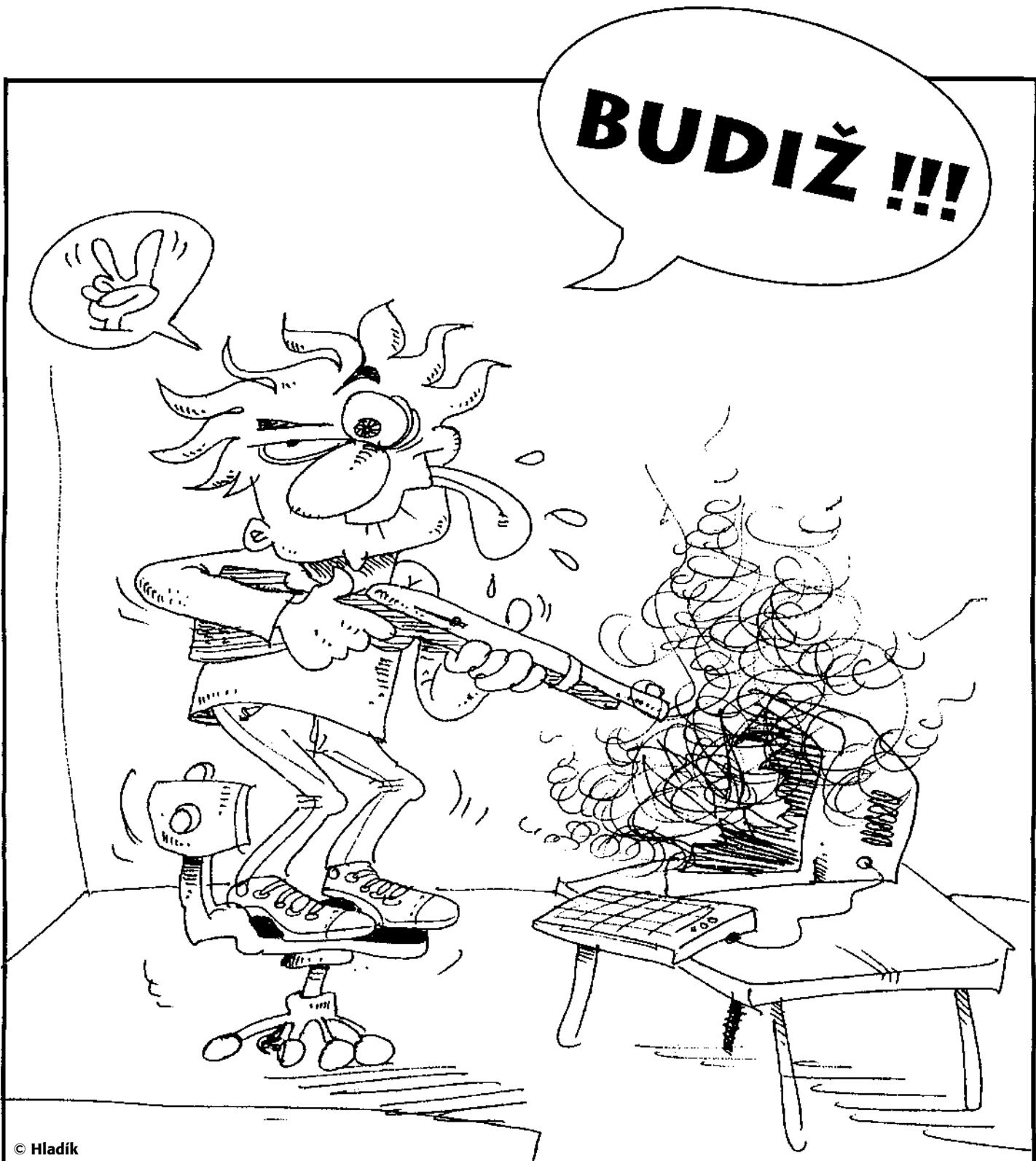


Zrušit

časopis přátel počítačů Macintosh

2/99



Objevila se neočekávaná chyba...

ÚVODNÍK

Takže téměř nemožné se stalo téměř skutečností, a vy právě čtete úvodník již druhého čísla našeho klubového bulletinu v roce 1999. Toto číslo už nevznikalo tak hekticky, jak tomu bylo u předešlého, avšak bez problémů to také nebylo.

Jedním z největších problémů, se kterým se stále potýkáme, je nezájem inzerentů. Proto chcete-li nás podpořit v našem počínání, sežeňte nám inzerenta, a budete se moci těšit na další číslo.

Taky z trochu jiného soudku: Jelikož neustále sháníme nejen inzerenty, ale i přispěvatele, tak pokud si myslíte, že váš známý nebo vy sami znáte nebo umíte něco, s čím byste rádi seznámili ostatní naším prostřednictvím, tak neleňte a obraťte se na nás.

No a vzhledem k tomu, že se blíží klubové setkání, tak se na vás na všechny těším a doufám, že se tam, když ne všichni, tak alespoň velká část z nás, uvidíme...

Beda

OBSAH

Obsah	2
Úvodník	2
Novinky	3
Green.horn :-)	4
Programování na Macu	6
Olympus C-1400XL	9
Eclipse x Screen Gear Pro	10
CH Gamestick 3D	11
Linux	11
Prestissimo	12
Intelihance	12
Type & Crator	13
Dlouhej nos (4)	15
Games	16
Dawn Of Aces	17
Rescue	18
Enigma	19
Quake3: Arena	20

novinky



BUDE TECHNOLOGIE ALTIVEC ŽIVOTASCHOPNÁ?

Dotaz: Nepochybují, že Altivec je vynikající technologie. Mohlo by se stát, že bude stejně neúspěšná jako bylo MMX ve světě Wintel? I když se MMX stalo standardem, jen málo vývojářů pro něj něco vytvořilo a zdá se, že totéž se stane i s novou sadou příkazů MMX v Pentiu III. Co dělá Apple, aby podpořil vývoj pro Altivec?

Mezi technologiemi Altivec a MMX jsou ohromné rozdíly. Z technického hlediska představuje Altivec příští generaci toho, co umí MMX Pentium III. Altivec nejsou pouze nové instrukce, je to vlastně miniaturní procesor uvnitř G4 (vektorová paralelní jednotka, pracující na principu SIMD – Single Instruction Multiple Data, tj. až 16 128bitových dat zpracovaných jednou instrukcí v jednom taktu).

Altivec podstatně zvyšuje výkon procesoru v mnoha

oblastech jeho činnosti, např. při kompresi nebo dekompresi obrázků, zpracování videa, audia či 3D grafiky. Avšak narozdíl od MMX, Altivec také zrychluje nízkourovňové funkce operačního systému pro správu paměti, síťovou komunikaci, telefonování, šifrování nebo zpracování řeči a další. Zrychlení operací díky technologii Altivec se pohybuje v rozmezí od 3 do 30násobku. Pro srovnání, poslední verze MMX jen výjimečně dosahuje 100% zrychlení, většinou podstatně méně.

Technologie Altivec má také větší podporu ze strany Apple. Mnoho částí systému již bylo upraveno tak, aby využívalo výhod Altivecu, a plánuje se převedení téměř všeho. Existuje aplikace „SimG4“, sloužící k emulování procesoru G4 s technologií Altivec, kterou již mají vývojáři k dispozici pro testování svých produktů.

Altivec tedy umí mnohem víc, je rychlejší a byl prezentován programátorům mnohem lépe. Je připravena podpora operačního systému, procesory G4 bude možno použít i ve starších modelech počítačů. To vše dává mnohem jasnější budoucnost technologii Altivec než MMX.

-rac-

Přejato z On-line novinek

<<http://www.appleklub.cz/news>>

WWDC - SAN JOSE

Apple začal svou vývojářskou konferenci se Stevem Jobsem a novým filmem HAL 9000 Ad, který poukazuje na Microsoft a jejich problémy s rokem 2000. Ihned poté Steve Jobs vystoupil na pódium a oznámil, že od uvedení počítače iMac bylo pro tuto platformu uvedeno nebo updatováno 3100 aplikačních programů.

Hardware

Steve Jobs předvedl nové PowerBooky. Model na 333 MHz a 400 MHz. Oba modely jsou mnohem lehčí než předešlé, mají 14ti palcové displeje, jsou o 20 % tenčí než modely WallStreet a také trochu hladší. Nová baterie umožní až 5 hodin práce.

Software

Další novinkou bylo oznámení firmy Dragon Systems, že převedou jejich software na rozpoznávání lidské řeči počítačem pro Macintosh. Uvedení bychom se mohli dočkat v průběhu tohoto roku.

Se začátkem konference byla také uvolněna finální verze OpenGL (technologie rozšiřující 3D grafiku pro aplikace, které její možnosti využívají), na které byla demonstrována hra X-Plane (simulátor letadla). Zároveň byl uvolněn Macintosh Runtime for Java 2.1.2 (implementace Java Virtual Machine, umožňující spuštění Java aplikací a appletů). Avie Tevanian, viceprezident společnosti Apple pro vývoj software, promluvil o Javě 2 (budoucí verze) a předvedl částečné srovnání, ve kterém se ukázalo, že Macintosh G3 na 400 MHz je čtyřikrát rychlejší než 500MHz Pentium III.

Nejvíce očekávaný byl asi update na systém Mac OS 8.6. Steve Jobs řekl, že Mac OS 8.5 se zatím prodalo 3.6 milionu kusů. Poukázal na to, že Mac OS 8.6 má vylepšenou správu baterií v PowerBoocích (přenosné počítače firmy Apple). PowerBook s Mac OS 8.5 na jednu baterii vydrží průměrně 3 hodiny a 10 minut, jakmile však shodný počítač používá nový Mac OS 8.6, vydrží průměrně 4 hodiny a 20 minut.

Po stávajícím systému 8.6 přišla na řadu budoucnost a s ní i budoucí Mac OS s kódovým označením Sonata, ve které bude 50 velmi zásadních vylepšení a rozšíření. Poté Steve za spolupráce Schillera a Tevaniana předvedl demo Sherlocka II (vyhledávací program, který je součástí

systému) a možnosti přihlašování více uživatelů do jednoho počítače pod svým vlastním jménem.

Sherlock II uživatelům umožňuje vytvářet jejich vlastní sady pro prohlédávání Internetu, podporuje LDAP servery (umožňující vyhledávání lidí na Internetu), má nový, futurističtější vzhled a výsledky vyhledávání na Internetu lze prohlížet přímo v aplikaci. Nová verze Sherlocka podporuje komerční stránky jako např. eBay a Amazon.com (internetové stránky zabývající se prodejem, bazarem a aukcemi) a zobrazuje ceny podle kritérií uživatele. Steve to označil jako „Nejsnadnější cestu nákupu přes Internet.“

Přihlašování uživatelů bylo převzato z Mac OS X a přihlašovací okno se mu velmi podobá. Budete se dokonce do svého počítače moci přihlásit i hlasem, resp. nějakým zvukovým příkazem. Každý z uživatelů bude mít své vlastní předvolby pro aplikace, Internet atd. Každý uživatel také bude moci chránit své soubory pomocí nové ochranné technologie firmy Apple, která bude součástí systému.

Dále následovala ukázka Mac OS X (operační systém, který by měl být uveden na trh na konci tohoto roku) a oznámení technologie Quartz. Quartz je úplně nový zobrazovací a grafický model pro Mac OS X, vytvořený spolu se společností Adobe na jejich standardech jako PDF (PDF dokumenty lze zobrazit naprosto shodně na většině systémů a počítačů). Apple přejmenoval Blue Box („starý“ Mac OS, který běží pod MacOS X serverem jako aplikace) na Classic a Yellow Box na Cocoa, kterýžto nyní obsahuje javovskou část a umožňuje vytvářet aplikace pro Mac OS X v Javě.

Mac OS X bude obsahovat integrovaný e-mailový systém (program na posílání zpráv přes Internet) napsaný přímo pro Cocoa. Při ukázce e-mailer s pomocí technologie Quartz vykreslil bezchybně PDF dokument uvnitř těla e-mailu. Vyhledávání v e-mailech zajišťuje integrovaný Sherlock, který prohlédává přímo PDF dokumenty.

Vývojářskou verzi Mac OS X, kde původní jádro Mach 2.5 nahradil Mach 3.0 a která obsahovala vše, co bylo na konferenci předvedeno, si vývojáři mohli vyzvednout ještě týž den.

Nakonec Steve Jobs podotkl, že už ho softwarová strategie firmy Apple začíná pomalu nudit – bez každoročních drastických změn. Vlastně uvedl, že naprosto nic se v softwarové strategii za poslední rok nezměnilo, což je pozitivní změna k vytvoření mnohem zdravější platformy Macintosh.

Beda

ZE ŽIVOTA KLUBOVÉ RADY

Od minulého vydání Zrušit uplynul zhruba měsíc, a ačkoliv to není příliš dlouhá doba, udály se některé velmi významné věci. Tou první, a zároveň pravděpodobně také nejviditelnější, bylo AppleExpo. Celkovou zprávu o průběhu tohoto veletrhu z pohledu návštěvníka naleznete v jiné části Zrušit, takže se zaměřím spíše na oblast organizátorskou. Jelikož klub zajišťoval na setkání nejenom soutěž s tajemným serverem na vlastním stánku, ale také doprovodnou výstavku o historii počítačů Apple, byly dny bezprostředně před veletrhem ve znamení shánění, dohadování se a koordinování lidských i materiálních zdrojů. Vše se našťastí obešlo bez jakýchkoliv větších komplikací. Nakonec výstavka měla úspěch, soutěž se serverem svého výherce a AppleExpo nerušeně proběhlo, snad ke spokojenosti všech vystavovatelů i návštěvníků. V této souvislosti je třeba dodat, že AppleExpo též umožnilo klubu navázat nové kontakty, ať už s firmami či s novými členy (během Expa bylo odevzdáno přes 100 přihlášek a další stále přicházejí poštou). V průběhu dalších dnů po skončení Expa se započalo s přípravou nového Zrušit a KPPM CD.

Trináct dnů po skončení AppleExpa se konalo zasedání klubové rady. Po krátkém zhodnocení naší účasti na veletrhu se přistoupilo k jednotlivým bodům jednání - byly oznámeny termíny uzávěrek, tisku a expedice nového Zrušit, projednávalo se KPPM CD 6/99 a klubové setkání v červnu. Registrace nových členů byla kompletně převedena na Zdeňka Břejchu. Nový klubový webmaster Jiří Kostka byl ještě před započatím své činnosti z této funkce opět odvolán a v současnosti se hledá webmaster nový. Z dalších témat nelze opominout např. vyhotovení finančního plánu klubu do poloviny roku či schválení výroby dalších klubových triček, jejichž první série je již v podstatě vyprodána.

Když už jsem zmínil trička, rád bych se vyjádřil ještě k jedné věci, a to k zaslání předmětů a průkazek poštou. Zhruba od začátku roku se totiž v poněkud zvětšené míře objevují problémy s doručováním zásilek – pokud vím, zatím vše došlo, ale v některých případech až po delší době. Dokonce nám nedávno přišel dopis od jednoho nebohého člena, který si již ve třetím dopise objednával průkazku, aniž by ale jakýkoliv z obou předchozích dopisů přišel (a to ještě ten třetí dopis přišel dva měsíce po odeslání). Z tohoto důvodu bych rád požádal všechny vás, kdo jste si něco někdy objednali a dosud vám to nedošlo, abyste se, pokud od objednávky uplynul více než měsíc, ozvali a upozornili na tuto skutečnost. Jenom ještě prosím o jasné uvedení, že jde o upomínku dřívější objednávky, aby se někomu nestalo, že jednu věc obdrží dvakrát.

Děkuji, že jste věnovali pozornost těmto informacím, a všem přeji za celou klubovou radu do příštího Zrušit mnoho úspěchů nejen při práci s Macem.

Tonda

ZRUŠIT SVÍTÍ:

Ardea grafické studio, s. r. o.

Podkovářská 6

190 00 Praha 9

Tel.: 02 / 6603 6077

Fax: 02 / 6603 6078

E-mail: ardea@ardea.cz

ZRUŠIT TISKNE:

Merkantile s. r. o.

Střížkovská 707/10

180 00 Praha 8 - Libeň

Tel.: 02 / 83 84 14 48

Fax: 02 / 83 84 14 48

E-mail: merk@mbox.vol.cz

GREEN.HORN (:-O

Seriál o Internetu pro začínající zelenáče (2)

V minulém díle jsme začali tím, že jsme do našeho prohlížeče napsali „www.seznam.cz“ a odbouchli to. Počítač zjistil, že se má připojit modemem, vytočil číslo, spojil se s druhou stranou, od ní dostal svou novou adresu, a začala komunikace na úrovni protokolu TCP/IP. To, že se jeho „slova“ překládají do komunikačních jazyků, a ty zase do ještě primitivnějších strojových kódů nějakých zařízení, už víme, a proto se tím nadále nebudeme zatěžovat. Teď ještě chvíli strávíme ve společnosti TCP/IP, a pak už zapomeneme i na něj.

Lekce 3: S uzlem na rameni

Zatím se bavíme jen s jedním sousedním počítačem. V Internetu jsou ale počítačů milióny. Jak se v nich dá vyznat a jak se máme spojit s tím, který zrovna potřebujeme? Není to sranda, ale našťastí pro nás se o to starají jiní. Víte co? Vezměte si čtvereček papíru a na něj si jakkoli namalujte deset puntíků. Teď každý z nich spojte s libovolnými třemi (nebo více) jinými. Pěkný zmatek, co? A teď si představte, že takovými puntíky a čárami pokryjete celé Staroměstské náměstí. Tak nějak vypadá topologie nějaké menší části Internetu. Aby v tom byl aspoň nějaký přehled, bylo nutné v tom všem zavést systém a řád. A co je jednoduššího, než si všechno pěkně očíslovat?

Chcete-li nám někdy psát, tři jedničky padesát

Každý počítač, který je připojen k Internetu, má své identifikační číslo – a aby v tom nebyl hokej, tak samozřejmě každý jiné. Takové směrovací číslo. Namítáte, že těch počítačů jsou milióny? Že by těch čísel muselo být strašně moc? A taky že je... Věřte tomu, že každý počítač na Síti má svoje jedinečné číslo od nuly do circa čtyř miliard – což je počet, který je možné vyjádřit čtyřmi bajty k tomuto účelu vyhrazenými. Tento číslum se říká IP adresy a zcela jednoznačně určují každý počítač na Internetu. A aby se v nich dalo vyznat přece jen o něco líp, zavedl se zvyk psát tato čísla po samostatných bajtech oddělených tečkami. Takže typická IP adresa vypadá například takto: „16.137.4.232“ – což je jen jiný zápis směrovacího čísla 277415144 (klidně si to spočítejte).

Přidělování IP adres se děje centrálně. Internet sice nikomu nepatří, ale někdo se o něj přece jen musí starat. Existuje proto několik nadnárodních organizací, které mají tyto a podobné věci pod palcem. Ale byl by pěkný nesmysl, kdyby každý, kdo se chce právě připojit na Internet (ať už napevno nebo jen na chvíli po modemem), musel posílat okolkovanou žádost kamsi do Tramtárie a čekat, až mu někdo milostivě nějakou adresu věnuje. Proto se pro přidělování adres používá metoda „rozděl a panuj“: správci největších částí Internetu (třeba páteřních sítí) dostanou veliký balík adres, se kterým si můžou dělat, co chtějí. Ti většinou rozdělí kousky z tohoto balíku mezi správce menších sítí, které jsou k nim připojeny, a ti je zase rozdělí...

Tak třeba váš poskytovatel Internetu dostal k dispozici několik (spíš několik tisíc) volných adres, které si sám spravuje. A určitě přidělil jednu ke každému z několika desítek modemů, přes něž se připojujete i vy. Takže když se připojíte, dostanete svou vlastní jedinečnou adresu (vzpomínáte na minulý díl? „... šéfe, jsme spojeni. A máme novou adresu...“). Příště ale třeba zase jinou – to podle toho, která z těch volných na vás právě vyjde. Říká se tomu dynamicky přidělovaná IP adresa. Kdybyste byli připojeni k Internetu natrvalo (např. pevnou linkou), dostali byste za nemalý peníz jednu adresu nastálo – tzv. statickou IP adresu. Vyplývá z toho jeden důležitý fakt: pokud chcete, aby se na váš počítač mohl někdo připojit (např. na něm chcete vystavit své WWW stránky), musíte mít statickou adresu, protože budete-li mít adresu dynamickou (a tedy pokaždé jinou), nikdo se nedozví, jaká to právě teď je a jak se k vašemu počítači dostane (ledaže byste po každém připojení všechny své známé obvolali a tu adresu jim řekli).

Když zabloudíš, tak zavolej...

Jelikož byl Internet původně vytvořen pro vojenské účely, je vše uděláno maximálně blbuvzdorně – nejen tedy, že je zajištěno, aby spolu bez problémů komunikovaly jakékoli typy počítačů, ale navíc data dorazí na místo určení, i když vypadne libovolná část sítě, a dokonce i když na nějakou dobu přestane pracovat síť celá. Jak je vlastně doručování informací na Internetu zařízeno?

V prvé řadě se vůbec nemusíme zajímat, kde je hledaný počítač a kudy se k němu dostat. Jediné, co potřebujeme znát, je jeho adresa. O zbytek už se postará chytré TCP/IP. Těžko si vůbec dokážeme představit, jak se dá mezi těmi milióny počítačů najít ta správná cesta k tomu pravému – jen si vzpomeňte na ten počmáraný Staromák... Jenže narozdíl od něj je celý Internet prošípován speciálními zařízeními, které tohle mají v malíčku. Jmenují se směrovače neboli routery a každý počítač na Internetu potřebuje jen znát cestu k nejbližšímu z nich. Routery si pamatují velmi složité (a co chvíli aktualizované) tabulky, kudy a kam jsou připojeny, znají přesně své blízké okolí a mají také spojení na ostatní kolegy routery. Nedělají nic jiného, než že rozhodují došla data na správné strany podle jejich místa určení. Neptejte se mě, jak dokážou najít tu správnou a nejkratší cestu k počítači třeba na opačném konci světa – já to taky nevím, a přesto žiju. Každopádně to dokážou velmi dobře a díky nim celý Internet funguje.

Navíc je TCP/IP chytré vymyšlen tak, že nikdy neudrží stálé spojení mezi dvěma počítači – namísto toho veškerá data, která se do Internetu posílají, rozseká na malé kousíčky (tzv. pakety), každý opatří poštovní průvodkou, a vyhodí je do prostoru, ať se o ně Internet stará, jak umí. Proč? Z výše uvedených „blbuvzdorných“ důvodů: co když se někde na trase rozpadne spojení, když data někde zabloudí, když data narazí na neprůchodné místo? Při posílání malinkatých kousíčků, navíc na sobě nezávislých, je vše daleko snazší: každý kousek může do cíle doputovat jinou cestou (tou, která je v daném okamžiku nejlepší). A když se nějaký paket ztratí, stačí poslat znovu jen pár bajtíků místo celého souboru atd.

Takže když například posíláte po Internetu nějaký soubor, nevěřte tomu, že bit po bitu putuje od vašeho počítače do počítače na druhém konci světa – kdepak... TCP/IP soubor nejprve rozseká na malinkaté nudličky, ke každé připojí hlavičku s adresou odesílatele i adresáta a popisem, z jaké části jakého souboru balíček pochází, a jeden po druhém je syje do Internetu. Routery po cestě je postrkují podle svého nejlepšího svědomí k cíli, obvykle sice všechny po stejné trase, ale často také každý jinudy (podmínky na Internetu se mění s každou sekundou), a TCP/IP v cíli jen skládá došlé kousky jako puzzle. „A hele, přišel jeden dílek, ten patří sem, a tenhle zase přide sem...“ A když nějaký kousek chybí nebo je poškozený, tak si o něj řekne znova – o co jde, ne? A teprve až má celý souvislý kus pohromadě, odevzdá jej jako došlá data.

Lekce 4: To je moje doména

Už to slyším: „O čem to tady mluví? Jaké IP adresy, jaká čísla? Každý říká www.skvelástránka.cz, a ne nějaká čísla...“ To je pravda. Kdo by si chtěl ta šílená numera pamatovat? Však to taky uživatelům brzy začalo vadit. Aby se adresy daly snáze zapamatovat, vznikl systém tzv. doménových jmen. Idea je to jednoduchá: každé IP adrese se přidělí nějaké jméno, a je to. Jenže milión různých jmen nedáte dohromady ani za sto let. Proto byl zaveden hierarchický systém pro názvy počítačů – stejně jako máte v kartotéce v knihovně šuplíky s beletrií, poezií a naučnou literaturou a v šuplících zase záložky historie, filozofie, matematika; pod záložku filozofie pak podskupiny metafyzika, materialismus či patafyzika – stejně tak se zavedl systém pro pojmenovávání počítačů ve formě kategorie-skupina-podskupina... Jenom se to píše pozpátku a s tečkami: ...podskupina.skupina.kategorie.

ENCYCLOPEDIA INTERNETICA [2]

IP adresa

Číselná adresa používaná k adresování počítačů v protokolu TCP/IP. Je to 32bitové číslo, obvykle zapisované ve tvaru XX.XX.XX.XX – nejčastěji se používá desítkový zápis, tedy např. 198.164.10.2.

IP adresy – dynamicky přidělované a statické

Adrese, kterou získáte až po připojení k Internetu (např. po modemem) se říká dynamicky přidělovaná; adresa trvale přiřazená jednomu počítači je statická. Ta dynamická postačuje pro přístup z počítače do Internetu, pro umožnění přístupu k počítači zvenku je nutná statická IP adresa.

Směrovač, router (čti rútr)

Může to být jen program na serveru, častěji však samostatné složité (a drahé) zařízení pro směrování dat podle jejich místa určení. Běžný smrtelník nikdy nepochopí.

Paket, neboli balíček

Malý kousek dat (např. 40 bajtů) s hlavičkou určující, kam, odkud a proč má dorazit. Po Internetu ve skutečnosti neputují žádné soubory, zvuky a obrázky – všechno jsou jen data rozsekaná na pakety.

Doménové jméno (doménový název)

„Slovní“ název IP adresy pro snazší zapamatování. Jména se přidělují hierarchicky – správce nejvyšší domény přiděluje domény druhé úrovně, správci domén druhé úrovně přidělují domény třetí úrovně atd.

Doména

Skupina počítačů patřících do jednoho logického celku, jejichž doménové jméno obsahuje stejnou koncovku – např. doména „.com“ jsou všechny počítače na Internetu, které se jmenují „.cokoli...com“.

DNS (Domain Name Server)

Program na internetovém serveru, který překládá doménová jména na IP adresy (přip. i zpět). Jména má uložena v tabulkách, které se pravidelně po celé Síti synchronizují. DNS je povinen udržovat údaje o jménech a adresách ve své doméně – ale pamatuje si i mnoho jiných, často používaných adres.

Ping, Traceroute, DNS Query atd.

Programy pro testování TCP/IP spojení. „Ping“ vysílá v pravidelných intervalech pakety, které počítač na druhém konci ihned vrací zpět – zjistí se tak, zda spojení vůbec existuje a jak je rychlé. „Traceroute“ dělá skoro totéž, jen se měří doba odezvy od všech routerů, přes které pakety cestou k cíli projdou. „DNS Query“ načte z DNS serveru všechny známé údaje o zadané adrese, podle mnoha různých parametrů. Jelikož všechny tyto programy pocházejí původně ze systémů UNIX, pro podrobnosti doporučuji intenzivní kurs UNIXu, případně opití a následné mámení informací z opilého správce sítě.

Původně se vymyslelo šest hlavních kategorií (tzv. domén první úrovně), do nichž se jména rozdělí: „org“ pro neziskové organizace, „com“ pro komerční organizace, „net“ pro věci kolem sítě samotné, „mil“ pro vojenské účely, „gov“ pro vládu a „edu“ pro školství (už tady je vidět, že kolébka Internetu je za oceánem). S rozšířením Internetu po celém světě to pochopitelně přestalo stačit, a tak přibily skupiny pro každý stát – „cz“ pro nás, „de“ má Německo, „jp“ Japonsko atd. Všichni dostali. USA sice dostaly taky („us“), ale málokdy ji potkáte, protože ze setrvačnosti využívají především původních šest kategorií (i když je může použít kdokoli na světě).

Stejně jako v případě přidělování IP adres, i přidělování domén je organizováno strategií „divide et impera“. Každá doména první úrovně (neboli top-level doména) má svého správce, který v ní má právo přidělovat jména „podskupin“, čili domén druhé úrovně. A každý majitel domény druhé úrovně v ní zase může přidělovat domény třetí úrovně atd. Jen ty nejvyšší domény první úrovně se nepřidělují, ty jsou pevně dané – v současné době však probíhá proces jejich rozšíření o nové názvy, především v důsledku tlaku komerční sféry (přibudou domény „web“, „firm“, „shop“ apod.)

Třída Česko, řád Natěrači, čeled' Vonásek

Správce top-level domény přidělí (přesněji řečeno prodá) jméno každému, kdo si o něj řekne – ovšem za předpokladu, že dodrží několik podmínek. V kostce: jméno ještě nesmí být použito, nesmí být stejné jako nějaká doména první úrovně, musí mít aspoň tři písmena a nesmí obsahovat nepovolené znaky. A v neposlední řadě musíte vlastnit nějakou IP adresu (bystrý čtenář poznal, že statickou), aby bylo jméno k čemu přiřadit.

Řekněme, že provozujete natěračskou firmu, na Síti máte svůj počítač s adresou 198.164.10.1 a rádi byste měli pro něj nějaké pěkné jméno, které se bude dobře pamatovat (a bude lépe vypadat na vizitkách). Teoreticky si můžete vybrat jakoukoli doménu první úrovně, pod níž si nové jméno zaregistrujete – je ale dobrým zvykem zvolit si doménu státu, kam stránky logicky patří, případně světácky doménu com či net. Vymyslíte si tedy nějaké to jméno, třeba „nateraci“ (znaky s diakritikou patří mezi ty nepovolené) a objednáte si jeho registraci u správce té domény, pod níž bude patřit – např. „cz“ spravuje organizace CZ-NIC. Vyplníte registrační formulář, a do něj uvedete (mimo jiné) IP adresu, již nové jméno odpovídá. Pokud vyhovíte všem výše zmíněným požadavkům, správce vaše nové jméno (novou doménu) zaregistruje a za pár dní již o ní bude vědět celý svět. A váš počítač se již nadále bude jmenovat „nateraci.cz“.

Správa této domény je již plně ve vaší kompetenci – můžete například přidělit dalším počítačům ve vaší síti domény třetí úrovně (a čtvrté a páté...). Takže počítač „server“ bude mít doménové jméno „server.nateraci.cz“ a „Vonasek“ zase „vonasek.nateraci.cz“. Jak prostě! Dokonce lze (a často se to i dělá) pojmenovat jeden počítač více jmény a každé přidělit vyčleněným částem či službám na tomto počítači. Pokud na jednom stroji poběží současně služby WWW serveru a FTP serveru, není

problém dát počítači jména „www.nateraci.cz“ a „ftp.nateraci.cz“ – požadavky s oběma jmény skončí na stejném počítači a programy už se samy poperou o to, kdo je má zpracovat. Ostatně, název „www“ je zvykem dávat každému počítači s WWW serverem, jak jste si jistě mohli na webu často všimnout.

DNS – Dej Nebo Střelím?

Ale copato? Že se jméno zaregistruje a za pár dní ho může používat celý svět? A japat? Inu, to máte tak. Každý počítač, který chce doménová jména používat, musí znát adresu někoho, kdo se v nich vyzná, a toho se prostě zeptá. Jednoduché, ne? Ten někdo se jmenuje DNS (Doménový Názvový Server) a jeho adresa patří do základního nastavení každého počítače připojeného k Internetu. Každý správce nějaké domény má takový DNS – ten si v tabulkách eviduje všechna jména, která zná, i s příslušnými IP adresami. A navíc tam má ještě jednu důležitou adresu: adresu DNS jeho nadřízené domény – pokud sám nenajde jméno ve svých tabulkách, pošle dotaz jemu. A pokud neví on, pošle dotaz kolegovi...

Udělejme nyní ostrý myšlenkový střih a vraťme se zpět k závěru minulého dílu. Napsali jsme do prohlížeče adresu „www.seznam.cz“, spojili se po modemu a už se bavíme se sousedním TCP/IP. Co se děje dál? Náš TCP/IP vidí, že po něm nechceme žádnou číselnou adresu, ale jakési jméno. Samozřejmě zná adresu svého nejbližšího DNS, takže mu pošle žádost, aby mu to jméno přeložil. Nejbližší DNS to ale neví, protože se stará jen o svou doménu „naterac.cz“, takže ukázněně pošle náš dotaz nadřízenému DNS – v tomto případě hlavnímu DNS domény „cz“. Ten zná IP adresy všech svých domén druhé úrovně, takže „seznam“ tam určitě má. Ale „www.seznam“ už ne. Nic se ovšem neděje – pošle dotaz DNS, který se stará o „seznam.cz“. A ten už ví, že „www.seznam.cz“ má adresu 195.119.180.18 – tu pošle zpátky hlavnímu DNS, ten ji odevzdá našemu nejbližšímu DNS, a ten ji předá našemu TCP/IP. A náš TCP/IP teprve pak vyšle požadavek, že chce něco od počítače „195.119.180.18“. Tenhle požadavek vyrazí do Internetu a routery po cestě ho postupně dostrkají až k cílovému počítači, který jsme hledali.

A protože už jsme si toho řekli tolik, že to skoro může mít i nějaký praktický výsledek, zkuste si sami všechny tyhle věci ověřit v praxi. Existuje spousta programů pro zkoumání IP adres, DNS atd. – na každém KPPM CD nebo na Internetu například najdete program „WhatRoute“. Když jej spustíte, uvidíte okénko, kam můžete napsat nějakou adresu (IP nebo jméno) a když odklepnete „Trace“, uvidíte na vlastní oči vše, o čem byl dnešní díl – začne to překladem jména na IP adresu, a pak se vám budou hlásit všechny routery, přes které spojení s hledaným serverem putuje. Pak už se třeba nebudete divit, jak je možné, že se vám některé stránky z Internetu natahují tak dlouho. Přejí příjemnou zábavu...

A příště už na TCP/IP, routery a IP adresy téměř zapomeneme, a budeme se bavit o užitečnějších věcech.

Petr P. Staniček

PATŘÍME K NEJLEPŠÍM V OBORU A CHCEME NABÍZET NEJLEPŠÍ SLUŽBY - ZKUSTE NÁS!

APPLE OPRAVY, PRODEJ, BAZAR

VOLEJTE ZDARMA 24 HODIN DENNĚ 0800-127753

KŘÍŽIKOVA 16 (za Divadlem Karlín), PRAHA 8, telefon (02) 2481 8836



0800-1APPLE

STR
COMPUTERS

Zde na této stránce je prostor na Vaši řádkovou inzerci!!!

Podmínky inzerce:

- 1) Je placená - 100 Kč/inzerát.
- 2) Je určena pouze pro členy KPPM.
- 3) Jeden inzerát pro jednoho člena v čísle, není-li dohodnuto jinak.
- 4) Maximální délka 240 znaků.

Inzeráty lze posílat písemně na adresu klubu nebo e-mailem na <zrusit@appleklub.cz>.

Firmy, které chtějí našim členům nabídnout práci,

mají řádkovou inzerci **ZDARMA.**

Délka dle dohody s redakcí.



PROGRAMOVÁNÍ NA MACU 2

Zdravím opět všechny příznivce programování. Ti, kteří si zkusili napsat „Hello, World“, který byl uveden v minulém čísle, tak se bohužel nedočkali ničeho jiného než pouhého pípnutí.

Zde je vidět, jak důležité je nezapomenout přidat k programu jeho prostředky (oficiální český překlad pro „resources“ – zatím nikdo nepřišel na nic lepšího, a tak programátoři obvykle používají anglický originál, protože je výstižnější). Této chyby jsme se dopustili v minulém čísle (1/99), protože jsme zapomněli otisknout upravený soubor „hello.make“, který měl vypadat takto:



Dodatek k článku ve Zrušit 1/99

Pokud zvolíte v MPW Shellu příkaz Build z nabídky Build, vidíte, že při kompilaci se objevuje nový řádek,

```
duplicate -y „Hello, world.rsrc“ „hello“
```

který zajistí zkopírování prostředků do vlastní aplikace. Nyní již bude náš příklad pracovat tak, jak by měl.

Vidíte, že program „Hello, World“ toho umí docela málo. Zkuste ho tedy trochu vylepšit. Vylepšete původní dialogové okno tak, aby obsahovalo nějaké přepínače a malovalo něco na obrazovku. Pокlepejte tedy na aplikaci ResEdit. Vytvořte nový soubor prostředků (resource file) zvolením příkazu New z nabídky File, a pojmenujte ho „Dialog.rsrc“. Vytvořte prostředek (resource) 'DLOG'. Barvu pozadí nastavte na Custom, protože jinak by nebylo možno do okna kreslit jakoukoliv barvu. ResEdit vás upozorní, že do souboru přidá prostředek 'dcb'. Pокlepejte pak na náhled dialogu v DLOG editoru, a upravte prostředek 'DITL' do podoby jako na obrázku 2.

Důležité je, abyste zachovali stejná čísla položek jako na obrázku, protože jinak byste museli drobně upravovat program. Po dokončení úprav prostředku 'DITL' vytvořte prostředky 'SIZE', ikony a 'BNDL', stejně jako v předešlém dílu až na to, že jako signature v prostředku 'BNDL' nepoužijte 'HLWD', ale 'ZRS2'. Kdybyste použili označení 'HLWD', ikona aplikace by nebyla správně zobrazena. Po dokončení úpravy prostředků aplikace spusíte MPW Shell, ve kterém nastavíte aktivní složku příkazem „Set Directory“ z nabídky Directory. Opíšete nyní program, který je na obrázcích 3–6.

Další nezbytností je vytvoření kompilačního skriptu. Vyberte příkaz „Create Build Commands“ z nabídky Build, a nastavte parametry v okně podle obrázku 7.

Pro úspěšné zkopírování souboru prostředků „Dialog.rsrc“ do aplikace je nutné upravit kompilační skript. Ten by měl vypadat následovně. Řádek, který se liší, je zvýrazněn.

Teď již stačí aplikaci vytvořit. Vyberte tedy příkaz Build z nabídky Build. Do dialogu napíšete slovo „dialog“ a klepněte na tlačítko OK. V okně Worksheet se zobrazí průběh kompilace, linkování a dalších kroků tvorby aplikace. Proběhlo-li vše správně, napíše se do okna Worksheet slovo „dialog“, za kterým bliká kurzor. Stiskněte klávesy Apple+Return.



Obr. 2



Obr. 3



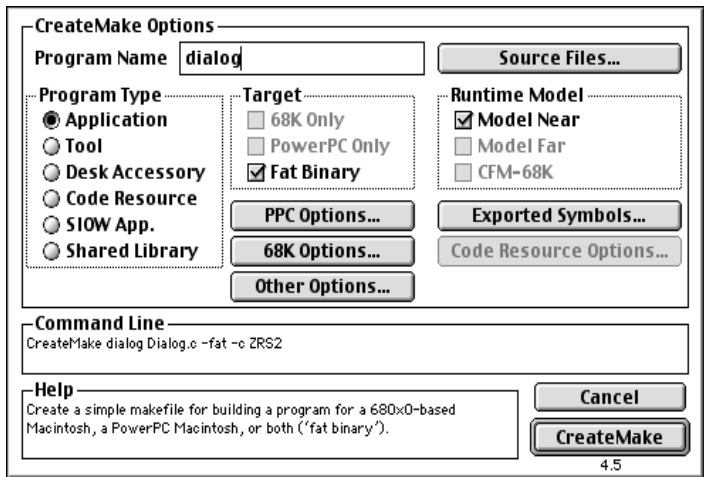
Obr. 4



Obr. 5



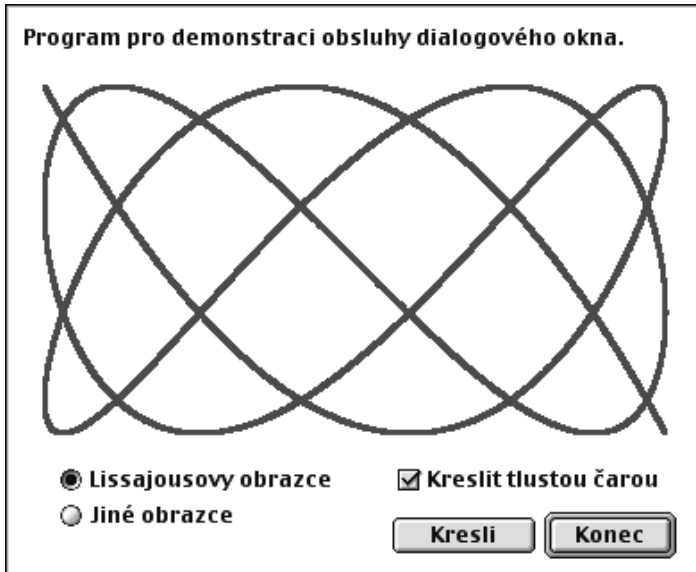
Obr. 6



Obr. 7



Obr. 8



Obr. 8: Výsledek

Voila, program funguje! Můžete nastavovat, zda se mají kreslit Lissajousovy obrazce, nebo pouhá odrážející se čára, nebo má-li se kreslit tlustou čarou.

Tomáš Zahradnický

*Klub přátel počítačů Macintosh
touto cestou děkuje štědrým sponzorům,
kteří dokoupili nový disk
pro klubový server.*

Jsou jimi

Věta Hrbáč – e-mail <ornides@brn.inectnet.cz>,
Petr Tichý – e-mail <spaceboy@neiforce.cz>,
 a firma *Macwell* – e-mail <macwell@macwell.cz>.

Ceník reklamy:

A4	10.000,- Kč
A5	5.000,- Kč
A6	3.000,- Kč
1/3 A4	3.500,- Kč

**Redakce jediného periodika v České republice
zaměřeného na firmu Apple Computer
a platformu Macintosh
hledá nové spolupracovníky a autory článků.**

- zrusit@appleklub.cz -

digitální fotografie

Digitální fotoaparáty OLYMPUS jsou fotoaparáty bez filmu. Snímky se ukládají do výměnné elektronické paměti, kterou lze považovat za alternativu klasického filmu. Snímky uložené v paměti lze následně přímo vytisknout na sublimační tiskárny nebo dále zpracovávat na počítači.

Fotoaparát C-1400XL předčí i ta nejodvážnější očekávání. Tento model, kombinující vynikající výkon fotoaparátu C-1400L s mnoha novými funkcemi, nepochybně rozšíří úspěchy svého předchůdce.

Špičkový model společnosti OLYMPUS,

obtížné problémy: jak zaručit optimální synchronizaci blesku s velmi rychlým snímacím prvkem CCD a jak dosáhnout přesné kalibrace barev.

Srdcem fotoaparátu je progresivní snímací prvek CCD s úhlopříčkou 2/3 palce a 1,41 miliónu obrazových bodů, které zaručují maximální reálné rozlišení snímku 1280 x 1024 bodů. Díky preciznímu objektivu s proměnnou ohniskovou vzdáleností v trojnásobném rozsahu a přesnému systému automatického zaostřování nabízí fotoaparát C-1400XL křišťálově čistý obraz se zářivými barvami.

C-1400XL, koncipovaný jako digitální jednooká zrcadlovka typu „vše v jednom“, je vybaven vším, co je třeba pro dosažení

OLYMPUS C-1400XL

vedoucího výrobce na evropském trhu, lze charakterizovat dvěma novinkami. První z nich je možnost extrémně rychlé série snímků. V minulosti bylo u fotoaparátů OLYMPUS nutné čekat na uložení snímku až šest sekund, u fotoaparátů jiných výrobců až patnáct sekund. Čtyřnásobným rozšířením pracovní paměti DRAM bylo dosaženo intervalu ukládání 0,3 sekundy, takže rychlost C-1400XL je nyní srovnatelná se špičkovými motorem vybavenými zrcadlovkami.

Druhou novinkou – a není divu, že ji představila právě společnost OLYMPUS – je možnost synchronizace externích blesků (!), což bylo v této cenové hladině (do 40 tisíc) doposud nevídané. Zatímco u klasických fotoaparátů toho lze dosáhnout bez větších potíží, výrobci digitálních fotoaparátů jsou postaveni před dva

perfektních snímků a uskutečnění kreativních záměrů fotografa. Jako odpověď na přání uživatelů toužících po větší tvůrčí svobodě vyvinula společnost OLYMPUS předsádkovou čočku pro makrofotografii, širokouhlý konvertor a telekonvertor, určené speciálně pro C-1400XL.

Exponované snímky lze prohlížet jeden po druhém v elektronickém hledáčku (TFT LCD) o úhlopříčce 4,5 cm, nebo stisknutím jediného tlačítka spustit automatickou prezentaci.

Fotoaparát C-1400XL je vybaven výkonným bleskem a režimem rychlého zaostření. Kromě paměťových karet SmartMedia o kapacitě 4 MB lze používat také karty o kapacitě 8 nebo 16 MB.

Fotoaparát se dodává s akumulátory NiMH, nabíječem a paměťovou kartou SmartMedia o kapacitě 4 MB.

-hrbi-

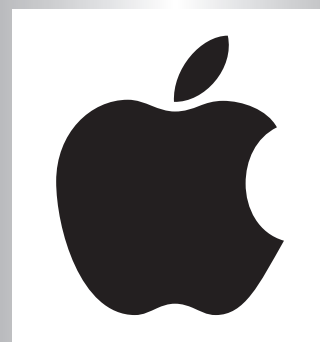


Víte určitě,
že nakupujete
Macintoshe
výhodně?

Potřebujete
rychlý a kvalitní
servis?

Zkuste
MACWELL

- bezvadné ceny
- výkup počítačů protiúctem
- bazar použitých počítačů
- perfektní servis



MACWELL

Nad Vodovodem 2
100 31 Praha 10
Tel.: 02/ 6700 4321
Fax: 02/ 6700 4331

www.macwell.cz
e-mail: macwell@macwell.cz

NONSTOP HOTLINE:

0603 768 152
0603 220 598

ECLIPSE VS. SCREEN GEAR PRO

Narozdil od většiny spořičů obrazovek, které jsou ve formě doplňků nebo ovládacích panelů, tyto dva jsou „normální“ programy. Výhodou je zejména možnost kontroly velikosti zabrané paměti a případné okamžité vypnutí nebo zapnutí bez nutnosti restartu.

Aktivace a deaktivace

Oba se aktivují po nastavitelné době, nebo umístěním kurzoru do rohu obrazovky. Screen Gear Pro (dále jen SGP) je navíc možné aktivovat z aplikace příkazem Start. Umí také nastavit prodlevu mezi umístěním kurzoru do rohu a aktivací. Deaktivace proběhne u obou při pohybu myši nebo stisknutím klávesy. SGP umožňuje deaktivaci omezit pouze na stisknutí tlačítka myši.

Druhy spořičů

Zde se programy trochu rozcházejí. Eclipse umí klasické ztlumení obrazovky nebo zobrazení data a času. Dále ještě zvládá spouštění souborů ve formátech PICT, JPEG, GIF a QuickTime. SGP zvládá spouštění souborů PICT, JPEG, QuickTime™ a AIFF. Využitelnost posledně jmenovaného druhu souborů u spořiče obrazovky mi není moc jasná. Složku se soubory je možno zvolit, u Eclipse je daná. Je zde také propracovanější nastavování filmů QuickTime. SGP dále umožňuje při aktivaci spustit jinou aplikaci.

Při spouštění obrázků z PC jsem narazil na problém. Ani jedna z obou aplikací není schopna určit druh souboru na základě přípony. Je proto nutné

před použitím obrázky načíst a uložit např. pomocí programu GraphicConverter, nebo ručně přepsat typ souboru.

Bezpečnostní nastavení

Obě aplikace umožňují vyžadovat heslo při deaktivaci a nastavování předvoleb. Eclipse navíc při ukončení. Starý trik, jak překonat AfterDark, je krátký na oba programy. SGP nicméně může spolehlivě fungovat snad leda v mateřské školce. Z činnosti ho vyřadí jediný restart a následně ukončení. Eclipse se při testech osvědčila lépe. Po tvrdém restartu se sama aktivuje a tvrdě vyžaduje heslo. Také hlásí, že někdo počítač během její aktivity restartoval. Jediný nalezený způsob, jak se jí zbavit, je načtení systému z jiného disku a následná likvidace.

Další funkce

U některých aplikací nebo činností může být aktivace spořiče nežádoucí nebo konfliktní. Proto je možno u Eclipse zvolit aplikace a činnosti (přenos dat, tisk) při kterých se nemá aktivovat. Pokud to počítač umožňuje, pak také dovoluje uspnání systému, obrazovky a disku. SGP tuto možnost nemá, ale kontruje přepínáním mezi běžícími aplikacemi pomocí dvojhmatu [zabudovaná funkce Mac OS 8.5 – pozn. red.]. Také umí konvertovat soubory do formátu QuickTime.

Dojmy z užívání

Eclipse na mě oproti SGP působila uspořádaným

dojemem. Všechny funkce jsou přehledně řazeny. SGP se mi naopak líbil díky zajímavému grafickému zpracování a také mě zaujala ozvučená tlačítka. Přepínání mezi programy pomocí dvojhmatu se mi moc líbilo a brzy jsem si na něj zvykl. Nechápu ale, proč zabírá v paměti 600 kB, zatímco Eclipse si vystačí s 90 kB. Dokumentace k Eclipse je opravdu vyčerpávající (648 kB), u SGP výrazně zaostává (25 kB). Nakonec u mne po testování zůstala Eclipse díky menším nárokům na paměť, větší bezpečnosti, a také kvůli klasickému ztlumení obrazovky. SGP mám ale pro jistotu schovaný a používám ho na prohlížení obrázků podbarvené hudbou.

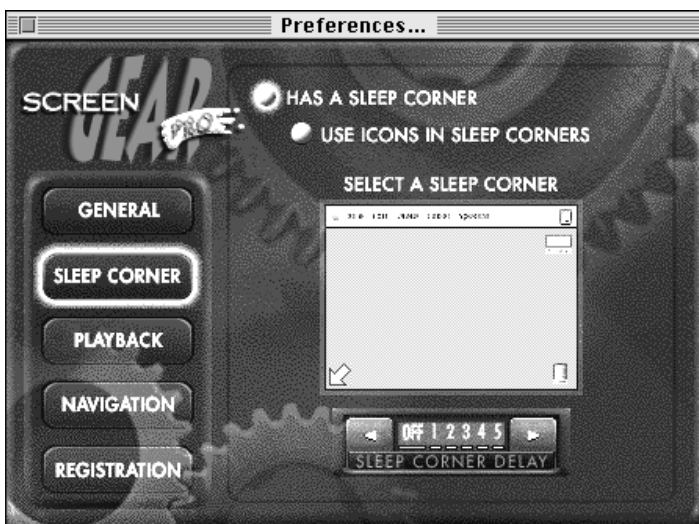
Daniel Komrska jr.

Eclipse

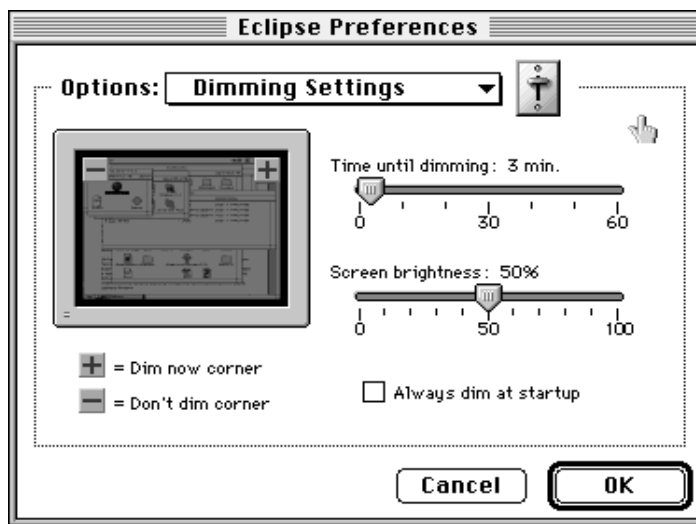
Verze: 3.1.1
Velikost: 1,3 MB
Poplatek: 15 USD
Požadavky: neuvedeny

Screen Gear Pro

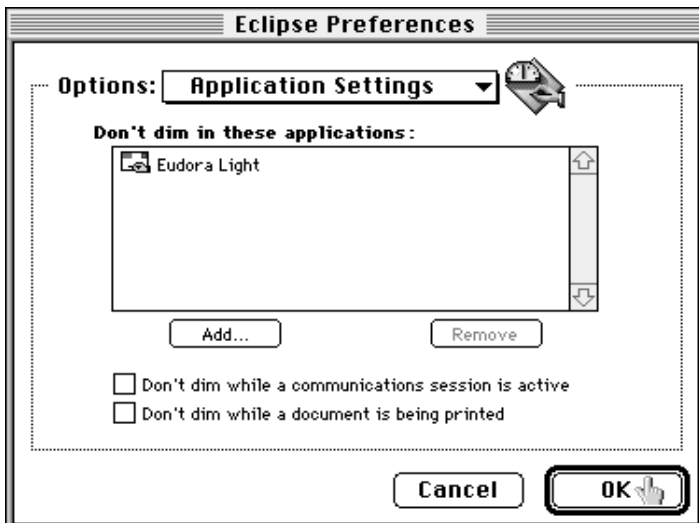
Verze: 3.1
Velikost: 1 MB
Poplatek: 15 USD
Požadavky: Systém 7, Sound Manager 3.0,
600 kB volné RAM



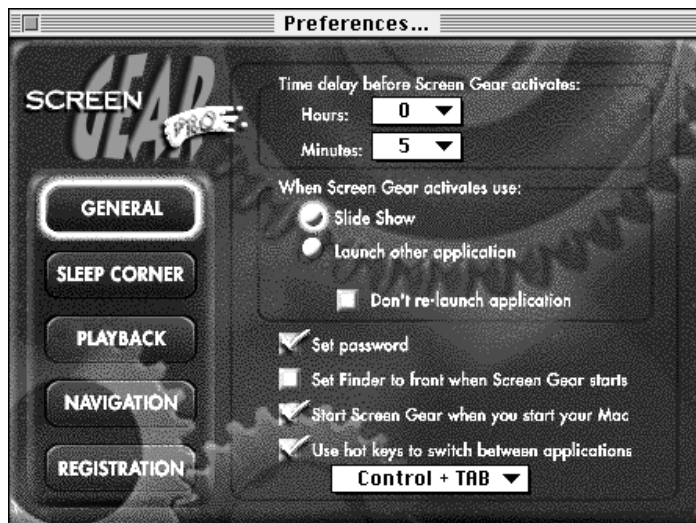
Obr. 1 – Nastavování aktivačních rohů a jejich prodlevy



Obr. 2 – Nastavování klasického tlumení



Obr. 3 – Nastavování aplikací, u kterých se Eclipse neaktivuje



Obr. 4 – Nastavování dvojhmatu pro přepínání mezi aplikacemi

hardware



CH GAMESTICK 3D

Po několika letech hraní leteckých simulátorů s pomocí myši, ale hlavně po zkušenostech ze skutečných letadel ovládaných pochopitelně kniplem (ovládání volantem u Cessny 152 a 172 nesnáším) jsem se konečně odhodlal zakoupit joystick.

Poté, co jsem se u jednoho pražského dealera rozloučil se třemi tisíci korun, obdržel jsem šestibokou průhlednou krabici a v ní vytužený joystick.

Příliš důvěry ve mně nezbudily nálepky na krabici, hlásající, že produkt je DOS a Windows95 compatible. Vzhledem k tomu, že ani DOS ani Win95 nepodporují USB, raději jsem hned překontroloval koncovku kabelu. Byla skutečně USB, takže v případě krabice jde nejspíš o snahu ušetřit peníze za výrobu různých verzí.

Jakmile jsem joystick donesl domů a připojil k iMacovi, požádal mě, jako ostatně každá dobře vychovaná USB periferie, o instalaci ovladače z přiloženého CD. CD obsahuje jak Mac, tak i Win verzi ovladače a instalace se skládá z několika klepnutí na tlačítko „OK“. Po ní se na disku objeví složka s programem pro kalibraci a ve složce doplňků přibude InputSprocket s příslušnými plug-iny, což je rozhraní Mac OS pro připojování různých vstupních zařízení, zejména těch herních.

Joystick je možno používat pouze se hrami podporujícími InputSprocket. Mezi ně se řadí například WarBirds, Dawn of Aces či F/A-18 Hornet ve verzi 3. Můžete hrát například i Quake, ale ten je stejně nejlepší na PowerBooku s trackpadem. Nevýhodou tohoto rozhraní je, že ovládacím prvkům můžete přiřadit jen ty funkce, které uzná za vhodné tvůrce hry, kdežto u dřívějších joysticků pro ADB bylo často možno přiřazovat libovolné kombinace kláves, a tedy i libovolné funkce. Malá poznámka: u Hornetu se mi nepodařilo vyvolat nastavovací dialog, takže joystick se dal používat pouze pro základní ovládání.

CH Gamestick disponuje kromě vlastní páky ještě řadou dalších ovládacích prvků. Na horní straně je to palcem ovládaný čtyřpolohový přepínač (podobný jako na ovladači od PlayStationu). Jeho nejčastější použití je pro rozhlížení se okolo. Bohužel, narozdíl například od ThrustMasterů, není možné spínání dvou poloh najednou

takže na pohled vlevo vzad můžete klidně zapomenout, nebo si musíte vypomoci klávesnicí.

Palcem se ovládají i další dvě tlačítka na horní straně páky. Ve WarBirds používám levé jako spoušť pro kanony a pravé pro zapínání a vypínání nouzového maximálního výkonu. V Dawn of Aces se hodí nejspíš tak při ovládání Zeppelina, na ostatních letadlech toho k ovládání moc není.

Standardním prvkem je i spoušť ovládaná ukazovákem, v tomto případě doplněná ještě malým tlačítkem asi



o centimetr níže. To se dobře hodí zejména pro přepínání zbraní, ale někdo ho používá raději jako spoušť pro kanony.

Zvláštností CH Gamesticku (a důvodem pro ono 3D v názvu) je páka otočná okolo svislé osy, která může plnit například funkci směrovky. Jde o analogový prvek, takže je možno ovládat i rychlost a velikost výchylky. Citlivost je naprosto skvělá, směrovka reaguje i na sebemenší změnu tlaku ruky na ovladači. Realistic flight model tak konečně přestává být noční můrou.

Masivní podstavec joysticku obsahuje dále trimovací kolečka pro oba směry a posuvný ovladač plynu. Ten je umístěn v zadní části a ovládá se palcem levé ruky.

Vlastní provedení joysticku je poměrně robustní, takže snad nehrozí jeho zničení v zápalu boje. Gumové nožičky, kterými je vybaven podstavec dobře zajišťují dobrou přilnavost při hraní s joystickem na stole, oblé hrany zase příjemné držení při hraní s joystickem v ruce.

Při hraní se joystick drží pohodlně, hráčům s menší rukou však může činit problémy současně ovládní tlačítek na horní straně páky a tlačítka pod spouští. Hráč je možno pravou i levou rukou, protože páka je tvarována symetricky. Tomuto designu však padlo za oběť tlačítko ovládané malíčkem pravé ruky, známé z řady skutečných kniplů i některých joysticků.

K čemu mám značné výhrady, je způsob zavěšení páky a zejména nemožnost vypnout její aretaci. Páka není totiž upnuta v kulovém závěsu, ale v kloubu, tvořeném dvěma kolmými válci. Při pohybu v obou osách současně je na odporu páky dost znát, že jde vlastně o pohyby dva, a to na mne osobně působí dost nepříjemně. Co mi však vadí mnohem více je nemožnost vypnutí aretace a to zejména proto, že neutrální poloha je posunuta poměrně daleko vzad. Prostor pro potlačení je tak sice zvětšen, ale při leteckých soubojích se daleko častěji využívá přitažení. (Důvodem je to, že jak lidský organismus, tak konstrukce letadel snášíji podstatně lépe přetížení kladné, které vzniká při přitažení, než záporné, které naopak vzniká při potlačení.) Softwarové posunutí „neutrálu“ při kalibraci příliš nepomáhá protože pružina i nadále táhne páku do původní polohy.

Kde nepomáhá software, pomůže zásah o trochu hrubší: odstranění aretačních pruzin. Stačí k tomu křížový šroubovák pro sejmnutí spodního krytu podstavce joysticku. Tím se sice připravíte o záruku, ale jste-li šikovní, dokážete před případnou opravou pružiny opět nasadit. Jen dodám, že kryt není opatřen žádnou nálepkou či pečeti...

Takto upravený joystick je pak podstatně lepší. Neutrální polohu si můžete nastavit dle libosti a i zmíněný nepříjemný pocit při šikmém pohybu je pryč. Začátečnickům pak sice může dělat problémy udržení kniplu ve střední poloze, ale předpokládám, že ten, kdo obětuje tolik peněz za joystick není primitivní hráč her typu „zničit krka“ a preferuje spíše realističnost ovládání, než jeho jednoduchost.

Závěr: CH Gamestick 3D je velmi dobré zařízení pro hráče leteckých simulátorů. V podstatě jediným vážnějším nedostatkem je nemožnost vypnout aretaci, tento nedostatek je však snadno odstranitelný. Velkým plusem jsou ovládací prvky pro plyn a směrovku, eliminující téměř úplně nutnost používání klávesnice pro základní ovládání letadla.

Jiří Jirout

software



LINUX

Novinky ve světě Debianu

V minulém článku jsem Debian poněkud přechválil. Objevily se potíže. Zveřejněná distribuce je stále řazena mezi nestabilní, a to je na ní znát. Na Internetu se objevilo varování, aby si uživatelé neupgradovali některé balíky. Bohužel kolega, kterému jsem poskytl rootovské heslo, aby si mohl přeložit svůj program KIM (jinak skvělý manažér procesů pod Linuxem) pro Debian PPC Linux, o tom nevěděl a některé nebezpečné balíky nainstaloval. Systém přestal částečně fungovat, a po mém pokusu o obnovu pak přestal fungovat úplně.

Nezbývá mi tedy než vyčkat stabilní verze. Doufám jen, že nebudu čekat dlouho. Jakmile se objeví, budu vás o tom samozřejmě ihned informovat. Plyne z toho rovněž jedno poučení, nikdy nainstalovat nevyzkoušené nestabilní verze na systém, který používáte pro seriózní práci. Tyto problémy se nevyhýbají ani distribuci Red Hat. Nová verze 6.0 pro PC prý při instalaci smaže existující DOSové partition na disku...

Live Linux

Abych vám o Linuxu pouze nevyprávěl, připravil jsem pro vás návod, jak si nainstalovat Live Linux. Jedná se

o distribuci Linuxu založenou na Red Hatu 4.0 pro PPC. Nepotřebuje svou vlastní partition, ale tváří se jako jeden velký soubor na disku. Takže si všichni můžete vyzkoušet, jak vypadá Linux a zda poběží na vašem počítači. Rovněž si můžete otestovat jeho rychlost. Pro seriózní práci se tato distribuce nehodí, ale pro první krůčky je výborná.

Live Linux najdete na příštím KPPM CD. Alespoň mi to HONza slíbil. Nedočkavci si ho také mohou stáhnout <ftp://ftp.linuxppc.org> nebo z českého mirroru <ftp://sunsite.mff.cuni.cz/MIRRORS/ftp.linuxppc.org>. Nebo využijte adresy <ftp://ftp2.zf.jcu.cz/users/pech/livelinux>, kterou jsem připravil. Na této adrese najdete i český návod k instalaci a některé další soubory, o kterých bude dále řeč.

Postup instalace:

1. Stáhněte si všechny soubory k sobě nejlépe do zvláštního adresáře.

2. Rozbalte oba soubory BootX. „BootX preferences“ hodte do složky Systém:Předvolby. Ze složky BootX použijte program „BootX App“, který nejlépe umístíte do složky Systém:Ovládací panely. Dále můžete použít doplněk „BootX Extension“, který lze umístit mezi Doplňky. Ostatní soubory ze složky BootX potřebovat nebudete.

3. Pomocí MacGzip rozbalte soubor „live.filesystem.gz“. Pozor, tento soubor má 40 MB a rozbalený 105 MB, proto potřebujete dostatečně velké místo na disku. Dále je třeba upozornit, že toto rozbalení chvíli potrvá. Můžete zatím přemýšlet o bodu 6.

4. Rozbalený soubor pojmenujte „live.filesystem“ a umístěte do kořenového adresáře na nějakém disku. Ne na plochu! Lze jej rovněž vypálit na CD, pokud nemáte na

disku dost volného místa. Originální návod k instalaci však uvádí, že potom natažení systému trvá i přes deset minut.

5. Soubory „vmlinux“ a „ramdisk.image.gz“ umístíte do složky Systém. Soubor „ramdisk.image.gz“ nerozbalujte! Soubor „vmlinux“ je jádro speciálně upravené pro Live Linux. Lze však použít i některá jiná jádra, zejména novější. Nutné je to zejména pro počítače s procesorem G3. Najdete je buď na <ftp://ftp.linuxppc.org> v adresáři „kernel“, nebo na KPPM CD. Na některých počítačích budete muset experimentovat. U nevhodného jádra končí bootování hláškou „kernel panic“ a zatuhnutím. Je dobré připravit si jádro přesně pro svůj počítač, například u kamaráda s Linuxem PPC. Pro tuto přípravu se hodí přesně znát hardwarovou konfiguraci vašeho počítače. Tu můžete zjistit příkazem „dmesg“, který vypíše hlásky systému při startu počítače. Pokud vám vadí, že tento výpis utíká z obrazovky, použijte příkaz „dmesg | more“.

6. Nyní je třeba zjistit jak se z pohledu Linuxu jmenuje disk, na kterém máte soubor „live.filesystem“. IDE disky se jmenují v pořadí, jak jsou v systému, hda, hdb... SCSI disky pak sda, sdb atd. Pokud máte (jako já) v počítači IDE HD a SCSI CD-ROM, pak se jmenují hda a sda. Každý harddisk se dále dělí na jednotlivé partition (logické disky). Každá z nich má své číslo. Pozor, Apple disky z pohledu Linuxu mají na svém počátku malé partition pro ovladače disku a systém souborů. Těch je dle mých zkušeností tři až pět, nejčastěji čtyři. První logický disk se pak jmenuje hda5. Nejste-li si jisti, pak použijte program „pdisk“ pro prohlédnutí oddílů na vašem disku. S tímto programem pracujte opatrně, ať si něco nesmažete. Tento program hodí také pro případné vytvoření nové linuxové partition, jestliže budete později chtít instalovat skutečný Linux. Pokud si na

program pdisk netroufáte, nezbyvá než experimentovat. Začněte na hda4 (sda4) a číslo zvyšujte. Při špatné volbě bootování zatuhne s hláškou „kernel panic“.

7. Nyní již spustíte program BootX. Zde doplníte jméno disku, a klepnete na tlačítko Linux. Nechcete-li Linux bootovat, klepnete na MacOS (viz obrázek).

8. A už probíhá bootování. Případných chybových hlášek si příliš nevěšmejte. Systém je připraven tak, aby podporoval maximální možný počet HW zařízení, a pokud nějaké nemáte, tak prostě křičí, že něco nenalezl. Bootování skončí X window manažerem KDE. Ten je velmi komfortní, na druhou stranu poměrně náročný na paměť. Pro práci s ním je 16 MB minimum a doporučuje se více než 32 MB.

9. Majitele jednotlivých myší upozorňuji, že střední a pravé tlačítko se nahrazuje stiskem kláves command+option+2 resp. command+option+3.

10. Pro snazší práci je vhodné si doinstalovat Midnight Commander (obdoba souborových manažerů, jako je Norton Commander z DOSu) a textový editor „joe“ (pokud nejste přívrženci „vi“). Oba tyto balíky jsem pro vás připravil na výše zmíněné adrese. Dopředu si je připravte na nějaké místo na vašem HDD (ne na ploše). Nejprve musíte namountovat disk. Přejděte do adresáře „mnt“ příkazem „cd /mnt“. Zde si připravíte vhodný adresář, např. „mkdir apple“. Dále si do tohoto adresáře připojíte disk, např. „mount /dev/hda5 /mnt/apple -t hfs“. Samozřejmě místo „hda5“ bude skutečné jméno disku, na kterém máte soubory. Přepínač „-t“ udává typ souborového systému na připojovaném disku. Příkazem „cd“ se přesunete na požadované místo (např. „cd apple/soubory“). Soubory nainstalujete programem „rpm“ s volbou „-i“. Např. „rpm -i joe-2.8-10b.ppc.rpm“. Tento krok musíte pokaždé opakovat neboť Live Linux si nic nepamátuje.

11. Pokud si chcete upravit něco podle svého gusta, pak se věnujte adresáři /etc, kde jsou všechny možné konfigurační soubory. Např. pro konfiguraci sítě slouží soubor „/etc/sysconfig/netconfig“ a příkaz „ifconfig“. Příkaz bez parametrů vypíše aktuální nastavení. Nové mu musíte poslat pomocí parametrů. Protože nemůžete restartovat počítač kvůli správnému nastavení sítě (počítač by vše zapomněl), provedete to spuštěním skriptu network z adresáře „/etc/rc.d/init.d“ s parametrem „start“ (network start).

12. Odhláší provedete použitím volby „Logoff“ z menu. Pozor, dojde k restartu a pokud jste do systému umístili můj soubor „BootX preferences“, počítač bude mít ve startovacím dotazu předvolený Linux.

Tak, a to je pro dnešek vše. Doufám, že vás Live Linux zaujal natolik, že se rozhodnete pro skutečný Linux.

Jiří Pech

PRETISSIMO A APPLICATION SWITCHER

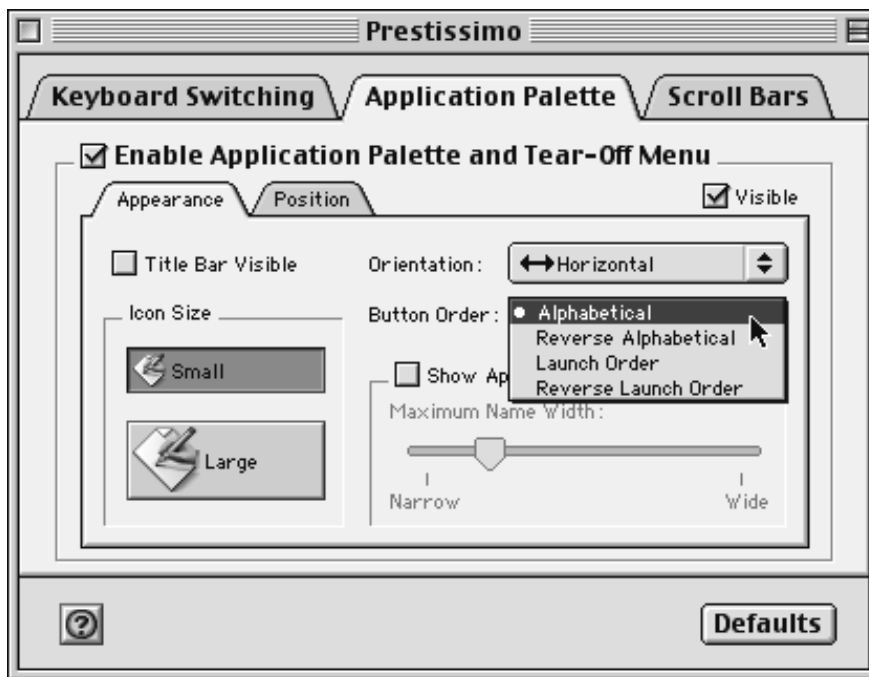
Součástí systému Mac OS 8.5 je doplněk zvaný Application Switcher. Ten umožňuje vytažení nabídky procesů do samostatné plovoucí paletky, která obsahuje ikony aplikací a jejich jména. Lze ji také táhnutím upravit tak, že obsahuje například jen ikony aplikací. Víc se na ní nastavovat nedá.

Zajímavé zjištění se však dostává, otevřete-li doplněk jako slovník v Editoru skriptů. Zjistíte, že je možno Application Switcher nastavovat více než se na první pohled zdálo. Nastavovat lze například řazení ikon, jestli má paletka okraj, velikost ikon a spousta dalších možností. Je však dosti únavné si na kterémkoliv nastavení psát AppleScript. Tohoto se chopila firma Polymorph, která pro vás vytvořila ovládací panel Prestissimo. Ten nejen konfiguruje Application Switcher, ale umožňuje ještě další nastavení, jako například klávesovou zkratku pro přepínání aplikací.

Prestissimo nabízí také, podobně jako ovládací panel Vzhled, nastavení vzhledu posuvníků v oknech. Zde je však jedna možnost navíc, kterou ovládací panel Vzhled nemá. Prestissimo umí posuvníky nakonfigurovat tak, že na každém konci jsou jak šipky pro listování dolů, tak i nahoru.

Tento program je freeware, takže za něj nemusíte nic platit. Ke stažení je na Internetu na adresách <<http://www.polymorph.net/downloads.html>> nebo <<http://www.versiontracker.com/>>.

Tomáš Zahradnický



INTELIHANCE

Firma Extensis je známa především jako tvůrce všemožných plug-inů (zásuvných modulů) pro všechny možné DTP produkty všech platform. V souvislosti s předchozím článkem o digitálním fotoaparátu bych se rád zmínil o modulu Extensis Intellihance, a to o verzi 4.0.1.

Tento software slouží pro rychlou barevnou korekci obrázků bez hlubší znalosti problematiky, tudíž je vhodný široké veřejnosti, která v DTP pracuje. Jak jsem kdysi četl, tento nástroj není všemocný, ale hodně napomůže. Od předešlé verze 3.0 se zde toho opravdu mnoho změnilo. Za prvořadý klad pokládám úpravu bitmapových obrázků v režimu CMYK, což u předešlé verze chybělo.

Ovládání programu je naprosto jednoduché a pochopí ho i opravdový laik. Obrazovka se pomocí funkce layout rozdělí na potřebný počet dílků, z nichž jako první si necháme originální obrázek a pomocí předdefinované nabídky si můžeme vybrat z 25 přednastavení, kde mimo „rychlé úpravy“ nechybí kromě speciálních přednastavení barevných korekcí ani takové, jako je digitální foťák s bleskem i bez (odstraňuje modrý nádech blesku), bubnový a plošný scanner nebo úprava fotografií Kodak. Samosebou nechybí ani možnost všechny potřebné hodnoty, jako je jas, kontrast, sytost, zaostrění, barevné polotóny a přednastavení hodnot na určitý druh papíru nastavovat ručně, pomocí paletky vpravo nahoře. Lupa a pohyb s obrázkem v okně nám pomůže vybrat si ty partie obrázku, na nichž se úpravy nejvíce projeví. V posledním okně můžeme sledovat informace, barevný histogram a celkové barevné vyvážení zpracovávaného obrázku. Vše

je patrné z přiloženého otisku obrazovky, kde si nejlépe uděláte představu, jak celý tento systém funguje.

Na závěr mi dovoluete vřele vám tento software doporučit. Mé zkušenosti s ním jsou vynikající

a sledávám ho zcela nezbytným při dávkovém zpracování souborů určených zejména pro web, černobílé tiskoviny a vůbec všude tam, kde se tolik nehledí na přesnost a kvalitu, ale jde spíše o čas.

-hrbi-



TYPE & CREATOR

Už jste někdy přemýšleli, proč soubory vytvořené systémem DOS (a Windows to zdědily) musí mít tříznakovou příponu, zatímco soubory vytvořené na Macu ne? Odpověď je právě v těchto dvou pojmech. Macovský systém si totiž proti DOSu uchovává o každém souboru daleko více informací, mezi které patří i „tvůrce“ (CREATOR) a „typ“ (TYPE) souboru. Díky těmto dvěma informacím systém dokáže určit, jaký typ dat soubor obsahuje (například text, obrázek nebo počítačový program) a jaká aplikace tento soubor vytvořila (např. Claris Works). Když se uživatel pokusí nějaký soubor otevřít, systém nejprve zkusí na disku najít aplikaci, která jej vytvořila – od té se totiž dá očekávat, že ho dokáže otevřít. Pokud aplikaci nenajde, tak hledá jinou aplikaci, která dokáže otevřít tento typ souboru.



Obrázek 1 – Snadné nastavování PC přenosu

Aby v tom nebyl chaos, bylo samozřejmě nutné zajistit nějakou jednoznačnou identifikaci jak typů, tak i aplikací. Proto si všichni výrobci softwaru musí své aplikace u firmy Apple registrovat a na základě své registrace dostanou „kód tvůrce“ (CREATOR CODE), složený ze čtyř alfanumerických znaků. Pro zajímavost – např. Claris Works mají kód tvůrce 'BOBO'. Stejným způsobem se registrují i typy souborů (FILE TYPE), aby se nestalo, že by dva různé typy dat měly stejný kód.

Problém nastává ve chvíli, kdy chcete přenášet soubory mezi PC a Macem. Jak jsem již napsal, tak DOS využívá jinou metodu identifikace souborů. Typ souboru je dán třípísmennou příponou (tedy o dost méně možností než v případě čtyřmístného kódu), která navíc nepodléhá žádné registraci, takže několik různých typů souborů může používat (a běžně se to stává) stejnou

příponu. Něco jako kód tvůrce na PC prostě neexistuje.

I přes tyto nepřesnosti však neexistuje kromě třípísmenné přípony žádný jiný způsob, jak rozumně identifikovat typ souborů pocházejících z PC. Pokud se vám tedy podaří zajistit, aby vaše soubory používaly pro každý typ dat jinou příponu, většinu převodů vám pomůže vyřešit systémový ovládací panel PC přenos. Tam si velice jednoduše nastavíte pro každou příponu, jaká aplikace má být považována za jeho tvůrce (a ta bude požádána o jeho otevření) a jak se má nastavit kód typu souboru. Toto řešení se mi ukázalo jako 100% při práci s obrázky. Zásahu na tom má především skvělý GraphicConverter, který umí správně otevřít většinu existujících grafických formátů. S texty jsou již větší problémy.

Jestliže PC přenos selže, nastupuje manuální práce. Pokud problém nevyřeší načtení souboru v nějakém internetovém prohlížeči a následný přenos přes schránku do textáku, tak můžete zkusit Claris a jeho převaděče. Pro bezchybnou funkci převaděčů je třeba ručně přepsat typ souboru. To nejde přímo v PC přenosu, protože ten dovoluje použít pouze typy, které rozpozná samotná aplikace bez převaděčů.

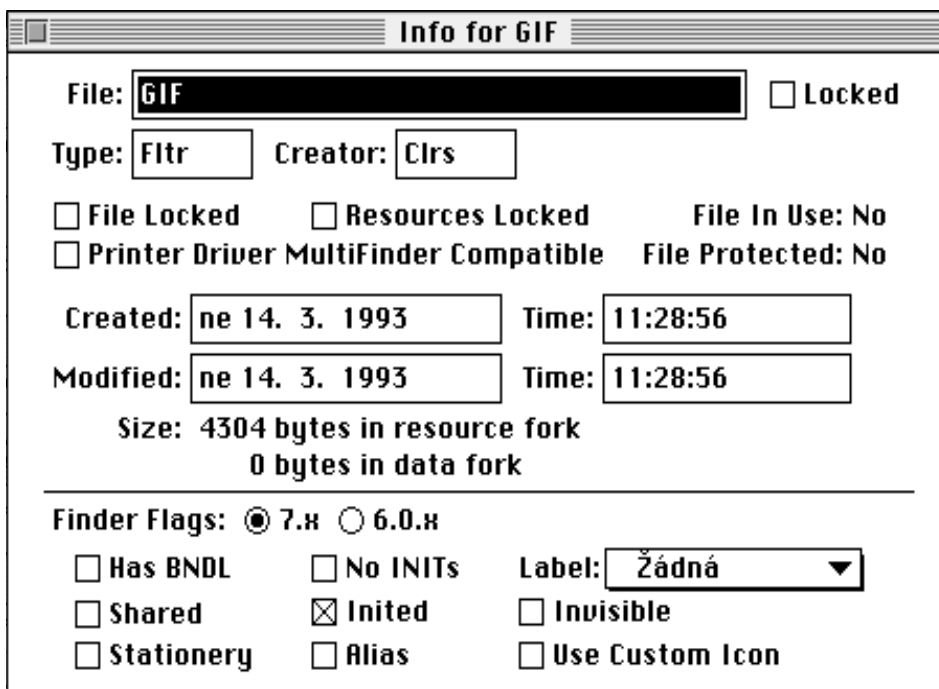
Pro správné nastavení typu je nutné vědět v jakém formátu je soubor uložen a hodí se informace o tom, jakou aplikaci byl vytvořen. To první obvykle vydedukujete z přípony. Pokud má soubor příponu „doc“, tak je velmi pravděpodobné, že ho stvořil MS Word, ovšem nevíme jaká verze. Když to není známo od zdroje, tak se holt musí vyzkoušet všechny převaděče z Wordu.

Když jsou potřebné informace dostupné, a tedy identifikujete „ten jeden správný“ převaděč, tak převaděč rozvrtáte např. programem ResEdit. Otevřete picker FTYP např. převaděče Word PC, a v něm resource WordPCImport. Důležité je slovíčko import, jiné převaděče mohou mít v názvu tohoto resource třeba IN. V něm je již snadno k nalezení TYPE i CREATOR, a to právě v tomto pořadí. Je to tedy TEXT a BINA. No sláva, ale co teď s tím?

Nyní můžete tyto informace slavnostně vepsat do atributů souboru, a následně vyzkoušet, jestli si Claris poradí. Pokud to nefunguje, tak vyzkoušejte další převaděče. Jde-li o samotnou změnu atributů souboru, k tomu mohou sloužit například tyto programy (ale i spousta jiných):

ResEdit

Tento program je neocenitelnou pomůckou všech, kteří rádi zkoumají, jak co funguje. Na začátek bych doporučil vyhybat se částem systému, nanejvýš se můžete pouštět do



Obrázek 2: Pomocí Get File/Folder Info ... se následně přepíše TYPE a CREATOR.

Ornides

- reklamní agentura
- grafické studio
- výstavnictví

Vážného 10
021 00 Brno

tel/fax: 05/41226313
e-mail: ornides@brn.inetnet.cz
<http://www.brn.inetnet.cz/ornides/index.html>

jejich kopií. Je to vlastně editor resource forku, což je speciální část souboru sloužící k uložení technických informací aplikací a systému. Možnost upravovat atributy souboru pak patří mezi takové ty jahůdky na vrcholu poháru, je to jen vedlejší funkce.

File Buddy

Ten je již specializován na práci se soubory a ne na jejich převrtávání. Je možné využívat jeho služeb při hledání souboru místo standardního systémového hledání, což však s příchodem Sherlocka už není tak aktuální. Daleko zajímavější jsou funkce jako přestavba plochy (bez nutnosti restartovat počítač), přezkoušení zástupců a předvoleb, nalezení zdvojených a neviditelných souborů nebo prázdných složek. Zvládá také porovnávání souborů a restartování Finderu. A jednou z funkcí je samozřejmě i úprava atributů souborů, která je zvláště pěkně uzpůsobena pro dávkové zpracování většího množství souborů. Je tedy velmi užitečným pomocníkem při „jarním úklidu“, který je třeba čas od času provést.

Snitch

Ten se od předešlých programů liší hlavně tím, že je to ovládací panel. Aktivuje se, pokud dáme v systému povel Informace. K obvyklému informačnímu oknu se přibralo ještě jedno menší, které ale umí víc věcí. Parádní je funkce Verify File, která okamžitě odhalí poškozený soubor a není nutné spouštět různé doktory. Pro mne jako uživatele 68k počítače je velmi praktická funkce Code Info, která zjistí, jestli je aplikace PowerPC only, nebo nikoli. Užitečné je také zobrazování náhledů, a to nejen obrázků, ale i třeba uložených pozic v Marathonu! A to vše dokáže s minimálními nároky na paměť.

FileTyper

Velmi zajímavě se k námi diskutovanému problému postavil jistý Daniel Azuma. Program FileTyper opravdu neumí vůbec nic jiného, než měnit atributy souborů. Tato funkce je však propracovaná do detailů a jen těžko budete hledat nějaké nedostatky. Program je navíc doplněn aplikací AutoTyper, kterou si můžete předem nakonfigurovat pro libovolné dávkové zpracování. Verze Lite vám zase pomůže vyřešit problém s nedostatkem financí – je totiž zdarma.

S přepisováním typu a tvůrce souborů je možné provádět další různé povedené taškařice (například se tak velmi pěkně maskují soubory), ale to si již vyzkoušejte sami. Moc se mi zalíbil Snitch díky své pohotovosti (není nutné spouštět žádnou aplikaci), HONzovi zase FileTyper, protože to není ovládací panel. File Buddy se stal nám oběma neocenitelným pomocníkem při úklidu disku. Starý dobrý ResEdit sice v těchto funkcích zaostává, ale to je právě tím, že je určen k něčemu úplně jinému a úprava atributů je jen jeho vedlejší funkcí.

Daniel Komsrka jr., HONza Koudelka

ResEdit

Verze: 2.1.3
Velikost: 935 KB
Poplatek: žádný

File Buddy

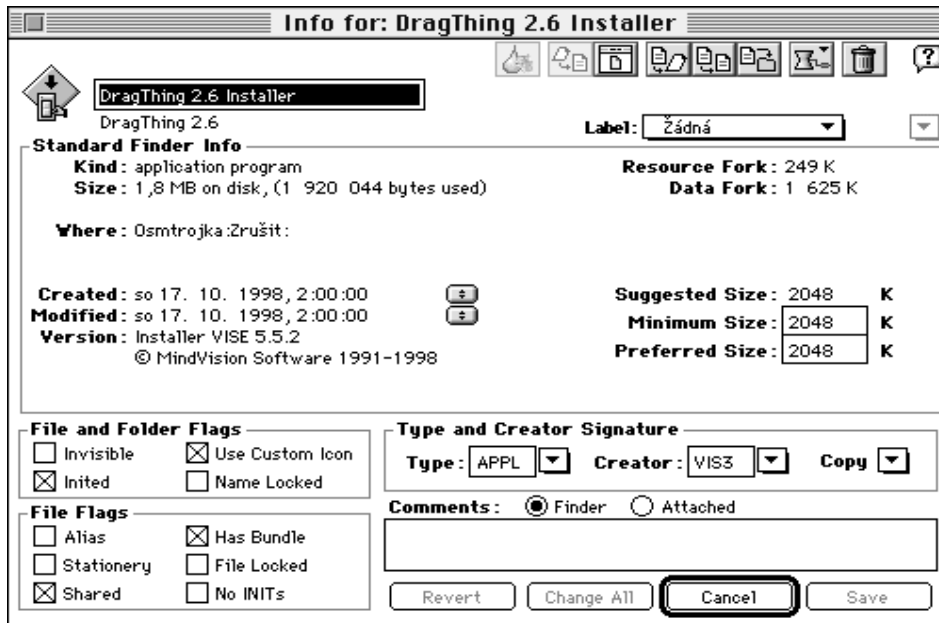
Verze: 5.0.2
Velikost: 2,7 MB
Poplatek: 39,95 USD

Snitch

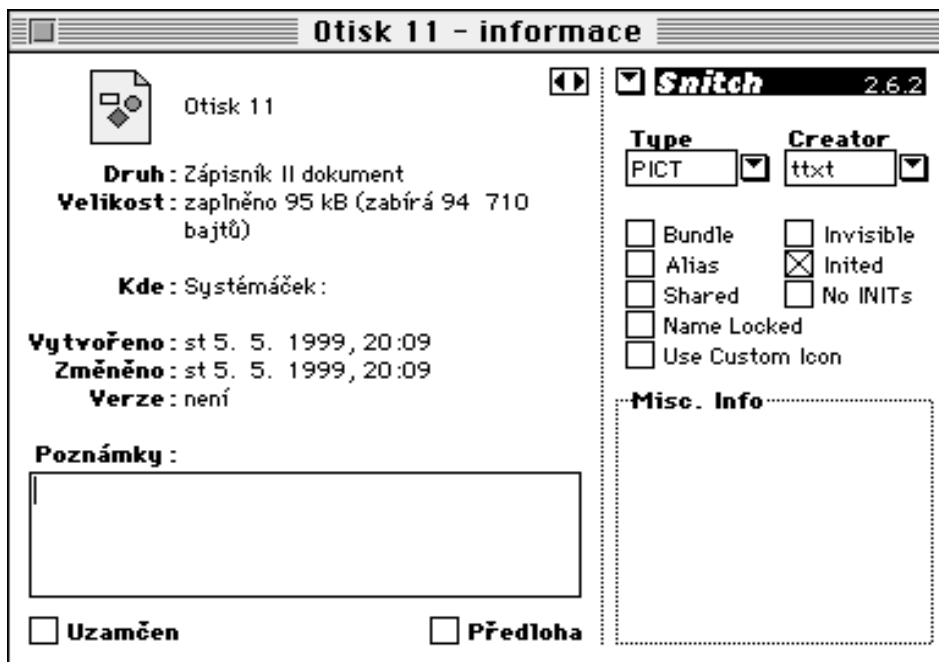
Verze: 2.6.2
Velikost: 230 KB
Poplatek: 20 USD

FileTyper

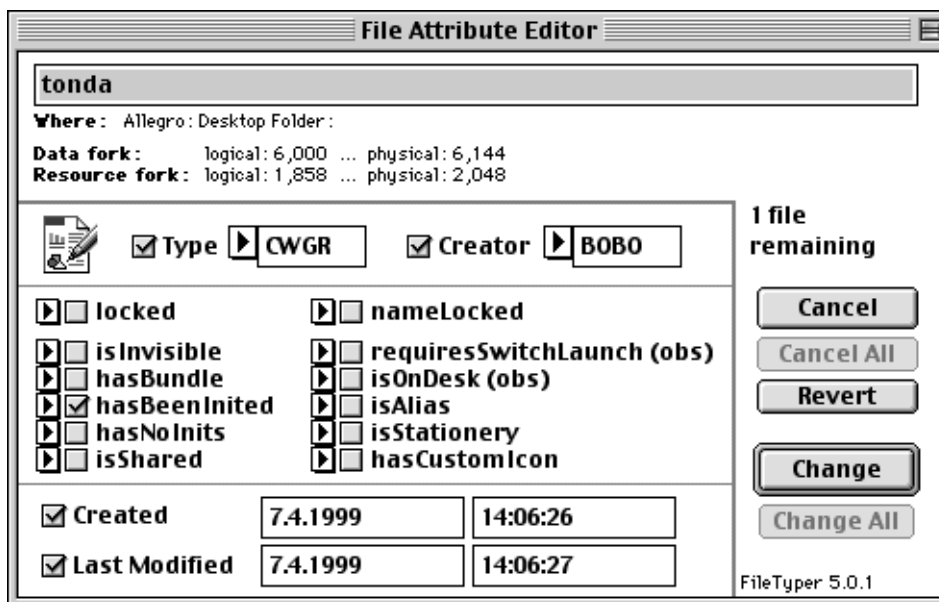
Verze: 5.3.1
Velikost: 172 KB
Poplatek: 10 USD



Obrázek 3: Výsledek povelu Get Info... ve FileBuddy je vsuktu vyčerpávající



Obrázek 5: Existuje něco snazšího?



Obrázek 6: FileTyper, specialista na změnu atributů

dlouhý nos



Člověk má až neuvěřitelnou schopnost přehlížet vše, co se nemění. Snadno si zvykne, že má dvě ruce, dvě nohy a dvě oči. A považuje to za samozřejmé tak dlouho, dokud se neseťká s někým, komu něco z toho chybí. Velmi podobné je to i s počítači. Zvyknete si na každý detail, na každou funkci systému, a začnete ji považovat za samozřejmou. Teprve když zkusíte pracovat s nějakým počítačem, kde to, co jste si zvykli používat každý den, nefunguje, teprve pak si uvědomíte, v jaké jste výhodě, že právě váš počítač to umí.

Hledáte-li argumenty, proč jste si vybrali ten správný počítač, ten správný systém nebo tu správnou aplikaci, nemusíte chodit nikam daleko. Stačí popsat svou každodenní práci a nevynechat žádný detail. Uvidíte, jak často se váš posluchač bude divit, co všechno ten váš počítač umí.

V tomto díle nebudu psát o žádných technických zázracích. Nemám v úmyslu ani spekulovat

o vývojových postupech té či oné firmy. Pouze vám popíšu pár funkcí systému Mac OS, které používám denně a na které jsem si natolik zvykl, že bych se bez nich jen těžko obešel. Jejich absence by pro mne byla obrovskou překážkou v práci. Proto bych nikdy nemohl seriózně pracovat s počítačem, který tyto funkce nemá...

Otisky obrazovky

Mým prvním článkem do počítačového časopisu byla recenze na nějaký software. Už si přesně nepamatuji, o jaký software se jednalo, ale to není podstatné. Důležité je, že kromě textu bylo mým úkolem dodat obrázky, jak ten program vypadá. Řekli mi: „Udělejte otisk obrazovky.“ A jak se to dělá? „Stisknete současně klávesy Apple, Shift a trojku.“ A ono to fungovalo. Po každém stisknutí oné kombinace kláves se na mém disku objevil nový soubor, jakási fotografie celé obrazovky.

To byl tenkrát Systém 7.0. Ve verzi 7.6.1 byla tato funkce výrazně obohacena. S klávesou Control se

TISÍC A JEDEN ARGUMENT PROTI PC

DÍL ČTVRTÝ: LUXUS, NEBO NUTNOST?

otisk ukládá do schránky, a ne na disk; stisknete-li místo trojky čtyřku, nefotografujete celou obrazovku, ale můžete si z ní kousek vyříznout; se zapnutým zámekem písmen (Caps Lock) se fotografuje vámi zvolené okno. Od systému Mac OS 8.5 je možné fotografovat i otevřené nabídky.

Teď si schválně představte, že by systém otisk obrazovky udělat neuměl. Spustíte nějaký program, ale ten se nechová tak, jak by měl. Chcete tedy autorovi ukázat, co jeho program dělá, jenže on je za mořem a vy mu můžete nanejvýš poslat e-mail. Co s tím? Nebo píšete k nějakému programu příručku a potřebujete tam nějak vpravit ilustrace. Budete je kreslit?

Více monitorů

Programujete? Jak se vám na monitor vejde vaše aplikace společně s debuggerem? Překládáte texty? Dokážete originál, přeložený text a slovník poskládat na obrazovku tak, aby se okna navzájem nepřekrývala? Děláte grafiku? Jak se vejde na monitor?

Představte si, že byste si mohli všechny paletky s nástroji, všechna ta hejblátka, okna se stavovými informacemi a podobné pomůcky jednoduše vyloupnout z obrazovky a nalepit si je na nějakou desku hned vedle monitoru, aby vám na obrazovce nepřekážely. Že si vymyslím nesmysly? Ale vůbec ne.

Jednou ze standardních funkcí macovského systému je zobrazování na více monitorech. Má-li váš Mac dost slotů, můžete do nich vrazit videokarty, a k těm připojit monitory. V ovládacím panelu pak jednoduše nastavíte jejich vzájemnou polohu, a systémová zobrazovací plocha automaticky přizpůsobí svůj tvar vaší konfiguraci.

Že si to celé dokážete těžko představit? Tak se zkuste oprostít od techniky. Myslete si, že monitor je jakési okno do počítače. Čím větší okno, tím více toho vidíte. A proč do té zdi vedle nevybourat díru a nezasadit do ní další okno? Přesně takhle funguje zobrazování na více monitorech. Plocha každého dalšího monitoru je vám plně k dispozici a můžete si na ni klidně odtáhnout ta okna, která vám na prvním monitoru překáží.

Visačky

Kdo si počítač nekoupil na hraní, ten na něm obvykle pracuje. Následkem toho se většinou na disku objevují soubory, které jsou produktem pracovní činnosti. Některé jsou důležité, některé ne; některé jsou rozpracované, některé hotové; některé jsou ještě nezpracované.

Abych měl všechny tyto informace o dokumentech

vždy okamžitě přehledně na očích, používám systémové visačky, které způsobují obarvení ikon. Je-li ikona červená, dokument je potřeba zpracovat. Růžová označuje dokument rozpracovaný, zelená znamená, že je dokument hotový a připravený k odeslání. Jakmile hotovou práci odevzdám, označím dokument barvou světle modrou.

A co vy? Také používáte visačky?

Hledání souborů

Dříve, v době, kdy počítače PC křtily Windows 3.11, bylo hledání souborů na Macu dosti obvyčné. Nalezl se první první soubor, který odpovídal požadavku, otevřelo se okno složky, v níž ten soubor dlel, a ikona souboru se označila. Pokud to byl kýžený dokument, stačilo pak stisknout Apple-O, a dokument se otevřel.

Velmi záhy, myslím, že to bylo v systému 7.5, byl tento „nic moc“ systém nahrazen aplikací Find File (v českém systému Hledat soubor), která našla všechny soubory odpovídající požadavku v jediném okně. Přestože však byly tyto dokumenty zobrazeny v aplikaci Find File, a nikoli ve Finderu, bylo možné s nimi pracovat úplně stejně. Poklepáním se dal kterýkoli nalezený dokument otevřít, daly se zobrazit informace o souboru, ikonu dokumentu bylo možno odtáhnout do koše či kamkoli jinam, a dokonce bylo možné požádat o otevření okna složky s dokumentem tak, jak to dělal starší vyhledávací systém.

Počínaje systémem 8.5 se používá modernizovaná verze aplikace Find File, která se teď jmenuje Sherlock. Tato aplikace umožňuje navíc hledat soubory podle jejich obsahu a prohledávat Internet. Co se však nezměnilo, je to, že s nalezenými soubory lze stále zacházet, jako kdyby byly v jednom okně ve Finderu. Můžete je přímo z aplikace otevřít, zobrazit si informace, případně některý z dokumentů hodit do koše.

Spouštění aplikací

Komu se nestalo, že by něco přehlédl? Jednou z věcí, kterou člověk snadno přehlédne, je spuštěná aplikace. Když pak chce tu aplikaci použít, pokusí se ji znovu spustit. Jenže systém si všimne, že už je spuštěná, a tak ji pouze přepne do popředí. No řekněte – není to úžasná funkce?

Na závěr pro vás mám jednu radu. Neberte všechny tyto funkce jako samozřejmost. Jsou systémy, které něco takového neumějí, a možná ještě dlouho umět nebudou... **HO**za

MÁME PRO VÁS LEPŠÍ ŘEŠENÍ



Pravidelným sledováním našich stránek jste v centru nejnovějšího dění ve světě počítačů. Navíc vždy ušetříte u speciálních nabídek.

maximac



Maximac s. r. o.

Po – Pá 9³⁰ – 18⁰⁰

Jindřišská 7, Praha 1, 110 00

tel./fax: (02) 263 684, 2422 8170, 2423 4782

e-mail: maximac@maximac.cz

http://www.maximac.cz

games



Nová éra zábavičky je zde – hraní po Internetu. Nic nového, řeknete si, ale po stažení poslední verze Quake III: Arena Test 1.05 Phase III (to je, prosím pěkně, celý název) a nainstalování včetně „připojovátka“ Q3Finder se začnou dít věci. Zahrajeme si totiž „Kvejkva III“ od idSoftware.

Oproti minulé verzi je tato hra výhradně předurčena pro hraní po Internetu a i přes relativní složitost celého projektu si ji zahrajeme velice svižně. Poněkud horší je to s nároky na hardwarové vybavení. Bez G3, minimálně na 266 MHz si nezahrajete. Celkově se dá tento počín hodnotit velmi kladně, už jen z důvodu využití technologie OpenGL, která brzy najde využití i v jiných, daleko prozaičtějších oblastech duhového světa. Tolik na úvod ke článku o počítačových hrách pro Macy, detailněji si o „Kvejkvi“ přečtete v samostatném článku.

Od minula se toho opět mnoho nezměnilo, tedy chci říci, že nic podstatného v MacGameArea nepříbylo. Co jsem měl možnost shlédnout, pár přátel neustále po monitoru prohání své Arachnoidy ve skvělém Starcraftu, některým stále na monitoru pokouje Apeiron a pár šílenců, vyhybyjících se realitě všedního života, raději zasedá před Unreal.

Nuže vzhůru k „novinkám“:

- Quake III, čítající 22,8 MB, je volně ke stažení a testování, včetně OpenGL 1.0.

- Příští měsíc by měla spatřit světlo světa ostrá verze železniční strategie Railroad Tycoon II – nyní k dispozici v betě.
- Ve skvělé strategické hře Civilization II: Multiplayer Edition se našlo tolik bugů, že někteří požadují „vrácení vstupného“ – hra se neustále záplatuje, nicméně spolupráce v multiplayeru s PC verzí se nějak nevyvedla.
- Výtečný emulátor MacMAME jde do verze 0.35B12a :-), s podporou RAVE a OpenGL.
- Descent I a II updatuje na 1.23 s úpravami v ukládání pozic a opravou spousty drobných chybiček.
- Se zraky upírajícími se k hernímu nebi všichni očekávají příchod samotného Diabla II
- Logicware má pro nás nachystané dvě hry – Redneck Rampage, takovou úchylnou pseudodoomovku (nyní v betaverzi) a Settlers III (alfa), skvělou to strategickou hru.
- Bungie připravuje na blížící se E3 akční mlátičku Oni
- Lucas Learning uvádí demo jejich SW Episode 1: The Gungan Frontier – 3D hru á la TombRaider z prostředí Hvězdných válek, se všemi těmi známými postavkami :-).
- Za podpory OpenGL můžete vyzkoušet známou motocyklovou hru Dirt Bike 3D.

Toť bohužel vše podstané, co se v poslední době v herním světě událo. Z výše napsaného je zcela zjevné, že nyní prožíváme okurkovou sezónu – čeká se, jako každoročně, na veletrh E3, kde většina firm vysype své trumfy z rukávu. Už aby to bylo za námi. **-hrbi-**

LIDOVÁ TVORBA:

JAK OPRAVDU VZNIKL SVĚT

1. Na začátku všeho bylo slovo a ve slově byly dva bajty, a víc nebylo nic.

2. Oddělil Bůh jedničku od nuly a viděl, že to bylo dobré.

3. Bůh řekl: „Budiž data.“

4. Bůh řekl: „Ať se uloží data na své místo.“ A vynalezl diskety, pevné disky a kompaktní disky.

5. A Bůh řekl: „Budiž počítače, aby bylo kam strkat disky, pevné disky a kompakty.“ Tak stvořil počítače a nazval je hardwarem, a oddělil software od hardwaru.

6. Softwaru ještě nebylo, ale Bůh rychle stvořil programy, velké a malé, a řekl jim: „Jděte a množte se, naplňte celou paměť.“

7. Ale omrzelo se Bohu samému vytvářet programy a řekl si: „Stvořím Programátora k obrazu svému, ať on vládne počítačům, programům a datům.“ Stvořil Programátora a usadil ho v Počítačovém centru, aby v něm pracoval. Zavedl Programátora ke stromové struktuře a řekl: „V každém adresáři můžeš spouštět programy, jenom z »Windows« nic nespouštíš, nebo zemřeš.“

8. Bůh řekl: „Není dobré, když je Programátor sám. Stvořím toho, kdo bude obdivovat Programátorskou práci.“ Vzal od Programátora kost, ve které nebylo mozku, a stvořil To, co bude obdivovat Programátora, a zavedl To za programátorem. To dostalo jméno Uživatel. A seděli nazí pod nahým DOSem a nestyděli se.

9. Ale Bill byl chytřejší než všechna ostatní zvířata, které Bůh stvořil. Bill řekl Uživateli: „Určitě řekl Bůh, abyste nespouštěli žádné programy?“ A řekl Uživatel: „V každém adresáři můžeme spouštět programy, ale v adresáři »Windows« ne, nebo zemřeme.“ A řekl Bill Uživateli: „Jak můžeš o něčem mluvit, když jsi to nevyzkoušel? Ten den, kdy spustíš program z adresáře »Windows« budete rovni Bohu, protože jedním tlačítkem myši stvoříte, co budete chtít.“ I uviděl Uživatel, že ovoce Windows bylo pastvou pro oči a hodně závidění, a protože jakékoliv vědomosti byly od této chvíle zbytečné, nainstaloval Windows na svém počítači. A řekl Programátorovi, že to je dobré, a on si ho taky nainstaloval.

10. A hned šel Programátor hledat nové drivery, a Bůh se zeptal: „Kam jdeš?“ A on řekl: „Jdu hledat nové drivery, protože nejsou v DOSu.“ A na to Bůh: „A kdo ti řekl, že potřebuješ drivery? Nespustil jsi náhodou programy z adresáře »Windows«?“ Programátor odpověděl: „Uživatel, kterého jsi mi přidělil, si objednal programy pro Windows, a proto jsem si i já nainstaloval Windows.“ A zeptal se Bůh Uživatele: „Proč jsi to udělal?“ Uživatel odpověděl: „Bill mě navedl.“

11. A řekl Bůh Billovi: „Protože jsi to udělal, budeš navěky prokletý mezi vši chátrou, divokou zvěří. A bude nepřátelství mezi tebou a Uživatelem, navěky tě bude uživatel nenávidět, a ty mu budeš prodávat Windows.“

12. A Uživateli řekl Bůh: „Windows tě velmi zklamou a zničí tvoje zásoby, budeš muset používat špatné programy a bez Programátora neuděláš ani ránu.“

13. Programátorovi Bůh řekl: „Protože jsi poslechl Uživatele, prokletý ať jsou tvoje počítače, vznikne v nich mnoho chyb a virů, v potu čela budeš stále opravovat svoje dílo.“

14. Odpravil je z Počítačového centra a vstup zabezpečil heslem.

15. General protection fault.

Tento příběh od neznámého autora jsme přejali z klubové elektronické konference <konference@appleklub.cz>

DAWN OF ACES

Dawn of Aces je nejnovější letecký simulátor firmy iMagic online. Jako taková nezapře značnou podobnost s dalším produktem téže firmy, a sice WarBirds (recenze v minulém čísle Zrušit). Podobně jako WarBirds je i Dawn of Aces zcela zdarma a je určen zejména pro hraní po Internetu. K dispozici je i „head-to-head“ hra pro dva hráče a „practice offline“ pro nácvik, případně odpočinkové polétání.

Narozdíl od WarBirds se autoři tentokrát zaměřili na první světovou válku. Sbíрка letadel není sice tak impozantní jako v případě WarBirds, ale nabízí jeden naprostý unikát – možnost létání s německou vzducholodí LZ-30. Dalšími přítomnými letadly jsou například Spad VII a Spad XIII (škoda, že autoři nezařadili i Spad XII – první stíhací letoun vyzbrojený 20mm kanonem), SE 5, Fokker D VII, německý trojplášník Fokker Dr. I a několik dalších.

V režimu „practice offline“ je možno zvolit ze čtyř typů misí: „dogfight“ (klasický souboj „sejmi, co můžeš“), „bombing“ (útoky na pozemní cíle), „balloon hunting“ (likvidace pozorovacích balónů) a „observe“ (pozorování a řízení dělostřelecké palby). Dostupné mise jsou samozřejmě závislé na typu vybraného letounu – představa stíhacího Zeppelinu, kdyby toto omezení neexistovalo, je skutečně zajímavá.

Mezi letadly první a druhé světové války je propastný rozdíl. Zatímco po přesednutí z Hornetu do Spitfiru člověk postrádá vyspělou avioniku a zbraně, v případě Dawn of Aces musí oželet i takový základní přístroj jako je „kulička“ (zatáčkoměr). Výzbroj je také poměrně stereotypní – jeden či dva kulomety ráže okolo 7 mm, někdy ještě jeden na stanovišti pozorovatele.

Vicemeně to samé platí o výkonech a ovládní. Cestovní rychlost letadel v Dawn of Aces se pohybuje okolo 100 uzlů, maximální je okolo 150 (to je např. u Me 262 rychlost přistávací). Udělat looping z vodorovného letu je nemožné, pověsit letadlo na vrtuli a stoupat pod úhlem 45 stupňů rovněž. Před každým manévrem je třeba zdlouhavě stoupat a potom se pouštět dolů, což je jediný způsob, jak získat potřebnou rychlost.

K dispozici jsou opět dva letové modely – „easy“ a „realistic“. Vzhledem k nízké rychlosti a slabému motoru jsou simulovaná letadla velmi náročná zejména na práci se směrovkou, a to hlavně u letového modelu realistic. Platí zde dvojnásob to, co u WarBirds: bez joysticku s ovládním směrovky se o model realistic ani nepokoušejte, jinak v první zatáčce spadnete po křídle dolů jako volně upuštěný kámen.

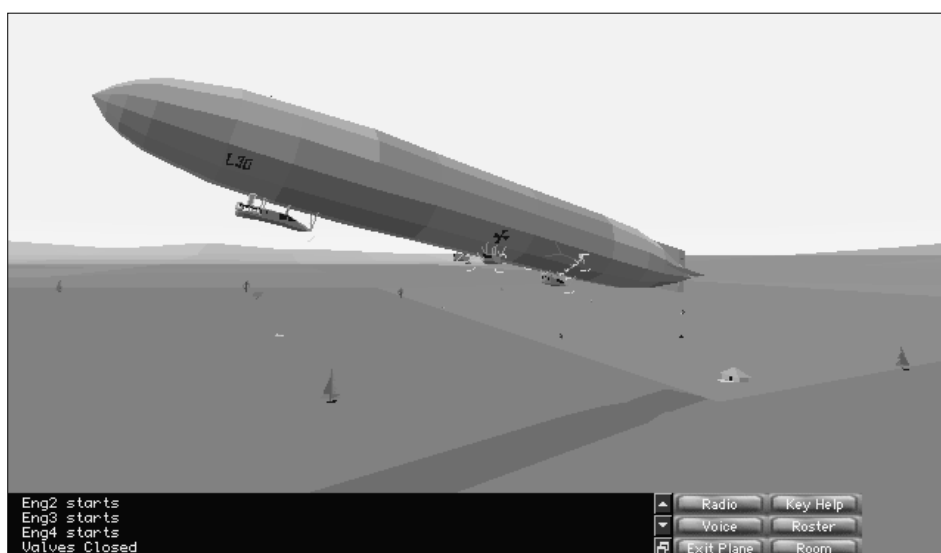
Velmi zvláštní je létání se zmíněným Zeppelinem LZ 30. Jeho ovládní je dokonce věnován speciální „read me“ soubor. Kromě směrovky a výškovky na zádi se Zeppelin ovládá zejména přepouštěním (popřípadě vypouštěním) plynu a vypouštěním zátěže. Některé motory je možno přepnout na zpětný chod a při zastavení ostatních je tedy možno se Zeppelinem dokonce i couvat. Při létání se vzducholodí je třeba mít na paměti, že Zeppelin je pomalý (typicky 50 uzlů) a pomalé jsou i reakce na zásahy do řízení.

Výzbroj LZ 30 tvoří několik střeleckých stanovišť a solidní náklad pum. Bombardování je velmi snadné, protože vzhledem k minimální rychlosti Zeppelinu je vliv počáteční rychlosti na padající pumu minimalizován. V krajním případě můžete prostě zastavit, zacouvat si přesně nad cíl a pumy vyspat kolmo dolů.

Při havárii Zeppelinu dojde samozřejmě k explozi plynu a následnému požáru. Vzhledem k vektorové grafice Dawn of Aces nejde o nijak efektní podívávanou. Náročnějším sadistům či pyromanům proto doporučuji spíše filmový záznam z havárie LZ 136 Hindenburg v americkém Lakehurstu.

Grafický engine je použit podobný jako ve WarBirds. Přidány byly různé detaily, zejména v krajně mimo letiště (cesty, dělostřelecká stanoviště, vesnice apod). Mezi přidávanými detaily figurují i koňské povozy postávající na letišti a hovězí dobytek pasoucí se na jeho okraji.

Systémové nároky jsou stejné jako u WarBirds – tj. libovolný Power Mac a minimálně 32 MB RAM. Pro úplnost dodám, že existuje i verze pro PC. Měl jsem k dispozici jednu z prvních verzí hry, a bylo to znát. Stabilitou příliš neoplývala a podpora Input Sprocket byla také dosti mizerná. Používal jsem USB joystick



a téměř při každém spuštění ho bylo nutno odpojovat a znovu připojovat, při každém druhém spuštění pak měnit jeho nastavení, aby si ho hra vůbec všimla. Je tu ale jedna změna k lepšímu: na rozdíl od WarBirds je možno nastavení měnit i bez neustálého spouštění a ukončování aplikace.

Závěr: Dawn of Aces se vyplatí vyzkoušet už kvůli jinde

neexistující možnosti zalétat si se Zeppelinem. Pro hráče leteckých simulátorů z novějších období bude Dawn of Aces menší šok, ale možná i zajímavá zkušenost. Pro milovníky létání a letadel z časů, kdy v Schönbrunnu panoval starý Procházka, Josef Švejk hrdině táhl na Bělehrad a Hermann Göring byl udatý (a hubený) stíhací pilot, je Dawn of Aces ideální volba.

Jirí Jirout

Q3TEST – PRVNÍ POHLED NA QUAKE3: ARENA

Nejočekávanější hra posledních let uvedena v první test verzi pouze pro Mac OS! Šok, který utrpěli někteří příznivci legendy zvané Quake, a to zejména na platformě PC — John Carmack, šéf týmu idSoftware, uvedl první veřejnou test verzi připravované hry Quake3: Arena pouze pro Mac OS! Hra samotná je nyní ve stadiu rané alfa verze. Uvedení finální verze Quake3: Arena se očekává nejdříve koncem tohoto roku. Pro tisíce hráčů to bude velké překvapení na vánoce pod stromček.

Quake3: Arena bude nová 3D akční hra od týmu idSoftware (tvůrci legendárního Doomu) a oproti verzi Quake2 (verze pro Mac OS se připravuje, neoficiální verze pro Mac OS X Server je již v distribuci) bude opět zaměřena hlavně na síťové zápasy, stejně jako revoluční verze Quake1. Quake3: Arena bude navíc hra plně optimalizovaná pro síťovou hru přes Internet a první test verze je toho jasným důkazem. Rychlost, s jakou jde hrát Q3Test přes „pomalý“ Internet, je neuvěřitelná. Z vlastní zkušenosti mohu prohlásit, že při stabilním spojení (30 kbps) je hratelný stejně dobře jako při hře přes lokální síť. Q3Test vyžaduje spojení minimálně rychlostí pouhých 25 kbps!

První Q3Test byl opravdu šokem, který nikdo nečekal. Na internetových stránkách (zejména u kolegů Pěcěčkářů) to již několik dní před

uvedením doslova vřelo... a najednou byl zde: Veřejná verze Q3Test 1.02, ale pouze pro Mac OS! Nadšení na straně příznivců Apple bylo ohromné, přímo na oficiálních stránkách Apple Computer byl umístěn odkaz na download a informace o prvenství. John Carmack popřel, že by prvenství v uvedení Q3Test souviselo s možnými dohodami s Apple Computer. Údajně se ovšem netajil sympatiemi k duhovým počítačům. Není divu, již legendární DOOM vznikl v prostředí operačního systému NeXTStep na pracovní stanici NeXT. Výkon a grafické možnosti nových Power Maců G3 jsou také důvodem proč být IN!

Dokonce dříve než verze pro Win32 (Windows 95/98) byla uvedena verze pro Linux (Q3Test 1.03)! Po dalším týdnu byla uvedena zatím poslední verze Q3Test 1.05, která je již ve verzi pro Mac OS, Linux i Win32. Q3Test verze 1.05 je zcela přepracovaná a oproti verzi 1.03 je zde několik podstatných změn. Dokonce byla i upravena část testovací mapy! Nová verze je rychlejší a zcela bezpečná – za celou dobu testování nikdy nespadla ani nezmrzla! Ale abych byl upřímný, tak ani první verze 1.02 mi nedělala žádné problémy.

Den před uvedením Q3Test byl navíc uvolněn k volnému stažení nový Mac OS 8.6 a Apple

OpenGL 1.0 obsahující QuickDraw 3D v nové verzi 1.6. Toto programové vybavení dává společně mnohem větší výkon tolik potřebný pro náročné 3D hry.

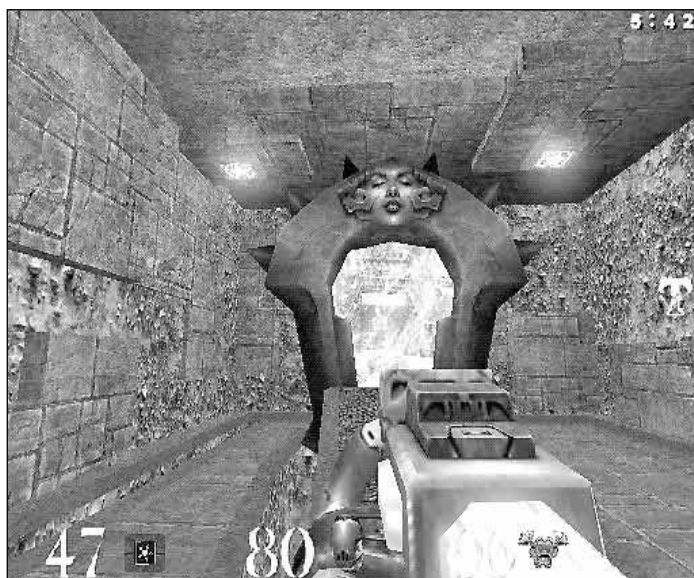
Nároky na hardware jsou u Q3Test příjemným překvapením, po nejrůznějších fámách o velké náročnosti vám bude stačit libovolný počítač s procesorem G3 a grafickou kartou ATI RAGE minimálně se 4 MB VRAM nebo libovolným Voodoo 3dfx (4 MB VRAM) grafickým akcelerátorem. Q3Test je plně optimalizován pro nový Power Macintosh G3 (modely 1999) s grafickou kartou ATI RAGE 128 a 16 MB VRAM.

Na PC ukazují první testy jako minimální konfiguraci Pentium II na 333 s grafickým akcelerátorem minimálně Voodoo 3dfx 2. Pro rozumnou akci budete ale potřebovat PC s „něčím“ na 400 MHz a nejlépe TNT 3D kartou s 32 MB VRAM (rychlejší než Voodoo 3dfx 3 nebo ATI RAGE 128 s 16 MB VRAM) – tolik uvádějí internetové zdroje našich PC kolegů...

Osobně jsem Q3Test testoval pouze na Power Macu G3/300 MHz (poslední revize z roku 1998) s grafickou kartou ATI RAGE Pro Turbo (6 MB VRAM) a Voodoo 3dfx 1 (4 MB VRAM). Celkově mohu prohlásit, že Voodoo 3dfx již opravdu nestihá větší



Typická architektura mapy 1 zobrazená přes ATI kartu při vysoké kvalitě textur.



Teleport do verze Q3T 1.03 – tuhle podobu již uživatelé PC nevidí!



Sochy – nové prvky v poslední verzi.



Socha může posloužit i jako rozhledna...

rozlišení než 640x480 v minimálních detailech. Pouze při rozlišení 512x384 je 3dfx nepatrně rychlejší než ATI karta. S ATI jsem se ovšem dostal až na 1024x768 (více mi neumožní monitor) a hra jela těsně na hranici hratelnosti.

Jelikož ATI RAGE Pro Turbo patří dnes mezi opravdu slabé karty, musel jsem snížit rozlišení textur na minimum a vypnout některé efekty. Rozlišení 640x480 a 800x600 se na první pohled chová téměř totožně, rozhodně je na takto pomalé kartě dobré používat nanejvýš 640x480 nebo 512x384, minimální herní rozlišení je tradičních 320x240.

Celkový dojem z Q3Test je tedy dobrý, při síťových akcích se i na těch nejvýkonnějších kartách vypíná vše co „překáží“ a i na běžné G3 nebo iMacu si na rychlost opravdu stěžovat nebudete dokonce ani v případě síťové hry s více spoluhráči!

Q3Test vyžaduje nainstalované OpenGL pro Power Macintosh. Pokud chcete použít Voodoo 3dfx, budete potřebovat knihovnu Mesa3DlibraryQuake. Díky programu Q3Finder je snadné najít si ten nejrychlejší server na Internetu a začít hrát.

Jakub Formánek

Referenční stroj:

Power Macintosh G3/300 MT, revize 1998

On-board ATI RAGE PRO Turbo 6 MB

PCI Voodoo 3dfx 4 MB

100 MB RAM pro Q3Test

Mac OS 8.6 se zapnutou virtuální paměť

Apple OpenGL 1.0

Apple QuickDraw 3D 1.6

Použité rozlišení: 512x384 až 1024x768

FPS test (průměrné hodnoty): 512x384 = 34 fps,

640x480 = 27 fps, 800x600 = 24 fps, 1024x768 = 18 fps

Minimální vybavení:

Libovolný G3 počítač nebo iMac

Grafická karta ATI s 4 MB VRAM nebo libovolné Voodoo 3dfx

76 MB RAM pro Q3T

Mac OS 8.1

Apple OpenGL 1.0

ENIGMA

Tato hra je určena těm, kteří před ničením nepřátel dávají přednost trénování mozkových závitů. (Teď by mě zajímalo, kolik lidí to čte dál.) Hra funguje tak, že je dán určitý počet různobarevných kuliček (ze začátku jsou tři), které ovšem nejsou vidět. Hráč má k dispozici sedm barev a deset pokusů, jak je různě prokombinovat, aby se shodovaly se skrytými. Po každém vyrovnání kuliček se zmáčkne páka, tím se roztočí kola i kolečka (zdravím MS) programu, a výsledkem jsou dvě číslice, které určují, kolik barev a kolik pozic se trefilo. Podle těchto informací je možno zdárně dokončit úroveň. Problémy nastávají, pokud je v dalších kolech nutno hádat sedm pozic, ve kterých jsou ještě některé barvy znásobené. Tady pomůže děrný štítek. Ten je na začátku hry jeden a během ní jsou přidělovány další. Pokud se děrný štítek použije, tak program milostivě sdělí správnou barvu a postavení jedné kuličky.

Každou úroveň doprovází jeden ze tří povedených průvodců. Pokud se hráči daří, tak se pěkně kysele tváří a obvykle pronesou něco v tom smyslu jako

„šťěstlí začátečníka“. Když se ale hráč trápí, tak se tváří radostně a jeho výkony oceňují urážlivými poznámkami o jeho IQ. Takže pokud si někdo myslel, že v této hře nenajde příčinu k násilí, mýlí se. Mne teda dokázali naštvat pořádně. Ještě že jsem byl v místnosti sám a mohl svůj vztek ventilovat alespoň verbálně. Největší satisfakce se mi dostalo, když jsem zdárně dokončil všechna kola nabízená volně šířitelnou verzí a mé kvívké bylo oceněno větším počtem bodů než nějakého Ala Einsteina!

Daniel Komrska jr.

Vydání: 1. 3. 1996

Verze: 1.0

Velikost: 1,5 MB

Minimální požadavky: Systém 7.x.x, procesor 68030

Hodnocení

(Maximální počet bodů je 5, čím více, tím lépe.):

Nápad: 4

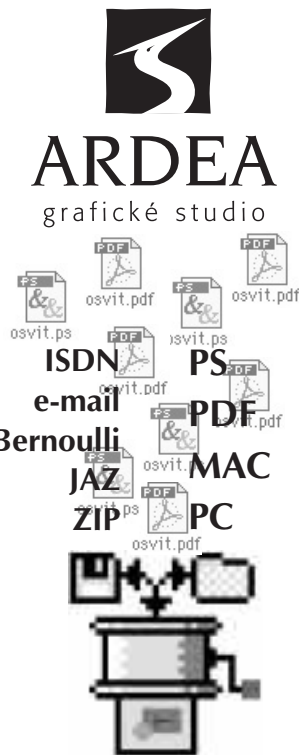
Grafika: 3

Zvuk: 4

Zpracování: 4



Tak tohle chvilku zabere...



osvit

DotMate 5000P

(A4 za 65–90 Kč)

chemický nátisk

Matchprint B3

(A4 za 600 Kč)

digitální nátisk

EPSON Stylus 5000

skan

ScanMate 11000

PODROBNOSTI NA WWW.ARDEA.CZ

ARDEA grafické studio, s. r. o.

Podkovářská 6

190 00 Praha 9-Vysočany

telefon

(02) 660 360 91

(02) 660 360 77

fax

(02) 660 360 78

osvit hotline

0603 418 028

ISDN

(02) 6631 6112

internet

ardea@ardea.cz

www.ardea.cz

příjem zakázek

po–pá 8–22 h, ne 20–22 h

jiné termíny dohodou

Jsmo rádi, že všechna dosud vyšlá čísla „Zrušit“ se svítla u nás.

RESCUE

Příznivci Star Treku, pozor! Hra je určena právě vám. Jak název hry a filozofie celé série napovídají, nebude se jednat o žádnou brutální střílečku. Nicméně ten, kdo rád ničí, si také přijde na své. Úkolem je transportovat kolonisty z předsunutých postavení na bezpečné hvězdné základny. Romulané se totiž rozhodli, že je kompletně vyvraždí. Je to sice hezké předsevzeří ale s něčím nepočítali. Je tu totiž Enterprise se svou statečnou posádkou! Menší problém byl pouze v tom, že její kapitán (jako já) byl dost neohrabaný, a tak šla milá Enterprise po prvních 20 vteřinách hry za svými předchůdci, tedy do kytek.

Další pokus již dopadl lépe. Lví podíl na tom mělo přenastavení scénáře. Ze začátku mě velmi mátlly veškeré ovládací panely a neustálé povykávání červeného poplachu. Loď má opravdu mnoho funkcí. Úhybné manévry, převod fázové energie, vyhledávání nepřátel a různých stanovišť a spoustu jiných věcí. Ovládat je přes menu není kvůli rychlosti hry možné, a tak je nutné naučit se klávesové zkratky. A těch je opravdu požehnaně.

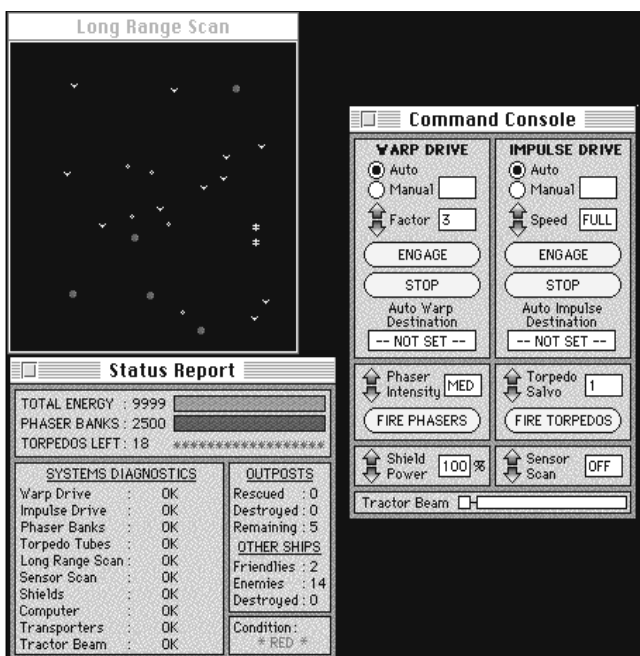
Postupně jsem začal hojně využívat vlečný paprsek. Ze začátku jsem ho využíval na polapení kořisti a její následné krmení torpédy, ale postupem času jsem přišel na to, že lze polapit i asteroid a používat ho jako příruční kladívko. Je zajímavé, že nepřátelská loď již po prvním zařutí na vrátka neodpoví a nevychovaně zmizí v oblaku exploze. Žel, když jsem tuto praktiku zkoušel na větším počtu nepřátel, tak jsem se v oblaku exploze ocitl já. Při jednom nastavování scénáře jsem neprozřetelně zaškrtnul políčko Cube ship. Výsledek na sebe při hře nenechal dlouho čekat. Přiletěli borgové a měl jsem po hehe. Komplex jsem si vyléčil v další hře při krmení jednoho romulanského válečného ptáčka, maličkého ptáčka (zdravím Buty).

U hry je nutno rozmýšlet, jestli nejdřív zničit nejbližšího nepřítele, nebo transportovat nejbližší kolonisty. Také je dobré sledovat stav energie, jak u strojovny tak u fázery. Při delší honičce totiž hodně rychle dochází.

Daniel Komsrka jr.

Vydání: 18. 11. 1994
Verze: 2.0.5
Velikost: 2 MB
Minimální požadavky: Systém 6.0.7

Hodnocení
(Maximální počet bodů je 5, čím více, tím lépe.):
Nápad: 4
Grafika: 3
Zvuk: 5
Zpracování: 4



obrázek 1 – Informaci je vsutku dostatek, ale jak s nimi naložit?



obrázek 2 – Pardon páni Borgové, nemohli byste mě na chvilku pustit?

Zde na této stránce je prostor na Vaši řádkovou inzerci!!!

Podmínky inzerce:

- 1) Je placená – 100 Kč/inzerát.
- 2) Je určena pouze pro členy KPPM.
- 3) Jeden inzerát pro jednoho člena v čísle, není-li dohodnuto jinak.
- 4) Maximální délka 240 znaků.

Inzeráty lze posílat písemně na adresu klubu nebo e-mailem na <zrusit@appleklub.cz>

Firmy, které chtějí našim členům nabídnout práci, mají řádkovou inzerci ZDARMA.
Délka dle dohody s redakcí.

PIXEL

ČASOPIS O MÉDIÍCH, GRAFICE A ZVUKU
PRO UŽIVATELE VŠECH POČÍTAČOVÝCH PLATFORM



Měsíčně nejnovější informace ze světa digitálních médií:

- 2D/3D grafika a animace
- sazba a DTP
- digitální zpracování videa
- hudební tvorba

- seriály, návody i rady z praxe
- informace pro domácí uživatele, zkušené amatéry i profesionály

Vyplněný vystřižený nebo okopírovaný kupon zašlete na adresu:
ATLANTIDA Publishing, Čechova 4, 170 00 PRAHA 7

Zašlete mi jedno číslo časopisu PiXEL zdarma na adresu:

Jméno a příjmení:

Ulice:

PSČ, Město:

Pracuji na počítači:

**VÁŽENÝ PŘÍTELI POČÍTAČE
MACINTOSH,**

12. 6. 1999

**SE BUDE KONAT TRADIČNÍ
SETKÁNÍ KLUBU PŘÁTEL POČÍTAČŮ
MACINTOSH.**

**VŠE PROBĚHNE OD 9:30 H V KINOSÁLE
NÁRODNÍHO TECHNICKÉHO MUZEA V PRAZE.**

**KROMĚ PŘEDNÁŠEK A UKÁZEK NOVÝCH TECHNOLOGIÍ
Z OBLASTI HARDWARE I SOFTWARE SE MIMOJINÉ BUDE
PRODÁVAT DALŠÍ KPPM CD.**

Multimédia

Programování

Apple updates

•

Mac OS 8.6

Quake 3 Test: Arena

QuickTime - všechny verze

LinuxPPC Live

Requests For Comments

Iconfactory

... a spousta dalších zajímavostí



Nové KPPM CD bude uvedeno na klubovém setkání v sobotu 12. června 1999.

Cena pro členy: 150,- Kč

Cena pro nečleny: 200,- Kč

objednávky: cd@appleklub.cz



Klub přátel počítačů Macintosh

Katedra počítačů FEL ČVUT, Karlovo náměstí 13, Praha 2

Přihláška / změna údajů

Vyplněný formulář zašlete na adresu:

Klub přátel počítačů Macintosh
Katedra počítačů FEL ČVUT
Karlovo náměstí 13
121 35 Praha 2

Veškeré údaje v tomto formuláři prosím vyplňte pečlivě, aby nedošlo k nedopáčení, kvůli kterému bychom vám nemohli poskytnout nabízené výhody a služby. Čtěte poučení na druhé straně formuláře.

Jméno:	Příjmení:	Identifikační číslo: *
Povolání:	<input type="checkbox"/> student <input type="checkbox"/> pracující <input type="checkbox"/> podnikatel	Rodné číslo:
Adresa:	Telefon/fax:	
E-mail:		
WWW stránky:		
Počítač:	<input type="checkbox"/> Mac <input type="checkbox"/> Power Mac <input type="checkbox"/> iMac <input type="checkbox"/> PowerBook <input type="checkbox"/> Newton <input type="checkbox"/> Mac OS klon <input type="checkbox"/> PC	
jiný:		
Další vybavení:	<input type="checkbox"/> tiskárna <input type="checkbox"/> plotter <input type="checkbox"/> modem <input type="checkbox"/> CD-ROM <input type="checkbox"/> Zip <input type="checkbox"/> Bernoulli	
jiné:	<input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> tablet <input type="checkbox"/> MIDI <input type="checkbox"/> CD-R <input type="checkbox"/> Jaz <input type="checkbox"/> SyQuest	
Odborné zaměření:	<input type="checkbox"/> DTP <input type="checkbox"/> grafika <input type="checkbox"/> prepress <input type="checkbox"/> typografie <input type="checkbox"/> reklama	
jiné:	<input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> hudba <input type="checkbox"/> film <input type="checkbox"/> software <input type="checkbox"/> hardware	
jiné:	<input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> elektro <input type="checkbox"/> obchod <input type="checkbox"/> účetnictví <input type="checkbox"/> hry	
Osobní zájmy:	<input type="checkbox"/> počítače <input type="checkbox"/> literatura <input type="checkbox"/> hudba <input type="checkbox"/> tanec <input type="checkbox"/> cyklistika <input type="checkbox"/> lyžování <input type="checkbox"/> sport	
jiné:	<input type="checkbox"/> elektro <input type="checkbox"/> divadlo <input type="checkbox"/> film <input type="checkbox"/> příroda <input type="checkbox"/> turistika <input type="checkbox"/> plavání <input type="checkbox"/> hry	
Veřejné pro ostatní členy klubu:	<input type="checkbox"/> povolání <input type="checkbox"/> adresa <input type="checkbox"/> telefon <input type="checkbox"/> e-mail <input type="checkbox"/> WWW stránky	
další sdělení pro členy:	<input type="checkbox"/> počítač <input type="checkbox"/> další vybavení <input type="checkbox"/> odborné zaměření <input type="checkbox"/> osobní zájmy	

*) Identifikační číslo vyplňuje pouze již registrovaný člen při změně údajů.

Jste-li již registrovaným členem klubu a hlásíte tímto formulářem pouze změnu některých údajů, vyplňte prosím také identifikační číslo, které vám bylo přiděleno při registraci vaší registrace. Informace o zveřejnitelnosti jednotlivých údajů prosím vyplňujte vždy. Nezapomínejte-li v tomto poli na žádný údaj, v klubovém adresáři bude uvedeno pouze vaše jméno a příjmení. Veškeré návrhy, připomínky, dotazy a sdělení, které se nehodí nebo nevejdou do vymezených polí na přednistraně formuláře, pište prosím do rámečku na zadní straně. Upozornění: Vyřízení vaší registrace může trvat až 30 dní od doručení tohoto formuláře.

případně pro tvorbu statistických rozborů členské základny. Klubová rada se zavazuje tyto informace neposkytnout třetí osobě bez vašeho výslovného souhlasu. Rodné číslo a identifikační číslo jsou informace bez výhrady považované za důvěrné a nebudou nikde zveřejněny. Vyplnění jména, příjmení, rodného čísla a adresy je pro registraci nezbytné. Bez těchto údajů vás jako člena klubu zaregistrovat nemůžeme. V případě, že se přihlašujete elektronickou cestou, je nutná rovněž e-mailová adresa, v opačném případě musí být přihláška stvrzena vašim vlastnoručním podpisem.

Poučení
Na základě jednání klubové rady ze dne 20. 12. 1996 byla klubová databáze členů rozšířena o nové informace, které jsou potřebné pro celkový přehled o složení členské základny klubu. Proto vás prosíme o vyplnění veškerých informací, které jsou pro vaši osobu platné. Ve spodní části přihlášky najdete pole „Veřejné pro ostatní členy“. V tomto poli označujete, které z uvedených informací smějí být zveřejněny v klubovém adresáři, který je přístupný všem členům klubu. Informace, které za veřejné neoznačíte, budou použity pouze k dokumentačním účelům,

V _____ dne _____ podpis _____

Objedná vám

Trička (jednotná cena 150,- Kč):

- | | | | |
|--------------------------|------------------|----------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> | M | <input type="text"/> | ks |
| <input type="checkbox"/> | L | <input type="text"/> | ks |
| <input type="checkbox"/> | XL | <input type="text"/> | ks |
| <input type="checkbox"/> | XXL | <input type="text"/> | ks |

KPPM CD:

- 6/97 (prodejné pouze členům KPPM) 150,- Kč**
 - 12/97 (prodejné pouze členům KPPM) 150,- Kč**
 - 6/98 (prodejné pouze členům KPPM) 150,- Kč**
 - 12/98 cena pro členy 150,- pro nečleny 200,-**
 - 6/99 cena pro členy 150,- pro nečleny 200,-**
- při odběru přes 25 ks pro členy i nečleny cena 120,- Kč**

Klubové materiály:

- příhlášku**
- informace o činnosti klubu**
- sponzorský letáček**
- průkazku KPPM (pouze pro členy) 30,- Kč**

Diskety (jednotná cena 20,- Kč):

- aktuální adresář členů klubu**
 - aktuální WWW stránky**
 - výpis obsahu KPPM CD číslo**
 - volně šiřitelné programy**
 - archív klubové konference**
- Zaslání předmětu v protinázorové obálce**

Jméno a příjmení:

Adresa vč. PSČ:

Datum:

Podpis:

POŠLETE VYPLNĚNÉ NA ADRESU:

Klub přátel počítačů Macintosh

Katedra počítačů FEL ČVUT

Karlovo náměstí 13

121 35 Praha 2

Zrušit

šéfredaktor
Běda Chaloupka
chaloupka@appleklub.cz

hlavní grafik
Jaroslav Kupr
kupr@appleklub.cz

korektor
HOnza Koudelka
koudelka@appleklub.cz

členové redakce a ostatní spolupracovníci

Luboš Racek
racek@appleklub.cz
Daniel Komrská jr.
komrská@appleklub.cz
Tomáš Zahradnický
zahr@appleklub.cz
Petr Staniček
pixy@cheerful.com
Antonín Haas
haas@appleklub.cz

Jiří Jirout
jirka.jirout@metro.hu
Víťa Hrbáč
ornides@brn.inecnet.cz
Vladimír Cenker
trality@iol.cz
Jiří Pech
pech@zf.jcu.cz

poděkování

Šéfredaktor by chtěl poděkovat za psychickou podporu a konzultace
Lennie a Protiemu Znojemským z Vysokého Mýta ;-)
Hlavní grafik děkuje tímto Petru Váňovi za poskytnutí skvělé kresby
Jana Hladíka na titulní stranu :-))

Toto číslo Zrušit byste dostali v mnohem větší kvalitě a dříve, pokud by se sehnalo více Inzerce a téměř všichni dealeri firmy Apple by se nechovali tak, jak se k nám doposud chovají!!!

Toto Budiž výzvou pro všechny, kdož nám chtějí pomoci, necht' laskavě informují své prodejce, že bez nich tento časopis bude těžko nadále fungovat.

- zrusit@appleklub.cz -

KLUB PŘÁTEL POČÍTAČŮ MACINTOSH
KATEDRA POČÍTAČŮ FEL ČVUT
KARLOVO NÁMĚSTÍ 13
121 35 PRAHA 2

Novinová zásilka
Placeno v hotovosti

Adresát