



Содержание

Главный редактор:
Борис КОНДРАТЬЕВ

Редакторы:
Павел КУЗЬМИН
Евгений ШИЛОВ

Дизайн обложки:
Геннадий ШЕВЧЕНКО

Рисунки:
Кирилл САЗОНОВ

Корректор:
Ефим ЧУРИКОВ

Компьютерная верстка,
дизайн:
Евгений ШИЛОВ

Адрес редакции:
123308, г. Москва
ул. Зорге, д. 6
"Мир Амиги"
e-mail: mir_ami@chat.ru
<http://forcefield.net/woarus/>

Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов, опубликованных в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнения, высказываемые в материалах журнала, не обязательно совпадают с точкой зрения всей редакции.

Рукописи не рецензируются и не возвращаются.

Ответственность за рекламные материалы несет рекламодатель.

Редакция журнала выражает благодарность КАРЕВУ Роману и Михаилу Кислицину за помощь в создании журнала.

От редакции

Страничка главного редактора 2

Новости

С миру по нитке 3

Картинки с выставки —

Home Electronic World 99 4

Official

АТО 9

Железо

Привод LS-120 на Амиге. Опыт подключения и работы 12

Паять, не перепаять — ломать, не переломать!? 15

Трибуна

А вы — вы писюшные маздаи! 18

Первый блин всегда комом 21

Тема номера

Что опаснее: покупать лицензионный GoldED

или ссорится с пиратами? 23

Ответственность нарушителей авторских прав

в области программного обеспечения 26

Борьба MicroSoft-а за чистоту НАШИХ рядов! 30

Вирусы 31

Программы

Шрифты Adobe Type 1 33

Плюс четыре десятых 35

Минус четыре десятых 39

Directory Opus 5.8 Magellan II 40

Немного о портировании UNIX-программ для AmigaOS 43

PerfectPaint 45

Dendy — новая реальность 47

eNote электронный зверь 49

Магия чисел 51

Y2K — ну что, не ждали!!! 52

CED 4.2 — простенько, но со вкусом 53

Игры

Игрушки нового тысячелетия 60

Доска объявлений

Продам Амигу 6/у, но в хорошем состоянии 63

Анонс!

Читайте в следующем номере 64



Страничка
главного
редактора

От редакции

Вы сейчас держите в руках второй номер нашего (и вашего) журнала "Мир Амиги".

Если вспомнить историю выхода журналов об Амиге в России, то выяснится что число "2", почему то является критическим для всех амижных журналов на русском языке. Третий номер, как правило не появляется. И пусть на меня не обижаются уважаемые амижники, но во многом виноваты именно они. Ведь каждый журнал издается для продажи, а не для распространения по принципу подпольных прокламаций — прочти сам и передай товарищу. Этот принцип уже поставил крест на судьбе нескольких печатных изданий в России. Нужно все-таки менять его на другой — купи сам, и помоги купить товарищу.



Хочется напомнить что издание журнала стоит денег, и денег немалых. И если журнал не будет продаваться, то это значит, что он не будет выходить. Мы конечно помним про эту злосчастную цифру "2", но рассчитываем, что с вашей помощью ее преодолеем. А со своей стороны редакция постарается сделать журнал таким, что бы вам было интересно и даже иногда полезно его читать.

После выхода первого номера в редакцию приходят письма в которых задают различные вопросы. Чаще всего спрашивают, почему журнал черно-белый, а не цветной и второй вопрос — платим ли мы гонорары авторам. Ответу сначала на второй вопрос — все статьи, написанные и в первом, и во втором номере, авторы написали безвозмездно, за что всем им большая благодарность.

А вот будет ли журнал цветным, (и будут ли гонорары авторам в будущем) зависит только от того, как вы, наши читатели, будете его покупать. У нас появится возможность сделать журнал цветным и платить гонорары авторам только при условии, что журнал будет покупаться и тираж будет расти. Планируется также выпуск приложений к журналу на дискетах или CD дисках и на видеокассетах.

Так что, до встречи в третьем номере!

Борис
Кондратьев

**А ТЫ, КУПИЛ
ЖУРНАЛ
"МИР АМИГИ" !!!**

Новости



Сообщение Amino/Amiga (31.12.1999):

Билл МакЭвен (президент компании Amino, бывший сотрудник Geteway2000): “С Новым годом всех амижников по всей Земле. Сегодня Gateway анонсировал, что мы приобрели Амигу. Это все правда и мы сообщим в течении нескольких недель о наших дальнейших планах, все они будут очень интересными. Это очень светлое будущее для всех нас. Добро пожаловать в 2000!” Gateway продал Амигу за 5 миллионов долларов. Да сразу два президента устроили нам Millenium...

CUCUG закрылся.

CUCUG решили закрыть их популярную службу Amiga Web Directory. Причина — в упадке рынка Амиги и, по их мнению, лучше остановить работу сейчас, вместо тихого умирания. Довольно удивительное решение, учитывая тот факт, что у Amiga с 1.1.2000 новый хозяин. Гэри Пик (Gary Peake) заявил в листе рассылки Team Amiga: “Мы в Owlnet предложили “забрать” CUCUG и Кевин ответил, что они решили удалить все страницы, торговые знаки, поисковую систему и т.д.”

Vaporware “Победители 99”

Журнал Wired опубликовал список 10 самых вапорных (дурых) проектов, в которых было множество обещаний, но они так не были исполнены. Микрософт победил в 1998 и в 1999, а вот новая Амига постаралась и в 1999 году заняла второе место.

REBOL — “больше чем инструмент”...

Carl Sassenrath, CEO REBOL Technologies, сообщил грядущие планы касательно REBOL. Согласно Карлу, ядро языка REBOL — великолепный инструмент. Но, поскольку Карл заявил, что в его намерения входили планы сделать REBOL не только инструментом, то вторая часть разработки REBOL начинается сейчас — REBOL/View, который должен сделать REBOL полезным и привлекательным для всех, а не только программистов или скриптеров (в смысле — авторов скриптов). Первая бета-версия — где-то в середине января.

Великий поход на PC...

“Вещи начали делаться неправильно с тех пор, как PC появился в городе, и домашняя компьютерная революция 80-х остановилась. Мы здесь для того, чтобы исправить это” — сказал Билл МакЭвен, президент компании Amiga. “Мы чувствуем себя виноватыми за то, что не показали всего зла PC, но неверный менеджмент поставил Амигу в плохое положение. К счастью пользователи и разработчики сохранили платформу и вот сейчас мы возвращаемся.”

Закоротило...

В середине февраля компания phase 5 digital products объявила о своей финансовой несостоятельности. В связи с большим долгом phase 5 была начата процедура банкротства, на имущество компании был наложен арест и назначен внешний судебный управляю-

щий. Другая немецкая компания, DCE, заявила намерения поддерживать продукты и продолжать проекты безвременно почившей phase 5. А вот вы говорите — акселераторы...

G3

Компания Met@Box уже продемонстрировала свои акселераторы на базе процессоров PowerPC 750 (G3). Начало продаж новых ускорителей, ориентированных на работу в среде WarpUP, запланировано на ближайшее время.

Дружба на век.

15 февраля компании Amiga International (владелец прав на Amiga) и Naage&Partner GmbH объявили о своем сотрудничестве. Напомним, именно Naage&Partner является “неофициальным” автором AmigaOS 3.5.

Squirrel пошел по рукам.

19 февраля HiSoft продала принадлежавшее ей подразделение Squirrel Products компании Analogic Computers. Вместе с дочерней для HiSoft компанией к AC отошли и права на продукты Squirrel, однако, саму торговую марку “Squirrel”, хорошо раскрученную в амиговском мире, HiSoft предпочла оставить за собой.

Редакция благодарит веб-мастера сайта #amigarus HQ (www.amigarus.hotmail.ru) и Николая Мезенцева за помощь при подготовке этих новостей.

Стенд Amiga International был самым большим

Картинки с выставки — Home Electronic World 99

Совсем недавно в Амижном мире случилось маленькое, но обставленное с размахом событие — прошла очередная выставка достижения “народного хозяйства”. Хотя, при нынешнем положении дел, ей вполне можно было бы проходить под лозунгом: “Ура! Выставка, значит мы (т.е. Амига) еще живы!!!” Впрочем, кто его знает? Может все не так и плохо...

Amiga International.

Стенд AI, как и положено, был самым большим и красивым на выставке. Над ним гордо парил надувной шар, разрисованный красными и белыми квадратами — всем известный Boing, ставший символом Амиги. Очень интересен был музей, где AI пока-

зывала все модели выпускавшихся ими компьютеров, присутствовал даже экзотический Walker. Там же продавались компьютеры A1200 и популярные товары с символикой Amiga (носочки, маечки — при желании можно как следует приодеться...).

Разумеется, никаких новых моделей Амиг здесь никто

не увидел, но на стенде AI выставлялась девелоперская (для разработчиков) машина от Haage&Partner GmbH, которая представляла собой POP плату от IBM, отвечающую стандарту CHRP. Данная плата может быть лицензирована любому разработчику, желающему заняться серийным производством. В ходе своего интервью Йорк Хааге объявил, что H&P планирует выпустить родной PPC-порт, а их кооперация с AI дает для этого необходимые лицензии. H&P уже договаривается на этот счет с AI.

Внутри стенда AI, гости Тани и Тараса Тищенко, детей менеджера по продажам AI Петро Тищенко (не забывает все-таки человек свои корни — вот и детей правильно называл...) угощались вкусными сосисками (бургеры проклятые...), кофе и прочими напитками (наверное, горилкой).

Сам Петро Тищенко отвечал на вопросы собравшейся аудитории. Многие пользователи в ясной форме демонстрировали ему свое недовольство по поводу решения Getaway прервать проект MCC (AmigaNG). Некоторые прямо обвиняли AI в попытке своими раздаваемыми направо и налево обещаниями обмануть народ. Подобные настроения не могли не волновать Петро. Действительно, ему досталась нелегкая работа, как он сам выразился, “кризисного менеджера”. К сожалению, многие пользователи не задумываются, что Тищенко — единственный из боссов AI, который вложил что-то в производство, развивал ОС 3.5 и протолкнул ее.



Петро Тищенко — “кризисный менеджер”



Нельзя не упомянуть о музыкальной группе ANNEX, радовавших посетителей несколькими своими песнями и плясками. Также можно отметить визит Дианы и Боба Шарпов, организаторов Geteway Computer Show в Санта-Льюисе. Кроме того, было множество небольших стендов, где АІ каким-либо образом “приложила руку”, например, предоставив машины для проведения IRC-конференций и обеспечив стенды нескольких журналов.

Haage&Partner GmbH

Стенд Н&Р был интересен, прежде всего, желающим приобрести новое программное обеспечение. Йорген Хааге, его жена, Маркус Нердинг и другие сотрудники компании отвечали на бесконечные вопросы пользователей. О продуктах же, представленных фирмой, расскажем поподробнее:

- STFax 4.0 — окончательное решение для обработки факсов со 120 профессионально выполненными текстами на английском и немецком языках. Добавлено множество новых возможностей (удаленный доступ, факс по запросу, перенаправление факсов, фоновая

печать и т.д.). Кроме того, расширена поддержка USRobotics с улучшенным качеством звука.

- NetConnect 3.0 — интегрированный пакет с браузером Voyager 3.0, средством для проведения IRC-конференций AmIRC 3, NetInfo 2, ftp-клиентом mFTP и WYSIWYG (What You See Is What You Get — что вы видите, то и получите) HTML-редактором Metal-Web 3.
- Warp3D — высокооптимизированная система драйверов для графических карт с 3D-поддержкой (B/CVisionPPC и т.д.).
- WarpUP — высокоскоростное PowerPC-ядро.
- StormMESA — OpenGL-совместимая библиотека.
- Storm SDK (Software Development Kit) — средство для разработчиков, включает в себя StormC 3.0 для процессоров 68K и PPC, 68K и PPC StormPowerASM,

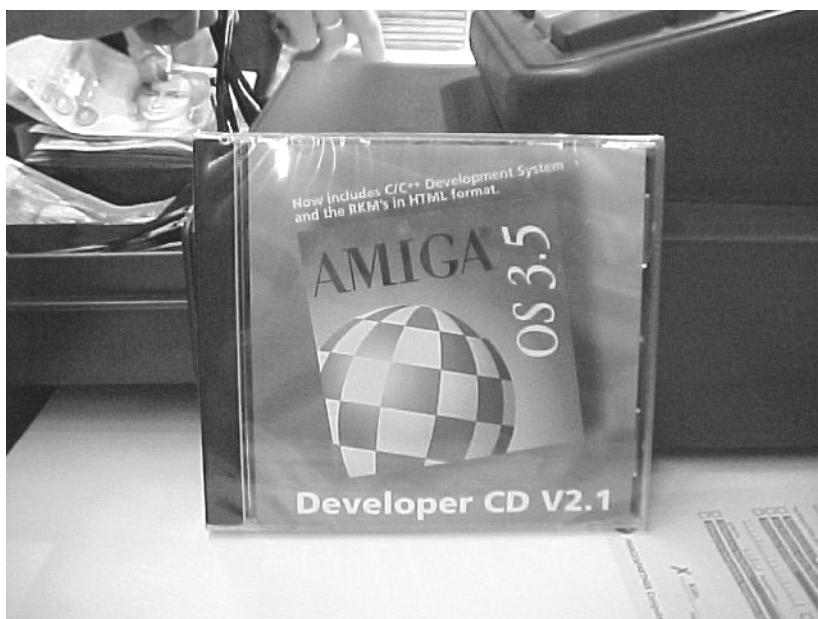


StormWizard 2.2, текущую версию редактора интерфейсов, OpenGL-совместимую библиотеку StormMESA для 68K и PPC, а также полный AmigaDeveloper CD 2.1 и бета-версию эмулятора 68K для PPC-процессоров.

- AmigaWriter — текстовый процессор с многоязычной поддержкой, управлением оглавлением, автоматическим содержанием, визуальными сносками, обширными DTP-функциями, шаблонами документов, расширенной печатью, проверкой орфографии, поддержкой шрифтов TrueType. К выставке, к сожалению, не успели подготовить версию 2.0, но сейчас она уже доступна в розничной продаже.
- Tornado 3D v3.0 — 3D-анимационный пакет с переработанным интерфейсом и огромным числом новых возможностей — тряпки и одежда, манекены, улучшенная система частиц/си-

ловых полей, расширения ПК, скульптурные методы моделирования, поддержка 3D-звука, ассистент контроля анимации, планировщик проектов, ускоренный

дексирования и содержания, PDF-экспорт, HTML экспорт/импорт, шаблоны и изменяемые стили, нумерация страниц/глав, различные формы



рендер и многое другое.

- PageStream 4.0 — интегрированный DTP-пакет, включающий функции рисования, ин-

печати.

- Amiga Developer CD 2.1 — диск, ориентированный на разработчиков в среде AmigaOS 3.5 и предыдущих версий ОС. Включает компилятор StormC 3.0 без поддержки PPC и ассемблера. Для купивших этот CD предоставляется скидка на StormC 4.0.

Также были представлены классические графические пакеты Video FX 2, X-DVE, FontMachine, ArtEffect 3.0. Из новинок программного ассортимента Н&Р стоит отметить мощнейший графический пакет от Nova Design — ImageFX 4.1.

Помимо программного обеспечения продавались и всякие железяки типа графических планшетов и карточек



Корпус ручной раскраски от Schatztruhe

HyperCOM 3+ от VMC.

Schatztruhe.

На стенде Schatztruhe можно было увидеть многочисленные образчики ПО, а также очень радующий глаз tower-корпус Micronik ручной раскраски. Оживил скучный системный блок господин Heinz Andreolla из Швейцарии. Корпус существует в единственном экземпляре, полный эксклюзив можно сказать. Хейнц выполнил многослойные рисунки снаружи и внутри корпуса. Тема оформления — взлетающие и падающие Boing'i как бы символизирующие изначальный взлет Amiga, ее нахождение на вершине и теперешний уход в андерграунд (даже наш бывший сервер с журнальной страничкой в интернете вполне был созвучен по названию — *under-net.com*). Что интересно, на корпусе присутствует вращающийся вокруг диагональной оси шарик, приводимый в движение 3.5-вольтовым двигателем. Над сим шедевром Хейнц работал два месяца. Помимо разрисовки корпусов он также рисовал GlowIcons вместе с Оливером Таке.

Здесь же присутствовал основатель Aminet Урбан Миллер. На вопрос, кто разрешает загрузку файлов на Aminet, Урбан пояснил, что каждый может поместить свой архив в сети. Этот архив будет собран вместе с другими на сервере в Падерборне, и, прежде чем он попадет в Aminet, будет проверен на наличие вирусов и поврежденных файлов. За-тем проверится оформление

readme-файлов, и тут Урбан обратил внимание на дурную привычку включать номер версии в название файла, чем страдают многие программисты. И есть две причины, по которым это не *gut* (не хорошо). Во-первых, имена файлов изменяются последовательно и потому программы труднее объединять с другими, и во-вторых, становится труднее искать старые версии, которые нужно стирать, чтобы не забивать ими Aminet. Правильно было бы размещать номер версии внутри

LZX-архивами.

Др. Грег Перри из GP Software отвечал на вопросы по DirectoryOpus. Обновление 5.82 для Magellan, решающее проблемы с ОС 3.5 можно скачать с соответствующей страницы.

KATO Development Group

На стенде разработчиков звуковой карты Melody на этот раз красовался Twister1200NG, изготовленный DCE — мультипортовая карта на 460800 бод, совместимая с Melody1200. Также



readme-файла.

Второй вопрос, заданный Миллеру был таков: что он имеет против LZX? Урбан объяснил, что против данного архиватора он не выступает, при 100%-ной его доступности на других, отличных от Амиги платформах, а поскольку этого нет и вряд ли когда-либо будет, то пользователи некоторых ОС не смогут работать с

была продемонстрирована новая Ethernet-карта Unity Net для шины Zorro II. Ее спецификация — 100/10Мбит, 64Кб буфер данных, автоподдержка IEEE 802.3, полная автоконфигурация, полный дуплекс в 10Мбит-режиме, витая пара, автоопределение скорости и SANA2-драйвер. Начало продаж — январь 2000 года.

и все-таки,

мороженого было мало

RBM Digitaltechnik

Помимо цветных корпусов и стульчика Swopper за 800 марок, RBM продвигала свое решение для владельцев сканеров — ScanQuix 5, который теперь поддерживает ICS-управление цветом и предлагает ряд новых возможностей. Также показывалась система бесперебойного питания AmstroNG и корпуса Towerhawk для A1200 и A4000.

Присутствовал на стенде RBM и Felix Schwarz, который демонстрировал свою графическую программу fxPAINT. Процессор содержит все необходимые для современного дизайнера возможности — инструменты рисования и слои, высокое удобство использования, множество специальных эффектов, возможность расширения внешними модулями, интегрированные программы конвертации и управления изображениями, инструменты для автоматизации создания IMAGEMAP для Web-дизайна и т.п. Кроме того, fxPAINT — первое приложение, использующее все возможности ОС 3.5 и одно из многих, поддерживающих PowerPC.

Всякие разности

Tom Neidhardt представил новое расширение для Workbench — EASys!, предоставляющее множество дополнительных возможностей, например, многопоточность в WB, отображение WWW-страниц в виде иконок, возможность отправления файлов на e-mail и многое другое. Стоит отметить, что новый расширитель полностью совместим с AmigaOS 3.5.

Aaron Digulla представлял AROS, новое воплощение (по его мнению) для AmigaOS, распространяемое как open-source ware. AROS совместим по вызовам с AmigaOS. Его работу можно сравнить с работой Unix Amiga Emulator, только UAE эмулирует железо, а AROS — ОС. Пока проект закончен лишь на 60%, и работают над ним 60 зарегистрированных разработчиков.

Из интересных вещей на выставке показывались еще морффер Fantastic Dreams, демо-версия игры Heretic-II для PowerPC и видеокарт, RPG-игра Dafel Bloodline (Zelda-подобная) и многое другое.

Если суммировать впечатления от выставки, можно отметить невысокое количество посетителей, несмотря на продаваемое в зале мороженное. В основном приходили люди, знавшие, зачем они идут на эту выставку — пообщаться с разработчиками ПО, друг с другом, увидеть все-же какую-либо

перспективу. Что касается продаж, то многие люди, пришедшие с деньгами, ушли, так их и не потратив. Хотя, скорее всего, это обусловлено отсутствием на выставке продаж PowerPC-акселераторов и видеокарт для них. В принципе Амига сейчас находится на перепутье, и отсутствие, хоть и временное, новых аппаратных разработок дает о себе знать. ОС 3.5, появившаяся недавно, может дать новый рывок остановившемуся развитию Амиги, при условии появления новых железяк. В скором времени они появятся — G3-акселераторы от Met@Box, G4 от DCE, уже продающийся BoXeR должны поддержать Амигу на данном этапе. Вряд ли Амига поднимется из сложившегося исторически андерграунда, но, что характерно, большинство пользователей не видят в этом ничего страшного. И это, наверное, ПРАВИЛЬНО.



Official



**Олег
Сергеев**

часто они так и не получали ответов. Да если и получали, то ответов было крайне мало, и, что немаловажно, у авторов не было уверенности в качестве переводов. Иногда случалось и по другому: автор получал несколько каталогов от разных людей и просто терялся, не зная, какой из них более корректный и полный. К тому же отсутствие подготовки и опыта у людей, которые время от времени переводили каталоги подобным образом, отсутствие координации действий между ними, а также отсутствие определенных соглашений и договоренностей, приводили к тому, что одни и те же программные термины часто трактовались разными переводчиками по-разному, а тексты переводов часто содержали массу ошибок. В конечном счете страдали как пользователи таких переведенных продуктов, так и сами авторы, их имидж.

Но после создания АТО ситуация полностью изменилась! Конечно, не все шло гладко. Поиск переводчиков, контакты с авторами, создание списков рассылки, оформление структуры организации, правил и соглашений — все это требовало массу времени и упорного желания продолжать начатое дело. Но со временем АТО пополнялась новыми подразделениями, крепла связями между переводчиками, завоевывала авторитет у авторов амижного программного обеспечения...

Создание русского подразделения АТО до сих пор покрыто тайной... Дело в том, что когда я в мае 1997 года (год спустя после начала существования

Все вы знаете, что написание программ связано с определенными трудностями. Но как оказалось, локализация (перевод) этих программ на другие языки, особенно для их производителей, тоже вызывает некоторые затруднения. Самое интересное, что российские пользователи Амиги как всегда долгое время оставались крайними. Чего только не делали с нами переводчики. И кодировки новые вводили, а потом громко и долго спорили, какая из них самая "крутая". И переводы делали такие, что программа переставала работать так как надо. А в результате... Страдали и те и другие. И вот наконец появилось российское подразделение АТО, после чего вроде бы все проблемы должны были кончиться. Однако не так все просто...

Идея создания нашей организации возникла совершенно случайно. Однажды, читая список рассылки пользователей MUI, датский амижник Оле Фрис увидел просьбу Олафа Петерса о помощи с переводом каталогов его программного продукта MailText.msc с английского или немецкого на другие языки. За этим письмом шел ответ от Питера Стока, готового взяться за перевод на норвежский язык. И пришла тогда Оле идея — а почему бы не придумать способ, с помощью которого авторы программных продуктов могли бы легко получать переводы своих программ на другие языки? Ска-

жем, группы связанных между собой людей в разных странах, посвятивших себя поиску программ и готовых к переводу их на другие языки. Собственно этот день, 12 мая 1996 года и можно считать днем, когда начались попытки создания некоего объединения, превратившегося в последствии в международную организацию, АТО.

Основной причиной создания такой организации было то, что многие авторы программного обеспечения Амиги тратили массу времени на посылку просьб о переводах их продуктов в огромное количество конференций и списков рассылки. И



Шестое июля 1997 года — день основания российского АТО

АТО) связался с Соенке Тичем, главным администратором организации, то узнал, что российское подразделение АТО уже существует! Это было довольно интересное открытие для меня, потому что вопросами переводов на Амиге я занимаюсь с 1992 года, но никогда не слышал об АТО из уст российских амижников. На естественный для меня вопрос о том, кто же этот человек, и как с ним связаться, Соенке ответил, что он сам потерял связь с российским отделением, и, к несчастью, у него не сохранилось никаких архивов ни с именами, ни с адресами.

Таким образом почти полтора месяца ушло на то, что я ожидал, не найдется ли у кого-нибудь из членов АТО хотя бы какая-то информация о российском администраторе. Информация так и не нашлась, хотя я связывался с несколькими десятками человек. Все это время я как бы и был в АТО и не был. С одной стороны я был подписан на все списки рассылки организации, но с другой стороны я не мог участвовать в проектах, так как все они проходят через языковых администраторов.

И вот 2 июля я получил несколько странное письмо от Соенке, в котором он писал, что связался с российским

администратором, и тот сообщил ему о снятии с себя всех полномочий. В этом же письме Соенке сообщал о принятии меня в АТО и назначении российским администратором. Сколько после этого я ни спрашивал Соенке, я так и не узнал от него адреса предыдущего российского администратора. Да и был ли он на самом деле?

История создания российского подразделения АТО до сих пор покрыта тайной

В результате, шестого июля 1997 года я был официально представлен в АТО как российский администратор. И именно этот день я считаю днем основания нашего российского подразделения АТО. По крайней мере, я так до сих пор и не получил никакого официального подтверждения, что предыдущий российский администратор все же существовал. Так это и осталось тайной...

Становление российского подразделения проходило очень трудно. Не могу не заметить, что

виновата в этом не только малая активность амижников в России, но есть в этом и моя вина. Я думаю, многие читатели в курсе всех происходивших «войн», связанных с использованием различных кодировок, обсуждением их достоинств и недостатков. Так исторически сложилось, что первые проекты, проходившие по нашему подразделению, вышли в свет в так называемой кодировке «DM». Да и если говорить откровенно, то тогда и переводил все проекты я, и иногда еще мне помогала моя жена.

Довольно трудно было найти первых переводчиков. Спустя несколько месяцев, после того, как в российском сегменте сети «AmigaNet» появилась конференция «АТО.AMY», ко мне обратилось несколько человек с предложением помочь в работе. Не знаю уж по какой причине, но все эти первые добровольцы тоже использовали кодировку «DM».

С той поры ко мне обращалось лишь несколько российских амижников, да и то, как правило, с целью узнать какие-либо новости. Время шло, с некоторыми амижниками пришлось расстаться, но появилось и несколько новых человек. Хочу отметить, что в наше подразделение вошло и несколько людей, живущих в других странах. Например, Дирк Нейбауер из Германии, Гари Голдберг из США, Василий Смирнов из Эстонии.

Решение проблемы с «официальной» кодировкой затруднялось еще и тем, что по началу мне было заявлено, что рекомендуемой кодиров-

Кодировка «win-1251» наконец-то стала официальной в АТО

кой для всех каталогов в АТО является ISO-8859, известная в России как «ГОСТ». После бурных обсуждений и нескольких скандалов, около 9 месяцев назад мною было принято решение начать поддержку кодировки «1251» наравне с «DM» для всех проектов, проходящих через российское подразделение АТО.

Параллельно этому продолжалась усиленная работа по созданию единого пакета русификации для российских амижников под кодировку «1251». Сейчас эта работа практически завершена — все, что осталось сделать, это собрать все в единый архив. Готовы и протестированы: Русификатор и `rusgrammar.library` (спасибо Алексею Волкову), файлы поддержки локализации «`rus-sia.country`» и «`russian.language`». Все части пакета уже прошли тестирование; большинство из них включены в состав новой ОС 3.5 либо размещены на сайте поддержки официальных пользователей новой операционки.

Из особенностей нового пакета следует отметить, что драйвер русского языка дополнен новыми возможностями — теперь он умеет не только правильно преобразовывать и сортировать все русские буквы по оговоренным в официальной документации правилам и типам, но также он умеет преобразовывать тексты между различными «официальными» кодировками, такими как: «1251», «KOI-8», «866 MS-DOS» и «ISO 8859-5». Также в драйвер встроено преобразование русских текстов в «латиницу» и обратно.

И вот в начале августа 1999 года мной было сделано официальное заявление о том, что «официальной» кодировкой для российского подразделения становится кодировка «1251». С этого момента все проекты идут в этой одной кодировке. Можно сказать, что на этом все споры и закончились, за исключением мелких деталей.

Однако, предугадывая возможный вопрос о названии файлов поддержки, попробую сразу ответить и на него. Мнения российских амижников опять разделились. Одна часть считает, что название должно быть «`russian`», другая — «`русский`». В пользу первого варианта говорит то, что такое написание будет более понятно людям, не знающим русского языка. Да и некоторые программы «не любят» русских букв в именах файлов и каталогов. Но есть и не менее важные аргументы сторонников второго варианта.

Амига позволяет нам быть свободными как ни на каком другом компьютере. И если кодировка «1251» стала официальной для российского подразделения АТО, то это отнюдь не значит, что все российские амижники должны установить эту кодировку и забыть про все другие. Я отнюдь не исключаю (и даже прорабатываю по просьбам нескольких человек) наличие альтернативных кодировок, например «KOI-8». И в этом случае было бы логично, если бы файлы поддержки назывались именно «русский» и «россия», так как в этом случае было бы возможно сосуще-

ствование нескольких кодировок на одной системе, смену которых можно было бы осуществить простым выбором новых шрифтов и языка в соответствующих программах настроек системы.

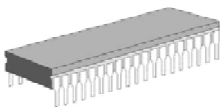
В случае же «`russian`» каждый раз, если возникнет необходимость сменить кодировку, то необходимо будет заменять соответствующие файлы поддержки а также каталоги всех программ, а затем еще и перезагружать систему. Соответственно и вопрос: зачем пользователю нужно об этом заботиться? Не проще ли сразу предусмотреть такую возможность?

Утверждение о том, что название «русский» ни с чем не ассоциируется у людей, не имеющих представление о русском языке, тоже весомо. Но, если мы посмотрим в каталог языков, то мы сможем там увидеть такие, например, языки, как «`GeYtina.language`». Скажите, разве кто-нибудь из вас догадался, что за этим скрывается чешский язык?

Таким образом оба варианта имеют как свои плюсы так и минусы. Сначала я был склонен к названию «русский». Но опрос, проведенный мной среди амижников, показал, что практически все из них желают видеть название файлов поддержки русского языка в английском написании (т.е. «`russian`»).

Поэтому текущей кодировкой российского подразделения АТО является «1251», в которой названия файлов поддержки написаны по-английски.

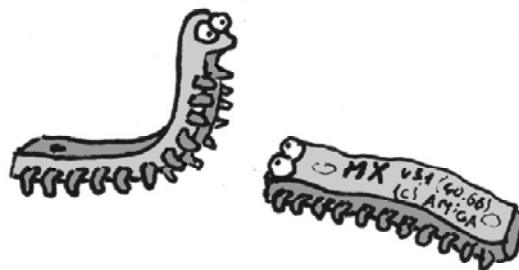
Собственно, вот такая ситуация на сегодняшний день.



A&D

Железо

Привод LS-120 на Амиге. Опыт подключения и работы



При использовании любых компьютеров довольно часто встает вопрос обмена данными между ними. Хорошо, если объем переносимых данных невелик. В этом случае можно воспользоваться обычными дискетами. А как быть, если он достигает нескольких десятков или сотен мегабайт?

На этот случай имеются несколько способов: можно переслать данные по сети, переписать их непосредственно с винчестера или воспользоваться накопителем большой емкости (ZIP-диск, LS-120, компакт-диск, стриммер и т.п.). Первый способ подойдет в том случае, если компьютеры, между которыми осуществляется обмен, подключены к одной сети. Второй способ можно использовать если данные переносятся редко, однако для многократного применения его нельзя рекомендовать: во-первых — частое переподключение разбалтывает разъемы как на шлейфе, так и на винчестере, что впоследствии может Вам сильно потрепать нервы (знаю это на собственном опыте), во-вторых — жесткий диск не выносит толчков и тряски, которые неизбежны при транспортировке, и, сле-

довательно, во избежании преждевременного выхода его из строя, лучше пореже вынимать винчестер из кор-

редо мной встал вопрос — какой тип накопителя выбрать для этих целей. Наиболее доступными и относительно недорогими являются приводы ZIP и LS-120. Но, имея приблизительно одинаковую цену как на сами накопители (70-80 у.е.), так и на носители (около 10 у.е.), привод LS-120 позволяет записать 120 Мбайт информации на один

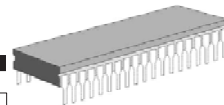
Привод LS-120 позволяет записать на 20% больше от емкости ZIP-диска

пуса компьютера.

Остановлюсь на третьем способе обмена данными, как наиболее подходящим для этих целей. Конкретней, расскажу как можно использовать приводы LS-120 совместно с Амигой. В свое время у меня появилась необходимость частого переноса данных между Амигой и PC и пе-

диск, что на 20% больше от емкости ZIP-диска, и к тому же совместим с обычными PC-дискетами емкостью 720 Кбайт и 1.44 Мбайт. По этим причинам, в частности, мой выбор пал именно на накопитель LS-120.

Второй важный вопрос — где достать для него программное обеспечение, совместимое



Хорошо, если объем переносимых данных невелик, а если нет...

с Амигой, так как основная масса периферийного оборудования поставляется с драйверами для компьютеров IBM PC. Я обратился в несколько фирм, специализирующихся на продаже компьютеров АМИГА, по поводу приобретения необходимого софта, но там только пожимали плечами, отвечая, что с подобной проблемой они еще не сталкивались. Пришлось са-

IDEfix97. Сам процесс аппаратного и программного подключения аналогичен подключению привода CD-ROM и особых трудностей не вызовет.

LS-120 имеет 40-пиновый интерфейсный разъем, идентичный разъему CD-ROM или 3,5" винчестера и 4-пиновый разъем для подачи питающего напряжения, как у 3,5" флоппи-дисков. Стыкуется по

порт был уже нагружен двумя устройствами — винчестером и CD-приводом. Пришлось собрать несложную схему, состоящую всего из двух диодов, которая позволила расширить стандартный IDE-порт до четырех приводов (Master A, Slave A, Master B и Slave B). Программный пакет IDEfix97, кстати, поддерживает работу с четырьмя устройствами. Рекомендуемая конфигурация при таком подключении следующая — винчестер подключается к разъему "Master A", LS-120 — к разъему "Master B", CD-ROM — к разъему "Slave A". Оставшийся разъем можно оставить для дальнейшего расширения Амиги, а я вывел его наружу для временного подключения IDE-устройств без необходимости лишней разборки корпуса (у меня Амига в Tower-исполнении). Джамперы выбора накопителя на каждом из устройств выставляются в соответствии с их подключением.

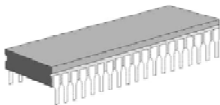
После аппаратного подключения LS-120 необходимо произвести установку пакета IDEfix97. Тут имеется один нюанс. Если в Вашей конфигурации имеется привод компакт-дисков, то драйвер для него необходимо брать из этого же пакета. Наличие в системе смонтированных IDE-накопителей с разными драйверами приведет к их конфликтам, или даже к зависанию системы в целом. Необходимый в данном случае драйвер имеет название "atapi.device". После установки в каталоге "IDEfix" Вы можете найти программу для



мостоятельно перебрать весь имеющийся в наличии софт, предназначенный для работы с IDE-устройствами, и в результате поисков, мною был обнаружен необходимый драйвер только в пакете IDEfix97.

Наконец все необходимые компоненты собраны: привод LS-120, компьютер A1200 (хотя подключить его можно к любой Амиге, имеющей IDE-порт) и программный пакет

интерфейсу с IDE-разъемом материнской платы Амиги при помощи 40-жильного шлейфа. При подключении к A600 и A1200, имеющих 44-пиновый IDE-разъем, необходимо использовать специальный переходник 40x44 или изготовить соответствующий шлейф. Как известно, стандартно к IDE-разъему можно подключить лишь два привода, а в моей конфигурации Амиги IDE-



Грамотная настройка — путь к успеху!!!

Командная строка для подключения LS-120 имеет следующий вид:

MOUNTLS120 DEVICE=atapi.device UNIT=0 [1,2 или 3],

где UNIT зависит от того, каким образом сконфигурирован привод (Master, Slave).

установки и настройки LS-120. Запустите ее и она установит на системный диск все, что надо для работы с этим типом накопителей. Подключать его можно автоматически при старте операционной системы, а можно вручную из Shell-окна.

Смонтированный таким образом LS-120 позволит Вам работать с дисками объемом 120 Мбайт, 1,44 Мбайт и 720 Кбайт, как в формате AmigaDOS, так и MS-DOS (если установлен "CrossDOS"). Однако тут имеется один отрицательный момент — обычные гибкие дискеты, отформатированные на LS-120 в AmigaDOS, не будут читаться на обычных амиговских дисководах. Это связано с тем, что LS-120 имеет свой, жестко заданный стандарт, работы с дискетами (2 стороны, 80 дорожек, 9 или 18 секторов на дорожку, в зависимости от плотности дискеты), что в итоге дает суммарный объем диска 720 или 1440 Кбайт. Диски, отформатированные в MS-DOS, отлично читаются и на Амиге, и на PC.

Накопитель LS-120 не отличается высокой скоростью. Обмен данными на нем происходит примерно в 7 раз быстрее, чем на флоппи-дисководе,

и составляет около 150 Кбайт/сек.

Использовать LS-120 можно не только для переноса информации между компьютерами, но и в

других целях. Например, это неплохое средство для резервного копирования и архивации файлов. Если на вашей Амиге установлен винчестер

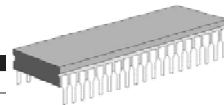
автостартующим, однако запустить операционную систему можно и с него, как это делается при запуске с компакт-диска. В качестве бутового устройства может быть использован гибкий диск, раздел винчестера или RAD и его модификации. Операционная система устанавливается обычным образом на LS-диск, а на бутовом диске в каталоге "S" должен присутствовать файл "Startup-Sequence" примерно следующего содержания:

```
MakeDir RAM:ENV
Assign ENV: RAM:ENV
Assign T: RAM:
MountLS120 DEVICE=atapi.device UNIT=0 NOREQ
Assign SYS: DF4:
Assign C: Remove
Assign C: DF4:C
CD SYS:
Assign LIBS: Remove
Assign LIBS: DF4:Libs
Assign S: Remove
Assign S: DF4:S
Assign L: Remove
Assign L: DF4:L
Assign FONTS: DF4:Fonts
Assign DEVS: Remove
Assign DEVS: DF4:Devs
Assign ENV: Remove
C:Delete RAM:ENV ALL >NIL:
C:Execute S:Startup-Sequence
```

Кроме того, на стартовом диске должны быть каталог "C" с файлами "MakeDir", "Assign" и "MountLS120" и каталог "Devs" с файлом "atapi.device".

небольшой емкости, можно его немного разгрузить, переместив часть файлов на LS-диск, сгруппировав их по тематике или по каким другим признакам. Можно упомянуть еще об одном интересном применении дисковода LS-120. Хотя сам накопитель не является бутовым или

Работать с LS-120 в качестве системного устройства не совсем удобно из-за его невысокого быстродействия, но, имея несколько дисков с разными модификациями Workbench, можно гибко конфигурировать свою систему.



В далекой, далекой Германии...

Пять, не перепаять — ломать, не переломать!?

Эта статья базируется на публикации немецкого журнала Amiga Special. Редакция благодарит Александра Азнаурова за помощь в переводе статьи.

Когда акселераторы на базе процессоров PowerPC были еще редкостью, я принес домой новенький акселератор Blizzard603e, вставил его в свою 1200-тку и... Вместо ощущения невероятного счастья меня охватило разочарование — еще бы, ведь ничего не работало! Такое действительно возможно при запуске A1200 с PPC-акселератором. Основными “виновниками” проблемы оказываются:

- разводка материнской платы

- недостаточная мощность стандартных блоков питания
- импульсообразное токопотребление процессора PowerPC

(лично мы бы еще добавили, недостаточное беспокойство phase 5 за качество выпускаемой продукции — прим. ред.)

С первым пунктом придется смириться (хотя, по данным редакции можно исправить и материнскую плату), второй же легко исправить, купив более мощный блок питания, примерно на 230 — 250 ватт. В моем случае для нормальной работы было достаточно 230-ти ваттного блока.

Распознать третью проблему можно по черному или мигающему экрану после включения компьютера. Суть проблемы состоит в том, что импульсообразное токопотребление CPU приводит к перегрузке AGA-чипсета. Материнская плата A1200 была спроектирована довольно давно, и не рассчитана на подобные “выкрутасы”, и, хотя импульсы длятся миллисекунды, чипсет просто “захлебывается”. Как следствие — противный черный экран... Помочь может соединение сильных 5 вольт блока питания и слабых 5 вольт на материнской плате (P8 и P9). Это даст эффект, но только в том случае, если PowerPC не используется в течении 10 минут после “холодного” старта (перезагрузки с выключением/включением питания). Естественно, что такой вариант мало кого может устроить, поэтому лучше сделать следующее.

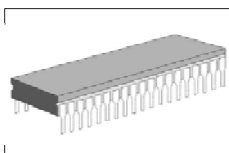
Дисковод в A1200 использует сепаратное подключение к материнской плате. Из точки подключения питания дисковода можно напрямую провести сильное питание без ка-

ких-либо защитных приспособлений. Дополнительно к этому соединению сильных и слабых 5В, питание дисковода подключается напрямую к материнской плате с помощью стандартного штекера. Теперь сразу после загрузки ваш PowerPC будет готов к работе. До поры — до времени...

Если вы решите установить графическую карту BVisionPPC, то вам придется действовать по-иному. Лично мне понадобилась неделя, прежде чем доведенный постоянными сбоями и зависаниями, я решил срочно принять меры. Принятые меры сводятся к следующему: делается преобразователь 12В/5В, 3А-мах, по схеме 1. Именно он питает все устройства и платы, в том числе 1xSCSI, 1xCD-ROM, 2xATAPI и дисковод (DF0:). Нормальные 5В должны быть проведены к порту дисковода, для предотвращения зависания системы. Кстати, при работе PowerPC создает помехи по 5 вольтам, что также мешает стабильной работе AGA-чипсета.

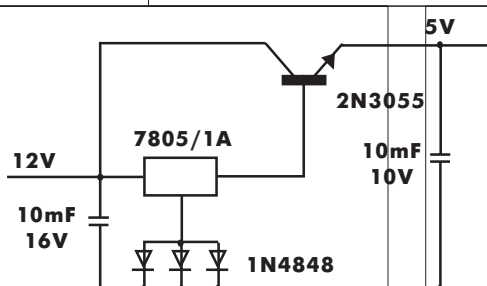
Описанные выше действия решают аппаратные проблемы. Остается... Программное обеспечение.

CyberGraphX v3 “порадовал” бесконечными проблемами и сложностями, в какой-то момент я даже засомневался в исправности доставшейся мне



24 бита? При экране 1024x768?

Нет проблем!



видеокарточки. Несмотря на использование огромного числа вариантов настройки и установки, многочисленные проблемы портили мне жизнь вплоть до выхода CGX v4, который избавил меня от всех предыдущих проблем, поставив лишь одну новую — он не работал **ВООБЩЕ!** И только после выхода нового драйвера BVisionPPC/CyberVisionPPC и с помощью составления “промежуточной” версии CGX из файлов версий 3 и 4 система наконец-то стала работать стабильно. Правда, после каждого “холодного” рестарта необходимо вытерпеть 4 произвольных перезапуска для нормальной работы системы... (?!?!? — прим. ред.)

Работа с BVisionPPC

Наличие в компьютере видеокарты действительно доставляет удовольствие. Пересевший с AGA-чипсета пользователь должен привыкнуть к некоторым изменениям, например, под CGX v3 нельзя двигать экраны мышью, но это малая плата за работу в 24 битах (16 777 216 цветов) и режимах высокого разрешения (например, 1024x768).

Один из действительных недостатков — невозмож-

ность передачи картинки с AGA-чипсета через выход видеокарты. Phase 5 отказалась от этой, применяемой ранее, схемы из соображений дешевизны изделия (или из-за своей природной лени). Для того, чтоб не играть с

постоянным переключением кабеля монитора можно приобрести соответствующий переключатель или второй монитор. Второе решение одобряют программисты, так как можно набирать текст программы на экране CGX и одновременно смотреть результат на AGA-экране (!). Или, например, набирать текст на экране AGA, а на CGX смотреть CDi-фильм.

Один из естественных вопросов — как же старые программы отреагируют на GyberGraphX? В общем случае, корректно написанные программы будут работать на экранах CGX. Но, как известно, у каждого правила есть свои исключения, некоторые программы могут использовать CGX по своему усмотрению, например, постоянно переключая AGA и CGX-экраны. Так могут работать, как правило, просмотрщики графики и/или анимации. В случае необходимости можно поставить один из так называемых promoter'ов, который будет подсовывать программам, желающим открыть неудобный для пользователя экран, более подходящий. Можно воспользоваться, например, программой NewMode, найти которую вы сможете в AmiNet. К сожалению, есть некоторые про-

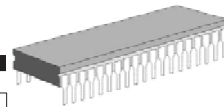
граммы, попросту игнорирующие систему и общающиеся с железом напрямую. Тут ничем не поможешь, придется либо терпеть AGA-экраны, либо обновить свои запасы программного обеспечения (можно, например, сменить допотопный ProTracker на более современный DigiBooster и т.д. — прим. ред.).

Все же корректные по отношению к системе программы не должны вызывать трудности. Есть лишь одна тонкость для ОС 3.0. Можно использовать CGX Patch, который подставит в систему graphics.library от ОС 3.1, что даст прирост скорости в, скажем ISIS PPC (видеоплеер — прим. ред.), но будут заметны некоторые накладки при перетаскивании окон.

Скорость.

Купив графическую карту вы, естественно, захотите использовать высокие разрешения экрана и большое количество цветов. Амиги, оснащенные ECS или AGA недостаточно быстры для большого количества задач. BVisionPPC же действительно быстрая карта, но, к сожалению, возможности процессора Permedia 2 используются пока далеко не полностью, правда в будущем, видимо, это будет исправлено в обновлениях для CGX v4.

Сейчас же, к примеру, Doom-подобные игры работают на BVisionPPC с приличным числом кадров в секунду (FPS — frame per second). Но, также установлено, что при проигрывании CDi-фильма в ISIS



Не хватайтесь, чуть что, за паяльник!!!

PPC графическая карта вполне удовлетворяет требованиям скорости, но вот процессор не поспевает за ней. Например, CDi-фильм процессору 603e 200Мгц не по плечу (речь идет о проигрывании в 24-битном режиме). На экране с цветностью в 16 бит видео проигрывается на удивление быстрее, чем на 24-битном (удивительно! — прим. ред.). Другой проигрыватель, AMP, по собственным данным, на AGA-экранах превосходит ISIS по скорости в 2 раза, но, в отличие от последнего, не может напрямую проигрывать CDi-диски. Хотя AMP предоставляет возможность просмотра MPEG-2. ISIS же может использовать одну из главных особенностей Амиги — общие экраны (public screens). То есть, вы можете просматривать MPEG-анимацию где угодно. Если вы хотите удивить ваших друзей, пользующихся PC, можете открыть CygnusED на 16-бит экране и запустить там же ISIS с видеофильмом, смотря его во время написания вашей HTML-страницы. Затем отправьте фильм на экран браузера и смотрите его во время теста вашей страницы. Благодаря CGX можно использовать для ISIS необычные, но очень удобные разрешения экрана. Это, например, режим 368x309x24 бит. Обычный кадр MPEG-видео в нормальную величину занимает 352x288 пикселей, однако еще немного места требуется для рамки окна и контрольной панели. Программа CGX-Mode позволяет изменять большинство параметров экранного режима, а пользуясь в ней

кнопкой “Test” можно контролировать правильность настройки.

Несмотря на быстрое воспроизведения MPEG с помощью BVision наличествуют проблемы при воспроизводстве других форматов анимации. Есть плеер Apple QuickTime и Audio Visual Interleave-анимаций, но о просмотре Anim7_16 и Anim8_32 на CGX-экранах придется забыть. После тестов многих форматов я пришел к выводу, что пока возможно использовать только старый Anim-формат и формат Motion Pictures Experts Group (MPEG).

До сих пор речь шла только о низких разрешениях, но что же произойдет при работе во весь экран? Я попытался на своем 15-ти дюймовом мониторе добиться разрешения 1600x1024x24 бит. При этом карта работает на пределе, и случай явно не подходит для полноценной работе.

Несмотря на это, WorkBench работает очень быстро при скроллинге, работе с окнами и при графических работах. Даже операции, требующие полного экрана на удивление шустры. Тем же, кого я не убедил, придется ждать PCI-адаптера для установки VOODOO-карт.

Комментарий редакции:

Описанные выше упомянутые мучения досточтимого гражданина Германии не в коей мере не являются типовыми. В абсолютном большинстве случаев вы не столкнетесь ни с одной из возникших у автора аппаратных проблем, но в виде исключения можете, напротив, получить в два раза больший список отклонений. В принци-

пе же подобные “глюки” проявляются на одной из ста машин A1200, а может и еще реже. Виновницей здесь, все-таки, нужно считать phase 5 digital products, поскольку эта фирма не протестировала свою продукцию на сколько-либо существенном количестве компьютеров. Результат — сбои, пусть даже далеко не у всех. Еще раз повторимся — у абсолютного большинства пользователей, купивших себе Blizzard603e(+) и BVision, их функционирование начинается сразу после установки соответствующего программного обеспечения. И этому большинству для нормальной работы тандема PowerPC-BVision не приходится терпеть четыре рестарта и не приходится лезть в компьютер с паяльником. Но сам пример автора показателен тем, что, оказывается, не только у российских пользователей возникают проблемы с софтом и, что удивительно, не только русские лезут при каждом удобном случае попать свой компьютер. Да здравствует братский немецкий народ!

P.S. В схеме увеличения выходного тока стабилизатора 7805 (+5 вольт) можно заменить отечественными аналогами следующие детали:

- 7805 на 5-вольтный стабилизатор KP142ЕН3;
- Диоды можно взять любые кремниевые на небольшой ток, например Д220 или Д223;
- Транзистор 2N3055 можно заменить на любой мощный кремниевый транзистор проводимости NPN, например, КТ927А (до 10 ампер), КТ815 (1 ампер) или КТ817 (2-3А), КТ819 (3А). При этом выбор транзистора зависит от рассчитанного при 5 вольтах тока.



Павел
Кузьмин

Трибуна

А вы — вы писюшные маздаи!

Поводом для написания этой статьи стал телефонный звонок одного человека, которого можно охарактеризовать двумя словами — “фанат Амиги”.



Смысл того телефонного разговора сводился к тому, что вышеупомянутый субъект (оставим его имя не названным) высказывал свои претензии к журналу и, в частности, к моим статьям и обзорам.

Нет, я вовсе не противник критики, но любая претензия к чему-либо, по моему мнению, должна базироваться на ОБЪЕКТИВНЫХ фактах. В нашем случае ситуация была иной. Приведу для примера

два замечания этого индивидуума, назовем его условно “фанат”:

- В обзоре графической карты BVisionPPC, по его мнению, нельзя было указывать максимальное поддерживаемое картой разрешение (1600x1200x16), поскольку, цитирую: “писюшники обхохочутся”...
- Статья Е. Шилова и Д. Сотченко неправильна вся по определению, поскольку “писюшные ламера” могут подумать, что на Амиге с принтерами одни проблемы. Да, и называть статьи так (“Печать, принтеры и проблемы”) ни в коем случае нельзя.

Были высказаны еще два три замечания, причем, не особо отличающиеся по мотивировке, после чего мне это надоело, а вернее, я понял, что ничего умного я от нашего условного “фаната” не услышу, и я, попросив его написать все на бумажке, повесил трубку.

Вообще разговор пойдет не о претензиях данного “фаната” к журналу или ко мне лично, они, скорее, приведены как

пример, речь же пойдет просто о фанатизме, а конкретно о фанатизме некоторых пользователей Амиги.

Проявления Амига-фанатизма обычно сводятся к постоянным и беспричинным “наездам” на PC (признаюсь честно, я тоже не люблю PC, но я предпочитаю несколько более конкретную критику данного продукта высоких технологий), нежеланию понять элементарные, казалось бы, вещи и постоянной уверенности в собственной элитарности. Если вы подолгу просиживаете в конференциях Internet и FIDO, то вам должны быть известны некоторые примеры “фанатеющих” пользователей. Собственно говоря, нередки случаи, когда фанаты откровенно лгут, примером могут послужить появившиеся в Internet материалы “Амиж-ной Шпионской Сети”. Просто этим людям приятно вообразить себя такими фоксами малдерами и данами скали в одном лице и, как они считают, ошарашить амиговскую общественность шокирующими, по их мнению, материалами. Ответьте себе на вопрос: а вам интересно читать бред на тему “как Getaway продал Амигу Мелкософту”? Именно такие тексты “рожают” фанатеющие Амига-пользователи.

Что касается московской группировки фанов, то некоторое время назад у них было любимое место — конференция GOT/ATalk, где они только и занимались, что спорили, если можно, конечно, назвать спором взаимное поливание друг друга потоком незен-



Я скажу вам не тая, Все компьютеры — фига...

зурных выражений, чередующихся с утверждениями “А АГА — это круто!”, с владельцами РС. Любому нормальному человеку, попавшему в этот рассадник идиотизма, скоро надоедало читать весь этот срам, и поэтому вскоре мало-мальски нормальных людей там не осталось. Что касается пользователей РС, то они охотно участвовали в склоках ATalk, но у них есть нормальное оправдание: представьте себе ситуацию, что вы, не зная о компьютере Амига вдруг попадаете в говорящую только о нем конференцию — вполне естественно у вас возникает вопрос: “А что это за компьютер такой — Амига?”, в ответ вы получаете обвинение в ламеризме, предположение о составе вашей семьи и пожелание катиться куда-либо подальше. Ваши действия? Скорее всего вы ответите тем же. Именно этим

ной конференции.

К счастью, ATalk закрылся, и большинство из фанатов Амиги оказались без возможности регулярно выпускать в свет свой “словесный понос”... Возможно

нии двух(!) недель не мог организовать себе e-mail! Вот как далеко зашли уметственные способности людей, постоянно тренирующихся в склоках с владельцами РС.

В данном контексте не могу

Проявления Амига-фанатизма обычно сводятся к постоянным и беспричинным “наездам” на РС

для некоторых из них это “воздержание” пойдет на пользу, остальным же поможет только больница им. Кащенко.

Что характерно для многих из фанов, то это их недостаточная подготовленность в отношении предмета их бесконечной любви, а именно компьютера Амига. Эти люди, постоянно называющие других людей ламерами, часто сами недалеко ушли от данной категории компьютерщиков. Во

не упомянуть о такой категории владельцев компьютеров как “кодеры”. Не хочу обидеть их всех, но многие, наверное, замечали, что достаточно большая их часть считают примерно так: раз человек не программирует, значит он тугодум и ламер. При этом сам кодер не всегда может устранить программные проблемы, возникшие на его компьютере. Кто, по вашему мнению является ламером — человек, знающий Scala как свои пять пальцев и немного разбирающийся в системе или чуть-чуть программирующий индивид, считающий всех не кодирующих пользователей ламерами и при этом не умеющий настроить DirectoryOpus? Могу привести реальный пример — я знаю одного “кодера”, который использует для печати русскими буквами нестандартную (“ЯВЕРТЫ” вместо “ЙЦУ-

Осторожно! По улицам ходят злые фанаты АМИГИ — они остались без GOT-a

было обусловлено желание владельцев РС поспорить с амигниками в пределах дан-

всяком случае, я знаю пример, как один из московской группировки фанатов в тече-



АМИГА — лучший друг у нас, Кто не верит, сразу в глаз!!!

КЕНГ”) раскладку клавиатуры. При этом, когда на его компьютере должны работать люди, незнакомые с его раскладкой, он из лучших побуждений ставит им нормальную клавиатурную карту, но делает это не через AmiRusy, который использует, а через стандартные системные Input-установки. Результат — невозможность печатать нормальным путем английские буквы. При этом человек, естественно, уверен в собственной “божественности” — кодер все-таки! По-моему, даже ничего не знающего чело-



века нельзя назвать ламером, пока он либо не остановился на своем уровне развития, либо не стал уверен в своей “крутости”...

Особенно отличаются непониманием в отношении не программирующих пользователей выходцы с замечательного компьютера Spectrum. Большинство из владельцев этого компьютера достаточно неплохо знают ассемблер, и первая их реакция на Амиге — жела-

ние что-либо накодить. При этом многие из них не удосуживаются заниматься изучением операционной системы и программного обеспечения своих новых компьютеров в плане простого их использования, а не программирования. Если человек был совсем уж приучен к методам Spessу, то на Амиге он тоже предпочитает программировать “железо” в обход системы. Итог — масса кривых программлек, работающих только на конкретной конфигурации компьютера. При этом все знают замечательную поговорку — со своим уставом в чужой монастырь...

Итог всего вышеизложенного примерно можно описать словами Иисуса Христа — “не судите и не судимы будите”. Можно, конечно, обвинять всех и вся в ламеризме по платформенному признаку. Можно ходить с гордо поднятой головой, считая всех тугодумами и полудурками. Можно считать себя гением и не прислушиваться к конструктивной (именно **КОНСТРУКТИВНОЙ** — примечание для фанатов) критике и выносить произведения собственного ума, рук, ног (нужное подчеркнуть) за ее пределы. Можно, но где гарантия, что к вам не будут относиться так же?

А напоследок приведу некоторые высказывания фанатов Амиги, собранные мной из уже не раз упомянутой конференции ATalk. Данные перлы были выбраны из огромного количества себе подобных по причине определенной своей знаковости. Еще одним критерием при отборе была цензурность высказыва-

ний, что в конференции ATalk являлось редкостью. Имена и ники авторов данных “мыслей вслух” не называются, а авторская орфография и пунктуация по возможности сохранена...

- Мы не кричим AMIGA — RULEZ! PC — SUXX! без оснований! Мы громко заявляем для тех кто еще не знает, что существует AMIGA. Мы-то знаем что отстаиваем! А вы — вы пишущие маздаи!
- Даже самая первая A1000 не могла позволить себе роскошь — тормозить, и при этом продолжала оставаться многозадачной!!!
- Они (компании-производители программного обеспечения для PC — прим. ред.) не нуждаются в чистоте и честности, они требуют закрывать двери, закуривают сигары, и скачут в быстрой пляске подлых сделок.
- Ты идиот или full lamer? Похоже что то и другое! Иначе как можно объяснить, что ты СЮДА пишешь?
- Писишник — знай! Покупая винтел-пц ты покупаешь в придачу и импотенцию!
- Мы все прогуливающиеся по жизни, мы не душевнобольные...

На этой оптимистической, без сомнения, ноте я и закончу это нестройное изложение СВОЕГО мнения. Если кто-либо хочет высказаться по этому или любому другому поводу — пишите по адресу:

e-mail:mir_ami@chat.ru

или, если нет такой возможности, старым дедовским способом, через обычную почту. Адрес на титульной странице.



Озлобленный
верстальщик

Как мы не старались а все равно оченяшки всплыли

Первый блин всегда комом

Уж простите меня, дорогие читатели, но как говорится — наболело. Как мы не старались, а все равно “косяки” в первом номере журнала всплыли. Но чтобы хотя бы немного оправдаться я постарался вкратце изложить все те проблемы, с которыми мы столкнулись, занявшись столь нелегким делом как издательство журнала на Амиговскую тематику.

Нет, поймите меня правильно, я совершенно не собираюсь плакаться вам в жилетку о том что денег мало, цены большие, “крутые” амиганы гнут пальцы и кричат: “Мы самые умные и нам не нужен еще один ламерский (почему-то) журнал!!!” и т.д. Вы и сами все это уже давно знаете. Однако, ситуация такова, что затеяв данное благое на наш взгляд дело, мы совершенно не ожидали обилие столь зачастую “термоядерных” сложностей:

- Сложность номер УАН (то есть один): почти амебоподобное отношение к журналу людей, считающих себя “крутыми” Амижниками (хотя данная ситуация на сегодняшний день стала потихоньку меняться).
- Сложность номер ТУ (то есть два): полная “засада” с выводом пленок для цветной обложки. Все это происходило настолько долго и сложно, что даже описывать не хочется.
- Сложность номер ФРИ (то

есть три): на ней позволю себе остановиться более подробно, поскольку именно она в основном и виновна в большинстве оченяток появившихся в журнале. Дело в том, что издательство, с которым мы заключили соглашение на печать нашего тиража, работает на РС. А данного “венца научной деятельности великих умов человечества” у меня дома нет. Кроме того, там исполь-

под MACINTOSH. Точнее сказать, на его эмуляторе. И вот тут-то меня и ждала птица “обломинго”. Понимаете в чем проблема, MAC использует не совместимую с win-1251 русскую кодировку, ставшую на сегодняшний день практически стандартом (во многом благодаря засилию “писюков” в России). И понеслось, при переносе на РС стали вываливаться какие-то дополнительные буквы в словах, лишние пробелы и т.п. Кроме того, PageMaker на РС оказался весьма “кастрированной” MAC-овской версией. Благодаря чему, я обнаружил отсутствие целого ряда функций, которые были использованы на MACINTOSH-е, в результате макет журнала самопроизвольно немного видоизменился. Взять хотя бы первую страничку — содержание. Кроме того, мне даже пришлось менять в некоторых

И вот тут-то меня и ждала птица “обломинго”

зуется издательский пакет PageMaker 6.5, а на Амиге ничего совместимого с ним нету и в помине (как бы не был хорош PageStream 4, а все таки не то). В результате, пришлось использовать PageMaker, но не на РС, а

местах шрифты, лихорадочно пытаюсь найти подобные по начертанию тем, которые я использовал в самом начале. Но самое интересное, что все это всплыло, как всегда бывает, в самый последний



журнал не просто должен окупаться, а приносить прибыль

момент. Когда, собственно говоря, уже было “поздненько метаться”... И как я не пытался убрать все “косяки” из макета, исключить их все так и не удалось. Тем не менее пер-

ит дилемма. Либо покупать PC и мучаться с WINDOWS, либо мучаться с переносом и переконвертированием макета. Ни то, ни другое, делать не хочется. Однако ситуация столь неоднозначна,

получаем. Себестоимость одного номера журнала при общем тираже в 150 штук получилась $900/150=6\$$ или приблизительно по нынешнему курсу 180р. ($6\$ \times 30р.$) И это, господа, только при минимальном тираже. Если же тираж поднять вдвое — до 300 штук, то соответственно цена одного номера падает до 3-4-х долларов. То есть чем выше тираж, тем дешевле один номер. Но журнал не просто должен окупаться, а приносить прибыль. Значит его тираж должен распродаваться хотя бы в размере 500 штук (при черно-белом варианте — это более реалистично). В общем, если грубо прикинуть, то при допустим, таком тираже и его стоимости в приблизительно 1000\$ цену одного номера можно удерживать около 2-х или 3-х долларов. Остается теперь самая малость, где взять ШТУКУ БАКСОВ.

Впрочем, не смотря на эти трудности, мы все же планируем в дальнейшем постепенно повышать тираж и потихоньку “оцветнятся” путем вставки цветных красивых разворотов или постеров. Может быть даже будет добавлен какой-то цвет для дополнительного выделения заголовков. В общем, как говорится: “Есть пища для размышлений.”

Что делать? Либо покупать PC и мучаться с WINDOWS, либо мучаться с переносом и переконвертированием макета

вый номер все же получился вполне удачным и даже по мнению читателей.

Помимо этих трудностей, возникали также и другие нестандартные проблемы, зачастую требующие таких же нестандартных решений. Например, для меня так до сих пор остается загадкой, как PC распознает дополнительные устройства, не ведая откуда вдруг появившиеся по мнению системы. У меня была ситуация, когда при подключении “винта” с макетом журнала к PC его опознавал BIOS, но не видел, причем напрочь, WINDOWS. И на оборот, видел WINDOWS, но не видел в упор BIOS!!! Причем, что-то скопировать с него я сумел только во втором случае. Так что теперь, передо мной сто-

ит что боюсь так просто ее разрешить не удастся.

Впрочем ладно, это уже не так интересно. В заключении статьи, отвечу на наиболее часто задаваемые последние время обиженными читателями вопросы: “А почему журнал черно-белый, а не цветной?” Ответ прост, давайте считать. Допустим, если взять минимально возможный тираж, то расходы будут таковы. Одна цветная полоса (страничка) стоит 10\$ и это только цена вывода пленок (их всего четыре при полноцветной печати по 2,5\$). Теперь умножим 68 полос (64 страницы самого журнала и 4 страницы обложки) на 10\$, получается... 680\$, а теперь прибавьте к этому еще минимум 220\$ за специальную бумагу и краски для печати на ней. Итого, грубо говоря 900\$. Что же мы

Тема номера

Что опаснее: покупать лицензионный GoldED или ссориться с пиратами?

*Хроника
военных
событий*

*Автор просил
не называть
имени*

Наверное, все мы слышали призывы покупать лицензионное программное обеспечение. Авторы программных продуктов обещают нам "жизнь без проблем и опасений" в случае покупки их программ легальным путем. Так ли это на самом деле?

Корни этой истории лежат в начале августа когда главный редактор журнала "Мир Амиги" (Борис Кондратьев) приобрел лицензионный GoldED Studio 6, автором которого является Dietmar Eilert. Сам по себе, GoldED Studio вещь очень хорошая, множество plugin позволяют расширять его возможности, в том числе дает возможность работы с системой проверки русского правописания, базирующейся на ISpell, весьма полезной при работе с текстами. Слухи об этой покупке распространились среди амижников Москвы, и дошли в том числе, и до Андрея Исаева (KAN0) из RamPage), каковой не преминул заявить что желает получить копию GoldED для себя. Но в получении вожде-

ленного продукта KAN0 было отказано и вроде бы можно было посчитать историю исчерпанной, но как оказалось цирк только начинался!

24 сентября, по прошествии полутора месяцев после покупки GoldED, хакерская группа RamPage выложила на один из пиратских ftp-серверов "сломанную" версию GoldED. Причем, при визуальном осмотре она сильно напоминала версию Бориса Кондратьева. Дело в том, что если верить автору GoldED, данные о владельце хранятся в файле intro.wav, так например имя Boris Kondratyev храниться там в перевернутом виде как "veytardnok sirob". В версии выложенной пиратами из RamPage этот признак указывал на Кондратьева (ребята из

RamPage постарались!). Психология мелких пакостников! Ну купил человек лицензионную программу, деньги между прочим за нее уплатил, (что для России редкий случай!). Так нет обязательно нужно его подставить, чтобы не было охоты в дальнейшем что-либо покупать, да и продавать в следующий раз в Россию, что-либо еще, никто не захочет.

Dietmar Eilert, узнав о том, что пираты добрались до его GoldEd, но толком ни в чем не разобравшись (на что собственно RamPage и рассчитывали), лишил Кондратьева обновлений и стал трубить во всех конференциях, как его обидели эти гадкие русские.

Началась длительная переписка с Dietmar'ом, в результате которой все прочитавшие письма последнего, в числе которых был и я, стали сильно сомневаться если не в его уметвенных способностях, то в его "аппарате логического мышления".

Для начала бедный, доведенный постоянным программованием, немец заявил, что пиратская версия появилась через несколько дней после покупки GoldED Кондратьевым. Странное у немцев все-таки понятие о нескольких днях! По-моему, если Кондратьев купил редактор в начале августа, а пиратская версия появилась в конце сентября, то можно говорить о полутора месяцах, но никак ни о "few days" ("несколько дней")...

Вторая неувязочка заключалась в том, что "замученный" русскими пиратами Dietmar Eilert дошел до такого



Наш главный редактор сделал и то, и другое

состояния, очень напоминающего белую горячку (надо же было хоть как-то отвлекаться от подлости этого мира), что даже перепутал дату выхода своего же продукта, заявив, что крек версии 6.2 был выложен 24 августа (реальная дата 24 сентября). Проблема заключалась в том, что 24 августа версия 6.2 не была доступна даже от производителя, коим, по официальным данным, является сам Dietmar Eilert. Можно, конечно, прийти в ужас от оперативности группы RamPage, выложившей версию GoldEd Studio даже раньше автора, а можно еще раз усомниться в правдивости слов Eilert'a.

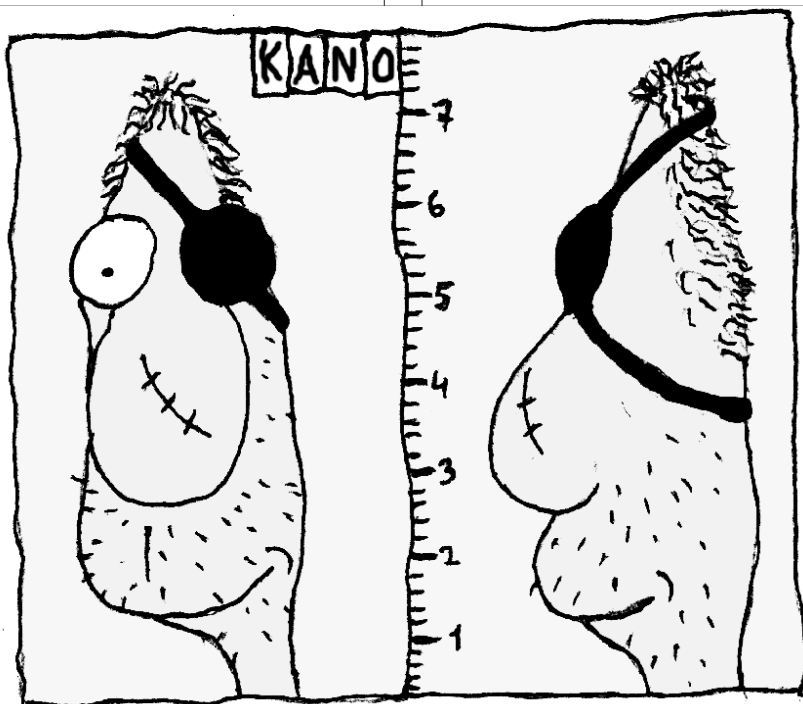
Еще один интересный аспект в переписке Кондратьева и Eilert'a был обнаружен в технических подробностях. Оказывается, великий немецкий программист легко узнает все проданные им версии GoldED по... ИКОНКАМ! Цитирую: "the 6.2.0 hack is not based on the 6.2.0 service pack, it comes with the old icon set from your disk.". Перевод звучит так: "Хак версии 6.2.0 не базируется на сервисном пакете 6.2.0, он появился со старым набором иконок с вашего диска". Получается примерно такая ситуация: выложенный GoldED 6.2.0 был создан не с помощью обновлений для более ранних версий GoldED, а взят с диска Бориса Александровича. Но позвольте, проданный Кондратьеву пакет имеет версию 6.1.3! "Легким движением руки GoldED 6.1.3 превращается, ... в элегантный GoldED 6.2.0!".

Но в конце концов досточтимый немец дал все-таки повод усомниться и в его умственных способностях — судите сами: великий программист пустил в ход страшную угрозу — обратиться в отделение милиции (!) по месту жительства Кондратьева... Да, потрясающая угроза.

Но, надо признать, был в устах Eilert'a и один весомый аргумент — уже упомянутый файл intro.wav, который присутствовал в версии от RamPage. Вы представляете, как "высока" степень защиты коммерческого

отказал в передаче GoldED, на что была заявлена знаменательная фраза о том, как он (Кондратьев) убивает этим Амигу. Железная, что и говорить, логика! Купил человек лицензионную программу, поддерживал "производителя" и не дает ее пиратам! Я например, уже хотел с горя вешаться, подумав о том, что GoldED мне не достанется, но, спасибо RamPage, выручили! Не дали убить Амигу! Молодцы ребята, так держать!

Сам Исаев, после этого случая, стал нахально заяв-



продукта — создается файл с именем владельца, называется intro.wav и это называется "секретной меткой".

Сама группа RamPage, вернее их "пресс-атташе" KANO (Андрей Исаев) был вторым клоуном в нашем цирке. Именно ему редактор "Мира Амиги"

лгать, что так будет с каждым, не пошедшим на контакты с пиратами. Я, как и многие в этой стране, понимаю, что без пиратства нормальное использование компьютера станет недоступным для абсолютного большинства пользователей, я даже могу признать необходи-

W
A
N
T
E
D
!!!

И что из всего этого вышло...

А также — чем опасно пиратство

мость существования, например, Digital Corruption, но я не собираюсь сотрудничать с “великими хацкерами” из RamPage, которые в своей жизни так ничего и не сломали, кроме практически незащищенного GoldED. Я могу утверждать, что для большинства пользователей группы, подобные RamPage абсолютно бесполезны, а все их разговоры о собственной “крутости” — просто детский лепет.

Исаев утверждает, что для того, чтобы сделать GoldED похожим на версию нашего редактора понадобились достаточно большие усилия. Собственно говоря, усилия понадобились Исаеву и их “крутому хакеру” BOS’у для того, чтобы найти в файле intro.wav указание на владельца, а также на изменение серийного номера. Что касается файла intro.wav, то сам KANO недвусмысленно намекал на то, что информация о его содержимом была получена ими извне (от того придурка, который отдал им свой GoldED). Помимо вышеуказанных изменений, была изменена длина exe-файла GoldED, так, чтобы его длина совпадала с длиной exe-файла Кондратьева. Извините, конечно, но я в упор не вижу задачи, которую мог бы решить только натренированный ежедневным программированием мозг. Имея те данные, коими обладал RamPage сделать крак GoldED не составляло бы труда для любого чуть-чуть программирующего индивидуума.

Ладно, хватит о RamPage, перейдем к третьему аспекту проблемы возникшей в связи с появлением пиратского GoldED — еще одним косвен-

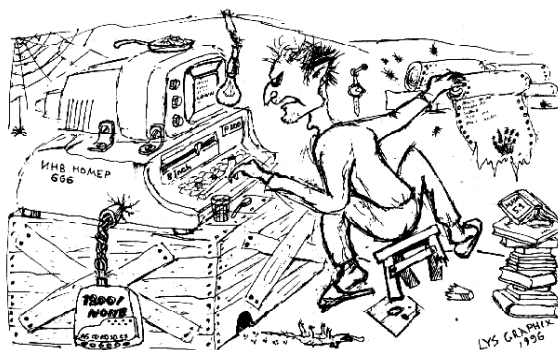
но пострадавшим лицом стало российское отделение Amiga Translators Organization (ATO).

Как оказалось, в текстовом информационном файле, прилагающемся к пиратскому GoldED были упомянуты два члена RamPage — CBUG и

Завершающим штрихом всего этого цирка, было появление еще одной (!) пиратской версии GoldED Studio 6.2.1. Дело в том, что вся эта история вызвала раздражение у многих русских программистов. И один из них сделал своего рода тест

для “проверки на вшивость” для RamPage. Была выпущена фальшивая версия пиратского GoldEd, но с характерной особенностью — после его запуска информация на винчестере кодируется. Причем раскодировать ее, особого труда (особенно для “крутых

NET HACKER



WildCat. Оба этих персонажа по совместительству являются сотрудниками АТО, организации, занимающейся переводами программного обеспечения на различные языки. В связи с этим нелицеприятным фактом может пострадать деловая репутация российского отделения АТО и его шефа — Олега Сергеева. Сам Сергеев к сложившейся ситуации не имеет никакого отношения, поэтому несмотря на мое несогласие с политикой АТО мне очень не хотелось бы, чтобы он, или подшефная ему организация каким-либо образом пострадали — просто не тот случай. А сейчас, из-за откровенной глупости RamPage, АТО вполне может оказаться под ударом. И здесь RamPage подставили, вполне вероятно, людей не имеющих отношения к этой истории.

хацкеров”) не составляет. Автору этого продукта было интересно смогут ли RamPage разобратся в ситуации. Не смогли! По сетям пошли слухи, что эту версию выложил сам Dietmar, поместив туда мудреный вирус. Свидетельствую — Dietmar Eilert здесь не причем, фальшивая пиратская версия GoldED Studio 6.2.1 сделана в России (кем, вы наверное уже догадались), конечно никакого вируса в нем нет, а наличествует в ней троян. Для тех кто не знает, и для RamPage, поясню, что вирусы и трояны отличаются между собой (как и чем, можно прочесть в статье о вирусах в этом номере журнала — прим. ред.). Для “полного счастья” некоторые фальшивые пиратские версии GoldED Studio были снабжены трояном с “временной бомбой”, так что проблема 2000 года неожиданно может возникнуть и на Амиге.



Нарушение законов всегда ведет к...

Ответственность нарушителей авторских прав в области программного обеспечения

Последние годы, наряду с рынком легального программного обеспечения, достаточно прочно существует и рынок нелегальный, причем обороты последнего, к сожалению, весьма высоки.

Понятно, что основной причиной устойчивого существования этого криминального вида деятельности является ее сверхприбыльность, однако, такие “предприниматели” и пользователи, как правило, слабо представляют возможные меры ответственности в этой области.

Основная цель этой статьи — несколько развеять устоявшееся мнение о полной безнаказанности нарушений в области авторского права. Можно долго говорить о несовершенстве законодательной базы, но все же надо признать, что она есть. Можно говорить, что механизм привлечения к ответственности слиш-

ком нерасторопен, но очевидно одно — со временем сильная и могущественная система правосудия уделит внимание каждому “не законопослушному” гражданину, и жесткие меры воздействия найдут “героев нашего времени”.

Итак, в настоящий момент основными нормативными актами, регламентирующими использование и защиту авторских прав на программное обеспечение, являются **Закон Российской Федерации “О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных”** и **Закон Российской Федерации “Об**

авторском праве и смежных правах”. Эти законы следует рассматривать взаимосвязано, т.к. их положения непосредственно затрагивают правовую охрану программ для ЭВМ. Особенность применения этих нормативно-правовых актов, заключается в том, что **Закон “Об авторском праве и смежных правах”** ссылается на **Закон РФ “О правовой охране программ для ЭВМ и баз данных”**, как на специальный нормативный акт (т.е. приоритетный). Но, при этом, в постановлении о введении в действие **Закона РФ “Об авторском праве и смежных правах”** указано, что нормативные акты, которые были приняты ранее (в том числе **Закон РФ “О правовой охране программ для ЭВМ и баз данных”**), применяются в части, не противоречащей новому закону.

Не вдаваясь в основные аспекты авторского права, перейдем сразу к самой животрепещущей для каждого русского человека теме — к ответственности. В настоящий момент, в соответствии с законодательством Российской Федерации, за нарушение авторских и смежных прав предусматривается наступление гражданской, уголовной и административной ответственности.

В соответствии со **статьей 18 Закона о правовой охране программ для ЭВМ и БД**, автор программы и иные правообладатели вправе требовать:

- признания прав;
- восстановления положения, существовавшего до нарушения права, и прекращения действий, нарушающих



неотвратимости наказания!!!

право или создающих угрозу его нарушения;

- возмещения причиненных убытков, в размер которых включается сумма доходов, неправомерно полученных нарушителем.

Гражданский кодекс РФ, определяет, что под убытками понимаются:

- расходы, которые лицо, чье право нарушено, произвело или должно будет произвести для восстановления нарушенного права;
- утрата или повреждение его имущества (реальный ущерб);
- неполученные доходы, которые это лицо получило бы при обычных условиях гражданского оборота, если бы его право не было нарушено (упущенная выгода).

Если лицо, нарушившее право, получило вследствие этого доходы, то лицо, право которого нарушено, вправе требовать возмещения наряду с другими убытками упущенной выгоды в размере не меньшем, чем такие доходы и выплату нарушителем компенсации в определяемой по усмотрению суда, арбитражного или третейского суда сумме от 5000-кратного до 50000-кратного установленного Законом размера минимальной месячной оплаты труда, в случаях нарушения с целью извлечения прибыли, вместо возмещения убытков. Такая норма содержится в **Законе "О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных"**, однако, по указанным выше соображениям, следует, скорее применять

статью 49, Закона "Об авторском праве и смежных правах", таким образом правильнее утверждать, что автор программы (иные правообладатели) вправе требовать:

- выплаты компенсации в сумме от 10 до 50000 минимальных размеров оплаты труда определяемой по усмотрению суда или арбитражного суда, вместо возмещения убытков или взыскания дохода;
- о принятия иных, предусмотренных законодательными актами мер, связанных с защитой их прав (их неполный перечень дается в **статье 12 Гражданского Кодекса РФ**).

"Помимо возмещения убытков, взыскания дохода или выплаты компенсации в твердой сумме суд или арбитражный суд за нарушение авторских или смежных прав взыскивает штраф в размере 10 процентов от суммы, присужденной судом в пользу истца" — подобное правило в виде возможной санкции содержится в **Законе "О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных"** и в виде обязательной — в **Законе "Об авторском праве и смежных правах"**.

Незаконные экземпляры программного обеспечения подлежат обязательной конфискации по решению суда. Конфискованные экземпляры уничтожаются или передаются обладателю авторских или смежных прав по его просьбе. Как правило, при этом, также, конфискуются материалы и оборудование,

используемые для изготовления и воспроизведения незаконных экземпляров программного обеспечения.

В **статье 7 Закона "Об авторском праве и смежных правах"**, программы для ЭВМ приравнены к литературным произведениям, поэтому, можно говорить о применимости к нарушителям авторских прав **статьи 150.4 (Продажа, сдача в прокат и иное незаконное использование экземпляров произведений или фонограмм) Кодекса РСФСР** об административных правонарушениях. Она устанавливает, что "Продажа, сдача в прокат или иное незаконное использование в коммерческих целях экземпляров произведений или фонограмм в случаях, если:

- экземпляры произведений или фонограмм являются контрафактными в соответствии с законодательством Российской Федерации об авторском праве и смежных правах;
- на экземплярах произведений или фонограмм указана ложная информация об их изготовителях и о местах производства, а также иная информация, которая может ввести в заблуждение потребителей;
- на экземплярах произведений или фонограмм уничтожен либо изменен знак охраны авторского права или знак охраны смежных прав, проставленные обладателем авторских или смежных прав.

Все это, влечет наложение штрафа на граждан в размере от пяти до десяти мини-



Все тайное, когда-нибудь становится явным!

мальных размеров оплаты труда, а на должностных лиц в размере от десяти до двадцати минимальных размеров оплаты труда с конфискацией контрафактных экземпляров произведений или фонограмм.

Те же действия, совершенные лицом, которое в течение года подвергалось административному взысканию за одно из нарушений, предусмотренных **частью первой настоящей статьи:**

- влекут наложение штрафа на граждан в размере от десяти до двадцати минимальных размеров оплаты труда, а на должностных лиц в размере от тридцати до пятидесяти минимальных размеров оплаты труда с конфискацией контрафактных экземпляров произведений или фонограмм.

Конфискованные в соответствии с частями первой и второй настоящей статьи экземпляры произведений или фонограмм подлежат уничтожению: за исключением случаев их передачи обладателю авторских или смежных прав по его просьбе”.

Весьма серьезная ответственность ус-

тановлена за нарушение авторских прав и уголовным кодексом Российской Федерации. Так, в соответствии со **статьей 146 УК РФ (Нарушение авторских и смежных прав)** — “Незаконное использование объектов авторского права или смежных прав, а равно присвоение авторства, если эти деяния причинили крупный ущерб, наказываются:

- штрафом в размере от двухсот до четырехсот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до четырех месяцев;
- либо обязательными работами на срок от ста восьмидесяти до двухсот сорока

часов;

- либо лишением свободы на срок до двух лет.

Те же деяния, совершенные неоднократно либо группой лиц по предварительному сговору или организованной группой, наказываются:

- штрафом в размере от четырехсот до восьмисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от четырех до восьми месяцев;
- либо арестом на срок от четырех до шести месяцев;
- либо лишением свободы на срок до пяти лет”.

Как видно, уголовная ответственность наступает при наличии “крупного ущерба”, его критериями являются:

- размер причиненного ущерба;
- количество потерпевших;
- степень нарушения прав гражданина;
- тяжесть причиненного морального вреда.

В судебной практике крупным ущербом признается ущерб, превышающий десятикратный минимальный размер оплаты труда. При нарушении авторских прав, могут быть совершены преступления, указанные и в иных статьях УК РФ, например:

- **Статья 272** — Неправомерный доступ к компьютерной информации: “Неправомерный доступ к охраняемой законом компьютерной информации, то есть информации на машинном носителе, в электронно-

**Устоявшееся
мнение
о полной
ненаказуемости
нарушений
в области
авторского права
— весьма и весьма
неверно...**



Пиратство, опасно для вашего здоровья

вычислительной машине (ЭВМ), системе ЭВМ или их сети, если это деяние повлекло уничтожение, блокирование, модификацию либо копирование информа-

или модификацию охраняемой законом информации ЭВМ, если это деяние причинило существенный вред".

На основе всего вышеизложенного, наверное, становится

эффективно выявлять и карать преступников — нарушителей авторских прав. Конечно, "пираты" понимают: для того, чтобы авторам и правоохранительным органам найти и наказать каждого "пирата", им придется пройти не меньше, чем последние прошли в Doom'e, но ведь как только этот механизм будет в совершенстве отработан, карающий меч правосудия не пощадит никого.

Очевидно, что для наиболее эффективной работы в этой области необходимо более близкое (возможно, — постоянное) сотрудничество производителей программных продуктов и правоохранительных органов. Представляется необходимым создание технически и юридически грамотных союзов и ассоциаций для целенаправленной борьбы с "пиратством" и обеспечения представления интересов производителей на всех ветвях власти, в том числе и на законодательном уровне, для разработки и совершенствования правовой базы борьбы с преступностью в области авторского права.

P.S. В фильме "Место встречи изменить нельзя", Шаронов сказал, что с преступностью покончат карательные органы. А как будет у нас?

Можно долго говорить о несовершенстве законодательной базы, но все же надо признать, что она есть.

ции, нарушение работы ЭВМ, системы ЭВМ или их сети";

- **Статья 273** — Создание, использование и распространение вредоносных программ для ЭВМ: "Создание программ для ЭВМ или внесение изменений в существующие программы, заведомо приводящих к несанкционированному уничтожению, блокированию, модификации либо копированию информации, нарушению работы ЭВМ, системы ЭВМ или их сети, а равно использование либо распространение таких программ или машинных носителей с такими программами";

- **Статья 274** — Нарушение правил эксплуатации ЭВМ, системы ЭВМ или их сети лицом, имеющим доступ к ЭВМ, системе ЭВМ или их сети, повлекшее уничтожение, блокирование

очевидным, что законодательная база достаточно разработана, что бы уже сейчас





ХОТИТЕ ИЗБАВИТЬ ШЕФА ОТ ИЛЛЮЗИЙ О БЕЗНАКАЗАННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПИРАТСКОГО СОФТА?



О СЛУЧАЯХ КОМПЬЮТЕРНОГО ПИРАТСТВА В ВАШЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ МОЖНО СООБЩИТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ АССОЦИАЦИИ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (Business Software Alliance)
(095) 258-0928



Microsoft

Борьба MicroSoft-а за чистоту НАШИХ рядов!

В конце сентября 1999 года в ряд московских компьютерных фирм пришли очень “приятные” послания от всеми горячо и нежно любимой корпорации Microsoft. В числе получивших эти послания оказалась и фирма AmigaLine

Для разъяснения сути этого послания достаточно только процитировать один абзац: “В случае отсутствия названия организации в базе наших пользователей, Майкрософт вынужден сообщать о том, что она не приобретала официальных путем программных продуктов Майкрософт и, ОЧЕВИДНО, пользуется ими незаконно (какова логика! — прим. ред.). Впоследствии, BSA (Business Software Alliance — Альянс производителей программного обеспечения) планирует передачу собранных данных в правоохранительные и налоговые органы с последующей проверкой организации на предмет нарушения ею законов РФ о защите авторских прав на программы для ЭВМ”.

Послание было подписано г-жой Ольгой Дергуновой, главой представительства Microsoft в России.

На всякий случай напомним,

на Амиге, из продуктов Microsoft наличествовал когда-то только AmigaBasic (весьма плохо работавший и уже всеми позабытый), поэтому обвинение в незаконном использовании продуктов Microsoft AmigaLine попросту шокировало.

Ведь следуя этой майкрософтовской логике можно предположить что российское представительство Microsoft Corporation вряд ли числится среди лицензионных пользователей хотя какой-нибудь амиговской программы и следовательно, также попадает в ряды незаконных пользователей!

Интересен так же тот факт, что сотрудники организации, которая изо всех сил пытается доказать суду США, что она не является монополией уже сами не представляют себе компьютерной фирмы, обходящейся без использования их продуктов. Ситуа-

ция получается примерно такая — Microsoft не монополия, но все нормальные фирмы не могут не использовать продукты Microsoft. Почему? Да по определению!

А еще в пакет был вложен такой замечательный плакатик.

То есть в этом плакате нам (как и всем остальным получателям этого послания) предлагалось попросту “стучать” на супостатов использующих нелегальный софт Microsoft Corporation. Для тех кто позабыл, напомним — термин “стучать”, т.е. доносить, родился еще до революции (а не при Сталине, как многие полагают). В царской России при охранном отделении была специальная дверь, постучав в которую можно было сообщить о всяческих противозаконных деяниях, наносящих ущерб Российской Империи. Сейчас же нам предлагают, правда не стучать, а звонить, о деяниях наносящих ущерб Империи Microsoft.

В фирме AmigaLine людей желающих “избавить шефа от иллюзий” не нашлось, но зато нашелся человек, решивший позвонить по указанному телефону, где на его утверждение, что в фирме ВООБЩЕ не используются продукты Microsoft и поэтому желательно вычеркнуть нас из списка “нехороших”, отнеслись как-то недоверчиво. На другом конце провода его подозрительно расспрашивали о типе компьютера, не совсем понимая, о чем идет речь, но в конце концов пообещали больше не беспокоить.

Прошло три недели — они прислали демоверсию Microsoft Office 2000!

www.forcefield.net/woarus/

Выпуск 2



Аичхи... Ой, я кажется заболел!?



Михаил Кузьмин

В и р у с ы

Вирус – это программа, внедряющаяся на компьютер и производящая действия независимо от желания пользователя при этом, обычно эти действия прямо мешают нормальной работе на зараженном компьютере.

Вирусы обычно характеризуются возможностью саморазмножения (собственно это и есть главное свойство вирусов).

На Амиге довольно мало вирусов (если сравнивать с PC), и их можно разделить на несколько категорий:

1. По способу размножения:

- Линкующиеся (присоединяющиеся) к файлам. Существует два типа таких программ: вирусы первого типа присоединяются в конце файла — называются инфилтраторами (Infiltrator), вирусы второго типа линкуются в начало файла (обычно это проходит с добавлением секции кода). Оба типа имеют свои достоинства и недостатки: инфилтраторы имеют компактный код, нет проблем с заражением резидентных программ, но в то же время могут вообще не работать с некоторыми программами, а также очень трудно реализовать принцип “невидимого вируса” (FileStealth). Добавляющие сек-

цию кода вирусы заражают все программы, (хотя для заражения резидентов/нерезидентов используются разные алгоритмы), FileStealth реализуется гораздо проще, чем в инфилтраторах, но в то же время размер кода данных вирусов довольно велик (вирусы размером 5000 и более байт на Амиге не редкость). Еще один их недостаток заключается в необходимости переписывать заново весь заражаемый файл, что ведет к ощутимым потерям времени при заражении.

- Заражающие загрузаемый блок дисков (bootblock). В наше нелегкое время дискеты как носители информации вымирают быстрее чем динозавры, поэтому встретить такие вирусы сейчас довольно сложно (но в свое время написано их было предостаточное количество).
- Заражающие загрузочные блоки файловых систем

винчестеров. Самый новый (относительно других) тип вирусов. Их тело (исполняемый код) хранится в RDB-блоках жестких дисков, точнее в LSEG-блоках (в этих блоках хранится код файловых систем, установленных на вашем винчестере). Опасность таких вирусов в том, что они запускаются после каждого сброса компьютера, и всегда находятся в памяти.

2. По способу защиты:

- Применение FileStealth (вирусы-невидимки).

Данный тип защиты основан на том, что после запуска вируса осуществляется перехват некоторых системных функций (в основном dos.library), после чего система в упор не видит, что файл заражен (даже его размер остается старым). Это усложняет работу по обнаружению вируса.

- Применение Mutation engine (мутационные, или полиморфные вирусы).

Код таких вирусов при заражении нового файла меняется с таким расчетом, чтобы максимально затруднить работу антивируса (который обычно находит вирус в файле по уникальной сигнатуре (последовательности байт). Мутационные алгоритмы занимают довольно много места.

- “Спящие” вирусы.

Данные вирусы после заражения программы “засыпают”, т.е. не проявляют активности некоторое, иногда очень большое время. Из-за этого обнаружение вируса программой сторожем не проходит, и вы можете вовремя не заметить начало его работы. Период сна вируса называется инкубационным, или латентным периодом.



А кто это такой маленький, но очень, очень противный?

● Применение пакетного режима dos.library

Это защита от программ типа SnoopDos и детекторов функций dos.library, при использовании данных механизмов можно реализовать Stealth-технологии без перехвата основных функций dos.library

“Лучшие” образцы вирусов могут пользоваться несколькими методами (допустим BEOL III использует и мутационный алгоритм, и stealth-технологии, и пакетный режим работы).

3. По способу проявления.

Тут представлен весь спектр средств: начиная от надписи “Happy New Year” и переворачивания экрана и заканчивая уничтожением информации на винчестерах.

Бомбы (Killer’ы)

Бомбы отличаются от вирусов тем, что у них нет способности к саморазмножению, т.е. они сразу выдают результаты (часто неутешительные) своей работы (уничтожение логической информации винчестеров, перешивка флэша и т.п. нелицеприятные вещи).

Троянские кони

Типичный пример — GoldEd 6.2.1. (рассмотрен в этом номере). Это программы (обычно полезные и нужные), в которые вмонтирован вирус, а чаще бомба, причем сделано это специально. Некоторые программы используют механизм троянского коня в качестве защиты от копирования. Иногда ситуация с троянскими конями доходит до смешного — как-то был выпущен моновинчестер (для борьбы с конкретной версией конкретного вируса), при работе он находил

зараженные файлы, вырезал код старой версии вируса и вставлял новую версию...

Средства борьбы с вирусами

Прежде всего профилактика! Мы не будем рассуждать об опасности пользования программами неизвестного происхождения и т.п., а лучше рассмотрим, как проверить систему на наличие вирусов.

Первый шаг — приобретение антивирусов (только помните: любимый трюк вирус-мэйкеров — заразить антивирусную программу, так что перед приобретением, особенно из AmiNet, желательно узнать об конкретной версии). На Амиге пользуются популярностью два пакета: Virus WorkShop (автор Markus Schmall) и VirusZ (автор Georg Hurmann). Первый пакет представляет собой детектор с фагом, второй пакет кроме этого может работать в режиме сторожа. Оба антивируса используют сменные библиотеки сигнатур, которые постоянно обновляются. С помощью этих программ желательно время от времени проверять свой винчестер, а также все программы, которые вы хотите установить у себя. Хорошая защитная мера — подвеска VirusZ в режиме сторожа при старте компьютера — в этом режиме антивирус контролирует происходящие в системе процессы и защитит ваш компьютер во время работы.

Также существуют программы, с помощью которых можно осуществлять косвенную детекцию вирусов и троянских коней. Прежде всего SnoopDos (автор Eddy Carroll). Эта программа позволяет просматривать, что творится у вас в системе — показывает от-

крытие/загрузку/запись файлов, посылку hexx-сообщений и т.п. Кроме того, SnoopDos имеет одну очень полезную функцию: трассировка пакетного режима. В принципе это один из немногих способов засечь работу вируса, использующего пакеты dos.library Вторая полезная программа — ARTM (Amiga RealTime Monitor) (авторы F.J.Mertens и D.Jansen). Она позволяет вызывать список всех задач, процессов, портов, резидентов, сема-форов и других ресурсов компьютера, а также редактировать его (удалить порт, сменить приоритет задачи и т.п.)

Напоследок несколько мелких советов:

- Помните, обычно источником вирусов служат польские (читай “пиратские”) компактны (одна коллекция HappyNew Year чего стоит!), так что лучше не пользоваться пиратским программным обеспечением.
- Создайте дискетку с “голой системой”, и положите туда антивирус (будете работать с этой дискетой в случае полного заражения винчестера).
- Желательно включать в MCP NoQuickFormat/NoBootWrite пункта Format Protection, или, что еще лучше, пользоваться специальными утилитами защиты логических областей винчестера. Сохраняйте RDB-блоки (конечно не на винчестер, а на дискету).

И запомните два главных правила:

1. Сомнительную программу лучше проверять не на своем компьютере. ;)

2. Проверяйтесь, проверяйтесь и еще раз проверяйтесь!



Борис
Кондратьев

Программы

Шрифты Adobe Type 1

Шрифты TrueType были не первыми контурными шрифтами поддержка которых (конечно не считая родных IntelliFont) осуществлялась на Амиге. До этого было выпущено несколько пакетов для поддержки шрифтов Adobe Type 1. Кстати, при профессиональной верстке, шрифтам Adobe Type 1 до сих пор отдается предпочтение.

Шрифты в формате Adobe Type 1, или как их еще называют PostScript Type 1, появились в 1985 году, одновременно с языком описания страниц PostScript. До 1990 года описание формата фирмой Adobe было даже засекречено, а шрифты закодированы. В 1990 году появление других, конкурирующих форматов, заставило Adobe раскрыть свой формат. Было опубликовано описание формата Adobe Type 1.

Полноценный Type 1 шрифт всегда состоит из двух файлов: шрифтового (с расширением .pfb или .pfa), и .afm файла. В особых случаях требуется файл .inf, содержащий информацию для регистрации шрифта в некоторых программах (на Амиге пока не попадались случаи использования этого файла). На Амиге обычно используется файл .pfb (Binary) и при необходимости можно с помощью разнообразных утилит вроде PFA2PFB сконвертировать формат .pfa (ASCII) в .pfb (Binary) для последующего использования с программами Амиги. Отличие файлов .pfb и .pfa состоит в том, что файлы .pfb — это не Type 1 шрифты в строгом смысле. Формат .pfb был придуман для того, чтобы облегчить использование шрифтов Type 1 прикладными программами. За счет того, что этот формат использует при представлении информации 8 бит, он более компактен, и быстрее обрабатывается прикладными программами. Но .pfb файлы нельзя загружать в принтер. Ведь

кроме описания самого шрифта, эти файлы содержат дополнительную информацию, которую принтер просто не поймет.

Все что сказано о .pfb файлах для .pfa файлов звучит прямо наоборот. Это 7-битный формат предназначенный для прямой загрузки в PostScript принтер. Все программы работающие с файлами .pfb, при их загрузке в PostScript принтер производят конвертацию в формат .pfa.

Для сохранения регистрационной и метрической информации применяются так называемые .afm файлы (расшифровывается как Adobe Type Metrics). Эти файлы содержат информацию о минимальных охватывающих прямоугольниках символа, о ширине символа, а также о кернинге и трекинге. Поэтому, если ваша прикладная программа умеет работать с кернингом и трекингом (например PageStream), то конечно необходимо наличие файлов .afm

Формирование контуров символов в шрифтах Type 1 производится сочетанием участков прямых линий (векторов) и участков кривых Безье третьего порядка. Любой Type 1 шрифт состоит из двух основных частей: открытой и закрытой.

В открытой части содержится:

- обозначение шрифта;
- заголовок шрифта;
- кодовая таблица шрифта;
- уникальный идентификатор шрифта.

В закрытой части (раньше Adobe кодировала эту часть, но теперь это потеряло всякий смысл) содержится:

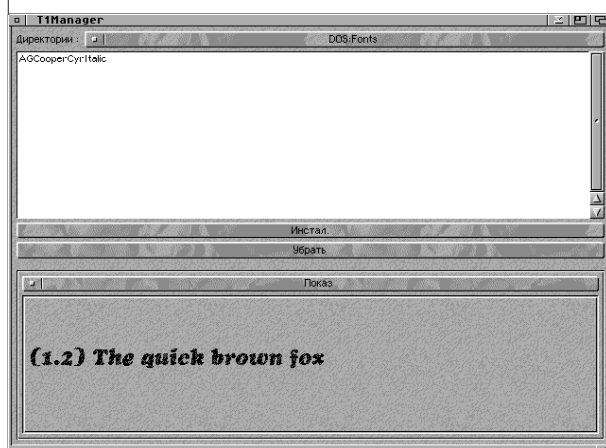
- область глобальной разметки;
- область глобальных подпрограмм;
- область подпрограмм разметки и контурных подпрограмм;
- область описаний символов.

Кодовая таблица шрифта определяет связь между именами и кодами символов. В Type 1 шрифтах все символы имеют уникальные имена, которые их идентифицируют. Поскольку кодовая таблица находится в открытой части, то ее можно изменять, тем самым меняя кодировку, в которой работает шрифт. Хотя кодовая таблица Type 1 шрифтов позволяет использовать только 8-битные значения для кодов то есть с ее помощью можно отображать 256 символов, шрифт Type 1 может содержать любое



Adobe Type 1 — шрифты для профессионалов

количество символов. Символы не попавшие в основную таблицу присутствуют в шрифте под своими именами. Изменяя кодовую таблицу можно получить доступ ко всем символам. Для того чтобы уменьшить размер большинства шрифтовых файлов фирма Adobe ввела несколько стандартных кодовых таблиц, которые указываются по именам. Это таблицы StandartEncoding, ISOLatinEncoding, Expert, ExpertSubset и Symbol. В случае, если кодовая таблица не совпадает ни с одной из стандартных (это касается и русских шрифтов), она приводится полностью. Сама кодовая таблица представляет собой набор пар вида: <код> <имя>.



Идентификатор шрифта Type 1 это это число от 0 до 16777215. Идентификатор определяет один и только один шрифт. В случае использования двух шрифтов с одинаковыми идентификаторами некоторые программы, например PageStream, могут начать некорректно работать. Идентификаторы в диапазоне 4000000-4999999 отведены для использования для внутренних целей для любых организаций. Поэтому если вы изготавливаете свой собственный шрифт, например в программе TypeSmith, то при запросе программой идентификационного номера, выбирайте его из диапазона 4000000-4999999.

Мощные пакеты для работы с текстами на Амиге (WordWorth, FinalWriter, PageStream) используют свои собственные средства для работы со шрифтами Type 1. Но было изготовлено несколько утилит для использования шрифтов Type 1 непосредственно системой. Это: ATE

(Amiga Typeface Engine) — автор: Gordon Fecyk (Canada) и T1manager. Рассмотрим, для примера, комплект T1manager. В него входят библиотеки type1.library (версии под разные процессоры) и менеджер T1manager. Ввиду того, что интерфейс менеджера сделан под MUI, то вам необходимо иметь на винчестере инсталляцию MUI. Конечно вам необходимо иметь и шрифты Type 1 (понадобятся только файлы с расширением .pfb. Использовать t1manager — очень просто. Сначала скопируйте библиотеку type1.library, соответствующей для вашего процессора версии, в libs: и type1manager на любое место вашего винчестера. Запустите type1manager.

В появившемся окне вы должны выбрать каталог, куда вы хотите инсталлировать шрифты (это для случая, если у вас есть несколько присвоений (assign) для Font:). После этого нажмите кнопку "Install" и выберите каталог, откуда вы будете инсталлировать шрифты (место на вашем винчестере с .pfb шрифтами). Вы можете произвести установку шрифтов или поштучно, или целиком весь каталог. Следует помнить, что при инсталляции шрифтов t1manager не копируют их в каталог Fonts:, а просто в файле с расширением .otag указывает путь к .pfb файлу. Поэтому нежелательно переносить сами .pfb файлы после инсталляции. По окончании инсталляции шрифты можно просмотреть и в любой момент удалить из системы.

Фрейм кернинг:

При выборе некоторых слов появляются комбинации символов, расстояние между которыми кажется непропорционально большим. Это нельзя исправить при помощи модификации ширины символов, поскольку в этом случае в других комбинациях расстояние окажется, наоборот слишком маленьким. Для решения этой проблемы применяется специальный метод изменения расстояния между символами, называемый кернингом. То есть выбираются сочетания символов для которых, межсимвольное расстояние изменяется так, что бы восприятие этой пары было наилучшим. Как правило кернинг обычно определяется по парам символов, но можно определять кернинг и в тройках символов. Мощные текстовые процессоры и издательские системы (например PageStream), позволяют изменять кернинг пар сами, во время работы над внешним видом документа.

Фрейм трекинг:

Трекинг называется изменение расстояния между символами, в зависимости от кегля шрифта. С увеличением размера шрифта уменьшаются расстояния между символами и наоборот.

Павел
Кузьмин

Ну вот мы и дождались!

Плюс четыре десятих

Ну вот мы и дождались! В конце октября в продажу наконец-то поступила обещанная AmigaOS 3.5. В чем же ее отличия от старой версии (3.1)?

Для начала поспешу разочаровать владельцев машин с Kickstart 3.0 (v39). Минимально для запуска новой версии операционной системы нужен Kickstart 3.1 (v40). Собственно говоря, именно поэтому новая ОС поступила в продажу в двух вариантах — только ОС на компакт-диске и ОС+микросхемы ПЗУ версии 3.1. Всем, у кого установлены микросхемы ПЗУ версии 3.0 придется остановиться на последнем, более дорогом варианте, либо искать новый Kickstart где-то на стороне. В принципе, можно попробовать заменить Kickstart и программно, с помощью, например, BlizKick, но гарантий работы системы без проблем, в этом случае вам никто дать не сможет.

Остальные требования AmigaOS 3.5 вполне нормальны — жесткий диск и 4Мб fast-памяти. Поскольку практически все современные Амиги удовлетворяют этим требованиям, то вполне можно сказать, что новая ОС — для всех.

Установка AmigaOS проблем не вызывает, единственное “но” — новая версия не поставится на пустой винчестер, необходимо наличие установленной ОС версии 3.1. Для установки ОС необходимо пос-

ле запуска инсталлятора выбрать пункт пред-установки (PRE installation) после чего перезапустить машину и произвести полную установку (MAIN installation). Единственная претензия к инсталлятору AmigaOS 3.5 — необходимость повторно запускать его для установки поддержки CD-ROM, PowerPC или установки программ для Internet.

Расширение возможностей ОС по сравнению со старой версией произошло в основном из-за появления нескольких допол-

A-Web II 3.3SE). Хотя, что касается программ для Internet, вряд ли можно представить себе человека, пользующегося Miami-demo, которая, конечно, замечательно работает — но вот беда, каждые полчаса отключает TCP/IP соединение... К счастью, включение демо-версии данной программы — вынужденный шаг AI и H&P, поэтому в скором времени зарегистрированные пользователи AmigaOS3.5 смогут скачать полную версию Miami СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНО. A-Web SE же — урезанная версия браузера A-Web II 3.3, в которой отсутствуют множество функций — невозможно открыть более одного окна и т.п. Естественно, если вы планируете хоть сколько-либо значительное время проводить в сети, желательно будет приобрести полную версию браузера (или скачать где-либо

Требования AmigaOS3.5 вполне нормальны — жесткий диск и 4Мб fast- памяти

нительных продуктов в дистрибутиве ОС. Это уже упомянутые CacheCDFS (поддержка CD-ROM), WarpUP с эмуляцией PowerUP (поддержка PowerPC) и Internet-программы (Miami-demo, мэйлер AML, aml.library для отправления сообщений e-mail из любых программ и браузер

крек... все, молчу).

Непосредственно ОС тоже несколько обновилась. В дистрибутиве появились новые установки — Workbench и Reaction. Workbench позволяет “прятать” диски для ОС, раньше это предоставлял, например, DirectoryOpus Magellan, теперь это так же

В новую ОС уже встроен программный интерфейс ClassAct

просто может сделать и Workbench. С Reaction же вопрос более интересный. Дело в том, что в новую ОС уже встроен программный интерфейс ClassAct, настроить который и позволяет Reaction. ClassAct необходим для запуска ряда популярных программ (A-Web, ImageFX, например) и интеграция его в стандартную поставку ОС — один из правильных шагов Amiga Inc. и Haage&Partner GmbH (не для кого не секрет, что именно HP является реальным автором новой версии операционной

функций стоит отметить включение в дистрибутив ОС нового набора иконок — GlowIcons, базирующегося на ядре NewIcons. Что интересно, при установке ОС инсталлятор смотрит, были ли NewIcons установлены на заменяемую версию AmigaOS, и если находит тому подтверждение — не устанавливает GlowIcons на ваш компьютер, если же нет, то не спрашивая вас, копирует новый набор иконок. То есть, если вы, уже имея установленные NewIcons хотите заменить их на новые GlowIcons,

который научился работать с иконками NewIcons, да и попросту стал удобнее и красивее. Также в каталоге Tools системного диска вы сможете обнаружить программу Mounter, которая предназначена для монтирования подключенных к Амиге винчестеров, для чего раньше требовалось запускать не очень-то удобный для этих целей HDToolBox. Кстати, сам HDToolBox в новой AmigaOS тоже щеголяет обновленным интерфейсом и парой дополнительных возможностей. Еще в каталоге Tools вы найдете простенький текстовый редактор EditPad, который задумывался как записная книжка, но достаточно неудобен для такой цели. Кстати, вместо него можно (из чувства патриотизма) использовать новый eNote, написанный AmiS'ом из Москвы, статью о котором вы сможете прочитать в этом номере.

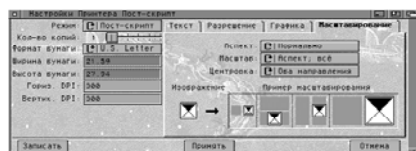
системы).

Несколько изменились и все другие настройки. И если для большинства из них изменения были только “косметическими”, то настройка принтера (Printer) включила в себя и новые, давно необходимые функции, для реализации которых был существенно доработан printer.device, в котором, наконец-то реализована 24-битная печать, что раньше было возможно лишь с использованием сторонних расширений типа TurboPrint. Достаточно серьезным изменениям подверглось еще одно стандартное устройство в системе — serial.device (последовательный порт.)

Из чисто “косметических”

придется сделать это вручную. Вообще инсталлятор немного раздражает такими “выкрутасами”, видно, что сделать установку новой ОС приятной и легкой для

Для фанатов UNIX Amiga Int. оставила в ОС урезанную версию UNIX-редактора eMacs, называемую MicroEMacs. С момента последнего обновления этого нетленного продук-



Хотите узнать причину задержки AmigaOS 3.5 — она весьма прозаична...

пользователя не входило в планы Haage&Partner.

Еще из новинок стоит отметить обновленный IconEdit,

та на Амиге прошло практически 14 лет, но он, как и прежде, продолжает радовать нас своим присутствием в дистрибутиве

В основном, изменения носят косметический характер. Однако...

ОС. Причем доступна не какая-нибудь, а самая “новейшая” версия — 2.1 от 1986 года! Какое же было мое удивление, когда после выбора пункта About... в всплывающем меню я увидел гордую надпись — “Copyright Amiga International 1986-1999”. Сразу стало понятно, почему AmigaOS 3.5 несколько задержалась — просто ни Amiga International, ни

ле модернизации ОС продолжает нормальную работу, мне и моим коллегам пока не удалось выявить программы, использующие MUI и отказывающиеся работать с новой операционной системой. Из известных MUI-программ, протестированных нами можно отметить такие как IBrowse, Voyager, Miami, DrawStudio, WildFire 7, SysSpeed и другие.

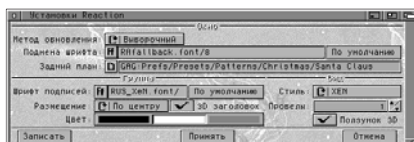
новых библиотек хранятся в Kickstart, поэтому необходимо исполнение SetPatch, одной из функций которого является подмена библиотек старой (v40) версии на новые (v44).

На компакт-диске с AmigaOS3.5 Haage&Partner GmbH и Amiga International разместили кучу всяких интересных, но в принципе абсолютно бесполезных разностей. Помимо прочего, там присутствует и локализация, выполненная российским отделением АТО (о качестве переводов АТО разговор отдельный, отложим его до следующих номеров нашего журнала...).

Для разработчиков программного обеспечения для новой ОС уже появился ориентированный на использование в среде AmigaOS3.5 Amiga Developer CD. Фирма Haage&Partner по такому случаю “подарила” всем свой StormC++ 3.0 (правда без PPC-компилятора и ассемблера). Купив же этот, в принципе, недорогой (около \$20) диск вы получите специальную скидку на StormC 4.0.

Еще одной интересной для разработчиков особенностью может стать появившийся в новой ОС ARexx-порт Workbench. Теперь и WB можно будет управлять через ARexx, что даст определенные приятные возможности пользователям.

Незадолго до католического и протестантского рождества Amiga International порадовала общественность специальным “рождественским” апдейтом. Это обновление, помимо исправлений и дополнений к AmigaOS3.5 включает и дополнительные “косметические” функции,



Haage&Partner GmbH ни как не могли найти еще более оригинальную версию (примерно от мая-июня 1985 года) “мощнейшего” пакета MicroEMacs...

Но самой большой проблемой при переходе к новой версии операционной системы станет не ее установка, а имеющая место несовместимость с рядом популярных программ. Из известных программ изначально возникли проблемы с DirectoryOpus Magellan II, но Jonathan Potter очень оперативно выпустил патч 5.82, исправляющий несовместимость. Если у вас установлен графический процессор NovaDesign ImageFX версии 4 (на более низких не проверялось), то в инструментарий его иконки необходимо добавить строку CYCLE GADGET, иначе о его работе вам придется забыть.

Удивительно, но MUI пос-

Также не возникло проблем с программами подготовки презентаций Scala Multimedia 400, Scala InfoChannel 500 и X-DVE. Работают и графические редакторы PersonalPaint, Deluxe Paint, PerfectPaint, Brilliance и многие другие. Не возникает проблем и с проверенным временем файловым менеджером DirectoryOpus 4.12.

Можно отметить еще одну особенность работы с новой операционной системой — если вы запустите компьютер воспользовавшись пунктом “Boot without Startup-sequence” из стандартного загрузочного меню, то все новые программы установок, все включенные в ОС утилиты не будут работать, пока вы не исполните команду SetPatch. Это обусловлено тем, что обновленные программы требуют для своей работы новых библиотек (v44), а несколько ос-

“А у меня xxx от 11 января 1990 года не работает!”

которые вносят в оформление Workbench рождественские нотки.

После появления Amiga OS3.5 сразу стали раздаваться настойчивые возгласы о возможности доработки OS3.1 до

ственной “продвинутой” и “крутой”...

Что касается общих впечатлений о работе с AmigaOS 3.5, то здесь все можно свести к такому мнению — несмотря на то, что некоторые пользователи Ами-

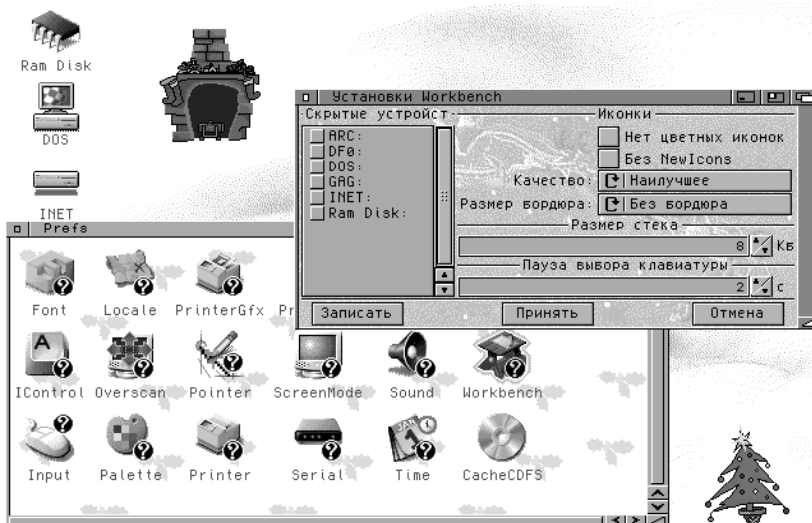
меня xxx от 11 января 1990 года не работает!” — согласитесь, глупы). Но даже те небольшие, прямо скажем, изменения несколько облагородили нашу старую добрую AmigaOS, а может быть, они станут предвестниками более серьезного прогресса (по некоторым сведениям, уже готовится AmigaOS 3.6). В сравнении же AmigaOS версий 3.1 и 3.5 напрашивается аналогия с Windows 95 и 98 — вторая не несла кардинальных изменений к лучшему, но была более красивой, удобной, функциональной (о глоках скромно промолчу...), именно поэтому она постепенно вытесняет 95-е “Окна” с PC-сцены. Видимо, идентичная ситуация повторится и на Амиге, возможно, более медленными темпами. Что ни говорите, а если вы хотите использовать и регулярно обновлять новейшие версии программных продуктов, вам все равно придется перейти на новую AmigaOS3.5...

Никуда мы с вами не денемся — все там будем, господа!!!

полной совместимости с версией 3.5. Согласен, такая доработка возможна, но вопрос — а стоит ли овчинка выделки? Для сомневающихся могу привести примерный путь подобной “доработочки”: сначала необходимо заменить version.library и файлы *.gadget, старой ОС на новые. Далее встанет небольшая проблема — часть *.gadget’ов отказываются работать без еще нескольких библиотек от новой ОС. Тут есть два пути — упорно сидеть с программой типа SnoopDos (трассировщиком системы), ловить, что называется “глоки” и заменять не функционирующие *.gadget’ы на старые, резуль-тат — неработающие под ОС 3.5 программы заработают (очень может быть...), но откажутся запускаться программы, уже рассчитанные на новую ОС. Второй путь — скопировать недостающие библиотеки, но они, в свою очередь, не будут работать без новой версии SetlPatch. Заменяв же и его, вы, разумеется, получите чувство безграничного удовлетворения и “доработанную” систему... версии 3.5, поскольку ничего от AmigaOS3.1 в ней не останется. Ну и что, зато убедитесь в соб-

ги, во всеуслышание заявляют о “кривизне” и “глочности” новой ОС, можно сказать только одно — никуда мы не денемся, все, кто-то раньше, а кто-то позже, перейдем на новую ОС. Да, она не несет в себе принципиально новых возможностей. Да, появляются проблемы с небольшим числом программных продуктов (претензии вида: “А у

Экран Workbench



KMS

Ну наконец-то, дождались!

Минус четыре десятих

Дождались! HP и AI (Haage&Partner GmbH и Amiga International) выпустили AmigaOS 3.5 ! А мы уж думали, не дождемся!!!

Обещаний, какой хорошей и крутой будет новая ОС Amiga, мы наслушались немало... А что же получили?

Во-первых, новая ОС ставится только на старую, причем только с kickstart 3.1! Причем для владельцев 3.0 продаются еще микросхемы с новой версией! Но как оказалось, ОС 3.5 работает после некоторой доработки и на 3.0 (как родная). Что это — желание урвать дополнительные деньги за поставку ПЗУ или собственная некомпетентность?

Во-вторых, в чем отличие AmigaOS 3.5 от старой версии? В основном в том, что в ОС были встроены приложения: такие как CacheCDFS, WarpUP, и поддержка Internet. Все это было бы хорошо, если бы не два “но”: на данный момент WarpUP обновилась, а поддержка Internet сделана так, что лучше промолчать — все основные программы в демо-версиях.

В-третьих, были введены некоторые не столь заметные нововведения: такие как новые режимы remapping’a иконок, нормально работающие движки в Workbench’e, новые иконки и т.д.

И в-четвертых, основная

особенность ОС — встроенный ClassAct (низкоуровневые интерфейсные классы Intuition). Зачем его нужно было встраивать, неясно (из-за этого и поднялась тема несовместимости программ — некоторые из них нужно дорабатывать (ImageFX), а некоторые просто безбожно глючат (кстати, к этой категории можно отнести StormWizard — продукцию HP, то есть фирмы, которая непосредственно делала ОС 3.5 !).

Обобщим: все то, что есть в AmigaOS 3.5, есть уже давно и у каждого нормального амижника (разумеется по мере надобности), причем в лучшем виде. А если вы пользуетесь DirectoryOpus 5.x или Magellan, то вам не нужны даже “косметические” функции.

Если вы дочитали до этого места, то прежде чем ставить AmigaOS 3.5, задумайтесь, а нужна ли она вам, и что вы получите взамен нормально и без глюков функционирующей операционной системы? Необходимость постоянно исправлять глюки в программах? Или более красивые кнопки? По-моему, это того не стоит. А если вас пугают фразами типа “все мы там будем”, то подумайте, а где это

там? А если серьезно, то AmigaOS 3.1 почти полностью совместима с AmigaOS 3.5 СВЕРХУ ВНИЗ, то есть практически невозможно написать программу на ОС 3.5 так, чтобы она не работала на ОС 3.1 (полная совместимость, из-за встроенного ClassAct, достигается путем несложной доработки).

В принципе, было бы гораздо лучше, если бы HP выпустила расширитель типа MCP, и сказала, что это расширитель, а не новая ОС. Но у фирмы HP давнишняя слава: она всегда пытается сделать что-то хорошее и громко это обозвать, а получается как всегда (наверное компилируются в StormC, это тоже продукт, о глючности которого ходят легенды). А так получается, что на Амиге кто-то ввел новый стандарт...

По-моему мнению, всем нам стоит оставить у себя старую версию операционной системы. В общем, решайте сами, а я свой выбор сделал...

От редакции:

**На Internet-сайте
нашего журнала
проводилось
голосование на тему,
устанавливает ли вас
AmigaOS 3.5 и ответы
разделились так:**

Нет	— 30%
Да	— 26%
Не знаю	— 44%

Напоминаем, что мнение авторов не всегда совпадает с точкой зрения редакции.



Павел
Кузьмин

Вас не устраивает ваш Workbench?

Directory Opus 5.8 Magellan II

Разработчик: Джонатан Поттер и GPSoftware

Системные требования: AmigaOS 2.0 и выше, 1Мб памяти

Вас не устраивает ваш Workbench? Вы хотите получить нечто более мощное, но тем не менее похожее на него? Вам нужен быстрый и удобный доступ к дисковым операциям? Если хотя бы на один из этих вопросов ваш ответ — да, то вам просто необходимо посмотреть и попробовать в “деле” один из Magellan’ов, будь то Directory Opus 5.6 Magellan или Directory Opus 5.8 Magellan II. О более новой версии наш рассказ.

Итак, что же предоставит вам Opus 5.8 из того, чего вам не хватало в Workbench:

- Быстрый доступ к дисковым операциям (через находящуюся в верхней части окон, именуемых теперь lister’ами, конфигурируемую инструментальную панель).
- Поддержка длинных имен файлов для файловых систем PFS, SFS и т.д. (вплоть до 107 символов).
- Поддержка CyberGraphx, поддержка 24-х битных фонов, иконок через picture.datatype v43.
- Поддержка NewIcons, с возможностью независимой замены вида иконки как для NewIcons, так и для стандартных иконок.
- Встроенные возможности для создания стартовых

кнопок (как в Windows 95/98/NT), инструментальных панелей на основном экране, всплывающие меню и т.п.

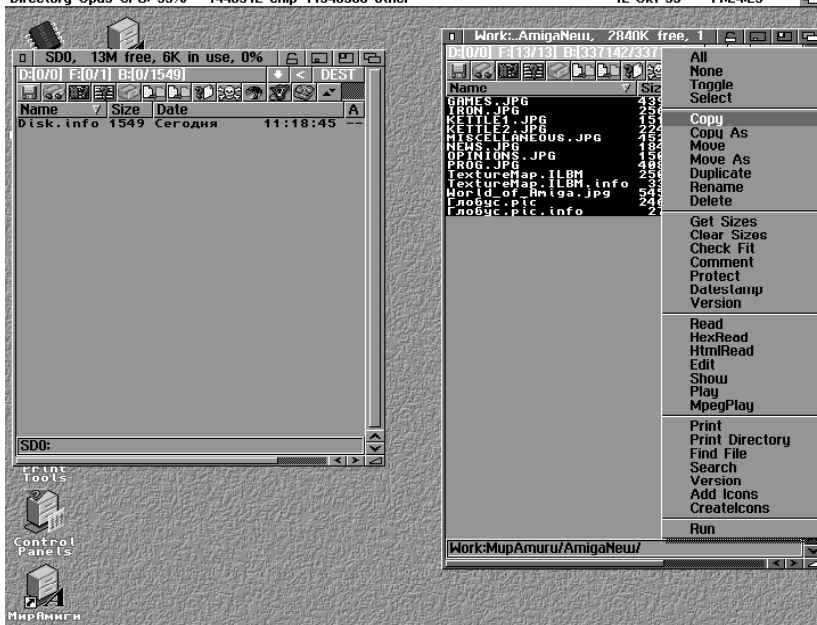
- Возможность привязки любого действия, будь то запуск программы, команда ОС или самого Opus’a на горячие клавиши.
- Встроенное звуковое оповещение на происходящие в системе события или действия пользователя.

здания своих описаний файлов (filetypes).

- Улучшенная работа с иконками, с возможностью замены типа файла, вида иконки, наличия окантовки через меню information.
- Большой набор ARexx-скриптов, например ArcDir для работы с архивами lha и lzx как с каталогами с возможностью добавления/удаления файлов “на лету”.
- Так называемые “темы” (themes) для сохранения ваших фонов, палитры, звуков, шрифтов и т.д..
- Каждое окно использует свою задачу, что позволяет при, скажем, операции копирования с двумя окнами работать одновременно с третьим.

Directory Opus CPU: 53% 1448312 chip 11548968 other

12-Oct-99 11:24:23



- Встроенная структура распознавания файлов с возможностью привязки различных действий с конкретным типом файла и со-

- Встроенный FTP-клиент, представляющий работу с FTP-сервером как с локальным диском посредством файлового листера и инст-

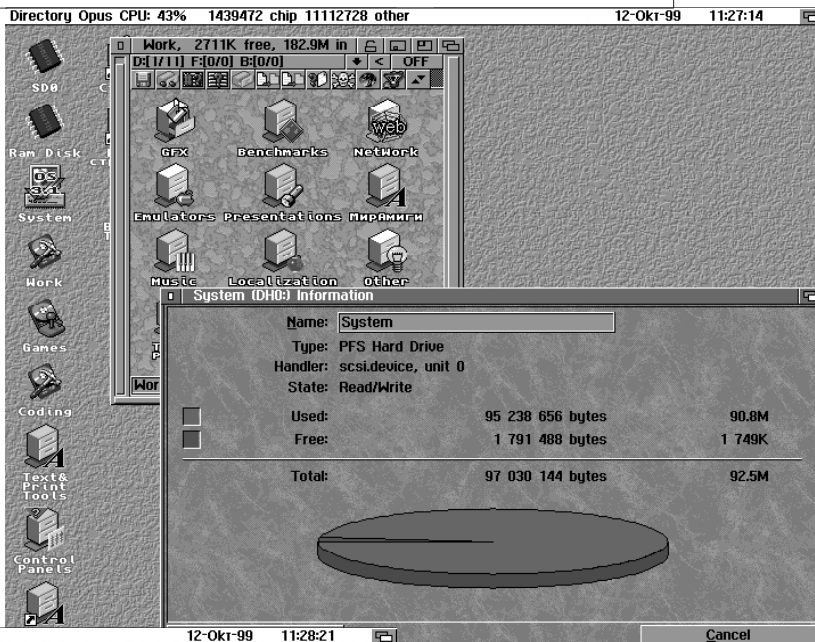


Вы хотите нечто более мощное, но тем не менее похожее на него?

рументальных панелей.

- Site-to-Site передача данных по FTP-протоколу без использования компьютера для временного хранения данных.
- Полноценный drag'n'drop - практически любую дисковую операцию можно осуществить с помощью только мыши.

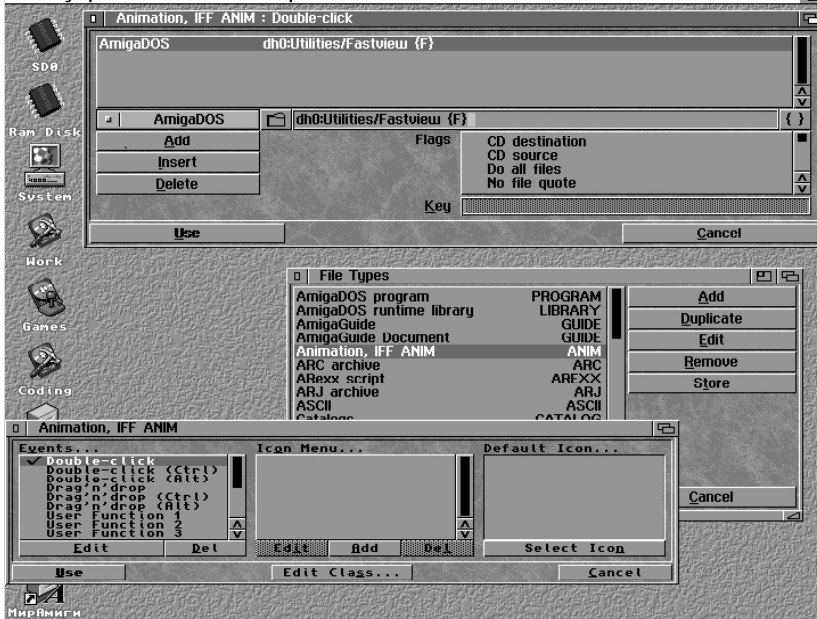
Установка Magellan'a достаточно проста (используется стандартный системный инсталлятор). При установке вас спросят, хотите ли вы, чтобы DOpus заменил WB или запускался вместе с WB либо не запускался при старте машины



Directory Opus CPU: 43% 1481320 chip 10948704 other

12-Ok-99 11:28:21

Cancel



вовсе. На первых порах рекомендую выбрать последнее, ведь изменить стартовые условия вы всегда успеете (с помощью того же инсталлятора Opus'a), а на первых порах необходимо несколько разобраться и все настроить.

С установкой Magellan'a

нужда в отдельном файловом менеджере сама собой отпадает, так как доступ к дисковым операциям в Opus'e 5.8 происходит так же быстро как, скажем, в его предшественнике Directory Opus 4.12. Настройка инструментальных панелей (ToolBars) не должна

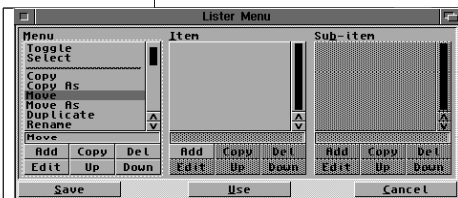
вызвать особых проблем, поскольку особых отличий между четвертой и пятой версиями DO в этом практически нет, основные тэги (например {f}, {F}, {O} и т.д.) сохранены.

В Workbench для того, чтобы создать, например, кнопку Start (как в Windows) или добавить свое собственное "всплывающее" меню были необходимы сторонние программы, такие как ToolManager или ToolsDaemon, что в общем не так уж удобно. С появлением Magellan'ов эта проблема отпала — в Opus'e вы можете создать свое меню, кнопку Start, просто кнопки для запуска приложений и т.д. Причем использовать можно не только текст, но и графику, даже стандартные амиговские *.info файлы (для создания графических кнопок).

Также для быстрого доступа к необходимым вам файлам в Opus'e применены так называемые группы (groups).



Всем хорош Workbench, но чего-то в нем не хватает...



Это некоторое подобие каталогов, которые показываются непосредственно на экране (desktop) Opus'a. В них можно помещать различные программы просто перетаскивая их иконки. При этом сами файлы остаются на своем прежнем месте. Созданная группа записывается в DOpus5:Groups/ в виде каталога, в котором помещены ссылки на все программы, входящие в группу.

Существенно улучшены в Magellan'e механизмы работы с иконками. При выборе пункта Information в "всплывающем" меню Icons или в контекстном меню иконки вы теперь можете не только менять стек, инструментарий, но и сам тип иконки (tool/project/drawer/trashcan/device) и даже заменять вид иконки отдельно для стандартной или NewIcons иконок. Для этого просто надо подхватить искомый объект иконки и уронить его на изображение заменяемой иконки в меню Information, после чего уточнить, какое конкретно изображение вы хотите заменить (стандартное, NewIcon или оба) и все. При такой операции инструментарий, комментарии и т.п. сохраняются.

В Directory Opus пятой версии встроена отличная структура распознавания типов файлов, зачатки которой наблюдались еще в четвертой версии этого нетленного продукта. Структура filetype позволяет привязывать к конкретному типу файла некоторые действия (запуск программы и т.п.) совершаемые с ним при определенных манипуляциях мыши и/или клавиатуры. Например, при двойном щелчке по HTML-документу он загрузится в браузер, а при перетаскивании ар-

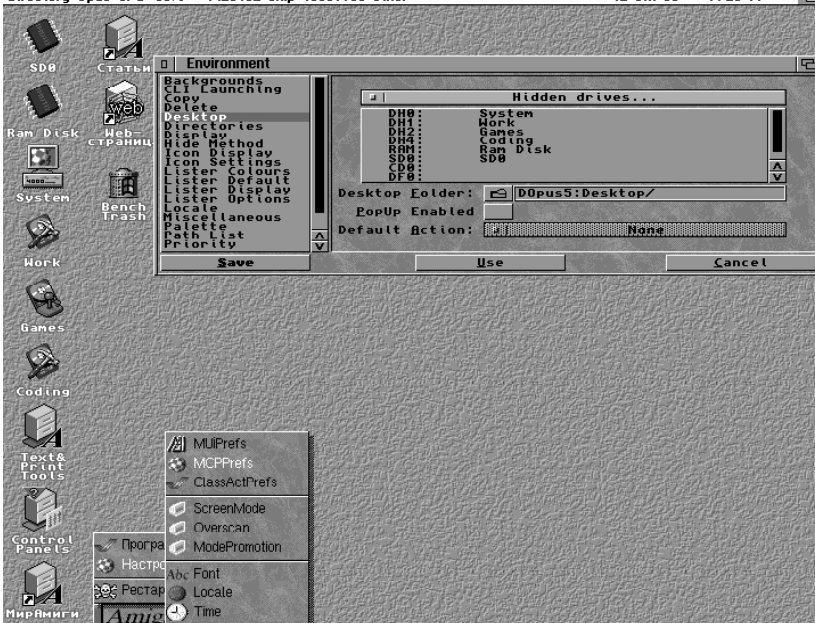
хива тот распакуется в ту директорию, в которую его "уронили" и т.д. При этом в программу встроено средство для создания пользователем своих описаний, что позволяет наиболее гибко работать с необходимыми вам файлами.

Встроенный в Magellan FTP-клиент представляет работу с сервером как с локальным диском, что очень удобно. При соединении с сервером работают все функции инструментальных панелей, ARexx-скрипты и т.д..

В общем — Magellan II является отличной программой, которая реально может облегчить жизнь новичку и ускорить работу профессионалу.

Directory Opus CPU: 55% 1429192 chip 10897760 other

12-Oct-99 11:29:44



Николай
Забродоцкий

И Н I X, мы про него забыли,
а зря!!!

Немного о портировании UNIX-программ для AmigaOS

Как известно, ядро AmigaOS является частично совместимым с ядром BSD Unix. Хорошо это или плохо? А если хорошо, то что это нам дает?

Разработчиками AmigaOS было реализовано множество механизмов, присущих ядру BSD. Сам собой, напрашивается вопрос о “портировании” — переносе того гигантского количества программного обеспечения, созданного под Unix, и попадающего под лицензию GNU*. распространяющегося в исходных текстах. Преимущества такого ПО очевидны — это его открытость, разнообразие, доступность. Программа, поставляемая в исходных кодах не содержит вирусов, вредоносного кода, “троянцев”. К тому же все, что распространяется по лицензии GNU — чрезвычайно функционально. Вряд ли автор программы будет отдавать “некрасивый” и неработающий исходный код.

Имеется огромное количество бесплатных программ под Unix, разнообразных тем и направлений. Среди них:

- текстовые редакторы (joe, vi, nrm ...);
- графические редакторы (к примеру Xpaint или

GIMP — фактически тот же PhotoShop, только обладающий большим количеством функций и кроме того еще одним немаловажным достоинством, то что он бесплатный);

- компиляторы и интерпретаторы всех возможных языков программирования;
- любимые в народе MP3 Encoder’ы и плееры;
- игры, офисные программы, 3D rendering и т.д.

Более подробную информацию о программах можно получить на сайтах:

<http://www.gnu.org>;

<http://www.freshmeat.net>.

Ну и конечно же было бы неплохо поиметь все это разнообразие на Амиге!.

Так с чего же необходимо начинать портирование выбранного ПО на Амигу ?

Прежде всего, конечно, необходимо учесть все ограничения AmigaOS. (Слышен хор голосов: “У AmigaOS нет ограничений!!!”). Хорошо сформулируем более точно — ограничения существующих средств

разработки. К сожалению они (ограничения средств разработки) есть. Автором данной статьи на практике встречены следующие :

- отсутствие оптимального механизма управления процессами и потоками, который принят в POSIX-системах. Самым трудным для разработчиков компиляторов, совместимых со стандартом POSIX является реализация функции fork();
- реализация файловой системы с POSIX-совместимостью. Это тоже больное место разработчиков. Проблемы возникают с линками, системой директорий и т.д.;
- отсутствие возможности обращаться к устройствам компьютера стандартным для UNIX способом через /dev/... — /dev/audio, /dev/bpf, dev/null;
- отсутствие некоторых ключевых механизмов — например ПОЛНОЦЕННОЙ поддержки механизма PIPEs и другого межпроцессного взаимодействия;
- отсутствие быстрого, надежного, а главное, бесплатного X-Server’a для реализации различных GUI.

Несмотря на все это, существующие ограничения преодолеваются если не полностью, то частично, различными путями. Так, например, существует такая библиотека, как ixemul.library, которая является ничем иным, как “мостиком” к POSIX-совместимости для AmigaOS. Эта библиотека позволяет не только имплементировать большое количество POSIX-функций,



И N I X не настолько прост, как кажется...

но и “видеть” файловую систему в POSIX-совместимом варианте для программ, использующих эту библиотеку.

Пример:

RAM:Env/Blah — AmigaOS;
/ram/env/blah — POSIX.

Таким образом, портированная программа видит имена файлов в привычном для нее виде.

Библиотека `ixnet.library` отвечает за сетевые функции, и, при наличии TCP-стека, совместимого с `AmiTCP` (`ixnet` требует `bsdsocket.library` поздних версий), позволит реализовать такие функции как `gethostbyname()` и некоторые другие. Будем надеяться, что AmigaOS, славящаяся своей гибкостью, поможет преодолеть существующие трудности.

Начав разговор о `ixemul` и `ixnet` библиотеках, перейдем к описанию непосредственно компиляторов, пригодных для портирования UNIX — программ. `ixemul` и `ixnet` являются частью пакета `Geek Gadgets — Amiga Development Environment`. Этот пакет представляет собой комплект для создания и отладки программ с использованием компилятора `gcc` (`egcs`), который существует на всех платформах. В ADE входят не только компилятор и отладчик, но и масса утилит для работы — `grep`, `find`, `awk`, различные командные оболочки и даже `X-Server`. Конечно же все необходимые библиотеки и `header`-файлы также входят в данный пакет.

Пакет является свободно распространяемым, и может

быть загружен с сайта www.ninemoons.com. Здесь необходимо отметить, что на компакт-дисках, распространенных в России, встречается `gcc` в отдельном варианте. Этот компилятор можно смело выкидывать в помойку, так как без библиотек, линкера, `header`-файлов, документации, он просто бесполезен.

Инсталляция пакета не вызывает проблем — нужно распаковать необходимые для работы архивы на жесткий диск в директорию `GG` и перед работой запустить скрипт, который сделает необходимые `assign`-ы, добавит пути и смонтирует некоторые устройства.

Работа с компилятором происходит из командной строки, работают все конфигурационные сценарии, и т.д. Для самых “глубоких юниксоидов” можно запустить еще и `sh` — юниксовский шелл. В пакет входят так же исходные тексты утилит и `diff` файлы к оригинальным версиям программ — по ним можно ознакомиться, как происходит непосредственно портирование кода программы.

С помощью ADE были спортированы такие программы, как:

- **FTP4ALL** — мощный `ftp` сервер, названный в группах новостей одним из лучших, а так же регулярно публикующимся на компакт-дисках журнала `Amiga Format`;
- **Blade Encoder** — популярный MP3 encoder;
- **NAT** — `NetBios Auditing Tool` — средство сканирования хостов с открытым портом 139;

- **Back Office client** — сами знаете что.

Пакет хорошо документирован, и умеющий читать, найдет описания всех утилит и даже примеры программ. ADE не требует дополнительных SDK** для работы с TCP/IP стеком, в отличие от SAS/C. С помощью ADE можно не только портировать программы с UNIX-систем, но и писать “нативные” амиговские программы, работающие с GUI и т.д., которые общаются с системой напрямую, не используя `ixemul.library`.

Недостатки пакета — “вечная” бета-стадия, нестабильность в работе, программы, использующие `ixemul` требуют большого стека.

Второй компилятор, заслуживающий внимания для портирования программ — SAS/C. К сожалению, он не поддерживается авторами на данный момент. Несмотря на это он является на сегодняшний день одним из самых удобных и мощных компиляторов. Язык его MAKE-файлов максимально приближен к стандартному, присутствуют необходимые `header`-файлы. Чтобы спортировать программу с помощью SAS/C требуется значительно больше усилий и исправлений в коде. Но результат работает более надежно и стабильно. Для того, чтобы создавать сетевые программы, для SAS/C необходимо наличие `AmiTCP SDK` или `Miami SDK`. `AmiTCP SDK` наиболее совместим по синтаксису с POSIX — стандартом, а `Miami SDK` является более “продвинутой” в плане нали-



Хотя ядро AmigaOS создано на основе UNIX, не все так просто

чия необходимых функций, но к сожалению их синтаксис несовместим с POSIX.

Недостатки пакета — отсутствие поддержки со стороны автора, несовместимость с posix, необходимость наличия SDK для работы с сетью.

Выводы:

если вам необходимо в короткий срок перенести программу или есть необходимость в кросс-разработке (дома пишем, несем на рабо-

ту, там отлаживаем), то необходимо использовать ADE;

если требуется написать качественный порт программы, имеется достаточная квалификация и время, то лучше использовать SAS/C + набор SDK.

*GNU — организация, занимающаяся вопросами бесплатного ПО. GNU license — лицензия на программу, распространяющуюся в исходных кодах.

**SDK — Software

Development Kit набор для разработки ПО для определенной области — Интернет, графика и т.п.

Сведения об авторе:

Забродоцкий Николай Олегович. Amiga пользователь с 1998 года. 23 года, окончил МАТИ, магистр техники и технологий. Программист. Занимается вопросами кросс-разработки, альтернативными операционными системами. Работает в НИИСИ РАН.



PerfectPaint

Павел Кузьмин

Долгое время первенство среди графических редакторов на Амиге держал небезызвестный DeluxePaint фирмы Electronic Arts. К сожалению, пятая версия сего продукта стала и последней, поэтому обновлений старого доброго

Этим не преминула воспользоваться компания Cloanto, потеснив своим PersonalPaint продукт Electronic Arts. Редактор PersonalPaint превзошел Deluxe по возможностям работы со статическими картинками, но уступал последнему в удобстве создания и обработки анимаций. И вот недавно у программ-соперников появился новый конкурент — редактор PerfectPaint, написанный французским программистом Halvadjian Georges.

Сразу стоит отметить, что PerfectPaint является свободно-распространяемым и бесплатным, в отличие от продуктов Electronic Arts и Cloanto. Для российских пользователей это означает возможность спокойно использовать данную программу рассчитывая на поддержку автора в случае необходимости. А какие же функциональные преимущества имеет PerfectPaint по сравнению с другими редакторами?

После недолгого общения с программой можно легко понять, что Perfect построен по

принципу, заложенному еще в “Персоналке” (PersonalPaint), то есть в редактор можно добавлять необходимые функции подключением внешних модулей. Автором PerfectPaint был выбран, пожалуй, идеальный путь для этого — все необходимые дополнительные функции реализуются в виде ARexx-скриптов. Причем, что характерно только для PerfectPaint, ARexx-скрипт, каждую стандартную возможность редактора можно дополнить соответственным скриптом. Например, в стандартную поставку программы входят скрипты для обработки линий (добавление стрелок и т.д.), окружностей, дуг и т.д. Для выбора необходимого вам эффекта надо пощелкать по пиктограмме соответствующего действия левой кнопкой мыши, до тех пор, пока в пиктограмме не появится изображение короны. После этого нажмите правую кнопку мыши и выберите приглянув-



PerfectPaint вполне заслуживает внимания

шийся вам эффект из появившегося меню.

Еще одной особенностью является возможность различных “издевательств” над текстом, вводимым через программу. И, что немало важно, даже эти функции реализованы с помощью ARexx, то есть, при желании и определенном знании языка ARexx вы легко сможете добавить недостающий именно вам эффект.

Возможно, многим покажется необычным интерфейс PerfectPaint. Все мы привыкли к интерфейсу подобных программ, где картинка и инструментальная панель отображаются непосредственно на экране программы. В PerfectPaint же для этого используются окна. Удобство подобного построения интерфейса очевидно - при обработке, скажем, анимации в низком разрешении вы сможете одновременно наблюдать несколько кадров, что несомненно записывает еще несколько очков в актив PerfectPaint. Но с другой стороны, французский редактор несколько медленнее того же DeluxePaint, что особенно заметно при работе с большими 256-ти цветными картинками на маломощных (с 68030 в том числе) компьютерах.

Заговорив о недостатках PerfectPaint не могу не отметить такой факт — программа может записывать картинки и анимации только в форматах IFF ILBM, GIF (только для статических изображений). Но при этом программа использует datatypes, поэтому

загрузить в PerfectPaint вы сможете изображение любого формата, чей datatype присутствует в системе.

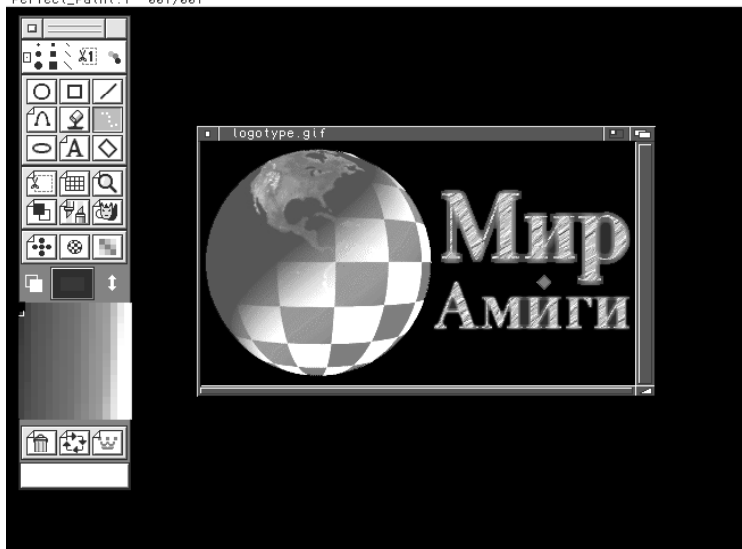
С л е д у ю щ у ю возможность можно адресовать Web-дизайнерам, как людям, больше всего нуждающимся в GIF-анимациях. В подменю Save “всплывающего” меню User находится пункт Save GIF Anim. Просто загрузите или нарисуйте необходимое вам количество кадров, выберите этот пункт и GIF-анимация готова! Действительно, PerfectPaint предоставляет один из самых простых, гибких и удобных путей для создания GIF-анимаций. Это именно то, чего нам не хватало в других редакторах.

В последней, на сегодняшний момент, версии 1.2 обладатели графических карт по достоинству оценят возможности рисования в 24-битном цвете и экспорт/импорт 24-бит ILBM-

изображений. Также, при наличии карты, в этой версии появилась возможность записи изображений в формате JPEG.

В целом новый редактор вполне заслуживает внимания всех рисующих пользователей. Он уступает, например, PersonalPaint по количеству встроенных функций и поддерживаемых форматов, но за счет своей практически неограниченной расширяемости вполне может наверстать это отставание в ближайшем будущем. По удобству же интерфейса дело обстоит наоборот, тут PerfectPaint превосходит редакторы Cloanto и Electronic Arts, но недостатком может считаться высокие аппаратные требования французского продукта. Так или иначе, но PerfectPaint явно заслуживает внимания, и если он вас заинтересовал, вы можете скачать его из Aminet.

Perfect_Paint.1 001/001



Dendy — в вопросах

Андрей Титов

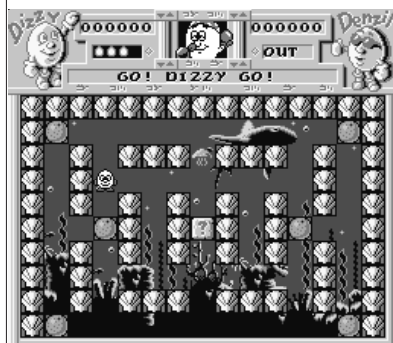
и ответах



Dendy — новая реальность

Не успел еще выйти в свет первый номер этого журнала, где была статья "Dendy — новая реальность", в которой я рассказывал про свой эмулятор Dendy под названием TiNes, как меня засыпали кучей вопросов. Самый главный вопрос звучал так "Есть все-таки эмулятор TiNes или его еще нет?" Я отвечал, что первая версия сейчас имеется только у Beta-тестеров. "Тогда зачем же о нем рассказывать, раз все равно его нет у общественности — это нечестно, вот выйдет, тогда и расписывай какой он крутой, а мы посмотрим".

Исходя из таких пожеланий я решил коснуться проблемы эмуляторов Dendy вообще, не переходя на личности, и ответить в этой статье на наиболее часто задаваемые по этой теме вопросы.



Q. Где достать игрушки для эмуляторов Dendy?

А. Главным образом из сети Internet — там их огромное количество (до 1500 наименований). Искать их можно через поисковые сервера по следующим ключевым словам: NES + ROM. В ответ вы получите ссылки на тысячи сайтов, большинство из которых содержат всего по 10 — 20 са-

мых общеупотребительных игрушек, и только на 1% сайтов ассортимент действительно богат (иногда переваливает за 1000 наименований). Так как же найти такие большие коллекции? Очень просто: надо при поиске среди ключевых слов указывать названия редких игр, таких как "Lion King", "Dizzy" или "Jungle Book". Пример: NES + ROM + LION + KING. В этом случае вы с большой вероятностью попадете на сайт с крутым ассортиментом. Второй способ достать игрушки — искать на CD-дисках с эмуляторами для IBM и Amig'и. Иногда там достаточно много игр, понакачанных из Internet'a. И третий способ — считывать игры самому с картриджей от Dendy, если конечно у вас есть специальная читалка.

Q. У меня уже около 800 игр для Dendy, скачанных из сети Internet. Многие из них интересные, но некоторых моих любимых игр, тех в которые я

игрался с настоящими картриджами, купленных у нас в России (Super Rescue, Kage, Batman & Flash), там почему-то нет. Картриджи считывать мне нечем, так где же мне эти игры найти?

А. Дело в том, что фирмы производители игр для Dendy в основном находятся в Японии, и большинство игр было выпущено в двух модификациях — японской и американской (редко еще и в Европейской), отличающихся по названию, а иногда и по графике. Те картриджи для Dendy, которые продаются в нашей стране, на 99% пиратские, пришедшие к нам от хакеров из народной республики Китай и из Тайваня, а туда из Японии. То есть, проще говоря, у нас в стране ходят в основном японские версии игр, а в сети Internet — американские. Например, упомянутая вами игра "Super Rescue" — японская, как не сложно догадаться по иероглифам на заставке, а ее американский аналог называется "Shatterhand". Он отличается еще и тем, что главный персонаж не робот, а американский супер-пупер мен. Игру "Kage" ищите под именем "Shadow of the Ninja". А "Batman & Flash" в оригинале



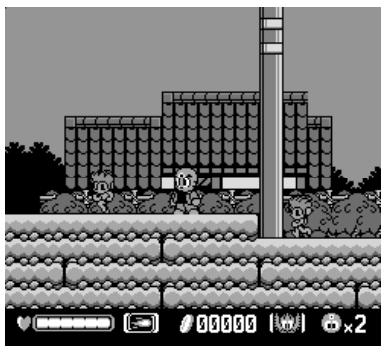


Dendy — в вопросах и ответах

вообще называется “Monster in my Pocket” и персонажи в ней не Batman и Flash, а Vampire и The Monster (Франкенштейн) (Спасибо за переделку китайским хакерам. У них немало подобных переделок).

Q. В каких форматах хранятся игры для эмуляторов Dendy?

А. Самый распространенный и ставший стандартом формат — “.NES”, предложенный создателями эмулятора iNES. Он самый удобный и именно в нем хранится подавляющее большинство картриджей от Dendy в сети Internet. Существует также дисковый формат эмулятора fwNES — “.FDS”, дисковый многофайловый эмулятора Pasofam — “.DK”, экзотический формат эмулятора



Famicom — “.FAM” и почти не используемый “.FFE”.

Q. Как установить вечную жизнь в играх под эмулятором Dendy?

А. Во-первых, как и на всех игровых платформах, в играх на Dendy полным-полно всевозможных встроенных бессмертий, вызываемых, в основном, нажатием определенной комбинации клавиш. Например, если в игре “Super Contra” на заставочном экране нажать Вправо, Влево, Вниз, Вверх, А, В, и Start, то в игре у вас будет 30

жизней. А если нажать одновременно А + В + Start, то вы попадете в тестовое меню, из которого можно послушать все мелодии и звуковые эффекты из этой игры. Информацию по встроенным в игры бессмертиям можно взять из сети Internet с Dendy’вских сайтов. Второй вариант сделать вечную жизнь — это воспользоваться так называемыми Game Genie кодами (конечно если их поддерживает ваш эмулятор). Что же это за коды и где их взять? Взять их можно так же из Internet, а представляют они из себя адрес модификации картриджа и новое значение заносимое по этому адресу, и все это в специальном 6 или 8 буквенном формате. Например, в игре “Batman: Return of the Joker” код S X O L Y O V K дает бесконечные бомбы, SAOEGPST + SEUUEAST дает бесконечную энергию. А в игре “Captain America and the Avengers” код OLNUNEOO дает бесконечную энергию, SZSULYVG — бесконечные кредиты, LSUPUELO — увеличивает скорость стрел. Коды можно вводить все одновременно.

Q. Почему на подавляющем большинстве эмуляторов Dendy в играх часто “глючит” графика? Понятно, что из-за неполной эмуляции. Но почему тогда в эмуляторах того же Спектрума при неполной эмуляции игра может даже повиснуть, например, но с графикой глюков нет? В чем причина?

А. Дело в том, что в Спектруме вся нагрузка ложится на долю центрального процессора, а экран — это всего всего линейный непосредственно

отображаемый участок памяти. Тогда как на Dendy процессор в основном выполняет функции логики игры, а вся графика ложится на долю видеопроцессора, эмулировать который полностью не просто даже на Amiga с процессором MC68030. Еще боль-



ше усложняет дело то, что начиная со второй половины 1980 годов создатели игр, пытаясь выжать из графических возможностей Dendy все что можно, стали использовать “нестандартные” методы работы с видеопроцессором, причем каждая фирма по-своему. Это и раздельное скроллинг экрана, и смена палитры посередине экрана, и циклическое перекрытие спрайтов друг другом, и многофоновость, и так далее, и тому подобное. Кстати, этим и объясняется то, что игры написанные до 1985/86 годов почти всегда работают без проблем. Хуже всего дело обстоит с трехмерными гонками — они правильно не работают почти ни на одном эмуляторе.

Автор статьи:

Андрей Титов aka dr.Titus
Тел. в Москве: (095) 452-1566
e-mail: dr_Titus@chat.ru
fido: 2:5020/659.52



e
N
o
t
e

Made in Russia

Электронный зверь

Программы для Амиги пишут не только за рубежом, но и у нас, в России. В прошлом номере мы рассказывали о одной из таких программ – TexAmi, в этом мы решили продолжить тему.

Кто знает, возможно через пару номеров обзоры российских программных продуктов выльются в самостоятельную рубрику. Сегодня же вам предлагается обзор программы Electronic Notebook, которую написал московский программист AmiS.

Как понятно из названия eNote представляет собой электронную записную книжку. На первый взгляд программа мало чем отличается от обычного текстового редактора, но при более детальном рассмотрении проявляются ее особенности.

Во-первых, в eNote вклю-

чены некоторые дополнительные функции, такие как форматирование текста (причем производится оно не только включением пробелов и табуляций, но и специальными тагами), выделение текста цветом, вставка декоративных разделяющих линий. Естественно, доступны стили начертания — текст может быть **ОВВЕДЕННЫМ**, **КУРСИВОМ** или быть ПОДЧЕРКНУТ. Все это добавлено с целью большей визуализации хранимых данных, для их быстрого поиска.

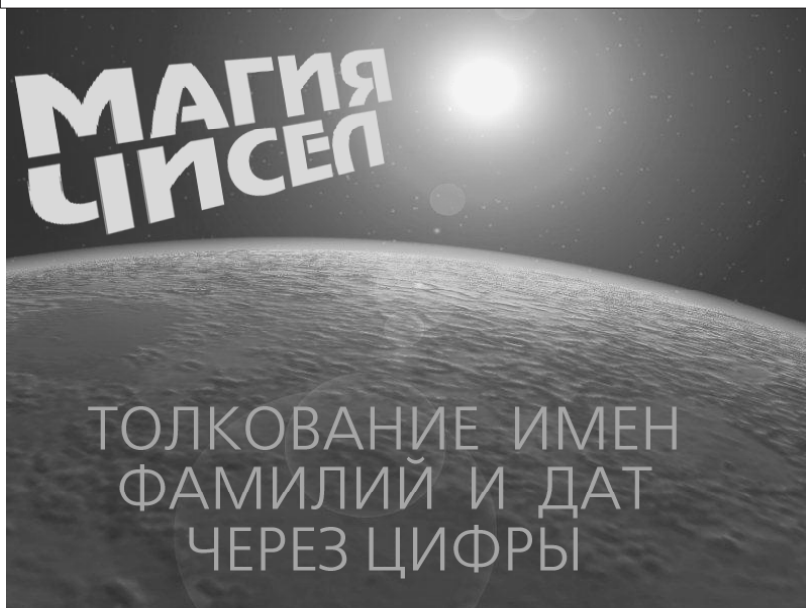
Во-вторых eNote несколько по иному, чем обычные редакторы работает с файлами — в





50

Волшебный мир чудес



*Мы
продолжаем
представление
программ,
написанных
в России.*

Системные требования для запуска программы:

- Компьютер Амига ;)
- AmigaOS 3.1
- MUI 3.8 (MagicUserInterface)
- Русификатор поддерживающий (Ami1251 code page)

Господа программисты и конечно же кодеры, если вы в состоянии сваять какую-нибудь программу, пишите нам. НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ!!!

Одни из самых древних на земле эзотерические знания придают необычайное значение числам. Согласно эзотерическим традициям, цифры играют главенствующую роль в жизни людей, поскольку заряжены магнетизмом и обладают определенным значением. Так, например, числу семь соответствуют семь дней создания мира, семь чудес света, семь музыкальных нот, семь печатей Апокалипсиса, семь древнееврейских подсвечников.... Если вас заинтересовала эта тема, то познакомьтесь с новой программой Magic Of Numbers, автор — Олег Степанов.

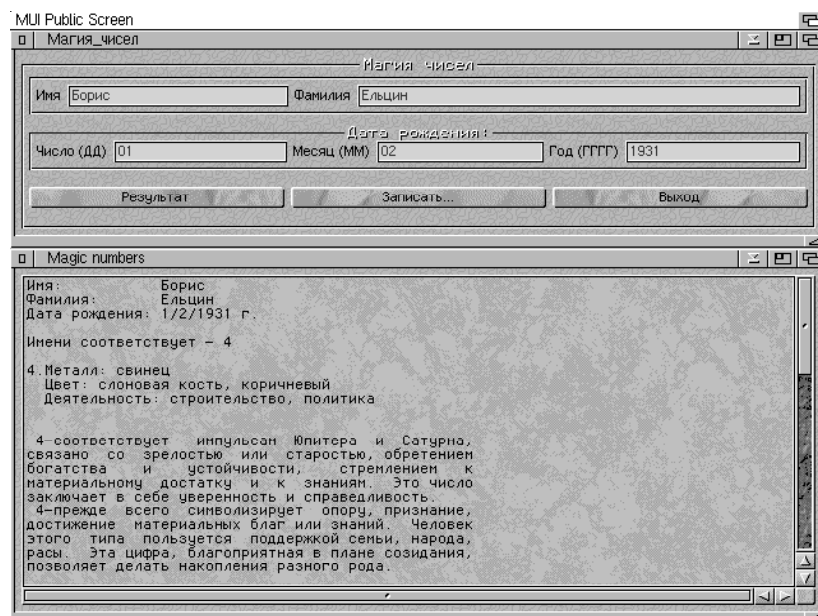
Несколько слов от автора программы:

“Это моя первая программа на Амиге. Я изучаю язык программирования С и создание интерфейсов под MUI. Для того чтобы научиться программировать нужно писать программы! Поэтому и появилась эта программа: “Магия Чисел”.

Справедливости ради, должен сказать, что программа спроектирована по материалам: Полный Учебник Нумерологии “МАГИЯ ЧИСЕЛ”. ISBN 5-8152-0034-4.

Отзывы и предложения присылайте мне по адресу:

Oleg V.Stepanoff
shatki@chat.ru; homepage
<http://www.chat.ru/~shatki>



LZX - Проблема 2000 года

Y2K — ну что, не ждали!!!

Короткая заметка

Вот и наступил долгожданный 2000 год. И как амижники не уверяли себя и остальных, что проблема 2000 касается кого угодно, но только не их, а все же Дед Мороз принес им подарок: LZX, LHA и еще несколько сувениров. Популярность архиватора LZX на Амиге понятна. Помимо превосходного соотношения скорость/качество алгоритма LZX, он еще и прекрасно понимает форматы архиваторов LHA (-lh5-) и LZH (-lh1-), а распаковывает их на 25%-35% быстрее, чем сам LHA. Как ни странно, авторы архиватора LZX, написав его всего 5 лет назад (в 1995 году) и зарезервировав под дату создания запакованных файлов 64 года (6 бит: $2^6 = 64$), совершенно не предусмотрели его поведение после 2000 года, вернее просто “наляпали” в процедурах кодирования/декодирования дат кучу ошибок. И в результате запакованные им файлы, созданные после 2000 года, имеют следующие ошибки в датах:

2000..2005 — 128..133 год

2006..2033 — 100..127 год + округление номера месяца до четного, то есть февраль, февраль, апрель, апрель и т.д.

2033..2041 — 70..77 год

2042.. — 78..год

дата же создания архива после 2000 года перескакивает на 256 год.

При распаковке файлов с такими замечательными датами AmigaDos понимает, что ничего не понимает, и присваивает им текущую дату. LHA архивы, просматриваемые и распаковываемые с помощью архиватора LZX тоже сбоят, но немного меньше, и на файлах созданных после 2000 года показывают 100 год и выше.

В течение недели после Нового Года в Интернете появилось несколько патчей к архиватору LZX, “исправляющих” эти ошибки, но ни один из них даже наполовину правильно не работал, не говоря уже о кое-где добавленных новых “глюках”. Поняв, что придется исправлять все самому, я два дня перерывал все три версии LZX (под 68000, 68020/30 и 68040/60) и сделал свой собственный патч к последней версии LZX 1.21r, распространяемой бесплатно, положив его на Aminet (util/arc/LZX_Y2Kfix.lha). Внутри прилагается описание на английском и русском языках. Патчи под все три вида LZX имеют расширение .pch и ставятся с помощью утилиты spatch (она входит в состав пакета SAS-C). В моем патче исправлены ошибки с датами, он так же понимает и правильно распаковывает файлы, созданные после 2000 года, и запакованные неисправленной версией LZX. Вот так, хотите верьте, а хотите проверьте.

Автор статьи: Андрей Титов aka dr.Titus

Тел. в Москве: (095) 452-1566

e-mail: dr_Titus@chat.ru fido: 2:5020/659.52





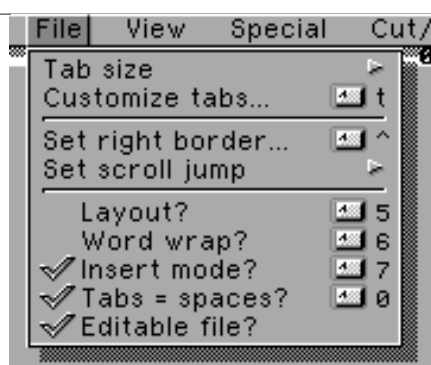
Евгений
Шилов

Описание CED 4.2

CED 4.2 — простенько, но со вкусом

Мы продолжаем цикл статей, посвященных описанию текстового редактора CygnusEd 4.2. В прошлом номере мы затронули лишь малую часть его настроек и самое главное первое меню, без которого работа в нем превращалась бы в бесполезную трату времени.

Как уже говорилось раньше, “Меню настройки” (Environment menu) разделено на три части: Global Settings (Глобальные установки), File Settings (Файловые установки) и View Settings (Установки просмотра). Первую часть мы уже рассмотрели, поэтому не будем повторяться и перейдем сразу же ко второй.



File Settings

“Файловые установки” — в отличие от предыдущего, это меню содержит установки, которые сохраняются отдельно для каждого файла, загруженного в CygnusEd. Эти установки хранятся на диске в отдельных ceddefault файлах с заданным по умолчанию различными расширениями. То есть, если вы загружаете файл с расширением .c, то CygnusEd ищет

файл, называемый ceddefaults.c, в текущем каталоге, а затем в S:. Если он находит такой файл, то автоматически его загружает и применяет установки к текущему открытому файлу. Это позволяет вам легко иметь различные размеры для табуляции и другие установки для различных текстовых файлов.



Tab size (Размер табуляции) — Cygnus не поддерживает настоящую табуляцию, т. е. он заменяет ее на определенное количество пробелов (от одного до десяти), которое здесь же и задается. Типичные размеры — пять или восемь для работы с текстами, два, три или четыре для обработки программ.

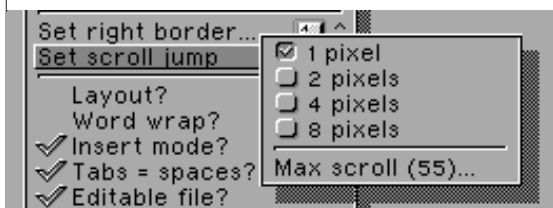
Customize tabs... [Amiga]+t (Настройки табуляции...) — некоторые люди, пишущие программы на ассемблере, не удовлетворены равномерно располагаемыми табуляциями в строке. Они хотят первую табуляцию для кодов операции, другую для операндов, а третью, для комментариев и все они должны быть разными. Данная установка позволяет вам определить произвольное расположение табуляторов, которые хотели бы вы. Обратите внимание, что вы ограничены установкой табуляторов, максимальный размер 160. Если задать 161, то произойдет переход на следующую строку. Из-за ограничений реализации, CygnusEd будет всегда принимать, что имеется табулятор в столбце 160. При ручном задании табуляций обратите внимание, что в верхней части экрана появится строка с метками. Прочерк — это свободное место, туда можно установить метку. T — место с уже установленной меткой, ее



Описание CED 4.2

можно убрать. Внимание!!! Редактирование табуляций происходит для всего текущего документа, поэтому будьте осторожны и чересчур не экспериментируйте.

Set right border... [Amiga]+^ (Установить правый бордюр) — команда позволяет вам установить правую рамку (предел строки в символах) для ваших документов. Эта правая рамка воздействует на переход на новую строку, абзац, переформатирование, и центрирование строк.



Set scroll jump (Установите величину прокрутки) — CED может листать ваши файлы быстрее чем глаз может следовать за бегущими строками. Правда при этом все может стать мягко выражаясь нечитабельно. Большие числа означают быструю прокрутку. Малые — медленную, но более плавную.

Max scroll xx... (Максимальная величина прокрутки xx...) — очень интересная величина. При переходе на какую-то дальнюю строку или при постом перелистывании страниц, в зависимости от заданной величины, все будет происходить плавнее (при увеличении), но медленнее. И наоборот (при малых величинах) соответственно. Правда все это более наглядно видно при построчном перелистывании. В качестве эксперимента, попробуйте сначала подставить число 0, а затем 10. Разница будет так сказать налице ;)

Layout? [Amiga]+5 (Размещение?) — обычно CygnusEd не позволяет курсору находиться дальше (вне) конца строк. Курсор обычно перемещается только там, где есть символы (включая и пробелы). Но, иногда, особенно при использовании вертикальной блочной команды, или создании таблиц, может быть полезно позволить курсору выходить за конец строки. Режим “размещения” делает это. Включите его, если вы хотите, чтобы курсор мог

двигаться по любому знакоместу строки, даже там, где формально, символы отсутствуют. Причем, если вы находитесь за пределами конца строки, и вы напечатаете символ, CygnusEd будет автоматически заполнять необходимые пространства пробелами, чтобы позволить символу печататься в том расположении. Если вы затем удаляете этот символ, редактор также удалит дополнительные пробелы. Однако, если вы, находясь в данном режиме, будете редактировать (удалять) символы в других строчках, набранных в обычном режиме, CygnusEd будет также удалять любые пробелы и даже табуляции в конце строк, так как будет считать их дополнительными и не нужными (при отсутствии после них символов).

Word wrap? [Amiga]+6 (Переносить слова?) — хотя CygnusEd и не является мощным текстовым редактором — процессором ;), но все же и в нем существует замечательная возможность автопереноса слов. Но, к сожалению, он не сохраняет текст как абзацы. Вследствие чего, перенос работает при непосредственном заполнении вами строки текстом. То есть, если вы начнете вставлять текст например с середины уже заполненной строки, то ее “хвост”, постоянно сдвигающийся вправо, при достижении крайней правой границы, не будет автопереноситься на следующую строчку. Попросту говоря, абзац не форматируется самостоятельно при заполнении, как в остальных более мощных текстовых редакторах.

Insert mode? [Amiga]+7 (Режим вставки?) — при вводе новых символов CygnusEd обычно помещает их поверх предыдущих. Если же вы включаете “Режим вставки”, то каждый новый символ при печати как бы отодвигает правостоящие символы, не забывая их собой. Таким образом, “Режим вставки” не производит удаление во время редактирования.

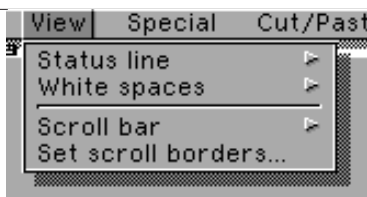
Tabs = spaces? [Amiga]+0 (Табуляция как пробелы?) — когда вы используете метки табуляции в документе, то CygnusEd вводит реальный символ метки (в ASCII формате — это цифра 9). Но если вы потом переносите свой документ на другой компьютер, где размер та-



Описание CED 4.2

буляции не совпадает с вашими домашними установками, то весь текст будет выглядеть измененным и его снова нужно будет форматировать. Однако, при использовании установки “Табуляция как пробелы”, все табуляции будут заменены на равносильное количество пробелов (3, 4 или др.) в зависимости от ваших установок в “Tab size” (Размер табуляции).

Editable file? (Редактируемый файл?) — данная установка позволяет запрещать редактирование файла, но только в выключенном виде, т.е. если галочка отсутствует. При попытке исправить документ при выключенной установке возникнет предупреждающее сообщение. Однако, я заметил один “глюк” при использовании (точнее сказать наоборот, при неиспользовании) данной установки. Дело в том, что по умолчанию CygnusEd ее включает, что собственно говоря является довольно естественным, т.к. иначе, вы не смогли бы редактировать документы. Если ее отключить, то вы попадаете в описанный ранее режим работы. Но, если вы примените команду “Clear” (Очистить) из “Project menu” (Меню проектов), а затем не меняя установок загрузите другой документ, то вместе с ним загрузятся установки по умолчанию. При этом, возле поля “Editable file?” галочки не появится, хотя режим редактирования будет включен. Что бы



его отключить, вы должны снова выбрать “Editable file?” из меню “File”.

View Settings

“Установки просмотра” — здесь выставляются различные установки влияющие так или иначе на визуальный внешний вид текстового редактора. Установки этого меню сохраняются отдельно для различных открытых в редакторе окон. Это иногда бывает очень полезно.

Status line (Строка состояния) — строка состояния в CygnusEd разбита в две части. Левая часть обычно отображает путь к загруженному файлу, насколько это возможно, но может отображать также и другую информацию, настраиваемую через средства управления.

Правая половина строки состояния всегда отображает одну и ту же информацию, в следующем формате:

KLWIT * line 1000 col 234

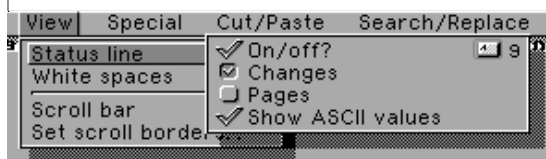
Значения символов:

- “K” — если этот символ присутствует, CygnusEd находится в режиме “Keypad = movement” (Вспомогательная клавиатура = перемещение), и числовая вспомогательная клавиатура используется для движения курсора вместо печати чисел. Чтобы включить/выключить этот режим, достаточно нажать [Amiga]+8;
- “L” — если присутствует этот символ, включен режим “Layout” (Размещение). Клавиши [Amiga]+5;
- “W” — включен режим “Word wrap” (Перенос по словам). Клавиши [Amiga]+6;
- “I” — включен режим “Insert mode” (Режим вставки). Клавиши [Amiga]+7;
- “T” — включен режим “Tabs = spaces” (Табуляция как пробелы). Клавиши [Amiga]+0.
- “*” — присутствие этого значка показывает, что в файл были внесены изменения.

Далее следует текущий номер строки (line) и столбца (col).

Теперь, поговорим более подробно о настройках “Status line” (Строки состояния):

1. **On/off? [Amiga]+9 (Вкл/выкл?)** — включенное состояние (присутствует галочка), показывает: общий размер файла в строках (#of lines...) или

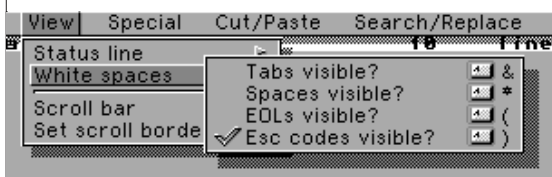




Описание CED 4.2

страницах (#of pages...), количество изменений введенных в файл (changes...) или номер текущей страницы (page...) и размер файла в байтах (size...) или номер текущей строки текущей страницы (line...); в зависимости от того, что включено в подменю "Status line": Changes или Pages. Выключенное состояние (галочка отсутствует) — отображается путь к загруженному файлу.

2. Show ASCII values (Показывать ASCII значения) — эта установка дает возможность показывать числовое значение ASCII символа, находящегося под курсором. Это может быть очень полезно, при редактировании двоичных



файлов. Если же установку выключить, значение ASCII заменяет дисплей KLWIT.

White spaces (Белые пробелы) — дословный перевод названия, согласитесь, несколько не информативен. Я бы лучше употребил бы - показать специальные символы, но как говорится, хозяин - барин. Однако, бог с ним. Данные установки позволяют вам:

Tabs visible? [Amiga]+& (Показывать табуляцию?) — все пробелы в табуляции показывать как вертикальные линии.

Spaces visible? [Amiga]+* (Показывать пробелы?) — все пробелы между словами показывать в виде маленьких ноликов.

EOLs visible? [Amiga]+((Показывать переход на следующую строчку?) — видеть "концы строк", т.е. в конце каждой строки появляется загнутая вниз-влево стрелка, аналогичная символу на клавише "Enter" (Ввод).

Esc codes visible? [Amiga]+) (Показывать символ Esc) — видеть нажатие клавиши Esc — в виде инверсной левой квадратной скобки (удобно при использовании в документе специальных команд печати на принтере, хотя я бы не рекомендовал вам заниматься таким извращением, т.к. очень сильно портится форматирование

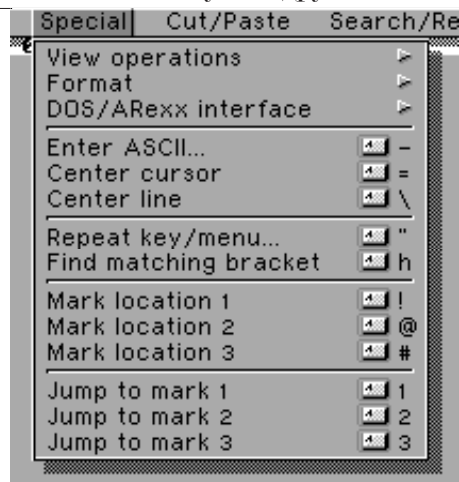
текста). Однако пожалуйста обратите внимание, что эти установки требуют использование шрифта "Toraz 80" (80 столбцов) или аналогичный ему. Кроме того, символы "&", "*", "(", ")" вводятся либо с нажатой клавишей [Shift], либо на дополнительной цифровой клавиатуре.

Scroll bar (Полоса прокрутки) — здесь все очень просто, вы можете расположить "полосу прокрутки" слева (Scroll bar on left), справа (Scroll bar on right) или вообще ее убрать (No scroll bar), правда в последнем случае для полной постраничной прокрутки вам придется пользоваться дополнительной цифровой клавиатурой.

Set scroll borders... (Установить границу прокрутки...) — очень интересная особенность редактора. К курсору временно прикрепляется возможность задания прямоугольной области. Первое нажатие, задание местоположения первого угла прямоугольника, второе - последнего. Причем, площадь получившегося прямоугольника является рабочей и как только курсор выходит за нее, начинается плавная прокрутка в сторону выхода курсора из рабочей области. По умолчанию, рабочей областью является вся видимая область с текстом. Но вы можете это легко изменить.

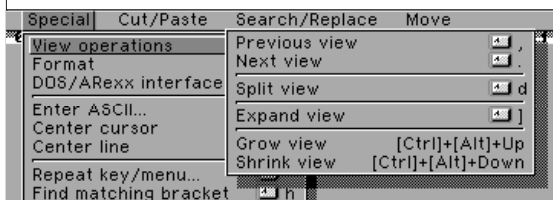
Special menu

"Специальное меню" — здесь содержится множество разнообразных функций, которые не вписываются в любую из других четких катего-





Описание CED 4.2



рий.

View operations (Операции просмотра) — несмотря на то, что АМИГА имеет замечательную возможность работы с несколькими экранами, иногда, необходимо и удобно открывать в простых программах несколько окон для редактирования. Вместо того, что бы запускать несколько таких же программ для разных документов. Данные команды позволяют вам легко перемещаться и работать с этими окнами.

Previous view [Amiga]+, (Предыдущее окно) — эта команда перемещает курсор в предыдущее окно, находящееся под текущим. Если открыто только одно окно, эта команда не вызовет никакого эффекта.

Next view [Amiga]+, (Следующее окно) — тоже самое, но только курсор перемещается в следующее окно, выше текущего. Не работает, если открыто только одно окно.

Split view [Amiga]+d (Разбить окно) — команда берет текущее окно и разбивает его на два равных установленных по размеру окна на том же самом файле, тем самым, как бы делая дубликат файла в другом окне. При этом, дубликат будет связан с исходным файлом и все изменения в копии, так же автоматически влияют на оригинал и наоборот. Если же текущее окно меньше чем три строки, то другие окна будут уменьшены до максимально возможных размеров. Но если такой возможности уже нет или их число уже достигло двадцати, эта команда не работает.

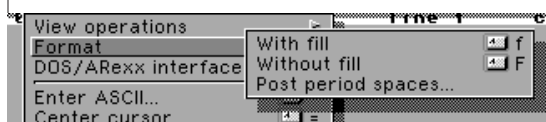
Expand view [Amiga]+ (Расширить окно) — текущее окно расширяется до максимально возможного размера.

Grow view (Нарастить окно) — эта команда перемещает полосу заголовка текущего окна вверх на одну строку. Если же это не возможно, полоса заголовка следующего окна перемещается вниз на одну строку. Сама по себе команда довольно бесполезна как команда меню и поэтому не имеет горя-

чих клавиш, так что я всегда использую макрокоманду, чтобы связать эту команду с клавишей. Мой обычный выбор — F8.

Shrink view (Сократить окно) — команда перемещает полосу заголовка текущего окна вниз на одну строку. Короче говоря, все тоже самое, только наоборот. Горячих клавиш для команды тоже нет. Я обычно создаю макрокоманду для клавиши F9 (подробнее о создании макрокоманд смотрите в первом номере).

Разумеется, все эти команды работают так, как описано выше, только при отключенной установке "Auto-expand views" (Авто — расширить просмотр) в меню "Global Settings" (Глобальные уста-



новки).

Format (Форматирование) — команды форматирования текста используются для выравнивания строк, что бы документ был более удобочитаемый. Однако, CygnusEd не работает с текстом как более мощные редакторы и после каждой строки добавляет знак перехода на следующую строчку. Таким образом, он не знает, что такое АБЗАЦ! И чтобы не возникало ошибок при форматировании, редактор производит псевдовычисление абзаца, т.е. производит форматирование текста до следующей строки, которая начинается с пробела. Тем самым принимая ее как начальную строку абзаца с отступом.

With fill [Amiga]+f (С заполнением) — происходит полное выравнивание абзаца по левому и по заданному в установках правому краю. Между слов добавляется необходимое количество пробелов.

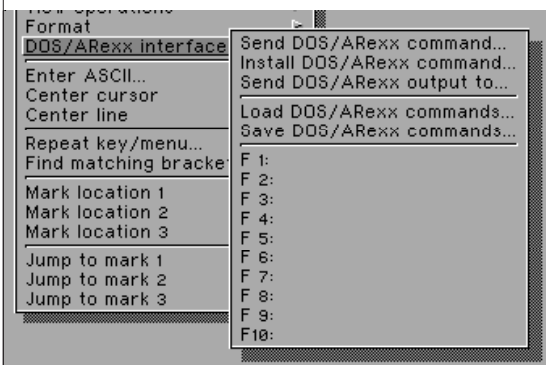
Without fill [Amiga]+F (Без заполнения) — простое, по возможности полное выравнивание строк (не путайте с предыдущей командой) за счет следующих. То есть, если следующая строка начинается со слова или нескольких слов, которые могут полностью поместиться в конце предыдущей строки, происходит выравнивание с использованием этих слов и т.д., до конца абзаца. Воздействие данной команды на документ очень похоже на ввод текста с включен-



Описание CED 4.2

ным автопереносом. За исключением того, что в строке могут вставляться дополнительные пробелы.

Post period spaces... (Размер пустых пробелов...) — команда задает максимальное количество пробелов, которое можно использовать для вставки между словами и после знаков препинания при форматировании. По умолчанию это количество равно двум. Что на мой взгляд



вполне достаточно.

DOS/ARexx interface (DOS/ARexx интерфейс) — одна из вещей, которая делает АМИГУ чрезвычайно мощным и универсальным компьютером — поддержка общего системного макроязыка ARexx, который разработан, чтобы обрабатывать связи между множеством различных программ. CygnusEd имеет мощный интерфейс этого языка, который позволяет ему управлять другими программами или дополнительными, специально написанными модулями. Например, проверка русскоязычного правописания.

Send DOS/ARexx command... (Вызов DOS/ARexx команды...) — эта команда позволит вам, выполнить любую DOS или ARexx команду внутри CygnusEd. Просто напечатайте имя команды в появившемся окошке-запросе с любыми необходимыми параметрами и команда будет выполнена. Вывод значения команды по умолчанию будет посылаться стандартному пультовому окну (см. Send DOS/ARexx output to...), которое будет открываться только, если программа или выполняемый ARexx-script производит какой-то вывод результатов на экран. Реальная

мощность этой команды обнаруживается, когда вы внедряете ее внутрь макрокоманды. Но для того, что бы вас не доставало все время при вызове макрокоманды надоедливое окно, вы должны ответить да на запрос макропроцесса: “Хотели бы вы сохранить данное окно в макрокоманде или нет?” И после, когда вы будите вызывать макрокоманду, она будет автоматически выполнять необходимый вам ARexx-script или DOS команду. Это позволяет вам присоединять неограниченное число ARexx команд на произвольные комбинации клавиш на вашей клавиатуре.

Install DOS/ARexx command... (Установка DOS/ARexx команды...) — CygnusEd позволяет вам присоединить по умолчанию к функциональным клавишам (F1-F10), без всяких заморочек с выбором комбинаций клавиш через присоединение к ним макрокоманд, десять ARexx команд в специальное ARexx меню. Выберите номер, от одного до десять, слота (соответствующего номеру функциональной клавиши), который вы хотели бы использовать. Затем введите команду, которую вы хотели бы выполнить. После установки новой команды нужно вероятно использовать “Save DOS/ARexx commands...” (Сохранить DOS/ARexx команду), чтобы сохранить вашу новую конфигурацию. По умолчанию, эти установки сохраняются в S:RexxCommands. Причем, фактически на данном этапе, команда не будет выполнена. Это можно исправить, нажав соответствующую функциональную клавишу или выбрать команду из меню. Не забудьте сохранять ваши ARexx определения команды впоследствии.

Send DOS/ARexx output to... (Установить вывод для DOS/ARexx команд...) — выполнение DOS и ARexx команд часто вызывает вывод конечных данных на экран. Если вы не хотите видеть их, используйте в этой команде установку вывода в “nil:” и все лишние на ваш взгляд сообщения от DOS и ARexx команд уйдут в пропасть.

Также, вы можете установить вывод сообщений в файл на диске или в пультовое окно. По умолчанию установки такие:

“con:0/0/640/90/Ced<->Dos & Rexx/Inactive/Auto/Close/Wait”



Описание CED 4.2

Грубо говоря это означает, что пультовое окно открывается в верхнем левом углу экрана (0,0), размером 640X90 пикселей, с полосой заголовка “Ced <-> DOS и Rexx”. Пултовое окно будет открываться неактивным, т.е. не будет открываться, пока команда фактически не будет требовать устройство для вывода своего сообщения.

Все сообщения выводятся в одно указанное место. Таким образом, вы можете видеть весь процесс целиком. Кроме того, вы можете выводить сообщения и на другие экраны (используя возможность работы с publicscreen), нужно только правильно указать его имя. Это позволит вам смотреть результаты прямо в редакторе.

Enter ASCII... [Amiga]+- (Ввести ASCII символ...) — эта команда используется, чтобы вводить любые символы в текущий файл, печатая их в значении ASCII. Например, значение ASCII символа пробела — 32, значение ASCII номера один — 49. Диапазон значений ASCII от нуля до 255 и оно может быть введено как десятичное число, шестнадцатеричное (но ему тогда должен предшествовать знак “\$” или “0x”) или даже двоичное (после знака “%”). Ввод ASCII будет продолжаться, пока вы не выбираете “Отмена” или нажмете “ENTER”, не вводя значение символа. Это позволит вам легко вводить любые последовательности значений ASCII. Любой символ может быть введен в документ редактора CygnusEd.

Center cursor [Amiga]+= (Центрировать курсор) — происходит простое центрирование курсора по вертикали. Экран сдвигается (если это возможно) таким образом, что курсор оказывается по середине.

Center line [Amiga]+\ (Центрировать строку) — текущая строка (строка, в которой находится курсор) выравнивается по центру, но если она слишком длинная и выходит за установленный правый край, то центрирование не произойдет.

Repeat key/menu... [Amiga]+” (Повторить клавишу/меню...) — эта команда очень мощная

и используется для механизации повторной работы. Когда вы выбираете эту команду, появляется запрос, где вы должны ввести количество повторений. После этого, CygnusEd ждет когда вы напечатаете любую клавишу или выберите любую команду меню, которую вам надо повторить несколько раз. Например, если вы должны напечатать точно восемьдесят “*” символов или если переместить символ вниз, точно на 93 строки, эта команда совершенна для таких операций. Если вы должны делать одну из этих операций очень часто, вы можете определить макрокоманду, которая будет содержать команду повторения — повторенные нажатия клавиши будут записаны в макрокоманде так, как будто вы печатали их непосредственно.

Find matching bracket [Amiga]+h (Найти скобку соответствия) — команда чрезвычайно полезна для программистов. Если вы поместите курсор поверх любого из введенных символов “(“, “)”, “[“, “]”, “<”, “>”, “{“ или “}” и выполните эту команду, то CygnusEd начнет искать аналогичный им, но только перевернутый, т.е. закрывающий скобку чтобы совместить. При этом CygnusEd будет игнорировать любые другие введенные пары скобок. Например, если ваш курсор находится на первой строке этого текста “((Проверяющий) EndTest)”, то при выполнении команды “Найти скобку” будет найдена скобка в конце текста, т.к. внутри внешних скобок присутствуют еще одни. В другом примере, “([TestingEndTest)”, также будет найдена скобка в конце текста, потому что “[” не является закрывающей для “(“.

Mark/Jump Location (Отметить/Перейти на локацию)

Mark location 1, 2, 3 [Amiga]+[Shift]+1, 2, 3
Jump to mark 1, 2, 3 [Amiga]+1, 2, 3

Данная совокупность команд позволяет легко хранить в памяти несколько (точнее говоря три) необходимых вам “точек входа” в вашем текущем документе, т.е. у вас есть возможность иметь как бы три месторасположения (локации) куда вы легко можете перескочить в нужное для вас время.



Михаил Ма-
лышев

Игры

Игрушки нового тысячелетия

Как не плачевна может показаться ситуация с играми на Амиге, оказывается что и на нашем любимом компьютере есть еще чего показать друзьям и поиграть вдоволь на досуге.

Разумеется, речь пойдет об игрушках нового поколения, а следовательно, для подобных развлечений Вам потребуются современная Амига. На сегодняшний день за абсолютный минимум принято считать Амигу с процессором 68040 на 25 МГц и 16МБ памяти и при этом наличие дополнительной графической карты весьма желательно.

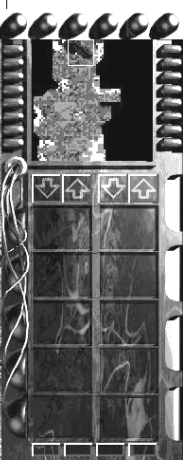
от других превосходной детализированной графикой (для знатоков этого жанра она покажется похожей на Napalm), хорошим звуковым оформлением

ный конкурент — Operation: CounterStrike, к которому мы еще вернемся в следующем номере журнала). В высоком разрешении игрушка вполне “играбельна” даже на AGA, где достигается FPS от 15 до 25 кадров в секунду, в зависимости от активности на экране. Если вспомним тот же Napalm, поразивший нас



Exodus — The Last War

Это еще одна стратегия реального масштаба времени в стиле DUNE II. На сей раз в очень хорошей реализации. Как и положено современной игре, она требует 16МБ памяти и процессор 68030 как минимум. Сразу же бросается в глаза, что игрушка отличается



Одним из главных достоинств нового претендента на первое место среди стратегий, безусловно, будет скорость работы (единственный возмож-



и большим изобилием разныхстроей и техники, которые Вы сможете построить для выполнения Вашей миссии.

изобилием эффектов и взрывов, то тут разработчики пошли еще дальше, добавив различные световые эффекты и куда более детализированный ландшафт. Ну, а пока игрушка доводится до ума, Вы можете посмотреть фотки из игры или опробовать силы в



www.forcefield.net/woarus/

Выпуск 2



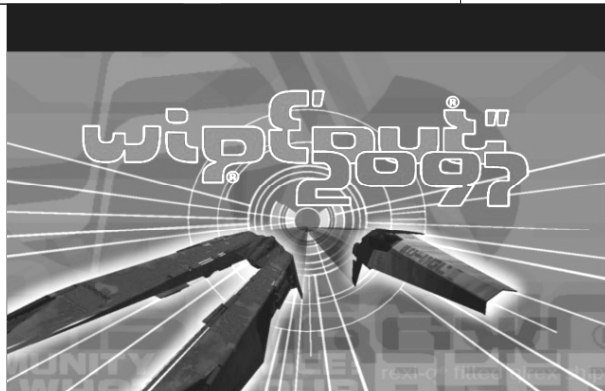
Современные игры требуют более серьезных ресурсов

полностью функциональной демо-версии. Выпуск игры предполагается на весну 2000, подождем — увидим.

WipeOut 2097 (Digital Images / Psygnosis)

Однозначно можно признать, что WipeOut стал лидером игрового мира на всех игровых системах, а теперь и пользователи Амиги могут насладиться этим шедевром от всем хорошо известной по ее играм еще со времен A500 фирмы Psygnosis на своем люби-

мой памяти, а желательно даже больше, и абсолютно необходима видеокарта с 3D акселерацией поддерживаемая Warp3D v2, например, но-



PRESS ENTER

Сделайте себе новогодний подарок!

После установки и несложных настроек можно начать игру. Игрушку можно запустить как в окошке под Workbench с свободно изменяемыми размерами окна, так и на отдельном экране в разрешении от 320x240 до 1024x768 пикселей в многоцветном режиме! На сегодня это безусловно лидер в по числу новшеств на Амиге. При рекомендованном разрешении в 640x480 пикселей игрушка работает плавно в максимальной детализации, выдавая 25 кадров в секунду. А если Вас интересует скорость, то Вы можете



венские B/C Vision PPC и или CyberVision3D, ориентированные на работу под последней версией Cyber

мом компьютере. Начнем с того, что игрушка представляет первый реализованный коммерческий проект игры с высочайшими техническими требованиями. А именно, Вам потребуется Амига с PowerPC-акселератором, работающим под WarpUP v15, как минимум 24МБ сво-

GraphX, а также шустренький CD-Rom. Если Вы уже успели собрать нужную конфигурацию, то эта игрушка безусловно для Вас!





не откладывайте апгрейд, а то останетесь в прошлом тысячелетии!

настроить абсолютно все. Туман, небо, вспышки, огненные шлейфы двигателей, режимы

и тоже будут пользоваться всем доступным арсеналом.

Сама игра разделена на две



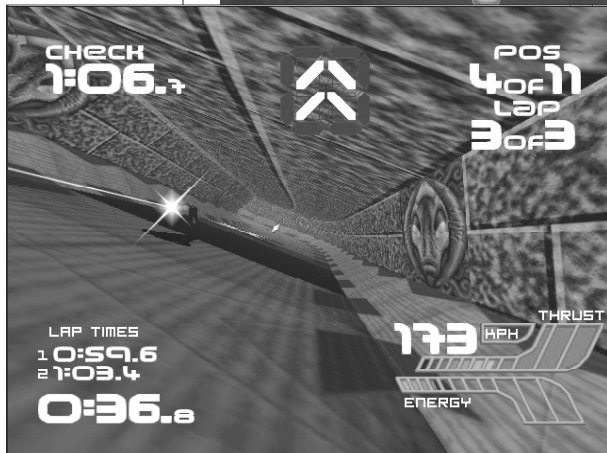
части — гонки на выживание и установка рекордов. Во втором случае Вам надо промчаться по трассе за минимально возможное время без помех от компьютерных оппонентов. Всего для Вас доступно четыре

текстурирования, глубину подсчета и это только часть поддающихся регулированию параметров!

И так, мы узнали все о технических деталях игры, но о чем же сама игра?

Запустив игру перед Вами прокрутится вступительный видео-ролик, который перенесет Вас в мир будущего, в мир Формулы 1 на реактивных летающих мотоциклах, где Вы — гонщик и Ваша задача — прийти первым к финишу, используя всевозможные “фокусы”. На трассе можно подбирать различные виды ускорителей и защит, а разнообразие оружия просто поражает: от самонаводящихся ракет и мин, до землетрясений. Но будьте осторожны! Ваши соперники весьма умные

ре мотоцикла и восемь трасс, которые постепенно открываются перед Вами по мере Вашего продвижения по игре.



Первоначально может показаться малым ограниченное количество трасс, но они так хорошо продуманы и прогрессируют в сложности, что Вам потребуется изрядно попотеть, пока Вы освоите их прохождение в совершенстве и завоюете золото.

Если Вы сможете достать полную CD версию игры, то Вас порадуют девять музыкальных треков группы “Cold Storage” — эта группа музыкантов из Psygnosis прославилась за отличное музыкальное оформление компьютерных игр.

Напоследок, для игроков есть возможность записи рекордов и игр, теперь Вам не придется просиживать за экраном без перерыва, и Вы сможете обмениваться рекордами с другими поклонниками Wipeout, специально для этих целей был организован веб-сайт, на котором помещаются лучшие результаты.

Что и говорить, если у Вас и был раньше предлог не делать апгрейд по причине отсутствия софта, то этот момент он уже себя изжил. На начало года запланирован выпуск таких игр, как Shogo, Hexen 2, Descent 2, Descent — Free Space и многих других. Все они будут требовать 3D акселератор и PowerPC-процессор. Не ждите, не откладывайте на потом, а то так и останетесь в прошлом тысячелетии!



Доска объявлений

Здесь вы можете поместить бесплатное объявление размером не более 10 слов. Тема объявления любая (но конечно не нарушающая законодательство Российской Федерации).

Текст: _____

Способ связи: _____

Фамилия и адрес: _____

Присылайте свои сообщения по адресу:

г.Москва, 123308

ул. Зорге, д. 6

"Мир Амиги"

или

mir_ami@chat.ru



Продается полный боекомплект:

A1200 Tower;

Установлена OS3.0;

Blizzard1230-50Mhz;

16Mb;

840 HDD;

1,76 FDD;

Mouse;

Keys;

Joyst +

MicroVitec DMS 13" (Multisync)+

10 CD +

куча флопов

И все это удовольствие

всего за 349.99\$ (торг уместен)

mailto:sheff@lit.botik.ru

Продается:

A600 2 Mb Chip +

Apollo (68030) + 8Mb

Цена: 175\$

Продается:

клавиатура A4000 (новая)

Цена: 50\$

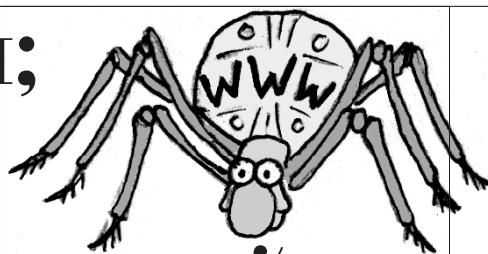
Обмен:

FG24 на винчестер 2Gb

Анонс!

**В следующем номере
вы узнаете:**

Локальные сети;
Интернет;
Обзор Российских сайтов
и многое другое



А также...

**TurboPrint 7.0 — что это
такое и с чем его едят?**

**ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ материал —
издательский пакет PageStream!**

**Заказывайте номер сейчас,
тираж будет ограничен!**