

ITФормат

Апрель
2008



Постиндустриализм: миф или реальность?

Ответ на странице 6

Все свое ношу с собой

**Софт в кармане
Стр. 10**

Кто хочет стать программистом

Бесплатные советы. Стр. 11

Редакция

Руководитель	Морунов Николай zavhoz.mk@gmail.com
Главный редактор	Галушков Кирилл kir_vik@mail.ru
Техническая поддержка	Кириков Андрей

Наш адрес в Интернет

www.itformat.ru

Ответственность за рекламные объявления несет рекламодатель.

О несостоявшемся...

С этого выпуска мы планировали сделать регулярной тему номера. Но, к сожалению, сроки стали поджимать, а материал мы так и не дождались. Поэтому тематические планы плавно сдвигаются на май месяц.

И еще о не состоявшемся. Компания "Доктор Веб" выпустила версию своего антивируса для компакт-диска. Прелесть этой программы в том, что сканировать диски на предмет наличия зловредного ПО можно не запуская операционную систему. Более того, реализована даже возможность выхода в Интернет и обновление антивирусной базы данных. Опробовав сей антивирус я и хотел написать статью. Не вышло. Первая неудача подстерегала на этапе загрузки антивируса - возникли проблемы при определении железной начинки. К чести техподдержки компании, на форуме на мою беду откликнулись и проблема была решена. Очередной сюрприз ждал на этапе тестирования. После 4 часов сканирования ПК завис до необходимости нажатия "волшебной кнопки". Повторять эксперимент не было ни желания, ни времени, ни возможности - ПК эксплуатируется всеми членами семьи (3 человека), и при отсутствии привычной и столь необходимой ОС антивирусная безопасность (при наличии штатного антивируса) отодвигается куда-то на второй план. Вариант с ночной проверкой тоже отменялся по шумовым соображениям. Причина неудачи, возможно, кроется в амдэшной начинке домашнего ПК, ведь проблемы совместимости с этой платформой встречаются и в других программных продуктах.

И чтобы уж совсем не сгущать краски упомяну, что антивирус работает и что-то находит. Правда, в моей ситуации что проку?

Кирилл Галушков

Содержание

ХРОНОВОСТИ	- 4 стр.
Постиндустриализм: миф или реальность? <i>Кирилл Левин</i>	- 6 стр.
Самозаживляющийся космический аппарат <i>Артем Степанов</i>	- 7 стр.
3D реальность или взгляд на мир сквозь очки <i>Сергей Миронов</i>	- 8 стр.
Все свое ношу с собой <i>Артем Степанов</i>	- 10 стр.
Кто хочет стать программистом <i>Владимир Островский</i>	- 11 стр.
Трансформация понятия «соперничество» в настольных играх on-line <i>Дмитрий Крутиков</i>	- 13 стр.
Собираем «яйца» на Пасху <i>Владимир Островский</i>	- 14 стр.

Влияние Солнца на глобальное потепление под сомнением

На встрече участников Американской ассоциации за прогресс науки обсуждалась проблема глобального потепления. Кроме антропогенного фактора ученых интересовала и роль ближайшего светила, температура которого может колебаться на одну десятую процента.

Для определения связи между солнечной активностью и глобальным потеплением исследуются определенные исторические периоды на предмет концентрации изотопов углерода-14 и бериллия-10. Результаты анализа показали, что однозначной связи между периодами глобального потепления и солнечной активности нет. Климатологи пытались связать частоту муссонов с 11-летним циклом за последние 150 лет, но попытка оказалась неудачной. Поэтому возникает предположение, что влияние Солнца на температуру атмосферы Земли если и есть, то оно настолько сложно, что сегодняшних знаний и технологий недостаточно для выявления зависимости.

Разработчик климатических моделей Каспер Амманн утверждает, что солнечная активность не влияет на климат Земли. Следовательно, нужно пересмотреть влияние антропогенного фактора - оно может оказаться значительно больше, чем считалось ранее. Кроме этого, некоторые ученые считают, что мы уже прошли точку невозврата и исчезновение прежней экосистемы неизбежно.

Экологические угрозы недалекого будущего

По мнению ученых, наиболее серьезные проблемы в недалеком будущем будут связаны с биороботами, климатическими экспериментами (удобрение океана и развертывание солнцезащитных щитов), возросшим спросом на биомассу, использование генетически модифицированных вирусов, разрушение морских экосистем (из-за оффшорного производства электроэнергии). Всего же список опасностей содержит 25 пунктов.

Новый микрочип способен обнаружить вирусы гриппа за 2 часа

Компанией STMicroelectronics разработан микрочип VereFlu, благодаря которому можно обнаружить большинство вирусов гриппа. Оборудование на его основе прошло первые испытания в Национальном университете Сингапура. В отличие от традиционных диагностических методов, рассчитанных на несколько дней, VereFlu требуется два часа на обнаружение в крови пациента

вирусов гриппа А и В. В 99% случаев обнаруживается и "птичий грипп".

Устройство будет полезно как для медиков, так и для пограничной службы - вирус можно будет обнаружить до того, как носитель инфекции окажется на территории другого государства.

Возвраты ноутбуков с SSD достигают 30%

Анализ рынка, проведенный аналитической компанией Avian Securities, показывает удручающую картину: до 20 процентов ноутбуков, на которых вместо традиционных жестких дисков установлены твердотельные накопители, возвращается из-за технических проблем (в стане HDD этот показатель составляет 1-2%). Остальные 10 процентов (из 30) покупателей просто неудовлетворены приростом скорости за 600-900 долларов.

Рост проблемы киберсквоттинга

По данным Всемирной организации интеллектуальной собственности (ВОИС), проблема киберсквоттинга в прошлом году оставалась достаточно острой для компаний и пользователей во всем мире. За прошедший год в ВОИС поступило 2 156 жалоб связанных с неправомерным использованием торговых марок в Интернет, что на 18% больше чем в 2006 году и на 45% больше чем 2005.

Для справки: киберсквоттинг - приобретение доменных имен, созвучных названиям известных компаний; имен с "дорогими" названиями с целью их дальнейшей перепродажи.

Больше всего жалоб в ВОИС поступило от фармацевтических компаний, банковского сектора, телекоммуникаций, розничной торговли и сектора отдыха и развлечений. По географическому признаку больше всего жалоб поступило из США, Франции и Великобритании.

Сам себе метеоролог

Компания Oregon Scientific представила одноименную многофункциональную станцию WMR200. Изделие, оснащенное сенсорным экраном, может измерять более 10 параметров состояния окружающей среды: температуру (наружную и внутреннюю), влажность, направление и скорость ветра, количество осадков и солнечной радиации). Беспроводные датчики доступны на расстоянии до 100 м от базовой станции. Кроме того, центр может подключаться к ПК по USB, что позволяет вести архив данных о состоянии атмосферы. В России сие чудо ожидается в середине 2008 года по чудной цене в 15 тыс. рублей.

Не менее полезную новацию собирается осу-

ществить вездесущая Google. В преддверии сезона ураганов в прибрежных районах США, поисковик номер один планирует запустить интернет службу, позволяющую жителям морских побережий после ввода своего адреса узнать степень опасности приближающегося урагана. Для расчетов используются архивные данные о предыдущих ураганах (атмосферное давление в центре барического образования, его диаметра, скорости и траектории перемещения, скорости ветра, рельефе береговых зон и прочее) и последствиях, ими вызванных.

Outpost выпустила свой антивирус

Петербургская компания Agnitum, существующая с 1999 года, выпустила отдельное антивирусное решение Outpost Antivirus Pro 2008. Новое ПО предназначено для защиты ПК от различных типов вредоносных кодов: вирусов, червей, хакерских утилит, троянских программ, шпионского и рекламного программного обеспечения. Кроме этого, антивирус может защитить пользователей от посещения опасных сайтов и кражи личных данных.

По данным разработчиков, антивирус петербургской компании "знает" около тысячи надежных поставщиков программного обеспечения. "Черные списки" неблагонадежных сайтов постоянно корректируются (обновление происходит ежечасно).

Халатное отношение к безопасности сотовых среди пользователей

Компания F-Secure провела исследование на предмет отношения пользователей сотовых телефонов к безопасности. Для получения информации был проведен опрос 1169 человек в возрасте от 20 до 40 лет из Великобритании, Германии, США и Франции.

В результате выяснилось: 86% пользователей знают о потенциальной опасности заражения через Bluetooth, но при этом не устанавливают антивирусное ПО; 21% считают соединение по "голубому зубу" безопасным, а 15% по Wi-Fi; Самыми беспечными оказались американцы: 33% считают, что об их безопасности должны заботиться операторы сотовой связи; французы недалеко ушли - 32% (что, впрочем, в пределах погрешности).

Неожиданный конкурент Blu-ray

Несмотря на победу Blu-ray в войне форматов, ему почивать на лаврах пока рано. Недавно

британская компания New Medium Enterprises представила свою разработку - диски HD VMD (High Density - Versatile Multilayer Disc). Новинка способна воспроизводить видео в том же качестве и в том же объеме, что и "голубой луч", но при этом цена почти в два раза меньше.

На одной стороне HD VMD помещает до 5 Гб данных, а с учетом многослойности (до 20 слоев), емкость достигает 100 Гб. В самом проигрывателе используется не голубой лазер, а красный, что и делает новинку дешевле.

Бизнес-джет Gulfstream G500 для военных

Израильские военные разрабатывают беспилотный летательный аппарат (БПЛА) класса АВАКС (система раннего предупреждения о воздушных угрозах) на базе коммерческого самолета Gulfstream G500. БПЛА оснастят радаром Phalcon и спутниковой системой связи. Кроме этого, самолет сможет самостоятельно совершать взлет и посадку, двигаться по маршруту. В кабине будет установлена видеокамера, передающая оператору изображение о текущей обстановке за бортом воздушного судна.

Стоимость воздушного робота составит 375 млн. долларов. Высота полета до 17 000 м, дальность полета 11 000 км. Непонятно только одно - неужели нет военных аналогов G500?

Заккрытие завода Nokia в Германии обойдется компании в 200 млн. евро

В январе 2008 года производитель мобильных телефонов Nokia объявил о закрытии своего филиала в городе Бохуме (Германия) и переносе производства в Румынию. Это решение вызвало бурю недовольства со стороны как работников, так и правительства федеральной земли Северный Рейн-Вестфалия.

На данный момент в конфликте появился компромисс - 2300 работникам завода, уволенным в связи с закрытием предприятия, будут выданы компенсации. В течение первых 12 месяцев после закрытия завода уволенным сотрудникам будет гарантировано временное трудоустройство. Так называемый "план социального развития" обойдется финскому концерну в 200 млн. евро.

Новости собрал и подготовил

К. Галушков

kir_vik@mail.ru

Постиндустриализм: миф или реальность?

Кирилл Левин
rurelo@rambler.ru

Мы живём в век интерактивных технологий, когда самым дорогим и востребованным товаром становится информация. Именно этот факт и является основанием для утверждения того, что мы вступили в постиндустриальное общество.

Термин "постиндустриализм", введённый в оборот ещё в начале 20 века учёным Кумарасвами, получил признание после публикаций работ профессора Гарварда Дэниела Белла. Споры вокруг этой концепции, да и самого понятия "постиндустриализм", не утихают до сих пор. Но отрицать кардинальные перемены в нашей жизни было бы неправильно. Современные технологии, компьютеры, Интернет, социальные сети, средства связи настолько глубоко вошли в нашу жизнь, что стали неотъемлемой её частью.

На основании того, что во главу угла ставится информация, можно утверждать, что собственность на материальные средства производства постепенно должна утратить своё первостепенное значение. Богатым будет не тот, кто владеет нефтяными скважинами, автомобильными заводами. Быть богатым в посткапиталистическом обществе - это значит быть умным. Уже сейчас расходы развитых стран Запада на приобретение, хранение и защиту информации больше, чем расходы на модернизацию производства. В теории постиндустриального общества интеллектуальная элита должна определять направление общественного развития. Однако, на практике, мы видим, что общественными идеалами стали не учёные и профессора (именно это утверждали теоретики постиндустриализма), а медиазвёзды, актёры и журналисты. Утверждение, что промышленники перестают играть первую скрипку, а интеллектуалы процветают и богатеют ближе к утопии, чем к реальной жизни. Капиталисты нанимают за свои деньги интеллектуалов и, в конечном счете, снова получают прибыль.

Новое общество самым тесным образом связано с понятием глобализации. Мир становится единым, превращается в огромный мегаполис. Уже давно все разговаривают на одном международном языке, экономику определяют транснациональные корпорации. Процесс глобализации подразумевает стирание границ, как государственных, так и социо-культурных, стандартизацию общественных отношений, уровня жизни, норм, ценностей. Человечество погрязло в паутине телекоммуникационной сети. И чем дальше, тем больше она будет определять нашу жизнь. И, следовательно, тот, кто получит власть над всей сетью - автоматически станет управлять всем миром.

В сфере коммуникации в глобализованном мире существует опасность полного стирания границ между реальной и виртуальной жизнью. Тех-

нический уровень человечества стремительно увеличивается и искусственные миры (пока в относительно примитивной форме) появляются повсеместно. Но сможет ли кто-нибудь с уверенностью сказать, что в ближайшем будущем виртуальные чувства и ощущения полностью не заменят нам реальный мир?

А если же мы отбросим теорию и посмотрим, что же на самом деле творится в постиндустриальном обществе, то увидим, что само это понятие может существовать лишь на ограниченной территории и для ограниченного круга лиц, чьи интересы диаметрально противоположны интересам большинства населения. Нужен ли России постиндустриализм, нужен ли он нам с вами? Как бы не свелась наша жизнь в современном мире к существованию рабочих, обеспечивающих ресурсами страны Запада. А ведь этот сценарий - не менее вероятный, чем и общее благополучие. Не зря же многие западные политики практически открыто заявляют о том, что России и 30 млн. человек хватит. А зачем больше? Для перекачивания нефти, газа, добычи металла и леса в самый раз.

Если же постиндустриализм - грандиозная мистификация, то кому это нужно? А вот здесь ответ прост и напрашивается сам собой. Из нас на протяжении всего 20 века делают идеальных потребителей, а если появилось нечто, что может принести доход, то это непременно надо использовать.

И в индустриальном и в постиндустриальном обществе есть один общий фактор — деньги. И больше всего денег не у того кто производит товар или оказывает услугу, а у того кто распределяет финансы. Это легко проследить хотя бы по добыче нефти: в регионах нефтедобычи не очень то много миллионеров — все они сосредоточены в центрах распределения (в Москве, например, не самом богатом в этом смысле городом).

То, что идеалами постиндустриального мира стали служители медиа — не показатель. Звукозаписывающие компании имеют денег еще больше чем сами певцы. Издательства покупают книги авторов за копейки (авторов помастистее — за большее количество).

Те, которым надоедает работать «на дядю» начинают собственное дело. Если находят средства и место в нише.

А то что мы идем за этим медиа-гигантом огромной толпой — исключительно наша заслуга. Как сказал кто-то из великих: «Каждый народ достоин своего правителя».

Николай Морун

Самозаживляющийся космический аппарат

Создание космических аппаратов – непростая работа. Ведь каждый из них является искусным воплощением инженерной мысли, которому предстоит выжить в безвоздушном пространстве, где в течение секунд температура может колебаться от ста градусов выше нуля до ста градусов ниже нуля по шкале Цельсия. Как только такой аппарат оказывается на орбите, у инженеров фактически не остается ни одного шанса, чтобы устранить какую-либо неисправность. Но что если космический аппарат сможет справиться с этой задачей сам?

Артем Степанов
pplayer1981@gmail.com

Благодаря новому исследованию, профинансированному программой общих исследований Европейского Космического Агентства (ЕКА) и проведенному кафедрой Аэрокосмического Машиностроения бристольского университета в Соединенном Королевстве, конструкторы сделали шаг в сторону воплощения в жизнь удивительной инновации. Они черпали вдохновение из природы.

«Когда мы случайно порежемся, у нас нет необходимости склеивать себя, вместо этого в нашем распоряжении находится данный природой механизм самозаживления. Наша кровь концентрируется и формирует защитную оболочку, чтобы новая кожа смогла сформироваться внутри», - объясняет д-р. Кристофер Семпримошинг, специалист материаловедения в центре исследования космических технологий, подотчетном ЕКА, который контролировал ход исследования.

Он провел аналогию с изнашиванием космических аппаратов. Чрезвычайные колебания температуры способствуют образованию микротрещин на внешней части. Те же воздействия могут производить микрометеороиды – небольшие частицы космической пыли, скорость которых достигает нескольких километров в секунду. В течение всего времени, что проходит миссия, микротрещины накапливаются – до тех пор, пока выход аппарата из строя не становится неизбежным.

Задачей Семпримошинга было воспроизвести процесс самозаживления на микротрещинах космических аппаратов – чтобы эти микротрещины не прогрессировали в нечто более серьезное. Он и его исследовательская группа в Бристоле осуществили эту задачу, заменив некоторый процент волокон, проходящих в смолистом композитном материале (аналогичном тому, что используют при изготовлении компонентов космических аппаратов), с полыми волокнами, содержащими клейкий материал.

По иронии, чтобы сделать материал способным к самозаживлению, полые волокна должны были быть сделаны из хрупкой субстанции – из стекла. «Когда происходит повреждение, волокна должны легко разрушаться, иначе они не смогут выпустить необходимый материал, чтобы произвести ремонт», - говорит Семпримошинг.

Что касается процесса самозаживления у людей, воздух посредством химических реакций взаимодействует с кровью, сгущая ее. В безвоздушном пространстве механические вены должны быть заполнены жидкой смолой и специальным затверди-

телем, который может вытечь и смешаться в случае разрушения волокон. Обе субстанции должны быть достаточно текучими, чтобы успеть заполнить трещину и затвердеть перед тем, как испариться.

«Мы сделали первый шаг – воплощение этой технологии на реальном космическом аппарате займет, по меньшей мере, десятилетие», - утверждает Семпримошинг, который уверен, что в настоящее время необходимо больше экспериментальных исследований.

Перспектива создания самозаживляющегося космического аппарата открывает новые горизонты в плане увеличения длительности космических миссий. Это сулит двойную выгоду. Во-первых, удвоение времени, которое аппарат проведет на орбите, уменьшит расходы на миссию, соответственно вдвое. Во-вторых, те, кто занимается планированием миссий, могут рассматривать варианты полетов в отдаленные точки Солнечной Системы, которые сейчас кажутся рискованными.

Itformat.ru — еще один способ заработать деньги.

На страницах нашего журнала может быть опубликован любой автор, если он пишет об IT технологиях, о науке, о жизни и делает это хорошо и красиво.

Написав хороший текст на тему, близкую нашему изданию и составляющему порядка 5000 символов с пробелами можно заработать как минимум 200 рублей.

Соответственно — чем лучше и больше Вы пишете — тем больше денег за это можете получить.

Схема работы очень простая:

- 1) Вы присылаете нам свой текст
- 2) Мы читаем его, оцениваем, принимаем решение о включении его в номер
- 3) Отправляем Вам свое решение, правки текста (если есть), и сумму которую хотим Вам заплатить.
- 4) Вы принимаете решение — соглашаться с нашими условиями или нет. И присылаете свой ответ нам.
- 5) В случае согласия мы публикуем Вашу статью и перечисляем Вам деньги заранее оговоренным способом (практически любым). В случае отказа мы никоим образом не используем Ваш текст.

www.itformat.ru

3D реальность или взгляд на мир сквозь очки

Наверняка многие, играя в компьютерные игры, хотели бы окунуться в нее с головой, оказаться на месте героя и насладиться в полной мере окружающей средой и спецэффектами игрового пространства. И это не фантастика. Это – реальность... виртуальная реальность.

Миронов Сергей
mironoff-sp@yandex.ru

Для придания игровым мирам реалистичности служит своеобразный прибор, очки трехмерной визуализации, или иначе – шлем виртуальной реальности. Первые опытные образцы были выпущены еще более десяти лет назад. С тех пор технологии изготовления самих очков и принципы создания действительно объемного изображения периодически совершенствуются и по сей день.

Шлем представляет собой несложное устройство, состоящее из оправы (каркас самой конструкции), наушников и двух жидкокристаллических (LCD) или светодиодных (OLED) дисплеев, каждый разрешением до 1280x1024 пикселя, цветом порядка 16,7 миллионов оттенков. Один дисплей для левого глаза, другой, соответственно, для правого. Хотя в некоторых моделях, для захвата бокового зрения, используется четыре дисплея, два дополнительных располагаются под небольшим углом относительно основных.

Принцип работы тоже достаточно прост. Одновременно на дисплеи выдается два независимых изображения одного и того же пространства, но секрет заключается в том, что изображения имеют разные углы обзора, сделаны в разных ракурсах. То есть, фактически, в создании полноценной трехмерной картины и используются

изображения, отображающие некую сцену из двух разных точек обзора, смещенных относительно друг друга на определенное количество градусов.

Смещение может составлять 45–70 градусов, в зависимости от требований определенной сцены. За смещение отвечает драйвер самого шлема и специализированный драйвер видеокарты. Почти все известные производители видеокарт имеют такие драйвера в своем арсенале. В обязательный комплект поставки он включается очень редко, но его свободно можно скачать с сайта фирмы-производителя видеокарты.

В некоторых случаях шлем оснащен, в основном, гироскопическим трекером (устройством, отслеживающим положение пользователя в пространстве). Он реагирует на движения и отклонения головы в трех плоскостях, в среднем, с чувствительностью в один градус, учитывая перемещения и ускорения, что позволяет управлять панорамой обзора.

В итоге, зрительный эффект, созданный подобным способом, позволяет максимально погрузиться в атмосферу компьютерной игры. Ощущать себя чуть ли не физически в том пространстве, в котором происходят события.

Шлем так же способен работать и в плоском 2D-режиме. Качество картинки и четкость пикселей современных шлемов позволяет полноценно рабо-

тать с любыми текстовыми документами, пользоваться Интернет, в общем, полноценная замена монитора. Но в таком режиме ни о какой объем-

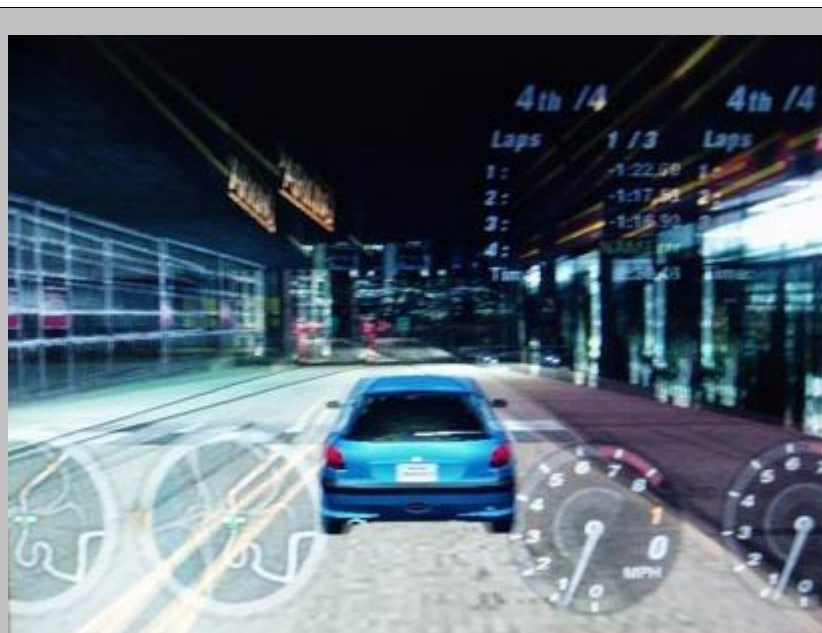


Рис.1 Изображение на мониторе после смещения



Рис.2 Изображение для левого и правого дисплеев очков

Взято тут: www.hardwareportal.ru

ности не может быть и речи, так как все это двумерные пространства по своему принципу отображения и нескольких возможных точек обзора не предполагают.

При использовании очков трехмерной визуализации существует один недостаток. Так, как дисплеи имеют малый размер и расположены на очень малом расстоянии от зрителя, длительное использование данного устройства приводит к утомляемости глаз. Рекомендуемое время использования один–два часа с несколькими перерывами по пять–десять минут.

В настоящий момент широкого распространения очки трехмерной визуализации так и не полу-

чили, да и вряд ли получат в ближайшее время, потому как, сфера их использования достаточно ограничена. Раскрыть в полной мере весь функциональный потенциал можно только в играх. Использовать их для других видов работ на компьютере можно, но крайне неудобно – обзор реального пространства ограничен, клавиатуры и рабочего места не видно. И в завершении, ситуацию усугубляет стоимость подобного девайса. На данный момент цена на очки трехмерной визуализации в среднем составляет пятьсот долларов, что согласитесь, не каждому геймеру по карману.



Хочешь узнать больше?

www.chobit.ru

Реклама

CHOBIT.RU

Все свое ношу с собой

В медицине есть такое понятие – рецидив. Это когда болезнь возвращается снова. То ли из-за того, что она не долечена до конца, то ли по другим причинам. Это понятие я хочу использовать как метафору. Дело в том, что я не люблю ходить на работу. Подождите, не торопитесь бросать чтение – все не так банально, как вам показалось. Я не собираюсь уныло перечислять все то, что я не люблю в работе, инкрустируя в массив повествования юмористические вставки. Это уже много раз было. Как говорится, играй гармонь. Речь пойдет о другом.

Артем Степанов
pplayer1981@gmail.com

В очередной раз утомившись от необходимости сдавать деньги кому-нибудь на день рождения, чтобы самому потом получить в подарок какую-нибудь ерунду, от обязательства приходиться к определенному времени, от ожидания зарплаты и пятницы я уволился с твердым намерением стать фрилансером. Полгода у меня не выходило ничего путного, и как раз, когда впервые проявилась положительная динамика, знакомый предложил мне неплохое место на стационарной работе. Соблазненный заманчивой финансовой перспективой и, скажем так, совсем не жесткими условиями работы, я согласился пройти стажировку. Вот как раз мое желание пойти туда и было тем самым рецидивом.

Здесь заканчивается вступление и начинается история. Не буду вдаваться в подробности работы, скажу только, что аккаунт, под которым мне предстояло работать, был с урезанными пользовательскими правами. То есть самостоятельно я не мог ничего устанавливать. И все бы ничего, но только единственным доступным браузером был Internet Explorer 6.0. У меня «скрипели мозги». Работа была напрямую связана с «путешествиями» по Интернету, и для меня, привыкшего к многочисленным удобствам Firefox (казавшимися уже чуть ли не роскошью в таких спартанских условиях), переключение окон Эксплорера клавишами Alt+Tab было чем-то невообразимо мучительным.

Стали появляться крамольные мысли. Сначала я подумывал о том, чтобы просто заархивировать все файлы «лисы» и положить их на какой-нибудь бесплатный хостинг, а потом скачать с работы и распаковать. Однако я вовсе не был уверен, что все это будет работать. Поэтому я решил спросить у Google. После нескольких минут подбора ключевых слов я вышел на сайт portableapps.com. Там было как раз то, что мне нужно - переносная Mozilla Firefox, и даже больше. Что значит переносная? Это значит, что для полноценной работы она не требует установки на компьютер. Ее можно повсюду таскать с собой на флэшке, на iPod или на переносном жестком диске.

Список подобных программ на сайте довольно внушительный. Правда, внушительность эта достигается не за счет собственно количества программ, а скорее за счет широты функционального охвата. Там есть ftp-клиент, почтовый клиент, графический редактор, Миранда, Open Office, различные утили-

ты и, понятное дело, игры. Все это абсолютно бесплатно. Более того! Не надо даже регистрироваться. И никакого подвоха – честно-честно.

Вернемся к «лисичке». Большинство расширений (то, за что и ценится Firefox) с переносной версией работает превосходно. Правда, мне пришлось немного повозиться, чтобы я смог, собственно говоря, попасть в Интернет. Поначалу ничего не получалось, но потом в душу закралось подозрение, позже полностью подтвердившееся. В настройках «дефолтного» Internet Explorer был указан «корпоративный» прокси. Несколько секунд на то, чтобы скопировать его в сетевые настройки Firefox, и готово.

Есть одна небольшая техническая деталь: в случае с обычными программами, файлы помещаются в соответствующие папки Application Data, а в случае с переносными – находятся в папке с самой программой. Поэтому со временем ее объем может незначительно увеличиться.

Польза от переносных программ несомненна. Причем мой случай – это скорее исключение, чем правило. Пользу могут извлечь, например, путешественники. Представьте, что за границей в любом интернет-кафе вы будете иметь родной браузер или почтовый клиент со всеми сохраненными закладками и данными. Это все равно, что взять с собой частичку домашнего уюта.

А стажировку я завалил. Как там поется... как-то раз или два «не поехал – купил мотыля и пошел на реку. Сядешь на берегу... закинешь удочку...» Впрочем, это уже совсем другая песня.

Софт в редакции ITФормат.

Наша редакция тоже пользуется приложениями с этого портала, так как никогда не знаешь где придется работать в следующий раз.

Вот список наиболее востребованных нами приложений:

- OpenOffice — собственно офис
- SumatraPDF — пдф вьювер
- Notepad++ - блокнот
- 7-zip — архиватор
- Firefox — интернет браузер
- Gimp — графический редактор
- Sudoku — Судуку — надо и отдохнуть

Кто хочет стать программистом.

Программное обеспечение стремительно развивается, обновляются популярные и создаются новые программы – от маленьких «софтинок» с несколькими функциями до операционных систем. Эта статья для тех, кто хочет не только пользоваться программами, но и создавать их, но не знает, с чего начать.

Владимир Островский
vlad62co@mail.ru

У людей есть одна особенность – увидев что-то интересное, они пытаются понять, как это было создано, и могут ли они сами это сделать. То же относится к программам – после длительного пользования тем или иным софтом некоторые люди задумываются, а как же это все было создано, неужели такие интересные и разные программные продукты были созданы обычными людьми?

Нет, это не так. Они были созданы не обычными людьми, а программистами. А они люди не совсем обычные – познакомьтесь с одним таким, и поймете почему. Но путь от новичка в программировании до профессионала содержит часы обучения, чтения материала, освоения прочитанного на практике, общения с уже более опытными в этом деле людьми. Чтобы писать простые программы, нужно знать основы языков и средства программирования и еще немножко. А чем больше вы обучаетесь, тем более сложные и функциональные программы вы сможете создавать.

Для начала надо отметить, что не все, что в народе называют языками программирования, ими является. Давайте разберемся с разнообразием языков, названия которых будут встречаться в статье.

Есть такое понятие, как среда разработки. Говоря простым языком, это программа, в которой создаются другие программы (как, например, Word – программа, в которой создаются текстовые документы). Такими средами, являются, для примера, Delphi (используется язык программирования Object Pascal) и C++ Builder (язык C++).

Иногда HTML называют языком программирования, хотя на самом деле это *язык разметки*, HTML-код веб-страницы определяет, как будет выглядеть эта страница в вашем браузере. Также JavaScript тоже иногда считают языком программирования, наверное, путая его с Java. JavaScript – *язык скриптов*, используется для дополнительных возможностей веб-страниц.

Определите для себя язык, который будете изучать. Советую начать с Delphi, либо C++ Builder. Вначале вам следует понять принципы объектно-ориентированного программирования (что довольно просто воспринимается визуально), а затем языки программирования, чтобы приводить программу в действие. Далее можно заняться языками Интернет-программирования (PHP, Python, ASP), и даже писать программы для мобильных телефонов (Java Mobile Edition). Но, если вы позволите, начнем со

школы. Изучению программирования также часто сопутствует изучение, например, языка запросов SQL (работа с базами данных), HTML (не только в веб-программировании, а и в разработке обычных клиентских приложений), ну и той тематики, с которой связаны ваши программы (например, если бы пишете программу для рыбалок, вы должны хоть кое-что о рыболовном деле, да и знать).

Многие учат программирование еще в школе, чаще всего на примере Turbo Pascal. Этот язык очень хорош для обучения, но именно для обучения, а не для написания серьезных программ. Но вот в среде разработки Delphi, где можно конструировать довольно мощные приложения, используется язык Object Pascal, где сохранены все операторы и принципы Turbo Pascal, но добавлены новые возможности. Правило 1: *Зная один язык программирования, легче изучать другие.* Уже понимая, «как это делается», вы можете не учить новый язык «наново», а замечать между ним и уже выученным вами языком похожие моменты. Так как при изучении английского вы сначала учите что apple – это яблоко, а не зеленый круглый фрукт; вы изучаете названия предметов исходя из того, что вы знаете, как они называются на своем языке. Это уже потом, при хорошем владении английским, услышав слово “apple” вы представите себе этого зеленого круглый фрукт, а не подумаете про себя русское слово «яблоко».

Дружеский совет. Если вы не знаете HTML, советую изучить его. Хотя он не является языком программирования, изучение структуры поможет вам приблизиться к принципам программирования. Кроме этого, зная HTML, вы сможете намного больше брать от Интернет, возможно, создадите свой сайт и даже заработаете на этом. Принципы HTML используются в сообщениях на форумах и при редактировании страниц Wikipedia. О том, как же и откуда учить, речь пойдет дальше.

Итак, первое что нужно – это учебник. Не спешите бежать в магазин - если вы читаете эту статью, значит, скорее всего, у вас есть Интернет, а там, в свою очередь, можно найти все, включая нужный вам учебник. Введите в поисковом сайте запрос типа «Delphi учебник скачать бесплатно» («HTML учебник скачать бесплатно» и т.п.), и в первых строках результата поиска вы

найдете ссылки на скачивание учебников в электронном варианте (чаще всего в форматах СНМ, HTML, DOC). Скачав и пролистав несколько учебников, выберите из них наиболее подходящий (много иллюстраций, текст читается легко, основные моменты выделены). Бумажный учебник тоже хорошо, но электронный имеет ряд преимуществ:

- можно копировать элементы кода, вместо того, чтобы вводить их вручную из бумажной книги;

- можно скопировать в DOC-файл самое нужное и распечатать, вместо того, чтобы потом искать текст в разных местах книги;

- учебники можно хранить и переносить на электронных носителях, вместо того, чтобы таскать с собой иногда довольно громадные книги.

Бумажную книгу, конечно, можно читать и без компьютера, меньше напрягая зрения, только вот такое чтение никуда не годится. Это не художественная литература, тут самое важное – практика. **Правило 2: Все прочтенное надо сразу же закреплять на практике.** Довольно часто в учебниках после нескольких абзацев сухого текста идет пример, который вам следует повторить. Если в учебнике нет таких примеров, то лучше возьмите другой; настоящий учитель покажет ученику все не только в теории, но и на практике, в том числе, когда учитель – писатель книги, а ученик – читатель.

Правило 3: Фантазируйте, все фантазии в рамках дозволенного приветствуются. Следовать готовым примерам нужно, но еще больше надо пробовать что-то домысливать, экспериментировать, использовать метод «научного тыка». Только с умом и осторожно

Правило 4: Общайтесь с более опытными. В наше время для вас созданы все удобства – ICQ, e-Mail, Skype и подобные средства связи, для того чтобы поговорить с людьми, знающими программирование лучше вас. Найти таких людей несложно – на форумах (в разделах, касающихся программирования), на специальных сайтах для программистов, да и в реальной жизни немало таких. Только не тратьте свободное время людей попусту, а то, смотри, и откажутся помогать. Цените свои и чужие силы. Многого можно не спрашивать, а прочитать в Интернет.

Правило 5: Повторение – мать учения. Не забывайте повторять выученное ранее, ведь практически любая информация забывается, если ее не вспоминать. Хотя для программиста главное знать основы языка, а алгоритмы он может найти в литературе и Интернет, знание языка сравнимо с умением искать нужный материал.

И вот еще несколько дружеских советов:

Если что-то не получается, значит, тому есть причина. Даже у опытных программистов бывают ошибки в написанном ими коде, и это не всегда простые опечатки. Будьте готовы, что вначале не все будет получаться, ищите причины проблем и устраняйте их. Возникновение оши-

бок это еще не причина говорить «это не мое, закину я это занятие!».

Знание английского языка очень нужно, и очень полезно в программировании. Пару лет назад я бы сказал, что незаменимо, но потом встретил программиста, который никогда не изучал английского, только немецкий. Сейчас он учит английский, и то только термины, связанные с компьютерами.

Посещайте сайты с исходниками, например, Ishodniki.ru. На примере исходных кодов можно узнать много нового и ранее вам неизвестного, некоторые алгоритмы и принципы, которых вы не знали.

В этой статье я постарался вспомнить ответы на те вопросы, которые часто встречаются у начинающих. Я сам был такой, и не знал с чего начинать, делал ошибки, часто делал очень долго и нудно то, что можно было сделать довольно просто. Так что учитесь на опыте автора и успехов во всех начинаниях!



ITФормат — интернет-журнал об информационных технологиях в науке и жизни.

Журнал изначально создавался свободным и доступным для конечного читателя.

Мы стараемся подготовить для Вас самые интересные материалы, затрагиваем темы о которых редко пишут популярные компьютерные издания. Мы знаем — жизнь АйТишника заключается не только в софте и железе. Кроме этого и далекий от мира IT читатель не забыт нами. По мере сил мы снабжаем статьи комментариями и врезками.

Если Вы хотите помочь улучшить журнал, то можете перечислить любую денежную сумму на наш счет:

WebMoney: **Z231202507638 ***

R152635847369 *

YandexДеньги: **41001105269883 ***

* (при проведении операции величина благодарности строго индивидуальна и ни на что не влияет)

Трансформация понятия «соперничество» в настольных играх on-line.

Многие люди не представляют себе полноценный отдых без различных игр. Это могут быть спортивные состязания, но, при этом, для большинства из них требуется специальное снаряжение, а тратить время на подготовку часто бывает жаль. В таких случаях, на помощь приходят настольные игры: шахматы, нарды, шашки и другие традиционные развлечения, которые позволяют не только расслабиться, но и дают дополнительное удовольствие от интеллектуального напряжения и возможности достижения триумфа. Что может быть приятнее, чем посидеть с чашкой чая за партией в шахматы? И вот здесь мы подходим к одной из ключевых проблем при подобном времяпровождении – поиск достойного соперника.

Дмитрий Крутиков
daks84@rambler.ru

Конечно, можно отправиться в ближайший шахматно-шашечный клуб и там найти себе оппонента. Но, помимо существенных временных затрат, нужно учитывать, что удовольствие от игры вполне может быть подпорчено «доброжелателями-советчиками», которые стоят вокруг играющих и помогают «дельными» предложениями.

С приходом в нашу жизнь компьютеров и Интернет, проблема поиска соперника претерпела ряд существенных изменений. Теперь существует масса тематических сообществ, виртуальных клубов, да и сами программы позволяют в автоматическом режиме осуществить поиск оппонента. Для этого, зачастую, требуется лишь указать собственный уровень (профессионал, любитель, новичок) и нажать кнопку «найти соперника». Программа способна подобрать противника в любой стране мира. К тому же, между играющими вполне возможно общение и для этого вовсе не обязательно знать иностранные языки – обычно существует сервис готовых сообщений, которыми люди обмениваются в ходе партии. А великолепная трехмерная графика позволяет в полной мере отдаваться любимому занятию.

Но это не единственные изменения. К сожалению, есть и негативные феномены. Упрощение поиска привело к девальвации ценности партнера. Множество людей хотят получить удовольствие не столько от самого процесса игры, сколько от обязательного от выигрыша в ней. Поэтому нередки случаи, когда при появлении первых сложностей в игре, соперник прекращает игру. Так поступают около 50% всех использующих игровое пространство Интернет. Конечно, их можно понять – ведь хочется за обеденный перерыв или улученную минутку получить максимум удовольствия. Но, с другой стороны, формируется специфическое отношение к играм в Интернет. У человека вырабатывается изначальное недоверие к соперникам. По-видимому, это обусловлено самим характером настоль-

ных игр в Сети – отсутствует столь необходимый личностный контакт между соперниками. При непосредственной встрече, тяжело представить себе, как в разгар шахматного сражения в парке, один из играющих внезапно встает и пересаживается на соседнюю скамейку, где его с нетерпением ожидает новый противник. А вот в интернет – это обычное дело. Справедливости ради, нужно отметить, что нередки случаи, когда игры не только доводятся до «победного конца» одной из сторон, но и наблюдаются целые баталии, состоящие из 5-10 игр. Правда, это скорее исключение из правил. Хотя можно зарегистрироваться в специализированных on-line клубах, где предлагают игры на деньги (виртуальные либо реальные). Но это больше подходит для тех азартных пользователей, которые находятся в погоне за адреналином, а не для тех, кто решил ненадолго отвлечься от ежедневных дел.

Каковы же перспективы развития института соперничества в настольных сетевых играх? Наверняка останутся сервисы для минутного удовлетворения потребностей выигрыша (*бот такой-то – гарантированно проиграет на такой-то минуте. Прим. К. Галушков*). А игровые порталы продолжат свое развитие в сторону формирования специализированных сообществ, своеобразных закрытых on-line клубов. Интернет создает уникальные возможности для проведения международных турниров – соперники могут находиться в разных частях мира, а играть между собой. Очевидно одно – для сохранения интереса к настольным играм в сети, необходимо развитие культуры соперничества. Уважения к противнику.

Нужно любить настольные игры в первую очередь за сам процесс соревнования, его уникальную атмосферу. Хотя, в силу своей природы и воспитания, мы редко отказываемся от победы.

Собираем «яйца» на Пасху

Здравствуйтесь, уважаемые читатели. Близится Пасха, а с ней и ее неизменные атрибуты – кулич, свеча, и, конечно же, пасхальные яйца. Но последние бывают не только в корзинке, но и в компьютерных играх, программах, фильмах, на сайтах и в операционных системах. С Пасхой эти яйца связывает только название, а произошло оно от привычки западноамериканских собратьев прятать пасхальные яйца по квартире, чтобы кто-то другой их искал. Яйца, о которых пойдет речь, прячут разработчики этих самых игр, программ, фильмов, а нам остается их искать. Но найти их случайно практически нереально, так что придется мне поделиться с вами секретами разработчиков.

Владимир Островский
vlad62co@mail.ru

Пасхальные яйца (Easter Eggs) – как бы «шутки» создателей чего-нибудь, часто это списки разработчиков, интересные картинки. Могут они быть в виде потайных комнат в 3D-играх, интересных недокументированных возможностей программ, неожиданных веб-страниц на сайте. А объединяет их всех то, что при обычной работе (игре) их практически невозможно найти. Для «обнаружения» яйца чаще всего надо нажимать определенные клавиши, делать некоторые манипуляции. И если вы все сделаете правильно, то поймете, что программисты не настолько суровы, как вы думаете. У них есть чувство юмора, а также желание оставить след в своих творениях.

Google

Не ищите Чака Норриса

Зайдите на Google.com (именно .com, не на русский и не на любой другой Google), введите “find Chuck Norris” (без кавычек), и нажмите “I’m Feeling Lucky” (аналог «Мне повезет»). Результат говорит сам за себя. Если кто не знает английского, это переводится как «Google не будет искать Чака Норриса, и вообще, не ищите Чака Норриса, так как он ищет вас!».

Ответ на все вопросы

Выражение «Google знает все» приобретает чуть ли не буквальное значение, если ввести на google.com фразу «the answer to life, the universe, and everything» (без кавычек) и начать поиск. Вот такой неожиданный ответ выдает встроенный в Google калькулятор, если спросить у него ответ Жизни и Вселенной. А понять смысл фразы можно, почитав [эту статью](#), кроме того, вы узнаете из нее много о компьютерном юморе, который проникает и в некомпьютерный мир.

Windows

Хитрый сапер

Практически универсальное «яйцо», так как на многих компьютерах может не быть доступа к Интернету, специального программного обеспечения, но Сапер (Minesweeper) практически всегда

установлен вместе с Windows. Убедитесь, что окно Сапера активно и включена английская раскладка клавиатуры, наберите на клавиатуре слово `xuzzy` и нажмите левый Shift. Начните игру, удерживая левый Shift. Если курсор будет находиться над клеткой, где нет мины, верхний левый пиксель экрана будет белой точкой, если мина есть – черной. Возможно понадобится немного тренировки, но если кто-то не знает этого секрета, никогда в жизни не поймет как же вы так удачно работаете саперской лопаткой. Согласитесь, мало кто догадается что вы смотрите в верхний левый угол экрана)

Microsoft Word

Введите фразу «Уточнение наличия запасов м.с.» без кавычек (именно введите вручную, а не скопируйте). Перед этим другие важные окна Word’a желательно закрыть, и вы поймете почему). А вот если ввести фразу "правоспособность-способность лица иметь гражданские права и нести обязанности" без кавычек, то Word вообще закроется без предупреждения.

А еще попробуйте ввести `rand(100,100)`, нажмите и подержите Enter. Ну как?

Музыка, которой мы не слышим

Есть такой файл в корневой папке Windows, является встроенным звуком так же, как и звуки, которые играют при приветствии или окончании сеанса. Это файл «title.wma» в папке `C:\WINDOWS\system32\oobe\images`. Но на самом деле эту приятную мелодию слышали немногие, так как она звучит сразу после установки Windows, когда предлагается создать нового пользователя. У большинства в этот момент еще не установлены драйвера аудио)

Mozilla Firefox

Несколько неожиданностей для пользователей этого браузера.

Предания веков

Самый посещаемый сайт `about:blank` отнюдь не единственный из возможных `about:ov`). Наберите в адресной строке «`about:mozilla`» (без кавычек) и нажмите Enter. В русскоязычной версии браузера текст будет на русском, в англоязычной на английском.

Мозилла в Мозилле

Интересная вещь — упоминание об этом в Интернете встречается редко. Введите в адресную строку ссылку «chrome://browser/content» без кавычек. Таких «браузеров в браузере» можно открыть много, если не бесконечно много.

Другое

А те, кто часто скачивает из Интернета фильмы, музыку, игры и прочее, наверное, пользуются клиентами для p2p-сетей. Если вы относитесь к пользователям программы µTorrent, то зайдите в Help – About. Кликните на логотипе – прозвучит музыка. Но самое веселое это нажать английскую клавишу T. Ну как не замечали этой функции раньше? Для паузы нажмите P.

Те, кто использует альтернативный Интернет-пейджер Mail.ru Agent могут лицезреть довольно простое яйцо. Зайдите в Меню – О Программе... и дважды кликните на собачке. Думаю это яйцо, в отличие от других, легко найти потому, что разработчики как раз хотели, чтобы случайно кликнувшие на эту собачку увидели посвящение. А то что толку с этих слов, если их никто не увидит.

А вот этот прикол, выставленный на сайте любителей числа 23, был объявлен как яйцо. Звучал он приблизительно так: «Встроенный в Windows калькулятор не делит 529 на 23, просто не делит!». Я сначала тоже поверил, но потом понял, в чем дело). А вы попробуйте и, я думаю, сразу сообразите в чем!

Поиск яиц

Довольно развилась за последние годы программа Eastegger (база пасхальных яиц в программах, играх, сайтах и т.п.), скачать вы ее можете на сайте <http://eastegger.com>.

Искать яйца в любимых играх можно, например, стреляя в некоторые предметы, или направляя персонажа игры туда, где, на первый взгляд, нет ничего интересного. Есть и более простой способ – найти описания яиц в Интернет. Введите что-то типа «Hitman 2 секреты» или «Мах Рауне пасхальные яйца», если ищете яйца именно к этим играм.

Много пасхальных яиц описано на сайтах:

<http://eeggs.com/> (на английском),

<http://eeggs.ezho.ru/>

<http://www.eeggs.ru/>

<http://www.eastereggs.narod.ru/>,

http://www.eastereggs.net.ru/Others_Themes/Easter_Eggs.htm

Желаю вам хорошей Пасхи, а если вы читаете эту статью уже после нее, то готовьтесь, еще почти год – и снова будем искать яйца!

Наши предыдущие выпуски

