

ITФормат

Май
2008



**UNIX
&
Windows**
Коротко о
главном. стр 10

**Боевые шахматы
Что? Где? Зачем?**

Интервью на
стр. 6

**ВАКУУМ,
ФОТОН, АТОМ**

стр. 19

Редакция

Руководитель	Морунов Николай zavhoz@itformat.ru
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.

Являясь, без преувеличения, счастливым обладателем зверька по имени Dell Axim x51v, я время от времени пытаюсь увеличить это счастье перепроставив аппарат новыми версиями ПО от товарища **Football**.

Делаю это уже в пятый раз потому, что каждый новый релиз становится все быстрее, все совершеннее, но при этом неизменно несет на борту набор глюков. То не работает блютуз на стороннем драйвере, то ИК-порт не хочет передавать файлы, то предложение отправить в Майкрософт кучу отчетов не хочет отключаться... Ну и еще по мелочи набирается.

Не все эти ошибки связаны с самой прошивкой. Зачастую это вопросы несовместимости с определенным софтом. Ведь зверек от Dell был разработан под Windows Mobile 2005, а **Football** дарит нам 2006 версию!

Но это все лирическое отступление. Главное что на пятой перепроставке от нескольких десятков программ (без которых я по началу не представлял жизни) на зверька было установлено всего 8 (восемь!) дополнительных софтин.

Нет. В мобильной винде не стало больше встроенного софта. И он не стал более удобным и функциональным. Что же тогда? Лень? Закон джунглей? Скорее и то и другое! После перепроставки восстановиться из бэкапа нельзя и все надо снова ставить, настраивать, «регистрировать» (благо этот сегмент рынка пока обходится без пристального внимания со стороны, пока).

В итоге на машинке оказались:

- FileManager от Resco
- Диктофон от этой же компании
- Экран Today от SSBH.net в лице PocketBreeze b iLauncher
- Плеер TCPMP
- Менеджер текстовых заметок TOMBO
- Читалка AIReader
- путеводитель для GPS
- научный калькулятор

Конечно в процессе использования установится что-то еще «на попробовать», установятся игры, но восьмерка лидеров никогда не денется. Ибо без их функционала наладонник не нужен и за даром.

Морунов Николай

Содержание

ХРОНОВОСТИ	- 4 стр.
Интервью с автором Боевых Шахмат <i>Кирилл Галушков</i>	- 6 стр.
Сделать руки <i>Кам Кира</i>	- 8 стр.
Традиционные настольные игры: трехмерный период. <i>Дмитрий Крутиков</i>	- 9 стр.
UNIX и WINDOWS. Краткая история программных гигантов. <i>Web Lancer</i>	- 10 стр.
Опасности кредитных карт <i>Иван Сычев</i>	- 13 стр.
Сломался сотовый телефон? <i>Печеровый А.В.</i>	- 14 стр.
Больше «железа»! Хорошего и разного! <i>Виктор Рудь</i>	- 16 стр.
Интернет-зависимость <i>Кирилл Левин</i>	- 18 стр.
ВАКУУМ, ФОТОН, АТОМ. <i>Татусь Виталий</i>	- 19 стр.

AT&T уволит 4600 работников

Крупнейший оператор связи AT&T планирует уволить 4600 человек (1,5% от общего штата компании). Эта мера позволит сэкономить до 374 млн. долларов. Увольнению подлежат те работники, функции которых стали излишни для AT&T в свете недавней реструктуризации, при этом штатное расписание пустовать не будет — компания примет на работу новых сотрудников, чьи знания и навыки будут востребованы.

Профсоюз не будет против предстоящего увольнения, так как оно по большей части коснется менеджерской среды.

Увольнения запланированы по всей стране. Основная масса увольняемых работает в сфере традиционных коммуникаций и проводной связи.

Вооружение и автоматизация армии Европы

Генеральный секретариат совета Евросоюза «отстегнул» 11 млн. евро компании SELEX Sistemi Integrati на создание информационной системы командования и контроля EUCCIS. Предполагается в рамках этого проекта голландская армия развернет систему управления боем на 1800 боевых единицах техники. Реализация системы рассчитана на пять лет.

Будет ли конец эры MS Windows?

На состоявшейся конференции организованной компанией Gartner, аналитики отметили возможность скорого заката эры операционных систем Windows. Причиной этому может послужить несоответствие Microsoft потребностям рынка. Также ситуацию усугубляют альтернативные решения в виде свободного ПО. Еще один любопытный фактор — конкуренция рэдмондского гиганта с самим собой. Например, противостояние XP и Виста.

Вирусостойчивый мини-ноутбук

Компания InkMedia представила мини-ноутбук Inc MC, управляемый Linux. Компонентная база основана на VIA, 8,6-дюймовый дисплей имеет разрешение 800x600, выход на внешний дисплей с разрешением 1024x768. На борту также четыре USB, адаптеры для работы в сетях Ethernet и Wi-Fi.

Дистрибутив операционной системы находится на защищенном от записи 2-Гб твердотельном накопителе, пользователю же доступны 128 Мб флэш-модуля и два слота SD. Защищенная от записи файловая система должна, как ожидается, максимально повысить уровень устойчивости перед вредоносным ПО.

На минутоуте установлен широкий набор ПО с открытым кодом. Устройство ориентировано на студентов. Цена не должна превысить 300 долларов.

Самообучающиеся компиляторы, генерирующие боевой код

В апреле 2008 года DARPA (военное агентство передовых исследований США) анонсировало программу Architecture-Aware Compiler Environment (AACE), целью которой будет создание динамических компиляторов, способных заниматься самосборкой под различные конфигурации программного обеспечения и оборудования, при этом на лету оптимизируя генерируемый код. В этих компиляторах планируется использовать алгоритмы машинного обучения и логического вывода на базе определенных правил.

В первую очередь военные ожидают получить AACE-компиляторы для Фортрана и Си. Возможность практического применения результатов проекта должна появиться в 2011 году.

Заказчики исследований больше интересуются получением кросс-платформной системы, способной генерировать код на базе единых исходных текстов для различных архитектур, нежели достижением высокой производительности.

Новые оценки поднятия уровня мирового океана

Межправительственная комиссия по изменению климата при ООН представила новые прогнозы относительно поднятия уровня мирового океана к концу нынешнего столетия. Если раньше ученые говорили о 28-43 см, то теперь речь идет о 1,5 метрах. Такой значительный рост может быть вызван интенсивным таянием ледников на полюсах. По словам ученых, процесс таяния является гораздо более сложным многоступенчатым процессом, чем считалось ранее.

Корейскими специалистами разработан гибкий модуль памяти

Первый в мире гибкий модуль электронной памяти на основе гибких химических материалов разработан корейскими специалистами. Модуль получился очень легким. Его можно сложить пополам без опасности внести повреждение. В будущем такие модули могут найти применение в плоских жидкокристаллических телевизорах, «электронной бумаге», высокотехнологической одежде. Кроме этого, новая технология позволит значительно снизить стоимость чипов памяти (примерно в 10 раз).

Открыт институт лунных исследований при NASA

Американское космическое агентство NASA официально открыло новый исследовательский центр, основной задачей которого станут лунные исследования. Наибольшее внимание будет уделено изучению Луны с точки зрения будущей ее колонизации в рамках американской лунной программы по созданию базы постоянного присутствия.

Финансирование института будет вестись из бюджета программы лунных исследований американского космического агентства. В институте будут работать 4-5 научно-исследовательских групп (порядка 50 человек), каждая из которых будет получать до 2 млн. долларов на 3-4 года научной деятельности.

Боевые системы будущего пока под сомнением

Инспекторы счетной комиссии Соединенных Штатов следят за зарождением и попытками реализации боевых систем будущего FCS, бюджет которых составляет 200 млрд. долларов. Во-первых, требования к этому амбициозному проекту эксперты считают нереалистичными, в связи с чем объемы работы сокращались. Во-вторых, хотя проект и находится на начальной стадии (затянувшейся на 5 лет), аналитики счетной комиссии уже предсказывают будущие срывы сроков выполнения и перерасходы бюджета. Кроме этого требования к новым видам военной техники сформулированы не полно, ключевые технологии не достигли состояния зрелости, подпрограммы боевых систем будущего не синхронизированы друг с другом, а запросы заказчиков из Пентагона завышены. Архитекторы боевых систем, вдобавок ко всему прочему, не смогли определиться с ядром проекта — компьютерной сетью, задачей которой станет объединение огромного числа боевых единиц и личного состава.

Создание американской национальной системы SMS-оповещения об экстренных ситуациях

Американские федеральные регуляторы одобрили план создания национальной системы SMS-оповещения об экстренных ситуациях в стране. Отмечаются два обязательных атрибута будущей системы: во-первых, оповещения будут бесплатными для пользователей трубок (пока неизвестно, кто все будет оплачивать), во-вторых,

от сервиса можно добровольно отписаться.

Остается не решенным вопрос, что считать чрезвычайным положением федерального масштаба. Если масштабная террористическая атака и сильный ураган подпадают под такое определение, то как быть с ситуациями локального масштаба (например, перестрелка в школе) пока непонятно.

Завершение развертывания сервиса ожидается к 2010 году.

DARPA «стукнуло» 50

Американское агентство передовых оборонных исследований DARPA 13 апреля отметило свое пятидесятилетие. В 1958 году агентство было создано в ответ на запуск СССР первого спутника земли. Перед DARPA была поставлена задача сохранения военных технологий США передовыми.

Агентство является независимым научно-исследовательским учреждением и подчиняется непосредственно верховному руководству Министерства обороны. Число сотрудников достигает 240, из которых примерно 140 — технические специалисты. Бюджет организации 3,2 млрд. долларов.

В свое время DARPA была ответственна за спонсирование сети ARPANET, которая «вылилась» во всемирную сеть. В настоящее время интересы агентства находятся в области разработки автомобилей-роботов, новых образцов спутников, беспилотных летательных аппаратов, биологии.

Реальная виртуальность — бои в кибер-пространстве

Кибератаки в США начинают приравнять к физическому нападению

Как утверждает глава Департамента внутренней безопасности США Майкл Чертовфф, за последние пару лет государственная безопасность в области информационных технологий и физическая безопасность стали равнозначными понятиями. Правительство впредь будет приравнять скоординированные кибератаки на государственные и промышленные сети к физическому нападению, аналогичному атакам 9/11.

Теперь остается только надеяться, что шалости китайского тинейджера не приведут к глобальной военной катастрофе.

Pixar перейдет на формат 3D

Мультипликационная студия Pixar, входящая в состав Walt Disney, с 2009 года перейдет на 3D — новые мультфильмы будут выпускаться в объемном варианте. Первой «ласточкой» станет мультфильм Up! (Вверх!), выход которого наме-

чен на май будущего года.

Хотя в компании WD заявляют, что мультфильмы будут выпускаться только в трехмерном виде, остается непонятно, на кого они будут рассчитаны. Ведь для нового формата необходима аудитория, обладающая отнюдь не мультяшными средствами отображения 3D.

Сокращения

В последнее время довольно часто приходится слышать о сокращениях штатов крупных транснациональных корпораций и гигантов IT-индустрии. Так, AMD объявила о 10-процентном сокращении работников, которое затронет 1680 сотрудников по всему миру. Основная причина, по версии компании, заключается в технических проблемах, преследующих ее в течение почти одного года.

Dell планирует уволить более 8 000 сотрудников, так как более точные прогнозы говорят о невозможности достижения ранее запланированных результатов без сокращения. Основная же цель — восстановление прибыльности и снижение себестоимости продукции для успешной конкуренции с HP, IBM и Lenovo.

Google также отметил. Впервые в своей истории Интернет-гигант столкнулся с необходимостью сокращения работников. В недавно купленной рекламной компании DoubleClick рабочих мест лишатся 300 человек. В Google свои действия объясняют наличием сотрудников, частично дублирующих функции уже существующих подразделений компании.

НАСА же после сворачивания программы полетов космических шаттлов в 2010 году может уволить до 8 000 человек.

В Московской области начинается пилотный проект по внедрению открытого ПО

В правительстве Московской области начинается пилотный проект по внедрению свободного программного обеспечения Mandriva Linux. Для поэтапного внедрения разработаны стратегия и план. Проект реализуется для экономии бюджетных средств и повышения информационной безопасности.

Новости собрал и подготовил

К. Галушков

kir_vik@mail.ru

Интервью с автором Боевых Шахмат

Развитие Интернет дало толчок появлению классических игр в несколько необычном исполнении. Анимированные персонажи и объекты игрового пространства – лишь косметические доработки. Но есть и более серьезные подходы. Например, «Боевые шахматы» on-line. В этой игре расстановка шахматных фигур игроков происходит скрытно, до начала визуального контакта противников. Более подробно с правилами игры можно познакомиться на сайте, а здесь мы приводим интервью с автором Интернет-портала.

Дмитрий Миронов
www.battle-chess.ru

Кирилл Галушков
kir_vik@mail.ru

- Дмитрий, представьтесь, пожалуйста.

Зовут меня Миронов Дмитрий. Я являюсь автором интернет-портала <http://battle-chess.ru>, на котором реализована возможность on-line игры в Боевые шахматы.

- Дмитрий, откуда пришла идея создания Боевых Шахмат? Кто Вас поддержал?

Правила игры в Боевые шахматы придумал мой отец – Миронов Геннадий Михайлович еще в середине 80-х годов прошлого века, хотя, возможно, и раньше, надо спросить у него. Папа – очень творческий человек, который всегда старается усовершенствовать всё, с чем он сталкивается в повседневной жизни. Так получилось и с классическими шахматами. На тот момент проинформировать общественность, интересующуюся шахматами, было весьма затруднительно, так как это можно было сделать только через традиционные средства массовой информации. Интернет, к сожалению, не было и поэтому, до поры эта игра была доступна только нашей семье.

- Много ли ушло времени на создание движка, какие средства разработки применялись?

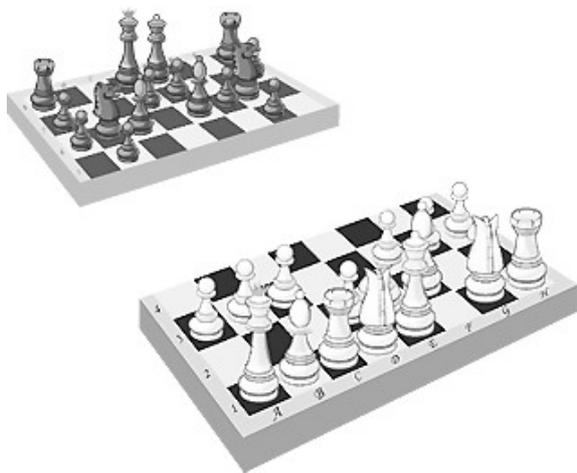
Я не являюсь программистом и не готов ответить на этот вопрос. Могу лишь сказать, что создание альфа-версии портала заняло чуть меньше года. Сейчас, полагаю, мы приближаемся к завершению бета-тестирования.

- На форуме встречаются пожелания по исправлению того или иного недостатка в работе портала. Ваш администратор, как я вижу, своевременно на них реагирует. То есть, обратная связь работает. Но это все трудности текущие, когда основная работа по созданию уже выполнена. А вот с какими трудностями Вы столкнулись при создании портала?

Не хочу жаловаться, но основных трудностей как всегда три: недостаток свободного времени, недостаток свободных средств на развитие портала и популяризацию игры в реальном мире, а также недостаток хороших специалистов, правда, в последнем нам пока везёт.

- И сколько человек трудятся над проектом?

Количество трудящихся величина не постоянная, но растущая - могу сказать, что сейчас среди них: дизайнеры, программисты, контент-менеджеры, ньюсмейкеры, переводчик, редактор, надеюсь, что в ближайшее время к нам присоединятся и PR-специалисты, переводчики, спонсоры отдельных турниров и Боевых шахмат в целом. Конечно, мы заинтересованы в привлечении большего числа добровольных помощников.



- Есть ли отзывы от чемпионов страны, мира?

Официальных отзывов к нам пока не поступало ни от шахматных федераций, ни от известных шахматистов. Вполне понятно, что на этом этапе своего развития Боевые шахматы воспринимаются некоторыми шахматистами как вызов традиции классической игры. Мы ни в коей мере не претендуем на замену Боевыми шахматами классических, просто полагаем, что насколько правомерно существование в спортивных единоборствах боевых разделов, настолько же правомерно существование Боевых шахмат, равно как и соревнований по ним. Возьмите хоть, к примеру, самбо!

- А на международный уровень Вы еще не вышли?

Если Вы имеете в виду возможность играть в Боевые шахматы людям, не знающим русского языка, то мы работаем над этим, и в скором времени появится английская версия сайта, а затем переведем его на другие языки. Я считаю, что каждый житель Земли вправе знать о существовании Боевых шахмат, также как и вправе поиграть в них на нашем портале с жителями других стран! Разве это не замечательный способ сблизить континенты и повысить уровень толерантности между представителями разных национальностей и конфессий?

- Да, это замечательный способ. Но здесь, пожалуй, существует еще и проблема заинтересованности различных слоев населения в интеллектуальных играх – особенно в последнее время. Хотя, возможно благодаря метаморфозе классических шахмат количество людей, увлекающихся интеллектуальными видами спорта, хоть незначительно, но возрастает. Что Вы думаете об этом? И, кстати, каких партий на портале больше: классических или Боевых?

Спустя 6 месяцев после старта проекта статистика такова: на портале зарегистрировано чуть меньше 5000 пользователей, всего сыграно около 7500 партий, 3000 из которых – Боевые. Это говорит о том, что Боевые шахматы понравились людям! Игр с компьютером (тренинг партий) сыграно 5500, 3000 из которых – Боевые. Таким образом, в целом Боевых партий играется примерно столько же, сколько и классических! Это, на мой взгляд – прекрасный результат! За полгода игроками на нашем портале создано около 5000 боевых расстановок, что свидетельствует об интересе создать свою уникальную и сильную расстановку. Кроме того, в разделе "[Библиотека](#)" нашего портала уже появились первые статьи, которые начинают собой Теорию Боевых шахмат.

- Дмитрий, в заключение хотелось бы задать традиционный вопрос о перспективах проекта.

Я уже коснулся этой темы в предыдущих ответах, но если в двух словах: очень хочется вывести новый русский проект на мировой уровень и провести первый чемпионат мира по Боевым шахматам!

Наш проект еще очень молод и ему очень требуется помощь тех, кто в него поверил! Если кто-либо из Ваших читателей окажется именно тем человеком, готовым помочь словом или делом, помощь в любой форме будет принята с благодарностью! Наши контакты [здесь](#).

Сделать руки

Сравните свои ощущения, читая 2 информативных ряда:

1. FullTime, стабильность, страховка, выглаженная рубашка, будильник, кофе, аврал.
2. Вдохновение, я — сова, кофе, дедлайн, фриланс, трафик, сигареты.

Кам Кира

kira-kam@yandex.ru

Наверное, уже понятно, что в случае первом описаны стандартные ощущения от работы в офисе, а во втором — от работы дома. Я хочу поговорить о переходном моменте, когда ты готов променять галстук на майку с надписью «я креведко», но сомневаешься. И правильно делаешь. Спрос родил предложение, предложение, как и всегда на нашем рынке, опередило спрос. Теперь копирайтеров тучи, а воинствующие домохозяйки и нерадивые писаки — однодневки сильно демпингуют. При этом на рынке острая нехватка профессионалов. Да, куда там, мало даже просто талантливых новичков. А заказчики вынуждены покупать то, что есть, потому что пара десятков пишущих эффективно не могут охватить весь объём работы рунета.

Все эти факторы нужно трезво оценивать, принимая решение изменить свою жизнь. Я знаю мужчину, почтенного отца семейства, которого так удручала фиксированная зарплата и так вгонял в депрессию корпоративный дух, что однажды он выпрыгнул из своего кожаного кресла и выбежал из банка, наплевав на ипотеку и планируемый отпуск с женой в Израиле. Почему? Потому что в Интернет сотни вакансий для фрилансеров. Кажется, это так просто — лениво потягивая кофе, писать по 10 — 15 статей в день, лёжа на диване с ноутбуком где-то в районе пупка.

В момент, когда ты понимаешь, что дресскод и работа от звонка до звонка мешают тебе самовыражаться, просто попытайся найти хотя бы двух постоянных заказчиков, не имея имени и портфолио, и напиши хотя бы три статьи. Да, не забудь — напиши о том, о чём ты практически ничего не слышал. Например, о недостатках и достоинствах тампонов (если ты мужчина) или о новейших разработках в области нанотехнологий (если ты женщина да, не дай бог, блАнди́нка).

Я могу дать 100% гарантию — ничего не выйдет.

Вдруг выяснится, что последний раз ты писал что-то на заказ в школе, размышляя над превратностями судьбы Онегина или Обломова. И внезапно откроется, что слова «оптимизация», «seo», «слоган» и «пресс-релиз» ты понимаешь настолько по-своему, что в разговорах с тобой школьники выглядят корифеями рунета.

Можно, конечно, надеяться на лучшее и говорить себе — это только начало, я смогу делать больше. Попробуй. Внимательно прочитай свои 5 статей и выдели 30 прилагательных, которые ты употребляешь чаще всего. Теперь попробуй за час написать статью в 4-5 тыс. знаков на ту же тему, но, не используя ни одного слова из этого

списка. Даже если у тебя получилось справиться с этими непростыми заданиями, это совершенно не значит, что жизнь с этого момента станет лёгкой, а работа приятной. Копирайтинг вызывает привыкание. Если до этого у тебя был литературный талант и мечта издать собственную книгу о чём-то духовном, то через пару лет активного писания статей определённого формата, ни от навыков, ни от мечты не останется ни следа. Ты привыкнешь писать коротко о важном, доступно о сложном, и интересно о нудном. Ты разучишься выстраивать диалоги, но привыкнешь к ультимативной форме построения текстов. Написав в обычный бумажный журнал, ты с ужасом поймёшь, что ищешь комментарии на глянцевых страницах.

Но если тебя не пугает неизбежная внутренняя перестановка ценностей, посмотри на себя в зеркало. Ты сбежал из офиса 2 года назад. Что изменилось? Дорогие линзы превратились в очки непонятной формы, кубики пресса трансформировались в заметный «комоч нервов», лишние килограммы, повышенное давление, тахикардия от привычки пить кофе литрами и нарушения сна из-за круглосуточного коннекта.

Напоследок скажу — фриланс действительно оброс многими мифами, копирайтинг на самом деле кажется призванием и делом всей жизни большинству домохозяек, юзающих Интернет. Подумайте над тем, что вы приобретёте и что потеряете, «сделав руки» из организованного офиса в хаотичную виртуальность.

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

Традиционные настольные игры: трехмерный период.

Развитие IT-технологий позволяет нам по-новому взглянуть на привычные действия и развлечения: чтение книг (с экрана монитора), создание веб-альбомов фотографий, просмотр новостей и т. д. У каждого вида деятельности, преобразованного посредством компьютера и вывода в Интернет, возникает ряд специфических особенностей. И, главное, к чему стремятся разработчики, чтобы в процессе переноса в виртуальную реальность, не была потеряна суть действия, то, в чем заключается его основной смысл.

Дмитрий Крутиков
daks84@rambler.ru

Настольные игры уже давно оказались в числе интернет-совместимых проектов. Они достаточно успешно заменяют свои реальные аналоги, поскольку физическое воздействие в них не столь важно, как, например, в спортивных симуляторах и не требует специальных устройств для моделирования приближенной к реальности ситуации (руль, педали, джойстики и т.д.). Так что же кардинально отличает настольные игры в реале от их цифровых интернет-аналогов?

Прежде всего – невозможность непосредственно, физически влиять на элементы игры (например, переставлять фигуры рукой, а не мышкой). К глубокому сожалению, ведь это качество является достаточно важным, особенно для детей (помогает развивать тонкую моторику).

Во-вторых, и это уже положительный момент, настольные игры стали намного разнообразнее визуально. Теперь, кроме классических вариантов шахмат или нард, можно легко встретить игры, где роль фигур исполняют известные персонажи; пешки и короли оживают, борются друг с другом не в воображении играющих, а непосредственно, используя вполне реальные приемы из различных видов единоборств. Появились специфические вариации настольных игр, где результат зависит не только от умения играть, например, в шахматы, но и от способности уничтожить фигуру противника в виртуальной схватке а-ля «мортал комбат». Т.е. настольные игры получили возможность не только следовать своему изначальному жанру, но и начали совмещать сразу несколько направлений: аркада, стратегия и т. д. Что уж говорить, если даже простая, детская игра «Лабиринт», при помощи трехмерных метаморфоз, превращается в увлекательнейшее занятие.

Кроме того, некоторые игры (например «морской бой»), из клеточек на бумаге эволюционировали в трехмерные многопользовательские баталии. Компьютеризация позволяет на экране монитора

увидеть те действия, которые раньше разворачивались исключительно в воображении играющих.

Справедливости ради, стоит отметить, что не все подобные изменения настольных игр, пользуются большой популярностью. Многие из них (шахматы, шашки, нарды и т.д.) гораздо лучше выглядят в традиционном исполнении, без расширения жанровости (*Читайте в этом номере интервью с создателем Боевых шахмат. – К. Галушков*).

Между тем, компьютерные настольные игры обзаводятся новыми эффектами, позволяющими им снижать еще больше приверженцев. На данной стадии внедрения настольных игр он-лайн, разработчики пытаются компенсировать отсутствие непосредственного контакта с фигурами (фишками) у игрока при помощи различных эффектов. Ведь делать ход или бросать кубики все же приятнее «вручную», чем используя мышку, клавиатуру и т. д. Безупречная графика, легкость в управлении и возможность быстрого подбора соперника (об этом было рассказано в №5 журнала IT-формат) сделали свое дело, и количество апологетов виртуальных настольных игр растет.

Как правило, компьютерные настольные игры поступают на продажу в специальных сборниках, только в отличие от привычных «дорожных наборов», здесь количество предоставляемых игр исчисляется не единицами, а сотнями. Человек получает возможность играть во все любимые игры.

В такой ситуации, интересно знать, каким видится будущее настольных игр в интернет-пространстве. Возможно, что основные усилия разработчики будут и дальше направлять на максимальное приближение к играм в реальности. Т.е. игра, эксплуатируемая при помощи специальных устройств (сенсорные перчатки и т.д.), когда человек сможет физически ощущать игральные кости и т.п. в руке. А на более позднем этапе, нам обещают и передвижение фигур исключительно силой мысли.

UNIX и WINDOWS.

Краткая история программных гигантов.

В последнее время все больше и больше пользователей переходят на ЮНИКС-системы. Почему? Наверно, этот вопрос волнует не только нас, простых пользователей, но и всех кто хоть немного отвечает за внедрение компьютерной техники. Особенно широко идет внедрение Юникс систем в образовании. Сейчас даже многие крупные компании, банки, министерства стали переходить на Юникс.

Web Lancer
webwork@hu2.ru

В принципе, мотивы перехода тоже понятны, особенно в свете последних судебных процессов о легальности используемых копий программного обеспечения. Я конечно согласен, что ПО надо использовать только легальное и оно должно быть куплено у официального продавца с гарантией и поддержкой. Правда есть одно немаловажное «но» - цена. Например, при цене за копию Windows XP около 200 долларов, а это месячная зарплата большей части нашего населения, многие начинают крепко задумываться о целесообразности такой лицензии с точки зрения цена/необходимость. Здесь и есть главный стимул применения нелегальных программ.

А Юникс в этом плане находится в более выгодном положении, потому, что большинство вариаций Юникс-систем для персональных компьютеров распространяются на правах «систем с открытым кодом», или – обычным языком – без всяких ограничений. Эти системы можно свободно скачать из Интернет, купить на диске в любом магазине и установить на своем компьютере.

Наверно вы часто замечали, что новые компьютеры многие продавцы продают с Линуксом и цена этих систем меньше, чем с предустановленной Виндой. Казалось бы, вот все наши проблемы решены и можно послать Windows куда подальше. Не бояться того, что могут спросить: «А ты – официальный пользователь?» и так мягко напомнить, что нехорошо так делать. Правда, почему-то очереди на установку Юникс пока не наблюдается. Интересно – почему?

Давайте для начала узнаем, а что это за «зверь» такой – «Линукс». Линукс – это разновидность Юникс систем, которую постарались адаптировать к нашим с вами запросам, чтобы мы могли без притяжения «великих» спецов, установить и пользоваться этим «зверем». Но сперва перенесемся в начало 60-х годов, когда начали появляться первые ЭВМ, огромные, занимающие комнаты монстры, которые питались наборами бумажек с дырочками, называемыми интересным словом – перфокарты, страшно гудящими и вокруг которых суетилась целая толпа народа в белых халатах. Да, именно такими и были тогда прабабушки наших любимых персоналок.

Юникс это специализированное средство управления для серверов или мэйнфреймов. А так как о графических дисплеях тогда тоже только мечтали, управлялись Юникс-системы с помощью командной строки, что требовало большого объема ручной работы по вводу целых наборов командных последовательностей, для того, чтобы выполнить простейшую команду. Как раз тогда и сформировался «класс» администраторов. Именно класс, потому что для управления и настройки систем требовался очень большой объем знаний в разных областях электроники, программирования, да и что скрывать – должен был быть определенный склад характера. Не каждый мог выдержать продолжавшуюся несколько десятков часов установку системы.

Но вот в 70-80-х годах прошлого века начали появляться компьютеры, которые стали называть персональными. Они уже не занимали комнаты и могли располагаться на рабочем столе. И сразу стал вопрос – а как они будут работать, кто будет ими управлять? Ведь компьютеры стали массовыми, а системы Юникс были очень громоздкими и не могли быть размещены в памяти персоналок, для которых винт объемом несколько мегабайт был мечтой. Вот тут на арену и вышел Бил Гейтс с идеей своей системы для персоналок, и примерно с этого момента началось победное шествие Windows. Правда есть одно маленькое замечание – тогда она была практически бесплатной, и именно этот маленький факт сделал Windows с ее графическим интерфейсом стандартом для персоналок.

Почему? Да потому что после установки она позволяла пользователям спокойно работать, не вдаваясь в дебри того, как функционирует система. Это было очень удобно для пользователей, ведь можно было без специальных знаний получать все преимущества, которые дает компьютер. Появление такой системы как Windows, дало огромный толчок развитию, как железа, так и программ для нее. Ведь именно благодаря большому количеству программ Windows так популярен.

А что же Юникс? А он как был основным ПО для серверов и крупных специализированных систем, так там и остался. В мире серверов Юникс занимает около 90 % площади, там он король. Юникс

развивался, у него появился графический интерфейс, росло количество программ, которые работают в среде Юникс, он стал не так требователен к ресурсам компьютеров, да и сами компьютеры вышли на новый уровень, их уже нельзя сравнить с теми «черепашками», которые были в ходу еще лет 5 назад. И вот тут Юникс-подобные системы с модернизированным графическим интерфейсом, наконец, вышли из сумрака и начали победное шествие по просторам мира компьютеров. И...

Но давайте опять вернемся немного назад, примерно в конец 80-х годов прошлого века. В эпоху бурного развития персоналок, эпоху ожесточенной борьбы между платформами IBM PC и Apple. Это было самое начало той эры, когда начали появляться многочисленные самостоятельные производители компьютеров, которые собирали их чуть ли не в гаражах. Чем же был вызван такой скачек? А все в том, что компания Intel начала выпуск нового поколения процессоров, которые были вполне доступны по цене и обладали достаточной мощностью. А производители мониторов смогли, наконец, сделать их цветными и графическими. В этот момент начали появляться операционные системы, которые могли бы облегчить жизнь пользователям персонялок. И самой революционной на тот момент была система Windows.

В чем же была ее революционность? Самый простой ответ – это то, что она стала платформой, которая обеспечила стандартные подходы к работе с различным оборудованием. Эта операционка смогла, наконец, создать своего рода стандарт в мире машин. Появились единые подходы к написанию программ. Отпала необходимость работы в огромном количестве разнообразных ОС. Это была бескровная война платформ для развития компьютерного мира. Хотя совсем бескровной эту войну назвать нельзя, потому что разорялись многие компании, уходили в небытие многие известные марки техники.

Но нам, как конечным пользователям, стало удобно общаться с компьютерами без посредников, в роли которых выступали администраторы. Появление такого стандарта позволило многочисленным программистам начать разрабатывать огромное количество программ на самые разные случаи жизни, в основном для офисной работы. А это в свою очередь дало огромный толчок к развитию разнообразного периферийного оборудования, всего того без чего мы сегодня не представляем нашу жизнь. Таким образом, Windows оказалась самым популярным приложением для всего, постепенно она вытеснила с рынка офисных программ практически всех игроков. Например, стандартом в деловой переписке стали документы Word, таблицы создаются в Excel. Да и многое другое – на все наложена жесткая лапа Windows.

Показательна борьба с Apple, которая предлагает такую же графическую систему, может даже лучше в некоторых приложениях, в частности в издательском деле системы на основе Apple являются стандартом. Эта борьба была выиграна за счет того,

что Windows еще в самом начале выбрала в качестве своей основы самый массовый процессор и не привязывалась жестко к архитектуре железа, была как бы средством, работающим с любым оборудованием. А что же Юникс?

На некотором этапе казалось даже что он уже уйдет в небытие, но тут произошло то, о чем не любят говорить в Microsoft. Они попытались начать разработку серверного ПО, основного поля деятельности Юникса в то время, и неожиданно их постигла неудача – это ПО не работало так, как хотелось. Хотя нельзя сказать, что Windows серверов нет, это было бы полной неправдой – есть и много, но по скорости работы, надежности и, главное, безопасности они проигрывают Unix-серверам. А все дело было в том, что за счет своей универсальности Windows не смог как надо учитывать требования оборудования, специфику технологических процессов, да и, что говорить, стал проигрывать в быстродействии Юникс-системам. И вот с того времени и повелось что 90% серверов и мощных машин, требующие большого запаса прочности, безопасности, быстродействия стали строиться на базе Юникса.

Все Юникс-системы перешли в область серверного обеспечения Интернет и узкоспециализированных технологических систем. Правда была одна система, которая успешно боролась с Windows. Это знаменитая система MacOS, которую можно считать наиболее развитой Юникс-системой. Да, не удивляйтесь, это действительно так, MacOS это графическая Юникс-система, основанная на Darwin. Сейчас эта операционка начинает завоевывать популярность и у нас, так как постоянно растет число «яблочных» компьютеров.

MacOS – это прекрасная графическая система, многим ее возможностям могут позавидовать пользователи Windows. Количество программ постоянно растет, но работает она только на компьютерах от Apple, а они никогда не отличались дешевизной. А что же сам Unix, каков его ответ этим конкурентам?

Удивительно, но именно сильные стороны и преимущества Юникс-систем сыграли с ними злую шутку и не дали им получить большого развития. Немаловажную роль в этом сыграло и то, что количество программистов работающих на Юниксе было несравнимо с количеством и простотой работы программистов в Windows. Количество программистов для последней росло в геометрической прогрессии, а Unix никак не смог преодолеть этот удар. Так продолжалось до тех пор, пока основные идеологи Юникса не начали применять новую идеологию распространения ПО – это возможности программ с открытым кодом. Так называемый проект GNU, который основал Ричард Столмен именно тогда, на рубеже 90-х годов. Это послужило толчком для формирования целого семейства Юникс систем, таких как семейство BSD (FreeBSD, Darwin), GNU/Linux. В результате их работы в 2001 году была произведена стандартизация этого вида ОС. А это в свою очередь позволило разработчикам ПО быть уверенными в точности работы своих

программ на различных платформах, появились стандартные процедуры, функции и многое другое.

Самый большой рывок эти системы сделали с появлением в конце 1991 года системы GNU/Linux, которая стала фактическим стандартом Юникс-систем. Сейчас уже существует множество различных дистрибутивов этой ОС. Сегодня Линукс – это бесплатная система, которая работает и на стареньком PC, и на суперсовременных многоядерных компьютерах IBM, Sun. Под нее разработано и разрабатывается огромное количество программ. Но если нужных нет, то можно просто установить нужную программу из любой другой Юникс-системы благодаря полной стандартизации этих систем.

Практически все производители выпускают ПО для Linux. Широкому распространению Юникс-систем и вообще систем с открытым кодом будет способствовать развитие новой идеологии Интернет – WEB 2.0. Сейчас многие европейские города и университеты переходят в своей работе на Linux-системы.

Но Windows не уступит свои позиции без боя, и мы еще увидим сражение одной корпорации с сообществом независимых разработчиков Юникс-систем. Победителей в этой борьбе, скорее всего не будет, а появится что-то. И все это будет делаться только для нас с вами, простых жителей компьютерного мира будущего.



Хочешь узнать больше?

www.chobit.ru

Реклама

CHOBIT.RU

Опасности кредитных карт

Многие люди считают кредитные карты изобретением дьявола. Можно с этим, конечно, согласиться... Но я не буду. Я всегда говорил и буду говорить, что кредиты и кредитные карты - чрезвычайно полезные и удобные услуги. Тем более, что у меня есть опыт работы в нескольких банках - я знаю о многом не со стороны потребителя, а со стороны специалиста.

Иван Сычев
sirena.evklad@mail.ru

Главные опасности, которые подстерегают пользователей кредитных карт на каждом шагу по территории РФ, в основном обусловлены всего двумя причинами: юридической безграмотностью граждан и наличием большого количества мошенников, специализирующихся на воровстве денежных средств с карточных счетов. О бессовестности банков я лучше говорить не буду - она уже почти сошла на нет благодаря законам, введённым ЦБ. Хотя, такая опасность тоже существует.

Начнём рассматривать проблемы с самого их начала - с момента заведения кредитной карты. Поскольку банковская карта - это товар, банки пытаются его продать. Продажами занимаются специалисты, которые до начала работы проходят обучение - часто это не два и не три дня, а гораздо больше. Можно упомянуть школу продаж Сити-Банка - её выпускники способны заставить человека оформить кредитную карту прямо в торговом центре, даже если человеку она не нужна в принципе. Этого и стоит бояться: оформлять кредитную карту нужно только после тщательного взвешивания всех плюсов и минусов, после того, как вы удостоверитесь в личной выгоде для себя конкретного продукта конкретного банка.

Но, даже если вы всё-таки промахнулись, и оформили кредитную карту, не оправдавшую вашего доверия и ваших надежд, если вы платите лишние деньги за специальные услуги - это ещё не так страшно. Гораздо опаснее - действия мошенников.

Мошенничества с банковскими картами можно разделить на два вида: мошенничества с использованием технических средств и "социальный хакинг".

Говоря о технических средствах, я имею в виду использование скиммеров, действия же хакеров в Интернет достойно отдельной книги. Скиммер - устройство, считывающее и записывающее информацию с магнитной ленты банковской карты. Скиммер накладывается на щель в банкомате - человек подходит, вставляет карту, набирает свой PIN-код, совершает необходимые действия со счётом. Через пятнадцать-двадцать минут баланс карты будет отрицательным. Скиммер считывает всю информацию с ленты, а специальная накладочка на клавиатуру или установленная около банкомата видеокамера позволят злоумышленнику узнать секретный код.

Отсюда вывод: во-первых, нужно быть внимательным, ибо скиммер часто можно заметить невооружённым глазом. Во-вторых, всегда при наборе PIN-кода нужно загорать ладонью клавиатуру.

От наклейки на клавиатуре это не спасёт, но от взора камер PIN-код может быть укрыт.

А теперь о социальном хакинге. Его применение основано боязливостью и доверчивостью потребителя. На самом деле, часто происходят случаи, когда обладатель кредитной карты сам и по собственному желанию называет свой PIN, номер карточного счёта и паспортные данные людям, которые звонят "из банка". Способы социального хакинга описывать будет глупо - это займёт не одну страницу формата А4. Поэтому лучше ограничиться несколькими советами: паспортные данные позволившему вам человеку называть нельзя ни в коем случае. Это же касается номера карточного счёта и PIN-кода. Номер карточного счёта вы можете продиктовать лишь в том случае, если сами позвонили в банк - при активации кредитной карты эта процедура возможна.

Так что самое главное - быть осторожными и внимательными! Не стоит пренебрегать чтением трактатов об услугах и договора на предоставление кредитной карты.



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)

Сломался сотовый телефон?

Предупреждение: все, что Вы делаете со своим мобильным телефоном – Вы делаете на свой страх и риск. Автор не несет никакой ответственности за испорченное оборудование и потраченные деньги.

Печеровый А.В.
pecheroviy@nauchpribor.ru

За последние годы сотовая связь плотно вошла в нашу повседневную жизнь и, многие люди просто не представляют себя без мобильного телефона. По данным аналитических агентств по России средний уровень проникновения сотовой связи, рассчитываемый как отношение числа проданных SIM-карт к населению страны, составил 128%, что в абсолютном выражении составляет 178 млн. проданных SIM-карт. По московской лицензионной зоне показатель проникновения сотовой связи составил 177%. Однако, одновременно с широким проникновением сотовой связи, сократился средний срок службы мобильных телефонов. В 2001 г. данный показатель составлял 24 месяца, а в 2006 г. – всего 14 месяцев. Конечно, многие пользователи меняют сотовый телефон в силу его морального устаревания, желания получить что-то новенькое или просто в силу привычки, но часть людей вынуждены производить внеочередное приобретение нового средства связи из-за того, что старое сломалось, и его ремонт оказался невозможен или нецелесообразен.

На первый взгляд кажется, а в чем собственно проблема? Сейчас, даже в небольших городах, появилось большое количество мастерских по ремонту мобильных телефонов, причем часть из них предлагает весьма умеренные расценки на свои услуги. Отнеси – сделают... Все кажется хорошо, до тех пор пока сам не столкнешься с подобной ситуацией. К сожалению, часть мастеров делают свою работу, мягко говоря, некачественно, тем самым полностью выводя из строя телефон, который можно было легко отремонтировать, при наличии соответствующих знаний и оборудования.

Еще одним неприятным моментом, после передачи телефона в ремонтную мастерскую является то, что персональные данные и личная информация находящаяся в телефоне может стать достоянием третьих лиц, а то и всего Интернет. Помните об этом! Хотя, на самом деле, тематика обсуждения мастерских выходит за рамки данной статьи, а статья с таким обширным введением, посвящена тому, что бы дать простым пользователям мобильных телефонов базовые знания, необходимые для диагностики неисправности его мобильного телефона, что в последующем позволит сэкономить ему немало времени и денег. Итак, приступим.

Неисправности мобильных телефонов можно разделить на три большие группы – аппаратные, программные и смешанные. К неисправностям первой группы относят те, которые вызваны выходом из строя электронных компонентов сотового телефона или неконтактов возникающих в местах

их соединения с печатной платой.

Наиболее распространенной, и любимой ремонтниками, аппаратной неисправностью является разбитый дисплей мобильного телефона. При возникновении подобной (как и любой другой) неисправности каждый пользователь должен поставить перед собой вопрос – а есть ли смысл ремонтировать аппарат? Стоимость дисплеев колеблется достаточно сильно, в зависимости от модели сотового телефона. Например, для Motorola C650 стоимость дисплея составляет всего 100 рублей, а вот для Fly Z200 – больше двух тысяч рублей. И это притом, что Fly Z200 относится к модельному ряду 2004 года и ничем кроме интересного дизайна не выделяется. В среднем, цена дисплея на мобильный телефон составляет 500 рублей. Часто, особенно для телефонов форм-факторах книжка, слайдер, меняют не один дисплей, а сразу дисплейный блок, который может состоять из внутреннего и внешнего дисплеев (для «книжек») или дисплея и части клавиатуры (для «слайдеров»).

Среди запчастей на рынке присутствуют как оригинальные комплектующие, (помеченные в прайсе как «Original»), так и совместимые, которые, как правило, имеют более низкое качество – дисплей может быть блеклым, с искаженной цветопередачей. При замене дисплея в мастерской, следует уточнить, какие они используют запасные части. Стоимость работы по замене дисплея начинается, как правило, от 250-300 рублей. Для телефонов в форм-факторах книжка и слайдер – дороже. Суть работы по замене дисплея следующая:

1. Разбирают сотовый телефон (для «книжек» - часть корпуса в которой находится дисплей. Для ряда «слайдеров» может быть необходима разборка как одной, так и обеих частей корпуса аппарата, в зависимости от модели);
2. Отсоединяют старый дисплей от разъема и вынимают его;
3. Устанавливают новый дисплей и подсоединяют его к разъему на плате;
4. Собирают мобильный телефон, в порядке обратном разборке.

Казалось бы, ничего сложного, работы на пять минут, и за что тут брать столько денег? Но разборка мобильного телефона (особенно некоторых моделей) вопрос не простой и имеющий свои нюансы в порядке ее выполнения и требующий наличия специального инструмента, в том числе, для откручивания винтов с головкой под звездочку. Кстати в телефонах применяют винты под звездочку нескольких размеров. Также, телефон может иметь какой-нибудь винт (защелку) который, на первый

взгляд, не заметен но при попытке открытия телефона, без удаления данного винта (или расщелкивания защелки) можно сломать или повредить корпус телефона. Вторым моментом является доступность запчастей – если жители крупных городов (Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург и некоторых других) могут пойти в магазины, занимающиеся продажей запчастей для мобильных телефонов и купить там все что нужно, то у жителей небольших населенных пунктов подобной возможности нет. Интернет магазины, по продаже запчастей для мобильных телефонов, как правило, не занимаются доставкой розничных заказов (т.е. сумма заказа должна составлять не менее определенной суммы) либо взимают, так называемую плату за отгрузку, которая может оказаться, равна стоимости самой запчасти, а для некоторых запасных частей, например шлейфов, – даже превышать ее.

Тем не менее, при наличии запчастей, инструмента, аккуратности и умения обращаться с отверткой и технически сложными устройствами – замену дисплея можно выполнить самостоятельно. Перед разборкой телефона не лишним будет найти в Интернете и внимательно изучить, так называемый, «service manual» (инструкцию по ремонту) для своего телефона. В ряде моделей телефонов (например, Samsung X100, LG G1800) дисплей может быть припаян на печатную плату, что делает невозможным его замену без использования паяльного оборудования.

Второй из простых, но весьма распространенных, аппаратных неисправностей является повреждение межплатного шлейфа в телефонах имеющих форм-факторы «книжка» и «слайдер». Признаками подобной неисправности могут быть неработающие дисплеи, динамик, клавиатура. Стоимость шлейфа, как правило, не велика и колеблется в районе 100 рублей, в зависимости от модели телефона. Объем и порядок выполнения работ по замене шлейфа, схожи с работами по замене дисплея, за исключением того, что необходима разборка обеих частей корпуса телефона, а в телефонах во многих форм-факторе «книжка» еще и поворотного механизма. Эта работа требует особенной аккуратности (чтобы не повредить корпус телефона или не повредить устанавливаемый шлейф). Порядок цен на замену межплатных шлейфов сопоставим со стоимостью замены дисплея.

Также распространенной неисправностью, у многих моделей телефонов, является сломавшийся джойстик, который представляет собой специальную кнопку, запаиваемую на плату телефона. Для ее замены ремонтник разбирает телефон, отпаивает (либо откусывает) старую кнопку от платы и запаивает на ее место новую. Для выполнения данной работы необходимо паяльное оборудование и навыки по работе с ним. Желательно использовать термовоздушную паяльную станцию для демонтажа неисправного джойстика и паяльник с тонким жалом для монтажа нового джойстика. Помните, что на плате мобильного телефона много различных радиоэлементов имеющих малый размер (чип рези-

сторы, конденсаторы и т.д.). При неквалифицированном вмешательстве данные радиоэлементы могут быть повреждены, либо оторваны от печатной платы (часто это случается вместе с отрывом дорожек) – после чего ремонт телефона становится дороже во много раз, если телефон после этого вообще подлежит ремонту. Помните об этом и доверьте выполнение любых работ связанных с пайкой тем, кто имеет необходимое оборудование и умение с ним обращаться. Это же предупреждение относится и к поврежденным (оторванным) разъемам для подключения зарядного устройства, кабеля связи с компьютером или наушникам.

Потертости корпуса и клавиатуры телефона не являются неисправностями в прямом смысле этого слова, но портят впечатление от работы с мобильным телефоном, поэтому у пользователей возникает желание заменить корпус. Во многих магазинах представлен широкий ассортимент корпусов на разные модели телефонов. При выборе нового корпуса для телефона необходимо учитывать, что корпуса бывают трех классов – оригинальные, класс А (под оригинал) и просто корпуса сделанные неизвестно кем и где. С последним классом корпусов лучше не связываться вообще – как правило, они быстро теряют товарный вид, из-за использования дешевого пластика и некачественной краски. Также подобные корпуса могут иметь увеличенные зазоры и щели между элементами.

Корпуса класса А (high copy) – это качественная копия выполненная под оригинал. Как правило, такие корпуса даже внешне выделяются на фоне дешевых подделок. Однако лучше всего покупать оригинальные корпуса, хотя зачастую их стоимость может быть значительна. Например, оптовая цена оригинального корпуса на Siemens C75 (как и на многие другие моноблочные телефоны) составляет порядка 250 рублей, а стоимость оригинального корпуса Siemens M65 – превышает 1000 рублей. Поэтому в розницу они должны стоить минимум на 30-50% дороже. Нечистые на руку продавцы часто пытаются выдать корпус класса А за оригинальный корпус, причем подобная подмена может быть незаметна на первый взгляд, так как среди корпусов класса А встречаются достаточно качественные экземпляры. Для человека умеющего обращаться с отверткой замена корпуса особых сложностей не представляет, главное аккуратность при выполнении работы. Перед заменой корпуса рекомендуется найти и ознакомиться с service manual для вашей модели телефона. Кстати оригинальный корпус можно найти в точках, где продают телефоны на запчасти, при этом встречаются экземпляры, имеющие очень неплохой внешний вид, а цена может быть ниже цены нового оригинального корпуса.

Остальные аппаратные неисправности могут иметь различные проявления и для их выявления необходимо произвести диагностику конкретного аппарата, которую лучше доверить специалисту. Вообще при выборе мастера для ремонта сотового телефона следует отдавать предпочтение крупным фирмам, в этом случае меньше шансов получить

обратно телефон «убитый в хлам».

К программным неисправностям относятся различного рода сбои в работе вызванные проблемами с программным обеспечением аппарата. Для их устранения, в ряде случаев, бывает достаточно очистить память телефона от загруженных картинок, мелодий, игр и произвести сброс к заводским настройкам. Если данная операция не помогает – выполняют программирование флэш-памяти телефона (прошивку). Для прошивки телефона необходим кабель для связи телефона с компьютером и специальное программное обеспечение. Казалось бы, при всей простоте операции, доступности программного обеспечения для прошивки телефонов в Интернет, не все телефоны могут быть легко перепрограммированы в «домашних» условиях. Кстати перед программированием телефона следует сохранить копию текущего содержимого его флэш-памяти (в том числе всяких системных настроек), что позволит вернуть телефон в исходное состояние при неудачном завершении процесса программирования. Перед тем, как прошивать свой телефон следует определиться с необходимостью выполнения данной операции, а также внимательно изучить информацию посвященную этому вопросу. Для большинства телефонов, которые могут быть перепрограммированы без специального оборудования, в сети Интернет подобной информации достаточно много. Если вы не уверены в своих силах, лучше доверить программирование телефона специалисту. Стоимость работ по обновлению (восстановлению) программного обеспечения телефона начинается от 300 рублей.

В отдельную группу следует выделить телефоны, подвергшиеся действию жидкости – упавшие в воду, залитые чаем или пивом и т. д. Если с телефоном случилась подобная неприятность – следует незамедлительно вынуть аккумулятор и хорошо просушить телефон, желательно с частичной/полной разборкой корпуса. Если после высыхания телефон нормально работает – Вам повезло, и телефон остался работоспособен. Ни в коем случае, не следует пользоваться телефоном или устанавливать в него аккумулятор пока он полностью не высохнет. Если после заливки телефон не включается – необходима промывка его печатной платы в ультразвуковой ванне, после чего может понадобиться замена некоторых радиоэлементов аппарата. Стоимость подобных работ составляет от 500 рублей, и большинство ремонтников не дают гарантии на выполненные работы, так как процессы электрохимической коррозии, возникающие при воздействии жидкости на платы радиоэлектронных устройств, могут вызывать различные скрытые неисправности, которые могут проявиться лишь спустя некоторое время.

Надеюсь, информация, приведенная этой статье, окажется полезной... просто для общего развития, а применять ее в реальной жизни Вам не придется.

Больше «железа»! Хорошего и разного!

С этого номера у нас появляется новая рубрика, посвященная обзору интересных компьютерных устройств.

Главным по железу назначается:

Виктор Рудь
ruwian@gmail.com

Прицелился! Попал! Проснулся!



Как же только не изощряются дизайнеры в придумывании новых будильников и способов разбудить соню. Вот и на этот раз не обошлось без ноу-хау. Создатели состоящего из двух частей будильника предлагают для его выключения попасть лазером в кнопку-мишень. Таким образом, планируется улучшить главное свойство будильника – будить.

<http://oko.kg/it/7010-novyjj-budilnik-prosnis-i-popadi-v.html>

Большой и сильный



На днях серию ноутбуков Eurocom пополнила новая модель D901C Phantom-x. Работу на 17-дюймовом мониторе ноутбука поддерживает гигабайтная видеокарта, четырёхгектарная оперативка и мощный четырёхъядерный процессор с частотой до 2,8 гигагерца. Максимальный объём памяти ноутбука достигает 960 гигабайт. Вскоре модель появится на рынке стоимостью от двух до десяти тысяч долларов в зависимости от комплектации.

<http://oko.kg/it/7111-vypushhen-servernyji-noutbuk.html>

Прозрачный, как слеза.



Компания Sony при поддержке дизайнера Eno Setiawan (Эно Сетивайн) создала новый уникальный дизайн для серии своих ноутбуков. Выполненный из чистого стекла дисплей ноутбука в выключенном состоянии абсолютно прозрачный. Вместе с матово-чёрной сенсорной клавиатурой он делает ноутбук похожим на что угодно, только не на самого себя.

<http://oko.kg/it/7073-stilnyji-konceptualnyji-noutbuk-ot-sony.html>

Алюминиевые огурцы



Квиан Джун Гао(QianJun Gao) создал электронные цветы. Кроме красивого дизайна каждый «буто́н» снабжён измеряющим аппаратом. Один отвечает за температуру, другой - за влажность, третий – за насыщенность воздуха кислородом. Приделанные по бокам листья также не стоят без дела – в соответствии с тем подходит обстановка для настоящих цветов или нет – они, соответственно, то поднимаются, то опускаются.

<http://oko.kg/it/6885-jelektronnye-komnatnye-rastenija.html>

Если б им еще накрыться и уснуть...



iLiad – устройство предназначенное для чтения электронных книг. 8-дюймовый сенсорный экран с максимальным разрешением 1024*768 точек подарят вам комфортные минуты чтения утренней прессы, а небольшие габариты и лёгкий (435 г) вес делают устройство максимально удобным и мобильным. Для любителей аудиокниг есть выход под наушники.

<http://oko.kg/it/6980-iliad-jelektronnyji-chitatel-knig-irex.html>

Интернет-зависимость

Интернет стал общедоступным и прочно вошёл в нашу жизнь всего лет 10 назад, но уже появились люди, которые проводят в Сети львиную долю своего времени. И это не обычные работники, использующие Интернет по его прямому назначению – поиску и обработке информации, а пользователи, которые не представляют всю свою жизнь без всемирной паутины.

Кирилл Левин
rurelo@rambler.ru

Пока точно не понятно: идёт ли речь о появлении нового вида зависимости или нет. Но феномен "Интернет-зависимости" или "Internet Addiction Disorder" существует и не обращать на него внимания нельзя. В основе этого расстройства, как и любого другого, лежит стремление уйти от реальности, оградиться от проблем на работе, семейных скандалов и других неприятных, но неотъемлемых аспектов нашей жизни. Психологи, работавшие над этой проблемой, смогли даже выделить ряд признаков, согласно которым, можно определить Интернет-зависимость. Но трудно сказать, где та грань, переступив которую человек не просто начинает проводить много времени за компьютером, а становится зависимым.

Обратившись к исследованиям социологов и психологов, мы видим, что большую часть своего времени такие пользователи Сети проводят в чатах, форумах, он-лайн дневниках и играх, социальных сетях. Все эти сервисы подразумевают общение, а это значит, что человек сознательно отвергает окружающий его реальный мир и полностью уходит в виртуальный. В общении за монитором с другом или любимой девушкой нет ничего плохого, если с ними прекрасно получается общаться и вне компьютера. В противном же случае в основе проблемы лежит одиночество и недостаток общения.

Можно условно составить психологический портрет такого зависимого: чаще всего это интроверт, неуверенный в себе, с низкой самооценкой, ищущий комфортного, безопасного для себя общения. Он неспособен долго поддерживать отношения в обычной жизни. Такие люди тяжело идут на контакт, и появление Интернета стало для них панацеей – они быстро оценили все преимущества анонимного и доступного выражения своих мыслей и переживаний. Для многих это стало возможностью начать жизнь с нового листа – слабаки и трусы в жизни становятся на страницах форумов супергероями. Интернет-зависимые создают новое "Я", безбоязненно высказываются на самые различные темы, в том числе и на самые сокровенные, потому что всегда легко просто закрыть браузер или перейти на другой форум, благо их сейчас невероятное количество. Они сбрасывают свою маску, которую вынуждены одевать при выходе на улицу, и остаются со своими интересами и тайными влечениями.

Интернет стал не просто проекцией нашей по-

вседневной жизни, он пытается её заменить. Заказывать еду и одежду, оплачивать счета, работать, общаться, получать образование, читать книги, смотреть последние новинки кино, даже создавать семьи и растить детей, можно теперь не выходя из дома. Многие уже потонули в этом многообразии, и смысла возвращаться обратно не видят. Возможно, такая зависимость не разрушает человеческое здоровье, как алкогольная или наркотическая. Но вполне очевидно её асоциально деструктивное действие. Общество вряд ли выживет, если каждый будет сидеть дома за своим компьютером и общаться по e-mail с другом, который живёт этажом выше.

Сегодня Интернет-зависимость признана заболеванием лишь в одной стране мира – Китае назвал её одной из главных национальных проблем. Поэтому и лечение там принудительное для особо активных пользователей китайской Сети. Основной упор делается на физические упражнения и восстановление нормального распорядка дня, ведь главное – доказать, что полноценно можно жить не только в "виртуале".

В России же ситуация не столь запущена и это один из тех моментов, когда можно порадоваться, что наша страна не впереди планеты всей. Правда и постоянных пользователей Интернета у нас пока в разы меньше. Что же будет, когда Сеть придёт даже в самые отдалённые деревни, можно только гадать...

IT Формат ищет друзей по переписке!

Дорогие друзья, теперь вы можете выразить свое мнение о нашем журнале написав письмо на адрес

pochta@itformat.ru

Нам важно знать Ваше мнение, о своей работе.

Мы не безупречны, поэтому пишите нам и о найденных ошибках, и о неточностях, и о своих предложениях по улучшению журнала

Самые интересные письма мы будем публиковать в специальной рубрике с комментариями редакции.

ВАКУУМ, ФОТОН, АТОМ.

С этого номера мы начинаем публикацию ряда статей, посвященных квантовому вычислению. В сегодняшнем материале автор, Виталий Татусь, проводит небольшой экскурс в историю науки и Вселенной, акцентируя, при этом, внимание на физические объекты так или иначе связанные с квантами. Кроме этого, вкратце описывается представление о структуре пространства на основе взглядов некоторых ученых. И хотя в современной науке уже давно проявляются революционные течения, «IT Формат» напоминает — мнение редакции не всегда может совпадать с мнением автора. Редакция «IT Формат»

«... элементарные частицы материи по своей природе представляют собой не что иное, как сгущения электромагнитного поля, ...»

А.Эйнштейн. Собрание научных трудов. М.: Наука. 1965. Т.1. С.689

Татусь Виталий
USA52@yandex.ru

Основой физической науки является эксперимент – то яблоко упадет на голову Ньютону, то Архимед влезет в переполненную водой ванну, то Мартину Флейшману одновременно с Стэнли Понсом приснится, что в процессе электролиза в «холодной» тяжелой воде имеет место ядерный синтез. Данные, полученные экспериментальным путем в некотором ограниченном объеме, обобщаются, находят эмпирические формулы, действующие в течение всего (бесконечного) времени на всем известном (бесконечном) пространстве, происходят их «узаконение» – формулируются физические законы. Такое непропорциональное, но логически оправданное, распространение «ограниченных» данных потребовало математизации (формализации) физики – создания теоретической физики, в рамках которой должны теперь вписываться все новые экспериментальные данные.

Математический аппарат физики (матфизика) достиг таких вершин развития, что по признанию А. Эйнштейна: «С тех пор, как за теорию относительности принялись математики, я ее уже сам больше не понимаю», а известный физик-теоретик В. Ганн, когда я ему поставил задачу по объяснению некоторых эффектов при коллективной миграции ионов в твердом теле, только спросил, что нужно получить, и объяснил, что современные методы теорфизики позволяют получить любой результат, согласующийся с общезначимыми законами. Об этом же пишет Репченко О. на страницах своей книги [«Полевая физика или как устроен Мир?»](#) : «В современной физике почти все ключевые концепции и теории так или иначе оказываются перегруженными математикой и в конце концов «тонут»

в ней». По поводу математизации физики у А. Эйнштейна есть еще одно очень меткое и точное замечание: «Математика - это единственный совершенный метод водить самого себя за нос». Вот такая она современная физика. Но на этом проблемы физики не заканчиваются.

Более 100 лет тому назад – с 1900 года, когда Планк ввел для объяснения поглощения света абсолютно черного тела квант электромагнитного излучения «фотон», – началось бурное развитие квантовой теории материи (вещества). Квантововолновой дуализм и Эйнштейновская формула «перехода» массы в энергию произвели революцию в физике и заставили «вспомнить» так небрежно вычеркнутый из науки «эфир», который предстал в новом облике – в облике поля. Основоположники электромагнетизма (Фарадей и Максвелл) под электромагнитным полем понимали некую материальную среду, которая может перетекать и вращаться, через которую взаимодействуют заряды. Затем в течение длительного периода считалось, что пространство является некоторым пустым (вакуум) бесконечным объемом, в котором содержатся материальные объекты, взаимодействующие между собой путем обмена виртуальными квантами, что до сей поры не подтверждено экспериментально.

Поэтому многие современные физики продолжают искать тот краеугольный камень, который бы примирил все разногласия, объяснил бы физику ab ovo usque ab mala (лат. от яиц до яблок – с начала до конца, так как у римлян обед начинался с яиц, а заканчивался фрактами). А так как основные разногласия сосредоточены в теориях поля и квантовой, то, естественно, большинство работ выполнено

здесь. Кроме того, продолжают попытки создать единую теорию поля, о чем писал А. Эйнштейн: «... согласно последовательной теории поля весомаю материю или составляющие её элементарные частицы также следовало бы рассматривать как особого рода "поля", или особые "состояния пространства". Однако приходится признать, что при современном состоянии физики такая идея преждевременна, так как до сих пор все направленные к этой цели усилия физиков-теоретиков терпели провал. Таким образом, теперь мы фактически вынуждены различать "материю" и "поля", хотя и можем надеяться на то, что грядущие поколения преодолеют это дуалистическое представление и заменят его единым понятием, как это тщетно пыталась сделать теория поля наших дней.»

А.Эйнштейн. Собрание научных трудов. М.:Наука. 1966. Т.2. С.154.

Укажем на две наиболее интересные с нашей точки зрения теоретические разработки в этом направлении. Одну из работ мы уже упоминали – «Полевая физика или как устроен Мир?» (<http://fieldphysics.ru>) и вторая «Волновая теория строения элементарных частиц». (<http://alemanow.narod.ru/theory.htm>) И хотя обе эти работы представляют по меткому выражению Г. Лихтенберга «Новые взгляды сквозь старые щели», все же в них просматривается значительный прогресс в научных подходах и новых физических концепциях. Репченко О. рассматривает вместо поля некую «полевою среду», через которую происходят взаимодействия. Вот как он сам об этом пишет: «В полевой физике во многом происходит возвращение к представлениям о поле в духе Фарадея-Максвелла, только на современном уровне. Для этого используется понятие «Полевая среда». Это созвучная понятию физического поля реальная сущность, подверженная собственной динамике, посредством которой и происходит взаимодействие удаленных объектов. Так взаимодействие частиц в полевой среде описывается полевым уравнением движения, а построенная на основе этой концепции полевая механика в качестве своих следствий содержит классическую механику, электродинамику, частично теорию относительности, квантовую и ядерную физику и немало других следствий». У Алеманова С. единое поле состоит из смеси гравитационного, электромагнитного и других полей. Эти две теории очень сходны – все физические законы вытекают из электродинамики. Следует отметить, что многие положения этих и аналогичных теорий уже признаны многими физиками, излагаются в учебниках, даны в физических словаре и энциклопедии. Так в физической энциклопедии сказано: «По современным представлениям, квантовое поле является наиболее фундаментальной и универсальной формой материи, лежащей в основе всех её конкретных проявлений.»

Физическая энциклопедия. КВАНТОВАЯ ТЕОРИЯ ПОЛЯ.

Кажется совсем недавно мы на лекциях по физике под руководством Лифшица Ильи скандирова-

ли хором: «Сколько поле ни квантуй, все равно получишь (после паузы) нуль», а оно оказалось таки квантовым. Мало того, еще и элементарные частицы тоже оказались «возбуждениями этого поля», а «вакуум» – то же поле в состоянии с минимальной энергией. Возбуждение электромагнитной составляющей поля образует фотон, электрон, протон и другие элементарные частицы, которые воссоединяясь определенным образом создают атомы и ионы.

Наиболее интересным в физике полей (полевой физике) мне представляется вариант описания духовно-физического энергетического поля, разрабатываемого мной в настоящее время (<http://usa52.narod.ru/spirit.htm>). Вот цитата из описания: «В основе всего сущего лежит материально-духовная субстанция, представляющая собой **бесструктурное** энергетическое поле, данное нам в ощущениях и в осознании. Это **Единое бесструктурное энергетическое материально-духовное поле** является первоосновой (субстанцией), лежащей в основе всей живой и неживой материи. Это Единое материально-духовное поле представляет собой "смесь" физического материально-энергетического поля, данного нам в ощущениях, и духовно-энергетического поля, данного нам в осознании». И еще: «На первой стадии (этапе) развития Вселенной физическое материально-энергетическое поле создало (родило) долго живущие ("стабильные") и коротко живущие образования высокой плотности (вихри, резонансы), получившие название "элементарные частицы". Когда количество элементарных частиц достигло критической величины, произошел революционный скачок в следующую стадию развития, где из элементарных частиц создаются большие по массе и объему образования - атомы, претерпевающие в этой стадии развития количественный рост - увеличивается масса и объем атомов до критического значения, при котором атомы распадаются (спонтанный радиоактивный распад). После чего начинается следующая стадия - соединение атомов между собой, образование простых (состоящих из атомов одного сорта) и сложных (состоящих из атомов разного сорта) веществ. Дальнейшее стадийное развитие Вселенной (генезис Вселенной) читатель может легко проследить самостоятельно».

В этом описании имеются два существенных отличительных момента. Во-первых, основа поля – энергия, которая эквивалентна массе, во-вторых, в поле существует распределение плотности энергии (массы), градиенты которых направлены в стороны больших масс, что обуславливает «притяжение» и «отталкивание» объектов (гравитация, орбитальное движение электронов и планет). Предлагается совершенно новая физика, где пересмотрены все существующие в данное время объяснения наблюдаемых физических явлений и предложена концепция примирения материализма и идеализма.

В последующих публикациях будут рассмотрены современные представления о передаче информации в полях и «полевой среде».