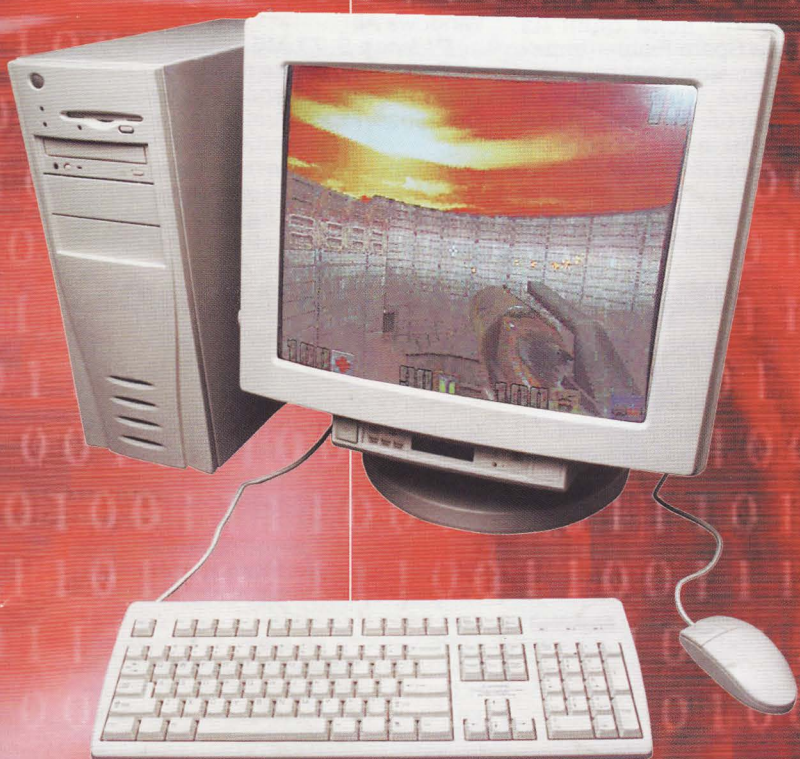


МОЙ ДРУГ КОМПЬЮТЕР

ПРОСТЫМИ СЛОВАМИ О ТОМ, ЧТО ВАМ КАЖЕТСЯ СЛОЖНЫМ



**СТАРЫЕ ИГРЫ
НА НОВОМ КОМПЬЮТЕРЕ**
Как их запустить
подручными средствами?

18-19

№ 8, июль, 2006

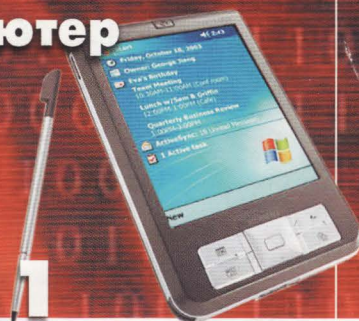
<http://friendcomp.ru>

<http://forum.friendcomp.ru>

**Электронная почта
в мобильном
телефоне**

4-5

**Для чего нужен
карманный
компьютер**

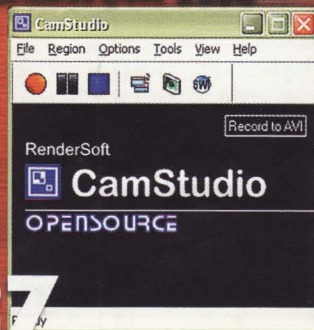


10-11

**Туннель сквозь
"огненную стену"**

22-23

**Создание
видеороликов
на домашнем ПК**



26-27

У нас теперь свой сайт!

Здравствуйте, уважаемые читатели! Для вас есть две приятные новости. Новость первая: у нашего издания наконец-то появился свой сайт, о котором вы постоянно нас спрашивали. Теперь многие прошедшие в журнале материалы вы можете прочитать на нашем сайте: www.friendcomp.ru. Новость вторая: этой осенью начнется подписка на издание на первое полугодие будущего года. Подробности будут в следующих номерах и на сайте.

Хочу отметить, что огромную помощь в создании и наполнении сайта оказал наш постоянный автор, студент Балахнинского политехнического колледжа Дмитрий Гришунин. Он же помог и с открытием форума на сайте. На форум можно зайти по ссылке: <http://forum.friendcomp.ru>. Теперь некоторые свои вопросы вы можете задавать там, так как на страницах журнала нет возможности ответить вам сразу.

Главный редактор
Михаил АНДРЕЕВ.

UltraISO: программа для работы с образами дисков

Вышла новая версия программы для работы с образами дисков UltraISO 8.1.2, которая позволяет не только создавать, конвертировать и редактировать, но и записывать образы CD дисков.

Программа поддерживает большое количество разнообразных форматов.

В новой версии программы: добавлена возможность разбиения ISO-имиджей на сегменты (до 100) с произвольным размером, поддержка записи «на лету», поддержка ISO-имиджей с компрессией (*.ISZ); улучшено создание DVD-Video имиджей; добавлена возможность обнаружения и монтирования ISO-имиджей в программу Virtual CloneDrive; исправлен конфликт с программой Gear Video 8.01 и другие мелкие улучшения.

Разработчик: EasyBoot Systems Inc.

Распространяется: Shareware
Операционная система: Windows All

Размер: 2,73 Мб

Скачать можно по ссылке -
http://dw.ezbsys.net/uiso8_pe.exe.

Юлия ШЕВЧЕНКО.

По материалам сайта

3D NEWS
Daily Digital Digest

SPAMfighter Standard 4.5.7: чтоб спама было меньше

Утилита SpamFighter - это еще одна попытка противостоять потоку ненужных писем, которые порой заваливают почтовый ящик. Программа представляет собой анти-спамовый фильтр, который интегрируется в Microsoft Outlook как плагин. Мощная система фильтров позволяет точно определить «мусорные» письма и удалить их с сервера. Особенность программы состоит в том, что если один из пользователей Spam Fighter определяет, что письмо является спамом, программа автоматически обновляет свою базу данных спам-адресов, чтобы все остальные пользователи не получали подобные письма.

В этой версии программы исправлена несовместимость с



Panda, которая могла вызвать зависание программы, а также исправлена ошибка, возникавшая при работе программы с Outlook Express.

Разработчик: SPAMfighter

Распространяется: бесплатно

Операционная система: Windows All

Размер: 9,77 Мб

Скачать можно по ссылке
<http://download.spamfighter.com/Download/Pro/spamfighter.exe>.

Сергей БОНДАРЕНКО.

По материалам сайта

3D NEWS
Daily Digital Digest

Треть граждан Евросоюза не умеют пользоваться компьютером

Исследование, проведенное специалистами Европейской комиссии, показало, что треть граждан Евросоюза не умеют выполнять простейшие задачи на компьютере.

Наиболее благополучными странами в вопросе компьютерной грамотности оказались Дания и Швеция, в которых 90% населения в возрасте от 16 до 74 лет умеет пользоваться компьютером совершенно свободно. Напротив, в Греции 65% населения не умеет даже копировать текст и пользоваться интернетом.

В целом в странах ЕС компью-

терная безграмотность среди студентов не превышает 4 процентов, в то время как среди населения старше 55 лет этот показатель равен 65%. Европейское правительство предпринимает попытки повысить образованность граждан в сфере информационных технологий, чтобы обеспечить экономический рост и сохранить конкурентоспособность на фоне противостояния экономической системе США и бурно развивающейся экономики Азии. Исследование проводилось среди 123 тысяч граждан ЕС с апреля по июнь прошлого года.

По материалам
«Компьютерной газеты».

Аккуратное меню «Пуск»

Компания OrdinarySoft предлагает получить всем желающим платную версию программы Аккуратное меню «Пуск» совершенно бесплатно. Для получения достаточно лишь рассказать о программе в своем блоге.

Данная акция приурочена к выходу новой 3.0 версии программы. Новая третья версия программы была полностью переписана с чистого листа. В программе был кардинально изменен интерфейс. Теперь навести порядок в меню «Пуск» очень просто. Программа предлагает вам распределить при-

ложения, находящиеся у вас в меню «Пуск» по категориям.

Так, например, для того чтобы поместить все игры в папку «Игры», вам достаточно отметить чекбоксы напротив названий игр. В итоге после использования программы у вас в меню будут лишь названия категорий (игры, офисные, интернет и т.д.), и поиск нужной программы будет быстрее. Данная программа является бесплатной и позволяет выполнять все необходимые действия по работе с меню.

По материалам
«Компьютерной газеты».

МОЙ ДРУГ КОМПЬЮТЕР

№8, июль 2006

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

М.А.Андреев
тел. (8312)32-82-87
E-mail: secret@gmi.ru

Дизайнеры обложки Д.Р.Калинин,
Е.В.Кудинова
Макет В.В.Горбунов

РЕДАКЦИЯ:

603126, Н.Новгород,
ул. Родионова, дом 192, корп.1
<http://www.friendcomp.ru>

УЧРЕДИТЕЛЬ:

ЗАО «Издательство «Газетный мир»
Генеральный директор
А.А. Заботин
тел. (8312) 32-98-14

РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО:

603126, Н.Новгород, ул. Родионова,
дом 192, корп.1
Директор, зам. директора:
тел. (8312) 34-88-20
Менеджеры:
тел.: (8312) 34-91-16, 34-91-15
Региональная группа
тел./факс: (8312) 34-88-22,
E-mail: reclama@gmi.ru

За достоверность
рекламной информации
ответственность несет рекламодатель

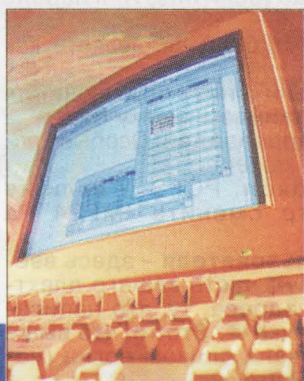
СЛУЖБА

РАСПРОСТРАНЕНИЯ И ДОСТАВКИ:

тел.: (8312) 75-98-68, 75-98-67,
75-97-53, 75-97-54
E-mail: sales@gmi.ru

Свидетельство о регистрации
средства массовой информации
Федеральной службы по надзору
за соблюдением законодательства
в сфере массовых коммуникаций
и охране культурного наследия
ПИ № ФС77-23767 от 21 марта 2006 г.

Подписано к печати 3 июля 2006 г.
Отпечатано в ООО «Печатный мир»,
Н.Новгород, ул. Ларина, 7
Тираж 23934 Заказ № 2007
Цена в розницу договорная



В ЭТОМ НОМЕРЕ

АЗЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 4-7

Электронная почта в мобильном телефоне
Windows без меня не Windows
Работаем в Excel
Форматы файлов, и что они означают
Программы для работы с FTP

МАСТЕРСКАЯ НА МОНИТОРЕ 8-9

Вторая жизнь старого фото
Автоматизация работ в Photoshop

ЭКСПЕРТИЗА 10-11

Для чего нужен карманный компьютер?

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 12-15

Куда делись мегабайты?
Создание автозапуска дисков
Хронометраж времени на ПК
Эмулируем приставочные игры

ON-LINE 16-17

Пиринговые сети - работа с eMule

ИГРАЕМ ВМЕСТЕ 18-22

Старые игры на новом компьютере
Великое автоворовство
Шпион, Снайпер и Зеленый берет
Heroes of Might and Magic V - продолжение легендарной
стратегии

HELP! 23

Туннель сквозь «огненную стену»

ПРОСТО О СЛОЖНОМ 24-25

Простые программы на Delphi

МУЛЬТИМЕДИА 26-27

Создание роликов на домашнем ПК

МОБИЛЬНАЯ КОМПАНИЯ 28-31

Минимальный софт для загрузки контента в мобильник

СДЕЛАЙ САМ 32-33

Свой сайт - работа с таблицами

АНТИХАКЕР 34

Как мошенничают в интернете

АЗЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Электронная почта в мобильном телефоне

В силу того, что пользование электронной почтой связано с внесением настроек в свой мобильный телефон, не начали пользоваться E-mail ещё очень многие обладатели сотовых телефонов. А ведь использование E-mail предоставляет возможность сэкономить расходы на телефонную связь и возможность отправить письмо гораздо большее по объёму (в Кбайтах), нежели MMS. Максимум в одно MMS-сообщение вы можете вписать 100 Кбайт. Если больше, то телефон вас радостно оповестит «Превысило лимит размера сообщения», так что кое от чего придётся вынужденно отказаться.



Телефоны сейчас начали выпускать с многопиксельными камерами (для примера, Sony-Ericsson K750i с 2Мпикс. камерой даст вам снимок с превосходным качеством и размером файла порядка 450 Кбайт). Я не говорю уж об mp3. И вот здесь E-mail в самый раз и решит вашу проблему.

Если вы читаете эту статью, смею предположить, что телефон, способный пересылать и принимать E-mail-сообщения, у вас уже имеется. Первое, что необходимо сделать, - это подключить у оператора услугу GPRS. А также заказать, чтобы вам прислали SMS-сообщением настройки в телефоне GPRS-интернет, что вам мгновенно и сделают. Многие модели сотовых телефонов поддерживают автоматическую установку настроек, для этого вам необходимо всего лишь выключить телефон и снова включить. Если же ваш телефон не из этого списка - тогда вводите их вручную. Здесь всё очень просто и я не буду на этом останавливаться.

Теперь переходим непосредственно к электронной почте. Есть два варианта. Первый: на некоторых тарифных планах сотовой связи предусмотрена услуга «Мобильная почта». Тогда вам необходимо позвонить по их бесплатному номеру и активировать эту самую услугу. Далее выясните по справочнику абонента (который вам наверняка вручили в момент приобретения пакета подключения) или связываетесь со справочной службой оператора и выясняете, на какой номер можно отправлять SMS, чтобы получить доступ к интернет-сервису (например, в НСС на «Сфере» это №177, «Сити» - №155). Далее отсылаете два SMS-сообщения на этот номер.

1. «USR Имя пользователя», т.е. ваш логин. Это набор из латинских букв или цифр или номер телефона (для примера - USR Petrovich).

2. «PSW Ваш пароль». Длина пароля возможна от 3 до 23 символов (для примера - PSW qwerty111zxc).

После отправки каждого из этих сообщений вам придёт SMS-подтверждение.

Логин и пароль вы будете использовать теперь в настройках E-mail на вашем телефоне, о которых будет написано немного ниже. Преимущество такой мобильной почты выглядит в SMS-оповещениях после каждого поступления нового письма на ваш почтовый ящик. И после получения оповещения вам остаётся только связаться с сервером, чтобы письмо попало уже конкретно вам в телефон.

Второй вариант для тех, у кого в тарифном плане отсутствует такая услуга, как «Мобильная почта». Вам понадобится компьютер - временно. Нет своего - можно воспользоваться ПК друга, родственников или в местах предоставления услуг работы на компьютере, коих сейчас имеется в огромном количестве. Главное, чтоб имелся выход в интернет! В интернете найдите сервер, на котором предоставляется бесплатная электронная почта, коих также сейчас уже немало. Например Mail.ru. Следующим шагом будет завести себе электронный адрес. От вас потребуются выбрать логин и пароль (аналогично выше уже описанным). Всё! Теперь вводим настройки на телефоне. Открываете МЕНЮ > Сообщения > Меню > Настройка

E-mail сообщений. Перед вами появится непостижимо длинный список с настройками различных параметров. Дабы сделать объяснение максимально доходчивым, я пункты настроек в телефоне выделяю жирным шрифтом, а свои комментарии - обычным. В зависимости от модели и марки телефонов список может незначительно отличаться от приведённого ниже (здесь для телефона Motorola), но, сравнив с тем, что имеется у вас, вы найдёте много общего, а внести данных потребуется совсем немного. Итак, вот этот длинный список:

Настройки ISP: GPRS

Тип подключения. Нажмите кнопку Изменить, если у вас написано CSD. В первой строке измените CSD на GPRS.

Адрес APN: введите internet

Имя пользователя: что у вас там? beeline, mts или ncc.

Вводите своего оператора.

Пароль: *** дублируете запись выше (если mts, то и пароль mts).

DNS IP: 0.0.0.0 - оставляете, как есть.

Выбрали тип подключения GPRS. Нажимаем кнопку Назад.

E-mail провайдер: Особый - оставляете как есть.

Протокол: POP3 - если не POP3, то смените IMFP4 на POP3.

ID пользователя - здесь введите левую часть вашего электронного адреса, ту, что написана до значка @. Это то, что выше мы называли словом логин (например Petrovich).

Пароль - введите заданный

АЗЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

вами пароль (как, например, выше было qwerty111zxc, естественно, что он моментально будет превращаться в звёздочки). После ввода телефон попросит вас ввести пароль вторично. Это не ошибка - это так задумано.

Сервер исходящих - вводите имя сервера исходящей почты вашего оператора (например, для НСС это будет mail.ncc).

Порт исходящих: 25 - оставляете как есть.

Сервер входящих - укажите правую часть вашего электронного адреса, ту, что находится после значка @ и обязательно впереди напишите рор. Если у вас почтовый ящик находится на Mail.ru, то запись будет выглядеть следующим образом - рор.mail.ru). В случае если у вас задействована услуга «Мобильная почта», о которой я писал немного выше, то вводить рор. не следует. Сервером исходящей почты в этом случае будет mobilemail.ru

Порт входящих: 110 - оставляете как есть.

Обратный адрес: - здесь напишите свой полный адрес (например: Petrovich@mail.ru)

Имя - можно ничего не писать.

Очистка - укажите количество сообщений для автоочистки или количество дней хранения их в телефоне. А можете поставить галочку напротив слова «Нет» для ручного удаления писем.

Сохранение на сервере: - два варианта: Да или Нет. Выбирайте сами.

Извещение: Вкл.

Проверка сообщ. - указываете интервал времени для того, чтобы телефон самостоятельно проверял - нет ли новых писем в вашем ящике. Можете выбрать и Нет, чтобы проверку производить по своему усмотрению. А вот тем, у кого работает услуга «Мобильная почта», нет вообще смысла устанавливать интервал проверки. О каждом новом письме вас известят SMS-оповещением.

Скрывать поля: имеются в виду поля Копия и Скрытая копия. Поставьте флажки по своему усмотрению.

Автоподпись - ваш автограф в конце письма.

Защита телефона: выглядит следующим образом:

Исп. SSL для отпр.: Нет.

Исп. SSL для приёма: Нет.

Фоновые сообщения: Продолжить.

Макс. размер: 65535 - ничего не меняем.

На этом вся настройка и заканчивается. Желаю всем удачи. Кстати, сообщения до 5 Кбайт не тарифицируются.

Николай ГРУШИН.
nik-gru@yandex.ru.
Фото Дмитрия ДАШКОВА.

Windows без меня

не Windows

Хотите удивить своих друзей и близких, а заодно и потешить своё самолюбие? Тогда эта статья точно для вас. Открываете меню Пуск, а там ваше фото (а также и при загрузке операционки в окне приветствия). Стандартная коллекция Windows располагает всего лишь несколькими слайдами, и выбрать среди них что-то по душе не всем удастся.

Использовать приходится то, что предложили нам разработчики. Или? Тут нам эти самые разработчики и предлагают альтернативу. Используйте свою фотографию для отображения её в учётной записи пользователя. Делается это всего за минуту.

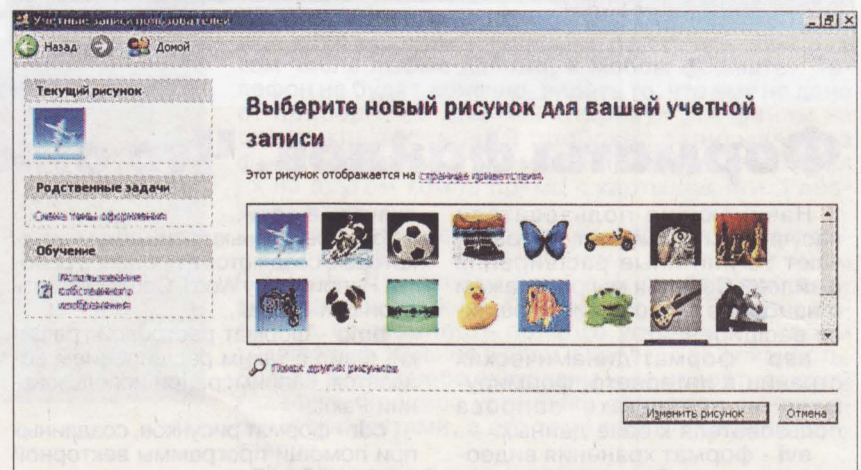
Итак, приступаем. Этап первый: необходимо своё фото. К примеру,

я сделал свой автопортрет камерой из сотового телефона, качество не супер, но для нашей цели более чем достаточно. Перегонка его в компьютер заняла 10 секунд. Если не имеете такой возможности, то можно отсканировать свою фотографию на сканере (разрешение можно поставить минимальное). Ну и как альтернатива всему этому - выберите какой угодно рисунок из своей коллекции, лишь бы вам это было приятно. Будет лучше, если рисунок будет иметь размеры, близкие к квадрату.

Этап второй: жмём Пуск -> Панель управления -> Учётные записи пользователей. Делаем щелчок мышкой по своей учётной записи, либо той, в которой желаете произвести изменения (второе возможно только в том случае, если вы вошли в систему с полномочиями администратора).



Теперь жмём -> Изменение изображения и в появившемся окне находим команду «Поиск других рисунков». Перед вами откроется папка «Мои рисунки», в которой вы и указываете на своё фото. Всё! Любуйтесь и наслаждайтесь!



Примечание: свою директорию «Учётные записи пользователей» с эскизами доступных изображений можно открыть, если сразу щёлкнуть по изображению в меню Пуск.

Николай ГУШИН.
nik-gru@yandex.ru.

Что такое гипертекстовые страницы в интернете, наверное, знают все. Мы к ним привыкли и воспринимаем как должное, набирая в браузере привычное, например, <http://www.yandex.ru>. А вот FTP-серверы как-то остаются в стороне. Зачем вообще нужен этот пресловутый протокол?

FTP расшифровывается как протокол для передачи данных (file transfer protocol). Заходя на web-страницу мы используем http-протокол, позволяющий нам просматривать в браузере одновременно и текст, и графику, и анимацию, и музыку, и видео. Но если мы используем канал FTP - то увидим только набор файлов. Неудобно? Это не всегда так, и сейчас объясню почему.

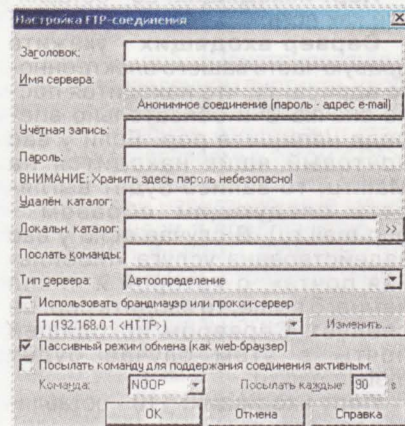
Допустим, вам нужно не только скачать какие-то файлы, тексты и картинки, а выполнить обратную

Что такое FTP?

операцию - закачать на сервер. Часто это требуется тем, кто занимается web-дизайном, обменивается файлами и т.д. Например, книги, музыке, фильмы многие пользователи скачивают и закачивают на серверы с помощью FTP-программ.

Первое, что приходит на ум - это известные качалки типа «Download Master», «FlashGet», «ReGet». Да, с их помощью можно выкачивать с серверов целые фильмы объемом более 1 Гб (если скорость позволяет). Но обратную связь эти качалки не поддерживают по понятным причинам, так как и были созданы только для одного - брать из сети. А вот двусторонняя связь под силу другим программам. К примеру, файловым менеджерам. Самый популярный из них Total Commander. Чтобы соединиться с FTP-сервером, нужно кли-

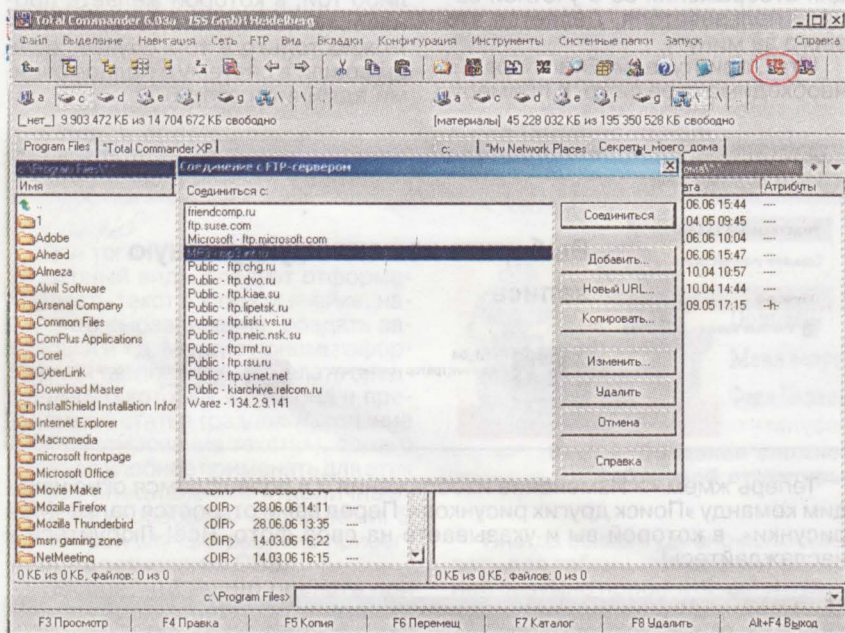
нуть по кнопке FTP (выделена красным) или нажать сочетание CTRL + F. Перед вами появится окно «Соединение с FTP-сервером». В нем мы нажимаем кнопку «Добавить» и заполняем все необходимые поля.



В строке «Заголовок» пишем название сервера, в строке «Имя сервера», например ftp.suse.com. Если провайдер вам дал учетную запись и пароль - указываем их. Если вы работаете через прокси-сервер, ставим галочку напротив «Использовать брэндмауэр или прокси» и настраиваем брэндмауэр. Если у нас прямой выход в интернет, графу «прокси» заполнять не надо.

Все, теперь жмем на кнопку «Соединиться» и ожидаем появления в правой или левой панели списка файлов. Конечно, вы тут увидите только файловые архивы, но во многих случаях этого достаточно. Если у вас полный доступ к серверу, вы сможете не только копировать себе содержимое, но и отправлять туда свои файлы.

Андрей МИХАЙЛОВ.
secret@gmi.ru.



Форматы файлов. Что они означают?

Начинающие пользователи нас часто спрашивают, что означают те или иные расширения файлов? Сегодня мы расскажем о наиболее часто встречающихся расширениях.

asp - формат динамических страниц в интернете, формируются в результате запроса пользователя к базе данных.

avi - формат хранения видеoinформации. Это, как правило, фильмы, видеоклипы, воспроизводимые многими плеерами типа BSPlayer. Часто для воспроизведения требуются дополнительные кодеки, которые можно

скачать в сети.

bak - резервные копии документов, которые создаются в процессе работы. Например, у Word, CorelDraw есть свои bak-файлы.

bmp - формат растровой графики. Файл с таким расширением создается, например, при использовании Paint.

cdr - формат рисунков, созданных при помощи программы векторной графики CorelDraw.

cfg - конфигурационный файл, хранящий в себе настройки программы.

com - исполняемый программный файл.

css - каскадные таблицы стилей, используемые для создания web-страниц.

dll - динамически подключаемые библиотеки. Используются сразу несколькими программами.

doc - расширение текстовых документов, набранных в Word.

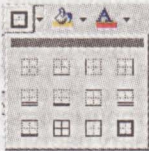
exe - формат исполняемых программ. С помощью его происходит запуск той или иной программы.

gif - формат растровой графики, используемой в интернете. Картинка с таким расширением имеет фиксированную 256-цветную палитру.

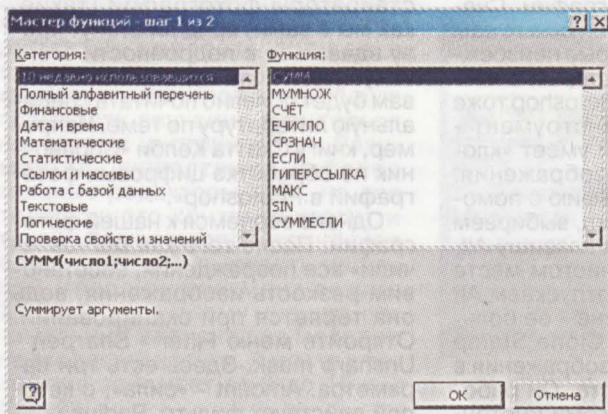
Подготовил Сергей ЕГОРИН.
(Продолжение следует.)

В пакет Microsoft Office входит несколько различных полезных программ. Первое и, пожалуй, главное место занимает известный всем Word. На второе я бы поставил Excel, который иногда называют просто «электронными таблицами». Вроде бы домашнему пользователю незачем ими пользоваться. Ведь многие ошибочно думают, что Excel — это удел тех, кто связан со складским учетом, финансами и бухгалтерией. Однако Excel успешно могут применить студенты и школьники для написания рефератов и курсовых, и даже домохозяйки, составляющие смету семейных расходов на будущую неделю. В общем, применение программы весьма обширно.

2. Так как все ячейки имеют одинаковый размер, их в некоторых случаях необходимо объединять. Сделать это просто: удерживайте клавишу shift и отмечайте рядом находящиеся ячейки, а далее кликните по кнопке «объединить». Чтобы обрмить выделенную ячейку, кликните по кнопке «границы» и выберите для себя подходящий способ обрмления.



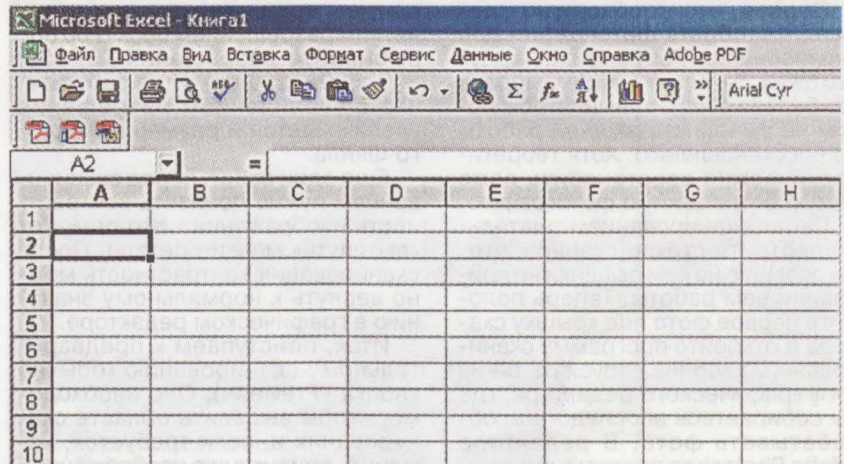
Примерно таким образом мы и будем составлять нашу будущую таблицу. Допустим, в одной колонке я пишу наименование материала, во второй — количество, в третьей — цену за единицу продукции, в четвертой — сумму. Впрочем, с суммированием и другими арифметическими операциями не торопитесь, программа все сделает за вас автоматически.



Электронные таблицы

1. Однажды, готовясь к ремонту, я решил прикинуть, во сколько мне обойдутся материалы и услуги специалистов. И в этом мне здорово помог Excel. Обо всем по порядку.

Рабочее поле Excel — это ячейки. Каждая ячейка имеет свой номер — A1, B2, C4 и т.д. Переход между ячейками осуществляется с помощью мыши или кнопок «вверх», «вниз», «влево», «вправо». Если вы постоянно работаете в ворде, то изучить Excel вам не составит особого труда. Правда у программы есть свои тонкости и к ним нужно привыкнуть.



3. Вот что у меня вначале получилось. Я указал наименование товара и стоимость единицы продукции. Теперь все это надо перемножить, чтобы получить результат в крайних правых ячейках, где указана сумма. Переведем курсор в ячейку I2 и нажмем «=», дальше набираем формулу E2*G2 и нажимаем enter. В ячейке I2 должен появиться результат умножения E2 на G2, в нашем случае — 480. Аналогичные операции проделываем с другими строками I3, I4 и т.д. Чтобы получить окончательный результат, сложим все цифры в столбце I. Переводим курсор в самый низ под столбцом «сумма» и пишем формулу =I2+I3+I4..., а потом опять нажимаем enter и получаем сумму.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1		Наименование материала		Количество		Цена (руб)		Сумма (руб)			
2		Цемент		4		120					
3		Краска в банке 3 л		6		350					
4		Листы ДВП		12		68					
5											
6											

4. Как видите, ничего сложного тут нет. Главное, четко соблюдать формулы и не перепутать строки. Потом, если суммы в ячейках будут меняться, автоматически изменится и конечный результат сложения, умножения, деления или вычисления процентов. Кстати, другие функции вызываются кнопкой fx (вставка функции). Вряд ли, конечно, вы используете и четверть этих функций, но поэкспериментировать ради интереса можно.

Выбор шрифта, форматирование, заливка, выравнивание в Excel производятся почти так же, как и в Word, поэтому описывать их мы не будем.

МАСТЕРСКАЯ НА МОНИТОРЕ

Вторая жизнь старого фото

Подарить «вторую жизнь» старым, но дорогим сердцу фотографиям сегодня не составит особого труда любому пользователю ПК. Для этого понадобится сканер, графическая программа для обработки растровых изображений и немного терпения.

СКАНИРУЕМ

Первое, что необходимо сделать, - отобрать фотографии для сканирования. Разумеется, из двух похожих снимков лучше выбрать наиболее качественный, чтобы потом не выполнять лишней работы по восстановлению. Хотя теоретически можно восстановить даже самую безнадежную фотографию.

Перед сканированием тщательно протрите стекло сканера, чтобы осевшие на нем пылинки не прибавили вам работы. Теперь положите первое фото под крышку сканера и откройте программу сканирования. Удобнее запускать ее из того графического редактора, где вы собираетесь впоследствии обрабатывать фото. В редакторе Adobe Photoshop программу сканирования можно вызвать через меню File - Import - Модель вашего сканера.

В программе сканирования устанавливаются все основные параметры оцифровки изображения. Именно от оптимально выбранных настроек зависит успех сканирования.

Первый этап - выбор цветового режима: Bitmap, RGB, CMYK, Grayscale, Black & White. Некоторые сканеры предлагают немного другой набор цветовых моделей, однако сути это не меняет. Цветные фотографии сканируются в режиме RGB или CMYK. При сканировании черно-белых оригиналов к выбору цветовой модели есть как минимум два подхода. Сканировать черно-белые снимки можно либо в Grayscale, либо в RGB. В последнем случае после сканирования можно будет регулировать цветовой баланс изображения.

Теперь выбираем разрешение сканирования. Распространенное заблуждение: чем выше разрешение, тем лучше качество получаемого изображения. Как показывает практика, для ретуширования фотографии (а в дальнейшем - для ее просмотра на компьютере или печати) вполне достаточно разрешения 600 dpi (точек на дюйм). Высокое разрешение можно поставить, если необходимо увеличить маленькое фото. Для получения максимальной четкости изображения сканировать нужно с разреше-

нием, кратным заявленному оптическому разрешению сканера. Например, если у вас сканер с оптическим разрешением 600x1200 dpi, выбирайте разрешения 75, 150, 300, 600, 1200 dpi. И не забудьте, что с увеличением разрешения увеличивается и размер выходного файла.

Еще один совет: перед сканированием нужно понизить контрастность изображения - это поможет «вытянуть» мелкие детали. После сканирования контрастность можно вернуть к нормальному значению в графическом редакторе.

Итак, приступаем к предварительному сканированию (обычно кнопка «Preview»). Оно необходимо, чтобы выделить область сканирования и, если требуется, изменить ориентацию изображения - повернуть его. Прделав эти операции, нажимаем «Сканировать» («Scan») и ждем завершения сканирования. Когда изображение появится в окне графического редактора, можно приступить к его обработке, предварительно сохранив на жестком диске.

РЕСТАВРИРУЕМ

Для начала вернем изображению нормальную контрастность. В Photoshop это делается через меню Image - Adjustments - Brightness/Contrast. Заодно можно подрегулировать и яркость изображения. Теперь уберем лишние поля по краям фотографии (если они есть). Для того чтобы кадрировать снимок, существует специальный инструмент Crop.

Самый трудоемкий процесс - ретуширование фотографии. Сначала избавимся от ненужных нам мелких царапин, которые неизбежно присутствуют на старых снимках. Для этой цели в Photoshop тоже есть специальный инструмент - Clone Stamp, который умеет «клонировать» участки изображения. Увеличиваем фотографию с помощью инструмента Zoom, выбираем Clone Stamp и, зажав клавишу Alt, щелкаем мышью на чистом месте без царапин. Затем отпускаем Alt и щелкаем на царапине - ее больше нет. Инструмент Clone Stamp копирует фрагмент изображения в другое место на холсте. Он работает аналогично другому инстру-



менту ретуширования под названием Healing Brush, с той лишь разницей, что Healing Brush берет с образца только фактуру, а яркость и цвет - с «ремонтируемого» участка. С помощью этих двух инструментов «лечим» все небольшие дефекты фотографии.

Более тяжелый случай - отсутствие целых фрагментов изображения, особенно таких как, например, лица людей. Здесь только инструментами «клонирования» не обойтись. Обычно в таких ситуациях просто копируют другой фрагмент изображения в поврежденное место. Но есть одна тонкость - нужно применить к копируемому фрагменту растушевку. Итак, выделяем фрагмент, который будем копировать, с помощью инструмента Marquee или Lasso, затем в меню Select - Feather указываем радиус растушевки. Теперь копируем выделенный фрагмент на поврежденный участок изображения. При необходимости можно воспользоваться инструментом «клонирования».

Существуют и более сложные способы ретуширования, но рассматривать их в рамках этой статьи, на мой взгляд, нецелесообразно. Тем более что начинающие реставраторы фотографий (такие, как мы с вами) вряд ли станут сразу вдаваться в подробности этого искусства. Если же это не так, то вам будет полезно почитать специальную литературу по теме. Например, книгу Скотта Келби «Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop».

Однако вернемся к нашей фотографии. После того как мы «залечили» все повреждения, восстановим резкость изображения, ведь она теряется при сканировании. Откройте меню Filter - Sharpen - Unsharp mask. Здесь есть три параметра. Amount - «сила», с которой действует фильтр. Radius - ра-

МАСТЕРСКАЯ НА МОНИТОРЕ

диус действия вокруг одного пикселя. Слишком маленький радиус увеличит шум и зерно, а слишком большой усилит границу между тонами. Threshold - порог действия фильтра. Чем больше размер изображения, тем большие значения надо вводить. Однако важно не перестараться - слишком резкие границы выглядят неестественно. Теперь нужно убрать шум и зерно,

которые могли появиться после применения фильтра Unsharp mask. Для этого откройте диалоговое окно Filter - Blur - Smart Blur и установите степень размытия. Ну и напоследок можно еще раз подрегулировать значения яркости и контрастности изображения.

Все! Процесс восстановления фото завершен! Осталось сохранить документ в формате JPEG и

полюбоваться тем, насколько преобразилась ваша любимая фотография. А если результат действительно оправдал ваши ожидания, то уверен - вам захочется реставрировать старые снимки снова и снова. Ведь в нашем случае цель оправдывает средства!

Валентин ЦАРЕВ.

Фото автора.

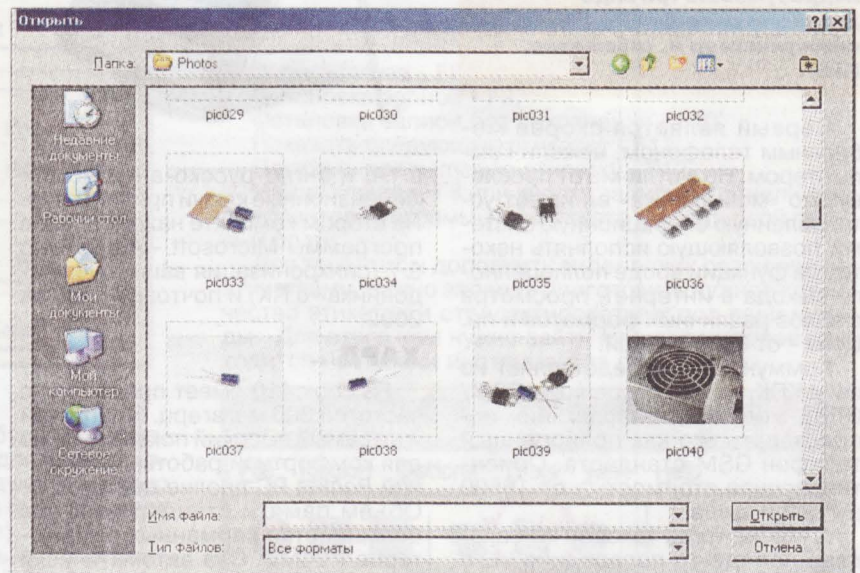
tsarev@mail.nnov.ru.

Автоматизация работ в Photoshop

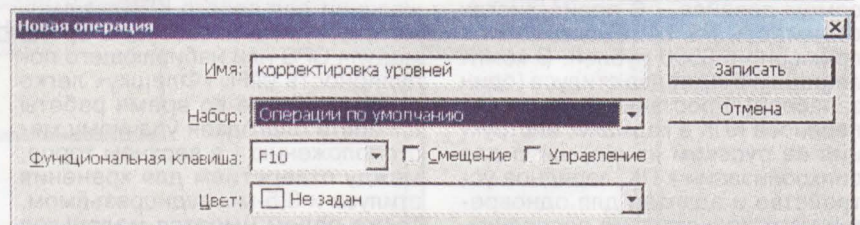
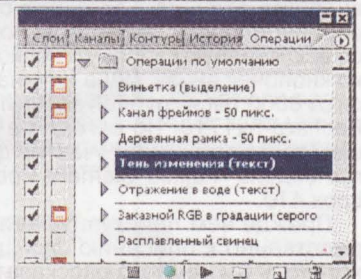
Некоторым пользователям ПК, увлекающимся фотографией или просто создающим фотоальбом, иногда приходится выполнять одни и те же рутинные операции по устранению различных дефектов. Это корректировка уровней, устранение дефекта красных глаз, создание рамок и т.п. Все это, как правило, делается в Photoshop.

Рутинная заключается в том, что мы каждый раз открываем фото, выполняем ряд нескольких стандартных операций, сохраняем результат, закрываем текущее окно, а потом открываем новый снимок. Хорошо, когда таких иллюстраций несколько штук. А если это целый архив фотографий, к которым нужно, например, приделать рамки? Что, так и будем открывать каждую фотографию, вставлять рамку и так - раз пятьдесят, а то и больше!? Нет, это никуда не годится! Если операции абсолютно одинаковые, их необходимо автоматизировать.

Для начала откроем группу фотографий, к которым мы применим одни и те же преобразования. Сделать это можно с помощью комбинаций Ctrl + O или Shift + Ctrl + O. Перед вами появится окно, в котором нужно выбрать подходящие снимки. При этом нужно понимать, что фотографии разного разрешения, цветовых оттенков, формата не должны попадать в один список автоматической коррекции. Иначе получится абракадабра. Допустим, я делал снимки этим летом на природе. При просмотре на компьютере обнаружилось, что все они имеют один и тот же недостаток - заниженный уровень яркости (все как будто в серой пелене). Или вот, как на приведенном рисунке - необходимо сканировать иллюстрации. Понятно, что все эти снимки корректировать придется одинаково. Вот к ним и применим «автоматизацию».



В палитре «Слои» у вас должна быть вкладка «Операции». Ее можно вызвать комбинацией клавиш Alt + F9. Обратите внимание на то, что на вкладке уже есть готовые операции. Например, рамка, отражение в воде, расплавленный свинец и т.д. Но нас они пока не интересуют. Мы создадим новую операцию, кликнув по значку, который находится внизу рядом с «корзи-



ной» - «Создать новую операцию». В появившемся окне присваиваем операции имя, например, «Корректировка уровней» и задаем функциональную клавишу, которую можно выбрать в выпадающем списке. С помощью этой горячей клавиши мы потом и запустим процесс автоматически. Далее жмем на кнопку «Записать». Процесс записи пошел.

Теперь проделываем с фотографией все те операции, которые нам необходимы (только не до-

пускайте ошибок и лишних действий, иначе это все потом придется корректировать). Если все сделали и сохранили снимок, на вкладке «Операции» жмем кнопку «стоп» в форме квадрата. Все, теперь открываем другую фотографию и жмем на присвоенную ранее функциональную клавишу, например, F10 - программа повторит все те действия, которые вы записали.

Сергей ЕГОРИН.
secret@gmi.ru.

Рынок карманных компьютеров (они же КПК, «наладонники» или PDA) как в России, так и во всём мире удваивается ежегодно. Всё дело в том, что, приобретя обычный настольный ПК, человеку хочется постоянно иметь его под рукой. Но ноутбуки не всегда решают эту проблему по причине дороговизны и громоздкости. В подобной ситуации удачным решением может стать покупка «карманного умика». Под этим словосочетанием можно подразумевать три вида девайсов: смартфон, коммуникатор и, собственно, КПК.

Первый является скорее мобильным телефоном, нежели компьютером. Но в отличие от пресловутого «мобильника» он имеет установленную операционную систему, позволяющую исполнять некоторые функции вроде полноценного выхода в интернет, просмотра файлов различных форматов и пр. Цена - от 8000 рублей.

Коммуникатор представляет из себя КПК, но со встроенным GSM/GPRS-модулем, позволяющим использовать его как полноценный телефон GSM-стандарта. Ориентировочная стоимость - от 15500 рублей и выше.

А что же тогда такое КПК, находящийся где-то посередине? Его внешние отличия - большой сенсорный дисплей, размером почти со всю лицевую сторону и несколько кнопочек внизу. Цена начинается от 6000 тысяч рублей за Hewlett-Packard hx1710. Но сегодня в нашем тесте принимает участие другая модель - Fujitsu-Siemens Pocket Loox 410.

Прежде чем приступить непосредственно к описанию функций, хотелось бы немного рассказать о самом девайсе... В прайс-листе стоимость FS L410 начинается примерно с 8500 рублей. В комплектацию входят два стилуса (один запасной), простенький чехол для переноса КПК в кармане, инструкция на русском языке, шнур для синхронизации к ПК, зарядное устройство и адаптер для одновременного подключения последних. Также в рамках рекламной акции к описываемому экземпляру прилагалась небольшая фирменная сумочка. А вот крепления для фиксации аппарата в вертикальном положении не оказалось по соображениям экономии.

Программное обеспечение состоит из двух компакт-дисков. Первый содержит в себе русификатор Paragon, позволяющий частично или полностью перевести операционную систему КПК, а также три иностранных словаря МультиЛекс,

Для чего нужен карманный компьютер?

FUJITSU-SIEMENS POCKET LOOX 410



в т.ч. и англо-русско-английский. Лицензионные ключи прилагаются. На втором компакт-диске находятся две программы Microsoft - ActiveSync 3.7 (синхронизация вашего «наладонника» с ПК) и почтовый Outlook 2002.

ХАРД...

FS Loox 410 имеет процессор с частотой 300 мегагерц. Это пускай и не самый высокий показатель, но для комфортной работы приложений Pocket PC вполне достаточно. Объём памяти стандартный для большинства карманных компьютеров - 64МБ. Она автоматически или вручную может перераспределяться между оперативной и накопительной.

Из встроенных средств беспроводной передачи данных имеются инфракрасный порт IrDA (не самый мощный) и более удобный Bluetooth. Причём стёклышко первого расположено крайне неудобно - на торце в нижнем углу. Слот для карт памяти оснащён поддержкой стандарта SD I/O, так что при желании для своего КПК вы сможете докупить аксессуары вроде модуля GPS или набирающего популярность WiFi. «Флешку» легко вынимать даже во время работы аппарата благодаря удачному местоположению - в верхнем торце, между отверстием для хранения стилуса и 3,5-мм аудиоразъёмом. Также рядом имеется маленькая дырочка в корпусе для встроенного микрофона.

Правая сторона «наладонника» пустая, а вот на левой разместились кнопочка оперативного включения диктофона. Внизу, рядом с основным разъёмом, есть маленькое отверстие для принудительной перезагрузки.

Большую часть лицевой стороны занимает сенсорный 3,5-дюймовый экран, способный отображать 65536 цветов с максимальным разрешением 240 x 320 пикселей.

Надо сказать, что по сравнению с конкурентами (Acer N30/35 или HP hx2100) цвета отображаются достаточно ярко. Так что, просматривая, к примеру, фильм, вы не будете испытывать дискомфорт по этому поводу.

Невзрачная кнопка включения/выключения находится в центре над экраном. Слева от неё нашли своё место два огонька, подмигивающие то красным (при подключённой зарядке), то бирюзовым (если активирован Bluetooth). А вот внизу лицевой стороны расположились 4 клавиши быстрого запуска служб и приложений, которые вы сами можете легко настроить. Большая четырехпозиционная клавиша не слишком удобна из-за своей плоской формы и маленьких ходов. Кнопка в центре её чуть более эргономична. Ко всему прочему под ними установлен плохонький динамик, так что советую в первую очередь пользоваться наушниками.

В руке 410-й лежит удобно, но, несмотря на скромный вес (125 г), кисть устаёт уже через 20-25 минут. С ровной поверхности аппарат тоже не соскользнёт благодаря прорезиненным вставкам на обратной стороне.

Очень порадовало качество сборки и материалов корпуса - пластмасса весьма качественная, а панели плотно подогнаны друг к другу и не надоедают лишними поскрипываниями.

В целом дизайн Loox 410 можно назвать нестандартным благодаря тёмному корпусу с серыми вставками и скруглённым углам. В нём чётко угадывается фирменный стиль Fujitsu-Siemens, в котором выполнены все мобильные девайсы этой компании.

Заканчивая описание «железа», хотелось бы упомянуть батарею. Основная имеет ёмкость 1100 мА/ч. Надо сказать, что это базовый показатель для карманных компьютеров. Самыми отъявленными «энергопожирателями» являются фильмы (около 2 часов работы при средней яркости дисплея) и игры. Чтобы обратиться к розетке как можно реже, необходимо отключать Bluetooth, а также не настраивать яркость дисплея на максимальное значение. Допустим, читать, особенно в темноте, удобнее всего при небольшой яркости. Также можно использовать специальные программы вроде Pocket Hack Master для принудительного уменьшения

ЭКСПЕРТИЗА

(или небольшого увеличения) частоты процессора, а, следовательно, и сбережения энергии. Но в любом случае, если ваш КПК не будет валяться на полке, то заряжать его, скорее всего, придётся каждый вечер. На случай разрядки основной батареи предусмотрена резервная. Но она лишь поможет прожить данным в памяти КПК максимум в течение 30 минут. Если за это время вы не найдёте способ подключить компьютер к зарядному устройству, то вся записанная информация во встроенной памяти хладнокровно сотрется! Произойдёт так называемый «хард-ресет». Перед вами предстанет лишь неприкасаемая «голая» англоязычная версия Windows'a! К счастью, данным на флеш-карте ничего не угрожает. Так что, друзья мои, не ленитесь делать «бэкапы» хотя бы при помощи того же ActiveSync'a, чтобы в случае чего облегчить себе задачу.

... И СОФТ

На Loox 410 установлена операционная система Windows Pocket PC 2003 версии 4.2. В ней имеются специальный мобильный Word, MediaPlayer, Microsoft Reader и так далее. А также программа FSC Menu, куда пользователь может занести самые необходимые ему программы. Но, конечно же, вы можете устанавливать другие программы, специально предназначенные для Windows Pocket PC. Но об этом чуть позже, а сейчас начнём с рабочего стола, или же экрана Today, как он здесь именуется.

Сразу же бросается в глаза кнопка «Старт», расположенная не внизу, а сверху дисплея. Затем замечаете, что в отличие от больших ПК, на главном экране не видно никаких. Изначально там расположились ссылки на календарь, планировщик дел и т.д. Но для удобства вы можете добавить вместо них традиционные значки с помощью программ наподобие WizBar. В правом нижнем углу есть маленький синий значок, с помощью которого можно быстро попасть в меню управления службами Bluetooth.

Как вы наверняка догадаетесь, область применения КПК настолько широка, что описать всё не представляется возможным. Поэтому я постараюсь перечислить лишь самые востребованные функции на устройствах этого класса:

- чтение книг;
- просмотр фильмов и другого видео;
- выход в интернет (подробнее об этом читайте в одном из следующих номеров);
- использование всевозможных словарей, энциклопедий и пр.;
- прослушивание аудио;
- доступ к программам пакета Office;

- использование «навороченных» калькуляторов и конверторов;
- игры.

Многие люди используют своего карманного друга на 90% - лишь для чтения книг, благо в интернете их можно в изобилии скачать бесплатно. Несомненно, очень удобно всегда носить с собой целую библиотеку, из которой в любую свободную минуту можно моментально достать любимую книгу и открыть на том месте, где вы закончили. Разрешение экрана позволяет особо не напрягаться и слова легко читаются. Так что не бойтесь начинать «Войну и мир» на своём КПК! Самая популярная бесплатная «читалка» - HaaliReader.

Для того чтобы посмотреть фильм, вам сначала придётся его перекодировать. Это очень легко сделать при помощи Pocket



DivX Encoder (freeware). Так, например, видео длиной около полутора часов будет занимать приблизительно от 130 до 320 мегабайт, в зависимости от выбранного качества звука и картинки. Но затем никаких трудностей уже не возникает - возможностей FS L410 легко хватает для того, чтобы во время проигрывания не было никаких подтормаживаний. Наиболее известный бесплатный проигрыватель мультимедиа - TCPMP (freeware). Он обладает простым удобным интерфейсом, по сравнению с аналогами (тем же встроенным Windows Media Player) занимает меньше ресурсов процессора и памяти, а также поддерживает огромное множество форматов, в том числе 3GP.

По поводу проигрывателей музыки, словарей, переводчиков, калькуляторов и остального программного обеспечения хочется сказать то, что, как и в случае с обычными ПК, их выбор - дело личной симпатии. А поскольку пользователю доступно очень много различных продуктов, никаких конк-

ретных рекомендаций давать не буду.

Но вернёмся к нашему Pocket Loox'у. Среди особенностей Windows'a для карманных компьютеров есть одна весьма странная, способная доставить немало хлопот. Суть в том, что когда вы нажимаете на крестик в углу, чтобы выйти из приложения, на самом деле программа не выгружается, а так и остаётся висеть в списке работающих. Поэтому регулярно приходится обращаться к меню прощания, чтобы принудительно отключать ненужные задачи. Но этот казус может вылечить установка специального приложения.

Для ввода данных либо просто набора текста можно использовать несколько вариантов. Во-первых, это небольшая русскоязычная клавиатура, устанавливаемая вместе с русификатором. Она появляется внизу экрана, но вводить большой объём данных с неё всё-таки затруднительно. Также имеется и англоязычная раскладка. При втором варианте программа пытается распознать символы, которые вы должны вывести стилусом знаки в отведённом пространстве. Этот способ более неудобный, так как требует большого опыта. Честно говоря, мне даже сложно представить, как можно научиться продуктивно использовать этот метод ввода, поскольку постоянные ошибки в распознавании неизбежны.

Прогресс не стоит на месте, и на сегодняшний день Fujitsu-Siemens Pocket Loox 410 - модель уже прошлого поколения (впервые она была представлена в 2004 году). В первую очередь это заметно по операционной системе - старая добрая Windows Mobile 2003 уже отслужила своё, и аппараты на её базе постепенно исчезают с рынка. Сейчас балом правит WM Mobile 5.0 и готовится к выходу 6-я версия... Следовательно, мы можем сделать вывод, что описываемая модель в ближайшее время может потерять в цене. Так что, если вы не собираетесь делать из КПК ноутбук, то за свои деньги FS L410 вполне может прослужить вам верой и правдой долгое время, никак не ущемляя самолюбия своего владельца. К тому же не стоит забывать и о высоком качестве электроники от немецко-японской Fujitsu-Siemens.

Р. С. Данная статья в первую очередь преследует цель познакомить читателя с карманными компьютерами как таковыми, описать их возможности. А вот в следующий раз читайте о том, как за 2000 рублей сделать из КПК коммуникатор, на примере связки FS L410 и Siemens S55.

Евгений СИЛАЕВ.
geka_silaev@mail.ru.

Куда делись мегабайты?

Только недавно на жёстком диске было полно места, а сейчас его уже нет? Конечно, хочется узнать, куда оно делось. Можно попытаться проанализировать размеры папок и файлов в Проводнике Windows, но гораздо лучше с этим справится программа TreeSize Free.

Эта простая бесплатная программа покажет вам список всех подпапок и их размеров, отсортированных либо по алфавиту, либо по размеру, что, естественно, более ценно. Вместо размера TreeSize может отобразить:

- ✓ Реальное место, которое папка занимает на диске. Это не то же самое, что и размер, потому что диск разбит на кластеры. Файл может занимать только целое количество кластеров, поэтому, например, файл размером 17 КБ в файловой системе с размером кластера 16 КБ займёт два кластера, то есть 32 КБ.

- ✓ Процент размера папки от общего размера.

- ✓ Объём пропавшего впустую места на диске (реальное занятое пространство минус размер).

- ✓ Размер папки, если её поместить на CD-ROM.

- ✓ Отчёт о занятости дискового пространства, в который войдут все вышеперечисленные данные, кроме последнего, а также даты последнего доступа и последнего изменения можно распечатать на принтере.

Скачать программу можно по адресу <http://www.jam-software.com/freeware/TreeSizeSetup.exe> (686 кБ). Советую провести проверку занятости жёсткого диска как можно скорее - мне она позволила, например, выявить целых 700 «лишних» мегабайт!

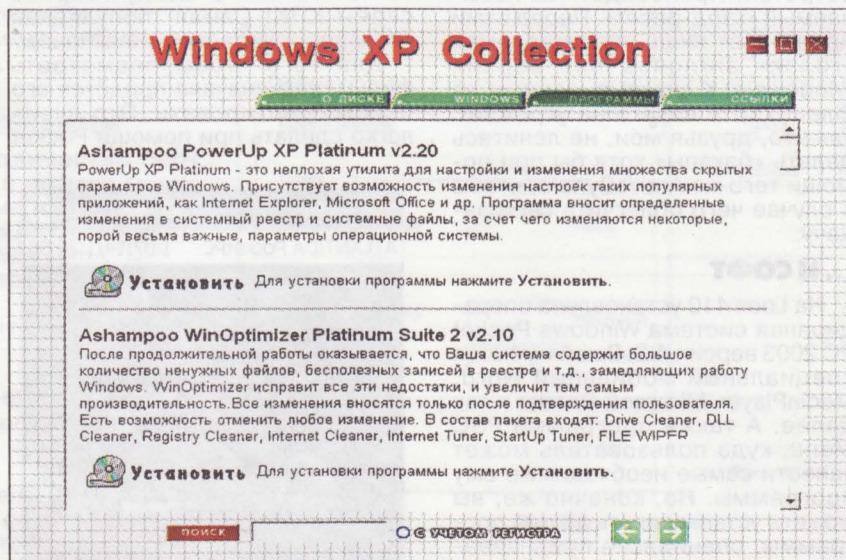
Кстати, существует также платная версия программы. В числе её дополнительных возможностей экспорт отчёта в файл, полная поддержка сжатия NTFS, рисование столбчатых и круговых диаграмм и многое другое.

Роман ДОНЧЕНКО.
dxdragon@yandex.ru.

Создание автозапуска дисков

AUTOPLAY MENU BUILDER

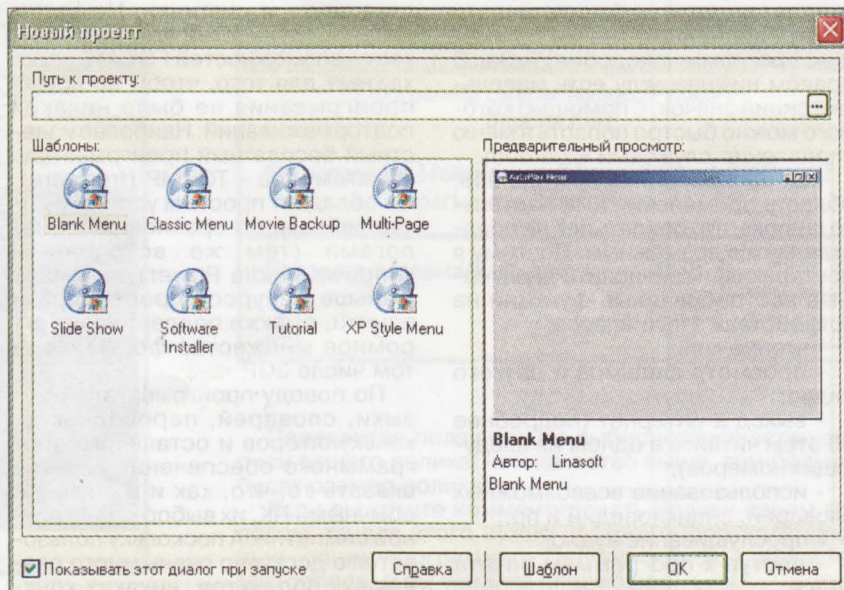
Когда вы покупали диски с софтом или чем-нибудь еще, то, наверное, обращали внимание на удобное Autorun-меню, через которое очень удобно устанавливать все то, что находится на диске.



Пример автозапуска на диске с разнообразными программами.

Есть очень большое количество программ для создания автозапуска диска, но мой выбор остановился на программе **AutoPlay Menu Builder**. Скачать программу можно на официальном сайте - <http://www.linasoftware.com/>. Русификатор для программы можете взять на сайте - <http://msilab.ru>.

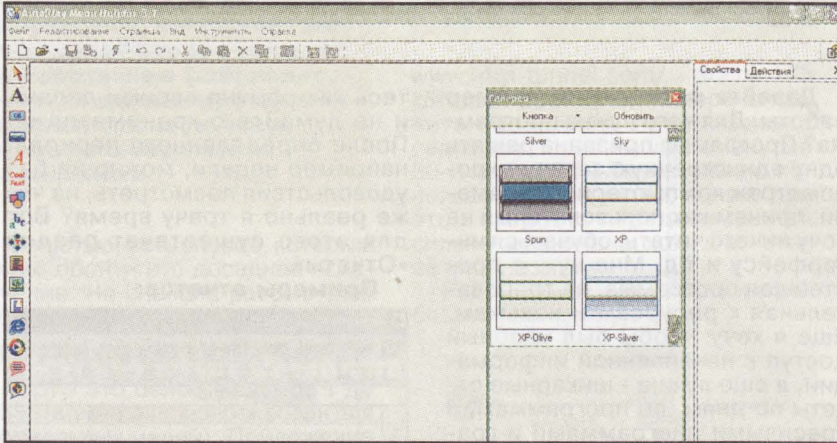
Программа является очень мощным средством для создания автозагрузочных меню. При ее запуске появляется окно с предложением выбрать шаблон.



ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

В стандартной поставке имеются следующие шаблоны: пустое меню, классическое меню, Movie Backup, Multi-Page, Slide Show, Software Installer, Tutorial, XP Style Menu.

В этом же окне можно добавить новые шаблоны нажатием на одноименную кнопку и выбрать путь к папке с файлами, приготовленными к записи.



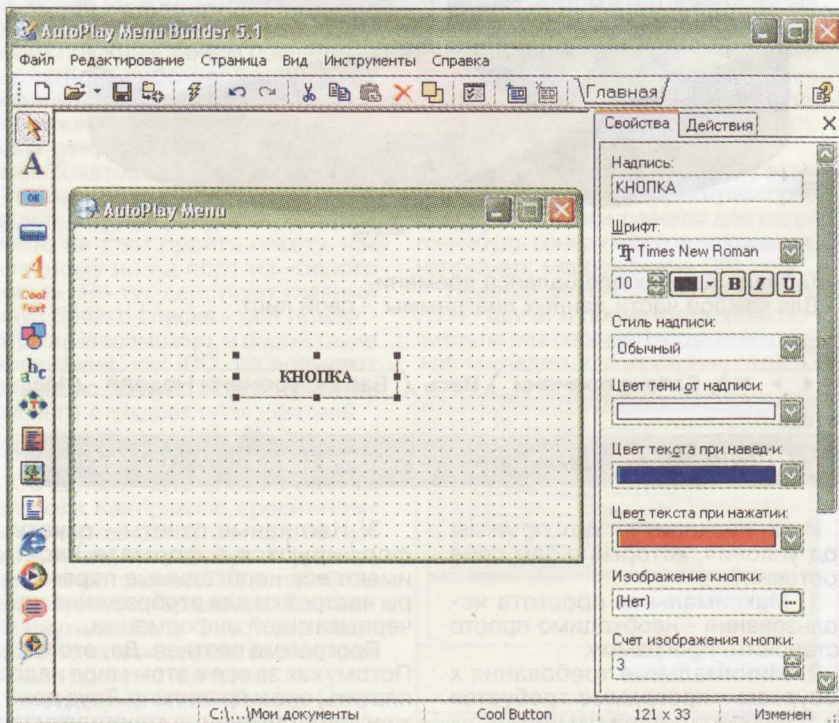
В самом редакторе сверху размещается панель управления, которая позволяет быстро выполнить самые необходимые функции: открыть, сохранить, протестировать, вырезать, копировать и т.д. На этой же панели находятся закладки страниц меню автозагрузки и кнопки для их добавления или удаления.

В левой части окна расположена панель инструментов, которая содержит такие элементы оформления меню, как надпись, кнопка, стильная кнопка, стильная надпись, стильный текст, фигура, анимированный текст, прокручиваемый текст, текстовое поле, изображение, Flash-анимация, web-браузер, универсальный проигрыватель, всплывающий комментарий, графический всплывающий комментарий.

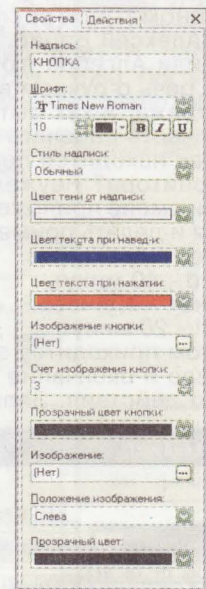
Причем в стандартной поставке программы уже имеется большое количество кнопок, фоновых картинок, шаблонов и т.п. В рабочей области программы расположились непосредственно само окно меню автозагрузки, окошки выбора разрешения предпросмотра и типа выравнивания, окно с галереями картинок, музыки, кнопок и т.п. В правой части окна расположена панель свойств и действий. Именно она и отвечает за вид меню автозагрузки и все происходящие действия.

Разобраться с программой не составит особого труда. Все достаточно просто и понятно.

Допустим, располагаем в окне меню кнопку.



Далее переходим в панель свойств, где вводим ее название, выбираем шрифт для этого названия и его тип, а также тип надписи на кнопке (обычный, утопленный, приподнятый), а далее определяемся с цветами: цвет тени от надписи, цвет текста при наведении курсора, цвет текста при нажатии и т.д. Далее переходим на вкладку Действия и выбираем из предложенного списка вариант реакции на нажатие кнопки: запустить программу, открыть документ, проводник, перейти на веб, отправить письмо, показ рисунка, показ слайд-шоу и т.п. В этом же разделе указываем параметры выбранного действия и указываем путь к звуковым файлам, если таковые необходимы для создания фоновой



музыки, звуков при нажатии и т.д.

Функция создания нескольких страниц в меню автозагрузки позволяет разнообразить создаваемое меню. Например, в шаблоне Movie Backup представлено меню автозагрузки для диска с фильмом «Терминатор 2». Это меню представлено фоновой картинкой из фильма и четырьмя пунктами: Play Move, Story, Install Player, Exit. При выборе второго пункта меню в текущем окне открывается небольшой текстовый файл с описанием фильма.

Для диска с коллекцией фотографий или рисунков имеется возможность создать меню со слайд-шоу. Согласитесь, достаточно удобно вставить диск с фотографиями в привод и, нажав всего одну кнопку, наслаждаться просмотром фотографий под фоновую музыку.

Итог: удобная, простая в освоении программа, которая имеет достаточные возможности для создания удобных, информативных и очень красивых меню различного профиля: для фильмов, музыки, коллекции программ, фотографий и т.п.

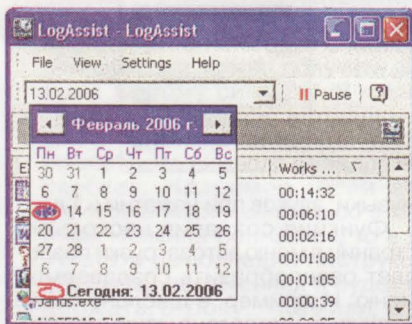
Дмитрий ГРИШУНИН.
grishunin@mail.ru.

Я хочу рассказать вам об удобном инструменте учета времени на ПК - WinLog Assist. Данная программа будет полезна для тех людей, которые много времени проводят за компьютером и хотят знать, на что реально тратится их время.

Способов обычного, оффлайн-ового хронометража (т.е. вне ПК) существует достаточно много. Это может быть специально организованная тетрадка или блокнот, куда периодически следует заносить всю свою деятельность с целью последующего анализа накопленных данных. Очень хорошо хронометраж расписан в статье «Алексей Бабий. Хронометраж, или Алгебра любви-3». Там идет речь о ручном ведении хронометража. А как быть, если большую часть рабочего времени человек находится перед экраном монитора? Неужели придется при смене приложения отвлекаться и делать примерно такую запись в блокноте:

MSWord - 40 минут,
Интернет - 1,5 часа.
Thebat! - 20 минут.

При этом приходится записывать начало и окончание работы у каждого действия. Записи бу-



дут не точными и приблизительными - что делает бесполезным это занятие.

Для решения этой задачи существует специальная программа - **WinLog Assist**.

WinLog Assist - это инструмент компьютерного хронометража времени. Программа записывает, с какими приложениями работал пользователь с точностью до секунды и покажет, на что реально было потрачено время. Информация о каждом дне хранится во внутренней БД программы, с помощью ее вы сможете просматривать данные о любом дне. Программа имеет русский интерфейс, при этом очень проста в использовании, не требовательна к ресурсам.

Программа сидит в системном трее и скрупулезно записывает, что делал пользователь и сколько времени.

Хронометраж времени на ПК

Давайте рассмотрим пример работы. Для чего нужна программа? Программа призвана решать одну единственную задачу - хронометраж компьютерного времени, причем как пользователь я не хочу ничего читать, обучаться интерфейсу и т.д. Мне нужна простейшая программа, не требовательная к ресурсам и навыкам. Еще я хочу, чтобы был удобный доступ к накопленной информации, а еще лучше - шикарные отчеты по дням, по программам, с красивыми диаграммами и графиками! Вот что я хочу как пользователь!

Что же реально может WinLog Assist?

Запущенная программа сидит в трее, причем по умолчанию в настройках стоит «Автозапуск», т.е. программа будет запускаться при начале работы ОС и сворачиваться в трей. Все! Забудьте теперь о WinLog Assist, занимай-

тесь как обычно своими делами и не думайте о хронометраже. После определенного периода, например недели, можно не без удовольствия посмотреть, на что же реально я трачу время? Вот для этого существует раздел «Отчеты».

Примеры отчетов:

Microsoft Excel - Лист1			
	A	B	C
1			
2	EXE модуль	Время работы	
3	EXCEL.EXE	0:01:01	
4	qqr.exe	0:01:19	
5	1cv7.exe	0:01:19	
6	Maxthon.exe	0:02:19	
7	Explorer.EXE	0:00:29	
8	thebat.exe	0:02:52	
9	WINWORD.EXE	0:03:39	
10	Engate3.exe	0:02:31	
11	winamp.exe	0:01:01	
12	Полное время	0:16:30	
13			
14			
15			
16			
17			

Баланс времени показывает распределение времени по программам. Баланс времени строится за день, неделю и общий.

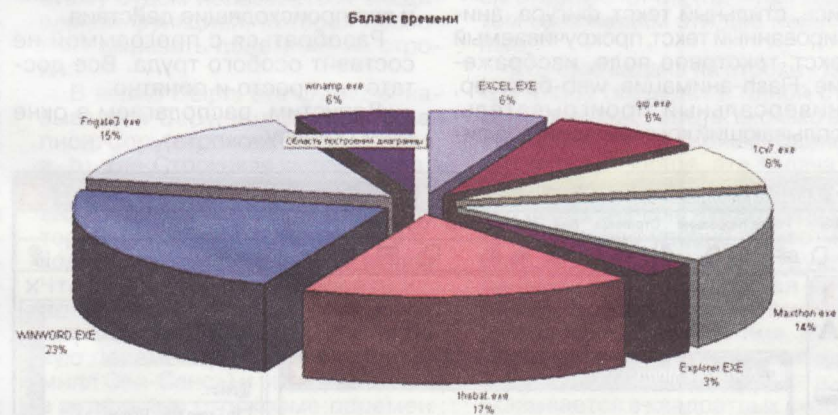
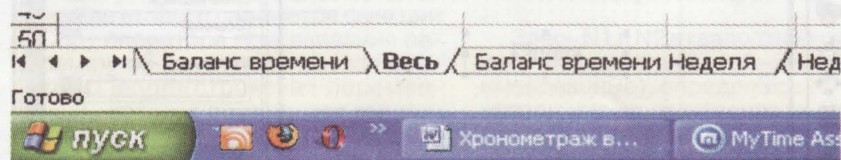


Таблица данных для баланса времени.

Для каждой части данных диаграммы - свой лист.



Итак, подходит ли WinLog Assist под условия, которые я сам себе поставил?

1. Максимальная простота использования - необходимо просто установить программу.

2. Минимальные требования к ресурсам - программе требуется до 5Мб оперативной памяти.

3. Наглядные отчеты - отчеты формируются в формате Excel, имеют все необходимые параметры настройки для отображения интересующей информации.

Программа платная. Да, это так. Потому как за все в этом мире надо платить, оно и правильно. Труд должен быть оплачен, а качественная

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

программа тем более. Потому как развитие проекта требует затрат. Зачем платить за программу, когда можно использовать крэк? Известный факт - к любой программе можно найти крэк или серийный ключ, в том числе и к этой. Но создатели постоянно повышают качество защиты, поэтому к вновь

вышедшей версии программы крэка вы не найдете. Не мучайте себя постоянным поиском этого, 300 рублей не стоят вашего свободного времени!

Форум обсуждения программы: <http://improvement.ru/discus/messages/14/866.html>

Ссылка для скачивания про-

граммы: <http://www.mytimeassist.com/download/winlogassist.exe>

Сайт программы: <http://www.mytimeassist.com/rus/>

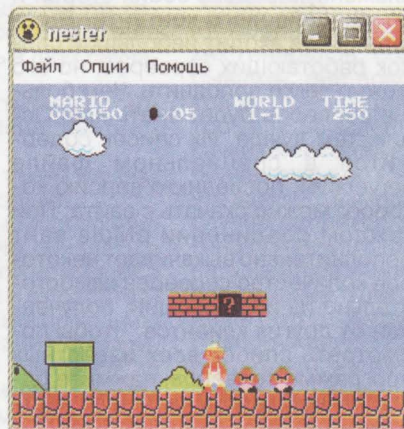
Ваши отзывы о программе присылайте на: support@mytimeassist.com

Иван АБРАМОВСКИЙ.

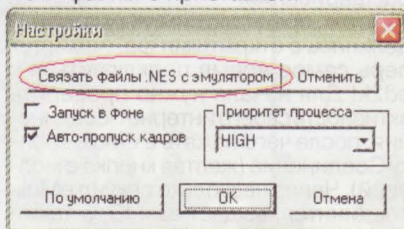
Эмулируем приставочные игры

Многие, наверное, когда-то играли в приставочные игры - Dandy, Sega, PlayStation и т.д. Помнится, как соберемся вместе с друзьями и играем до утра в танчики, Марио... Сегодня мы будем вспоминать «приставочные» времена на обычном компьютере!

Для начала объясню, что и как. Для того чтобы начать играть на компьютере, вам понадобится эмулятор* какой-либо приставки, а также Ром* игры.

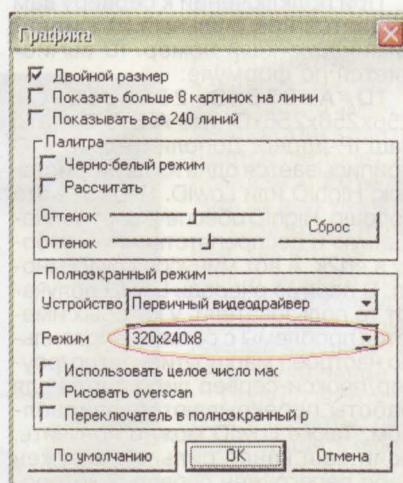


Настройка данной программы не составит большого труда, практически все настройки уже выставлены! Для начала нужно сделать удобный запуск игр, для этого зайдите в опции и выберите пункт - Настройки. Далее вам нужно ассоциировать ROM файлы с приставкой.



Это нужно для того, чтобы вы могли запустить файл игры, а эмулятор автоматически его откроет!

Затем идем настраивать графику. Все опции можно оставить незатронутыми, кроме опции «режим». Если вы хотите играть в полноэкранном режиме, то советую вам отредактировать опцию режима под разрешение - 320x240x8. Пробуйте и настраивайте на свое усмотрение.



Настройки звука можно не трогать, т.к. выбраны оптимальные опции. А вот опцию «Джойстики» нужно отредактировать на ваше усмотрение. В программе предусмотрено подключение джойстиков. Кстати, в следующем номере будет статья про то, как перепаять джойстик от игровой приставки на свой компьютер.

Эмулятор - программное обеспечение, которое эмулирует игровую приставку на персональном компьютере.

Ром - файл, который содержит в себе дампы, слитый с игрового картриджа.

Все, что описывается на этой странице (эмуляторы, игры), можно скачать на нашем сайте (<http://friendcomp.ru/emul/category>)

Сегодня будем рассматривать эмулятор и игры для Dandy, все остальные эмуляторы (Sega, Sony PlayStation...) действуют по такому же принципу.

Эмуляторов для «Денди» существует большое количество, из всех я могу отметить понравившийся мне - Nester. Вот скрипты игр из эмулятора:

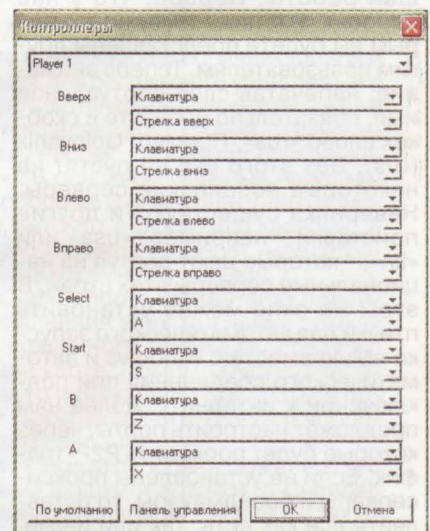
Вот небольшой список сайтов, где можно найти разнообразные эмуляторы, а также большое количество игр для них:

www.tv-games.ru

www.game-console.narod.ru

www.emulatorz.com.ru

www.emu-land.net



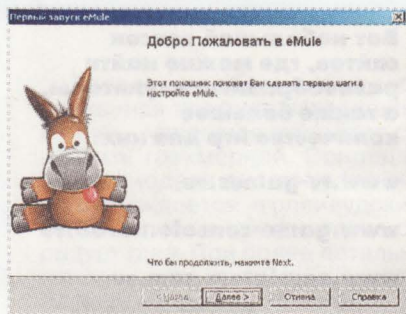
Главной особенностью эмуляторов приставок является сохранение игры! В любой момент игры, нажав на клавишу - F5, вы сохраняете игру, а также в любой момент можете загрузить игру, нажав на клавишу F7!

Дмитрий ГРИШУНИН.
grishunin@mail.ru

Пиринговые сети

В прошлом номере мы начали разговор о пиринговых сетях, предназначенных для передачи файлов между компьютерами минуя посредников. Как мы уже говорили, наилучшей программой для работы с P2P-сетями является eMule. Вот о ней мы сегодня и расскажем.

Скачиваем дистрибутив (www.eMule-project.net), запускаем инсталлер, раз-два, и eMule установлен у нас на компьютере. Появится окно «Первый запуск» (снимок 1) - здесь нужно указать



Снимок 1.

основные настройки для дальнейшей работы. Первое, что у нас спросят, это ник - имя, под которым вы будете представлены другим пользователям. Теперь внимание: напечатав свое виртуальное имя, обязательно добавьте в скобках слово «rus». Пример: Golovanix (rus). Без этого вас не пустят на некоторые российские серверы. Наверняка существуют и другие приставки - например, «usa» или «fin», - которые дают доступ на национальные серверы этих стран. В этом же окне можно установить птички для автоматического запуска eMule вместе с Windows и автоматического соединения при подключении к интернету. Далее нам предложат настроить порты, через которые будет проходить P2P-трафик. Если не установлены прокси-серверы и брандмауэры, то оставляйте все как есть. Так или иначе, порты eMule для работы должны быть полностью открыты. Кстати, после установки многих P2P-клиентов антивирусы поднимают тревогу, мол, хакерская атака и пр. Не беспокойтесь: никакой хакерской атаки тут нет, просто в своей работе эти программы используют прямой доступ к IP-адресу. Это иногда не нравится антивирусным модулям. После еще нескольких окон

вам предложат настроить скорость вашего интернет-соединения. Ее надо установить по возможности максимально точно, но не забывайте, что другим приложениям также нужен свободный канал. Все, с предварительной настройкой программы покончено - в дальнейшем вы без труда сможете что-то перенастроить под себя, а наш eMule готов к работе.

Как я уже говорил, передача файлов между клиентами в P2P осуществляется без каких-либо промежуточных серверов. Тем не менее для функционирования многих пиринговых сетей, включая ed2k, нужен специальный сервер, координирующий работу клиентов. Он не участвует в процессе передачи файлов, а лишь обеспечивает слаженную работу обеих сторон и поиск файлового контента. В состав eMule входит небольшой список работающих серверов, но его можно легко дополнить. Чем больше серверов будет знать наш Ослик, тем лучше. Их список содержится в специальном файле server.met, последнюю версию которого можно скачать с сайта. При каждом соединении eMule сайт дополнительно выкачивает некоторое количество серверов самостоятельно из информации, полученной от других клиентов. Чтобы посмотреть список всех известных программе серверов, нажмите одноименную кнопку на панели инструментов.

При подключении к серверу вам выдается специальный ID - идентификационный номер. ID вычисляется по формуле:

$ID = A + 256 \times B + 256 \times 256 \times C + 256 \times 256 \times 256 \times D$, где A.B.C.D - это ваш IP-адрес. Дополнительно к ID приписывается одна из двух приставок: HighID или LowID. Первое - это хорошо. HighID обеспечивает полноценную и беспрепятственную работу в ed2k. А вот минусов LowID много. В первую очередь LowID получают те пользователи, у которых имеются проблемы с сетью: неправильно настроен маршрутизатор/роутер/прокси-сервер либо порты для работы перекрываются файрволлом. Также LowID можно получить, если ваш канал сильно загружен либо перегружен сервер, к которому вы подключаетесь. Два пользователя с LowID не могут обмениваться файлами - некоторые серверы не пускают таких пользователей, некоторые вообще игнорируют или выделяют минимум скорости. В общем, LowID - это плохо. Определить ваш текущий ID проще простого. Он показывается внизу справа, кроме того, можно использовать пикто-

грамму глобуса в панели состояния (внизу). Глобус имеет две стрелки. Зеленый цвет стрелок означает HighID, желтый - LowID, а красный - отсутствие соединения. Прежде чем начать скачивать файлы, нужно определиться, что же будут качать у нас. Не удивляйтесь: девиз сети ed2k (и вообще большинства других пиринговых сетей): сколько отдал, столько получил. Поэтому заходите в Настройки (одноименная кнопка на панели инструментов) и далее слева в списке выбирайте пункт Папки. Видите бокс Папки обмена (снимок 2)? Здесь можно расшаривать (открывать для общего доступа) свои директории. Сделать это проще простого: отмечаем нужные директории птичками, и дело с концом. (Небольшая подсказка: если необходимо расшарить информацию из папки с поддиректориями, выделяйте ее, удерживая клавишу Ctrl.) Грубейшей ошибкой многих новичков является расшаривание содержимого всего жесткого диска. Никогда так не делайте! Есть золотое правило: открывайте только те файлы, которые хотели бы скачать сами. Это легко объяснить. Хотя ed2k - многомиллионная сеть пользователей, общение в ней происходит в основном по интересам. Предположим, вы программист - значит вам в первую очередь интересна информация «программистской» направленности, т.е. компиляторы, компоненты и RTFM. Но вот новый альбом группы «Корни» качать вы точно не будете. Тогда какой смысл другому программисту, слушающему группу «Корни», расшаривать их новый альбом и разбазаривать драгоценный трафик не на единомышленников, а на фанатов русской поп-музыки? Правильно: никакого, поэтому тщательно отбирайте директории для расшаривания.

Что ж, предположим, вы уже определились с открытыми файлами, теперь самое время подключиться к ed2k! Для начала нужно проверить активность своего интернет-соединения, после чего нажать в eMule кнопку Соединение (желтая кнопка с молнией). Через несколько секунд eMule соединится, выдаст вам ID, а также автоматически подключится к пиринговой сети Kademia (сокращенно Kad), которую он тоже поддерживает. Из Kad мы тоже будем качать, причем довольно много. Работа с этой сетью полностью автоматизирована, так что eMule будет вытягивать файлы сразу из двух сетей при работе. А что, собственно, качать? - спросите вы. Правильно, прежде чем скачивать какой-либо файл из бескрайних просторов ed2k, его нужно сначала найти, а это целое дело. Нажмите в

eMule кнопку Поиск, чтобы зайти в одноименный раздел. В самом простом случае достаточно набрать название нужного файла, например, Windows Vista, в графе Имя и нажать Старт. Дополнительно можно указывать тип файла и метод поиска (лучше всего использовать Глобальный). Пример: Имя: Windows Vista, Тип: Образ CD, Метод: Глобальный. Подобный запрос поможет найти iso-образ новой операционной системы от Microsoft (размер нешуточный - под 3 Гб). Если и этого покажется мало, то еще можно ограничить минимальный и максимальный размер, расширение и т.д. Интересен сам синтаксис поисковых запросов. Если вы печатаете в строке поиска Windows Vista, то в результате будут показаны только те файлы, в имени которых содержатся слова и «Windows», и «Vista». Другими словами, пробел интерпретируется как логический оператор И (AND), т.е. Windows AND Vista - это то же самое. Помимо И, есть еще два оператора: ИЛИ (OR) и НЕ (NOT). Поскольку NOT имеет больший приоритет, чем OR, в запросе нужно использовать скобки. Чтобы было понятнее, привожу два примера.

Alina Kabaeva NOT erotic - отобразятся файлы, связанные с Алиной Кабаевой, но без эротической направленности. Как и в web-поисковых системах, грамотное формирование запроса положительно влияет на результаты поиска, поэтому стоит использовать логические операторы. После того как вы набрали нужный запрос и нажали Старт, eMule опросит все серверы на наличие необходимого файла и выведет результат. Сама процедура опроса достаточно продолжительна, особенно если известно много серверов, поэтому придется подождать, прежде чем вы увидите результат. Кстати, трафик процедура поиска тоже съедает немалый. Так или иначе, перед вами окажется список всех подходящих файлов. Можно приступить к его изучению. Во-первых, двух одинаковых файлов вы не увидите. В сети ed2k уникальность файла определяется не именем и размером, а уникальным MD4-хэшем, который генерируется для файла в момент расширения. Поэтому даже если два файла имеют одинаковое имя, знайте: они различны. Изучая список результатов, особое внимание нужно обращать на графу Доступность. Здесь указывается количество человек, у которых данный файл имеется хотя бы частично. Чем больше источников имеют затребованный файл, тем лучше: информация передается частями, и, соответственно, чем больше частей,

тем выше будет суммарная скорость закладки. Лучше, чтобы число источников было не менее 5. Предположим, вы выбрали нужный файл, как же его загрузить? Очень просто: кликните по нему два раза, и нужный файл окажется в разделе Передачи, т.е. начнет передаваться к вам на компьютер. Итак, нужные файлы найдены и поставлены на загрузку, но... они не качаются! Из-за этого многие сразу же забывают на eMule и P2P в целом, так и не разобравшись, в чем, собственно, дело. А дело вот в чем. В данной пиринговой сети (как и во многих других) существуют такие понятия, как рейтинг и очередь. Правило простое: чем больше отдал, тем выше рейтинг. Если Вася отдаст Пете фильм «Дневной дозор», то его рейтинг у Пети значительно подрастет. В то же время рейтинг Васи у других пользователей останется неизменным, поскольку они у него ничего не загрузили. Система рейтингов ведется неспроста:

В очереди придется стоять намного дольше, да и скорости будут низкими - в общем, перспектива использования eMule выглядит не радужной. Но так ли все плохо?

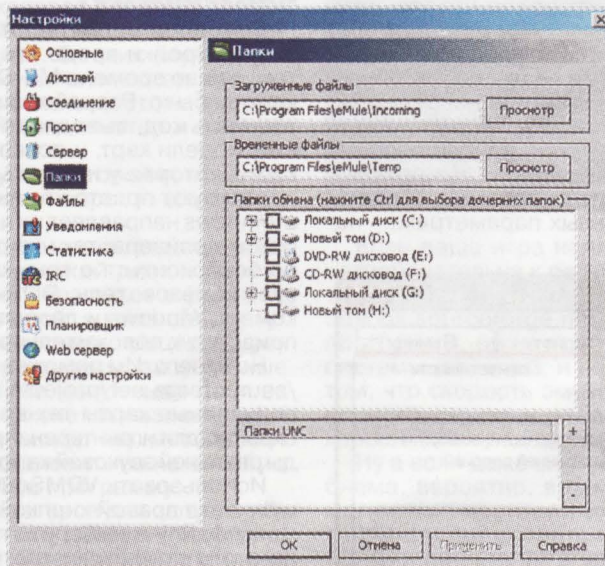
Есть такое понятие в eMule, как дружба. Предположим, файл, который вам позарез нужен, есть только у одного пользователя. Смело щелкайте по его имени правой кнопкой и одноименным пунктом меню добавляйте в друзья. После этого из того же меню посылайте ему сообщение, в котором постарайтесь его убедить включить вас в свой список друзей. Лучше всего писать на английском - самая большая вероятность, что вас поймут. Зачем все это нужно? В eMule друзья начинают загрузку без очереди, т.е. друг всегда имеет наименьший QR. Для этого достаточно выставить своему другу Дружественный слот (правым кликом в окне Сообщения), однако учтите, что передачи файлов между друзьями на рейтинг не влияют.

Далее: в интернете можно встретить множество модификаций eMule, которые якобы ускоряют процесс скачивания. Это не совсем верно. Чтобы в этом убедиться, нужно углубиться в работу протокола ed2k. Регулярно eMule отправляет запросы клиентам, у которых мы что-то качаем, на предмет текущего места в очереди, обмена источниками и т.д. Каждый такой запрос он посылает раз в 10 минут. Многие клиенты устроены таким образом, что чем чаще им шлешь запросы, тем быстрее продвигаться в очереди, поэтому все модификации делают именно так. Однако сам eMule моментально банит всех клиентов, которые посылают запросы чаще, чем раз в 10 минут. Бан - это все равно что блэк-лист, т.е.

после этого мы уже не сможем вообще ничего качать у этого человека. Учтите, что оригинальная версия eMule установлена у 90% клиентов ed2k, так что подобные модификации могут серьезно повредить. И последний, самый малоэффективный, способ увеличить скорость загрузки - отключить сеть Kad. Вспомните: eMule работает с двумя пиринговыми сетями сразу - значит, мы всегда соединены с ed2k и Kad одновременно. Во время закладки файла через ed2k через Kad может вестись поиск на вашем компьютере, что немного забивает канал. Отключив Kad, мы освободим какую-то часть трафика, но многого все равно не выиграем.

Алексей ГОЛОВАНОВ.

По материалам
«Компьютерной газеты».



Снимок 2.

рейтинг определяет ваше положение в очереди на скачивание файла. Важно то, что очередь на загрузку продвигается не как в магазине, а в соответствии с тем, кто больше отдал данному клиенту информации. Если вы кликнете дважды по файлу в разделе Передачи, то увидите в выпадающем списке все источники, которые вам его отдадут, а в графе Приоритет - значение QR (query rating, или ваше положение в очереди). QR напрямую зависит от рейтинга, который вы имеете у каждого источника, поэтому чем он выше, тем меньше значение QR и тем быстрее начнется закладка.

ХИТРОСТИ, ПРЕМУДРОСТИ...

Поначалу вам придется качать без рейтинга, а это в первую очередь не радует пользователей Dial-up.

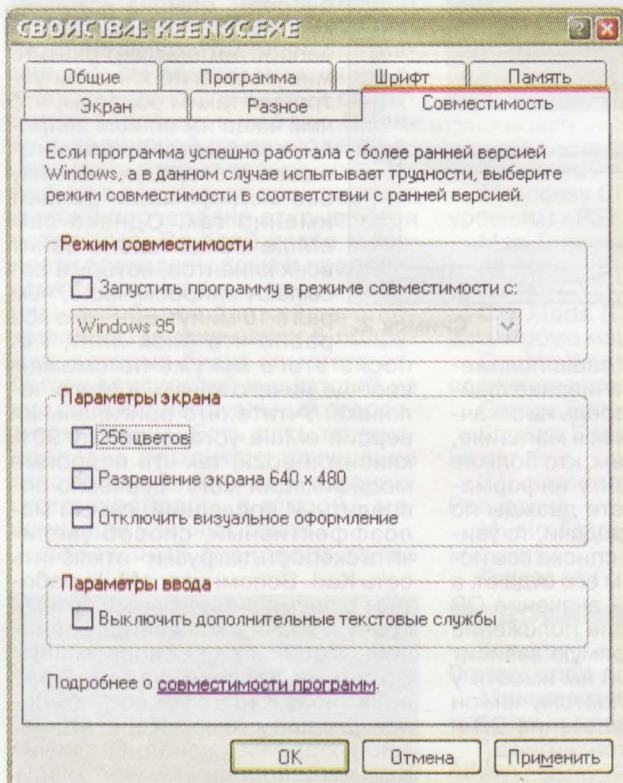
Постоянно на прилавки выплывают все новые и новые компьютерные игры. Однако бывает, что порой накатит ностальгия, достанешь из кучки старый, запылывшийся диск, скопируешь с него какую-нибудь старую классику времён ещё MS-DOS, запустишь и... получишь в лицо сообщение об ошибке, а то и хуже - не получишь вообще ничего. Что делать? Можно, конечно, уныло пробормотать: «Видно, не судьба» и убрать всё на место. Но можно и исхитриться.

На самом деле Windows никогда не страдала недостаточной обратной совместимостью. Множество программ, написанных под ранние версии Windows, порой под 16-битные (1-3), или даже под MS-DOS, работают без проблем. Но «множество» - это не «все», и часть приложений, преимущественно игры, отказываются работать в новых версиях Windows, вываливая бессмысленные сообщения об ошибках, «вылетая» или просто не запускаясь. Увы, как правило, именно эти игры и хочется запустить. Посмотрим, чем же можно примирить старые игры и новые системы.

ПОДРУЧНЫМИ СРЕДСТВАМИ

Windows не располагает особым инструментарием для укрощения строптивых игр, но кое-что всё-таки можно попробовать.

Если у вас Windows XP, то откройте свойства исполняемого файла игры и перейдите на вкладку «Совместимость». Здесь можно установить так называемый «режим совместимости» с более старой системой и повключать дополнительные флажки, приближающие Windows к старине. В не XP-шных системах присутствует лишь флажок «Не давать программе обнаружить Windows» в «Дополнительных параметрах...» на вкладке «Программа».



Если DOS-программа жалуется, что ей мало памяти, то можно настроить последнюю вручную, открыв те же самые свойства программы на вкладке «Па-

Старые игры на новом компьютере

мя». Правда, в этом случае дело осложняется тем, что в DOS используются аж три типа памяти: «обычная» (conventional), расширенная (EMS) и «дополнительная» (XMS), которые приходится настраивать по отдельности. Следите за сообщениями об ошибках, которые могут подсказать, чего именно программе не хватает.

В Windows-95 и 98 существует также возможность перезагрузиться в режиме эмуляции MS-DOS (через Главное меню -> Завершение работы...). В Windows Me эту функцию почему-то отключили, хотя её можно вернуть через неофициальный патч (см. http://www.geocities.com/mfd4life_2000/).

КАК СЛЫШНО?

Бывает, что игра работает, но звука в ней нет, хотя все настройки вроде бы выставлены. Связано это с тем, что во времена MS-DOS драйверов для звуковых карт не было. Разработчикам игр приходилось реализовывать код, выводивший звук на наиболее популярные модели карт, и позволять пользователю выбрать карту, которая у них есть. В Windows же приложения используют просто команды воспроизведения звука, а Windows направляет их на звуковую карточку посредством драйвера, так что приложению больше не нужно беспокоиться о том, какое оборудование использует пользователь. DOS-программы, увы, не знают команд Windows и делают по старинке, что не всегда приводит к положительному результату.

Но ничего. Им поможет программа VDMSound (<http://sourceforge.net/projects/vdmsound/>). Она эмулирует популярные карты тех времён (SoundBlaster, Adlib) и скрытно для игры перенаправляет посланные ей команды реальной звуковой карте через интерфейсы Windows.

Использовать VDMSound просто: после установки щёлкните правой кнопкой по проблемному исполняемому файлу и выберите пункт «Run with VDMS». После этого придётся ответить на несколько вопросов мастера (хотя можно ограничиться и одним: использовать конфигурацию по умолчанию или нет), и в папке появится файл-ярлык с расширением .vlp, который сразу же и запустится. Если всё нормально, то звук уже должен быть. Если нет, то можно поправить настройки ярлыка, благо их предостаточно.

Кстати, кроме звука, VDMSound также может эмулировать джойстик.



ТОРМОЗА

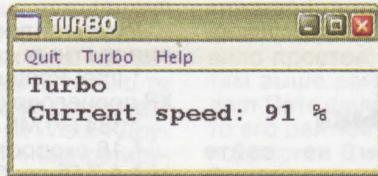
Согласно закону Мура, вычислительная мощность компьютеров удваивается каждые два года. Это значит, что сейчас компьютеры работают в 25 = 32 раза быстрее, чем десять лет назад! К сожалению, некоторые разработчики делали свои игры по принципу «работать как можно быстрее», выжимая из текущих процессоров всю мощь и не заботясь о будущем (а возможно, и не надеясь на то, что их детище ещё кому-то понадобится лет эдак через N).

ИГРАЕМ ВМЕСТЕ

Запущенные на сегодняшней машине, такие игрушки летают с почти световой скоростью, в результате чего вашего персонажа убивают через 1/2 секунды после начала игры. Если это ваш случай, то вам нужны замедлители, то есть программы, которые намеренно снижают скорость вашего компьютера.

Одним из хороших замедлителей является Turbo. Эта программа, спроектированная в далёком 97-м году и предназначенная для систем Windows-95 и NT, до сих пор успешно работает и на Me, и на XP, поскольку базовые принципы Windows за это время ничуть не изменились. Turbo создаёт поток высокого приоритета, который только и делает, что отжирает время у процессора. Интерфейс программы прост до безобразия: щелчком по меню Turbo выбирается процент от исходной скорости, на котором должен работать процессор.

Эту программу и ряд других, аналогичных, можно скачать здесь: <http://ensis.boom.ru/prgs.htm>.



ВИРТУАЛИЗАЦИЯ

Бывает, что всё вышеперечисленное не помогает. На моей памяти была игра, которая работала только в 95-м Windows, на остальных системах она почему-то безжалостно требовала диск. В таких случаях остаётся лишь установить себе на компьютер нужную систему. А если не хочется занимать место на диске и рисковать, купить себе второй компьютер и устанавливать её туда.

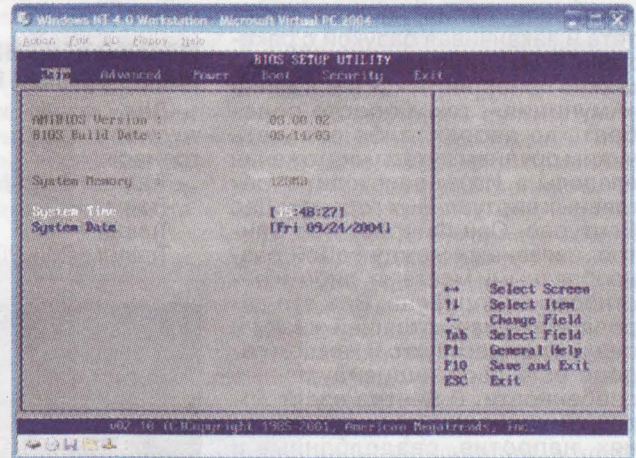
Стоп! Есть решение и получше. Второй компьютер не надо покупать, можно просто-напросто его эмулировать или виртуализировать.

Программа-виртуализатор поможет создать как бы «компьютер в компьютере»: жесткий диск и память виртуальной машины будут располагаться в файле на жестком диске и памяти реальной; а команды виртуальному процессору будут выполнять процессор реальный. Несмотря на это, программы, запущенные на виртуальном компьютере, не могут вырваться за его пределы (если этого не захочет пользователь) и вообще узнать о том, что компьютер «не настоящий». Поэтому вы вполне можете установить на него любую операционную систему и любую программу.

Из коммерческих виртуализаторов для запуска игр больше всего подходит Microsoft Virtual PC (<http://www.microsoft.com/virtualpc/>). Преимущество его над основным конкурентом - VMware Workstation - во-первых, его лучшая поддержка DOS и старых версий Windows (есть возможность обмениваться файлами с

этим системами через общие папки, то есть папки, доступ к которым есть как с виртуальной машины, так и с реальной), а во-вторых, звуковая карта, которую эмулирует VMware, не работает ни в MS-DOS, ни в Windows-95.

Когда вы создадите виртуальную машину, на её жестком диске будет пусто, поэтому вам понадобится дистрибутив той системы, которая вам нужна. Процедура установки аналогична реальной процедуре установки ОС, но не забывайте, что вашей реальной системе ничего не грозит, поэтому можно экспериментировать сколько душе угодно. Можете даже развернуть окно виртуальной машины на весь экран для большего «реализма». После установки ОС не забудьте поставить на неё программы, облегчающие взаимодействие с «хозяйской» системой; подробную информацию смотрите в справочной системе виртуализатора.



Если ваша игра написана под DOS и достаточно нетребовательна к ресурсам, то можете попробовать также бесплатный эмулятор DOSBox (<http://dosbox.sourceforge.net/>). В отличие от предыдущей программы, он не требует установки операционной системы (впрочем, и не допускает). Недостаток её в том, что скорость эмулируемой системы существенно ниже скорости реальной. Впрочем, иногда это и хорошо (см. предыдущую секцию).

Ну а если даже виртуализация не помогает, то проблема, вероятно, в самой игре. Ведь оптические и магнитные носители имеют свойство портиться. В таком случае остаётся лишь уныло пробормотать: «Видно, не судьба» и убрать всё на место. И пойти в магазин за очередной новинкой.

Роман ДОНЧЕНКО.
dxdragon@yandex.ru.

Великое автоворовство!



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Эта игра, безусловно, лидер в своём жанре. В ней есть почти всё, что присутствует в реальной жизни, плюс безбашенные трюки и головокружительные спецэффекты. В этой игре описывается криминальный путь гангстера Карла, за которого вы, собственно, будете играть.

События разворачиваются в 1992 году. Карл сидел в тюрьме за нападение на главного офицера полиции. И вот через 10 лет его досрочно отпускают на сво-

боду. Карл прилетает в аэропорт Либерти Сити (его родной город, в котором живут его старые друзья и в котором у него много связей). Его прибытие совпадает с

ИГРАЕМ ВМЕСТЕ

похоронами мамы (об этом сообщает по телефону брат Карла). Карл почти уже приехал на такси к своему дому, но тут машину останавливает тот самый офицер полиции Тенпенни. Пересаживает его в патрульную машину, находит у Карла пачку денег и забирает её, оставляя ему лишь \$350. Копы катают его по городу, в то время когда вещи, лежащие в такси, уезжают. Наконец-то Карла вышвыривают из машины, и тут начинается его восхождение на бывшие высоты, причём этому будете способствовать именно вы.

Игра насыщена различными видами вооружения, начиная с каскета и заканчивая базуккой с ракетами самонаведения. Оружие можно приобрести как в магазине «Амуниция», так и просто подобрать во дворах, либо овладеть чужим оружием путём уничтожения владельца. Игра происходит в трёх главных виртуальных городах: Лас Вентурас, Сан Фиерро, Лос Сантос, связанных между собой разнообразными мостами, либо окрестностями деревень. Все эти города взяты из настоящей жизни и реально существуют. В каждом городе есть свои индивидуальные особенности. В центре ездят дорогие и светские машины, в деревнях, напротив, раздолбанные и старые машины и трактора.

В игре можно развивать навыки вашего героя: умение велоезды, вождение машины и мотоцикла, выносливость, общее признание, объём лёгких, мышцы и т.д. Навыки можно улучшать в спортзалах, водоёмах и школах. В связи с подпиской о невыезде в начале игры открыт только один город, но в результате прохождения миссий поочередно открываются остальные. По всей карте местности раскиданы дома и предприятия, которые вы можете покупать для более ближнего сохранения. Можно найти 6 подружек, которые будут помогать избегать трудностей и у каждой из них свой индивидуальный стереотип мужчины. Есть пять тюнинг-сервисов ремонта и улучшения автомобилей, один из них тюнингует лоурайдеры, а второй - машины для уличных гонок.

Воздушный транспорт также

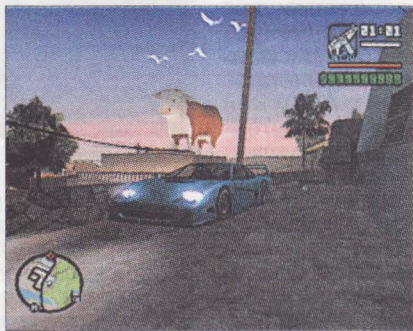
разнообразен, от аэрокузакса за спиной до военного истребителя «Харриер» и транспортного аэробуса. В конце игры тот самый сержант Тенпенни на пожарной машине будет преследовать вас и трагично умрёт от падения с моста, в том же самом месте, где он отнял у вас «заначку» денег.

В общем, эта игра увлечёт каждого, и не важно, каким видам игр вы отдаете предпочтение. Это добротный выпуск игры от фирмы «Rockstar Games». Для более расширенных возможностей можно приобрести большое количество чит-кодов на сайте www.chemax.ru, там также есть следующая информация:

ПРОХОЖДЕНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Для этой игры на сайте www.chemax.ru есть следующие тренеры:

Trainer +4 - pANpAN!
Trainer +10
Trainer +11
Trainer +20 - PiZZADOX



Trainer +27 - PiZZADOX
All Access Cheat (доступ ко всем уровням) - PSY
Map Tags
All Access Cheat (Доступ ко всем уровням)
Car Mods (Позволяет тюнинговать любую машину)
Double Weapons (Установка дополнительного оружия)
Garage Editor
Physics Editor (Редактор физики на авто)
IMG Resource Editor (Редактор Ресурсов)
Music Extractor (Распаковщик музыки)
Trainer +11

ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

Windows XP (Home and Professional) плюс DirectX 9

Минимальные требования аппаратных средств:

- * 1GHz Intel Pentium III или AMD Athlon Процессор
- * 256 МБ RAM
- * 8 скоростей DVD-ROM
- * 3,6 Гб свободного места жёсткого диска для минимальной установки



ПЕРЕСЕЧЕНИЕ
МОНТГОМЕРИ

* видео-карта на 64 Мб, совместимая с DirectX 9 («GeForce3» или лучше)

Рекомендованные требования аппаратных средств:

- * Intel Pentium 4 или AMD Athlon XP процессор (или лучше)
- * 384 (+) МБ RAM
- * 16 скоростей DVD-ROM
- * 4,7 Гб свободного места жёсткого диска для полной установки
- * 128 (+) видеокарта, совместимая с DirectX 9 («GeForce4» или лучше)

УСТАНОВКА

* Вставьте ваш диск CD (DVD) в привод DVD-ROM.

* Если автозапуск происходит, то нажимайте кнопку «Установить», в противном случае откройте содержимое вашего диска, найдите файл INSTALL.EXE и запустите программу.

* Принимаем лицензионное соглашение и выбираем установку по умолчанию: «C:\Program Files\Rockstar Games\GTA Сан Андрес».

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РАДИОСТАНЦИИ

«Сан Андрес» может поддерживать воспроизведение музыки. По умолчанию игра прокручивает с поддержкой Windows файлы с расширением WAV и Ogg Vorbis (OGG). Дополнительно, с правильным CODECS, установленным на ваш компьютер, вы можете закинуть в папку пользовательские треки: MP3, WMA, и т.д. Чтобы обогатить воспроизведение этих форматов, вы можете установить последней Apple QuickTime Player или Microsoft Windows Media Player 9 (или 10).

Михаил ПЕБЕДОНОСЦЕВ.
Pobedonoscev888@mail.ru



ИГРАЕМ ВМЕСТЕ

Шпион, Снайпер и Зеленый берет

COMMANDOS: STRIKE FORCE

ЖАНР: ACTION/SHOOTER

РАЗРАБОТЧИК: PYRO STUDIO

Commandos: Strike Force - сделанный на совесть Action/Shooter про нелёгкое сосуществование Третьего рейха и войск Союзной армии времён Второй мировой войны, а точнее, в 1941-1942 годах. Во время прохождения миссий вам предстоит побывать в трех странах: Франции, Норвегии и, что особенно радует, в Советском Союзе. Столько же у вас будет персонажей - Шпион, Снайпер и Зелёный берет.

ШПИОН

Шпион - уникальный солдат, главный группы и по роду своей профессии способен тихо подкрадываться и так же тихо устранять своих врагов с помощью удавки. Мало того, у Шпиона есть ещё и пистолет с глушителем! А для того чтобы вы чувствовали себя в центре немецких сил, как у себя дома, Шпион умеет снимать с погибших врагов одежду и использовать её по прямому назначению. Но всё было бы так отлично, если бы фрицы не могли вас раскрыть. И ещё одно но: раскрыть вас могут только лишь в двух случаях.

1) Если вы, не дай Бог, будете мозолить глаза старшему по званию, причём чем старше звание, тем быстрее вас раскроют.

2) И ещё вас может раскрыть немец с таким же званием («Что-то раньше я его здесь не видел!»).

Так что, если в первом случае вас рано или поздно узнают, то ваш «сослуживец» может и не признать в Шпионе зловредного диверсанта Союзной армии. Всё зависит от звания «удивившегося» врага и от расстояния от вас до фрица. И наоборот - младший по званию даже не обратит на вас никакого внимания! Кстати, Шпион умеет обращаться ещё с двумя «смертельно тихими» орудиями - пистолетом с глушителем и простой монетой. Вы спросите: «А зачем монета?». Так вот, монета нужна для отвлечения неприятеля (что в некоторых миссиях незаменимо!)



СНАЙПЕР

Предназначение Снайпера - уничтожение вражеских генералов, солдат и немецких снайперов (не забывают, они повсюду!). За попадание из снайперской винтовки в голову в конце миссии даются очки (которые, к сожалению, нельзя использовать для «прокачки» персонажей), а чтобы сделать эти попадания более точными, Снайпер может задерживать дыхание, что заметно замедляет время. Так что ваша цель в этом случае сводится к тому, чтобы найти «подходящую» голову и нажать на правую кнопку мыши. Как и Шпиона, Снайпера можно использовать для проведения «тихих» миссий. Для этого он владеет метательными ножами (что также очень и очень полезно!). Из остального вооружения у Снайпера есть пистолет (правда, без глушителя), необходимый для «ближнего» боя.

ЗЕЛЁНЫЙ БЕРЕТ

Зелёный берет - это боец, хорошо справляющийся и с холодным оружием (нож для бесшумного убийства), и с тяжёлым оружием - противотанковое, пулеметы и даже станковый пулемёт (в последней миссии под названием «Защитим матушку нашу Россию» вам дадут пострелять из пулемёта «Максим»). В основном Зелёный берет нужен при атаке или при обороне. В инвентаре у него помещается пистолет, нож, автомат и ружьё или карабин. И если вам этого не достаточно, Зелёный берет умеет стрелять из двух рук и бросать взрывчатку в танки!

Сюжетная линия Commandos: Strike Force линейная, так что после выполнения всех заданий в рамках одной миссии после красочного ролика вы сразу же перейдёте к следующей карте. Помимо главных заданий во время игры вам то и дело будут попадаться побочные задания - они могут увеличить баллы и упростить выполнение главных заданий.

Пару слов об оружии: каждый персонаж может нести с собой гранаты, дымовые шашки и аптечки. А Снайпер может тащить ещё и мины. В одной из миссий вы также можете найти противогаз и отравляющие гранаты. Кстати, графика в этой игре отменная, а от масштабных битв, когда на вас и ваших сослуживцев нападает отряд немцев на бронемашинах и танках, просто захватывает дух!

МИНУСЫ

Минусов у этой игры почти нет. Но неприятное впечатление оставляет один из роликов, в котором рассказывается, как русский комендант продаёт Родину немцам.

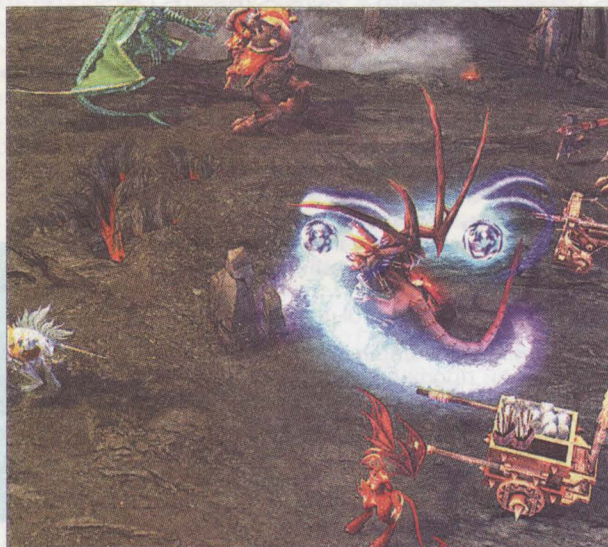
Максим БАЛАБАНОВ.
balabanovm@yandex.ru.



Heroes of Might and Magic V - продолжение легендарной стратегии

РАЗРАБОТЧИК: NIVAL INTERACTIVE
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: [HTTP://WWW.NIVAL.COM/HOMM5_RU](http://www.nival.com/homm5_ru)
ЖАНР: ТРЕХМЕРНАЯ ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ: DVD ИЛИ 4 CD

Вышла в свет очередная, пятая, часть игровой эпопеи Heroes of Might and Magic V. Игра уже заработала высокие оценки геймеров, о чем свидетельствует хотя бы опрос на портале компании-разработчика Nival Interactive, да и многочисленные отзывы на игровых форумах. Пятые «Герои» получили новое графическое наполнение, но во многом сохранили привычный геймплей.



Первое, что обращает на себя внимание, - это обновленная графика. Игра перешла в «третье измерение» - успешная стратегия сегодня просто обязана быть трехмерной. Природа раскрашена в яркие цвета, модели сияют красочной анимацией, магия сопровождается «голливудскими» спецэффектами. Одним словом, графическое оформление поначалу радует глаз. При более детальном рассмотрении замечаешь, что трехмерные модели прорисованы далеко не на оценку «отлично». Тем не менее это ни в коей мере не мешает наслаждаться игровым процессом.

Игра начинается с привычного исследования местности, сбора «полезных ископаемых» и борьбы с враждебными чудовищами, охраняющими «стратегически важные объекты». Хотя пятые «Герои» и со-

хранили практически нетронутым как пошаговое передвижение героев, так и богатые тактикой бои, все же добавились некоторые приятные мелочи. Глобальная карта при определении оптимального пути теперь учитывает даже такие особенности ландшафта, как подземные переходы и необходимость использования лодки. В сражениях мы наконец-то получили возможность видеть очередность ходов юнитов - теперь не придется вычислять, на кого из врагов потратить драгоценные заклинания. Разработчики добавили и автоматический подсчет количества юнитов, которым угрожает смерть от готовящегося удара. У многих животных появились индивидуальные магические способности, а сам герой еще больше приблизился к статусу полноценной боевой единицы.

Радует и то, что в новых «Героях» стало интересно следить за развитием сюжета, чего не скажешь ни об одной из предыдущих частей. Сценарий, подаваемый короткими видеороликами в процессе прохождения всех шести кампаний, рассказывает историю каждого замка. В течение игры нас знакомят с особенностями каждой из рас. Как и раньше, все они имеют свои достоинства и недостатки. Одни быстрее и без особых затрат отстраивают замки, другие отличаются боевой силой юнитов, третьи берут магией. За какую из рас играть - решать вам.

Ушли в прошлое однообразные сценарии, где основная цель - убить всех врагов. Разработчики нашли более изощренные и интересные ходы. Так, недовольные стратегией вождя войска могут вдруг начать убегать из вашего лагеря, а на голову врага, которого вы собираетесь сокрушить, может претендовать и другой герой.

Работая над органами управления, разработчики «Героев», очевидно, пытались облегчить интерфейс. Исчезла неизменная панель в правой части экрана, появилось «радиальное» меню, полезное далеко не всегда. В итоге интерфейс получился еще более неудобным.

И все же мелкие недостатки не портят общего впечатления о новом продукте. Ведь сам игровой процесс захватывает, и оторваться от игры на удивление сложно. А это самое главное для любой компьютерной игры.

Валентин ЦАРЕВ.
tsarev@mail.nnov.ru



HELP!

Если у вас на работе есть доступ к интернету, то вполне возможна такая ситуация, что просматривать веб-странички вы можете, а общаться по ICQ и подобным программам, например, нет. В чём дело? Скорее всего, в корпоративном файрволле, которым администратор сети прикрыл большую часть портов из соображений безопасности.

К счастью, есть способ, которым можно обойти это досадное ограничение. Но сначала рассмотрим механику сетевых соединений.

ЧТО ТАКОЕ СЕТЕВОЙ ПОРТ?

Порт - это целое число от 1 до 65535 (номер 0 зарезервирован для специальных целей). Приложение может «слушать» какой-то порт, т.е. сообщать ОС, что оно будет принимать пакеты, посланные на него. Таким образом, на компьютере может работать несколько приложений-серверов, каждое из которых слушает свой (свои) порт(ы), не мешая друг другу. Когда программа посылает пакеты данных на другой компьютер, в них указан номер порта, поэтому они попадают к тому приложению, которому были предназначены. Для многих служб интернета существуют стандартные номера портов, которые практически всегда используются соответствующими серверами.

Конечно, ничто не мешает вредоносному приложению использовать сеть по своему усмотрению. Например, программа-шпион может, попав на компьютер-цель, открыть на нём какой-нибудь порт, тем самым позволяя хакеру соединиться с собой, либо наоборот, сама соединится с машиной взломщика. Что может дальше произойти, зависит от фантазии последнего и замысловатости программы.

Чтобы предотвратить такую ситуацию, и нужен файрволл, который просто не даст прийти пакету, нацеленному не на порт из «белого списка». Но тут действует главный минус белого списка - всё предусмотреть невозможно, и порой такие приложения, как ICQ, не получают желаемого доступа к сети, в результате чего страдает пользователь.

ТУННЕЛЬ К СВЕТУ

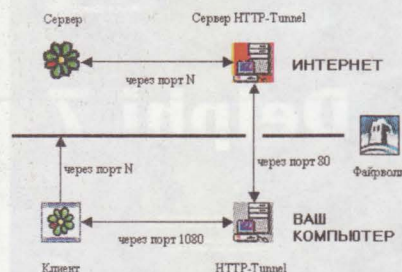
К счастью, есть способ обойти файрволл. Как правило, среди незакрытых портов остаётся порт 80, известный тем, что это порт по умолчанию для протокола HTTP, который мы используем для обращения к Всемирной паутине. Если и этот порт закрыт, то непонятно, зачем вообще вам был дан доступ в интернет.

Программа HTTP-Tunnel (скачать её можно с сайта <http://www.http-tunnel.com/> - всего 175

Туннель сквозь «огненную стену»

кБ!) даёт возможность перенаправить сообщение приложения с сервером через вышеупомянутый 80-й порт. HTTP-Tunnel можно использовать бесплатно, однако при этом скорость передачи данных сильно ограничена, хотя для чатов её вполне хватит.

Рассмотрим, как «туннель» работает (см. схему):



* HTTP-Tunnel на вашем компьютере и сервере компании в интернете слушают 1080-й и 80-й порт соответственно.

* В настройках клиентского приложения (пусть для определённости это ICQ) вы указываете localhost (т.е. собственный компьютер) в качестве HTTP прокси-сервера.

* ICQ соединяется с HTTP-Tunnel через 1080-й порт и сообщает, какой сервер и порт ему нужны.

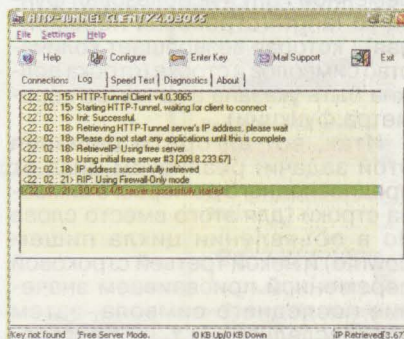
* HTTP-Tunnel соединяется с своим сервером в интернете через 80-й порт (тем самым проходя через файрволл) и сообщает, какие сервер и порт нужны ICQ.

* Сервер HTTP-Tunnel соединяется с сервером ICQ через нужный порт.

ПРАКТИКА

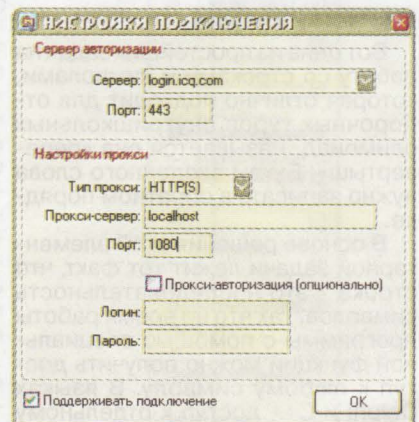
Давайте теперь рассмотрим процедуру установки туннеля для какого-нибудь конкретного приложения, например, мессенджера QIP.

Первым делом нужно запустить HTTP-Tunnel и посмотреть, подключится ли он к серверу (тогда окно должно выглядеть как на скриншоте).



Если нет, то нажмите Configure и настройте параметры прокси-сервера (их можно посмотреть в браузере). Если после этого щелчок по кнопке Test выдаст ошибку, то вероятно, что администратор сети закрыл доступ к серверам HTTP-Tunnel; в этом случае программа вряд ли вам поможет.

Если подключение удалось, то настроим мессенджер. Для этого запустим его, щёлкнем «Сервер/прокси», и заполним параметры прокси: тип - HTTP, сервер - localhost, порт - 1080. После этого соединяйтесь, всё должно работать.



Если ваше приложение не умеет работать с прокси-сервером, однако позволяет указать сервер, к которому оно должно подключиться (например, Outlook Express), то можно также попробовать наладить связь через HTTP-Tunnel. Для этого в окне последнего выберите Settings -> Add Ports/Applications, после чего введите порт и имя сервера, к которому подключается ваше приложение (например, 110 и pop.mail.ru для входящей почты) и нажмите Add. Наконец, в свойствах приложения вместо сервера (pop.mail.ru) укажите localhost. После этого оно будет связываться с HTTP-Tunnel, который будет скрытно пересылать пакеты данных настоящему серверу и обратно.

Кстати говоря, помимо того, что HTTP-Tunnel позволяет вам пролезть через файрволл, он даёт и ещё два важных преимущества:

* Нельзя узнать, какие узлы запрашиваете вы, ведь с вашего компьютера идёт только соединение на сервер HTTP-Tunnel.

* Узел не сможет узнать, кто его посетил, ведь с ним соединяется только сервер HTTP-Tunnel.

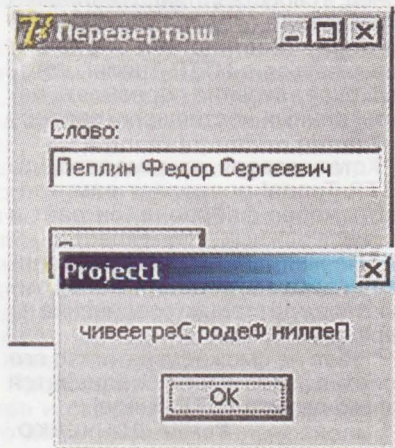
Роман ДОНЧЕНКО.
dxdragon@yandex.ru.

В предыдущих двух выпусках я довольно подробно (насколько смог, разумеется) описал основные конструкции Паскаля, зная которые, можно с помощью специализированной литературы изучать программирование на профессиональном уровне. В этой же статье я решил привести некоторые типовые задачи (в том числе и простые олимпиадные) и описать особенности их решения. Также здесь я хотел рассказать о некоторых инструкциях языка Delphi и приемах программирования, которые мне не удалось описать в предыдущих выпусках.

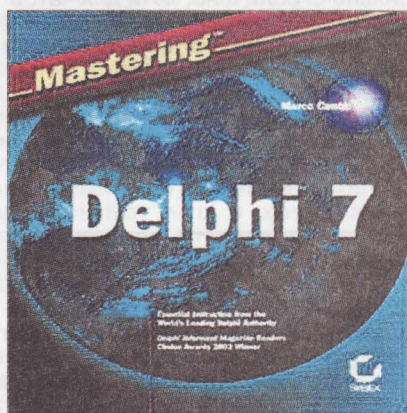
ПЕРЕВЕРТЫШИ

Вот одна из простейших задач на работу со строками и символами, которая отлично подходит для отборочных туров внутришкольных олимпиад, называется она «перевертыш». Буквы введенного слова нужно записать в обратном порядке.

В основе решения этой элементарной задачи лежит тот факт, что строка - это последовательность символов, так что во время работы программы с помощью специальной функции можно получить доступ к любому символу. В языках Delphi и C++ доступ к отдельному символу можно получить, указав номер этого символа в квадратных скобках. Например, если есть строковая переменная *s* со значением «Камиль Сен-Санс», то в результате выполнения инструкции ***s[6] := 'л'*** переменная *s* будет содержать строку: «Камилл Сен-Санс». С учетом сказанного алгоритм решения этой задачи может быть такой: меняем местами первый и последний элемент, затем - второй и предпоследний, и так далее... Но представлять строку как



Простые программы на Delphi



ка, в которой реализуется добавление символов в цикл, будет иметь вид ***s1 := s1 + Copy(s, i, 1)***. Ну, теперь написать исходник этой программы для вас не составит труда.

Продолжим наши увлекательные «разборки со строками» и решим еще парочку стандартных задач на эту тему.

СЧИТАЕМ СТРОКИ

Ну, например, такую - нужно посчитать, сколько в строке открывающих и закрывающих скобок и узнать, каких больше. Тут все вроде просто - перебираем все символы строки (функция *Copy*) и, если символ - (, то увеличиваем первую переменную-счетчик на один (*n1 := n1 + 1*), а если это - символ закрывающей кавычки, то тогда увеличиваем второй счетчик (*n2 := n2 + 1*) и потом сравниваем эти две переменные.

Вот еще задача на строки - даны три слова (введены в одной строке), нужно подсчитать, сколько в них совпадений (т.е. сколько одинаковых слов). Вообще, это задача довольно мутная в том плане, что все слова сначала нужно вырезать. Массив - это структура данных, представляющая собой набор однотипных переменных, имеющих одинаковое имя. Доступ к элементам массива осуществляется по индексу (номеру), который указывается в квадратных скобках. Массив объявляется так:

```
var: array [N1.. N2] of ТИП
```

Здесь *N1* и *N2* в квадратных скобках - это константы (обычные или именованные), определяющие диапазон индексов массива, а *ТИП* - тип элементов массива. Присвоить какому-либо элементу массива значение можно так:

```
A[100] := 154
```

(При этом, разумеется, индекс, указанный в присваивании, должен входить в диапазон при объявлении, а тип элементов массива должен быть целого типа.)

Выше был приведен пример од-

номерный массив символов можно не во всех языках программирования (в старых реализациях Бейсика, например, нельзя), поэтому будем пользоваться специальной функцией, которая позволяет вырезать подстроку из строки.

В языке Delphi эта функция называется *Copy*, вот ее форма записи: *Copy(строковая переменная, а, b)*, где *Строковая переменная* - это строка, из которой происходит выделение, *а* - это позиция, с которой начинается выделение, *а b* - количество выделяемых символов. Чтобы продемонстрировать использование этой функции, возьмем уже имеющуюся строковую переменную *s* (значение «Камилл Сен-Санс») и вырежем из нее в отдельные строковые переменные имя и фамилию композитора. ***Name := Copy(s, 1, 6)***, ***Fam := Copy(s, 8, length(s)-8+1)***. В качестве второго параметра функции *Copy* оператора присваивания переменной *Fam* я использовал функцию *length(строковая переменная)*, которая возвращает количество символов в строке (строка должна быть указана в качестве параметра функции).

Итак, вот алгоритм решения этой задачи: реализуем цикл от предпоследнего до первого символа строки (для этого вместо слова *do* в объявлении цикла пишем *downto*) и некой третьей строковой переменной присваиваем значение последнего символа, затем предпоследнего, и т. д., т.е. стро-

ПРОСТО О СЛОЖНОМ

номерного массива. Рассматривать многомерные массивы в этой статье я не буду.

Теперь вернемся к нашей задаче. Поскольку написать соответствующую программу новичку довольно трудно, воспользуемся приемом разбиения, которым часто пользуются профессиональные программисты при написании больших программ. Для начала напишем программу, которая просто сортирует буквы в строке. Как я уже говорил выше, в некоторых языках программирования строку можно представить как одномерный массив символов, поэтому будем полагать, что некая строка s - это массив, который нужно отсортировать. Существует несколько алгоритмов сортировки массива. Рассмотрим самый простой из них - метод «пузырька». Суть его заключается в обмене двух соседних элементов. Если текущий элемент больше следующего, то элементы меняются местами, т.е. элементы с меньшими значениями «всплывают», а с большими - «тонут» (отсюда и название). Легче всего реализовать этот алгоритм в цикле `for`, который будет продолжаться до предпоследнего элемента. Для обмена необходимо использовать «третью» переменную, которая будет хранить один из элементов массива (подробнее об этой проблеме см. следующую задачу). Реализуем данный алгоритм, экономя такты процессора - для этого заведем булеву переменную, отслеживающую обмены. Ведь если обменов нет, значит, задача решена и не имеет смысла «зацикливаться» дальше. Вот соответствующий код:

```
repeat
  changed := false; // в текущем
  цикле нет обменов
  for k := 1 to N-1 do
    if a[k] > a[k+1] then
      begin
        buf := a[k];
        a[k] := a[k+1];
        a[k+1] := buf;
        changed := true; // обмен есть
      end;
  until not changed;
```

Ну а теперь, когда вы написали (искренне на это надеюсь) эту «игрушечную» программу, можно обсудить алгоритм решения задачи, ради которой мне пришлось делать столько ремарок и оговорок. Итак, как я уже говорил, мы должны «вонять» в массив отдельные слова. По идее, слова должны разделять пробелы, поэтому их-то мы и ищем. Найдя первый пробел, вырезаем (с помощью функции `Сору`) все символы, которые находятся до этого пробела, встретив второй пробел, вырезаем все, что находится между первым и вторым пробелом (позицию первого пробела нужно со-

хранить). Наконец, последний шаг - это вырезать все символы, находящиеся правее последнего пробела (в языке Бейсик, если мне не изменяет память, есть даже такие функции, `RIGHT$` и `LEFT$`). Вот, вроде, и все с этой задачей. Только следует помнить, что при «забивке» массива лучше не включать в выделение пробелы - это затруднит сравнение.

ПОМЕНЯЙ ЗНАЧЕНИЯ

Попробуем решить задачу на структуры данных, суть которой заключается в том, чтобы поменять значения двух числовых переменных, не используя буфера, т.е. третьей переменной. Помню, похожий конкурс объявляли даже в журнале «Хакер» пару лет назад.... И так, первый, самый простой способ поменять значения двух переменных - это использовать буфер для хранения какой-то одной переменной, ведь если записать инструк-

```
A := B
B := A,
```

обе переменные будут содержать значение `B`. Вот работающий код:

```
C := A
A := B
B := C
```

Но ведь у нас в условии сказано, что третьей переменной быть не должно! Поэтому попробуем сделать так:

```
A := A + B
B := A - B
A := A - B
```

Подумайте, как можно сделать так, чтобы программа меняла значения двух переменных независимо от их типа (наш пример пригоден только для чисел). Подсказка: для решения используйте инструкцию `XOR`.

Реализовав на своем компьютере эти типовые задачи по программированию, вы сможете уже сейчас приступить к решению довольно сложных олимпиадных задач по программированию, т.к. они, чаще всего, ориентированы на математическую смекалку, а не на знание особых приемов программирования (это относится к школьным задачам). Попробуйте, например, решить задачи из областной олимпиады кодингу, проведенной Нижегородским университетом имени Лобачевского (задания для обоих туров можно найти на страничке факультета `ВМК`, ссылку поищите на сайте университета, www.unn.ru).

Федор ПЕПЛИН.
peplin_fedor@mail.ru.

Настройки реестра Windows

ЭКРАН СМЕНИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Существует возможность замены экрана приветствия без модификации самого файла `logonui.exe`, в котором содержится внешний вид экрана. Для этого создайте самостоятельно такой экран. Затем в разделе `HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\WinLogon` создайте строковый параметр `UIHost`, в котором и пропишите полный путь к вашему новому файлу.

РЕГИСТРАЦИОННЫЕ ДАННЫЕ

Если вы нажмете на кнопку «О программе» в «Проводнике» или в других программах, поставляемых с Windows, то увидите, кто обладает правом использования этой копии. Также эти данные можно увидеть в апплете «Система Панели управления». Возможно, вам компьютер достался от кого-то другого, и вы хотели бы изменить регистрационные данные. Для этого нужно изменить строковые параметры `RegisteredOwner` (Ваше имя) и `RegisteredOrganization` (название организации) в разделах:

Для Windows 95/98/Me:
`HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion`
Для Windows NT/ 2000/XP:
`HKLM\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion`

ПУТЬ УСТАНОВКИ WINDOWS

Иногда приходится переустанавливать Windows с разных мест - с жесткого диска, с компакт-диска, с записывающего `CD-RW`. Но Windows запоминает путь安装ционных файлов, что порой создает проблему. Чтобы «обмануть» Windows, используйте строковый параметр `SourcePath` в разделе `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup`, указав ваш путь

ПАРОЛЬ ПОСЛЕ ЖДУЩЕГО РЕЖИМА

Можно настроить систему таким образом (Windows XP), чтобы при включении компьютера после «Ждущего режима» появлялось диалоговое окно с приглашением ввести пароль. Для этого в разделе

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Windows\System\Power` создаем параметр типа `DWORD` `PromptPasswordOnResume` со значением 1.

Бывают такие случаи, когда нужно записать все происходящее на экране в какой-либо файл для того, чтобы в дальнейшем можно было бы просмотреть все это на своем компьютере или показать ролик своим друзьям. Как говорится, «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать».

ДЛЯ ЧЕГО ЭТО НУЖНО

Запись заметок с экрана (программы, игры и т.д).
Записать вашу беседу в чатах, ICQ, чтобы запомнить, о чем шла речь.

Можете записать фрагменты фильмов.

Можете записать фрагменты из игр и переслать ролик с вашей победой в игре своему другу.

Записать свои действия в программе с добавлением вашего голоса (через микрофон).

И ЕЩЕ МАССА РАЗНЫХ ПРИМЕНЕНИЙ

Существует очень большое количество программ для записи видеороликов с вашего монитора, перечислю только некоторые из них:

Hero Screen Recorder - <http://www.heroshare.com/>,
HyperCam 2 - <http://www.hyperionics.com/>,
UvScreenCamera (русский интерфейс) - <http://uvsoftium.ru/>,

VideoCAP (русский интерфейс) - www.alisacomputing.com,

FRAPS - www.fraps.com,

Camtasia Studio 3 - <http://www.techsmith.com/>,

CamStudio - <http://www.rendersoftware.com/products/camstudio>.

В этой статье будем рассматривать бесплатную программу CamStudio, которую вы сможете скачать на официальном сайте - <http://www.rendersoftware.com/products/camstudio>.

Достоинств этой программы море - запись роликов во Flash формат, добавление к ролику разных этикеток (подсказок), запись голоса к ролику.

ПРОГРАММА CAMSTUDIO СОСТОИТ ИЗ 3 ПОДПРОГРАММ:

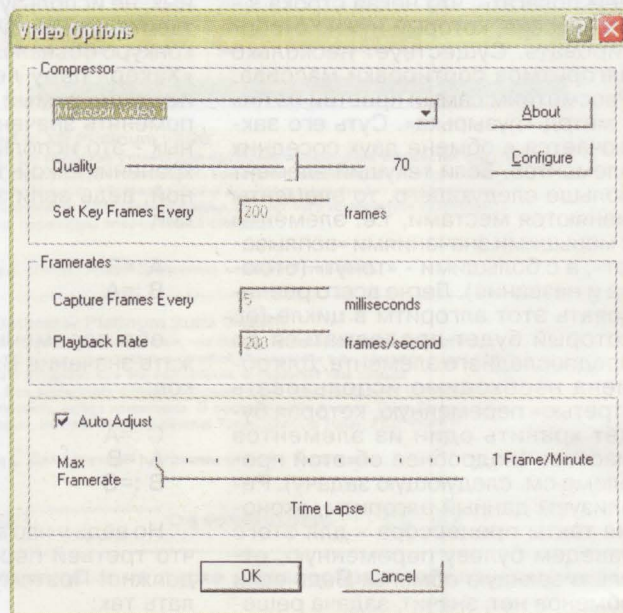
- ✓ менеджер по записи роликов;
- ✓ плеер для мультимедийных файлов;
- ✓ плеер для воспроизведения Flash файлов.



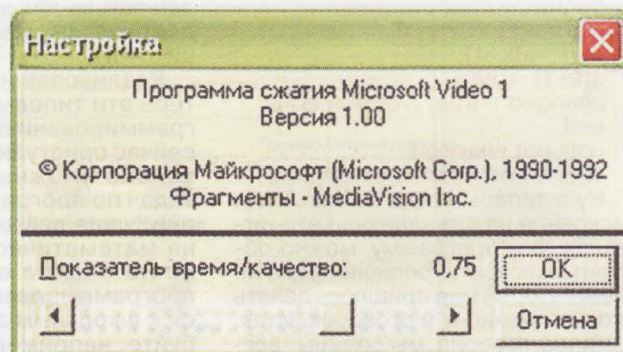
Создание роликов

Чтобы программа была удобнее и понятнее, её можно русифицировать - для этого вам необходимо зайти на сайт - <http://msilab.ru> и найти русификатор для вашей версии программы.

Для начала работы программы её нужно настроить, для этого зайдите в опции и выберите закладку - Video options, появится такое окно:



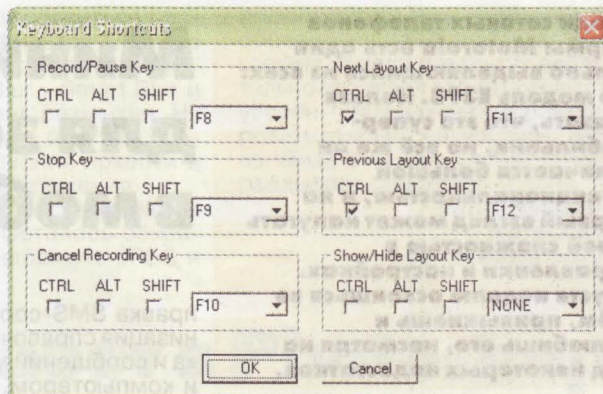
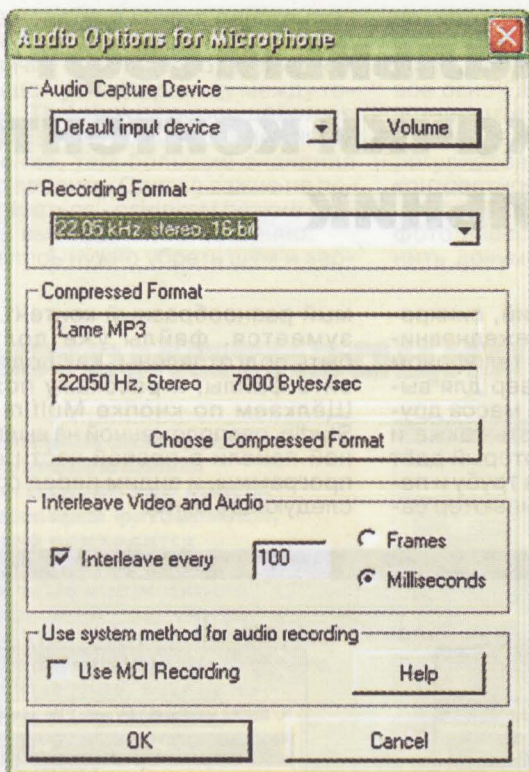
Первым делом нужно выбрать кодек для сжатия видео и настроить его нужным образом. Если вы выбрали кодек Microsoft Video 1, нажав на кнопку Configure, вы увидите следующее окно:



Передвигая ползунок, вы выбираете качество записи вашего ролика: чем качество выше, тем больше будет размер ролика!

Если вы хотите комментировать ролики своим голосом, то для этого нужно настроить соответствующие опции программы - Options > Audio options for Microphone, и вы увидите следующее:

МУЛЬТИМЕДИА



Как мы видим, изначально стоят следующие клавиши:

Запись/пауза - F8,
Остановка записи - F9,
Остановка записи без сохранения - F10,
Показать следующую этикетку - F11,
Показать предыдущую этикетку - F12.

Нажав клавишу F8 или кнопку записи на панели инструментов программы, вы можете сделать свой первый ролик.

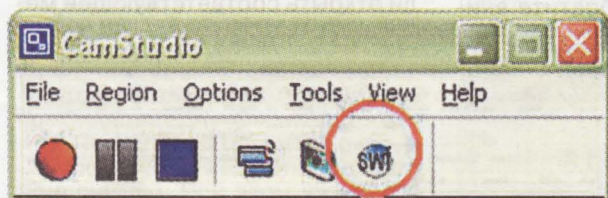
Для того чтобы дополнить видеоролик различными этикетками, нужно заранее приготовить нужное количество этикеток и отредактировать их под свои нужды. Для этого нам нужно зайти в опцию, которая находится на панели инструментов программы.



Вам нужно выбрать понравившиеся этикетки, отредактировать и добавить их в специальную библиотеку. Для этого необходимо выделить этикетку и правой клавишей скопировать в буфер обмена, затем зайти в закладку layout и вставить скопированную этикетку из буфера обмена в библиотеку этикеток.

Выбирайте устройство, с которого будет производиться запись, и выберите качество для записи голоса. После настройки выберите следующую опцию - Options > Record Audio from speakers (она включает запись аудио во время съемки ролика).

После всех настроек нужно выбрать, в какой формат будет производиться запись - AVI (файл, который будет воспроизводиться во всех видеоплеерах, например Winamp) или Flash (этот формат предназначен в основном для воспроизведения роликов на Web-страницах). Переключение между форматами записи находится на панели инструментов программы.



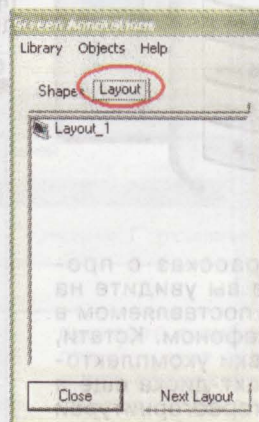
После того как определили, в какой формат будете записывать ролик, вам нужно выбрать область экрана для записи, всего 3 режима.

1. Region - при нажатии кнопки «запись», вы должны будете выделить тот участок экрана, который нужен вам для записи (при записи ролика вы сможете передвигать этот участок).

2. Fixed region - выбор определенного участка экрана, при записи ролика так же можно передвигать в любой участок экрана.

3. Full screen - полный экран.

Также вам нужно будет определить «горячие» клавиши для начала и остановки записи, для этого нужно зайти в опции Options>keyboard shortcuts.



Для вставки этикеток при записи ролика, вам нужно нажать на соответствующую «горячую» клавишу.

Прочитав данную статью, вы сможете делать видеоролики с профессиональным качеством! Как всегда, если возникнут какие-либо вопросы, обращайтесь на E-mail: Grishunin@mail.ru

ДМИТРИЙ ГРИШУНИН.

Среди сотовых телефонов фирмы Motorola есть один сильно выделяющийся из всех: это модель E398. Нельзя сказать, что это супер-мобильник, но всё же он отличается большой функциональностью, и на первый взгляд может напугать своей сложностью в управлении и настройках. Спустя неделю освоившись во всем, привыкнешь и полюбишь его, несмотря на ряд некоторых недостатков.

Не стоит перечислять все достоинства и недостатки в этом телефоне. Каждый отыщет сам, что ему нравится, а что нет. Я же хочу рассказать о софте, который я использую в компьютере для работы с этим телефоном. Многие программы подойдут для работы с другими моделями телефонов Motorola, а что-то можно использовать и для других марок мобильных.



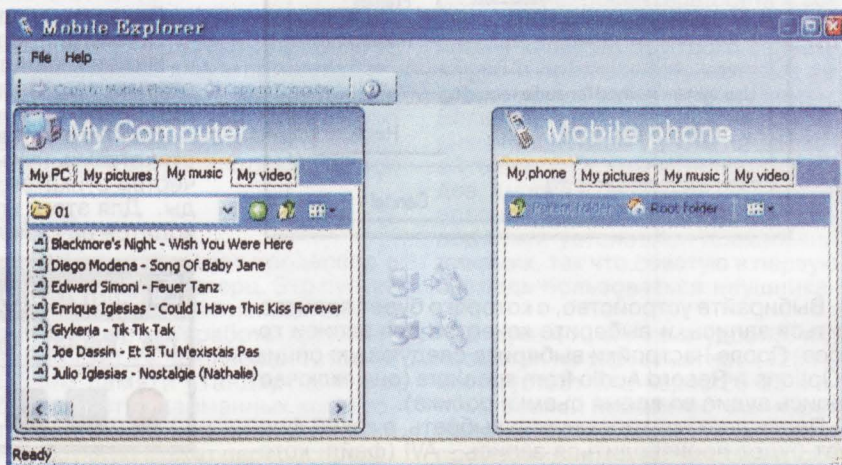
Начну свой рассказ с программ, которые вы увидите на компакт-диске, поставляемом в комплекте с телефоном. Кстати, комплект поставки укомплектован кроме компакт-диска ещё и USB-кабелем, стереогарнитурой и картой памяти на 64 Мб. На диске, кроме рекламных материалов, мною были обнаружены две программы и драйвера телефона.

Первая из программ - это Mobile Phone Tools. Основная программа для работы с телефоном в компьютере. Обладает множеством функций, таких как от-

Минимальный софт для закачки контента в мобильник

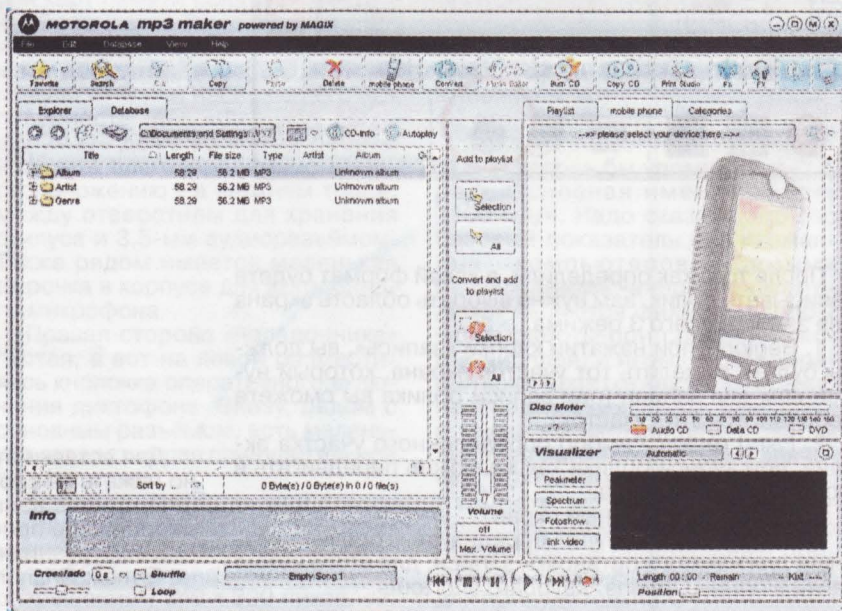
правка SMS-сообщений, синхронизация справочника, ежедневника и сообщений между телефоном и компьютером, браузер для выхода в интернет и ещё масса других возможностей. Есть также и мультимедиацентр, который даёт возможность загнать в трубу и перекинуть с трубы в компьютер са-

мый разнообразный контент. Разумеется, файлы уже должны быть подготовлены. Как подготовить файлы, я расскажу позже. Щёлкаем по кнопке Multimedia Studio, расположенной на выдвижной панели в правой части окна программы, и видим перед собой следующее окно:



Управлять перемещением в данном окне настолько просто, что справиться может абсолютно любой пользователь. Вы видите две панели: в одной из них представлен наш компьютер, а в другой - телефон. Обратите вни-

мание на то, что память в телефоне разграничена на собственную и память на сменной карте памяти. Поэтому, прежде чем перекидывать что-либо в телефон, необходимо в правой панели открыть соответствующее ме-



МОБИЛЬНАЯ КОМПАНИЯ

сто для хранения данных. Также и при скачивании из телефона ищите файл там, где он в своё время был сохранён. Таким способом можно перемещать графические объекты, mp3-файлы и видео-файлы (телефон не имеет возможности записывать видео, но просматривать закаченное в него видео можно).

Следующая программа, присутствующая на диске, - это MOTOROLA mp3 maker. Специальная программа для работы с mp3-

записями, присутствующими в телефоне. Хотя работать она будет и с графикой, и с видеозаписями, и не только с теми, что в телефоне.

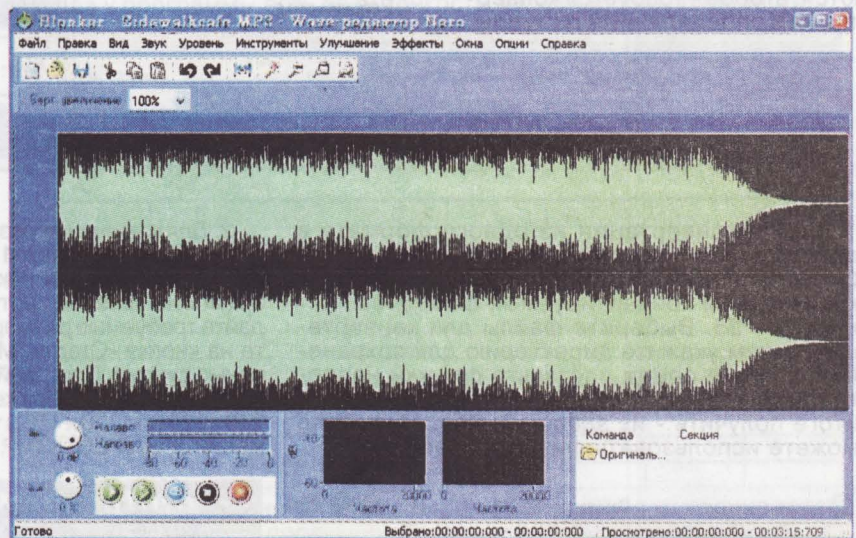
Окно программы также разделено на две панели: в одной отображаются файлы из телефона, а в другой представлен наш компьютер. Перечислить все возможности этой программы не представляется возможным из-за их многообразия. Кроме перемещения контента, здесь есть такие функ-

ции, как конвертация, редактирование, запись аудиофайлов, печать фотографий, лейбл для CD и DVD-дисков, прожиг и копирование CD; воспроизведение аудио- и видеофайлов с телефона и с компьютера и ещё много чего. Подробнее можно всё узнать в Help.

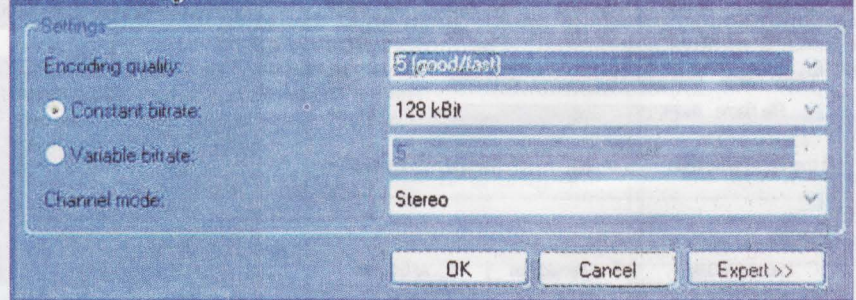
Теперь можно познакомиться и с другими полезными программами, столь необходимыми для работы с контентом, в частности именно для его создания и доведения до нужной кондиции.

AUDIO

Nero Wave Editor. Компонент пакета программ Nero 6.6.0.3. Я обычно в этой программе создаю новую аудиозапись, накладывая один-другой эффект для собственного произведения. Можно здесь же перекодировать необходимые записи в mp3, повысить/понизить уровень записи, вырезать лишнее или скомпоновать фрагменты в один трек; одним словом - отредактировать аудиозапись по собственному вкусу. Пользоваться программой просто, благо, что она имеет русскоязычный интерфейс. Возможностей для личного творчества хватает с избытком. Если вы не особо притязательны к качеству записи, то для того, чтобы сэкономить место в телефоне, можете понизить битрейт записи. Для этого в окне «Сохранить как...» жмёте на кнопку «Опции» и в окне MP3 setting поэкспериментируйте с различными установками.



MP3 settings



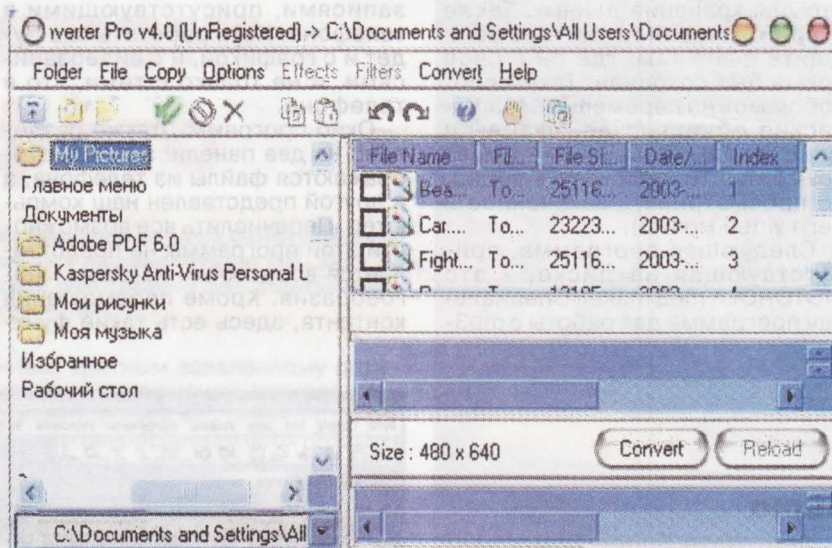
PSM PLAYER V3.80.

Эта совсем маленькая программка помогает мне в редактировании MIDI-файлов. Отключить не понравившиеся инструменты; вырезать лишнее и скомпоновать; настроить полифонию, поднять/понизить общую громкость звучания или только некоторых инструментов. Разумеется, существуют и более мощные редакторы MIDI, но для телефонного контента хватит и такой. Самая распространённая операция - это вырезать из целой мелодии фрагмент секунд 20-30. Это, по моему мнению, оптимальный вариант для мелодии на входящий звонок. А места в телефоне занимает от 3 до 10 килобайт.

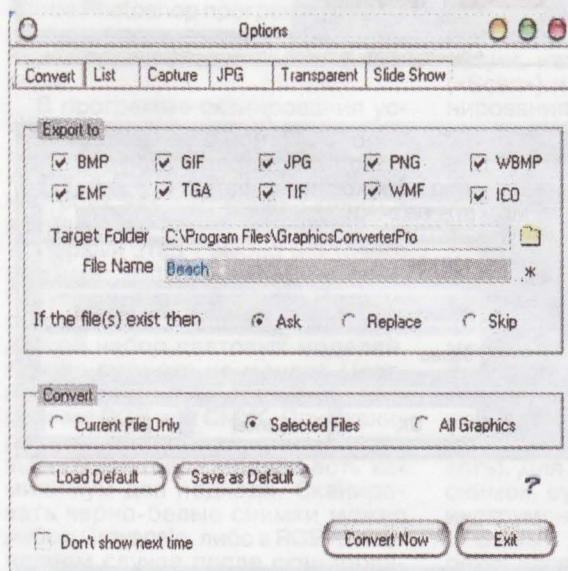


ГРАФИКА

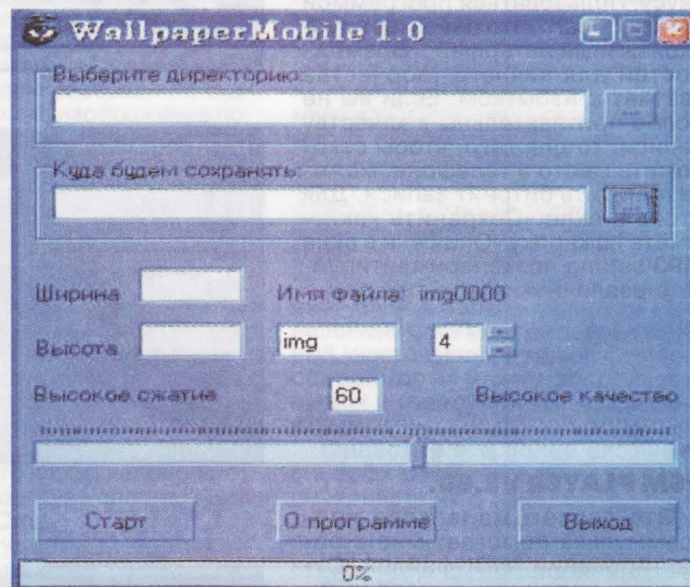
Для работы с графикой можно пользоваться совершенно многими программами. Особенностью графики для телефона является: первое - не все графические форматы поддерживаются, второе - требуется конвертация в определённые размеры.



1. Для конвертации из одного формата в другой я пользуюсь программой Graphics Converter Pro v4.0. Удобна программа большим количеством конвертируемых форматов. Исходных - 25. Выберите файлы для конвертации, затем укажите директорию для сохранения. В меню опции поставьте флажки напротив тех расширений файлов, какие желаете в итоге получить - их здесь 10. Дополнительно можете использовать фильтры и эффекты.



2. Для изменения размеров изображения пользоваться утилитой WallpaperMobile 1.0. Достаточно указать директорию с изображениями и директорию, в которой требуется сохранить их (можно сразу на карту памяти телефона (читайте ниже); задайте требуемые размеры - высоту и ширину в пикселях и жмите на кнопку «Старт». Можете поэкспериментировать со степенью сжатия. Постарайтесь выдержать пропорции изображения: например изображение размерами 480 x 640 изменить на 240 x 320 или 120 x 160 и т.д. Поддерживаются форматы изображений JPG, JPEG и BMP. Конвертируется только в формат JPG.



JAVA

Телефон поддерживает MIDP 2.0. В свой телефон Java мне удалось загнать следующим образом. Я использовал программу MIDway 2.8. Правда, чтобы активировать возможность закачки java, понадобилось активировать такую функцию через программу P2KTools. О ней я расскажу в конце.

1. В телефоне выполняем следующую последовательность действий: Меню > Параметры > Средства Java > Загрузка Java-приложений

2. Теперь подключаем кабель USB к телефону. Появится надпись «Связь JAL активна».

3. Следующим шагом запускаем утилиту MIDway.

При первом подключении необходимо обязательно указать коммуникационный порт, в последующем программа его запомнит и указывать не придётся.

4. В MIDway Меню File > Open JAD... и находим интересующую нас игру в своём компьютере. Далее выполняем File > Send JAD. В телефоне после такой команды увидите название и характеристику загружаемой игры и жмите на кнопку ЗАГРУЗКА (на телефоне). После того как игра загрузится (а за процессом загрузки вы можете следить и на экране монитора и на экране телефона), телефон вам сообщит, что приложение загружено и спросит вас

МОБИЛЬНАЯ КОМПАНИЯ

- произвести ли его установку? Вы, разумеется, соглашаетесь. Когда установка будет завершена, вам сразу же будет предложено запустить приложение. А дальше поступайте по своему усмотрению.

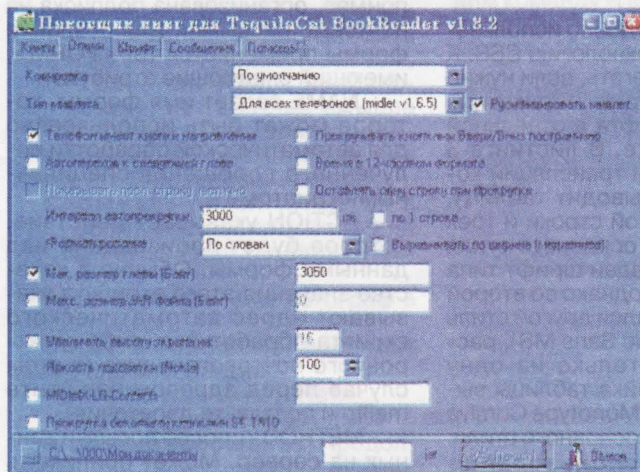
Устанавливаемое приложение состоит из двух файлов: JAR и JAD. Если вам попалось приложение, состоящее только из JAR-файла, то JAD-файл вам придется сгенерировать самостоятельно. Для этого вам понадобится утилита Jadgen. Зацепляете мышкой JAR-файл и тащите его на значок Jadgen. В папке рядом с вашим JAR-файлом вы увидите готовый JAD-файл. Вот его - то вам и надо будет указывать в MIDway в окне Open JAD...

Да будет вам известно, что под словом Java-приложение подразумеваются не только игры, но и другие возможности. При покупке телефона у вас уже есть в Java-приложениях небольшой фоторедактор и MP3-плеер. В свой телефон я добавил ещё одно приложение. Это электронная книга. Создать её самостоятельно можете и вы. Для этого вам потребуется программа-мидлет TequilaCat BookReader v1.8.2. Найти её вы сможете на сайте <http://tequilacat.narod.ru>. Исходным материалом является текст в формате .txt.

1. Запустили программу TequilaCat BookReader
2. Нажали на кнопку Добавить... и в окне Открыть... выбрали файлы txt.
3. Даете имя своему мидлету и жмёте на кнопку Пакуй.

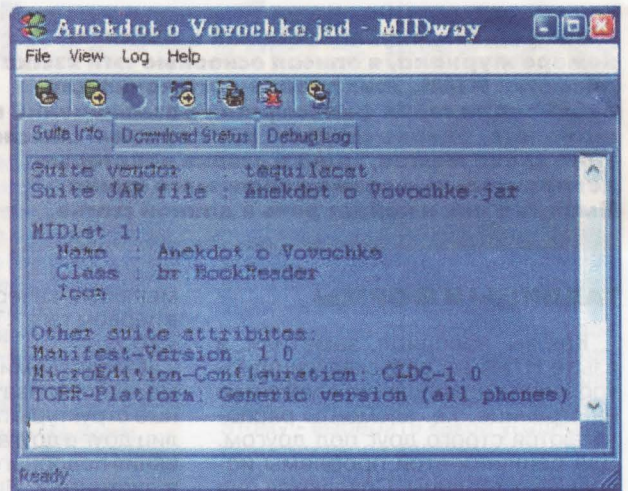
Не забудьте указать директорию, в которой сохранится созданное приложение. В итоге у вас получится 2 файла: JAR и JAD.

На закладке опции задайте необходимые настройки. От этого будет зависеть работоспособность созданного вами приложения. Укажите версию мидлета, соответственно модели вашего телефона. Проставьте размеры для глав. Здесь обратите внимание: размер проставляется в байтах (например = 150000), а не в килобайтах (150). Иначе получите огромное количество JAR-файлов. Увеличьте высоту экрана, если это поддерживается вашим телефоном.



VIDEO

В телефоне не предусмотрена видеосъемка (если вы не перепрошили его прошивкой от другого телефона). А вот просматривать готовое видео возмож-



ность такая имеется. Motorola E398 поддерживает форматы mp4 и 3gp. Закачать его можно обычным способом (см. начало статьи). А вот чтобы создать его, вам понадобится программа Quick Time Player v6.4. Как перекодировать ваше видео в требуемый формат, я не стану рассказывать, а отсылаю вас читать февральский номер данного журнала. Роман Донченко в статье «3gp - видео третьего поколения» (стр. 28) эту процедуру описал достаточно подробно.

Теперь вы знаете, с помощью чего можно подготовить контент, и каким образом закачать его в ваш телефон. Хотя... сделать это можно ещё проще, используя возможности флеш-карты. На телефоне открываю Меню > Параметры > Подключение > USB установки и меняю Установл. соединен. на Карта памяти. Теперь при подключении USB-кабеля телефон (а точнее, карта памяти) в компьютере определяется как съёмный диск. Открываете на этом диске папку mobile и в ней в интересующих вас директориях проводите операции по удалению или добавлению необходимых файлов. И уже из телефона можете перекинуть какие-то файлы с карты памяти в память телефона. Кстати, обратите ещё внимание на тот факт, что телефон определяется как съёмный диск даже на чужом компьютере. Нет необходимости в гостях у друзей устанавливать драйвера, чтобы что-то с их ПК скачать на свою карту памяти. (Например, с Sony Ericsson K750i этого у вас не получится.) Соединяете телефон и ПК кабелем и записываете что пожелаете (в том числе любые данные, в любом формате). Телефон не будет, конечно, видеть то, что ему не дано от природы, но дома вы откроете эти файлы на своём компьютере. Я пробовал записывать на флешку даже программы, а потом устанавливал их на другом компе прямо с карты памяти. Работает отлично.

И в заключение расскажу ещё об одной программе для работы с телефоном. Это программа P2KTools. Для работы с ней вам придётся установить драйвер p2k.inf. С помощью P2KTools вы получите возможность полного управления своим телефоном. Именно в этом и кроется её опасность. Будьте с ней особо аккуратны и не испортите свой телефон. Процесс установки сопряжен с некоторыми тонкостями, а это тема уже отдельного разговора.

Как вначале я уже указывал, всё это я использую для телефона Motorola E398. Что-то, но не всё подойдёт для других моделей и других марок телефонов.

Николай ГРУШИН.
nik-gru@yandex.ru.

В моей статье, опубликованной в майском номере журнала, я описал основные тэги языка разметки HTML. Этих знаний достаточно для публикации своих философских размышлений в интернете, однако создать сайт в прямом смысле этого слова можно, только освоив некоторые дополнительные возможности этого языка. Именно о них и пойдет речь в данной статье.

ТАБЛИЦЫ И ФОРМЫ

Как вы, наверное, заметили, в языке HTML не допускается одноуровневое размещение элементов на странице, т.е. элементы располагаются строго друг под другом. Для решения этой проблемы используют таблицы. Создаются они тэгом `<TABLE>`, внутри которого тэгами `<TR>` и `<TD>` задаются строки и ячейки таблицы соответственно. Этой информации достаточно, чтобы представить себе, как выглядит простая таблица.

Листинг 1. Простая таблица.

```
<table>
<tr><!--Первая строка-->
  <td>Ячейка таблицы №1</td>
  <td>Ячейка таблицы №2</td>
</tr>
<tr><!--Вторая строка-->
  <td>...</td>
</tr>
</table>
```

Для того чтобы придать таблице «товарный вид», следует отформатировать текст в каждой ячейке, настроить выравнивание, создать заголовки и т.д. Многие приемы оформления таблиц можно сделать средствами, о которых я говорил в предыдущей статье (раздел «Создание и форматирование текста»), однако гораздо удобнее применять для этих целей специальные «табличные» тэги с их «особыми» атрибутами. В некоторых случаях разумно прибегнуть и к технологии CSS.

Первое, что нужно сделать при форматировании таблицы, это настроить ее общие свойства, указав нужные значения в следующих атрибутах тэга `<TABLE>`:

- **BORDER** задает ширину рамки в пикселях. Если его значение равно нулю, то рамки не будет видно.
- **CELLPADDING**. С его помощью можно задать расстояние между границей ячейки и ее содержимым.
- **CELLSPACING** задает расстояние между ячейками таблицы.
- **WIDTH** - ширина таблицы.

Чтобы грамотно разместить содержимое таблицы в ее ячейках, используют атрибуты тэга `<TR>`:

- **ALIGN** контролирует горизонтальное размещение (может принимать значения `LEFT`, `RIGHT` и `CENTER`).
- **VALIGN** - контроль над вертикальным размещением (значения `TOP`, `MIDDLE` и `BOTTOM`).

Для создания заголовков столбцов используют тэг `<TH>`. Его при-

меняют в качестве ячеек таблицы в первом тэге `<TR>` (т.е. вместо тэга `<TD>`).

Средствами технологии HTML можно создавать сложные табличные структуры путем вложения таблиц друг в друга. Пример использования подобного подхода приведен в листинге 2. Вид рабочей области окна браузера при выполнении этого кода показан на рис. 1.

Листинг 2.

Создание сложной таблицы.

```
<table>
<tr>
  <td>
</tr>
<tr><td>Привет!!!</td></tr>
<tr><td>Меня зовут <br>
  Федя Пеплин</td></tr>
</table>
```



Привет!!!
Меня зовут
Федя Пеплин

Рис. 1. Создание сложной табличной структуры.

Иногда бывает удобно использовать для таблиц технологию CSS. К ней разумно прибегать, если нужно изменить некоторые параметры отображения шрифта в отдельной строке или ячейке. В листинге 3 приведен код, при трансляции которого браузер выводит таблицу, состоящую из одной строки и трех ячеек. В качестве основного стиля для всей строки задан шрифт типа `Monotype Corsiva`, однако во второй ячейке использовался другой стиль (со шрифтом `Comic Sans MS`), распространяемый только на одну ячейку: третья ячейка таблицы выводится шрифтом `Monotype Corsiva` с использованием основного стиля.

Листинг 3. Использование CSS для форматирования таблиц.

```
<table>
<tr style="font-family:Monotype
Corsiva">
  <td>Основной стиль</td>
  <td style="font-family:Comic
Sans MS">Дочерний стиль</td>
  <td>Основной стиль</td>
```

Свой сайт - работа с таблицами

```
</tr>
</table>
```

Подход, продемонстрированный в вышеприведенном листинге, удобно использовать при создании заголовков столбцов, отличных от стандартных (создаваемых тэгом `<TH>`).

Хотя с помощью таблиц можно создавать и навигационные меню, для этой цели я предпочитаю использовать фреймы. Фреймы - это отдельные HTML-страницы, выведенные в одном окне браузера при помощи специального командного файла (тоже формат HTML), в котором указаны URL всех фреймов, а также их размеры (в пикселях или процентах). Подробно рассматривать эту технологию я не буду в силу ограниченного объема статьи, если интересно - напишите мне, я вышлю соответствующий раздел моего реферата и главный файл демонстрационного сайта.

ФОРМЫ

А пока поговорим о формах - это что-то вроде диалоговых окон в визуальном программировании. Диалог осуществляется следующим образом: пользователь вводит в поля формы некоторые данные и нажатием командной кнопки отправляет их на сервер (в самом простом случае это обычный электронный почтовый ящик). Таким образом, например, организована подписка на почтовые рассылки. Для создания формы применяется тэг `<FORM>`, имеющий следующие атрибуты:

- **NAME** задает имя формы, которое может быть использовано для автоматической обработки полученного сообщения специальным скриптом.

- **ACTION** указывает действие, которое будет произведено над данными формы. Обычно в качестве значения этого атрибута указывают адрес автоматического скрипта-обработчика, либо электронного почтового ящика (в этом случае перед адресом напишите `mailto` и поставьте двоеточие).

- **METHOD** - способ отправки данных на сервер. Может принимать значения `GET` и `POST`. Принципиального различия для конечного пользователя между ними нет.

Для создания элементов формы, отвечающих за ввод информации, используют одинарный (т.е. не имеющий пары) тэг `<INPUT>`. Для этого его атрибуту `TYPE` следует присвоить название нужного компонента.

СДЕЛАЙ САМ

Атрибут NAME задает уникальное имя компонента - на одной форме не должно быть элементов с одинаковыми именами. Ниже описываются способы создания наиболее распространенных элементов формы.

Строка ввода текста. Для создания строки ввода-редактирования текста у атрибута TYPE следует указать значение TEXT. В атрибуте SIZE указывается размер поля (в символах), атрибут MAXLENGTH задает «емкость» (т.е. число знаков) поля. Пример: `<input type=text name=«name» size=20 maxlength=50>`.

Способ создания строки ввода пароля (в этой строке вместо введенных пользователем данных выводятся звездочки) практически не отличается от создания обычной текстовой строки. Атрибуту TYPE тэга `<INPUT>` следует присвоить значение PASSWORD.

Кнопка с зависимой фиксацией (Radio Button, переключатель) создается присвоением атрибуту TYPE значения RADIO. Работа этого элемента проста: при нажатии одной кнопки другая «выскакивает» (наблюдается аналогия с кнопками радиоприемника). Важно помнить, что радиокнопки будут рассмотрены браузером как один компонент лишь в том случае, если они имеют одинаковые имена (значения атрибутов NAME). С помощью атрибута CHECKED можно установить радиокнопку во включенное состояние. Значение атрибута VALUE определяет, какой ответ будет получен. Пример:

```
<input type=radio name=«year»
value=«15-25»>15-25
<input type=radio name=«year»
value=«25-35»>25-35
<input type=radio name=«year»
value=«35-50»>35-50
<input type=radio name=«year»
value=«50-60»>50-60
<input type=radio name=«year»
value=«old60»>Старше 60
<input type=radio name=«year»
value=«REMEMBER ME!»>Не помню
```

Следует обратить внимание, что текст, выводимый на кнопке, задается после тэга.

Кнопка с независимой фикса-

цией (CheckBox). Отличие данного элемента формы от кнопки с зависимой фиксацией заключается в возможности пометки сразу нескольких значений. Чтобы создать компонент CheckBox, следует атрибуту TYPE присвоить значение CHECKBOX. Как и в случае с радиокнопками, «помеченный» элемент задается атрибутом CHECKED. Пример:

```
<INPUT TYPE=«CHECKBOX»
NAME=«CB» VALUE=«YES»>Да.
```

Раскрывающийся список предназначен для выбора нужных пунктов. Например, если требуется выбрать место проживания из полусотни городов, то использовать компонент RadioButton или CheckBox нецелесообразно. Список задается парным тэгом `<SELECT>`, каждый элемент списка - тэгом `<OPTION>`. Если в этом тэге указать атрибут SELECTED, то соответствующий элемент будет выбран по умолчанию. Пример:

```
<select>
<option>Первый</option>
<option selected>Второй</option>
<option>Третий</option>
</select>
```

Если требуется обеспечить возможность выбора нескольких элементов списка, то в тэге `<SELECT>` указывается атрибут MULTIPLE.

Поле ввода типа Мемо используется для ввода (а иногда и вывода) больших текстов, например комментариев. Для создания данного компонента используют тэг `<TEXTAREA>`, имеющий атрибуты NAME, ROWS и COLS. Два последних атрибута задают высоту и ширину окна ввода в строках и символах соответственно. Внутри тэга `<TEXTAREA>` (он парный) задается произвольный комментарий, выводимый по умолчанию. Пример:

```
<textarea name=«TextArray»
rows=5 cols=10>
Комментарий
</textarea>
```

Кнопка «выполнить» предназначена для выполнения над данными формы действия, указанного в атрибуте ACTION тэга `<FORM>`. Для создания кнопки выполнения

тэгу TYPE присваивается значение SUBMIT. Пример: `<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE=«Выполнить»>`.

Кнопку «Reset» следует создавать только в том случае, если форма имеет достаточно много полей. Она применяется для восстановления значений по умолчанию в том случае, если пользователь запутался в многочисленных полях ввода и переклещателях.

Итак, после того как форма создана, следует ее проверить, подключившись к интернету, заполнив все поля формы, и отправив ее содержимое в свой почтовый ящик. На рис. 2 приведен вид окна браузера при трансляции кода тестовой формы.

Если в атрибуте METHOD указано значение POST, то данные присоединенного файла могут выглядеть так: `name=%D4%E5%E4%EE%...`

Описания элементов формы друг от друга отделяются амперсандом (&). Имя компонента от его значения отделяется знаком равенства (=). Следует также обратить внимание на то, что русские буквы выводятся некорректно. Объясняется это тем, что все данные формы передаются в виде последовательности символов ASCII. В ней перед каждым специальным символом (в том числе и буквой русского алфавита) стоит символ процента (%), после него - сам символ в зашифрованном виде. Из содержимого поля comment можно заключить, что обозначение %21 - это восклицательный знак (последний символ поля «Ваши пожелания»). Самый простой способ расшифровать сообщение - это послать его специальной программе. Создав из полученных данных майловскую гиперссылку (значение атрибута HREF должно содержать слова mailto с двоеточием и данные присоединенного файла) и активировав ее, можно увидеть в поле «Кому» окна создания сообщения почтового клиента правильно отображенную присланную информацию (рис. 3).

Федор ПЕПЛИН.
peplin_fedor@mail.ru.

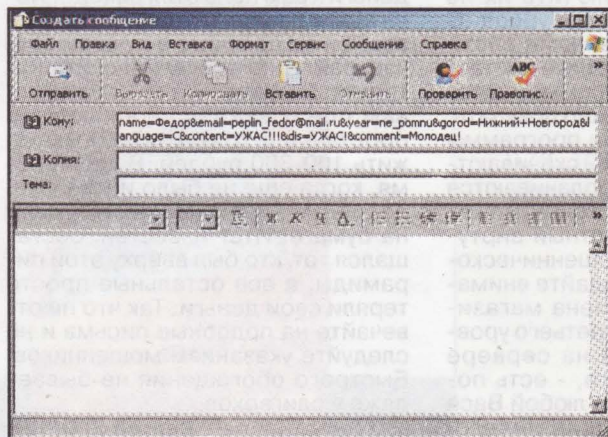


Рис. 2. Пример формы.

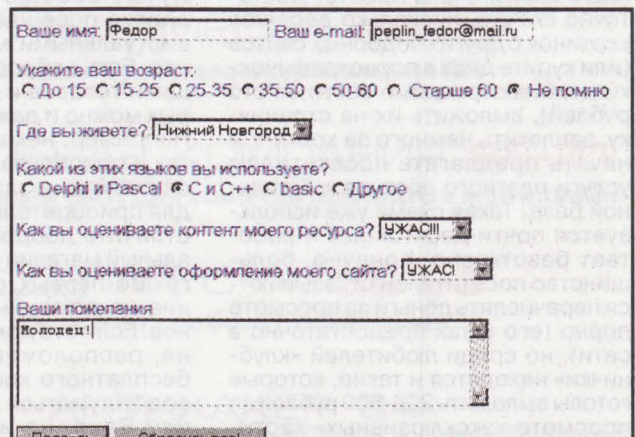


Рис. 3. Правильно отображенная информация формы.

Пользователи нас часто спрашивают, можно ли выходить в интернет, не используя антивирусные программы и фаерволлы? Ответ однозначный - нельзя! По статистике, незащищенная система Windows «живет» в среднем 15 минут во время серфинга по сети. То есть в течение этого времени у вас есть почти стопроцентная возможность подцепить в интернете какую-нибудь заразу типа программ-шпионов. Впрочем, речь сегодня не о вирусах и шпионах, а о виртуальном мошенничестве.

Допустим, ваш компьютер защищен, допустим, вы закрыли все небезопасные порты. Но есть другие виды угроз, которые не отлавливают ни самые лучшие антивирусы, ни фаерволлы. Речь о виртуальных магазинах, обменниках, нигерийских письмах и легком заработке в интернете. Вот о них и поговорим сегодня.

На мой электронный адрес каждый день приходят почти десятки писем с предложениями купить что-нибудь за виртуальные деньги, посмотреть порносайт или заработать кучу денег, не прилагая для этого особых усилий. Все эти письма, конечно, автоматически оказываются в папке «Спам». Но я уверен, что хотя бы из тысячи пользователей найдется один, который клюнет на наживку и пойдет по указанной ссылке. Это и нужно сетевым прохиндеям.

Самый распространенный вид махинации в сети - порносайт. Создать его в наше время очень просто. Достаточно скачать несколько десятков картинок с других подобных сайтов (или купить диск с порнографическими иллюстрациями всего за сто рублей), выложить их на страничку, заплатить немного за хостинг и начать предлагать посетителям услуги платного доступа к остальной базе. Такая схема уже используется почти десяток лет и работает безотказно. Конечно, большинство посетителей отказываются перечислять деньги за просмотр порно (его и так предостаточно в сети), но среди любителей «клубнички» находятся и такие, которые готовы выложить 200-500 рублей за просмотр «эксклюзивных» картинок. Правда, потом выясняется, что

Как мошенничают в интернете

эксклюзива никакого нет - те же веселые картинки можно найти на других, бесплатных ресурсах.

Бывает и хуже. При перечислении денег мошенники иногда предлагают заполнить регистрационную форму, в которой есть графа - номер кредитной карты или платежный пароль. Получив такие данные, виртуальные разбойники могут умыкнуть все деньги с вашего счета. Причем подобные графы есть не только на порносайтах, но и в некоторых виртуальных магазинах, цель которых не продажа какого-то товара через интернет, а мошенничество. Так что никогда и ни в коем случае не сообщайте никому платежные пароли. Это верный путь - потерять деньги. И вернуть их, кстати, будет практически нереально.

состоянии открыть такой магазин. Вы ему перечисляете энную сумму, а взамен... не получаете ничего. Во-вторых, важно обратить внимание на юридический адрес компании-поставщика и контактные телефоны. Если вместо почтового адреса указан абонентский ящик, а вместо городского - сотовый телефон, должны возникнуть подозрения, какая фирма «Рога и копыта» скрывается за всем этим. В-третьих, известные интернет-магазины всегда входят в рейтинги поисковых служб и в крупные каталоги, а также имеют на своих сайтах гостевую книгу и форум, где всегда можно прочитать отзывы покупателей.

Кстати, еще один совет: никогда не держите просто так в своих электронных кошельках большие суммы денег, если не собираетесь совершать крупных покупок.

Еще хотелось бы сказать несколько слов о другом самом распространенном мошенничестве. Это заработок в интернете. Вы никогда не получали на свой электронный ящик писем примерно такого содержания: «Реальный заработок в Сети! От 500 долларов в месяц. Уникальная возможность при минимальных затратах времени и сил!» Если не жалко времени, можете сходить по ссылке и проверить, что же там предлагают? А предлагают заплатить всего 100-300 рублей за эту

уникальную методику, а дальше деньги к вам польются рекой... Понятно, что ничего этого не будет, а взамен вы получите в лучшем случае файлы по созданию сайта интернет-торговли и т.п. Возможно, вам предложат искать таких же простачков, тоже готовых выложить 100-300 рублей. В свое время, когда еще не было интернета, подобные пирамиды выстраивали на бумаге. Итог известен: обогащался тот, кто был вверху этой пирамиды, а все остальные просто теряли свои деньги. Так что не отвечайте на подобные письма и не следуйте указаниям мошенников. Быстрого обогащения не бывает даже у олигархов.

Сергей ЕГОРИН.
secret@gmi.ru.



С порносайтами все понятно. Лучше вообще исключить их из списка посещаемых ресурсов. С виртуальными магазинами сложнее. Есть добросовестные поставщики товаров и программ, у которых можно и даже нужно покупать. Например, некоторые программы так и приобретаются - скачиваются с сайта, а затем оплачиваются для приобретения «ключа». Но как отличить добросовестный виртуальный магазин от мошеннического? Во-первых, обращайте внимание на доменные имена магазинов. Если это домен третьего уровня, расположенный на сервере бесплатного хостинга, - есть повод задуматься. Ведь любой Вася или Ваня, не имеющие ничего, кроме старенького компьютера, в

О чём говорят компьютерные сокращения?

DPI (dots per inch) - точек на дюйм, единица измерения печатающего разрешения.

DNS (Domain Name System) - система преобразования доменных имён (например, friendcomp.ru) в IP-адреса (например, 88.212.197.110) и наоборот.

FAT (File Allocation Table) - файловая система, используемая в MS-DOS и Windows. Существуют три основные версии - FAT12, используемая на дискетах, и FAT16 и FAT32 - на жёстких дисках.

FTP (File Transfer Protocol) - сетевой протокол, с помощью которого можно загружать и выгружать файлы с удалённого сервера.

HTTP (HyperText Transfer Protocol) - протокол, которым мы пользуемся, когда бродим по всемирной паутине (WWW).

IDE (Integrated Device Electronics) - то же самое, что и ATA.

IMAP (Internet Message Access Protocol) - один из протоколов, позволяющих получить доступ ко входящей электронной почте. Он предоставляет больше возможностей, чем POP, но более сложен и как следствие, не так популярен.

IP (Internet Protocol) - протокол, обеспечивающий глобальную адресацию компьютеров в сети интернет.

IrDA (Infrared Data Association) - набор стандартов для беспроводной передачи данных посредством инфракрасных лучей.

ISA (Industry Standard Architecture) - стандарт компьютерных шин, применявшихся на компьютерах IBM PC. Сейчас уже почти нигде не встречается.

LPT - параллельный порт, традиционно применявшийся для подключения принтера. Сейчас постепенно вытесняется интерфейсом USB, хотя по-прежнему встречается во многих материнских платах. Истинная расшифровка аббревиатуры затеряна в глубине веков.

MBR (Master boot record) - первый сектор жёсткого диска, с него начинается загрузка системы.

NNTP (Network News Transfer Protocol) - протокол, посредством которого мы пользуемся службой Usenet (она же служба групп новостей или телеконференций).

NTFS (NT File System) - файловая система, используемая в ОС семейства Windows NT. Она богаче возможностями, чем FAT, однако не поддерживается другими ОС. Спецификация этой системы - торговый секрет Microsoft, поэтому такую поддержку воплотить достаточно сложно.

NTP (Network Time Protocol) - протокол для синхронизации времени с удалённым компьютером.

PCI (Peripheral Component Interconnect) - тип шины для подсоединения устройств, широко распространённый в текущее время, однако постепенно вытесняемый PCI Express.

Подготовил Роман ДОНЧЕНКО.

ПОСЫЛАНКА

СМС-КОДЫ

7007351	Злобная шутка
7007352	Образованный сын
7007353	Американская сирена ПВО
7007354	Сервис с оркестром
7007355	Множественный оркестр
7007356	Полный оркестр
7007357	Беззвучный умирал
7007358	Песня птиц
7007359	Смелый человек
7007360	Шум океана
7007361	Шум океана
7007362	Хихикающие кинороли

ЖИВЫЕ СМАЙЛИКИ

Отправь SMS с текстом SMILE на 7090

Получишь смайлик-смайлик, который поможет установить себе на экран, отправить пошурканье, парню или девушке (илинг)

ДОБРЫЙ ЗВОНОК

Отправь SMS с текстом GRRR на 7090

БОНУС: СМС-КОДЫ РАДИОНИИ

На ваш запрос приходит случайно выбранный файл из базы

ОРАКУЛ

Отправь SMS с текстом ОРАКУЛ на 7090

В ответ получишь картину-разгадку: наставление-совет. Имя, возраст, пол и отправь SMS...

ХОЧЕШЬ ПРАЗДНИКА?

Отправь SMS с текстом POVOD на 7050

и узнай, какой самый весёлый праздник (и даже не один!) можно отметить сегодня.

ЛЮБИМЫЕ МЕЛОДИИ + ПОЛИФИНИИ!!!

141111x	Ленинград - «Свобода» (БУМЕР 2)
141112x	David Guetta - «In love with myself»
141113x	Юля Савичева - «Как твои дела»
141114x	Кати Лель - «Кругом голова»
141115x	Басков и Повалий - «Ты далеко»
141116x	«Если в сердце живет любовь» - RMX 2006
141117x	A.Mury - «Черные глаза» - RMX 2006
141118x	Бум - из к/ф «Дневной дозор»
141119x	Джек - из к/ф «Дневной дозор»
141120x	Серега - Мел судьбы - из к/ф «Дневной дозор»
141121x	Madonna - Hung Up
141122x	Джентльмены удачи - Реликс 2005
141123x	Arash Labaf - Boro Boro
141124x	Араш-Блестящие - Восточная сказка
141125x	М.Круг - Владимирский централ
141126x	Гимн СССР
141127x	Фабрика - Не виновата я
141128x	Масква - На 7 этаже
141129x	Usher - Yeah!
141130x	Руки Вверх - Наташа
141131x	Serega - Возле дома твоего
141132x	Братья Грим - Ресницы
141133x	Madonna - Sorry
141134x	Сектор Газа - Колхозный панк
141135x	DJ Kefti - Мурка-RMX 2006
141136x	Ленинград - На... рок-н-ролл
141137x	Boombunk MC's - Freestyler
141138x	Eagles - Hotel California
141139x	Жанна Фриске - Ла-ла-ла
141140x	Айдарин Мугу - Черные глаза
141141x	Дина Билал - Ты должна родить
141142x	Мелодия из сериала «Не родись красивой»
141143x	к/ф Kill Bill - Главная тема Twisted Nerve
141144x	Timo Maas Feat. Brian Molko - First Day
141145x	David Guetta - The World Is Mine
141146x	Tatu - All About Us
141147x	Подъем и Карина М. - Корабленик
141148x	Chemical Brothers - Galvanize
141149x	Serega - Черный Бумер - RnB Remix
141150x	Rammstein - Du Hast
141151x	Robbie Williams - 25-й этаж
141152x	Корни - Танцы
141153x	Reflex - Ночной дозор
141154x	Уматурман - Улетай
141155x	A-Студия

Отправь SMS-сообщение с кодом мелодии на номер 7090. В коде значатся X на: 1 - для мелодии Nokia/Balmsung; 2 - для мелодии Siemens; 3 - для мелодии Ericc; 4 - для мелодии Sony-Ericc; 5 - для мелодии Motorola; 6 - для мелодии Samsung; 7 - для мелодии LG; 8 - для мелодии Kyocera; 9 - для мелодии Sharp; 0 - для мелодии KDDI.

Отправь SMS-сообщение с кодом картинки на номер 7090. В коде значатся X на: 1 - для ч/б картинки; 2 - для ч/б картинки; 3 - для ч/б картинки; 4 - для ч/б картинки; 5 - для ч/б картинки; 6 - для ч/б картинки; 7 - для ч/б картинки; 8 - для ч/б картинки; 9 - для ч/б картинки; 0 - для ч/б картинки.

Отправь SMS-сообщение с кодом мелодии на номер 7090. В коде значатся X на: 1 - для мелодии Nokia/Balmsung; 2 - для мелодии Siemens; 3 - для мелодии Ericc; 4 - для мелодии Sony-Ericc; 5 - для мелодии Motorola; 6 - для мелодии Samsung; 7 - для мелодии LG; 8 - для мелодии Kyocera; 9 - для мелодии Sharp; 0 - для мелодии KDDI.

Отправь SMS-сообщение с кодом картинки на номер 7090. В коде значатся X на: 1 - для ч/б картинки; 2 - для ч/б картинки; 3 - для ч/б картинки; 4 - для ч/б картинки; 5 - для ч/б картинки; 6 - для ч/б картинки; 7 - для ч/б картинки; 8 - для ч/б картинки; 9 - для ч/б картинки; 0 - для ч/б картинки.

Пошли SMS с кодом мелодии или картинки на номер 7090

Пошли SMS с Java-игрой на номер 7250

ОТКРЫТКИ & КАРТИНКИ NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, EMS

806280x	806281x	806282x	806283x	806284x	806285x
806286x	806287x	806288x	806289x	806290x	806291x

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

335221x	335222x	335223x	335224x	335225x	335226x	335227x	335228x
335229x	335230x	335231x	335232x	335233x	335234x	335235x	335236x

BEST!!!АНИМАЦИЯ

335237x	335238x	335239x	335240x	335241x
335242x	335243x	335244x	335245x	335246x
335247x	335248x	335249x	335250x	335251x
335252x	335253x	335254x	335255x	335256x
335257x	335258x	335259x	335260x	335261x
335262x	335263x	335264x	335265x	335266x
335267x	335268x	335269x	335270x	335271x

JAVA-ИГРЫ

9011551	9011552	9011553	9011554
9011555	9011556	9011557	9011558
9011559	9011560	9011561	9011562
9011563	9011564	9011565	9011566
9011567	9011568	9011569	9011570
9011571	9011572	9011573	9011574
9011575	9011576	9011577	9011578
9011579	9011580	9011581	9011582
9011583	9011584	9011585	9011586
9011587	9011588	9011589	9011590
9011591	9011592	9011593	9011594
9011595	9011596	9011597	9011598
9011599	9011600	9011601	9011602
9011603	9011604	9011605	9011606
9011607	9011608	9011609	9011610
9011611	9011612	9011613	9011614
9011615	9011616	9011617	9011618
9011619	9011620	9011621	9011622
9011623	9011624	9011625	9011626
9011627	9011628	9011629	9011630
9011631	9011632	9011633	9011634
9011635	9011636	9011637	9011638
9011639	9011640	9011641	9011642
9011643	9011644	9011645	9011646
9011647	9011648	9011649	9011650
9011651	9011652	9011653	9011654
9011655	9011656	9011657	9011658
9011659	9011660	9011661	9011662
9011663	9011664	9011665	9011666
9011667	9011668	9011669	9011670
9011671	9011672	9011673	9011674
9011675	9011676	9011677	9011678
9011679	9011680	9011681	9011682
9011683	9011684	9011685	9011686
9011687	9011688	9011689	9011690
9011691	9011692	9011693	9011694
9011695	9011696	9011697	9011698
9011699	9011700	9011701	9011702
9011703	9011704	9011705	9011706
9011707	9011708	9011709	9011710
9011711	9011712	9011713	9011714
9011715	9011716	9011717	9011718
9011719	9011720	9011721	9011722
9011723	9011724	9011725	9011726
9011727	9011728	9011729	9011730
9011731	9011732	9011733	9011734
9011735	9011736	9011737	9011738
9011739	9011740	9011741	9011742
9011743	9011744	9011745	9011746
9011747	9011748	9011749	9011750
9011751	9011752	9011753	9011754
9011755	9011756	9011757	9011758
9011759	9011760	9011761	9011762
9011763	9011764	9011765	9011766
9011767	9011768	9011769	9011770
9011771	9011772	9011773	9011774
9011775	9011776	9011777	9011778
9011779	9011780	9011781	9011782
9011783	9011784	9011785	9011786
9011787	9011788	9011789	9011790
9011791	9011792	9011793	9011794
9011795	9011796	9011797	9011798
9011799	9011800	9011801	9011802
9011803	9011804	9011805	9011806
9011807	9011808	9011809	9011810
9011811	9011812	9011813	9011814
9011815	9011816	9011817	9011818
9011819	9011820	9011821	9011822
9011823	9011824	9011825	9011826
9011827	9011828	9011829	9011830
9011831	9011832	9011833	9011834
9011835	9011836	9011837	9011838
9011839	9011840	9011841	9011842
9011843	9011844	9011845	9011846
9011847	9011848	9011849	9011850
9011851	9011852	9011853	9011854
9011855	9011856	9011857	9011858
9011859	9011860	9011861	9011862
9011863	9011864	9011865	9011866
9011867	9011868	9011869	9011870
9011871	9011872	9011873	9011874
9011875	9011876	9011877	9011878
9011879	9011880	9011881	9011882
9011883	9011884	9011885	9011886
9011887	9011888	9011889	9011890
9011891	9011892	9011893	9011894
9011895	9011896	9011897	9011898
9011899	9011900	9011901	9011902
9011903	9011904	9011905	9011906
9011907	9011908	9011909	9011910
9011911	9011912	9011913	9011914
9011915	9011916	9011917	9011918
9011919	9011920	9011921	9011922
9011923	9011924	9011925	9011926
9011927	9011928	9011929	9011930
9011931	9011932	9011933	9011934
9011935	9011936	9011937	9011938
9011939	9011940	9011941	9011942
9011943	9011944	9011945	9011946
9011947	9011948	9011949	9011950
9011951	9011952	9011953	9011954
9011955	9011956	9011957	9011958
9011959	9011960	9011961	9011962
9011963	9011964	9011965	9011966
9011967	9011968	9011969	9011970
9011971	9011972	9011973	9011974
9011975	9011976	9011977	9011978
9011979	9011980	9011981	9011982
9011983	9011984	9011985	9011986
9011987	9011988	9011989	9011990
9011991	9011992	9011993	9011994
9011995	9011996	9011997	9011998
9011999	9012000	9012001	9012002
9012003	9012004	9012005	9012006
9012007	9012008	9012009	9012010
9012011	9012012	9012013	9012014
9012015	9012016	9012017	9012018
9012019	9012020	9012021	9012022
9012023	9012024	9012025	9012026
9012027	9012028	9012029	9012030
9012031	9012032	9012033	9012034
9012035	9012036	9012037	9012038
9012039	9012040	9012041	9012042
9012043	9012044	9012045	9012046
9012047	9012048	9012049	9012050
9012051	9012052	9012053	9012054
9012055	9012056	9012057	9012058
9012059	9012060	9012061	9012062
9012063	9012064	9012065	9012066
9012067	9012068	9012069	9012070
9012071	9012072	9012073	9012074
9012075	9012076	9012077	9012078
9012079	9012080	9012081	9012082
9012083			

WinXP Manager 4.97.5: универсальный оптимизатор

Обновилась хорошая программа для настройки и оптимизации операционной системы. WinXP Manager содержит около трех десятков разнообразных утилит, которые позволяют получить доступ к нескольким сотням скрытых опций для настройки ОС. С ее помощью можно попытаться улучшить быстродействие Windows, улучшить настройки безопасности, произвести очистку реестра, удалить мусорные файлы, ускорить передачу данных по сети и через интернет. Кроме этого, программа дает возможность создать резервную копию данных для почтового клиента Outlook Express, автоматически проверить неработающие ссылки в «Избранном» и пр. Для неопытных пользователей WinXP Manager предлагает удобный мастер настройки.

В этой версии программы обновлен модуль для поиска ненужных файлов, модуль для изменения обоев на рабочем столе, а также исправлена ошибка с резервным копированием файлов Outlook Express.

Разработчик: Yamicsoft Software

Распространяется: shareware, 34,95 долл.

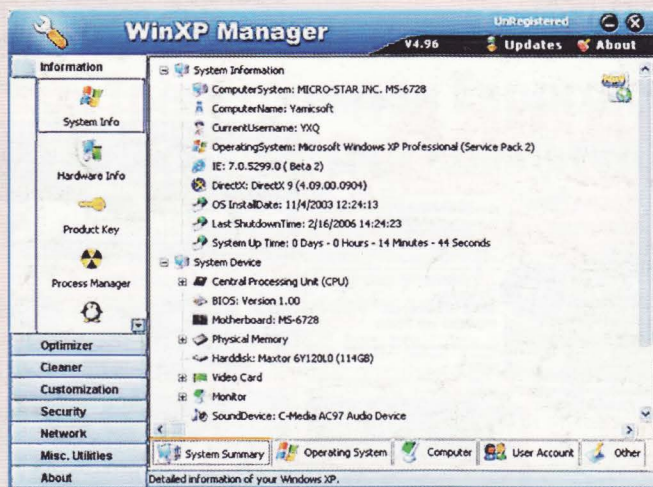
Операционная система: Windows All

Размер 3,99 Мб

Скачать можно по ссылке - <http://www.qwerks.com/download/6213/xpmanager.exe>

Сергей БОНДАРЕНКО.

По материалам сайта www.3dnews.ru.



ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

КАК СОЗДАТЬ
ВИРТУАЛЬНУЮ МАШИНУ
НА СВОЕМ ПК

УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
«РИМ - ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА»

ПРОГРАММЫ-ЧИТАЛКИ,
УМЕЮЩИЕ СИНТЕЗИРОВАТЬ
ГОЛОС

СОЗДАНИЕ КОМПОЗИЦИИ
С ПОМОЩЬЮ «GUITAR PRO»

