

TOTAL AMIGA

Numer 22 (zima 2005)
edycja polska

W naszym
zimowym świecie:



**Rexx dla
programistów**



**DVPlayer – odtwarzacz
filmów dla AmigaOS 4**



**AmiDisk – natywny
filemanager**



Świat WiFi

Oraz:

- aktualizacje AmigaOS 4 i MorphOS-a
- raporty z Amigathering 6 i BigBash 3
- recenzja Battle for Wesnoth
- oszczędzanie pamięci graficznej w AmigaOS 4



Broken Sword

Amigowcy dla amigowców na Amigach

Spis treści

Od redakcji	2
AmigaOS 4 przygotowuje się do startu.....	2
IBrowse coraz bliżej.....	3
Adios Gary	3
MindSpace.....	4
Złoto zamienia się w CubiC4	
Synergiczne połączenie.....	4
AmiNet Radio 4.....	5
W rytmie rocka.....	5
Wieści z Aminetu.....	5
Szybkie spojrzenie.....	5
Stos TCP/IP dla MOS-a.....	5
Scalos – co nowego.....	6
Programowanie czas zacząć.....	6
Candy Factory 2.....	6
Poluj na muzykę z TuneNet	
KHTML nadchodzi	7
Nowy Wookie.....	7
3CAG.....	7
Troika Amy05.....	8
Aktualizacja AmigaOS 4.....	9
MorphOS – co nowego.....	11
Big Bash 3.....	13
Amigathering 6.....	15
Wywiad z Jamie Kruegerem	
Desert Racing of BarDos.....	22
Wywiad z grupą rozwijającą przeglądarkę IBrowse.....	25
MicroAmigaOne – walka o dźwięk.....	29
DVPlayer.....	31
Amiga Forever 2005 Premium Edition.....	33
AmiDisk.....	36
XNet RSS.....	38
Na krawędzi	39
Broken Sword – The Shadow of the Templars.....	40
The Battle for Wesnoth.....	42
Rexx Programmer's Reference.....	44
Optymalizacja użycia pamięci graficznej w AmigaOS 4.....	46
Cudowny świat WiFi Nigela Derbyshire.....	48

kontakt z redakcją edycji polskiej:

redakcja@ppa.pl

http://www.ppa.pl

Od redakcji

Witamy w 22 numerze Total Amiga – tym razem naładowanym ciekawymi artykułami aż do granic możliwości (tak bardzo, że zostałem wciśnięty do tej drobnej kolumny)!

W ostatnich dniach dużą wrzawę na amigowych forach i na pokazie Big Bash 3 w Peterborough (raport z imprezy znajduje się w tym numerze) wywołała płyta główna Amy'05 PPC, zapowiedziana przez nową firmę Troika. Mielśmy szczęście i udało nam się przeprowadzić mini wywiad z jej twórcami oraz zdobyć kilka zdjęć z ich przygotowań do produkcji. Więc jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś – zerknij natychmiast na ten artykuł!

Jak już będziesz miał to za sobą, nie zapomnij, że w tym numerze jest jeszcze więcej! W szczególności dwa świetnie wywiady, recenzja najnowszej wersji Amiga Forever dla fanów retro, oraz artykuł o sieciach bezprzewodowych Wi-Fi.

Jeśli jesteś czytelnikiem z Ameryki Północnej, może zauważyłeś, że ten numer został wysłany z Kanady. Od teraz Greg Condon z grupy użytkowników Amigi PANORAMA z Vancouver drukuje drugą serię magazynu w Kanadzie. Dzięki temu mogliśmy obniżyć o 25% cenę prenumeraty magazynu w Ameryce Północnej! Serdeczne podziękowania dla Grega za jego nieustające wysiłki we wspomaganie czytelników z tego regionu.

Potrzebujemy też waszej pomocy, aby każdy kolejny numer był tak różnorodny i ciekawy jak ten... Jeśli chcesz pomóc w tworzeniu magazynu, skontaktuj się z mną w sprawie szczegółów.

Milego czytania!

AmigaOS 4.0

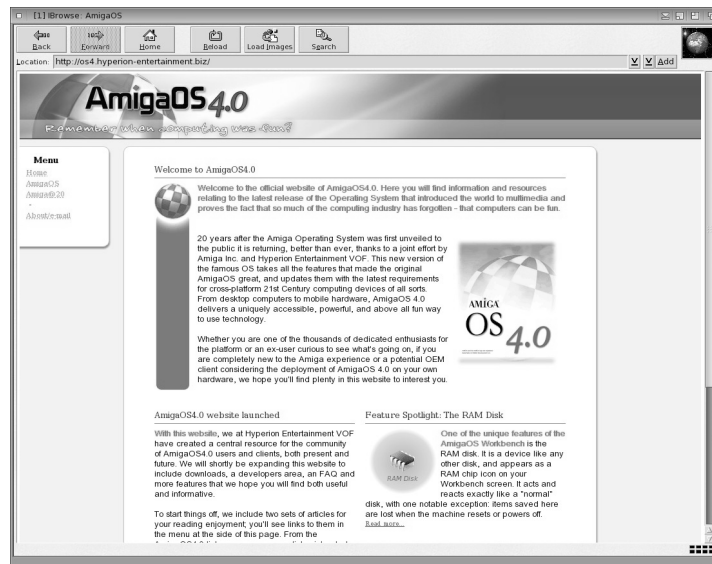
przygotowuje się do startu

Przygotowując przedpole do wydania AmigaOS 4.0, firma Hyperion otworzyła oficjalną stronę internetową systemu. W momencie, gdy będziecie czytać te słowa, strona powinna już działać, a stosowna informacja o jej starcie powinna dotrzeć do prasy amigowej. Strona prezentuje również nowe logo systemu, które publikujemy obok.

Według firmy Hyperion, strona ma rozrastać się, stając się głównym centrum informacji zarówno dla obecnych jak i przyszłych użytkowników i licencjodawców AmigaOS 4. W momencie startu strona ma zawierać trzy odrębne teksty wprowadzające w świat systemu. Każdy

z nich ma być przeznaczony dla innej grupy odbiorców. Oprócz nich na stronie mają być dostępne interesujące artykuły przypominające ludziom o wspaniałej tradycji tego systemu operacyjnego, a także o zaletach, które czynią jego użytkowanie niezapomnianym doświadczeniem. Z czasem artykułów ma być więcej i mają one przedstawiać system z bliska, a Hyperion ma zamiar udostępnić przez stronę pliki do pobrania oraz stworzyć dział dla programistów. Wszystko to w miarę zbliżania się daty wydania systemu. Stronę można obejrzeć pod adresem:

os4.hyperion-entertainment.biz



Nowa strona o AmigaOS 4 przedstawia system i jego główne zalety.

TotalAmiga PL

TotalAmiga jest wydawana co kwartał przez South Essex Amiga Link.

Redaktor:
Robert Williams

Projekt graficzny:
Robert Williams

Współpracują:
Tony Askens
Andy Baldie
Sam Byford
Sean Courtney
Nigel Derbyshire
Magnus Johnson
George Sokianos
Mick Sutton
Tomi Toivanen

Korekta:

Greg Condon
Sean Courtney
Mick Sutton

Kontakt
Jeżeli masz jakieś pytania, propozycje lub chcesz się skontaktować z redakcją, oto szereg możliwości:
e-mail: editor@totalamiga.org
WWW: http://www.totalamiga.org
poczta: TotalAmiga,
26 Wincoat Drive,
BENFLEET, Essex,
SS7 5 AH, UK.
telefon: +44 (0) 1268 569937
(19:00 – 22:00 czasu angielskiego.)

Edycja polska
Tłumaczenie i korekta:
Grzegorz Banas
Michał Biernacki

Mateusz Eckert
Aleksander Giedyk
Grzegorz Juraszek
Marcin Kielesiński
Tomisław Kityński
Krzysztof Kurzawski
Artur Pietruk
Zbigniew Pożoga
Sebastian Rosa
Paweł Sporny
Daniel Sternik
Marek Telecki
Sławomir Wilk
Tomasz Zalega
Grzegorz „Amigafan” Zdaniuk
Krzysztof Żegleń

Kontakt z redakcją angielską:
Paweł Sporny

Skład:
Grzegorz Kraszewski

IBrowse coraz bliżej

Szczegóły długa oczekiwanego uaktualnienia IBrowse, jednej z pierwszych przeglądark dla Amiga, zostały ujawnione. Na wielu światowych imprezach i spotkaniach zaprezentowano także najnowszą wersję beta. Wersja 2.4 to głównie poprawki istniejących błędów. Spowodowane jest to faktem, że programiści skupiają się na całkiem nowej wersji 3.0, która będzie posiadała obsługę współczesnych standardów sieciowych takich jak CSS (Cascading Style Sheets) i DOM (Document Object Model). Pomimo tego, iż status i numer nowej wersji na to nie wskazuje, znalazło w niej swoje miejsce wiele modyfikacji i usprawnień. Dokładną ich listę można znaleźć na stronie domowej programu.

Prawdopodobnie najważniejszą pozycją na liście zmian jest API wtyczek, które umożliwi programistom stworzenie oprogramowania zapewniającego obsługę standardów występujących przy aktualnie tworzonej stronie internetowej. Pierwszym tego przykładem będzie wtyczka do odtwarzania animacji Flash, która zostanie dostarczona razem z IBrowse 2.4. Wtyczka ta umożliwi przeglądanie stron, które są zbudowane w oparciu o animacje Flash. Zespół piszący IBrowse zaznacza, że wtyczka opiera się na źródłach (*open source*) odtwarzacza animacji Flash, który nie posiada obsługi elementów dostępnych w najnowszych wersjach tego formatu. Niemniej powinno być to sporym usprawnieniem, zwłaszcza, że aktualnie nie ma w ogóle obsługi formatu Flash w przeglądarce.

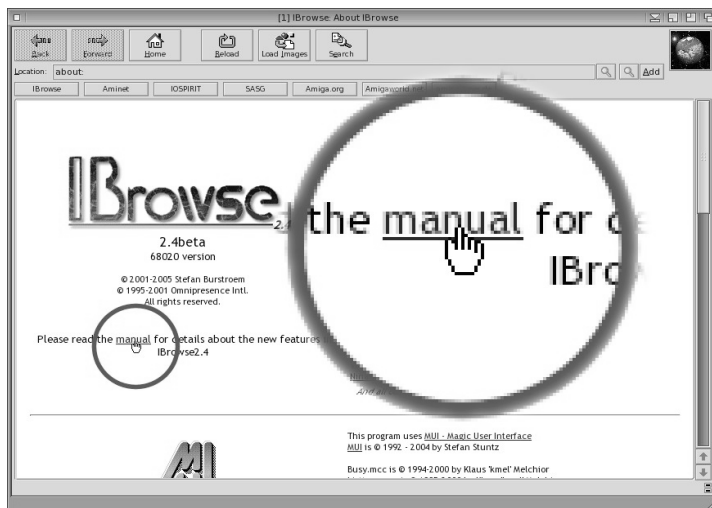
Kolejną, niewielką poprawką, która na pewno przypadnie do gustu sporej liczbie użytkowników, jest możliwość otwarcia strony w zakładce w tle. W trakcie przeglądania strony można otworzyć interesujący nas

odnośnik w nowej, osobnej zakładce bez przerywania przeglądania zawartości obecnie otwartej. Nowa strona wczytuje się w tle, a my możemy spokojnie dokończyć czytanie naszej strony. Zaufajcie mi, to naprawdę pożyteczna funkcja! Kolejnym, niedużym usprawnieniem jest dodanie inteligentnego wskaźnika myszy (context-sensitive pointer), który zmienia swój wygląd w zależności od tego czy znajduje się nad tekstem, czy odnośnikiem.

Pod systemem OS 4, IBrowse otrzymał wstępnie funkcję rozpoznawania zestawów znaków. Oznacza to, że strony, na których występują charakterystyczne dla niektórych języków litery np. w języku greckim albo rosyjskim, zostaną wyświetlone poprawnie. Funkcja ta jest w bardzo wczesnym stadium i działa jak na razie tylko z samą stroną pomijając elementy takie jak przyciski, pola tekstowe, tytuł stro-

ny. Tak zwany spoofing engine, czyli możliwość udawania innej przeglądarki został przepisany stając się jednocześnie bardziej elastycznym co powinno wpłynąć na poprawę kompatybilności. Ulepszone także obsługę Javascriptu, a dla użytkowników systemu AmigaOS 4 przygotowano natywną wersję *javascript.library*, która powinna poprawić prędkość działania stron w znacznej części wykorzystujących ten element. W IBrowse dokonano wielu innych usprawnień i poprawek. Zaliczają się do tego silnik HTML, parser tablic, obsługa ciasteczek (cookies), wewnętrzny dekodery obrazów w formacie GIF, zarządzanie pamięcią.

Uaktualnienie IBrowse do wersji 2.4 będzie dostępne za darmo dla posiadaczy wersji 2.x. Przewidywane jest płatne uaktualnienie dla posiadaczy starszych wersji programu. Więcej szczegółów oraz bardzo obszerna lista setek naniesionych w stosunku do wersji 2.3 poprawek znajduje się na stronie: <http://www.ibrowse-dev.net>



Ilustracja przedstawia IBrowse 2.4 beta działający na AmigaOS 4. Widzimy na niej wskaźnik myszy zmieniający się w zależności od znajdującego się pod nim obiektu.

Adios Gary

DaveyD, webmaster AmigaWorld.net, umieścił na forum oświadczenie Garry'ego Hare o następującej treści:

„Kilka miesięcy temu zerwałem współpracę z Amiga Inc. Nie jestem już związany w żaden sposób z firmą Amiga.”

Jak wiadomo, firma Garry'ego – KMOS, wykupiła prawa do AmigaOS a później samą firmę Amiga Inc., zmieniając nazwę KMOS na Amiga Inc. Sama firma Amiga nie wydała jak dotąd żadnego oświadczenia w tej sprawie i nie wiemy co też to może oznaczać w przyszłości dla firmy. Wiemy natomiast, że zmiana ta zasadniczo nie wpłynie na rozwój systemu Amiga OS4, który rozwija się bardzo szybko (więcej informacji o systemie znajdziecie w dziale OS4). E-mail od Garry'ego Hare oraz polemikę na ten temat można znaleźć na forum AmigaWorld.net pod adresem:

http://amigaworld.net/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=15634&forum=1

TotalAmiga PL

Możliwe dzięki Amidze

Angielska wersja TotalAmiga jest projektowana i składana przy użyciu:

Sprzęt

Komputer PC x86 „składak”
Athlon XP 2500+, 512 MB RAM,
nVidia GeForce 2 MX400
AmigaOne-XE
800 MHz, G4, 512 MB RAM,
3dfx Voodoo3 3000

Oprogramowanie

Amithlon (Bernie Meyer i inni)
AmigaOS 3.9 (Amiga)
AmigaOS 4 (Hyperion)
PageStream 4.1 (Softlogic)
ImageFX 4.5 (Nova Design)
Perfect Paint 2.93 (Georges Halvadjian)
Photogenics 5 (Paul Nolan)
Final Writer 5 (Softwood)

Ghostscript (artofcode LLC), port dla Amiga OS (Whoosh777).

Oprócz tego wiele niezbędnych narzędzi, bez których życie byłoby trudne: Directory Opus 5, SGrab, MCP, Turbo Print 7, MakeCD. Dziękujemy twórcom tych i wszystkich innych amigowych programów na całym świecie.

Angielska wersja magazynu w stu procentach powstaje na oprogramowaniu amigowym.

Wersja polska jest przygotowywana i składana przy pomocy pakietu OpenOffice 1.1 pracującego na komputerze Pegasos 2 (G4 1,0 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9200 SE) pod kontrolą systemu operacyjnego Debian Linux.

Druk na urządzeniach cyfrowych firmy RICOH.

Poglądy wyrażane w artykułach są poglądami ich autorów i niekoniecznie są zgodne z poglądami wydawcy, innych autorów, czy SEAL.

Nota: Magazyn Total Amiga jest wydawany w wolnym czasie wydawcy i autorów. Mimo że staramy się wydać kolejny numer na czas i umieścić w nim całą zapowiedzianą zawartość, nie zawsze jest to możliwe z powodu innych obowiązków. Cena, jaką płacisz za Total Amiga pokrywa jedynie koszty, magazyn nie przynosi zysków.

Jeżeli chcesz skontaktować się z jednym z autorów, użyj podanych obok adresów redakcji.

Amiga jest zarejestrowanym znakiem towarowym, logo Amigi „Boing Ball”, AmigaDOS, Amiga Kickstart, Amiga Workbench, Autoconfig,

Bridgeborad, i „Powered by Amiga” są znakami towarowymi AMIGA Inc.

„Amigan” © by Bob Scharp (użyty za zgodą autora). Wszystkie inne wymienione w numerze znaki towarowe są własnością ich posiadaczy.

Projekt, układ graficzny i wszystkie niepodpisane artykuły w tym numerze – copyright © South Essex Amiga Link, 2005.

Prawa autorskie podpisanych artykułów należą do ich autorów. Przedruk i publikacja w formie elektronicznej wyłącznie za zgodą redakcji.

Polskie tłumaczenie © Polski Portal Amigowy 2006.

<http://www.ppa.pl>

Synergiczne połączenie

Wiele osób posiada dziś więcej niż jeden komputer, przez co dobrze jest im znana frustracja, wynikająca z konieczności używania kilku klawiatur i myszek jednocześnie.

Jeśli twoje komputery są ze sobą połączone siecią, a każdy z nich ma swój własny monitor, to z pomocą może przyjść program open source o nazwie „Synergy”. Pozwala ona za pomocą sieci współdzielić kilku komputerom zarówno myszkę, jak i klawiaturę bez potrzeby zakupu sprzętowego przełącznika. Aby skorzystać z tego udogodnienia, na komputerze, do którego podłączona jest myszka i klawiatura, uruchamiamy serwer Synergy, a na pozostałych komputerach uruchamiamy program klienta, synergyc. Następnie konfigurujemy serwer podając informacje o fizycznym rozmieszczeniu monitorów. Wtedy, gdy przesuniesz wskaźnik myszki poza którąś z krawędzi ekranu, kontrola zostanie przekazana do komputera obsługującego monitor ustawiony po odpowiedniej stronie.

Synergy jest dostępne dla systemów Windows, Mac OS X i Linux, natomiast Douglas McLaughlin przeprogramował program klienta na OS 4. Amigowy port implementuje podstawowe funkcje (tj. współdzielenie myszki i klawiatury), ale także i systemowy „schowek”, dzięki czemu można informację skopiowaną na jednym komputerze wkleić na drugim! Kilka funkcji nie zostało jednak jeszcze zaimplementowanych: nie działa np. synchronizacja wygaszaczy ekranu, nie można też podłączyć się do serwera uruchomionego na Mac OS X (mapowanie klawiatury jest nieprawidłowe), niemniej dla większości użytkowników nie powinny one być aż tak istotne.

Synergy można ściągnąć za darmo ze strony OS4Depot. Douglas prosi aby przesać do niego e-maila, jeśli zdecydujesz się na używanie tego programu.

Źródło: <http://www.os4depot.net>, plik amisynergyc.lha znajduje się w katalogu network/misc

Synergy

Poszerz swoje horyzonty z

MindSpace

MindSpace (po angielsku *mind* – umysł, *space* – przestrzeń) to powstający obecnie natywny pakiet rysunkowy dla Amiga OS 4.0, który powstał z myślą o osobach potrzebujących narzędzia do tworzenia diagramów. Autor wymienia potencjalne zastosowania programu: tworzenie diagramów sekwencyjnych (flow charts), diagramów UML, map myśli (mind maps) i wspomaganie burzy mózgów (brain storms). Standard UML używany jest przez programistów do modelo-

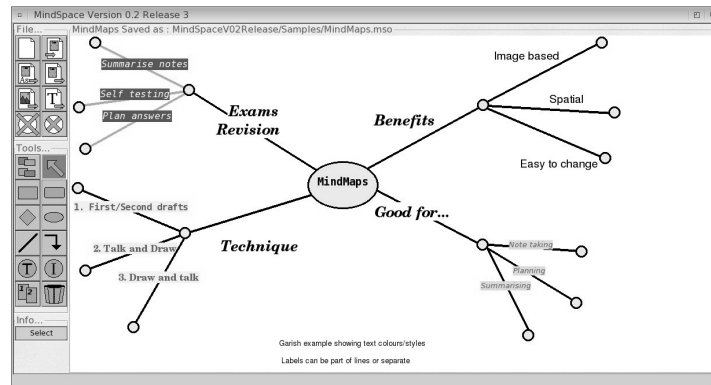
przedstawić w formie diagramów. Przyszłe wersje MindSpace mają posiadać mwanie pisanych przez nich programów, których strukturę można ożliwić tworzenia z diagramów UML szablonów dla klas języka C++ i struktur dla C.

Obecna wersja 0.2 może już tworzyć proste diagramy. Stosowne narzędzia zawarte w programie służą do tworzenia prostych kształtów, linii i tekstu. Obiektom można zmieniać kolory wypełnienia i ra-

mek, a także określić szerokość linii konturowej. Poszczególne grupy dostępnych kształtów powstały na potrzeby różnych typów diagramów. Autor planuje także dodać możliwość tworzenia diagramów z predefiniowanych szablonów. W odróżnieniu do typowych programów do tworzenia grafiki wektorowej (jak DrawStudio), w późniejszych wersjach programu użytkownik będzie mógł łączyć poszczególne elementy diagramu, tworząc w ten sposób strukturę. Połączenia te nie zostaną zerwane przy przesuwniu poszczególnych obiektów w diagramie.

MindSpace 0.2 nie ma ograniczeń co do dystrybucji. Program można pobrać ze strony autora podanej poniżej. W dalszej perspektywie autor przewiduje stworzenie funkcjonalnej wersji demo z ograniczoną opcją eksportu oraz wersji pełnej dostępnej za niską cenę (obecnie rozważana jest opłata w wysokości 10 Euro).

<http://www.ast-workshops.co.uk>



Złoto zmienia się w CubiC

Dietmar Eilert udostępnił kolejną wersję popularnego pakietu GoldEd Studio, przy okazji zmieniając nazwę na CubiC IDE by lepiej opisywała jego możliwości. Kluczowym elementem pakietu jest nadal GoldEd, potężny edytor tekstu, który doczekał się wersji numer 8. GoldEd posiada bardzo bogate możliwości konfiguracyjne ułatwiające przystosowanie programu do różnych funkcji. Wraz z nim otrzymujemy wyspecjalizowane tryby edycji dla C/C++, HTML, Arexx, skryptów instalacyjnych i wielu innych języków. W celu stworzenia pełnego środowiska dla programistów, CubiC integruje w sobie SAS/C, vbcc, gcc, StormC oferując następujące możliwości:

- wsparcie dla debugera z poziomu edycji pliku źródłowego dla użytkowników StormC: breakpoints wyświetlane tuż przy kodzie.
- konfigurowalny system referencji dla include'ów, plików źródłowych i innych materiałów, który ma pomóc w szybkim odnajdowaniu potrzebnych informacji.
- funkcja QuickInfo wyświetlająca informacje dotyczące słowa pod kursorem (np. prototypy funkcji systemowych).
- podświetlanie par nawiasów.
- funkcja QuickFunc umożliwiające łatwe poruszanie się po wszystkich funkcjach, etykietach itd. zdefiniowanych w plikach źródłowych, wyświetlając je w formie listy.
- obsługa *grep* przy wyszukiwaniu z użyciem wyrażeń regularnych.
- darmowe kompilatory wraz z łą-

wymi w użyciu pakietami instalacyjnymi. • pakiety developerskie dla systemów AmigaOS 3.x, MorphOS, PowerUP i WarpOS.

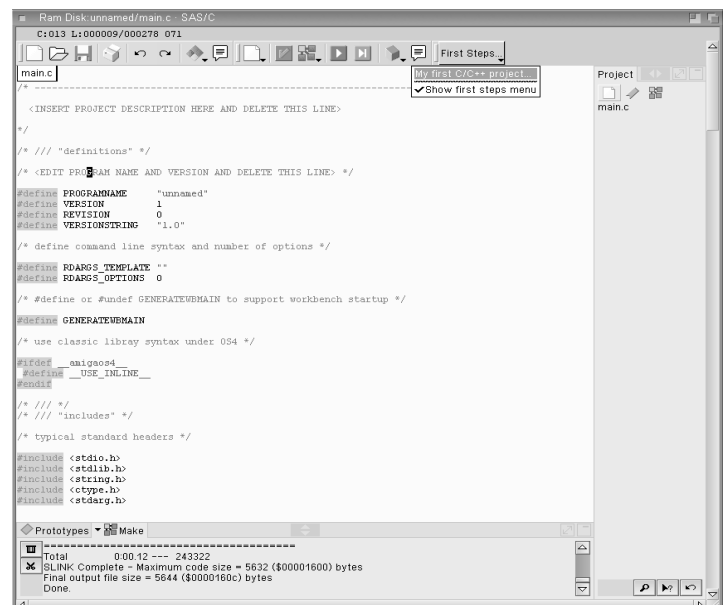
CubiC jest programem skompilowanym dla procesorów m68k. Autor przygotowuje wersje dla systemów AmigaOS 3.x i MorphOS. Dietmar oświadczył, że robi co w jego mocy by zapewnić wsparcie także dla użytkowników systemu AmigaOS 4, chociaż sam nie posiada odpowiedniego sprzętu, na którym mógłby testować działanie programu w tym środowisku. Pełna wersja pakietu CubiC IDE kosztuje 69.90 euro, posiadacze GoldEd Studio AIX

mogą dokonać aktualizacji za 19.90 euro. Pakiet dostarczany jest na płycie CD wraz z darmowymi kompilatorami, których samodzielne pobranie z sieci byłoby czasochłonne. Za pakiet można zapłacić przelewem bądź poprzez system PayPal. Więcej informacji oraz darmową wersję demonstracyjną znaleźć można na stronie Dietmara:

<http://www.dietmar-eilert.net>

Program możemy zakupić w sklepie internetowym na stronie:

<http://www.dietmar-eilert.net/shop/webshop.ht>



AmiNet Radio 4

Grupa AmiZeux wypuściła nową wersję odtwarzacza muzyki AmiNetRadio. W poprzednim wydaniu programu położono nacisk na odtwarzanie strumieni MP3 Shoutcast, z zaawansowanymi funkcjami wyszukiwania. Teraz twórcy wykonali ciężką pracę ulepszając inne jego aspekty. W szczególności, usprawniono edytor listy utworów, dodając możliwość jej resynchronizacji z plikami dostępnymi na twardej dysku. Teraz playlisty są tworzone automatycznie i zawierają sto ostatnio odtwarzanych utworów, oraz wszystkie utwory odtwarzane w ciągu ostatnich siedmiu dni.

ANR posiada zaawansowany system wtyczek, dający dużą swobodę w rozszerzaniu możliwości programu. Przykładowo, aktualnie dołączany jest całkiem spory zestaw wtyczek do różnych plików dźwiękowych, za pomocą których można

odtworzać między innymi takie formaty jak AHX, CDDA, Soundmon, FutureComposer, WAV, AIFF.

Dla tych, którzy nie lubią standardowego wielookienkowego GUI programu, dołączono nową wtyczkę interfejsu użytkownika, która umieszcza wszystkie funkcje ANR na kilku panelach w jednym okienku.

Wśród innych usprawnień warto wymienić dwa nowe moduły wizualizacji dźwięku (tzw. 'scope'), poszerzenie pakietu komend ARexxa, oraz dużo poprawek na znalezione błędy.

AmiNetRadio jest rozwijany i testowany głównie na systemie MorphOS, ale jako program na Motorolę 68k powinien działać pod wszystkimi wariantami systemu AmigaOS. Zaraz po wypuszczeniu

ANR 4.0 okazało się jednak, że nie działał pod OS 4, a pod AmigaOS 3.x czasem powodował zawieszenie systemu, ale natychmiast wypuszczono korygującą te problemy wersję 4.1. Teraz większość funkcji działa poprawnie na systemach innych niż MorphOS, poza skórką ANRNG oraz kilkoma wtyczkami i modułami wizualizacji dźwięku. Na stronie programu można znaleźć pełną listę kompatybilności wszystkich funkcji. ANR jest programem darmowym i można go ściągnąć spod adresu WWW:

<http://amigazeux.net/anr/>

Więści z Aminetu

Od momentu gdy Aminet.net działa z nowym interfejsem, twórcy największego i najstarszego archiwum oprogramowania na Amigę co chwilę dodają doń nowe funkcje i przywracają utraconą podczas ostatniej aktualizacji funkcjonalność. Od naszej ostatniej wzmianki na ten temat w numerze dwudziestym, ważniejszymi zmianami są:

- Różnorodne statystyki wgrania nowych plików, pozwalające na monitorowanie pod tym kątem aktywności strony i kategorii.
- Konfigurowalne RSS, dzięki któremu możemy obejrzeć interesujące nas uploady za pomocą programu do czytania RSS.
- Rozbudowany system filtracji, który pozwala na wykluczenie oprogramowania niekompatybilnego z naszym sprzętem, bądź systemem.
- Sposób sortowania wyświetlanych plików może być zmieniony poprzez kliknięcie na nagłówek danej kolumny

Przykładem dawnych możliwości, które zostały przywrócone, jest wsparcie dla systemu ADT (Aminet Download Tools) na serwerze FTP Aminet.net. ADT jest rozszerzeniem protokołu FTP, umożliwiającym aplikacjom na innych komputerach przeprowadzenie wyszukiwania, a następnie wyświetlenia listy ostatnio wgranych plików. Cecha ta z pewnością ucieszy użytkowników AmiTradeCenter lub AmFTP, które mają wsparcie dla mechanizmu ADT.

Nowy interfejs Aminetu można znaleźć na stronie: <http://www.aminet.net>

Jeżeli chcesz możesz skorzystać z dotacji PayPal i wspomóc rozwój Aminetu (to raczej nie do polskich czytelników, przynajmniej póki system PayPal

Stos TCP/IP dla MOS-a rozwija się

MorphOS od dawna cierpiał na brak natywnego stosu TCP/IP, a jego użytkownicy musieli używać emulowanego Miami lub Genesis by podłączyć swoje komputery do sieci. Jednak wygląda na to, że ta sytuacja ulegnie wreszcie zmianie, bowiem użytkownik o ksywce „Sonic” pracuje w pocie czoła nad stworzeniem nowego, natywnego stosu o nazwie ezTCP, opartego na istniejącym już projekcie open source. Na portalu MorphZone.org utworzono bounty mające na celu finansowe wsparcie tego projektu – jego założenia obejmują kompletną obsługę DHCP i interfejs oparty na MUI. Na MorphZone regularnie publikowane są wersje beta, a każda z nich wydaje się być dużo bardziej zaawansowana od poprzedniej i obsługuje coraz więcej sieciowych aplikacji.

Więcej informacji i najnowsza wersję beta znajdziecie pod adresem:

http://www.morphzone.org/modules/bounty/bounty_view.php?mychoice=ezTCP

Szybkie spojrzenie

Warpview jest nową przeglądarką plików graficznych dla systemu Amiga OS 4.0. Nie posiada ona zbyt wielu funkcji, ale zastosowanie Warp3D przy wyświetlaniu obrazu czyni ten program wyjątkowym. Zaletą tego rozwiązania jest wykorzystanie układu karty graficznej do operacji skalowania, dzięki czemu zyskuje ona na szybkości i płynności. Po wgraniu obraz można powiększać, obracać i przesuwać w oknie. Jeżeli wybierzemy plik z katalogu, w którym znajduje się ich więcej, to możemy je kolejno wyświetlać używając kursorów.

Warpview wymaga komputera AmigaOne z kartą graficzną Radeon (autor pracuje nad obsługą kart Voodoo) i działa na systemie Amiga OS 4.0 w wersji pre-release update 3.



W rytmie rocka

Kolekcja natywnego oprogramowania audio dla AmigaOS4 stale się powiększa, a najnowszym do niej dodatkiem jest wykonany w ReAction (domyślnym interfejsie graficznym OS 4) programowy automat perkusyjny RockBeat autorstwa Jamesa Carolla (którego może kojarzyć jako autora klienta IRC WookieChat). Program pozwala na tworzenie własnych sekwencji perkusyjnych oraz ich zapis w formacie WAV. Umożliwia również tworzenie wielu ścieżek, z których każda składa się z 4 taktów w metrum 4/4 z dokładnością do szesnastek. Można nagrywać ścieżki pojedynczo, bądź wszystkie na raz jako

cały utwór. Dla uzyskania poszczególnych dźwięków perkusji program wykorzystuje 16 bitowe sample w formacie PCM WAV o częstotliwości próbkowania 44100Hz. Wraz z programem dostarczana jest niewielka ich kolekcja, do której można dodawać kolejne kopiując je do odpowiedniego katalogu.

RockBeat jest programem shareware a koszt rejestracji wynosi \$15. Wersję demo z dziesięciominutowym ograniczeniem czasowym można pobrać ze strony:

<http://wookiechat.amiga.revolution.com/rockbeat>



Scalos – – co nowego?

Zespół pracujący nad rozwojem Scalosa, zamiennika Workbench, wydał właśnie jego najnowszą wersję wzbogaconą o natywne wsparcie dla systemu MorphOS (gdzie jest zamiennikiem Ambianta). Scalos jest bardziej funkcjonalny niż Workbench, gdyż posiada pełny wewnętrzny multitasking, bardziej rozbudowany widok listy plików, wsparcie dla ikon w formacie PNG (z pełną obsługą kanału alfa), konfigurowalne i zależne od typu wskazanego obiektu pop-up menu.

Poza wsparciem dla systemu MorphOS, dodano następujące funkcje (między innymi):

- Widok z podglądem miniaturki plików znajdujących się w katalogu.
- Ikona znajdująca się pod wskaźnikiem myszki może być podświetlona (opcja).
- Ikony domyślne dla typów plików mają regulowaną przezroczystość.
- Dymki pomocy dostarczające informacji o plikach i katalogach, dodatkowe informacje dla specyficznych typów plików (np. rozmiary grafik) dostępne w postaci wtyczek.

Scalos jest programem typu freeware i może być pobrany z poniższej strony, jego najnowsze wersje są dostępne jako beta

Programowanie czas zacząć

Hyperion udostępnił AmigaOS 4.0 SDK (Software Development Kit) w wersji 51.15, przeznaczony jest on dla programistów używających AmigaOS 4.0 pre-release. Pakiet zawiera narzędzia i dokumentację potrzebną deweloperom do stworzenia natywnego oprogramowania dla AmigaOS 4.0. Główne komponenty to:

- kompilator GNU C/C++ wraz z debuggerem kodu źródłowego GDB,
- pliki nagłówkowe i autodoki dla

- trzeciego uaktualnienia AmigaOS 4.0 pre-release,
- kompilator VBCC ANSI-C
- dokumentacja deweloperska wraz z przykładowymi kodami źródłowymi
- wiele wstępnie skonfigurowanych bibliotek napisanych przez niezależnych programistów
- wsparcie dla dostosowania kodu zarówno dla clib2 jak i newlib
- zestaw narzędzi opartych na GCC 3.4.4

SDK jest dostępne dla użytkowników AmigaOS 4.0 pre-release zadarmo na stronie Hyperionu. Całe archiwum ma około 100 MB, ale jest też dostępne w postaci kilku mniejszych części dla osób z wolnym łączem internetowym, jak również można ściągnąć odchudzoną wersję, nie zawierającą dodatków.

Aby ściągnąć archiwum użytkownicy AmigaOS 4.0 pre-release muszą się zalogować na stronie: www.hyperion-entertainment.biz

Candy Factory 2 – nareszcie wieści

Pierwsza wersja Candy Factory Pro, doskonałego pakietu do szybkiego tworzenia graficznych obiektów takich jak przyciski, efektowne napisy i loga zawsze była pewnym faworytem w redakcji Total Amiga. Było więc nam niezmiernie miło, gdy dowiedzieliśmy się, że rozwój programu został wznowiony w 2003 roku. Przez długi czas nie wiedzieliśmy nic więcej, ale w lipcu ZeoNeo ujawniło, że prace były kontynuowane od momentu pierwszej zapowiedzi. Wyniki zostały zaprezentowane na amigowych imprezach pod koniec miesiąca (mowa prawdopodobnie o lipcu i prezentacjach programu na AmiWest 2005 i AmiGBG - przyp. tłum.).

W nowej wersji zasada działania Candy Factory nie zmieniła się. Bierzymy maskę (obrazek w odcieniach szarości), a następnie nakła-

damy na niego efekty takie jak: tekstury (textures), trójwymiarowe ramki (bevels), jarzenie (glows), cienie i poświaty (drop-shadows), mapowanie wypukłości (bump-mapping), oświetlenie (lightning), by stworzyć ciekawy efekt. Maską może zostać stworzona w programie (np. możesz przygotować tekst na logo) lub zostać zaimportowana z zewnętrznego programu. Kombinacja efektów Candy Factory pozwala na osiągnięcie różnorodnych rezultatów. Jest to dosyć praktyczne przy imitowaniu naturalnych powierzchni jak metal czy plastik, ale wybór należy do Ciebie. Wszystko uaktualniane jest w czasie rzeczywistym, możesz więc zmieniać ustawienia do momentu osiągnięcia satysfakcjonującego cię wyniku. Nie ma czekania na renderowanie efektów.

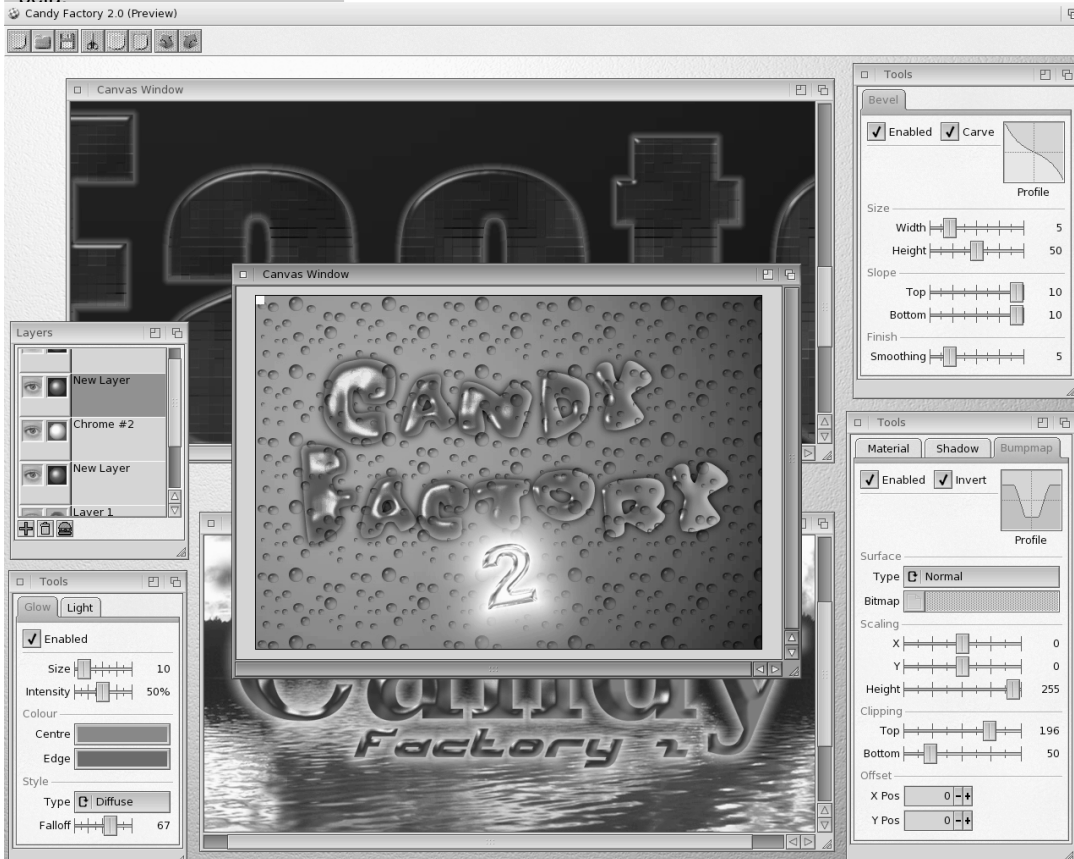
Wersja druga jest znaczącą aktuali-

zacją i wiele części programu zostało przepisanych, aby w pełni wykorzystać możliwości AmigaOS 4. Oznacza to, że program pracuje natywnie pod procesorem PPC i posiada napisane w ReAction GUI korzystające z nowych możliwości wprowadzonych do systemu. Zmiany dają się zauważyć w całym programie i odnoszą się do mankamentów, które wystąpiły we wcześniejszej wersji. Na ekranie może teraz być otwarte wiele okien z projektami, obszary robocze mogą posiadać nieograniczony rozmiar i można je przeglądać za pomocą suwaków. To duża poprawa w porównaniu do ostatniej wersji, gdzie obszary robocze były ograniczone wielkością ekranu. Było to znaczącym problemem przy projektach drukowanych, przy których potrzebna jest rozdzielczość wyższa niż ta dostępna na ekranie.

Wielowarstwowość pozwala na użycie kilku efektów jednocześnie bez potrzeby wcześniejszego nakładania efektu początkowego na tło. Można się cofnąć i zmodyfikować dowolną warstwę w dowolnym momencie, a także zmieniać ich kolejność poprzez przeciągnięcie w inne miejsce (drag'n'drop). Znacznie zwiększa to elastyczność programu.

Candy Factory 2 wykorzystuje nowe klasy okien ReAction dla swoich palet edytujących. Są to specjalne okna dla zadań, które nie stają się aktywne gdy na nie klikniesz, lecz gdy wybierzesz narzędzie. Okna narzędzi w Candy Factory 2 posiadają jeszcze większe możliwości. Ustawienia dla takich rzeczy jak mapowanie wypukłości, zagięcia, rodzaj materiału mogą być przechowywane w osobnych oknach lub połączonych w pojedynczym oknieku by ograniczyć bałagan na ekranie!

Jak na razie nie przedstawiono żadnych szczegółów odnośnie Candy Factory 2. Nie ma też jeszcze żadnej wzmianki o programie na stronie ZeoNeo. Oficjalne oświadczenie prasowe oraz więcej obrazków można zobaczyć w wątku na AmigaWorld.net:



Poluj na muzykę z TuneNet

Odtwarzanie plików multimedialnych zwykle jest dużym obciążeniem dla procesora, dlatego posiadanie natywnej wersji oprogramowania jest bardzo pożądane. Jest to szczególnie ważne w przypadku odtwarzaczy dźwięku, gdyż podczas pracy na komputerze zwykle działają one w tle. Użytkownicy AmigaOS 4 na pewno ucieszą się z programu TuneNet, stworzonego i rozwijanego przez Paula Heamsa natywnego odtwarzacza plików MP3 oraz strumienia Shoutcast.

TuneNet może współpracować z przeglądarkami IBrowse i AWeb, więc bez problemu możemy słuchać strumienia audio z Internetu. Możliwe jest także odtwarzanie plików MP3 z twardego dysku, które mogą być zarządzane przy pomocy list odtwarzania (playlists).

Inne funkcje programu to mechanizm wyszukiwania strumieni audio w Internecie, wskaźniki poziomu dźwięku, wyświetlanie aktualnie odbieranej stacji lub odtwarzanego pliku.

Ostatnia wersja alfa programu została wzbogacona o nowe funkcje. System wtyczek pozwala na obsługę wielu formatów; już dostępne są moduły odtwarzania plików Protrackera oraz AIFF. Innym dodatkiem, który z pewnością spodoba się użytkownikom, jest możliwość zapisu strumienia audio na twardego dysku celem późniejszego jego przesłuchania. Ekscytującą funkcją planowaną przez autora jest transmitowanie strumienia Shoutcast (co wg nas do tej pory nie jest możliwe na Amidze) oraz

usprawnienie interfejsu użytkownika.

TuneNet jest programem freeware i może zostać pobrany ze strony: <http://www.tunenet.co.uk>



TuneNet – lista stacji radiowych.

KHTML nadchodzi

Pomimo tego, że amigowe przeglądarki internetowe są świetne, szczególnie jeśli chodzi o ich interfejs użytkownika, zespoły programistów używające się ich rozwojem mają duży problem z przystosowaniem ich do dzisiejszych standardów obowiązujących w sieci, a także z tym w jaki sposób wielu twórców stron WWW te standardy wykorzystuje. Jedną z najczęstszych próśb wyrażanych przez użytkowników Amigi brzmi: „dlaczego ktoś po prostu nie przeportuje jakiejś przeglądarki open source?”. Jednak projekty typu AmiZilla pokazują, że jest to bardzo trudne. Samotny koder o pseudonimie Marcik zaczął pracę nad biblioteką renderującą strony WWW dla MorphOS-a, opartą na silniku KHTML. W krótkim czasie od rozpoczęcia pracy osiągnął już imponujące rezultaty.

KHTML jest silnikiem renderującym opracowanym dla przeglądarki Konqueror, będącej częścią projektu KDE. Tego samego silnika używa Apple jako podstawy dla Webcore, w przeglądarce Safari. Marcik oparł swój port na GTK+Webcore, wersji Webcore zmodyfikowanej przez Nokię (uff!).

Zrzuty ekranu umieszczono na stronie autora (dwa z nich są umieszczone poniżej) ukazują roboczą wersję biblioteki uruchomioną w bardzo prostej przeglądarce internetowej i poprawnie wyświetlającą strony, w prawidłowym układzie (layout) i z grafiką. Można nawet obejrzeć filmik na którym widać przeglądarkę w akcji. Ogólnie rzecz biorąc projekt ten jest bardziej zaawansowany, niż jakkolwiek inny port który do tej pory widzieliśmy. W swoim dziale

z pytaniami i odpowiedziami (FAQ) Marcik stwierdza, że chce stworzyć wersję beta biblioteki do końca roku, a pierwsza jej oficjalna wersja ma się ukazać w lutym 2006.

Marcik rozwija swój projekt dla MorphOS-a, a rezultat finalny będzie miał uwolnione źródła (na licencji LGPL i BSD). Programista twierdzi, że jeśli ktoś chciałby przeportować bibliotekę dla AmigaOS 3.x albo AmigaOS 4, to nie powinno być to trudnym zadaniem. Jeśli chciałbyś wesprzeć rozwój projektu możesz dołączyć się do zbiórki funduszy na premię, która trwa na stronie MorphZone.org (w chwili, kiedy były pisane te słowa zebrane było około 700 \$). Premię otrzyma programista który ukończy projekt, spełniając przy tym odpowiednie warunki.

Więcej szczegółów, zrzutów ekranu i link do zbiórki funduszy na stronie: http://khtml.ppa.pl/index_en.php



Testowa przeglądarka Marcika oparta na silniku KHTML z załadowanymi stronami ask.com i MorphZone. Wygląda to już całkiem nieźle.



Nowy Wookie

Poza pracą nad programem RockBEAT, James Carroll kontynuuje rozwój swojego klienta IRC – WookieChat. Od naszej ostatniej recenzji wersji 1.52 w numerze 20, dodano wiele nowych funkcji, zwiększając tym samym wersję do 1.9. Nowości szczególnie warte uwagi to: URL grabber – okno przechwytyjące wszystkie wyświetlone odnośniki do stron i pozwalające na ich otwarcie w przeglądarce. Gdy zostanie otwarta nowa zakładka lub pojawi się wskazane słowo, może zostać odegrany informujący o tym dźwięk. Istnieje możliwość ustawienia odgrywania tych dźwięków tylko wtedy, gdy okno WookieChat jest nieaktywne. Historia pozwala przeglądać przeprowadzone rozmowy, edytować je i wysłać ponownie. Prawdopodobnie najbardziej użyteczną nową funkcją jest DCC, dzięki której możliwe jest wysyłanie plików bezpośrednio do rozmówcy.

Pobierz najnowszą wersję WookieChat ze strony:

<http://wookiechat.amiga.revolutions.com/wookiechat>

3CAG

Jeśli mieszkasz niedaleko Peterborough (Anglia), to z pewnością ucieszy cię wiadomość o założeniu przez Paula Hovella (znanego jako „The_Editor” na portalu AmigaWorld.net, organizatora serii amigowych imprez The Big Bash) nowej grupy użytkowników Amigi. Pierwsze spotkanie The 3 Counties Amiga Group (3CAG) planowane jest na połowę listopada, a ewentualna składka członkowska będzie pobierana tylko za spotkania, na których było się obecnym. Grupa poszukuje chętnych do wstąpienia w jej szeregi, więc jeśli mieszkasz w pobliżu nie wahaj się nawiązać kontaktu. Więcej szczegółów znajdziecie na stronie internetowej grupy, która powinna działać gdy czytacie te słowa:

<http://www.3cag.net>



Troika

AMY'05

Nowa, w Amigowym świecie, firma o nazwie Troika NG oznajmiła, że pracuje nad stworzeniem płyty głównej opartej na procesorze PowerPC, na której będzie można uruchomić AmigaOS4. Prototyp miał być zaprezentowany podczas Big Bash 3 we wrześniu, jednakże na skutek problemów z dostawą podzespołów zaprezentowano jedynie specyfikację płyty i jej oficjalną nazwę – Amy'05.

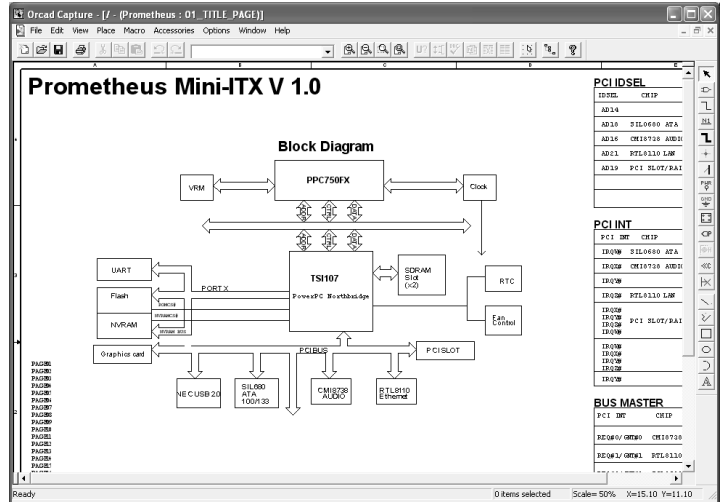
Jest to płyta główna standardu flexATX o wymiarach 170 na 191 mm, co czyni ją większą od µA1 jedynie o 20 mm. Ma mieć zamontowany na stałe, aktywnie chłodzony (radiator + wiatrak) procesor PowerPC 750FX (G3). Jako mostek północny, czyli układ odpowiedzialny za współpracę magistrali PCI, pamięci i innych podzespołów z procesorem, zastosowano układ Tundra TSi 107. Płyta wyposażona jest w 2 sloty pamięci DIMM PC 100/133 SDRAM obsługujące RAM o łącznej pojemności do 1GB, mogą być używane niedrogie niebuforowane moduły. Pozostała specyfikacja przedstawia się następująco:

- Ethernet 1000/100/10 Mbit na układzie RTL8110,
- Pięć szybkich portów USB 2.0 (3 z tyłu + 2 w postaci pinów do podłączenia portów znajdujących się np. z przodu obudowy),

- Kontroler ATA 133 obsługujący do 4 urządzeń na układzie Sli0680 [wraz z funkcją RAID - przyp. tłum.],
- Sześciokanałowy dźwięk 5.1 surround z gniazdami wejścia, mikrofonu (analogowe), SPDIF (cyfrowe) i pinami do podłączenia dodatkowych gniazd z przodu obudowy,
- Dwa sloty PCI (33MHz, 32bit).

[Warto zauważyć, że zapewne już po powstaniu tego tekstu na forum portalu AmigaWorld.net Andreas Loong z Guru Mediation poinformował o zmianach specyfikacji: obok slotów PCI będzie także AGP a same sloty (a także inne komponenty) będą pracować w trybie 66MHz. Jednocześnie zaznaczono, że ostateczny kształt i elementy Amy'05 mogą jeszcze ulec zmianie - przyp. tłum.]

Brak standardowych portów: szeregowego, równoległego czy PS/2 dla myszy i klawiatury



zmniejsza złożoność płyty, a dla użytkownika nie powinno to być problemem dzięki powszechnej dostępności peryferiów ze złączem USB. Posiadaczy wszelkiego rodzaju pamięci USB na pewno ucieszy fakt zastosowania szybkich portów USB 2.0.

Projekt Troiki jest odpowiedzią na oczekiwanie na system, który za przystępną cenę będzie pozwalał stać się użytkownikiem AmigaOS4

– cena końcowa produktu ma nie przekraczać 400 funtów brytyjskich. Aby zminimalizować koszty produkcji zastosowano wlotowany na stałe procesor i nie zastosowano wbudowanego układu graficznego. Użytkownicy będą mogli zakupić niedrogą kartę PCI [lub AGP - przyp. tłum.]. Bez wątplenia dealerzy Amy'05 będą mieli w swojej ofercie również odpowiednie karty graficzne obsługiwane przez AmigaOS4.



Kilka pytań

Zdjęcia pokazują elementy Amy'05 gotowe do produkcji, od lewej do prawej: mostek północny TSi 107 i jego specyfikacja, układy TSi 107 gotowe do użycia, elementy pomocnicze (między innymi podstawki DIMM).

Zadaliśmy ludziom z Troiki kilka pytań, na które nie znaleźliśmy odpowiedzi w ich poprzednich wypowiedziach i w FAQ na ich stronie (<http://www.troikang.com>).

Żałujemy, że nie mogliśmy zobaczyć Amy'05 na Big Bash 3, co poszło nie tak?

Planowaliśmy zaprezentować Amy'05 na BB3. Mieliśmy plakaty i ulotki reklamowe, a Amy'05 w wersji B miała być w bardzo ładnej obudowie zrobionej specjalnie na tę okazję przez Simona Archera.

Problemy napotkaliśmy w ostatniej chwili. W Amy'05 zastosowaliśmy te same układy dźwiękowe co w µA1. Były one oferowane jako dostępne i zamówione z sześciotygodniowym wyprzedzeniem, po czym dostaliśmy e-mail z informacją, że takie części nie są już dostępne. To zniweczyło wszelkie nasze plany dotyczące BB3 i układu dźwiękowego.

Poza rozwiązaniem tego problemu jakie są Wasze dalsze plany dotyczące rozwoju Amy'05?

W najbliższym czasie chcemy zdo-

być układy dźwiękowe i wyprodukować płytę w wersji B, aby dokończyć jej testowanie i portowanie. Myślimy o dalszych usprawnieniach, które chcemy wprowadzić w wersji B1, niektóre z nich już zastosowaliśmy tworząc wersję B i powinny one być znane, gdy czytacie ten tekst.

Naszym następnym krokiem po zakończeniu testowania wersji B będzie wprowadzenie reszty zmian, robiąc tym samym wersję B1. Zależnie od wyników testów tejsze, płyta zyska status B2 przeznaczony do dalszych testów lub C (comercial) przeznaczony dla końcowego użytkownika.

Co zainspirowało Was do stworzenia Amy'05?

Wiele naszych pomysłów nabrało realnych kształtów, gdy ukazał się Mac Mini. Przyjrzeliliśmy się też rozmowom prowadzonym na AmigaWorld.net, jak również sugestiom i problemom obecnych posiadaczy AmigaOne.

Chciliśmy zerwać ze stosowaniem wysłużonych portów i przenieść AmigaOS 4 na nowy poziom poczy-

nając od USB 2.0. Amy'05 używa tych portów również do myszy i klawiatury.

Jaka jest przewidywana data wprowadzenia Amy'05 na rynek?

Nadal naszym celem jest rozpoczęcie seryjnej produkcji jeszcze w tym roku kalendarzowym. Podzespoły należy zamawiać 6 – 8 tygodni przed rozpoczęciem produkcji, większość z koniecznych dla pierwszej partii produkcyjnej już mamy.

Jak planujecie sprostać zarówno początkowemu „zdawkowemu”, jak również dalszemu coraz większemu popytowi na sprzęt pod AmigaOS 4 unikając długich braków magazynowych między kolejnymi partiami?

Mamy zaplanowane dwie partie produkcyjne jeszcze w 2005 roku.

Czy będziecie sprzedawać Amy'05 bezpośrednio czy poprzez sieć dealerów?

Użyjemy obu metod sprzedaży, zależnie od kraju. Posiadamy już sporą listę amigowych dealerów,

którzy chcieliby mieć Amy'05 w swojej ofercie jak najszybciej.

Czy Amy'05 będzie miała licencję na AmigaOS4?

Amy'05 od początku była projektowana pod AmigaOS4. Niecały rok temu skontaktowaliśmy się ze wszystkimi firmami zaangażowanymi w proces powstawania AmigaOS4 i rozpoczęliśmy nasz projekt. Działamy inaczej niż wiele firm i uważamy, że wypuszczenie pustych „nowości” nie jest warte ani naszego ani waszego czasu, dlatego nie spodziewajcie się rewelacji na temat Amy'05 i AmigaOS 4. Komentowanie naszych początnych biznesowych byłoby oznaką braku profesjonalizmu i dużo bardziej wolimy zaprezentować działający produkt.

Jakie inne systemy operacyjne będzie można używać na Amy'05?

Różne wersje Linuxa, jako że podzespoły użyte w naszym projekcie są używane na co dzień zarówno w komputerach specjalistycznych jak i serwerach.

Aktualizacja AmigaOS 4

Mick Sutton
i
Robert Williams

Niewiele wieści docierało ostatnio od zespołu pracującego nad Amiga OS 4 od czasu wydania 3 uaktualnienia systemu i aktualizacji Intuition (więcej na ten temat w dalszej części artykułu). Możemy Was jednak zapewnić, że wraz ze zbliżającym się terminem jego premiery, zarówno programiści jak i betatesterzy cały czas pracują. Na imprezie The Big Bash 3, która odbyła się we wrześniu, został zaprezentowany AmiUpdate, napisany przez Simona „Rigo” Archera. Mamy wielką przyjemność opowiedzieć Wam trochę więcej o tym użytecznym programie.

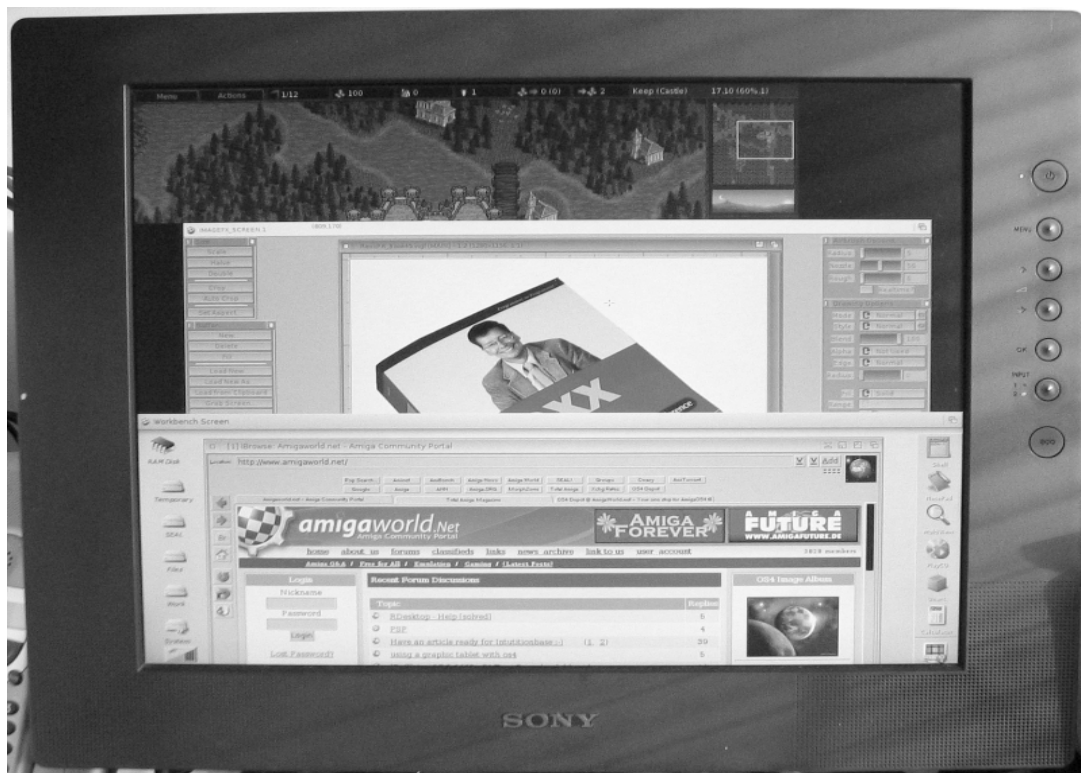
AmiUpdate

AmiUpdate jest to program, który skanuje Twoje pliki systemowe i porównuje je z bazą danych najnowszych wersji plików dostępnych na serwerze. Pliki sprawdzane są pod względem numeru wersji oraz daty pliku; wszystkie nieaktualne pliki są wyświetlane w oknie programu. Możemy otrzymać informację o każdym pliku – jaka wersja jest zainstalowana i jaka najnowsza wersja jest aktualnie dostępna.

I tu zaczyna być ciekawie. Otóż na liście plików można odznaczyć te, które mają pozostać niezaktualizowane i automatycznie zaktualizować pozostałe. Podczas tego procesu AmiUpdate pobierze archiwizację aktualizacyjną przez FTP, wyświetlając okno logowania jeśli to konieczne. Możliwe jest także pobieranie plików ze stron WWW. Szczegóły logowania są zapisywane, więc wystarczy podać je tylko raz. Kolejnym poziomem bezpieczeństwa jest to, że archiwizacja może zostać zakodowana przy użyciu PGP (Pretty Good Privacy, wolno dostępny pakiet szyfrujący) i AmiUpdate automatycznie je odkoduje po wprowadzeniu hasła.

Jeśli autor dołączył w archiwum specjalny skrypt „Auto_install”, AmiUpdate może automatycznie zainstalować pobrane pliki. Archiwizacja niezawierająca takiego skryptu są zapisywane i należy je zainstalować ręcznie.

Betatesterzy systemu OS 4 używają AmiUpdate od wielu miesięcy. Dzięki temu mają pewność, że ich system jest zaktualizowany, jednocześnie posiadają wszystkie najnowsze pliki, a codzienna instalacja



Ściągane ekrany w akcji: Workbench, ImageFX i Battle for Wesnoth.

uaktualnionych plików jest o wiele prostsza.

Naszym zdaniem AmiUpdate – gdy zostanie wydany – będzie ważnym dodatkiem dla „zwykłych” użytkowników OS 4. Będzie umożliwiał łatwą aktualizację systemu operacyjnego, a rozbudowany o obsługę oprogramowania firm trzecich (jak np. klasy MUI, biblioteki czy datotypy) będzie niezwykle przydatnym składnikiem systemu.

Rollback (przywracanie)

Kolejną cechą, dostępną w większości obecnych systemów operacyjnych jest możliwość cofnięcia aktualizacji plików systemowych, bądź usunięcie zainstalowanych aplikacji. Nowe narzędzie systemowe realizujące tę funkcję nazwane zostało *System_RollBack* i jest uzupełnieniem programu AmiUpdate. Gdy programiści tworzą skrypt „Auto_install”, który automatycznie instaluje program czy składnik systemu, mogą dołączyć do niego odwołanie zapisujące proces instalacji i wykonujące kopię zapasową nadpisanych plików. *System_Rollback* wyświetla listę dat, kiedy zostały wykonane aktualizacje. Po wyborze określonej daty, wyświetlona zostaje lista pakietów zainstalowanych tego dnia. Możemy otrzymać informację na temat plików zawartych w danym pakiecie i auto-

matycznie przywrócić pliki do ich wcześniejszych wersji. Opcja ta jest szczególnie przydatna dla betatesterów, którzy mogą szybko wykryć składnik sprawiający problemy. Z kolei użytkownicy OS 4 będą mieli możliwość przywrócenia systemu w przypadku napotkania problemów po instalacji uaktualnień.

Intuition

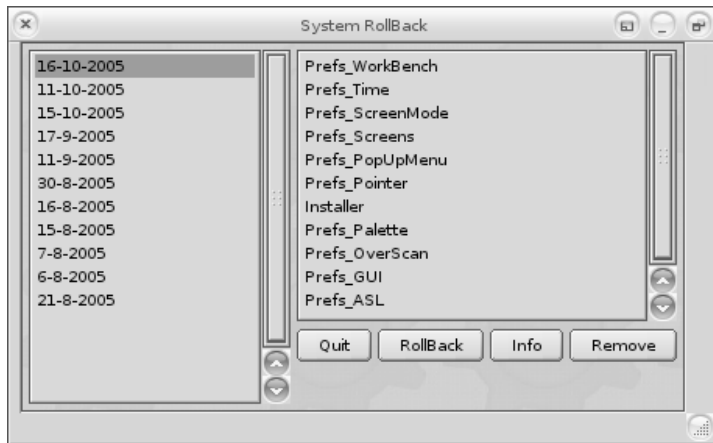
Powrót ściąganych ekranów

Jedną z cech, która odróżnia system Amiga OS od innych systemów operacyjnych jest koncepcja niezależnych ekranów. Na klasycznych Amigach uruchamianie poszczególnych programów na ekranie o odpowiedniej rozdzielczości i głębi kolorów pozwalało na maksymalne wykorzystanie zasobów komputera. Można było na przykład uruchomić program graficzny w trybie HAM, pozostawiając ekran Workbench w trybie szybszym i pochłaniającym mniej pamięci. Wraz z pojawieniem się nowoczesnych kart graficznych nie jesteśmy już tak ograniczani i wielu użytkowników otwiera Workbench w trybach high lub true color. Jednakże ekrany wciąż są bardzo użyteczne, gdyż pozwalają zmniejszyć bałagan na blacie otwierając programy z wieloma oknami na ich własnych ekranach.

Jedną z cech klasycznej Amigi, która stała się wizytówką systemu, była możliwość ściągania ekranu

na pierwszym planie, aby zobaczyć pozostałe ekrany w tle, bez względu na ich rozdzielczość. Obecnie produkowane karty graficzne używają procesorów graficznych, które nie posiadają wbudowanej obsługi ściąganych ekranów, więc programiści nie wspomagali programowo tej funkcji (Picasso 96) lub oferowali ją w ograniczonym zakresie (CyberGraphX).

Hyperion ogłosił ostatnio powrót ściąganych ekranów! Cecha ta została dodana do biblioteki *intuition.library* i udostępniona betatesterom (lecz jeszcze nie wszystkim użytkownikom AmigaOne). Możliwość ściągania ekranów w OS 4 jest wbudowana w system i działa praktycznie w podobny sposób jak na klasycznych Amigach. Możemy ściągnąć każdy ekran, odstawiając w ten sposób ekran lub ekrany będące w tle i korzystając z programów będących na widocznej części każdego ekranu. Jedynym ograniczeniem jest to, że wszystkie wyświetlane ekrany muszą mieć taką samą głębię kolorów (na przykład wszystkie 24-bitowe lub wszystkie 16-bitowe). Hyperion rozszerzył funkcję ściąganych ekranów przez dodanie możliwości przeciągania ikon z ekranu Workbench do aplikacji otwartych na innych ekranach, co nie było możliwe we wcześniejszych wersjach systemu. Podczas przeciągania ikony na inny ekran, kursor myszy zamienia się w strzałkę skierowaną w dół jeśli znajduje



Funkcja System_Rollback w akcji.

się nad polem, gdzie można upuścić ikonę, lub w znak „X” jeśli nie można.

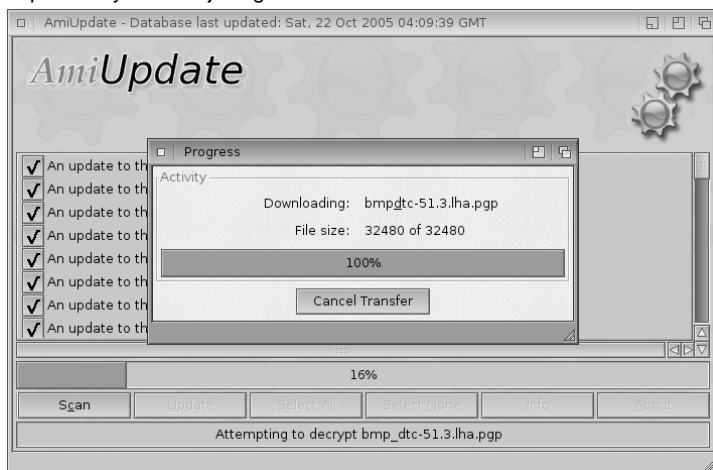
Tematy GUI

Aby uczcić 20 rocznicę powstania Amigi, Hyperion wydał uaktualnienie biblioteki intuition.library dostarczonej wraz z 3 aktualizacją systemu, które pozwala na tworzenie bardziej złożonych tematów GUI. Wraz z biblioteką otrzymujemy 4 nowe, efektowne tematy demonstrujące nowe funkcje. Jedną z nowych możliwości Intuition jest obsługa przezroczystości części ramki okna, co zostało zaprezentowane w temacie Atez, gdzie na belce okna, z lewej strony, została utworzona wystająca poza okno zakładka. Funkcję tę będzie można z pewnością wykorzystać do tworzenia zaokrąglonych rogów okien. Każdy temat może zostać przetestowany poprzez dwuklik na jego ikonkę; jeśli chcemy zapisać ustawienia, dwuklikamy na ikonkę "Zapisz temat". Od czasu udostępnienia wspomnianego uaktualnienia pojawiło się wiele nowych tematów, użytkownicy OS 4 Pre-release mogą pobrać je z OS4Depot bądź IntuitionBase.

Przewijamy

Obecnie prawie niemożliwe jest kupienie myszki bez jakiegokolwiek

środkowego kółka przewijania; do tej pory OS 4 obsługiwał kółka tylko dla mysz USB. W ostatnich uaktualnieniach przeznaczonych dla betatesterów to ograniczenie zostało usunięte i kółka w myszach standardu PS/2 są już obsługiwane. W systemie 3.x możliwość obsługi kółek wiązała się z ingerencją programistów w system operacyjny. W OS 4 Hyperion zastosował nowe API z możliwością obsługi kółek. Oznacza to, że aplikacje muszą korzystać z nowego API, aby obsługiwać kółka w OS 4. W czasie pisania tego tekstu, z nowego API korzysta Workbench i MUI, co oznacza, że możliwe jest wykorzystanie kółek zarówno w Workbenchu, jak i w aplikacjach typu YAM czy Ibrowse, (przewijanie zawartości okien wolumenów oraz katalogów).



AmiUpdate w trakcie aktualizacji wersji beta AmigaOS 4. Ściąganie pliku jest sygnalizowane na pasku postępu.

AmigaOS 4 – kuferek porad

Ustawienie domyślnych typów plików

Program Deflcons dołączony wraz z systemem OS 4 (oraz OS 3.9) pozwala na wyświetlenie odpowiedniej ikony dla plików jej nie posiadających (brak pliku .info), poprzez sprawdzenie typu pliku, jeśli użyto opcji „Pokaż wszystkie pliki”. Do otwarcia danego pliku używane jest domyślne narzędzie ustawione w domyślnej ikonke danego typu pliku, która jest przechowywana w katalogu ENVARC:Sys/. Jeśli chcemy zmienić domyślne narzędzie, wystarczy zmienić ikonę w katalogu ENVARC:Sys/... istnieje jednak łatwiejszy sposób!

Znajdujemy plik danego typu, dla którego chcemy zmienić ikonę, zaznaczamy go i wybieramy „Informacje” z menu „Ikony”; na przykład dla pliku typu JPEG, w oknie „Informacja” przechodzimy do zakładki „Ikony” i ustawiamy „Domyślne narzędzie” na program, za pomocą którego chcemy otwierać ten typ pliku w przyszłości. Następnie, zamiast zapisywać zmiany (co spowodowałoby zapis prawdziwej ikony tylko dla tego pliku), wybieramy „Zapisz jako domyślny” z menu „Projekt”. Spowoduje to uaktualnienie domyślnej ikony dla tego typu plików.

Aktywacja ekranu

Czy kiedykolwiek zauważyłeś, że po zmianie aktywnego ekranu okno pod wskaźnikiem myszy nie jest aktywne? Oznacza to na przykład, że jeśli piszemy tekst w Notepadzie uruchomionym na Workbenchu, następnie zmienimy na inny ekran, na którym jest otwarty Final Writer i zaczniemy pisać bez wcześniejszego kliknięcia na okno Final Writera, to tekst nadal będzie wpisywany do Notepada. Jest to od lat cechą interfejsu użytkownika w systemie Amigi i prowadziło to do uciążliwych błędów.

W starszych wersjach systemu wystarczyło uruchomić odpowiedni hack (np. ten zawarty w MCP), aby zmusić system operacyjny do wybrania ostatnio aktywnego okna przy zmianie ekranu. Funkcja ta obecnie jest wbudowana w OS 4, więc nie musimy już stosować innych programów. Aby aktywować tę funkcję zaznaczamy opcję „Aktywacja wierzchniego ekranu” w podmenu „Kontrola”.

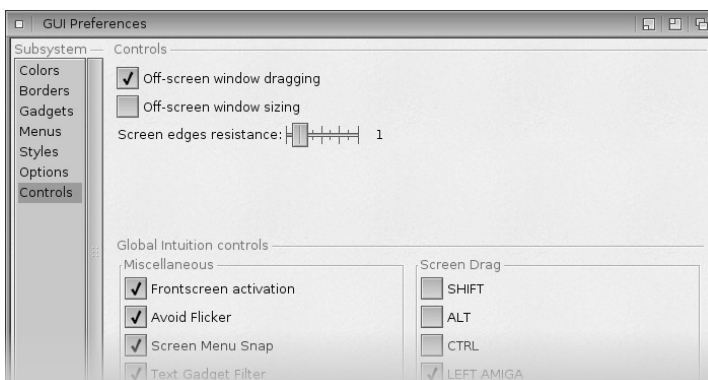
Konfiguracja menu kontekstowego

Program rezydentny ContextMenus zdecydowanie zwiększa funkcjonalność Workbenchu udostępniając po naciśnięciu prawego przycisku myszy komendy specyficzne dla danego pliku, katalogu czy okna. Nie istnieje jeszcze preferencyjny program, który umożliwiłby modyfikację opcji dostępnych w menu kontekstowym, ale można wykorzystać fakt, że ContextMenus przechowuje swoje ustawienia w pliku tekstowym ENV:ContextMenus.cfg, który możemy dowolnie edytować.

W zależności od wersji OS 4, jaką mamy zainstalowaną, możemy mieć zainstalowany plik z przykładową konfiguracją programu; jeśli takiego pliku nie ma, oznacza to, że program używa wewnętrznych ustawień.

Nie mamy tu wystarczającej ilości miejsca, aby opisać wszystkie możliwe opcje, ale autor ContextMenus udostępnił przykładowy plik konfiguracyjny i wyjaśnił zastosowaną składnię w jednym z wątków dostępnych na portalu AmigaWorld.net:

http://amigaworld.net/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=9314&forum=1



MorphOS – co nowego?

MorphOS Team wypuścił dwie ważne aktualizacje w ciągu tygodnia.

Dowiedz się więcej z artykułu Sama Byforda

O bóz MorphOSa zachowywał się ostatnio bardzo cicho, sprawiając wrażenie braku postępu prac nad systemem. W rzeczywistości wygląda na to, że jego twórcy powrócili do wcześniejszego modelu postępowania, zgodnie z którym „będą coś publicznie ogłaszać tylko wtedy gdy będą mieli co obwieszczać”. Wiele osób przedkłada tę metodę nad opowiadanie niestworzonych rzeczy o nowych funkcjach, które potem nigdy nie miały by się ukazać.

W przeciągu tygodnia miały miejsce dwa ważne wydarzenia. Najpierw został wydany system MorphOS 1.4.5 na „klasyczne” maszyny z procesorami PPC, nazywany „MOSPUP” (MorphOS dla PowerUP). Drugie wydarzenie, to wypuszczenie pakietu sterowników 3D dla MorphOSa 1.4.5, co spowodowało wysyp nowo tworzonych bądź portowanych gier 3D. W tym samym czasie programiści pracujący nad Ambientem kontynuowali jego ulepszanie. Tym razem większość zmian dotyczyła jego wewnętrznych, nie od razu rzucających się w oczy struktur, tak więc informacje o nowościach związanych z Ambientem znajdują się w następnym numerze, gdy zbierze się ich więcej i być może będą już bardziej widoczne dla zwykłego użytkownika.

MorphOS dla PowerUP

24 sierpnia 2005 roku, pięć lat po ukazaniu się pierwszej wersji MorphOS-a (który rozpoczął swoje istnienie na akceleratorach PPC, ale nigdy nie został w tej postaci w pełni ukończony), zespół programistów tworzący ten system zaprezentował publicznie swój tajny projekt. MorphOS działający na

klasycznych Amigach 3/4000 z kartami CyberstormPPC, bądź na A1200 z BlizzardPPC i obsługujący GRexa, pozwoli większej grupie Amigowców docenić ten dostępny teraz również dla nich, nowy, „alternatywny” system operacyjny. Dotychczas w Wielkiej Brytanii środowisko amigowe było raczej jednostronne, z dominującą pozycją AmigaOne oraz OS 4. Teraz, przy chwilowych problemach z kupnem AmigaOne, być może więcej osób zdecyduje się na zakup Pegasosa, lub ściągnie MorphOSa na swoje klasyczne Amigi PPC.

Quake III uruchomiony na pokazie Big Bash 3, wywołał prawdziwą burzę wśród ludzi obserwujących licznik ilości klatek na sekundę.

MOSPUP będzie pracował na każdej karcie graficznej opartej na Permedia2 bądź Permedia2V, czyli na kartach BVisionPPC oraz CyberVisionPPC. Powinien także działać na każdej podpiętej do mostka GRex karcie PCI korzystającej z procesorów graficznych SiS6326/SiS305, lub Voodoo serii 3, 4 i 5. Kości AGA i Mediator nie współdziałają z MOSPUP.

W oficjalnym stanowisku na temat pracy Mediatora pod MOSPUP Elbox stwierdza, że „... jeśli tylko emulacja AmigaOS w tej wersji MorphOSa jest wystarczająco dobra, aby mogła pod nią działać Picasso 96, nie powinno być problemu z używaniem sterowników Voodoo (lub sterowników do innych kart PCI) przeznaczonych dla Mediatora”. Jednakże CISC, jeden z głównych programistów MorphOS-a, odpowiada następująco: „Tak jak już powiedziałem wcześniej, emulacja nie ma tu nic do rzeczy .. MorphOS posiada

wbudowany system CyberGraphX, więc załadowanie na nim P96 spowoduje tylko ogromny bałagan i to nie będzie miało prawa zadziałać...”. Wygląda więc na to, że karty graficzne podłączone do Mediatora nie będą obsługiwane pod MorphOS-em, dopóki nie powstaną wykorzystujące je sterowniki CGFX.

MOSPUP można ściągnąć jako obraz płyty CD (w formacie .iso) ze strony MorphOS PowerUP (szczegóły w ramce). Po wypaleniu na płycie, można go uruchomić bezpośrednio z CD, bądź zainstalować

kopiuje na tę partycję wszystkie pliki z płyty CD. Kolejnym krokiem jest edycja pliku „s/startup-sequence”. Pierwsza jego część tłumaczy jak uruchomić komputer, aby nadal ładował się amigowy Kickstart (jest to opcjonalne). Druga część jest ważniejsza – wskazuje Amidze położenie wszystkich plików MorphOSa. Należy zmienić DH1 na nazwę urządzenia utworzonej partycji – uwaga, nie można tutaj użyć nazwy woluminu.

```
Set bootdevice "bootdevice=DH1:"
```

Trzecia część to opisana już wcześniej komenda resetlevel. Gdy wszystkie części pliku są już zmodyfikowane, należy zapisać zmiany na dysk i zresetować komputer. Przy restarcie konieczne jest naciśnięcie naraz obu klawiszy myszki, aby przejść do „Early startup”, gdzie trzeba wskazać partycję z MorphOSem aby uruchomić z niej system. Kilka sekund później powinien załadować się MorphOS 1.4.5. Jeśli tak nie jest, należy zmienić wartość resetlevel i spróbować ponownie.

Po zainstalowaniu i uruchomieniu MorphOSa (MOSPUP) należy go zarejestrować, inaczej po upływie dwóch godzin jego działanie zostanie znacznie spowolnione. Aby dokonać rejestracji, trzeba zainstalować stos TCP/IP. Oznacza to konieczność użycia jednego z dwóch stosów dostępnych dla 68k (Miami lub Genesis) bądź osiągalnego na MorphZone (patrz ramka z linkami stron WWW) stosu dla PPC o nazwie MOSNet, aktualnie dostępnego w wersji beta 0.17. MOSNet na razie działa jedynie z poziomą linią poleceń CLI, ale w pierwszej pełnej wersji powinien już posiadać graficzny interfejs użytkownika. Po podłączeniu do internetu, należy uruchomić znajdujące się w głównym katalogu MorphOSa narzędzie RegTool, które zarejestruje system.

W chwili obecnej dostępne jest drugie wydanie MOSPUP, zawierające zaktualizowane sterowniki Voodoo 2D, sterowniki Voodoo 3D, włączony dźwięk układu Paula (częstotliwość próbkowania 56khz), ze standardowym trybem ekranu po uruchomieniu systemu ustawionym na rozdzielczość 800 x 600 przy 60 Hz odświeżania. Należy nadmienić, że ta wersja MorphOS-a nie ma oficjalnej pomocy technicznej ze strony twórców systemu. Jeśli taka pomoc jest potrzebna, można ją uzyskać odwiedzając stronę MorphZone, gdzie znajduje się forum poświęcone -

na twardym dysku. Uruchamianie z CD wymaga przekopiowania na dysk katalogu „Boot” (np. do „Programy:MorphOS/Boot”). Następnie należy wykonać twarde reset, aby wyczyścić całą pamięć, uruchomić Amigę bez wykonania startup-sequence i wpisać w linii poleceń CLI:

```
> cd Programs:MorphOS/Boot
```

```
> startup hal=roms/hal.com1>
kernel=roms/kernel.com1>
abox=roms/abox2.com1>
module=roms/module.com1>
resetlevel=1 ramdebug verbose>
debug EdebugFlags="NoLogServer"
NoLogWindow" sumkick disableled>
delay=1 extmodule=extmodules/#?>
nokitckstart >NIL:
```

Spowoduje to załadowanie wszystkich danych, które normalnie były by umieszczone w pamięci po uruchomieniu komputera (np. ścieżki, programy rezydentne itp.), a następnie wczytanie samego MorphOSa. „Resetlevel” powinien mieć wartość przypisaną w zależności od sprzętu na którym uruchamiany jest MorphOS. Dla Blizzarda PPC zazwyczaj będzie to 1, a dla CyberStorma PPC - 5 (jest to dokładnie wytłumaczone w pliku s:startup-sequence). Opcja „ramdebug” powoduje wysyłanie informacji debuggera do ram dysku zamiast na port szeregowy. Można je później przekształcić w plik tekstowy używając komendy „C:GetRamDebug”, a następnie odczytać jakimkolwiek edytorem tekstu.

Instalacja na twardym dysku jest jeszcze prostsza. Należy utworzyć bootującą partycję, nadając jej niski priorytet bootowania, tak aby po resecie uruchamiany był AmigaOS, chyba, że wybierzesz w „Early startup” inaczej (priorytet można zmienić później, gdy zdecydujemy się aby po resecie zawsze uruchamiać MorphOSa). Następnie

Linki

Darmowa wersja MorphOS-a dla „klasycznych” Amig:
<http://powerup.morphos-team.net>

Forum MorphOS-a PowerUP na MorphZone:
http://www.morphzone.org/modules/newbb_plus/viewforum.php?forum=42

Natywny stos TCP/IP (beta) MOSNet na MorphZone
<http://www.morphzone.org/modules/mydownloads/singlefile.php?id=334>

Strona ze sterownikami 3D:
<http://3d.morphos-team.net>

Wątek na forum MorphZone dotyczący obsługi Mediatora:
http://www.morphzone.org/modules/newbb_plus/viewtopic.php?topic_id=3960&forum=42



Quake III na Pegasosie Sama Byforda na Big Bash 3.

MorphOS-owi dla PowerUP. Użytkownicy odczuwający chęć wynagrodzenia twórców MorphOS-a za ich pracę, mogą to zrobić przekazując kwotę w Euro za pomocą serwisu PayPal, na którego stronie należy szukać konta „MorphOS 1.4.5 for PowerUP”.

Autor artykułu nie posiada klasycznej Amigi wyposażonej w PPC, dlatego nie był w stanie przetestować MOSPUP. Jeśli któryś z czytelników zechciałby podjąć się jego instalacji na własnym komputerze i opisać całego procesu krok po kroku, bądź zrecenzowania systemu dla potrzeb następnego numeru magazynu, prosimy o kontakt z redakcją (szczegóły w stopce redakcyjnej).

Sterowniki 3D

Drugą dobrą wiadomością dla użytkowników MorphOSa jest pojawienie się sterowników 3D dla starszych kart graficznych z serii Radeon. Dotychczas w Warp3D i TinyGL, do sprzętowego wspomagania grafiki 3D wykorzystywane były jedynie karty Voodoo. Pakiet nowych sterowników ukazał się 27 sierpnia i jest dostępny dla wszystkich zarejestrowanych użytkowników MorphOSa. Można go ściągnąć z serwera FTP, którego namiary są przekazywane każdemu użytkownikowi po rejestracji, lub

przy okazji większych aktualizacji, takich jak ta (także na <http://3d.morphos-team.net>). Instalacja przebiega w mgnieniu oka i jest tak prosta, jak rozpakowanie pliku *MorphOS3DUpdate.lha* i uruchomienie skryptu instalacyjnego, poprzez dwukrotne kliknięcie jego ikonki. Restart komputera konieczny po jej ukończeniu, trwa o wiele dłużej. (Przy okazji, to jest właśnie jedna z tych cech OS 4, którą autor artykułu naprawdę lubi - miękki restart tego systemu jest naprawdę błyskawiczny).

TinyGL jest wariantem OpenGL, przeprojektowanym i uporządkowanym specjalnie dla potrzeb MorphOS-a. Cytując z informacji o jego pojawieniu się: „*Biblioteka TinyGL jest wysoce zoptymalizowana i położono nacisk na poprawienie jej zgodności z OpenGL. W tej chwili oferuje rozszerzony zestaw zaawansowanych funkcji, włączając w to cubic mapping, display lists, stencil buffering, multitexturing, mipmapping, palette texture handling, non-blocking rendering (nie potrzeba już blokować kontekstu), compiled vertex arrays, user clipping planes, selection buffer, evaluators, implementację GLUT i wiele innych.*”

W uproszczeniu oznacza to, że powinno pod nim działać więcej programów 3D, z mniejszą liczbą błędów i z większą ilością efektów

wizualnych. Będzie także w większym stopniu wykorzystywać możliwości sprzętowe kart Radeon, stosując mniej wycień programowych, dzięki czemu programy powinny działać o wiele płynniej i szybciej. Na dzień dzisiejszy obsługiwane są następujące karty Voodoo i Radeon:

Na wszystkich MorphOS-owych maszynach (Pegasos 1 i 2 oraz klasyczne Amigi z PowerUP):

- 3Dfx Avenger (Voodoo 3),
- 3Dfx Napalm (Voodoo 4 i Voodoo 5).

Tylko na Pegasosie 1 i 2:

- ATI rv100 (Radeon 7000 i Radeon VE),
- ATI r100 (Radeon 7200),
- ATI rv200 (Radeon 7500).

Tylko na Pegasosie 2:

- ATI r200 (Radeon 8500 i Radeon 9100),
- ATI rv250 (Radeon 9000),
- ATI rv280 (Radeon 9200 i Radeon 9250).

Sterowniki 3D wymagają MorphOS-a 1.4.5 i działają naprawdę wspaniale. Wszystkie gry 3D wypróbowane przez autora działały dobrze, a część z nich przekroczyła nawet jego oczekiwania. Quake III uruchomiony na pokazie BigBash 3, wywołał prawdziwą burzę wśród ludzi obserwujących licznik ilości klatek na sekundę, uzyskanych w trakcie odgrywania dema. Skonfigurowanie sterowników tak, aby działały idealnie, nie zawsze jest proste. Część osób wspomina, że wszystko co udaje im się uzyskać, to szary ekran przy próbie uruchomienia programu, bądź też efekt „ściśnięcia” ekranu, z migającym u jego dołu i góry kilkucentymetrowym paskiem. Pozbycie się tego problemu wymaga edycji, metodą prób i błędów, ustawień trybu ekranu. Najlepiej jest odnaleźć tryb, który chce uruchomić dany program i upewnić się, że jest on wprowadzony do ustawień. Jeśli problem będzie nadal występował, wtedy najlepiej odwiedzić kanał IRC #morphos lub stronę MorphZone i podzielić się swoimi pytaniami z innymi.

Wszelkie podziękowania za włożony trud i ciężką pracę powinny być kierowane do twórców sterowników 3D: Franka Mariaka, Marka Olsena, Michała Woźniaka, Nicolasa Deta oraz innych członków ich grupy. Jeśli któryś z użytkowników MorphOS-a chciałby im pomóc w kontynuowaniu prac nad pakietem, wpłaty dokonane przez PayPal będą mile widziane.

Oto krótka lista gier 3D działających pod MorphOS-em wraz z linkami:

Quake III (wymaga płyty CD z oryginalną wersją dla PC)

<http://bigfoot.morphos-team.net/files/morphosquake3.lha>

Wipeout 2097 (wymaga płyty z oryginałem)

Gra komercyjna dostępna u dystrybutorów oprogramowania amigowego.

SuperTux

<http://www.morphzone.org/modules/mydownloads/ingfile.php?lid=249>

Freespace (demo)

<http://www.hyperion-entertainment.biz:8080/amiga>

GLHexen2 (wymaga płyty CD z oryginalną wersją dla PC)

<http://www.binaryriot.com/kiero/GLHexen2.lha>

Neverball i **Neverputt**

<http://www.binaryriot.com/kiero/Neverball.lha>

Descent II

<http://www.lehtoranta.net/powerdsl/DescentII.lha>

APool-GL

<http://www.lehtoranta.net/powerdsl/APool-GL.lha>

RoadFighter

<http://www.morphzone.org/modules/mydownloads/ingfile.php?lid=251>

AlienBlaster

<http://www.morphzone.org/modules/mydownloads/ingfile.php?lid=212>

Don Ceferino Hazaña

<http://www.morphzone.org/modules/mydownloads/ingfile.php?lid=306>

LMarbles

<http://www.morphzone.org/modules/mydownloads/ingfile.php?lid=209>

Foobilard

<http://toya.net.pl/~arti040/foobilard.lha>

Big Bash 3 – raport z miejsca zajścia

Trzecia edycja imprezy Big Bash była godna swojej nazwy. Znalazło się na niej więcej wystawców, większe nagrody, dopisała też frekwencja. Jeżeli nie mogłeś zjawić się tam osobiście, możesz dowiedzieć co się tam działo dzięki reportażowi Roberta Williamsa.

Nie ulega wątpliwości, że kurczenie się w ostatnich latach rynku amigowego spowodowało, że skromniejsze stały się też amigowe imprezy. Dla odwiedzającego takie targi niekoniecznie oznacza to jednak coś złego. Mniejsze imprezy zachowują zwykle optymalną równowagę pomiędzy aspektem towarzyskim, prezentacją nowych produktów i niskimi cenami wystawianych towarów. Spotkania z serii Big Bash, odbywające się w Peterborough w Wielkiej Brytanii, są doskonałym przykładem takiego rodzaju targów.

Trzecia impreza Big Bash odbyła się 24 września 2005 i, w odróżnieniu od poprzednich odsłon odbywających się wieczorami, zaplanowana została na godziny popołudniowe. Pozwoliło to uczestnikom przyjeżdżającym z daleka swobodnie zaplanować powrót. Około godziny 11 wystawcy zaczęli otwierać swoje stoiska i stało się jasne, że będzie znacznie więcej rzeczy do obejrzenia niż na poprzednich targach. Średniej wielkości sala, w której odbyło się Big Bash została wypełniona przez handlowców i użytkowników Amigi, którzy prezentowali swoje komputery.

Obecne były wiodące prym na brytyjskim rynku firmy Stellar Dreams i AmigaKit.com. Niestety Svenowi ze Stellar Dreams nie udało się zdobyć żadnej MicroA1 na czas. W zamian zaprezentował system oparty na płycie AmigaOne XE. Miał w ofercie Image FX i Aladdin

4D w specjalnych cenach, a także zestawy A1200 Magic i CD32 w idealnym stanie. Firma AmigaKit, która pojawiła się na brytyjskim rynku zaledwie rok temu, prezentowała na swoim stoisku szeroki wachlarz towarów. Najbardziej eksponowana była nowa obudowa D-Box z firmy Elbox (przeznaczona specjalnie do kart Mediator i zapowiadanych akceleratorów Dragon) oraz zestawy gier przygodowych (takie jak Broken Sword czy Day of the Tentacle). Obecny na miejscu Matthew Leaman z AmigaKit służył pomocnymi radami w zakresie prezentowanych przez swoją firmę towarów. Osobiście rozmawiał ze swoimi klientami, co w erze handlu przez internet jest rzadką praktyką.

Darren „Ryu” Glenn i grupa użytkowników Amigi ze Scunthorpe prezentowali na swoim stoisku całą kolekcję komputerów, w tym A1200 z kartą BlizzardPPC i uruchomionym na niej AmigaOS 4. Ryu przywiózł także swoją CD32, więc w sali często była słyszana melodia towarzysząca uruchamianiu konsoli. Severin prezentował na swojej AmigaOne wersję beta długo oczekiwanego IBrowse 2.4, można było więc zobaczyć program w akcji. Dodano w nim między innymi przydatną funkcję „otwórz zakładkę w tle” (open in background tab) oraz natywną dla OS 4 bibliotekę Javascript (reszta aplikacji pracuje na 68k). Niestety nie udało się zmusić maszyny Severina, żeby zadziałała w sieci. Pozostało przeglądanie stron WWW z dysku twardego i CD-Romów, a



Elliot i Nigel przy stoisku SEAL prezentują kopie Total Amiga (rzecz jasna) i komputery AmigaOne Micka i Nigela. Na maszynie Nicka prezentowane było demo Epistuli i AmiPodder.

zwiedzający nie doczekali się prezentacji nowej wtyczki Flash ani stron WWW z rozbudowanym Javascript. Amber-Inc, nowy sprzedawca oferujący produkty związane z Amigą i Pegasosem także miał swoje stoisko. Firma wystawiła na aukcję płytę Pegasos II, która przypadła nabywcy oferującemu najwyższą cenę.

Na imprezie obecni byli także przedstawiciele grup Midlands Amiga Group oraz Felbrigg Amiga Group prezentujący komputery AmigaOne. Było też paru indywidualnych użytkowników, którzy przywieźli swoje komputery i oferowali na sprzedaż sprzęt z drugiej ręki.

Grupa South Essex Amiga Link (SEAL) pojawiła się na targach w silnej reprezentacji, na którą składali się Mick Sutton, Nigel Derbyshire, Sam Byford, Elliott Bird i ja. Na naszym stoisku sprzedawaliśmy najnowszy numer Total Amiga, a także archiwalne numery i prenumeraty czasopisma. SEAL, a w szczególności Nigel i Elliott zrobili świetną robotę promując Total Amiga wśród uczestników imprezy. Interesujące były spotkania zarówno ze stałymi czytelnikami magazynu, jak i z ludźmi, którzy znają Total Amiga od niedawna. Dostępna na stoisku AmigaOne należąca do Micka była używana do wielu prezentacji. Duże zainteresowanie wzbudziła najnowsza, deweloperska wersja AmigaOS 4.0 z funkcją

ściągnięcia ekranów (screen dragging) oraz pierwsza natywna wersja komunikatora internetowego Epistula autorstwa Daniela „Slasha” Allsopa. Na Amidzie Micka mogłem także zaprezentować najnowszą wersję AmiPoddera – programu mojego autorstwa służącego do obsługi strumieni podcast.

Na drugim stoisku przygotowanym przez SEAL, Sam uruchomił swojego Pegasosa II, który przyciągnął tłumy wyróżniającym się wśród innych demonstracji MorphOS-owym portem Quake III. Do Sama dołączył jeden z uczestników imprezy – Darren, który prezentował Pegasosa I. W ten sposób razem z Amber-Inc. na imprezie powstała godziwa reprezentacja MorphOS-a.

Świetnym pomysłem było zorganizowanie na Big Bash 3 Amiga Medic Centre. Odwiedzający mogli tutaj przynieść swoje komputery i zasięgnąć porady fachowców. „Centrum Medyczne” zostało umieszczone na środku sali wystawowej i przez cały czas trwania imprezy panował wokół niego duży ruch. Wiele osób uzyskało pomoc odnośnie swoich problemów z AmigaOne, na przykład poprzez instalację najnowszych aktualizacji systemu operacyjnego. Można także było zamontować kartę IDE Sil0680 UDMA, która była do kupienia na stoisku AmigaKit.com. Nigel z SEAL przyniósł swoją AmigaOne, która zamontowana jest w przycią-



AmigaKit.com ze starannie dobraną kolekcją produktów, między innymi nową obudową tower D-Box do A1200 i kontrolerami IDE Sil0680.



gającej wzrok obudowie wykonanej z przezroczystego tworzywa sztucznego (perspeksu). Chciał uzyskać pomoc przy wymianie wentylatora na procesorze. Płyta główna, którą mu dostarczono, miała zamontowany na radiatorze mały 50mm wentylatorek, który w dodatku był bardzo głośny. Mick dostarczył na wymianę wentylator Thermaltake Blue Orb. Fachowcy z Medic Centre szybko rozłożyli Amigę Nigela na

nowe informacje na temat płyty poprzez swoją stronę internetową oraz dostępne na miejscu plakaty.

Dodatkową atrakcją był świetny bufet, który niestety (co zrozumiałe), szybko opustoszał. Zorganizowana została także tradycyjna loteria, w której główną nagrodą była MicroA1! Pozostałymi nagrodami były między innymi 17-calowy monitor TFT i twardy dysk 200GB

mowanie imprezy. Ogólnie rzecz biorąc Big Bash 3 było bardzo udaną imprezą, 5 godzin minęło bardzo szybko.

Sala była zatłoczona przez cały czas trwania spotkania. Mieliśmy sporo wystawców i mile zaskakującą liczbę gości.

Podziękowania dla Paula („The_Editor” na www.amigaworld.net)

Mniejsze imprezy zachowują zwykle optymalną równowagę pomiędzy aspektem towarzyskim, prezentacją nowych produktów i niskimi cenami wystawianych towarów.

części i mimo problemów z zasilaniem wymiana wentylatora poszła gładko.

Głównym tematem rozmów na Big Bash była nowa, kompatybilna z AmigaOS 4 płyta główna Amy'05 PPC (więcej informacji w dziale Aktualności) przygotowywana przez firmę Troika. Przed imprezą firma ta ogłosiła, że zaprezentuje na targach wspomnianą płytę. Niestety ze względu na opóźnienia w dostawie części i problemy natury osobistej płyta nie została przygotowana na czas, jak również nikt z firmy Troika nie mógł stawić się na Big Bash. Uczestnicy byli zawiedzeni tą sytuacją, jednak firma zadbała o to, żeby ogłosić

Zaskakująco wartościowe nagrody, jak na relatywnie małą imprezę!

Pomimo rozczarowania, którego powodem była nieobecność firmy Troika, Big Bash 3 okazało się dużym sukcesem. Frekwencja dopisała i wyniosła około 80 osób, czyli więcej niż podczas poprzedniej edycji, która odbyła się na początku tego roku (według oficjalnej informacji na stronie imprezy, Big Bash 2 odbyło się 17 października 2004 roku – przyp. tłum). Przeniesienie Big Bash z wieczoru na popołudnie ułatwiło wielu osobom wzięcie udziału w targach. Jestem pewien, że w osiągnięciu dobrej frekwencji miało także swój udział świetne rozreкла-



Na spotkaniach takich, jak Big Bash uczestnicy mają szansę wypróbować prezentowany sprzęt i programy.

Amigathering 6 – raport z imprezy

Letni upał, lodowate piwo, Amigi i Grecy. George Sokianos zaprasza nas na Amigathering 6.

Amigathering narodziło się w 1997 roku gdy kilku użytkowników IRCa postanowiło się spotkać. Jest to bardziej luźne party niż oficjalna impreza. Odbywa się prawie co roku w różnych miastach Grecji. Każdy kto chce przyjść może przynieść Amigę lub dowolny inny sprzęt, którym całkiem często bywają gitary i wzmacniacze. Większość osób uczęszczających na te spotkania to członkowie Greckiej Grupy Użytkowników Amigi (HAUG).

Amigathering 6 odbyło się w dniach 23 i 24 lipca w Salonikach. Gospodarzem imprezy był sklep Amimac, który specjalizuje się w komputerach Apple. Jego właścicielem jest Stormlord, gorliwy użytkownik Amigi i sprzętowy maniak. Podróż samochodem z Aten do Salonik odbyliśmy 22 lipca, razem z dwoma dobrymi znajomymi Kreatorem i Amigo. Wyjechaliśmy tuż po skończeniu pracy i po 7 godzinach jazdy z przerwą na posiłek (*souvlaki* w mieście Larissa), dotarliśmy do celu. Było około 23:30 i kilka osób już na nas czekało. Wnieśliśmy sprzęt do sklepu i pomogliśmy w przygotowywaniu go do party. Skończyliśmy około 2 w nocy i poszliśmy na zimne, orzeźwiający piwko.

Impreza rozpoczęła się około południa w sobotę – kilka osób przybyło wraz z komputerami. Kreator przyniósł Pegasosa I, Amigę 3000 i 1200, MrZammler Amigę 3000, Torus Amigę 4000T, HardcoreGR i Seac swoje Amigi 1200, Amimagic Amigę 1000. Ja przywoziłem swoją

micro Amigę One oraz kilka numerów Total Amiga, które można było przeglądać podczas spotkania. Przyciągnęły nieco uwagi gdyż minęło już trochę czasu od momentu gdy w Grecji dostępne były amigowe gazety.

Popodłączaliśmy komputery, których nie udało nam się przygotować poprzedniej nocy. Do projektora podłączyliśmy Amigę 1200, która miała na dysku sporo gier i demek - zamiast Amigi 4000T, która po padzie dysku systemowego kilka dni wcześniej potrzebowała reinstalacji OS 3.9. W tym samym czasie na party przybywało sporo osób. Część z nich była nam zupełnie nieznaną, ale byli też starzy amigowcy, scenowcy, użytkownicy Maka, cykliści i inni.

W związku z tym, że to wolna impreza nie było harmonogramu i wiele rzeczy działo się równocześnie. Amiga podłączona do projektora odgrywała demka, ludzie bawili się przy komputerach. W pewnym momencie ktoś krzyknął, by zorganizować mistrzostwa w Sensible Soccer więc ochoczo chwyciliśmy za joysticki. Około godziny 16:30 pomimo ogromnego ciepła i wilgotności StormLord rozpalili ogień i rozpoczęła się grillowa uczta. Na ruszcie leżało pełno steków i kiełbasek, które wraz z olbrzymią ilością piwa wypracowywały nam zawał.

Tymczasem Midwan i MrZammler próbowali zainstalować OS 3.9 na Amidze 3000 Kreatora, co nie było wcale takie proste z powodu jakichś problemów z SCSI ROM.



Dwudzieste urodziny Amigi: Amiga 1000 i urodzinowy tort.

Wciąż trwały mistrzostwa w Sensible Soccer, a ja przy swojej micro A1 odpowiadałem na pytania kolegów amigowców. Większość z nich wykazała spore zainteresowanie.

Przez chwilę miałem też możliwość poużywania Pegasosa I. Po obejrzeniu podstawowej instalacji MorphOS-a 1.1 (bez dodatkowych programów), którą miał ten komputer uznałem, że powinienem poczekać na guru w sprawach tego sprzętu i systemu czyli AMiGR. Miał zainstalować najnowszą wersję MorphOS-a (1.4.5) i następnie go zaprezentować. Zjawił się około 18:00, przynosząc ze sobą gitarę elektryczną i tak szybko jak tylko mógł, rozpoczął ściąganie obrazu ISO MorphOS-a. Ja w tym czasie pokazywałem klasyczne skórki dla Amiga OS4, wywołując tym samym nostalgiczne uśmiechy na naszych twarzach. Tematy OS4 z okazji 20 rocznicy premiery Amigi były naprawdę wspaniałe i wielu z nas przypadły do gustu.

Około godziny 22:00 StormLord miał dla nas niespodziankę! Przyniósł wielki tort urodzinowy w kolorach boingballa z 20 świeczkami, w tym tkwiącą na środku, w kształcie liczby 20, pokolorowaną efektem Coppera. Położyliśmy tort obok działającej Amigi 1000 i, po odśpiewaniu „Sto lat” oraz wykonaniu okolicznościowych zdjęć, wszyscy razem zdmuchnęliśmy świeczki. Tort oczywiście zjedliśmy, był pyszny. W tym czasie na Amigathering znajdowało się około 30 osób co stanowi niezłą liczbę.

Nadszedł czas na prezentację AmigaOS 4.0 na micro A1. Podłączyłem komputer do projektora i otwarłem obudowę by wszyscy mogli do niej zaglądnąć. Była to ostatnia micro AmigaOne, którą miała firma GGS-Data (Szwecja) i chciałbym im niniejszym podziękować za pomoc przy kilku problemach, które z nią miałem.

Po kilku minutach mówienia na temat sprzętu rozpakowałem nowy dysk o pojemności 80GB (Western Digital) i podłączyłem go do Amigi. Rozpocząłem na nim instalację AmigaOS 4 by ludzie zobaczyli jakie to szybkie i proste. W tym czasie odpowiadałem na pytania dotyczące tego modelu Amiga One, z bezcenną pomocą AMi-GR'a. 10 minut później system był gotowy. Zamieniłem dysk na stary, ponieważ miałem na nim zainstalowane sporo programów.

Wszystkim spodobał się czas bootowania po „twardym” i „miękkim” resecie. Szkoda, że projektor zbyt wolno przełączał ekrany, bo wszyscy widzieli pięciosekundowy „warm” boot, podczas gdy w rzeczywistości trwał on 3 sekundy. Potem zademonstrowałem nowości w Amiga OS 4.0 i wszystko to, co mogliśmy zobaczyć na różnych filmach i obrazkach z sieci, czyli: Roadshow, Amidock, nowe Prefs – GUI, commodities. Następnie sporo programów pod 68k i WarpUP: ArtEffect 4, Photogenics 5, Amiga-Writer 2.2, ImageFX 4.5, Amiga-Amp, IBrowse 2.3, AmIRC, AWeb-APL i inne. Pokazywałem także natywne wersje programów Thumb



MorphOS demonstrowany na big screenie.



Klasykne Amigi nie odeszły w zapomnienie. Oto dwie A3000.

i PicShow; obracałem bardzo duże zdjęcia i stosowałem na nich różne efekty, by pokazać jak szybko te czynności są wykonywane. Niestety nie udało mi się zdobyć wersji demo Ibrowser 2.4 od developerów, by ją pokazać na party.

ne na miejscu imprezy. Po koniecznych porządkach włączyliśmy komputery i muzykę, by przygrywała. Około 14:00 pojawiło się sporo osób. Rozpoczęliśmy zmagania w Kick Off, a następnie znowu w SWOS-a. Po turnieju na projekto-

Czymś co ludzie bardzo chcieli zobaczyć były możliwości AmigaOne w kwestii odtwarzania filmów. Użyłem więc MPlayera w wersji *dirty preview#3*, by odpalić spory Divx (640x480) w okienku. Przeciągałem je po pulpicie a film się nie zatrzymywał, nie było też żadnych trzasków dźwięku. By utrudnić test odpaliłem dwa razy MooVida, odgrywając na obu równocześnie filmy w czasie gdy MPlayer również pracował. Niestety wtedy pojawił się Grim Reaper dając mi możliwość zaprezentowania go szerszej publiczności. Usunąłem jeden proces MooVida, drugi pracował dalej podobnie jak MPlayer. Na szczęście podczas prezentacji nie musiałem restartować Amigi.

Późno w nocy, około 0:30 udaliśmy się na kolację do tradycyjnej greckiej knajpki. Później część osób poszła spać, zaś reszta bawiła się do rana na rockowej łodzi-barze, która pływała niedaleko portu. W niedzielę, 24 lipca około południa wielu z nas spotkało się ponow-



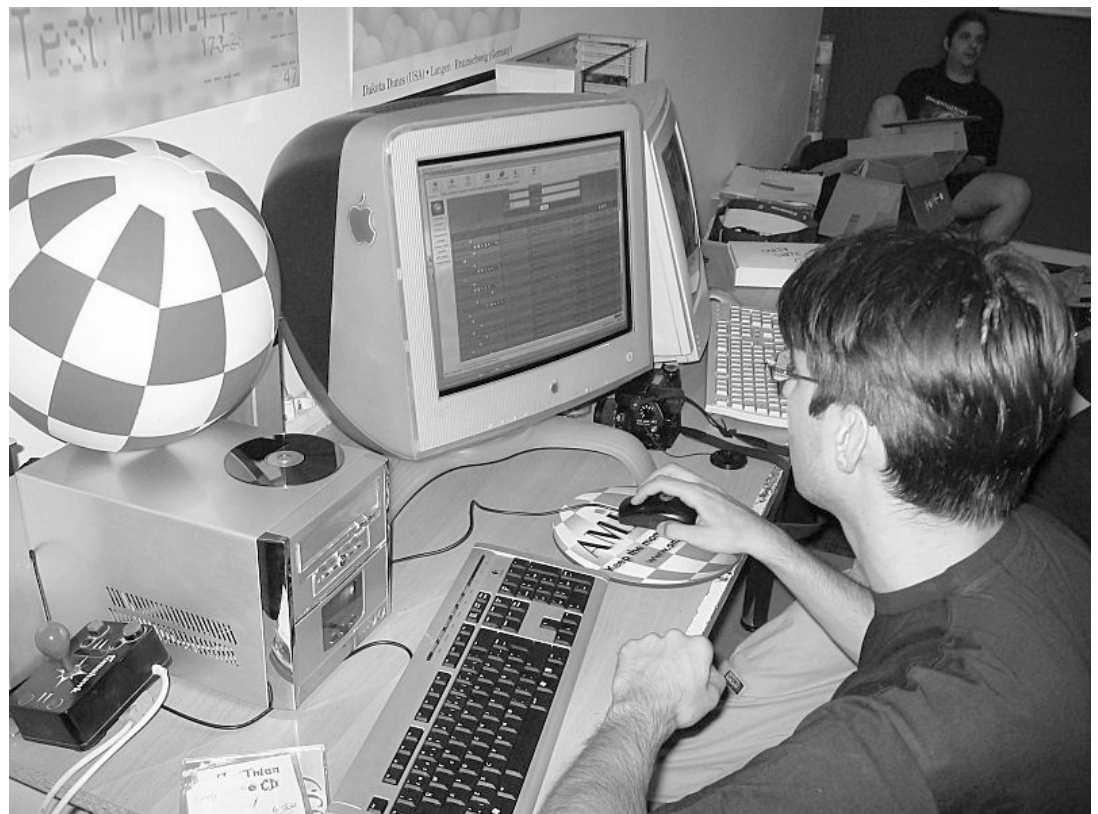
Pegasos I z kartą graficzną Voodoo 3.

rze leciało sporo demek, zabawa była świetna. Niestety około godziny 17:00 ludzie przybyli z odległych miejsc musieli wyjechać ze spotkania. Powiedzieliśmy więc „do widzenia” MrZammler’owi, Prowlerowi213 i wielu innym.

O 19:00 AMiGR rozpoczął swoją wyjątkową prezentację MorphOS'a i Ambienta na Pegasosie I, którego podłączył poprzedniego wieczora. Pokazał nam ostatnią wersję beta MUI 4 i wiele dem programów. Uważam, że MorphOS wymaga dopracowania wielu rzeczy by być na takim poziomie ukończenia jak Amiga OS 4.0, nawet w wersji pre-release. Najbardziej imponująca w MorphOS'ie jest kompatybilność wsteczna – wiele dem i programów chodziło na nim szybciej i płynniej.

Może to dzięki karcie graficznej Voodoo3 w połączeniu z emulatorem 68k JIT.

W końcu około 23:30 musieliśmy pożegnać Saloniki i wszystkich tamtejszych amigowców i powrócić do Aten – czekała nas siedmiogodzinna podróż. Wyjechalśmy mając tegoroczne Amigathering w pamięci. Było świetnie – przybyło wiele osób i wszystkim się podobało. Amigathering 6 było wspaniałym przeżyciem, które przypominało nam o tym, czego komputery używane w biurach nie mogą nam dać – sens środowiska i radość z używania komputera. Wierzę że wszyscy, którzy przybyli na Amigathering czuli to samo.



Wywiad z Jamie Kruegerem

fakty

Nazwisko
Jamie Krueger

Zamieszkały w
Wisconsin, USA

Firma
BITByBIT Software Group LLC
www.bitbybitsoftwaregroup.com

Po pierwsze: kim jest Jamie Krueger?

To facet, który wypija wszystkie moje Mountain Dew. :)

Z poniższych odpowiedzi z całą pewnością dowiecie się o mnie więcej niż gdybym miał o sobie po prostu opowiedzieć. Niemniej, oto garść suchych faktów (w trzeciej osobie):

Jamie Scott Krueger, urodzony w lutym 1970 roku w rodzinie o niemieckich i norweskich korzeniach, pochodzi ze środkowo-północnej części Stanów Zjednoczonych. Programista-samouk i inżynier oprogramowania. Interesuje się Amigami i wszystkim, co z nimi związane, grammi fabularnymi (głównie trzecią edycją *Dungeons & Dragons*) oraz komputerowymi (aktualnie *Neverwinter Nights*). Jego ulubioną formą szprycowania się kofeiną są napoje Mountain Dew (zielony). Ostatnio odszedł z Eaton Powerware (dawniej Invensys Powerware, jednej z największych firm zajmujących się UPS (zasilacze awaryjne) na świecie), gdzie pracował przez dziesięć lat na stanowisku starszego inżyniera oprogramowania. W tym czasie zajmował się wprowadzaniem nowej technologii komunikacji UPS dla rozwiązań sieciowych. Jego decyzja o odejściu z pracy nastąpiła wkrótce po utworzeniu BITByBIT Software Group LCC, firmy poświęconej rozwijaniu profesjonalnego zestawu wizualnych narzędzi do tworzenia oprogramowania dla komputera AmigaONE i systemu AmigaOS 4.

Jamie stał się wielbicielem komputerów już w wieku ośmiu lat. Fanem Amigi jest od roku 1988 gdy dostał swoją pierwszą „przyciółkę”. Aktualnie posiada ich kilka oraz szeroki

Człowiek odpowiedzialny za powstanie Advanced Developer Suite ujawnia swoje zamiary Magnusowi Johnsonowi

wybór innych komputerów.

Chociaż jest aktywnym amigowcem od wielu lat, oficjalnie zaprezentował siebie i swoją nową firmę w grudniu ubiegłego roku wydając SDK Browser, rozbudowaną przegłódkarkę AmigaOS 4 SDK.

Kiedy po raz pierwszy złapałeś amigowca bakcylią?

W 1988 roku. Moim pierwszym komputerem był jednak Commodore VIC-20. Miałem wtedy osiem lat. Podłączany był do telewizora i nie miał możliwości zapisywania ani wczytywania danych. Żadnych napędów kasetowych ani napędów dyskietek – nic. Jeśli chciałeś coś uruchomić, musieliście na najpierw zaprogramować (ech, stare, dobre czasy). Trochę później namówiłem rodziców na zakup magnetofonu do VIC-a i zacząłem pisać większe programy w BASIC-u, a następnie w assemblerze 6502. Po około roku przenieśliśmy się na Commodore 64 ze stacją dysków, a w 1988 roku dostałem moją pierwszą Amigę – A500. Po prawie dziesięciu latach w świecie ośmiobitowców obcowanie z Amigą była dla mnie niczym zgłębianie tajemnic nowego, rozległego wszechświata. Dziś, po więcej niż dekadzie użytkowania, nadal odkrywam jej nowe, fascynujące możliwości. Myślę, że to dlatego ludzie wciąż trwają przy tym komputerze albo gorąco pragną powrotu do lepszego świata, który umożliwiał. Przynajmniej tak jest w moim przypadku.

Od jak dawna jesteś deweloperem i co Cię do tego zachęciło?

Trochę trudno odpowiedzieć, ponieważ jestem przedstawicielem pokolenia programistów-samouków. Można powiedzieć, że zająłem się poważnym programowaniem gdy miałem dwanaście lat, a karierę zawodową jako inżynier oprogramowania rozpocząłem około ośmiu lat później – od dwudziestego trzeciego roku życia.

Co do zachęty, to myślę że była nią sama Amiga. Zauroczyło mnie już to, co mogłem zrobić w BASIC-u i assemblerze na maszynach ośmio-

bitowych, a gdy dostałem Amigę, mój świat naprawdę się otworzył.

Znalazłeś się w nagłówkach gazet (przynajmniej w „Total Amiga”) za sprawą swojego środowiska deweloperskiego (lub w skrócie IDE) o nazwie AVD. Co to jest IDE?

W świecie programowania słowo IDE oznacza zintegrowane środowisko deweloperskie (*Integrated Development Environment*).

Zazwyczaj IDE łączy we wspólnym interfejsie kluczowe narzędzia potrzebne do tworzenia współczesnego oprogramowania, stąd słowo „zintegrowane”. Zwykle są to: edytor tekstu, program do przeglądania dokumentacji, jakiś menedżer projektów, zautomatyzowany builder i debugger. Nowoczesne IDE często dodatkowo posiadają narzędzia do tworzenia interfejsu graficznego i inne dodatki „wizualne”, umożliwiające programiście wykonywanie często powtarzanych czynności metodą drag'n drop. Czasem IDE wręcz robi to za nas. Ponieważ zwykle środowisko deweloperskie odwołuje się do konkretnego kompilatora (np. GCC, VBCC), można traktować je jako bardzo rozbudowane dla niego front-end.

Więc o co chodzi? Czy nie wystarczy edytor tekstu i kompilator, żeby zacząć działać? Moc Notepad-a z OS 4 tylko czeka, aby ją uwolnić, podobnie jak megabajty SDK. Po co komu IDE?

Jasne, możesz zacząć programować w OS 4 używając tylko edytora tekstu i shella do obsługi kompilatora. Jeśli jesteś zaawansowanym programistą, dasz radę skompilować i uruchomić program „hello world” w ciągu kilku minut, a jeśli znasz OS 4 i makra ReAction, w ciągu kolejnych 30 minut powinienś mieć już kilka dziesiątek linii kodu w C i napisany starter z własnym oknem i być może nawet przyciskiem lub dwoma.

Alternatywnie, używając AVD wybierasz typ programu – powiedzmy, Commodity z oknem graficznym. Za pomocą kilku kliknięć tworzysz

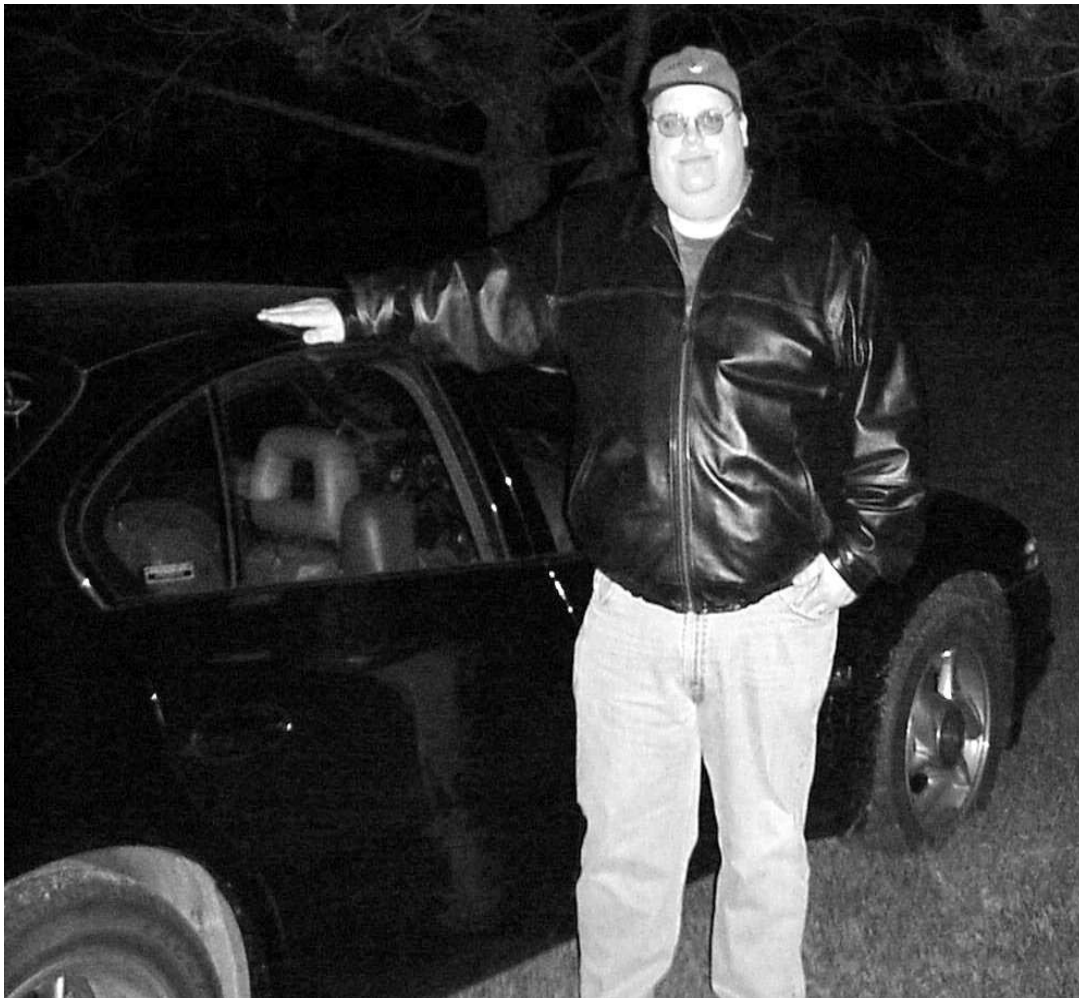
prosty interfejs w zintegrowanym builderze GUI i wciskasz „build”. Zostanie stworzony i uruchomiony pełny kod źródłowy programu, gotowy do dalszego wypełnienia przy pomocy zestawu wizualnych narzędzi AVD.

Większość deweloperów siadając do pracy nad nowym programem wie, co chce osiągnąć, a nawet jak będzie wyglądała podstawowa funkcjonalność. Proces dodawania okna i interfejsu graficznego bądź ustawiania programu jako commodity, przebudowywania kodu, aby obsługiwał różne lokale / języki itp. jest najzwyczajniej czasochłonny i zwykle odkładany na koniec (bądź na „nigdy”). W rezultacie otrzymujemy programy, które, choć mają spore możliwości, są trudne w obsłudze bądź niezrozumiałe dla użytkownika. Jest to jedna z głównych przyczyn powstania AVD.

Rozumiem z tego, że „AVD” to coś więcej niż zwykły notepad++?

AVD (Advanced Visual Developer) zapewni użytkownikowi łatwe w użytkowaniu środowisko o dużych możliwościach, w którym można poczuć wolność tworzenia oprogramowania dla AmigaOS 4. Można porównać AVD do programów typu IDE z innych platform, ale to dopiero początek. Obecnie amigowi deweloperzy potrzebują prostych narzędzi, które pomogą im przyspieszyć pracę i skrócą okres nauki pisania programów pod OS 4. W pełni funkcjonalne IDE może to sprawić, dostarczając gotowy do utworzenia szablon (szkielet) aplikacji, ułatwiając dostęp do dokumentacji, czyniąc budowę interfejsu graficznego (GUI ReAction) w 100% wizualnym, a także znacznie więcej. To zapewni AVD w wersji 1.0.

AVD 2.0 i kolejne zwiększą możliwości tego, co często jest nazywane RAD, czyli szybkim tworzeniem aplikacji (*Rapid Application Development*). AVD 1.0 wzbogaci się o całą serię plug-inów rozszerzających jego możliwości. Każdy z nich będzie zaprojektowany do wspierania konkretnego etapu tworzenia



Jamie, jego bryka i jego amigowa czapeczka.

programu (nowe narzędzia, przykładowe kody źródłowe, engine'y itp.) i będzie miał na celu ułatwić jego rozwój. Kilka przykładów takich rozszerzeń to: projektowanie gier 2D i 3D, rozwój oprogramowania sieciowego, programowanie baz danych, rozwój oprogramowania biurowego i do zarządzania danymi osobowymi (Personal Information Management) i wiele więcej.

Co nasunęło ci pomysł rozpoczęcia tego projektu?

Jego korzenie sięgają ponad 10 lat wstecz. Po raz pierwszy zaświtał mi około 1992 roku, gdy pracowałem nad pierwszym profesjonalnym projektem dla Amigi. Tworzyłem zręcznościową „strzelankę” (klasyczną, „pionową” - nie te dzisiejsze FPP) o nazwie "Wildfire". Chodziła na gołęj Amidze 500 (pół mega ramu, 7,14 MHz) z prędkością 50-60 klatek na sekundę, zarówno w trybie PAL jak i NTSC i była tworzona w 100% w assemblerze MC68000.

W tamtych czasach zawodowe grupy deweloperskie nie tylko same pisały gry, ale również narzędzia, konieczne do poskładania ich do kupy. Bez takich programów jak konwertery grafiki i animacji lub edytory map czy poziomów, zapisujące skomplikowane pliki raw wykorzystywane przez wciąż zmieniające się engine'y gier, napisanie takiej zręcznościówki graniczyłoby z cudem. Oczywiście żadna z tych grup nie była zainteresowana dzieleniem się swoimi cennymi programami – zresztą, większość z nich była tak bardzo specyficzna względem projektu (konkretnej gry), że byłoby to bardzo trudne. W czasie prac nad „Wildfire” zauważyłem dwie niezwykle istotne rzeczy. Po pierwsze, że nawet bardziej od tworzenia samego engine'u gry, kręci mnie praca nad narzędziami

koniecznymi do tworzenia poziomów, grafiki i animacji dla gry. Po drugie zaś, że gdyby udało się stworzyć zestaw takich programów wielorazowego użytku, z możliwością wskoczenia od razu w gotowy projekt, dostosowany specjalnie do twoich potrzeb, możesz skoncentrować się tylko na tworzeniu. Dzięki temu unikasz konieczności wyważania już wcześniej otwartych drzwi.

Z upływem lat obserwowałem jak moje pomysły, wzbogacone o inne, wspaniałe rozwiązania urzeczywistniają się w nowych generacjach programów typu IDE. To było jeszcze zanim pojawiły się programy takie jak „Visual Studio”. Wciąż jednak, mimo że były bardzo dobre, brakowało mi w nich tego, co naprawdę chciałem zobaczyć i używać. Wraz z ich rozwojem przyszedł również wzrost ceny – to normalne, że za taki program trzeba dziś zapłacić kilka tysięcy dolarów. Ustalanie ceny będącej poza zasięgiem większości ludzi sprawia, że najlepsze narzędzia są w posiadaniu pewnych elitarnych grup (dużych firm produkujących oprogramowanie).

W ciągu ostatniego dziesięciolecia uczyniono wiele dla kierunku zwią-

szczenia dostępności lepszych narzędzi (głównie dzięki różnym projektom Open Source), nie jest to jednak jeszcze to. Wciąż, nawet pomimo tak wspaniałego źródła informacji jakim jest internet, większość projektów bardzo szybko zamiera. Spowodowane jest to tym, że trudności narastają gdy trzeba przełożyć swój pomysł na komputer. Przecież dla kogoś kompletnie „zielonego” stworzenie czegokolwiek z własnym oknem i GUI może odstraszyć od pracy. Potrzebujemy wkroczyć na nowy poziom programowania, kreatywny i elegancko funkcjonalny, promujący powstawanie oprogramowania wysokiej jakości i otwierający drzwi dla każdego.

Rozumiem więc, że twoja firma, BITbyBIT Software Group LLC została założona z zamiarem dostarczenia środowisku OS 4 programu typu IDE? Czy jest to może oznaka szaleństwa, czy też układasz jakiś biznesplan, zakładający olbrzymią długoterminową opłacalność?

Myślę, że niewielka doza szaleństwa potrzebna jest w każdym przedsięwzięciu, ale w tym wypadku lepszym słowem jest wiara. Tak – BITbyBIT Software Group LLC została utworzona w jednym celu: aby zostać głównym dostawcą profesjonalnych narzędzi deweloperskich dla środowiska Amiga OS 4.

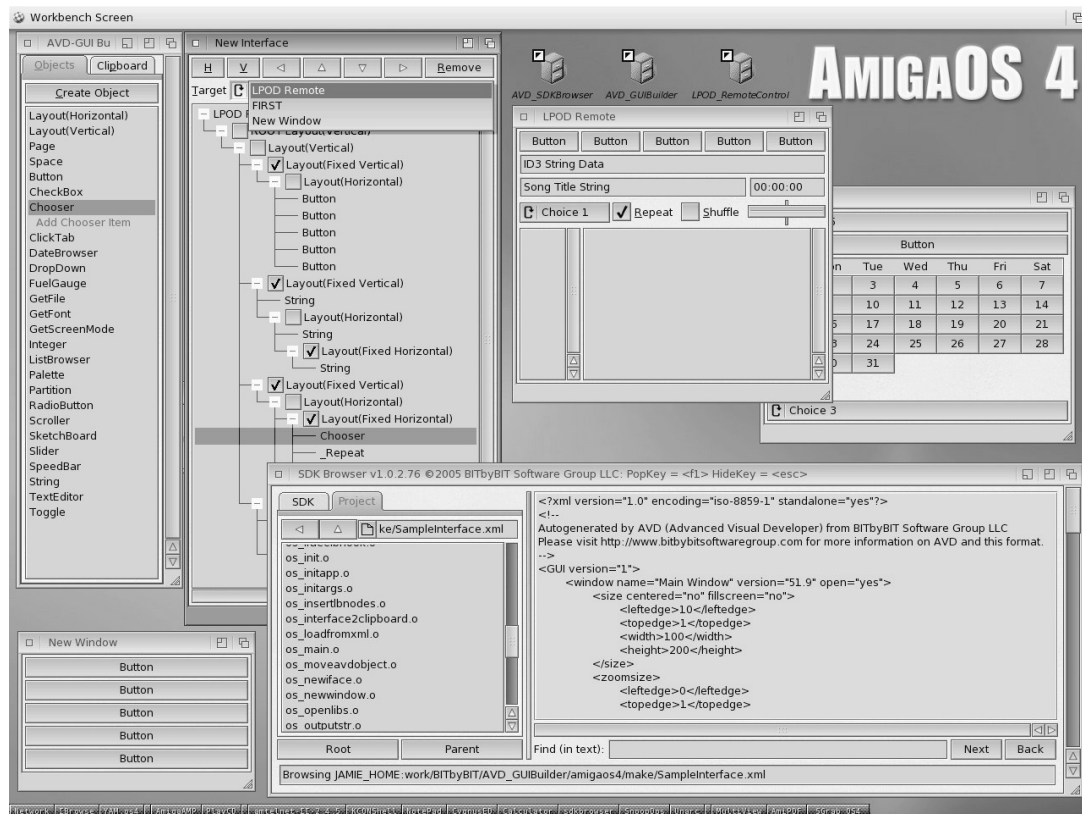
Z mojego punktu widzenia ten projekt i jego cel oznaczają kulminację całej pracy mojego życia. Dla niego właśnie podjąłem finansowe ryzyko i zrezygnowałem z opłacalnej i szybko rozwijającej się kariery jako starszego inżyniera oprogramowania. Nie jest to więc jakieś marzenie o olbrzymich zyskach w przyszłości. Chodzi mi o stworzenie czegoś, czego jeszcze na tej platformie, ani na żadnej innej nie było. Chodzi także o pomoc innym w odkryciu piękna eleganckiej prostoty i wolności tworzenia, z którą zawsze kojarzyła się Amiga.

Chodzi w końcu o oddanie czegoś od siebie platformie, której tak wiele zawdzięczam. Jeśli więc jestem niespełna rozumu, przynajmniej środowisko Amigi na tym zyska.

Kto oprócz Ciebie jest związany z tym projektem?

Jeśli chodzi o codzienną pracę i bieżący rozwój, tylko ja. Jeśli liczyć wsparcie dla moich wysiłków, lista stale się wydłuża. BITbyBIT będzie zatrudniać więcej osób kiedy tylko będzie mnie na to stać. Albo gdy znajdzie się ktoś podobny do mnie, kto zniesie początkowy brak wynagrodzenia.





Istniejące komponenty AVD w akcji: SDK Browser i GUI Builder.

Jako producent oprogramowania, BITbyBIT Software Group LCC jest w krytycznym stadium rozwoju pierwszego sprzedawalnego produktu. Jedyńm sposobem, w jaki startująca firma może się w takim momencie utrzymać (bez wsparcia finansowego), jest utrzymywanie niskich kosztów ogólnych, dopóki nie rozwinie źródeł dochodu.

IDE jest rozwijane po kawkału. Różne części ostatecznej wersji AVD są wydawane jedna po drugiej, kiedy tylko zostają ukończone. W jakim stadium projekt znajduje się dzisiaj i kiedy zakładasz dostępność pełnej wersji?

Z pięciu części, które składają się na AVD (edytor tekstu, builder GUI, menedżer projektów, przeglądarka SDK i debugger) ukończyłem przeglądarkę SDK, która jest już bardzo funkcjonalna i zbliża się do wersji 2.0. Builder GUI powstaje bardzo szybko i powinien być ogólnie dostępny w październiku. Zarejestrowani użytkownicy powinni otrzymać wersje generujące kod w przeciągu kilku tygodni (albo inaczej: w momencie, gdy to czytacie). Reszta elementów powstanie w ciągu kilku miesięcy. Na koniec zostawiam edytor tekstu, ponieważ istnieje już kilka dobrych rozwiązań w tej materii. Niemniej jednak konieczne jest, aby AVD posiadał taki program, ponieważ żaden z istniejących edytorów nie będzie w tym stopniu zintegrowany z resztą pakietu.

Jak to wygląda dla potencjalnego klienta? Czy można dokonać przedpłaty i otrzymać produkt „kiedy będzie gotowy”, czy płaci się na raty?

Został utworzony FDSP (plan przedpłat finansujących rozwój – *Foundation Development Subscription Plan*), aby wspomóc finansowo bieżące prace nad AVD. Pozwala on klientowi dokonać dwunastu miesięcznych wpłat w wysokości 10\$ (razem 120\$), aby kupić AVD 1.0 (gdy będzie gotowy) i umożliwić stały dostęp do stabilnych wersji roboczych. A więc nie tylko wspieracie inicjatywę tworzenia oprogramowania tak potrzebnego dla OS 4, ale również oszczędzacie 94,75 \$ z ceny zakupu gotowego produktu. W celu uzyskania dalszych szczegółów odsyłam do działu FDSP na naszej stronie internetowej.

Niektórzy chcieli przyłączyć się do planu przedpłat, ale płacąc 120\$ z góry, bądź w dwóch, trzech większych ratach zamiast w dwunastu mniejszych. Jest to również możliwe, jak długo trwa FDSP. Pierwszy okres rekrutacyjny został zamknięty pierwszego lipca 2005 roku, ale kolejna, prawdopodobnie ostatnia możliwość dołączenia się do planu rozpocznie się pierwszego października i będzie trwać do pierwszego stycznia 2006 r. Wciąż należy zapłacić 120\$, tak jak pierwsi zarejestrowani, lecz reguły są

nieco inne. Należy uiścić 30\$ za pierwszy miesiąc, a następnie przez 6 miesięcy po 15 \$ (razem 120 \$). Od pierwszego października będzie również dostępna możliwość jednorazowej wpłaty 120\$.

Czy będzie można wybrać sobie różne składniki pakietu nawet wtedy, gdy będzie gotowy, czy będziesz sprzedawać go jako całość?

Jedno i drugie. Do bezpośredniej sprzedaży będzie przeznaczony kompletny AVD, zawierający wszystkie kluczowe części, niemniej jednak będzie można nabyć poszczególne składniki z osobna. Najkorzystniejszy będzie zawsze zakup całego pakietu lub różnych innych zestawów, które będą dostępne gdy zostaną wypuszczone rozszerzenia do AVD. Jeśli jednak potrzebujesz tylko jednej części, na przykład buildera GUI, będzie go można nabyć osobno. Nie mogę jednak zagwarantować, że wersje pojedyncze będą miały identyczne możliwości co zintegrowane, ale taki jest cel.

Jak użyteczny jest w Twojej ocenie AVD na dzień dzisiejszy?

Według mnie bardzo! Po pierwsze, SDK Browser jest wspaniałym narzędziem do szybkiego znajdowania jakiejś funkcji, sprawdzania konkretnego pliku include lub nawet przeglądania przykładowego kodu źródłowego – to rzeczy, które większość deweloperów stale wykonuje

w swojej pracy. Przy ponad 1500 funkcjach systemu obecnych w tej chwili w OS 4, nie da się zapamiętać jak dokładnie używać każdej z tych, którą przyjdzie Ci użyć. W takim przypadku SDK Browser może natychmiast odnaleźć to, czego potrzebujesz. Najlepiej zrozumiesz o czym mówię gdy sam sprawdzisz. SDK Browser w wersji 1.0.0.0 jest dostępny za darmo i można go ściągnąć bądź to ze strony BITbyBIT, bądź z os4depot.net. Po drugie, GUI Builder znacznie zwiększy produktywność, nie wspominając o wielkiej pomocy dla nowicjusza (czy nawet profesjonalisty) po raz pierwszy pracującego z Reaction. Nie będę tu wchodził w szczegóły, ponieważ w momencie gdy to piszę wiele funkcji jest jeszcze rozwijanych, ale więcej informacji jak również wcześnie zrzuty ekranów można znaleźć na naszej stronie internetowej. Pojedyncza wersja programu GUI Builder powinna być dostępna w sprzedaży w październiku.

Wśród innych rzeczy oferowanych przez BITbyBIT, znajduje się darmowy „AVD Template Project”. Zakładam, że jest to mniej więcej ukończony GUI gotowe do użycia w dowolnym celu? Taki jakby „szkielet” dla aplikacji, gotów na dodanie funkcjonalności?

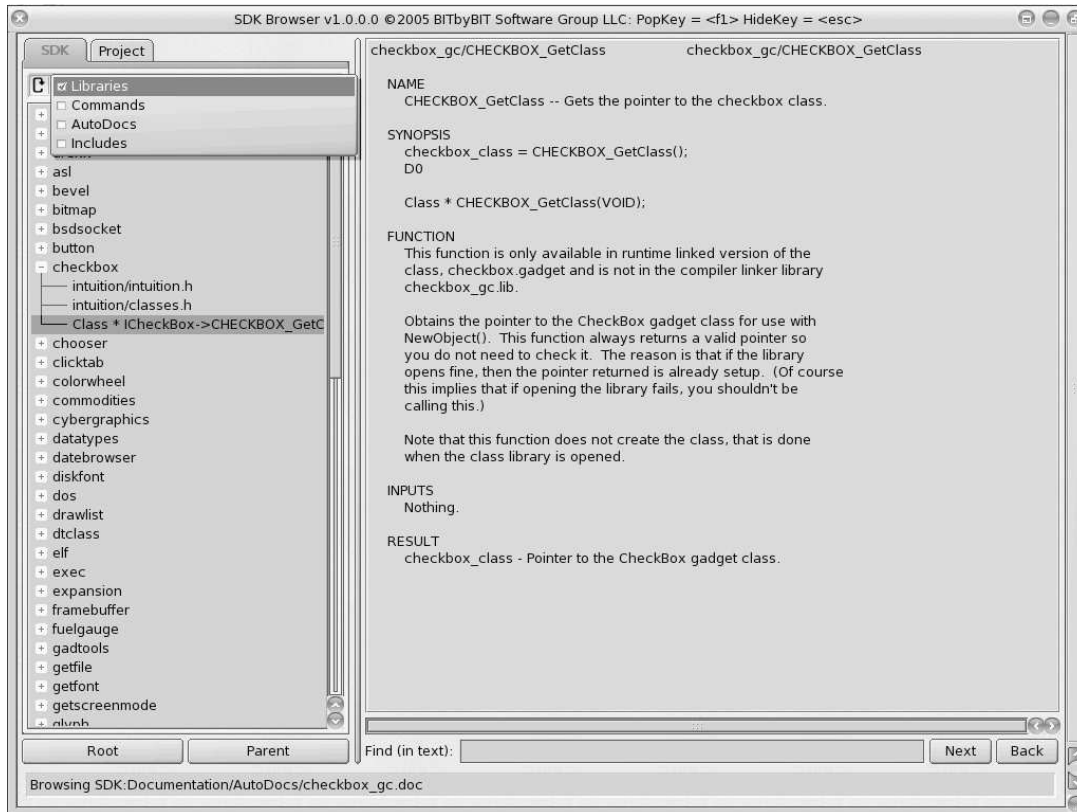
Zgadza się. AVD Template Project dostarcza działającego przykładu aplikacji pod OS 4, włączając w to ustawienie jako Commodity, parsing Tooltypów / linii poleceń, proste okno z przyciskiem, dobry przykład tego jak napisać Makefile i wiele, wiele więcej.

Poza tym, stanowi również pierwszy wgląd w jeden z szablonów źródeł, jakie AVD dla was wykona. Na przykład GUI Builder zapisze / uaktualni kilka plików w pierwszym szablonie aby dostarczyć kompletną, gotową do stworzenia aplikację zawierającą GUI przez was zaprojektowane przy użyciu buildera. Gdy AVD, w miarę wprowadzania zmian w szablonie, wymaga modyfikacji, tak Template Project również będzie uaktualniany, aby pozostał kompatybilny z narzędziami. Kolejne uaktualnienia szablonu będą udostępniane za darmo i w dowolnym celu.

„Za darmo” oznacza...?

Darmo, friko, nada, zero, null!

Jeśli chodzi o AVD Template Project jest on i będzie udostępniany za darmo. Oznacza to, że można go używać, dystrybuować i kopiować w całości lub częściach w dowolnym projekcie, bez jakiego-



SDK Browser jest pierwszym wydany elementem AVD.

kolwiek wynagrodzenia. Odpowiednia licencja na użytkowanie dołączona jest do archiwum. Zawiera ona jedynie dwa ograniczenia: oryginalne archiwum pozostaje pełne i niezmienione oraz BITbyBIT Software Group LCC zachowuje sobie do swojego oprogramowania wszelkie prawa. Oznacza to, że BITbyBIT za darmo i w dowolnym celu udostępni ten kod źródłowy, jednocześnie zastrzegając sobie prawo do sprzedawania, bądź korzystania z własnego oprogramowania w dowolnym celu.

Jak myślisz, kiedy, w przybliżeniu, doczekamy się gotowych do użytku innych części pakietu?

„Gdy będą gotowe”! Jak już powiedziałem, dostępna jest zaawansowana wersja SDK Browera, a GUI Builder powinien ujrzeć światło dzienne w październiku. Pozostałe składniki pojawiają się w ciągu kilku kolejnych miesięcy. Ciężko jest powiedzieć dokładnie kiedy, ale z przygotowaniem każdej kolejnej części AVD rozwój pozostałych staje się szybszy i łatwiejszy. Ostatecznie AVD zostanie napisany i będzie rozwijany na nim samym, co udowodnia jak elastyczne i dojrzałe jest to narzędzie.

O ile łatwiejsze stanie się życie dewelopera wraz z opublikowaniem pełnej wersji AVD w porównaniu do używania „po prostu” edytora i SDK?

Moim zdaniem AVD stanie się niezbędnym narzędziem do tworzenia

oprogramowania pod OS 4. Oszczędzi profesjonalście godziny lub nawet tygodnie pracy nad każdym projektem, a nowicjuszowi całe miesiące i, co jest nie mniej ważne, zachęci do podejmowania dalszych (bądź pierwszych) prób tworzenia oprogramowania dla AmigaOne i OS 4.

Jednym z założeń AVD jest umożliwienie zupełnie początkującym użytkownikom napisania własnego, robiącego coś pożytecznego programu z interfejsem graficznym w ciągu góra pięciu minut. Cieszę się bardzo, że wraz z premierą programu GUI Builder cel ten jest tak blisko.

Co jeszcze, oprócz AVD, polecasz deweloperom, aby ich praca szła gładko (oczywiście oprócz zęgał do odsłuchiwania mp3 i dużej ilości produktów spożywczych z kofeiną)?

Kopie zapasowe. Zapisujcie często, regularnie archiwizujcie aktualny stan pracy i trzymajcie archiwa w bezpiecznym miejscu. W tym zadaniu pomoże również AVD, wspierając systemy nadawania wersji kodom źródłowym takie jak CVS i Subversion.

Czy jesteś zaangażowany w jakiś inny amigowy projekt?

Tak. Na razie nie chcę nic ujawniać, poza tym - póki jeszcze nie wydany - AVD jest dla mnie najważniejszy, ale zawsze mam

więcej niż kilka projektów na liście. Nie zapominajcie, że kiedyś pisałem również gry!

Ile Amig posiadasz obecnie, licząc wraz z BITbyBIT, i jakie to modele?

Hmm... no tak... to będzie... 18, nie licząc emulatorów. Dwie AmigaOne (jedna XE i jedna µA1-C), dwie A4000T (wyposażone w karty 060 / PPC), 3 A1200, 4 A500, jedna A4000D, A3000 i A1000!

Plus różne inne komputery, w tym pecety, Macintoshe i maszyny linuxowe, tylko najpotrzebniejsze!

Czy Amiga jest twoim głównym komputerem?

Tak. Nigdy nie zaprzestałem codziennie używać moich Amig. Używałem nawet A4000T jako głównego komputera u mojego poprzedniego pracodawcy. Czy kiedykolwiek starałeś się namówić firmę, żeby wydała 5000 dolarów na Amigę dla jednego ze swoich deweloperów, podczas gdy wszyscy inni zadowolą się tanim pecetem? Było zabawnie, ale muszę ci powiedzieć, że koszty tej maszyny zwróciły się tysiącokrotnie, a wykonywała to, czemu nie dawał rady żaden inny komputer w budynku! Nie wspominając o tym, że używałem go, aby napisać dla nich program, który (z tego co słyszałem) został wyceniony na ponad 1,8 miliona dolarów. Myślę więc, że zwróciły im się wydatki. Przynajmniej zatrzymałem sobie tę Amigę!

Do czego głównie używasz Amigi?

Do programowania. Jak na razie najczęstsze co na nich robię to wklepywanie kodu. Korzystam również stale z mojej maszyny amithlo nowej by używać ImageFX i oczywiście DOpusa Magellana, jak również dziesiątek innych programów, które wciąż nie istnieją dla innych platform.

Jako deweloper, rzadko używam tylko jednej maszyny na raz – najczęściej jest ich przynajmniej trzy. Amig do testowania i kompilowania, Maca do edytowania a serwera linuxowego do cross-kompilacji i obsługi macierzy RAID, na której trzymam wszystkie moje kody. Już dawno nauczyłem się, że nie należy ufać jednemu komputerowi, a konkretnie – nie trzymać całej pracy na jednym dysku twardym. Z pewnością nie można przecenić zalet, jaką dają sieciowe urządzenia magazynujące, zwłaszcza gdy projekt może ulec przebudowie, bądź jego cel nagle się zmienia.

Z pewnością wierzysz w przyszłość Amigi dotyczącą OS 4 i kolejnych. W przeciwnym razie nie tworzylibyś dla tej platformy komercyjnego oprogramowania. Jak myślisz, co się stanie z Amigą w ciągu najbliższych pięciu lat?

Wierzę, że Amiga i OS 4 mają przed sobą świetlaną przyszłość. Myślę, że ten komputer, ze swoim elegancko małym systemem operacyjnym o tak dużych możliwościach, będzie używany do rozwiązywania konkretnych problemów w poświęconych mu implementacjach (np. dla urządzeń wbudowanych). Konsole do gier i set-top boxy również stanowią dobrą alternatywę, ale nie sądzę, abyśmy mieli się ograniczać tylko do nich. Osobiście uważam, że Amiga w formie tradycyjnego komputera desktop zawsze będzie istnieć. W końcu prace deweloperskie dla urządzeń wbudowanych nigdy nie są prowadzone na nich samych, gdyż zwykle brakuje im zasobów dla dewelopera i porządnego wyświetlacza. Takie rzeczy robi się na komputerach desktop i stacjach roboczych. Wyobrażam sobie również OS 4 działający na innych procesorach – na początek coś z rodziny PowerPC, ale bez ograniczania się tylko do niej. W którąkolwiek stronę pójdzie Amiga OS 4 i kolejne, BITbyBIT Software Group i AVD podążą za nim i będą go wspierać.

Jak, w najbardziej optymistycznej wersji, wyobrażasz sobie BITbyBIT za kilka lat? Z kolei gdyby

Amiga (znowu) zbankrutowała, czy nadal byś przy niej trwał?

Moje plany co do BITbyBIT Software Group są w obydwu scenariuszach takie same. Pracowałem ponad 15 lat, aby dojść do tego miejsca i nigdzie się nie wybieram. Sprzedaż Amig zawsze będzie związana z dostępnością oprogramowania. Każdy sprzęt, czy to komputer, konsola czy coś pomiędzy, oceniany jest na podstawie tego, co można na nim uruchomić, jakie oprogramowanie będzie dostępne dla klienta. Deweloperów przyciąga ilość sprzedanych maszyn i łatwość pracy nad oprogramowaniem. Więcej deweloperów to więcej programów, a więcej programów to większa sprzedaż sprzętu.

Dlatego właśnie moim życiowym celem stało się znaczne zwiększenie ilości dostępnego na Amigę oprogramowania, poprzez wydatne ułatwienie dla niej pracy deweloperkiej. Chcę, żeby twórcy oprogramowania ponownie pisali swoje programy w pierwszej kolejności w wersji na Amigę. Nie tylko dlatego, że będzie to łatwiejsze, ale także dlatego, że będzie to dla nich przyjemność.

Który system operacyjny jest twoim ulubionym, zarówno z punktu widzenia użytkownika, jak i dewelopera? I dlaczego?

Z pewnością Amiga OS. Z punktu widzenia użytkownika nowym Amigom brakuje jedynie oprogramowania. Oczywiście są one również drogie i aktualnie trudne do zdobycia. Ale wciąż łatwo jest polapać się w tym jak Amiga działa. I dzieje się to na tyle szybko, żeby bez problemu dało się zrobić to, co chcesz.

Nie traktuję amigowców jak zwykłych użytkowników. Są w stanie poradzić sobie z rzeczami, nad którymi ludzie znający tylko Windows bezradnie rozkładają ręce. Większość użytkowników komputerów z góry zakłada i akceptuje fakt, że ich komputer da im solidnie w kość, że tak po prostu jest. Nie wiedzą, że można wszystko robić lepiej, bo nikt im tego nie pokazał. Z tego punktu widzenia prawie każdy dzisiejszy użytkownik Amigi jest albo przedstawicielem „starej szkoły”, albo został „urobiony” przez jednego z nich. Łatwo jest wyobrazić sobie stosunek amigowców do Amig jako zjawisko kultu, gdy uświadomimy sobie jak doszło do ich ze sobą poznania. Prawie każda Amiga za czasów Commodore została sprzedana nie w wyniku wspaniałej (lub jakiegokolwiek) kampanii reklamowej, ale dlatego że ktoś w sąsiedztwie ją

miał i się pochwalił, czy dał się chwilę nią pobawić. Nawet bez wiedzy co siedzi w środku obudowy, Amiga zawsze fascynowała.

Od tamtego czasu niewiele się zmieniło, jedynie nawał reklam zapełnił wszystkim mózgi głównie beużytecznymi i mało ważnymi informacjami o pecetach. Nadmiar pozbawionych gustu i prawie identycznych pecetów o ciągle zmieniających się architekturach próbuje się desperacko sprzedać. Jeśli więc próbujesz kogoś wyjaśnić co to jest Amiga, a ten ktoś nigdy jej nie widział, zawsze najpierw będziesz musiał zmierzyć się z pytaniem o sprzęt. Zwykle potem następuje pytanie „A czy uruchomię na tym Windows?”

Kiedyś było z tym łatwiej. Wystarczyło, że powiedziałeś że jest to coś zupełnie nowego i niepowtarzalnego, zaczęłaś robić dwie, trzy czy sześć rzeczy jednocześnie, ściągnąłeś ekran zerkając na znajdujące się pod nim i uruchomiłeś ulubioną zręcznościówkę. Kolejnym pytaniem, które usłyszałeś było „Gdzie można to kupić?”

Piękno i możliwości tej maszyny w znacznej części wciąż tkwią w OS 4, a system ten jest na drodze do bycia jeszcze lepszym. I tu ponownie wracamy do zdania „nowym Amigom brakuje tylko oprogramowania” i konieczności ułatwienia dostępu do mocy drzemiącej w OS 4. AVD ma pomóc to osiągnąć. Jeśli chcesz przyciągnąć do Amiga One i OS 4 nowych użytkowników, trzeba im przedstawić pełny obraz, wraz szybkością, łatwością użytkowania i „dogadania” się z desktopem, a nie po prostu specyfikację sprzętową. Nowy, szybszy sprzęt przyjdzie z czasem. Póki co, na istniejącym można osiągnąć z Amiga OS 4 zadziwiająco wiele.

Kolejnym faktem, z którego wielu w przemyśle komputerowym nie zdaje sobie sprawy jest, że – z punktu widzenia twórców oprogramowania – stale zmieniająca się specyfikacja sprzętowa danej platformy nie jest pożądana. Chodzi mi tu głównie o klienta – stale ulepszana i zbyt szybko dostępna dla użytkowników architektura skutkuje lenistwem deweloperów i obniżeniem ich umiejętności. Zanim deweloperzy zorientują się co potrafi dany sprzęt i jak wykorzystać w pełni jego możliwości, pojawia się kolejny, jeszcze lepszy. Doprowadziło to do sytuacji, w której niektóre firmy zajmujące się pisaniem gier nie piszą ich pod sprzęt aktualnie dostępny, lecz pod ten, który wyjdzie gdy ukończą projekt. W takiej sytuacji użytkownik musi wykosztować się na najnowszy sprzęt albo wymienić cały

komputer znacznie wcześniej niż zamierzał tylko dlatego, że program, na który czekał, nie da się uruchomić na jego obecnym sprzęcie.

No to wracamy do przewagi posiadania Amigi nad pecetem. To prawda, od strony sprzętu wydają się być droższe. Być może nawet są, ale gdy okazuje się, że twoja nowa Amiga ma za dużo mocy dla większości programów, a każdy nowy soft, który wyjdzie na nowe komputery, ruszy na każdej z nowych Amig a nie tylko na modelach z najnowszym osprzętem, dostrzeżesz większą wartość swoich pieniędzy. System najzwyczajniej nie potrzebuje takiego sprzętu, żeby działać płynnie. Oczywiście fajnie jest mieć szybszą pamięć i procesor – dla mnie oznacza to krótszy czas kompilacji. Ale dla większości programów, które będą odpalone na tych maszynach, szybszy sprzęt to tylko dodatek, nie konieczność.

Jak już powiedziałem (już schodzę z mównicy), używałem prawie każdego komputera i systemu operacyjnego i każdy z nich miał swoje wady i zalety. Rzecz zawsze upraszcza się więc do osobistego wyboru. Oto co dziś zwykle polecam ludziom:

1. Jeśli poradzą sobie z AmigaOne, stać ich na nią i są w stanie ją znaleźć, pokazuję im dokładnie czego mogą się spodziewać dziś i w przyszłości. Jeśli ktoś jest deweloperem, podkreślam wspaniałość OS 4 i wielkie możliwości, jakie niszoza platforma jak AmigaOne / OS 4 oferują programiście szukającemu rynku zbytu dla swoich programów. Spójrzmy prawdzie w oczy, jesteśmy znacznie bardziej chłonni na nowe, świetne oprogramowanie od nieznanego dewelopera niż masowy odbiorca używający Windows, Linuksa czy Maca.
2. Dla kompletnych nowicjuszy (z pieniędzmi), którzy nie wymagają konkretnych programów ponad to, do czego zwykle używa się komputera, polecałbym dowolnego Maca z Mac OS X. Przyjazność dla użytkownika i gadzety cieszące oko połączona z ograniczoną kontrolą użytkownika (dzięki czemu trudno go zepsuć) to atuty, z którymi trudno dziś rywalizować. Dodatkowym atutem jest tu fakt, że pod przykrywką w OS X działa BSD.
3. Jeśli ktoś jest użytkownikiem o dużych wymaganiach lub ma bardziej techniczną naturę (wyższy iloraz maniaka komputerowego) polecam Linuksa. Może on mieć wystarczająco przyjazny desktop, posiada olbrzymią bazę dostępnego za darmo oprogramowania i

można sprawić, że prawie wszystkie uruchomi się na nim i będzie działać bez przerwy, ani nawet restartu. Z perspektywy programisty wspaniale jest mieć środowisko programistyczne, które nie rozkraczy ci komputera jeśli zawalisz. To głównie zaleta MMU (jednostki zarządzania pamięcią), która zapobiega nielegalnemu dostępowi do pamięci innym procesom (lub systemowi operacyjnemu). W OS 4 już tak prawie jest, nawet z MMU domyślnie wyłączonym. Jednak pomimo tego, że nadal można zawiesić Amigę złe napisanym programem, to można ją szybko zrestartować i w ciągu jakichś pięciu sekund wrócić do pracy.

Pod Linuksem możesz wypuszczać złe napisane programy jako teoretycznie stabilne, ponieważ system zapobiega ich niedostępnym złym zachowaniom. Uważam, że to złe rozwiązanie. Wolałbym już, żeby mój program był w stanie się zawiesić lub żeby system informował mnie, że się zawiesił i został zatrzymany (do czegoś takiego dąży OS 4). W ten sposób zmuszony jestem znaleźć problem i go usunąć, zamiast doprowadzać do tego, że w kolejnych wersjach stanie się znacznie poważniejszy.

4. Jeśli muszą korzystać ze specyficznego oprogramowania, którego nie da się zastąpić, polecałbym Windows w wersji XP Pro, po usunięciu Outlooka i Internet Explorera i zastąpieniu ich przez Firefoxa i Thunderbirda. Komputer należy trzymać pod kluczem, zabezpieczyć od strony sieci i nie instalować na nim nic, co nie jest konieczne, bądź nie pochodzi z pewnego źródła. (Czy tak powinno wyglądać korzystanie z komputera? Chyba nie.)

Czy chciałbyś coś dodać?

Cóż, jeśli którykolwiek z czytelników dotarł aż do tego miejsca, to jest bardziej oddany sprawie niż ja!

Chciałbym niniejszym podziękować Magnusowi i magazynowi „Total Amiga” za przeprowadzenie tego wywiadu i zaprosić wszystkich do oglądania nowych, wspaniałych programów dla OS 4, które będą wydane przez BITbyBIT Software Group w najbliższej przyszłości. Teraz muszę już wracać do ich pisania!

Radość to i szpan mieć AmigaOne!

Podziękowania dla Jamiego za udzielanie tak wyczerpujących i interesujących odpowiedzi na nasze pytania. Oczekujcie kolejnych reportaży o AVD i jego programach w kolejnych wydaniach „Total Amiga”

Desert Racing of BarDos

Sebastian Rosa zasiadł za sterami futurystycznej terenówki i rozbija się po księżycu BarDos.

Po raz pierwszy o tej grze autor Ralf Schmidt poinformował na początku 2000 roku, gdy do 24. numeru niemieckiego magazynu Amiga Future zostało dołączone demo wyścigów, nad którymi pracował. Wydawało się, że los tytułu będzie taki sam jak innych, których to szumne zapowiedzi było nam dane czytać, a i nawet oglądać. Stało się jednak inaczej. Pięć lat później, w grudniu 2005, praktycznie bez żadnych większych wcześniejszych zapowiedzi, APC&TCP umieściło w swojej ofercie gotowy produkt, a niespełna kilkanaście dni później także drugie demo. Archiwum nie jest małe, bo zajmuje prawie 225 MB, a po rozpakowaniu pochłania niewiele ponad 600 MB miejsca na dysku twardym. Najrozsądniej jest więc wypalić demo na płytę i rozpocząć zabawę.

Jak może sugerować objętość, gra po brzegi wypełniona jest animowanymi wstawkami, które mają pomóc nam wczuć się w klimat. Na początek dosyć ciekawie wykonana introdukcja opowiadająca o jakichś przybyszach z innych planet, którzy zdecydowali się zorganizować wyścigi na planecie lub księżycu o nazwie BarDos. Następnie możemy pobawić się trochę ustawieniami gry wybierając sposób sterowania (joystick w porcie 1, 2 lub klawisze kursora), asystenta sterowania (proponuję ustawić na maksimum), siły przeciwników, szybkości postępu zniszczeń (te dwa proponuję ustawić na 1/4 wskaźnika), włączyć lub wyłączyć broń. Nie zabraknie także wyboru trasy (w demie są tylko dwie, ale ścigać będziemy się i tak na jednej), pojazdu (cztery), ilości okrążeń oraz rodzaju rozgrywki (pojedynczy wyścig, sezon – niedostępny w demie) i trybu gry



(jeden lub dwóch graczy na dzielnym ekranie). Każdy z ekranów opcji przygotowany został z dosyć dużą dbałością o szczegóły i jest atrakcyjny dla oka.

Po przebieciu się przez tuzin różnych fajerwerków wizualnych, nierzadko przerywanych mnogością kolejnych, dosyć dobrych animacji, przechodzimy do sedna, czyli wyścigu. Cztery bolidy zostają zrzucone na obszar, w którym granice toru, po którym przyjdzie nam się ścigać, ograniczone są naturalnymi pagórkami i wzniesieniami. Żadnych sztucznych ograniczeń. Może się wydawać, że mamy do czynienia z absolutną wolnością. Niestety nie jest tak dobrze, gdyż niewidzialne bandy istnieją i pełnej wolności jednak nie ma. Pojazd widzimy z kamery umieszczonej za pojazdem (coś a'la Xtreme Racing lub Fly-in'High, lecz z większymi możliwo-

ściami ustawienia kamery) lub możemy zasiąść bezpośrednio w jego kabinie. W trakcie jazdy należy kontrolować poziom zniszczeń pojazdu, gdyż każde zetknięcie z przeciwnikiem (bardziej lub mniej przypadkowe), z przeszkodą lub zastawioną pułapką skutkuje jego wzrostem. Gdy osiągnie on poziom maksymalny, los nasz jest przesądzony. W grze mamy do czynienia z podobnymi jak np. w Xtreme Racing urozmaienieniami, które wpływają na szybszą możliwość pozbycia się konkurentów: bomby stacjonarne, pociski dalekosiężne. Jednorazowo możemy posiadać kilka takich niespodzianek, a kolejność ich odpalania jest najprawdopodobniej wymuszona kolejnością zbierania (nie do końca to rozpracowałem). Nasi konkurenci nie zawahają się z nich także skorzystać. Ponadto przeciwnikami są balony, które nie biorą udziału w wyścigu, a zrzucają na nas bomby. Wystarczającym utrudnieniem są także statyczne przeszkody (drzewa, słupki) oraz wspomniane „niewidzialne” bandy. Nie należy zapominać, że wyścigi toczą się na ciele niebieskim, na którym grawitacja jest troszkę inna niż mogliśmy do tego przywyknąć. Problem z przeszkodami więc taki, iż nasze auto przy kontakcie z nimi zachowuje się jak gumowa kulka. Nawet niezbyt silne uderzenie sprawia, że pojazd traci swoją prędkość, a nierzadko także ustalony tor jazdy odwracając się niejednokrotnie o prawie 180 stopni. Wyścig musimy ukończyć przynajmniej na trzeciej pozycji, aby zakwalifikować się do kolejnego rajdu. Po jego zakończeniu i obejrzeniu kolejnych animowanych wstawek (zadbane nawet o to, aby były one różne, dla każdego zwycięskiego pojazdu; podobny patent zastosowano w

Flyin'High, lecz nie na taką skalę) odwiedzamy warsztat, w którym dowiadujemy się o ilości zgromadzonych kredytów, za które możemy dokonać stosownych napraw zniszczonych części oraz podregulować niektóre komponenty (zwiększyć przyczepność kół, poprawić zawieszenie).

Tak wygląda zarys rozgrywki i tyle możemy zobaczyć też w demie. Co więcej oferuje gra? Z informacji na stronie wydawcy oraz materiałów dołączonych do dema wynika, że wyścigi toczą się na kilku różnych sceneriach. Do wyboru są trzy sezony (mały, średni i duży), a każdy z nich różni się liczbą tras, które należy przebyć. Recenzja pełnej wersji gry z pewnością pozwoli ocenić, czy jestem w błędzie pisząc, że w grze, mimo graficznego dopracowania szczegółów, brakuje pewnych elementów jak na przykład zróżnicowanie między sobą wybieranych pojazdów (czy różni się czymś poza kształtem i kolorem?), więcej informacji na temat tras (nazwa, stopień trudności, długość, warunki na niej panujące). Ponadto jakoś brakuje mi liczników czasu, rekordów okrążenia itp. Obejrzawszy zrzuty ekranów z gry odnoszę dziwne wrażenie, że do dema wybrano trochę kiepską przykładową trasę.

Skoro już wiadomo co gra oferuje, przejdźmy teraz do sprawdzenia w jaki sposób to robi. Strona audio-wizualna dotycząca wszelkiego rodzaju ekranów, przerywników, animacji wprowadzających itd. stoi na wysokim poziomie. Większość elementów stanowią renderowane obiekty. Autor naprawdę się przyłożył tworząc ogromną ilość ciekawych animacji trzymających równy, wysoki poziom. Animacje od siebie nie odstają, nie ma sytuacji, że któraś z nich „nie pasuje” do pozostałych. Na klasycznych Amigach nie powinno być najmniejszych problemów z ich płynnym odtwarzaniem. Efekty dźwiękowe, jak i muzyka, to także ciekawie wykonane elementy. Tematy muzyczne typowe i, można rzec, charakterystyczne dla tego rodzaju gier. Niemniej słuchaniem muzyki i podziwianiem animacji gra nie stoi. Cały engine właściwiej rozgrywki stworzony został w oparciu o technologię voxel. Powinniśmy go kojarzyć z takich gier jak Shadow of the 3rd Moon czy Wheels on Fire. Jego zaletą jest niebywała plastyczność i bardzo dokładne odwzorowanie ukształtowania trójwymiarowego terenu. Wada to niestety prędkość działania. Możemy mieć najszybszą kartę graficzną, a prędkość





pracy engine'u pozostanie taka sama i tak naprawdę wszystko zależy od procesora. Co prawda techniki napisania takiego engine'u dają różne efekty i w jednym przypadku może być on totalną porażką, podczas gdy w innym absolutną rewelacją (swego czasu na jednej z płyt okładkowych ACS pojawił się bardzo dobry przykład takiego engine'u wykorzystany w symulatorze samochodu). Jak jest w przypadku opisywanego tytułu? Nie najlepiej. Grę testowałem na dwóch konfiguracjach: Amiga 1200 z kartą Blizard PPC 040/25 (kości AGA) oraz WinUAE emulujące procesor 68040. Na tym pierwszym gra działa tragicznie. Po ustawieniu pikseli na x4 gra trochę przyspiesza, lecz nadal nie można nazwać tego przyjemnością (3-4 klatki na sekundę). Szybciej jest podczas gry z kabiny kierowcy, lecz pole widzenia jest wówczas znacznie ograniczone i łatwiej wpaść na przeszkodę lub nie wyrobić się na zakręcie. W żadnym wypadku nie wyobrażam sobie rozgrywki na minimalnej zalecanej konfiguracji (68030). Dla naprawdę zdesperowanych na 68040 od biedy da się grać choć po skończonym wyścigu odczuwa się wyraźne zmęczenie zarówno fizyczne palców zmuszanych do silniejszego (gdyż ma się wrażenie, że coś nie działa) wciskania klawiszy, jak i psychiczne wynikające z powolności działania. Na 68060, przy ustawieniu takim jakie miałem na 68040, może będzie można się pobawić, lecz nie było mi dane to sprawdzić (na stronie dystrybutora można przeczytać, że na takiej konfiguracji da się spokojnie grać – trudno mi w to uwierzyć). Niestety, z informacji, które można wyczytać na różnych zachodnich forach wynika, że na konfiguracjach z kartą graficzną jest prawie tak samo, a w niektórych przypadkach nawet gorzej.

Na WinUAE jest już znacznie lepiej. Po ustawieniu maksymalnego poziomu szczegółów graficznych, które, przynajmniej w etapie dostarczonym w demie, można uznać za średnie (plastyczność

terenu gdzieś ginie w natłoku pustki, a kolory nieba wołają o pomstę), daje się już przyzwycić pograć choć nadal jest coś nie tak (jakby była włączona jakaś funkcja pomijania klatek animacji). Daje się także zauważyć pewne braki engine'u. Jeżdżąc odczuwa się sporą pustkę, ponadto początkowo drażniące jest sterowanie (ma się wrażenie, że rozpedzony pojazd nie zwalnia) oraz stałe odbijanie się od przeszkód. Nawet delikatne dotknięcie

Po kontakcie z demem gry doszedłem do trochę dziwnego wniosku. Czyżby nowe gry dla Amigi tworzone były nie pod prawdziwą Amigę, lecz pod jej emulatory na szybkim sprzęcie?

skutkuje wybiciem się pojazdu w powietrze lub przyblokowanie. Nie byłoby może w tym nic złego gdyby nie fakt, że po odbiciu pojazd musi teoretycznie wyhamować, aby móc ruszyć dalej. Dziwne jest tylko, że czasami, jadąc dość szybko, można spokojnie wjechać na wysoką górkę, podczas gdy ten sam wjazd z małą prędkością jest niemożliwy ze względu na „niewidzialne bandy”. Sytuacja z odbijaniem się wygląda lepiej podczas jazdy z kabiny.



Jest to jakby mniej odczuwalne, ale widoczność jest mniejsza. Niemniej po opanowaniu sterowania i niebawym skoncentrowaniu się na jeździe (szybko można się przekonać, że gra nie polega na jak najszybszej jeździe, lecz na jak najostrożniejszej), można się nauczyć w nią grać i trochę oswoić. Wrażenie robią szybkie wiraże z wjazdem na górkę i zjazdem z niej odpalając jednocześnie pocisk w rywala. Frajdy trochę jest i podejrzewam, że w

ne były nie pod prawdziwą Amigę, lecz pod jej emulatory na szybkim sprzęcie? Zaczęłem się także zastanawiać dlaczego APC&TCP zdecydowało się wydać tytuł właśnie teraz, gdy dla AmigaOS 4.0 czy MorphOS-a wydaje się porty gier opartych o wysoce zaawansowane

Klawiszologia

F1 / F5 – poziom pikseli (x1, x2, x4).

F2 / F3 – włączenie / wyłączenie detali.

F6 – włącza / wyłącza deskę rozdzielczą (z klawiszem SHIFT dla drugiego gracza).

F7 / F8 – opuszczanie / podnoszenie kamery za pojazdem (z klawiszem SHIFT dla drugiego gracza).

F9 / F10 – przybliżanie / oddalanie widoku od pojazdu (maksymalne przybliżenie skutkuje przeniesieniem widoku do wnętrza pojazdu) (z klawiszem SHIFT dla drugiego gracza).

F – włącza licznik klatek

R – widok za pojazd

A – tryb automatyczny, komputer prowadzi nasz pojazd; opcja przydatna gdy jesteśmy po zderzeniu i chcemy wrócić na poprzedni kierunek jazdy (swoją drogą, ciekawe czy w wersji pełnej ta funkcja jest ograniczona czasowo w korzystaniu).

X – widok kolejnego pojazdu prowadzonego przez komputer (nasz pojazd przechodzi wówczas w stan automatycznego prowadzenia)

HELP / DEL – przesuw kamery za pojazdem w lewo i w prawo.

Q – wyjście z gry.

ESC – możliwość ustawienia szybkości reakcji sterowania oraz opcji wolno reagującej kamery (nie potrafię znaleźć dla tego zastosowania).



Recenzje

engine, aby wspomnieć choćby Quake 2: Evolved czy Quake 3: Arena. Czyżby wydanie tytułu pięć lat temu, gdy nie było szybkich procesorów G3/G4 dostępnych pod amigowe systemy, było z założenia skazane na niepowodzenie, gdyż tytuł byłby absolutnie niegrywalny na obecnych wówczas konfiguracjach? Musiał czekać na inne, obecne czasy, gdy nikt nie obiecuje sobie, że coś godnego wydania pieniędzy pojawi się dla klasycznych przyjaciółek a ich posiadacze kupią wszystko co w wymaganiach ma wpisane coś mniej niż G3? Jeżeli odpowiedź na te wszystkie pytania jest pozytywna, to sądzę, że można na tym zrobić dobry interes. Tylko czy będzie on dobry dla środowiska, które kupi grę dla samego sensu jej kupienia?

Rzecz, która zasługuje na spore uznanie to fakt, że produkt jest dziełem jednej osoby. Ralf Schmidt dokonał naprawdę rzeczy niesamowitej przygotowując wszystko samemu. Grafika, muzyka, dźwięk, engine gry – to wszystko robota jednego człowieka. Zasługuje na duże brawa za to, że tego dokonał. Część wstępna i wypełniająca grę została przygotowana znakomicie, czy to na czasy obecne, czy na czasy gdy pierwszy raz pojawiły się informacje o tym tytule. Moim jednak zdaniem, zanim tytuł został wydany, Ralf powinien spróbować konsultacji z osobami, które byłyby w stanie wspomóc prace nad sednem gry. Doszlifować engine, poprawić drobne błędy i co najważniejsze – popracować nad prędkością. Nawet jeżeli chciał zostać przy AGA, można to wbrew pozorom przyspieszyć (przykładem niech będzie wspomniany engine, który pojawił się kilka lat temu). Gra czekała pięć lat, mogła poczekać jeszcze rok. Nikt na tym by nie ucierpiał. Osobiście wydaje mi się, że autor wydając ten tytuł nie liczył na żaden zysk. Napiszę więcej, może nawet nie był skłonny do tego, aby w ogóle to wydawać i umieszczać w ofercie handlowej jakiegokolwiek wydawcy.



Fundamentalne pytanie: czy warto kupić Desert Racing of BarDos? Aby odpowiedzieć na to pytanie trzeba pobrać demo i zdecydować na jakim sprzęcie będziemy chcieli się w to bawić. Wówczas sami się przekonamy, czy na grę dla Amigi, którą uruchomimy pod emulatorem Amigi jesteśmy w stanie wydać 30 euro. Osobiście, pomimo tego, że

gra mi się nawet podoba i sądzę, że pełna wersja może wciągnąć, nie widzę takiego sensu i byłbym w stanie zapłacić co najwyżej 10 euro, aby docenić zapał i trud autora i być może zachęcić go do próby dostosowania gry przynajmniej do pracy na AmigaOS 4.0 czy MorphOS-ie lub chociażby na klasycznych dopalaczach PowerPC. Osoby tylko z Amigą Classic, które grały w Flyin'High czy Xtreme Racing i w minimalnych wymaganiach dostarczają 68030, AGA i 32 MB RAM powinny poważnie się zastanowić czy naprawdę warto dać nawet te 10 euro. Naprawdę można się poważnie rozczarować, a nie zapomi-

najmy, że 30 euro to po dzisiejszym kursie coś około 120 PLN.

Gra dostępna jest w dwóch wersjach językowych (angielskiej i niemieckiej). Obsługuje kości AGA oraz karty graficzne (osobne pliki wykonywalne; tutaj uwaga – binarki dla kart graficznych daje się również uruchomić na kościach AGA. Różnica jest taka, że przed rozpoczęciem gry można wybrać tryb wyświetlania ekranu. Niestety dostępne są wyłącznie tryby w niskich rozdzielczościach (320 x 256 i 320 x 240) w 8 bitach i nie wpływa to w żaden sposób na poprawę prędkości działania). Szkoda, że autor nie pokusił się stworzyć chociażby osobnej wersji dla PowerPC. Dobrze też nie świadczy fakt, że demo nie działa ani na AmigaOS 4.0, ani na MorphOS-ie (trzeba uruchamiać je pod E-UAE, pod którym zresztą również nie działa zbyt rewelacyjnie). Wydając grę w obecnych czasach, wydawca powinien o to zadbać. A nie chodzi przecież o stworzenie wersji natywnej, choć to byłoby bardzo miłe...

Więcej informacji oraz demo można znaleźć pod adresem <http://www.apc-tcp.de/support/0020e.html>. Obrazki zdobiące artykuł pochodzą z pełnej wersji gry i zostały zaczerpnięte z archiwum, które zawiera demo gry.

P.S. Jak można przeczytać na forum APC&TCP (<http://www.amigafuture.de/forum/viewtopic.php?t=10468>) wkrótce można spodziewać się oficjalnej poprawki, która ma poprawić prędkość gry. Dostępna jest ona na razie wyłącznie w wersji beta na życzenie i tylko dla kart graficznych. Poprawia ona znacznie działanie programu. Usuwa występującą w grze efekt pomijanych klatek i muszę stwierdzić, że pod WinUAE gra stała się dosyć grywalna i nabrała płynności. Myślę jednak, że na amigowych kartach graficznych przyrost prędkości nie może być znaczny. Mam nadzieję, że wkrótce będzie można się o tym przekonać czytając inne recenzje i wrażenia innych osób.

Gra wymaga przypisu *DesertRacing*; tak więc warto o tym pamiętać, gdy będziemy nadawać nazwę płycie, na którą wypalimy demo lub gdy klikniemy na ikonkę uruchamiającą grę z twardego dysku.



Nasza ocena

Za

- duża ilość dobrze wykonanych wstawek z animacjami,
- przyzwoitej jakości engine 3D.

Przeciw

- gra jest bardzo wolna, nawet na względnie dobrych konfiguracjach,
- trudne prowadzenie samochodu,
- mała rozdzielczość,
- gra nie działa ani na AmigaOS 4 ani na MorphOS-ie.



3

Ujdzie w tłoku...

Wywiad z grupą rozwijającą przeglądarkę

IBrowse

W wywiadzie Magnusa Johnsona z dwoma członkami ekipy przeczytasz o długo wyczekiwanych wersjach 2.4. i 3.0 przeglądarki.

Możecie nam o sobie odrobinę powiedzieć?

DF: Jestem 31-letnim dziwakiem, któremu sprawia przyjemność mieszanie w komputerach, wtedy gdy nie robię innych rzeczy, takich jak spływy kajakowe, wspinaczka górską, wycieczki, jazda rowerem po górach, czy montaż wideo. Oficjalnie pracuję jako osoba nadzorująca CAD pracując na ProEngineer nad projektami mechanicznymi. Zajmuję się również siecią komputerową opartą o Windows, Unixa i BSD, tworzę strony WWW, programuję w Visual Basicu, Perlu, tworzę skrypty c-sh.

DB: Jestem facetem przed trzydziestką, starającym się dobrze wykorzystywać każdy dzień mojego życia. Jakiś czas temu zostałem absolwentem politechniki Lund w Szwecji, z tytułem magistra informatyki. Moim pośrednim pracodawcą jest firma konsultacyjna w Malmö, w Szwecji, dla której w tym momencie pracuję rozwijając oprogramowanie w firmie Sony Ericsson, w Lund.

Moje zainteresowania są raczej szerokie, od gotowania po tango, od oglądania filmów po sztuki walki. No i oczywiście, Amiga i programowanie na niej. Odkąd moja dziewczyna przeniosła się do Gothenburga, w niedalekiej przyszłości także prowadzenie samochodu stanie się moim hobby.

Jak długo jesteście użytkownikami Amigi?

DF: Od 28 grudnia 1989.

DB: Będzie już 15 lat...

Kiedy właściwie zaczęliście pisać programy?

DF: Listopad 2004! Popętniłem kilka programów w Blitz Basicu w połowie lat 90-tych i przepisałem kilka moich starych skryptów bazujących na c-sh tak, by działały w VB. Tam gdzie pracuję, dużo programuję w Perlu przy okazji rozwoju wydziałowej strony WWW, ale tak naprawdę na „poważnie” zacząłem się interesować C i programować pod koniec zeszłego roku.

DB: Ze względu na dużą ilość świetnych gier dla Amigi 500, minęło troszkę czasu zanim zacząłem. Można powiedzieć że jakieś 10 lat temu.

Jak długo już jest pisany IBrowse?

DF: W tym roku będzie 10 lat.

Kiedy dołączyliście do projektu i jak właściwie do tego doszło?

DF: W styczniu 2000 roku. Przywiozłem sobie IBrowse 2.0 z targów WoA '99 w Londynie. Niestety okazało się że posiada mnóstwo błędów... Wysłałem więc ogromne ilości raportów do Stefana. Nie pamiętam już czy to ja poprosiłem jego czy też on poprosił mnie o przyłączenie się do projektu. W każdym razie wtedy zostałem betatesterem.

DB: To było kilka lat temu, po ukazaniu się wersji 2.2. Widząc mnóstwo informacji pojawiających się na różnych internetowych forach, dotyczących próśb o poprawki błędów, bądź dodanie funkcjonalności do programu, po prostu poprosiłem Stefana o to, czy nie mogę dostać źródeł, aby zacząć je wprowadzać. To między innymi również zdopingowało Stefana do tego, by kontynuował rozwój programu.

Za co odpowiadacie w IBrowse?

DF: Może lepiej spytaj za co w nim nie odpowiadam...

Na samym początku – dokumentacja. Dalej – testowanie rzeczy, które robi reszta grupy, zanim zostanie wydana wersja beta. Dodatkowo opiekuję się bugtrackerem, określam, które błędy powinny być rozwiązane w pierwszej kolejności, obmyślam, biorę i szkicuję nowe pomysły i sugestie. Jeśli zaś chodzi o programowanie, w pierwszej kolejności jestem zamieszany w rozmieszczenie i funkcje elementów GUI, funkcjonalność i wygląd ustawień programu, zbieranie, zarządzanie i utrzymywanie w porządku listy modyfikowanych komponentów programu. Sporo nudnej pracy, którą w gruncie rzeczy lubię, a która odciąża resztę deweloperów, którzy w tym czasie mogą pracować nad ważniejszymi rzeczami. Dużo się przy tym uczę. Największym moim osiągnięciem, jakiego dokonałem w IB 2.4, jest dodanie funkcji zmieniającego się wskaźnika myszy w zależności od wskazywanego obiektu. Chociaż trzeba przyznać, że David i Oliver dali mi dużo wskazówek i odpowiednio mną pokierowali w trakcie wykonywania tego zadania. Upo-



David Burström na AmiGBG 2005 (zdjęcie – Niels Bache)

rządkowali także kod, który napisałem.

DB: Ja zajmuję się rozwojem interfejsu użytkownika w IB. Była to pierwsza rzecz jaką się zainteresowałem i tak już zostało. Gdy rozwija się złożony projekt, w skład którego wchodzi różne zadania i elementy, interfejs użytkownika jest najbardziej oczywistą częścią od której należy zacząć. Niemniej coraz bardziej mój udział w pracach nad IBrowse się zwiększa i zagłębiaj się w coraz bardziej odległe rejony.

Obecnie odpowiadam za port IBrowse na PowerPC i uczestniczę w rozwoju IB 3.0.

Ile osób uczestniczy w projekcie IBrowse i jakie są ich obowiązki?

DF: Stefan Burström – główny programista i osoba decydująca o kierunkach rozwoju programu. Jest ostatnią osobą pozostałą z pierwotnego składu zajmującego się rozwojem projektu. Źródła są mu znane na wylot i posiada niemałą wiedzę na temat MUI – jego przyciacielem jest Stefan Stunz, co powinno to wystarczająco tłumaczyć. Dzięki pomocy Jensa Langerera mógł dokonać portu dla AmigaOS 4.

Oliver Roberts – programista. W IBrowse zajmuje się wsparciem dla

JavaScriptu, zajmuje się też dekoderni grafiki. Oprócz tego, również posiada niemałą wiedzę na temat tego co się dzieje w źródłach IBrowse – wykonuje większą część pracy związanej z wersją 2.4, zwłaszcza gdy Stefan jest ostatnio zajęty czymś innym.

David Burström – programista. Głównie pracuje nad IBrowse3, ale tak naprawdę pomaga w rozwoju IBrowse na wielu różnych płaszczyznach.

Ja – swoją rolę w projekcie streściłem powyżej.

Betatesterzy – dużo ludzi z różnymi konfiguracjami sprzętowymi. Bez nich IBrowse byłby znacznie bardziej „zarobaczonym” programem niż jest obecnie!

Todd Oberly zasługuje na szczególną wzmiankę – za jego skrupulatność podczas testowania IBrowse w wielu różnych sytuacjach oraz za przysparzanie nam wszystkim przez to kłopotów (w tym dobrym sensie), dzięki czemu IBrowse jest lepszy z każdej beta wersji na kolejną.

Jakiej przeglądarki używacie na codzień i dlaczego?

DF: To jest bardzo niezręczne pytanie. Spędzam połowę swojego dnia,

Wywiady

w pracy, drugą połowę w domu. W pracy używam tylko IE6 - nie mam tam Amigi! Jednak w domu 60 procent ogólnego czasu spędzam na IBrowse2.4, a pozostałe 40 procent na IE6. Głównym powodem tych 40 procent jest to, że dużo czasu spędzam w sieci używając swojego laptopa. Kiedy nie używam laptopa spędzam przeszło 95% czasu z IBrowse i 5% z IE - ze względu na strony wymagające CSS/DOM, które nie działają na IBrowse.

DB: Nie ma wątpliwości, że nie jest to pytanie, na które łatwo odpowiedzieć. Jak tylko mam okazję i możliwość - używam IB. Jednak w pracy, na moim laptopie używam Firefoxa. Nie noszę IE, gdyż nie posiada on odpowiedniej dla mnie funkcjonalności.

Co uważacie za największe zalety IBrowse?

DF: Konfigurowalność - ale ja jestem stroniczy i jestem maniakem, jeśli chodzi o konfigurację i ustawienia :).

DB: Zgadzam się z Davem. Warto jednak zauważyć, iż pomimo tego, że użytkownik może dostosować program do swoich upodobań (pomijając możliwość zmiany wyglądu), dużo czasu poświęciliśmy też temu, aby standardowe ustawienia pasowały jak największej ilości użytkowników (nie uwierzylibyś jak dużo jest dyskusji zanim zostanie wprowadzona jakakolwiek zmiana pociągająca za sobą modyfikację interfejsu użytkownika).

W świetle istniejącego darmowego AWeba lub możliwości skorzystania z przeglądarki na innej platformie, jakich argumentów byście użyli, aby zachęcić kogoś do rejestracji IBrowse?

DF: Żadnych. Niestety (bądź na szczęście, zależy od punktu widzenia) nie jestem jednym z tych, którzy uważają, że Amiga (lub IBrowse) to jest najlepsza rzecz na całym świecie. Uważam, że takie stwierdzenie to oznaka bardzo ograniczonego, spłaszczonego poglądu na rzeczywistość. Moja odpowiedź jest prosta - używam takiego programu, jakiego potrzebuję w danej chwili, by wykonać konkretną pracę. Jeśli pod ręką jest AWeb, używam AWeba. Jeśli mam pod ręką IE6 - używam IE6. Doskonale zdaję sobie sprawę z tego, że w wielu aspektach IBrowse jest daleko w tyle i między innymi dlatego posiadam kilka pecetów, których po prostu mogę użyć wtedy, gdy jest taka potrzeba. Jednakże sprawia mi przyjemność używanie IBrowse i właśnie dlatego pomagam go rozwijać.

DB: Bardzo dobra odpowiedź, Dave :)

Co możecie powiedzieć o aktualnych brakach IBrowse? Jaki to



Dave Fischer odpoczywający od obowiązków związanych z IBrowse.

będzie miało wpływ na użytkownika buszującego po stronach WWW?

DF: Zakładając że bierzemy pod uwagę zmiany, które zaszły w IBrowse 2.4 - brak wsparcia dla iframes (ramki zagnieżdżone w tekście) i CSS. Moim zdaniem są to dwa największe braki IBrowse. Brak wsparcia dla iframes oznacza, że na stronach używających ramek osadzonych w tekście zobaczymy pustą stronę, bądź puste miejsce tam, gdzie taka ramka powinna się znajdować. Brak CSS tak naprawdę oznacza dwie rzeczy: rozmięszczenie elementów na stronie będzie całkowicie nieprawidłowe albo nie będą wyświetlane prawidłowo kolory/style tekstu (co w rezultacie może na przykład dać czarny tekst na czarnym tle).

Jako jeden z głównych braków amigowych przeglądarek wiele osób wymienia także JavaScript, ale implementacja tegoż w IB2.4 jest niemal kompletną implementacją JavaScript 1.5. Niemniej przez brak implementacji DOM (obiektywny model dokumentu, z ang. Document Object Model) i CSS (kaskadowe arkusze stylów, z ang. Cascading Style Sheets) wiele kodu JavaScript może działać nieprawidłowo. To nie oznacza braków w samej implementacji JS, a bardziej oznacza właśnie brak wsparcia dla DOM.

Co uważacie za największą wadę IBrowse, która uniemożliwia używanie go jako podstawowej przeglądarki na Amidze?

DF: CSS, lecz znowu - to wszystko zależy od stron jakie się odwiedza. Wiele stron, które odwiedzam, nie używa, bądź używa CSS w małym stopniu i ich przeglądanie nie sprawia problemów.

DB: Zdecydowanie... Brak CSS i DOM. To powoli staje się standardowym wymogiem dla autorów stron WWW, więc powinno się to znaleźć obowiązkowo w IB3.

Jakie będą ograniczenia wersji demo?

DF: Wersja demo będzie ograniczona do jednego okna lub zakładki, będzie możliwe nawiązanie jedynie dwóch połączeń jednocześnie, z protokołów dostępne będą jedynie *https*, *http* i *file* (czyli lokalnie, z dysku - przyp. tłum). Nie będzie protokołów *ftp*, *mailto* ani *gopher*. Program będzie miał 30-minutowy limit czasowy, po którym zakończy pracę.

Jakie nowe możliwości będzie posiadał IBrowse 2.4?

DF: Dla osób z dostępem do sieci proponuję zerknąć na pełną listę, która dostępna jest na stronie domowej IBrowse. Dla tych bez dostępu do sieci, poniżej krótkie zestawienie:

Nowe funkcje

- API dla pluginów (wtyczek),
- Wsparcie dla AmiSSLv3,
- Zmienny wskaźnik myszy w zależności od wskazywanego obiektu,
- Wczytywanie zawartości zakładki w tle,
- Wstępna obsługa stron kodowych oraz zestawów czcionek oraz wsparcie dla UTF-8 (AmigaOS 4).

Poprawki w istniejących funkcjach

- Spoofing Engine (możliwość podszywania się pod inną przeglądarkę),
- Wewnętrzny klient FTP.

Zestawienie ulepszeń w istniejących funkcjach

- Silnik JavaScript,
- Silnik HTML,
- Silnik HTTP,
- Obsługa cookies (ciastka),
- Lokalizacja,
- Wygląd i funkcjonalność GUI,
- Wewnętrzny dekodery obrazów w formacie GIF,
- Parser tabel,
- Zarządzanie pamięcią.

Obecnie ilość poprawek to 450 pozycji względem IBrowse 2.3 (dla porównania - 2.3 miał około 630 poprawek względem wersji 2.2).

Czy w IBrowse zostanie zaimplementowana funkcja, dzięki której naciśnięcie środkowego przycisku myszy na danym odnośniku otwiera nową zakładkę w tle? Jest to popularna funkcja w przeglądarkach na innych platformach.

DF: Nie. W IBrowse jest funkcja znajdująca się pod prawym przyciskiem myszy, która w sytuacji kliknięcia na odnośnik pozwala utworzyć go w nowej, nieaktywnej zakładce. Działa to w zasadzie tak samo.

Powszechnie wiadomo, że wersja OEM IBrowse znajdzie się w pakiecie z finalną wersją AmigaOS 4. Która to będzie dokładnie wersja i jakie będą jej główne różnice pomiędzy demem czy też pełną wersją?

DF: To będzie 2.4. Nie będzie miała limitu czasowego i będzie miała znacznie mniej ograniczeń niż demo, niemniej nie będzie posiadała funkcjonalności pełnej wersji.

Jeśli Projekt AmiZilli (inicjatywa deweloperska, która ma na celu przeprojektowanie Mozilli na Amigę) nabierze realnych kształtów, jak widzicie konkurującego z nim IBrowse3?

DF: Jeśli mam być szczery, to nie mam pojęcia! Bez względu na to, rozwój IBrowse będzie kontynuowany, więc sądzę, że wszystko będzie zależało od tego, którą przeglądarkę będą preferować ludzie.

DB: Z mojego punktu widzenia, dopóki parser HTML oraz wsparcie dla JS jest mniej więcej na tym samym poziomie, to reszta zależy od wydajności i ogólnych odczuć z codziennego używania przeglądarki.

Co będzie oferować IBrowse3 i kiedy przewidujecie jego wydanie?

DF: CSS/DOM oraz wsparcie dla iframes. Kiedy będzie wydany? Nie mam pojęcia, więc powiem tak: "kiedy będzie zrobiony" :).

Jak myślicie, w którym momencie będzie można uznać IBrowse za „przeglądarkę na czasie” porównując ją do konkurencji obecnej na innych platformach?

DB: Nie mamy żadnego konkretnego planu, który zakładałby osiągnięcie takiego celu. Jednakże każda kolejna wersja IBrowse będzie coraz bardziej na czasie.

DF: Szczera odpowiedź jest prawdopodobnie taką odpowiedzią,



IBrowse 2.4 wykorzystuje obsługę wielu zestawów znaków w AmigaOS 4.

kołej nie chciałbyś usłyszeć – nigdy. Nie ze względu na brak chęci, lecz po prostu dlatego, że grupa rozwijająca IBrowse jest mała w porównaniu z grupami rozwijającymi popularne przeglądarki na innych wiodących platformach. Do tego dochodzą jeszcze standardy, które przecież nie stoją w miejscu.

Tak naprawdę nie śledziłem początków internetu (o ile dobrze pamiętam, pierwszy raz jakkolwiek kontakt z siecią miałem w 1996 roku), niemniej można zauważyć, że technologia WWW ewoluowała z prostego sposobu na przekazywanie informacji użytkownikowi w wielofunkcyjne narzędzie dostarczające usług i informacji na wielu różnych płaszczyznach. Jego zasięg i oferowana funkcjonalność obejmuje wszystko od najmniejszych PDA, aż po ogrom sieci intranetowych (co w większości oznacza rzeczy wykraczające poza ramy zwykłych stron internetowych - dla przykładu wizualizacje 3D, czy narzędzia służące do ułatwiania współpracy itp.).

W dodatku pojawia się problem z elementami zewnętrznymi, niekoniecznie z zewnętrznymi standardami, których obsługę posiadają, czy też wprowadzają Netscape i oprogramowanie Microsoftu. Głównie chodzi tu o takie rzeczy jak obsługa Flasha, czy strumieni RealAudio/Video. Dopóki pozostają one w władaniu swoich twórców, szansa na ich wprowadzenie, czy pełne wsparcie dla nich jest bliska zeru. Teoretycznie możemy mieć „nowoczesną” przeglądarkę „już jutro” tworząc odpowied-

nie środowisko dla Źródeł Mozilli czy XHTML. Niemniej w końcowym produkcie ciągle nie będzie Flasha, strumieni Real czy języka JAVA i nadal będziemy w tyle.

Tak sobie myślę i marzę, czy IBrowse 3 będzie miał może ulepszone zarządzanie hasłami?

DB: Możliwe, to częściowo zależy od próśb użytkowników, jak również od irytacji, którą zapewne nie raz odczujemy podczas rozwoju programu pod tym kątem. Odkąd sami jesteśmy użytkownikami IBrowse, bazując na naszych własnych doświadczeniach, niemal co chwila przychodzą nam do głów pomysły na ulepszenie różnych funkcji.

DF: Osobiście mam kilka pomysłów dotyczących zarządzania hasłami, które mam zamiar zaimplementować. Do tego jeszcze jeden, który również może okazać się interesujący. Ale nic więcej na ten temat nie powiem :).

Czy jesteście na bieżąco jeśli chodzi o dyskusje toczone się na liście dyskusyjnej IBrowse i różnych forach, na których poruszane są tematy dotyczące tego programu?

DB: Kiedy tylko mam czas, to czytuję. Dave i Oliver wykonują świetną robotę w temacie komunikacji z użytkownikami.

Czy lista cech IBrowse3 jest ciągle otwarta na prośby użytkowników?

DF: Tak, jedynie lista dotycząca 2.4 jest już zamknięta. Aktualne spektrum funkcjonalności wersji 3.0 zawiera punkty wymienione wcześniej, ale inne zmiany również dobrze mogą zostać wprowadzone.

DB: Tak, jedynie lista dotycząca 2.4 jest już zamknięta. Aktualne spektrum funkcjonalności wersji 3.0 zawiera punkty wymienione wcześniej, ale inne zmiany również dobrze mogą zostać wprowadzone.

Kiedy IBrowse zostanie skompilowany dla procesorów PPC?

DF: IBrowse 3.0 będzie skompilowany pod PPC. (Rozumiem, że będzie dostępna natywna dla PPC wersja biblioteki javascript.library w IBrowse 2.4 – edytor)

Czy będą osobne wersje dla AmigaOS 4 i MorphOS-a? Czy nadal będziecie rozwijać wersję dla Amig klasycznych?

DF: Będzie na pewno wersja PPC dla AmigaOS 4 i wersja dla procesorów 68k, którą będzie można uruchomić pod systemem MorphOS, OS 3.x, Amithlonem itp. Co do natywnej wersji dla systemu MorphOS, decyzja jeszcze nie została podjęta – jak tylko wersja dla AmigaOS 4 zostanie ukończona, poczekamy na rozwój sytuacji. Będziemy koncentrować się przede wszystkim na AmigaOS 4, więc niektóre z możliwości mogą nie być dostępne pod systemami MorphOS i OS3.x, dla przykładu – wsparcie dla różnych stron kodowych.

Możecie na dzień dzisiejszy powiedzieć coś o możliwości dokonania uaktualnienia z wersji 2.3 do 2.4 lub nawet 3.0?

DF: Tak jak w przypadku poprzednich wersji, wersja 2.4 będzie dostępna za darmo dla użytkowników

wersji 2.3. Uaktualnienia innych wersji do wersji 2.4 będą realizowane na takiej samej zasadzie, na jakiej odbywało się to przy wersji 2.3. Co do wersji 3.0 – na obecną chwilę w tej kwestii nie padły żadne decyzje ani postanowienia.

Dlaczego wybraliście wspieranie IBrowse, w sytuacji gdy istnieją inne projekty rozwoju przeglądarek opartych na zasadach otwartych źródeł (open source) np. AWeb, Mozilla?

DF: Odpowiedź jest prosta – nie jestem wystarczająco dobrym programistą :). Tyle co mogę powiedzieć na ten temat. Poza tym jestem zakochany w MUI i nie mogę znieść Mozilli/Firefoxa (to po prostu programy nie dla mnie) – w tej sytuacji praca nad nimi mnie nie interesuje. Oczywiście podziwiam całą pracę włożoną w tego typu projekty – aktywne uczestnictwo w rozwoju IBrowse z pewnością otworzyło mi oczy na to, jak wiele pracy trzeba w coś takiego włożyć.

DB: Ponieważ można zrobić przeglądarkę, która jest inna.

Rozwój IBrowse3 postępuje obok IBrowse2.4, czy jest od niego zależny?

DF: Właściwie zostało to rozwiązane dość prosto – źródła IBrowse zostały rozdzielone tuż przed wydaniem wersji 2.3, gdy Stefan rozpoczął pracę nad wersją 3.0. W momencie wydania IBrowse 2.3 podjęliśmy decyzję by zacząć prace nad wersją 2.4, która miała zawierać API dla pluginów (ten element miał się pojawić w wersji 2.3, lecz został przełożony) oraz miała zawierać poprawki większości błędów wersji 2.3. Oliver i ja pracowaliśmy więc nad wersją 2.4, a Stefan i David nad wersją 3.0.

Czy to przypadkiem nie oznacza, że IBrowse3 jest praktycznie pisany od początku?

DF: Nie. Faktycznie dużo jest przepisane w kodzie, niemniej bazuje on ciągle na wersji 2.x (w podobnym stopniu wersja 2.x bazowała na wersji 1.x).

Krążą plotki że w IBrowse, jako pierwszej przeglądarce w ogóle, zostały użyte zakładki. Czy to prawda?

DB: Również słyszałem takie plotki. Nie ma co robić z tego wielkiej rzeczy, niemniej można powiedzieć, że IBrowse posiada zakładki od bardzo dawna, w porównaniu do innych popularnych przeglądarek.

DF: Miałem wrażenie, że tak jest, niemniej ktoś niedawno powiedział mi, że jakaś nieznana przeglądarka dla systemu Windows posiadała

Wywiady

zakładki jakiś czas przed IBrowse. Nie mam pojęcia jak jest naprawdę.

Dave F, uczestniczysz również w pracach nad AmigaOS 4. Na czym one polegają?

DF: Jestem tylko betatesterem – nic poza tym nie robię.

David B, ty również jesteś w jakiś sposób związany z AmigaOS 4?

DB: Nie mam żadnych konkretnych obowiązków. Jednak staram się i jak tylko widzę ku temu możliwość, to pomagam. Tak jak przy IBrowse, asystuję Stefanowi w czymkolwiek on się zajmuje w danej chwili a ma związek z AmigaOS 4.

Czy uczestniczycie jeszcze w jakimkolwiek innym projekcie związanym z Amigą?

DF: Nie, nie mam czasu na nic więcej!

DB: Obecnie – nie.

Dlaczego pozostaliście z Amigą i ciągle jesteście zaangażowani, pomimo tych wszystkich lat, nazwijmy to eufemistycznie, „hibernacji”?

DF: To świetna zabawa, pomijając te wszystkie głupie, bezcelowe wojenki, które zdają się nieprzerwanie trwać. Używam komputerów codziennie, niemal przez cały dzień – PC z Windows XP i FreeBSD, SGI Octanes z IRIX-em, więc mam duży wybór sprzętu oraz systemów operacyjnych do wyboru, nie wspominając o takiej egzotyce jak BBC model B w szkole. Ale jedyną platformą, z której używania czerpię prawdziwą przyjemność, jest Amiga z AmigaOS.

DB: Ponieważ to ciągle jest komputer z potencjałem. Nawet na mojej A4000 często miewam wrażenie, że to po prostu działa szybciej, niż mój Dell 3.2GHz 2GB RAM.

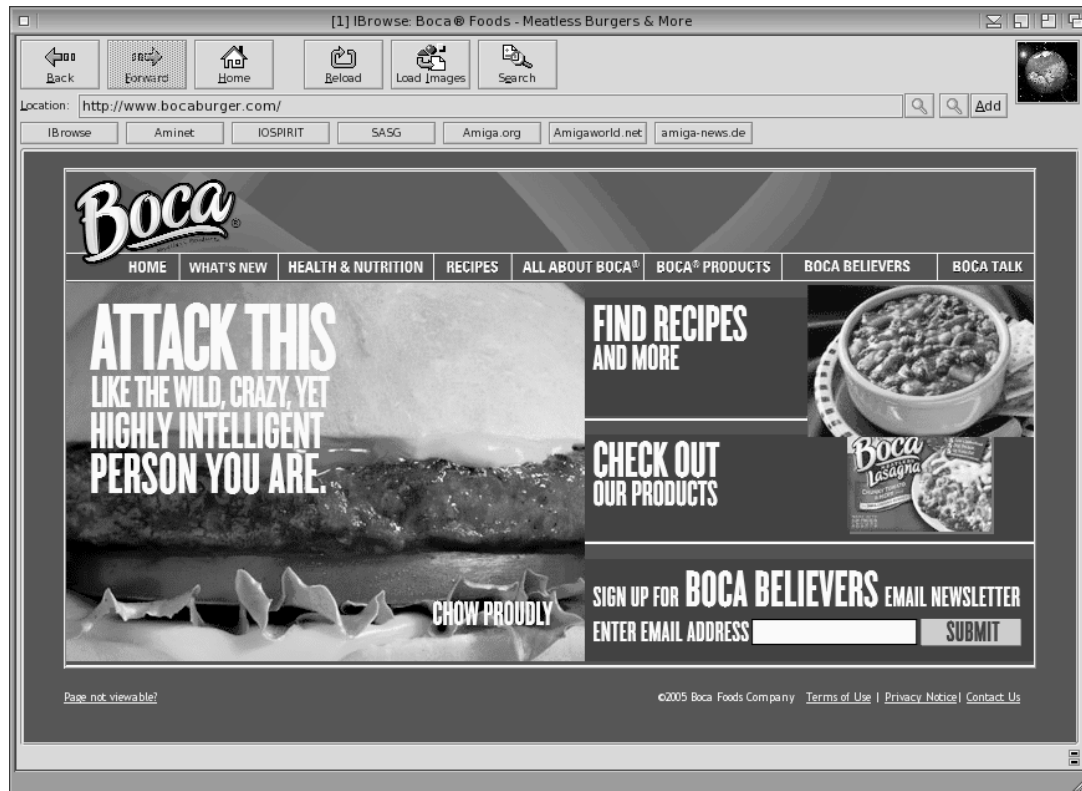
Czy Amiga jest Waszym podstawowym komputerem?

DF: Tak, jest. Ale jak mówiłem wcześniej – często również używam mojego laptopa, co niestety w jakiś sposób wypacza obraz Amigi jako podstawowego komputera, ale niestety często nie mam po prostu wyboru.

DB: Kiedy tylko się da, to jest. Nie ma co udawać, że Amiga może być używana do wszystkiego, na obecną chwilę.

Do czego przede wszystkim wykorzystujecie swoje Amigi?

DF: Poczta, rozmowy na IRC-u, surfowanie po sieci i programowanie.



Nowa wtyczka Macromedia Flash w akcji.

DB: Programowanie i surfowanie po sieci.

Czego, według waszej opinii, brakuje AmigaOS 4, by mógł się stać atrakcyjny dla zwykłych użytkowników, przystosowanych „mas”?

DF: O tak, nie ma to jak pytanie, na które tak naprawdę nie ma odpowiedzi. Dzięki!

Najpierw wypadałoby zapytać - kim konkretnie są ci zwykli użytkownicy, te przysłowiowe „masy”? Jeśli chodzi tutaj o użytkowników starszych Amig, to w przypadku AmigaOS 4 nie ma brakuje niczego z tego, co było w OS 3.x, również oprogramowanie, którego używałem wcześniej lub obecnie po prostu działa na AmigaOS 4.

Jeśli mówimy o byłych użytkownikach Amigi, to wiele zależy od tego czego oni się spodziewają czy oczekują - prawdopodobnie posiadają oni PC wraz z pakietem biurowym, Firefoxem, Photoshopem i najnowszymi grami, więc w tym kontekście AmigaOS 4 niczego nie brakuje, czego oni już by nie mieli.

Jeśli zaś chodzi o nowych ludzi – czy to w świecie Amigi, czy też w ogóle w świecie komputerów – najprawdopodobniej będzie to nowoczesna przeglądarka i pakiet biurowy.

Tak naprawdę to, czego brakuje (a jest pośrednio powiązane z AmigaOS 4) to tani, niezawodny, łatwo dostępny sprzęt. Mam nadzieję, że to w przyszłości się zmieni, bo

obecnie jest to jeden z problemów, który niestety wpływa na AmigaOS 4.

Jakiego typu programów brakuje wam na Amidze, by móc używać jej jako głównego systemu i komputera?

DB: Zależy co masz na myśli mówiąc „główny system”. Jeśli chodzi Ci o sytuację, w której dzieciaki krzyczą „kupcie mi Amigę, bo mój PC jest stary i do niczego się nie nadaje” – to droga do czegoś takiego jest bardzo daleka. Inne dziedziny są (albo będą) w jakiś sposób konkurencyjne – dla przykładu obróbka audio/wideo.

DF: Jedyne oprogramowanie, którego mi osobiście brakuje to dobry pakiet do obróbki wideo. W świetle obecnych wymagań sprzętowych i kosztu pecetowego sprzętu minie jeszcze dużo, dużo czasu zanim przestawię się z peceta z powrotem na Amigę, nawet jeśli będziemy mieć oprogramowanie do tego celu.

Jak myślicie, jakie są szanse na przetrwanie Amigi w przyszłości?

DB: Tu nie ma wątpliwości. Amiga przetrwa. Pozostaje jedynie kwestia formy jaką przybierze.

DF: Myślę że z Hyperionem, stojącym za sterem AmigaOS szykuje się niezła przyszłość dla obecnego rynku, ale tu dużo zależy jeszcze od tego jak potoczą się losy nowego sprzętu.

Jeśli zaś chodzi o próbę penetracji

światowego rynku desktopów – moja prywatna opinia jest taka, że tu się nic nie zmieni. Nie chcę być źle zrozumiany, ale myśląc realnie, potęga Microsoftu, marketing Apple i popularność Linuksa/BSD są po prostu zbyt duże by móc w jakikolwiek sposób z nimi konkurować. Jeśli zaś chodzi o rynek embedded (maszyny o stosunkowo niewielkich możliwościach sprzętowych – przysł. tłum.) – nie mam pojęcia, nie interesowałem się nigdy tym tematem.

Na koniec, czy jest coś, co chcielibyście dodać?

DB: Tak. Stefan, robisz naprawdę dobrą robotę, zawsze mnie inspirowałeś!

DF: Tak. Mogę już wracać do IBrowse? ;)

A tak bardziej serio – dziękuję za propozycję wywiadu, bo Bóg jeden wie, że naprawdę nie jestem kimś zbyt interesującym ;)

W imieniu grupy rozwijającej IBrowse chciałbym podziękować wszystkim ludziom, którzy przyczynili się do rozwoju programu przez te wszystkie lata, w szczególności mając na myśli ostatnie 5 albo 6 lat, w trakcie których to wszystko szło tak wolno.

Oprócz tego chciałbym publicznie podziękować Davidowi i Oliverowi za ich pomoc, dzięki której byłem w stanie dokończyć pewne rzeczy w IBrowse. Obaj byli bardzo cierpliwi, nigdy nie szczędzili pomocy i dzięki temu to wszystko było bardzo pouczającym doświadczeniem.

MicroAmigaOne – – walka o dźwięk

Podczas recenzji programu Audio Evolution, Sean Courtney napotkał problem z nagrywaniem dźwięku na swojej Micro A1-C, w tym artykule opisze jak pozbył się tej niedogodności.

Jeżeli jesteś maniakami dźwięku, który posiada, lub ma zamiar kupić AmigaOne, to zapewne czytałeś mój artykuł opisujący Audio Evolution w poprzednim numerze. „Pia-łem” w nim z zachwytu nad doskonałą jakością programu i dobrą pomocą autora Davya Wentzlera, ale jednocześnie ubolewałem nad brakiem możliwości nagrywania dźwięku w mojej μ A1.

Problem polegał na tym, że mogłem monitorować wchodzący przez port mikrofonu w μ A1 sygnał, ale nie mogłem tego dźwięku nagrać. Posiadam również kartę Sound Blaster Audigy 2, którą kupiłem wyłącznie dla MIDI, więc próbowałem też nagrywać dźwięk przez Audigy. Niestety, sterowniki AHL mają pewne ograniczenia – dźwięk jest odgrywany dobrze, ale podczas nagrywania nie mamy kontroli nad tym co się nagrywa, po prostu nic nie słychać.

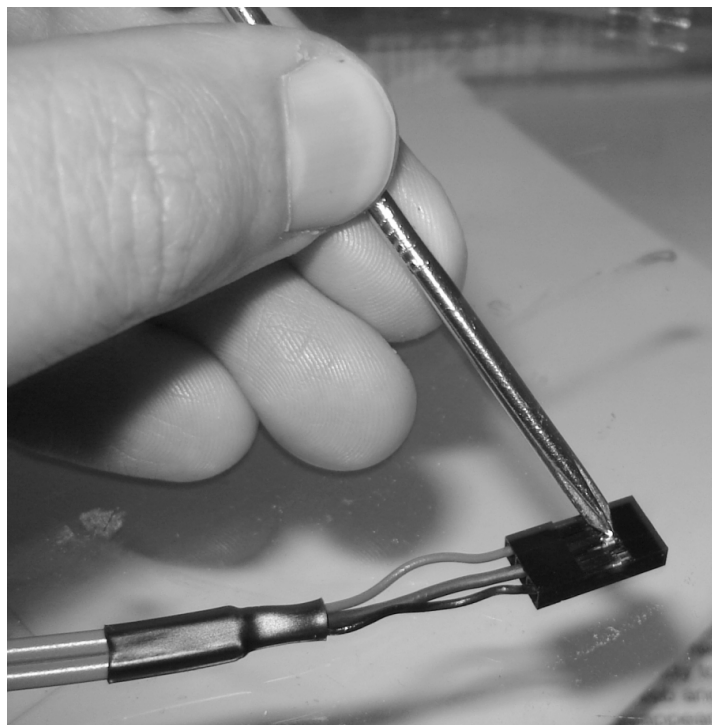
Na pewno musi być jakiś sposób na nagranie dźwięku (i monitorowanie tego co się nagrywa!) na komputerze za 1400\$. Przyjąłem, że być może kable z portu „Mic” nie były podłączone do płyty w poprawny sposób. Po ściągnięciu z intuitionsbase.com i wydrukowaniu nieo-

Ostrzeżenie

Pamiętaj o tym, że wszelkich przeróbek sprzętowych AmigaOne podejmujesz się na własne ryzyko. Ani TotalAmiga, ani autor tego artykułu nie mogą być obciążeni odpowiedzialnością za ewentualny uszczerbek na Twoim zdrowiu, ani uszkodzenie sprzętu, które mogłyby zajść w czasie wykonywania opisanej przeróbki. Zwracamy też uwagę na to, że tego rodzaju modyfikacje mogą spowodować unieważnienie gwarancji na sprzęt.

ficjalnej instrukcji do μ A1-C, otworzyłem obudowę i dokładnie przyjrzałem się wnętrzu komputera. Oczywiście, okazało się, że kilka przewodów nie zostało poprawnie podpiętych, a niektóre nie zostały w ogóle podłączone. Po podłączeniu wszystkiego tak jak zostało to opisane w instrukcji, zauważyłem poprawę jakości odtwarzanego dźwięku, jednakże dalej nie mogłem nagrywać.

Czując się totalnie zdruzgotanym i pokonanym, zalogowałem się na AmigaWorld.net i tam wyraziłem

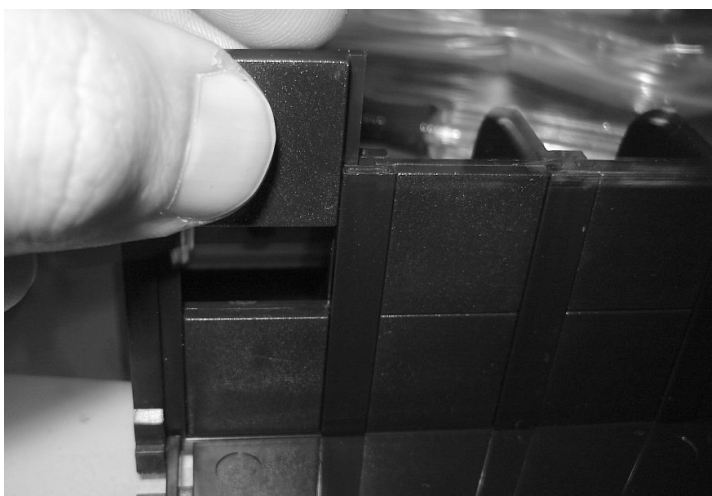


Kabel audio, który dostarczyła mi firma FrontX posiada wtyczkę 3x1 (tzn. trzy piny w jednej linii). Większość gniazd audio ma takie ustawienia jak wtyczka z FrontX, jednakże gniazdo w mojej ?A1-C jest zupełnie inne. Strona pomocy FrontX radziła bym użył żyłki do odgięcia plastikowych zatrzasków i wyjęcia kabelków, ale ja użyłem do tego celu małego śrubokrętu. Zrobione zdjęcie wprowadza lekko w błąd ponieważ do całej operacji potrzebne są dwie ręce, ale przecież jakoś musiałem trzymać aparat!

swoją konsternację. Kolega amigowiec powiedział mi, że Davy właśnie wypuścił nową wersję sterownika dla CMI8738, która może rozwiąże mój problem. Jednakże nie byłem do tego pomysłu przekonany, bo z tego co pamiętam to Davy zaznaczył, że mój problem to raczej jakieś błędy w AHL, mimo to zainstalowałem nowe sterowniki. Jak przypuszczałem nie rozwiązało to mojego problemu. Zastanawiam się czy to możliwe, że wejście audio zostało uszkodzone, gdy kable były źle podłączone? Odpukać – ostatnio prawie spaliłem swoją płytę główną poprzez złe podpięcie kabla IDE, jednak wszystko działa OK, więc może chip CMI8738 jest nadal sprawny. W międzyczasie pojawił się nowy sterownik do CMI8738, który miał ten plus że włączał podbicie poziomu dźwięku o 20 dB na wejściu „Mic”. To nie pomogło zbyt wiele, aczkolwiek zdołałem nagrać bardzo słaby dźwięk. Jeden z użytkowników powtarzał mi ciągle abym zostawił to jak jest i postarał się w jakiś sposób poprawić tak nagrany dźwięk, ale do takich zabaw nie mam po prostu cierpliwości.

Brak możliwości nagrywania dźwięku była najbardziej frustrującą rzeczą jaką przydarzyła mi się w całym moim amigowaniu. Nagrywanie dźwięku na nowej Amidze wydawało się niemożliwe, do czasu aż uświadomiłem sobie pewną rzecz...

Odpowiedzi na moje pytania na AmigaWorld.net dotyczyły wejścia mikrofonu, ale jeden z użytkowników zasugerował użycie portu „Line In” zamiast „Mic”, co powinno dać lepsze rezultaty. Dokładnie – czemu ja o tym nie pomyślałem, naprawdę nie wiem! W mojej obudowie nie było jednak tego portu. (Tak w kwestii formalnej – cały zestaw kupiłem w Software Hut, żeby uniknąć błędnego złożenia komponentów – wolałem to zostawić profesjonalistom). Porażony własną ignorancją, rozbrałem obudowę i zacząłem oglądać jak są podpięte kable audio do gniazd na płycie. Nieprawdopodobnie, dwa kable podpięte na płycie do pinów „Line In” razem z innymi, były podłączone do portu oznaczonego „Mic” na obudowie, natomiast nigdzie na obudowie nie ma „Line In”! Myśle-



Dodanie dwóch portów CHINCH było naprawdę prostą sprawą, wystarczyło wyciągnąć dwie zaślepki z przodu oprawy i włożyć porty CHINCH w to miejsce. Aby zapobiec chwianiu się portów w chwili podpinania i wyciągnięcia wtyczek założyłem je na samym dole, wkładając nad nimi pozostałe zaślepki.

Sprzęt

liście może że musi gdzieś być, ale na mojej obudowie Antec LANBOY, którą otrzymałem wraz z μ A1, po prostu go nie ma. [Wyjaśnienie dla czytelnika – na tylnym panelu μ A1 są tylko 3 wyjścia dźwięku w standardzie 5.1. Nie ma tam wejść dźwięku: „Line In” i „Mic”, które są dostępne jedynie poprzez piny na płycie głównej, do których należy podłączyć porty znajdujące się na przednim panelu obudowy]

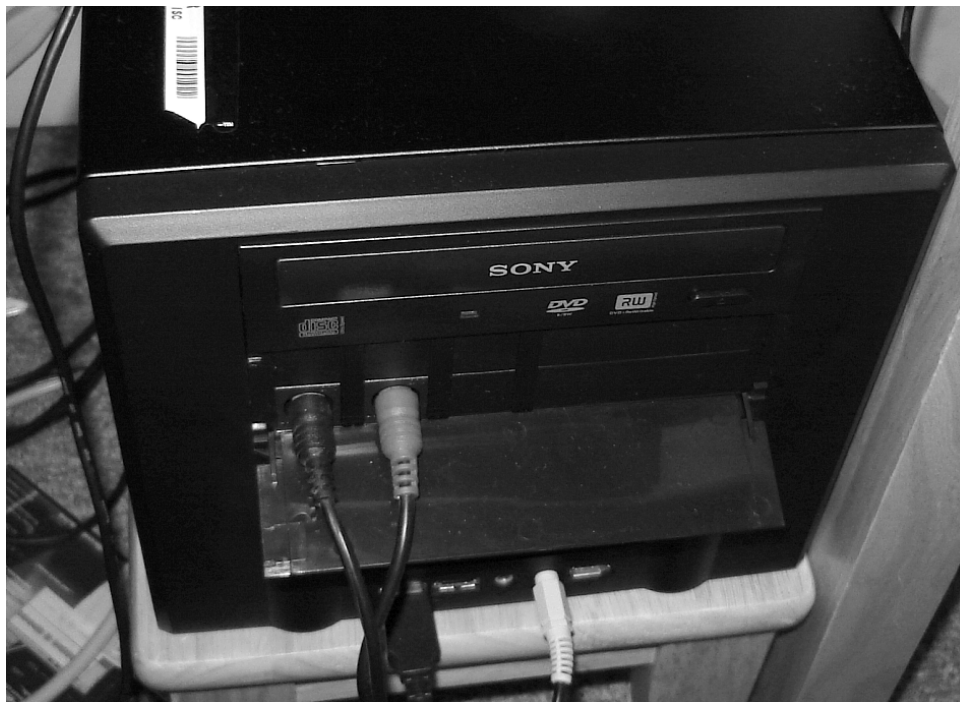
Jeden z poprzednich numerów Total Amiga posiadał krótką wzmiankę o firmie FrontX, która zajmuje się sprzedażą różnych części komputerowych, a szczególnie sprzedają różnorodnych rozdzielaczy i przejściówek, które mają zlikwidować czółganie się za komputer gdy chcemy podpiąć coś pod USB, joystick, lub cokolwiek innego. Spytałem się kolegów amigowców na AmigaWorld.net, czy to by pomogło, ale znowu powiedziano mi że mam nagrać tak jak się da i użyć programu Normalize, który jest na OS4Depot. Dobra, wszystko fajnie, tylko gdy będę chciał użyć, powiedzmy, Audio Evolution, nagrać podkład pianina i od razu podbić basy albo wokół, to taka opcja nie wchodzi w rachubę.

Malezja na Ratunek!

Zajrzałem na stronę FrontX i zobaczyłem, że oferują oni różnego rodzaju kable, które mogą zostać użyte do podpięcia sygnału „Line In” bądź „Line Out”. Pojawił się natomiast kolejny problem, wtyczka podpinana do płyty głównej miała inne ułożenie trzech kabli niż gniazdo na mojej płycie. Nie ma problemu – FrontX sprzedaje też same wtyczki, tak aby pasowały do każdej konfiguracji jaką można spotkać, więc zamówiłem kilka jednopinowych wtyczek. Dział pomocy na stronie FrontX radził mi zamówić kilka żeńskich końcówek pinów, a także pójść do sklepu i kupić szczypcę żebym mógł zacisnąć te końcówki na kabelkach.

Koszt zestawu dziesięciu końcówek (potrzebowałem tylko trzech, ale sprzedawane są w opakowaniach po dziesięć), 2 żeńskich gniazd Cinch (porty „Line In”), jednopinowych wtyczek i plastikowej oprawy potrzebnej do umocowania portów, to około 19\$, więc mniej niż myślałem. Szczypcę kosztowały mnie 18\$, więc cały mój projekt wyniósł jakieś 37\$, zakładając, że nie spale swojej płyty głównej.

Duże zbliżenie (po prawej) gniazda audio pokazuje jaka to delikatna operacja – nie polecam tego ludziom o słabym sercu. Zestaw pinów, które widać na górze zdjęcia to wewnętrzne gniazdo dla portu szeregowego. Zauważcie jak są podpięte poszczególne kable do gniazda audio, takie ułożenie powoduje, że podpięcie kabli do tego gniazda jest najtrudniejszą rzeczą przy składaniu komputera.



Moje nowe wejścia audio są już zamontowane. Większość urządzeń audio ma gniazda ułożone pionowo. Pomyślałem, że mądrzej będzie zamontować po lewej stronie lewy kanał audio a po prawej prawy. Oprawa z FrontX pozwalała ustawiać porty wg własnych upodobań.

Po kilku tygodniach (zapomniałem że FrontX ma siedzibę w Malezji) wreszcie dostałem swoją paczkę z częściami które zamówiłem. Załączony schemat pokazywał jak podpiąć kable do gniazda na płycie, zastanawiające jest to że schemat pokazywał dwa czarne kable, jeden to lewy kanał audio a drugi to masa! „Dobra, muszę być BAR-DZO ostrożny aby nie pomylić kab-

nie dolara i kilka centów, plus koszt szczypcie. (Nic się nie stało, jestem pewien, że jeszcze kiedyś znajdę dla nich jakieś zastosowanie.) Założenie końcówek do jednopinowych wtyczek to było zwykłe pstryknięcie, dostownie i w przenośni.

Następnie przymocowałem porty Cinch do oprawy, co było naprawdę proste, wystarczyło wyciągnąć kilka

Tak więc cały mój mały projekt kosztował mnie całe 37 dolarów – zakładając oczywiście, że nie usmażyłem płyty głównej.

li” pomyślałem sobie. Na szczęście schemat był nie do końca poprawny – kabel masy był szary a nie czarny. To było łatwe do zapamiętania gdyż obydwie słowa zaczynają się na tę samą literę [w ang. „ground” i „grey” – przyp. tłum.]

Wyciągnąłem kabelki z wtyczki i zorientowałem się, że wcale nie musiałem zamawiać oddzielnych końcówek, gdyż przecież zostały one już wcześniej założone na te kabelki. Wydałem więc niepotrzeb-

nie elementów i włożyłem elementy z gniazdami Cinch. Potem przymocowałem tę oprawkę do obudowy, co nie jest takie proste jak się wydaje bo potrzeba naprawdę wprawnych rąk aby ją równiutko włożyć.

Przyszedł czas na część mojego projektu, której naprawdę się obawiałem: podpięcie kabli do płyty głównej. Gniazdo audio w μ A1 umieszczone jest z tyłu płyty pomiędzy zewnętrznymi portami i wewnętrznym gniazdem portu szeregowego (a w moim przypadku tuż pod zasilaczem) praktycznie bez miejsca do pracy. Musiałem wyciągnąć zasilacz aby mieć dostęp do gniazda audio. Konieczne były szczypczyki aby zamontować kabelki, ale nawet z nimi nie była to proste zadanie. Radośnie odciąłem też kabelki gniazda MIC (nie podpiąłem już ich z powrotem), aby ułatwić sobie pracę i po kilku próbach podłączyłem wreszcie kable. Docisnąłem wtyczki do płyty aby mieć pewność, że kontaktują. Następnie założyłem obudowę i wiedziałem że albo mój komputer wybuchnie, albo się nie uruchomi, albo wszystko od razu ładnie zadziała.



Czy to działa?

Komputer zaboobował się bez problemu. Odtwarzanie dźwięku działa, czas na prawdziwy test. Podpiąłem mój keyboard pod świeżo dodane porty „Line In”, uruchomiłem AHIREcord i zagrałem kilka akordów. Hmm... wskaźnik VU w AHIREcord rejestrował dźwięk, ale czy go nagrywał? Otworzyłem MakeCD, wgrałem plik który właśnie utworzyłem, nacisnąłem Play – i usłyszałem, głośno i wyraźnie, te kilka akordów, które przed chwilą zagrałem na moim keyboardzie! Powtórzyłem cały proces w Audio Evolution i ... sukces!

Z pomocą ludzi na AmigaWorld.net i artykułu, który ukazał się w Total Amiga parę lat temu, byłem w stanie w mojej μ A1 zrobić to z czym zmagam się od kilku miesięcy. Mam nadzieję, że to co tu opisałem przyda się komuś kto posiada μ A1 i obudowę która nie ma wbudowanych portów wejścia dźwięku. Jeżeli chodzi o mnie, to mogłem w końcu powrócić do swojego przerwanego projektu – zrzucenia nagrań z rzadkich starych winylowych płyt na CD.

Wykaz części

Części z	
http://www.frontx.com potrzebne do wykonania pracy (ceny w dolarach USA):	
Oprawa	\$ 9,90
Gniazda Cinch	\$ 6,90
Złącza do przewodów 1x1 (trzy sztuki)	\$ 0,45
W sumie	\$ 17,25

.info

Autor

Stefan Fellner
<http://amigaos.amiga.hu/dvplayer>

Cena

Shareware – \$28 (około 105 zł).
 Dostępna wersja demo,
 rejestracja on-line przez
 Reg.net.

Wymagania

AmigaOS 4

Zalecane

Procesor 800 MHz lub szybszy
 do DVD i filmów w wysokiej
 rozdzielczości, 48 MB RAM

Testowane na

AmigaOne XE, G4 800 MHz,
 512 MB RAM, DVD-ROM NEC,
 Wersja deweloperska AmigaOS
 4

*Kilka filmów odtwarzanych
 jednocześnie na ekranie
 Workbench'a*

DVPlayer

Klasyczne Amigi nigdy nie miały wystarczająco szybkich procesorów i szyn pamięci, aby płynnie odtwarzać filmy w dużej rozdzielczości. Mick Sutton postanowił sprawdzić jak najnowszy odtwarzacz shareware wykorzystuje możliwości jego AmigiOne.

Na Amigę powstało wiele programów służących do odtwarzania filmów, ale żaden z nich nie miał najważniejszej i najbardziej oczekiwanej przez użytkowników Amigi funkcji – możliwości odtwarzania wszystkich plików video. Opiswany DVPlayer pod tym względem również nie jest idealnym (choć niewiele mu brakuje), ale pomimo tego jest to dopracowany, wart uruchomienia program.

Gdzie i za ile?

DVPlayer jest rozwijany już od jakiegoś czasu i dostępny dla beta-testerów AmigaOS 4.0, aby mogli go wypróbować i zgłosić ewentualne błędy. Jest to program typu shareware i mam nadzieję, że jego autor, Stephen Fellner, będzie miał sporo zamówień, które wynagrodzą mu jego trud. Cena tego programu to 28 USD.

Na stronie programu dostępna jest wersja demo, która ma ograniczenie czasowe i nieaktywny tryb pełnoekranowy, daje jednak przed-

smak możliwości programu. Jeżeli zdecydujemy się zakupić DVPlayera, możemy to zrobić na wspomnianą wyżej stronie, płacąc za pośrednictwem PayPal, a program otrzymujemy poprzez e-mail. System nie jest zautomatyzowany i każde zamówienie musi być osobście realizowane przez Stephena, ale pomimo tego w moim przypad-

tworzyć? W profesjonalnie napisanej dokumentacji (w formacie PDF), którą otrzymujemy z programem, wymienione są następujące formaty: MPEG 1/2 video i system streams, VideoCD, SVCD, pliki VOB (znajdujące się na płytach DVD z filmami) i różne odmiany plików AVI. Spośród różnych rodzajów kodeków audio i video używa-

Jedynie, czego brakuje, to prażona kukurydza

ku upłynęło jedynie około godziny od wpłaty do otrzymania programu. [Dzięki staraniom Sebastiana Rosy z punktu rejestracyjnego PPA Polacy mogą zakupić DVPlayera za 180 zł (23,75 EUR), przy czym cena jest ustalana dla grupy użytkowników i im grupa osób jest liczniejsza, tym cena jest niższa i większa szansa na zniżkę. Więcej na <http://www.ppa.pl/rejestracja/dvplayer.php> – przyp.tlum.]

nych w plikach AVI obsługiwane są m.in.: DiVX, XVID, MJPG, Cinepak, Indeo Video, PCM, MP2, MP3.

Niestety w tej chwili DVPlayer nie obsługuje plików Windows Media (WMV/WMA) i Quicktime (MOV), jednakże według dokumentacji wraz z nowymi wersjami programu, lista obsługiwanych formatów będzie się wydłużać. Autor chce również dodać bezpośrednią obsługę płyt DVD (w tej chwili należy z takiej płyty wybierać pliki VOB), lepszą obsługę trybu overlay, wsparcie dla wtyczek obsługujących różne źródła danych, możliwość podpięcia programu pod przeglądarkę WWW (IBrowse 2.4) jako wtyczkę (plug-in) i poprawki w interfejsie użytkownika (który moim zdaniem jest jak najbardziej w porządku), więc wygląda na to, że rozwój programu wciąż trwa.

Co potrafi odtwarzać?

No to do rzeczy: jakie dokładnie rodzaje plików DVPlayer potrafi od-

Czy jest wart uwagi?

Kiedy uruchomi się DVPlayera, większość ludzi będzie pozytywnie zaskoczona wyglądem programu. Graficzny interfejs użytkownika (GUI) jest oparty na systemie tzw. skórek (skins), dwie przykładowe są dołączone do programu. Domyślna (która moim zdaniem jest całkiem niezła) ma tło w kolorze metalicznym, druga natomiast jest stylizowana na AmigaOS 1.3. Muszę przyznać, że ta „skórka” nie przypadła mi do gustu, ale niektórym może się podobać. Plik filmowy jest wybierany przy pomocy systemowego requestera i domyślnie DVPlayer zaczyna go od razu odtwarzać (nie trzeba naciskać przycisku „play”). Film jest odtwarzany bardzo płynnie, bez żadnego widocznego przeskakiwania klatek, czy błędów w synchronizacji dźwięku z obrazem, co zdarza się przy innych odtwarzaczach.



Recenzje

Interfejs użytkownika zapewnia kontrolę nad takimi funkcjami jak: play, stop, przeskok do poprzedniego rozdziału, przewijanie do tyłu, przewijanie do przodu, przeskok do następnego rozdziału, zapętlenie odtwarzania i wczytanie filmu. Do dyspozycji mamy także pasek wskazujący, w którym momencie filmu aktualnie jesteśmy (może on służyć do przeskoczenia do interesującego nas fragmentu właśnie odtwarzanego filmu). Jest też graficzne przedstawienie aktywnych funkcji w postaci dwóch podświetlanych, niczym diody LED, znaczków – jeden wskazuje na aktywną funkcję „play”, drugi podświetla się przy włączonej opcji zapętlonego odtwarzania. Obok okna wyświetlania są dwa przyciski w postaci strzałek „w górę” i „w dół” służące do przełączania między następnym/poprzednim plikiem z listy plików do odtworzenia (tzw. playlisty), jeżeli wybraliśmy kilka na raz lub dodaliśmy nowe do kolejki odtwarzania.

Poza wyżej opisanymi funkcjami dostępnymi w GUI, w programie zdefiniowane są także skróty klawiszowe takie jak: spacja, której naciśnięcie spowoduje rozpoczęcie lub zatrzymanie odtwarzania, enter (return) służący do przełączania trybu wyświetlania między pełnym ekranem a odtwarzaniem w oknie, strzałka w górę – aby rozpocząć odtwarzanie poprzedniego pliku, w dół – następnego, w lewo – przewijanie do tyłu, w prawo – przewijanie do przodu. Przy odtwarzaniu w oknie, naciskając minus na klawiaturze numerycznej zmniejszamy obraz o połowę, plusem (również z



Niezakodowane filmy DVD są odtwarzane bez zarzutu z właściwymi proporcjami obrazu.

klawiatury numerycznej) natomiast wracamy do normalnego rozmiaru. Jeżeli te możliwości kontroli komuś nie wystarczają, dostępne jest także menu po naciśnięciu prawego klawisza myszy. Można w ten sposób wywołać takie funkcje jak: wczytanie filmu, dodanie plików do playlisty, odtwarzanie VideoCD, dodanie VideoCD. Korzystając z opcji menu, można też się dowie-

dzieć więcej o programie, jak również z niego wyjść. Niektóre funkcje odtwarzania można wybierać również za pośrednictwem opisywanego menu.

Jak wspominałem wcześniej, odtwarzanie filmów przebiega bardzo płynnie i przyjemnie zwłaszcza w trybie pełnoekranowym, który najlepiej nadaje się do oglądania całych filmów. Zarówno w trybie pełnoekranowym jak i przy odtwarzaniu w oknie nie ma problemów z poprawnym skalowaniem obrazu, co widywałem w innych odtwarzaczach. Oznacza to np. że filmy szerokoeekranowe (16:9) są wyświetlane z zachowaniem proporcji długości do szerokości obrazu.

kodeowanymi radzi sobie znakomicie. DVPlayera testowałem na komputerze AmigaOne XE bez poprawek sprzętowych i pomimo tego, że DVD-ROM był podłączony przez wbudowany kontroler IDE nie korzystający z DMA, film wyświetlany był płynnie i z dobrze zsynchronizowanym dźwiękiem. Tu wypada zaznaczyć, że autor omawianego programu miał pewne problemy prawne dotyczące dekodowania stosowanej na płytach DVD kompresji dźwięku AC4 przy pomocy pierwszej wersji biblioteki avcodec, ale zostało to rozwiązane wraz z pojawieniem się nowej wersji avcodec.library i a52.library.

Podsumowanie

Aby odtworzyć płytę DVD z filmem, korzystając z napędu DVD podłączonego do AmigaOne należy, korzystając z requestera, wybrać z płyty plik VOB zawierający film. DVPlayer nie obsługuje jeszcze menu na płytach DVD. Nie można również oglądać zakodowanych płyt DVD, co dla niektórych może być problemem, ale z filmami nie

DVPlayer jest bardzo dobrym odtwarzaczem - dopracowanym i z wieloma funkcjami. Brak w nim w tej chwili możliwości odtwarzania plików Windows Media i Quicktime, ale sądzę, że zostanie to dodane w najbliższej przyszłości. Autor wiele czasu i wysiłku poświęcił w stworzenie tego programu i uważam, że jest on jak najbardziej wart swojej ceny.



Byłem bardzo zadowolony z tego, że DVPlayer odtwarza filmy nakręcone moją kamerą cyfrową.

Nasza ocena

Za

- dopracowane GUI,
- płynne odtwarzanie,
- obsługa wielu podformatów AVI.

Przeciw

- nie obsługuje filmów w formatach WMV i MOV,
- nie obsługuje kodowanych DVD i menu na płytach DVD.



4

Całkiem niezły!

Amiga Forever 2005 Premium Edition

Robert Williams sprawdza, co dobrego oferuje firma Cloanto na jednym CD i dwóch DVD, tworzących zestaw Amiga Forever 2005 - Premium Edition.

Amiga Forever firmy Cloanto to popularny pakiet emulacji Amigi, którego główną cechą jest szybkość, legalna i łatwa w obsłudze emulacja Amigi z poziomu systemu Windows. W tym celu zestaw został wyposażony w emulatory Amigi: WinUAE i Fellow, licencjonowane pliki ROM, system operacyjny oraz preinstalowane środowisko amigowe, dzięki czemu całość nie wymaga od użytkownika dokonywania złożonych ustawień. Pakiet został wyposażony w instalator oraz elegancki launcher. W skład zestawu Amiga Forever wchodzi także emulatory dla innych platform, włączając system Linux, MacOS, a nawet AmigaOS (aby emulować starsze Amigi na nowszych), ale nie posiadają one instalatora i launchera dostępnych w wersji windowsowej. W dalszej części artykułu skupię się nad

opisem AF2005 jako zestawu dla użytkowników Windows, sprawdzę również co zestaw oferuje obecnym użytkownikom Amigi.

Ostatnie wydania zestawu Amiga Forever były poszerzane o historyczne materiały dotyczące Amigi. Obecnie nie kupuje się wyłącznie płyty CD z emulatorem i samymi plikami ROM, lecz kompletny nostalgiczny zestaw, pozwalający cofnąć się w czasie do okresu największej popularności Amigi z przełomu lat 80 i 90. Ten trend został utrzymany i znacznie rozwinęty wraz z pojawieniem się omawianego wydania. Zestaw dostarczany jest w pudełku DVD z profesjonalnie wydrukowaną wkładką, nie odbiegającą standardem od innych produktów dostępnych w sklepach z oprogramowaniem. W środku znajdziemy dwie płyty DVD i jedną CD, wszystkie profesjonalnie wytłoczone i opatrzone kolorowym nadrukiem. Jako bonus dołączona została naklejka z klasycznym logo Amigi (boing ball). Płyta CD zawiera zestaw emulatorów i windowsowy instalator, natomiast płyty DVD materiały filmowe. W przeciwieństwie do szóstego wydania Amiga Forever, gdzie zawartość wideo była zapisana jako pliki w formacie Windows Media, tym razem mamy do dyspozycji standardowe, dwuwarstwowe płyty DVD z zawartością filmową, które można uruchomić w dowolnym stacjonarnym odtwarzaczu DVD bądź z poziomu komputerowego czytnika.

Inne wydania

Oprócz opisywanego tutaj rozszerzonego wydania, można zakupić i ściągnąć online także inne wydania Amiga Forever 2005. Wydanie „Download Edition” zawiera wszystkie niezbędne pliki do otrzymania legalnej emulacji Amigi, wyposażone w launchera i preinstalowane wersje systemu 1.3 i 3.x. Wersja „Plus Edition” także musi zostać ściągnięta, ale tym razem ma ona postać pliku z obrazem płyty CD, którą należy wypalić we własnym zakresie. Płyta jest bootowalna i poszerza wydanie „Download Edition” o Amiga Explorera i materiały wspominkowe (takie jak arty-



kuły z gazet, patenty i fotografie, ale bez plików wideo). Ponieważ opisywałem zestaw Amiga Forever 6 w numerze 18 i 19, w niniejszym artykule skoncentruję się na nowych cechach AF2005. Jeśli ktoś potrzebuje informacji o samym emulowaniu Amigi, odsyłam do numeru 18, gdzie zostało to opisane ze szczegółami.

Emulacja

Po włożeniu płyty CD do napędu w systemie Windows, pojawia się atrakcyjne okno z launcherem. Istnieje możliwość zainstalowania pakietu na dysku twardym, można również uruchomić całość z płyty bez konieczności instalacji. Jedyne ograniczeniem uruchomienia z CD jest brak możliwości zapisu plików na dysk w trakcie emulacji. Launcher ma kilka zakładek, z których każda daje dostęp do innej części zawartości zestawu. W zakładce „General” można uruchomić emulację Amigi w trybie OS 1.3 lub 3.x. Każda z opcji uruchamia Workbench, pozwalając na korzystanie z programów wchodzących w jego skład oraz programów dodanych do zestawu przez firmę Cloanto. Po uruchomieniu Workbench pod systemem 1.3 są dostępne dwa wirtualne dyski, pierwszy to standardowy dysk Workbench 1.3, drugi nazywa się „First Demos”. Zawiera on kilka sławnych dem, które pomogły wypromować Amigę w jej pierwszych dniach istnienia, takich jak „Boing” ball, Juggler, animacja Robo-City czy demonstracja syntezatora mowy.

Workbench pod systemem 3.x ma już postać zwykłego Workbench z ustawionymi ikonami Glow Icons i Tool Managerem - paskiem wzdłuż dołu ekranu, dającym łatwy dostęp do preinstalowanych programów. Proces emulacji korzysta z Picasso

96 i specjalnego sterownika UAE, aby wykorzystać kartę graficzną peceta i wyświetlać wyższe rozdzielczości (domyślnie 800x600w ośmiu bitach). Można skorzystać z opcji ustawień ekranu i wedle uznania zmienić rozdzielczość bądź ilość kolorów. Ustawienia sieciowe zostały skonfigurowane w ten sposób, by korzystały z ustawień sieciowych Windowsa, można więc z miejsca zacząć używać programów do obsługi Internetu, takich jak na przykład dołączona do zestawu przeglądarka stron AWeb. Pewne użyteczne programy, włączając Turbo Text (edytor tekstu), Personal Paint i Directory Opus 5.5 (niestety, wersja ta nie obsługuje Glow Icons) zostały preinstalowane i są gotowe do użycia. W łatwy sposób można zainstalować inne programy znajdujące się na płycie CD lub ściągnięte z Internetu.

Z tego co zdążyłem zauważyć, preinstalowany AmigaOS nie zmienił się od wydania Amiga Forever 6 i mimo że pracuje bardzo dobrze, wygląda ubogo. Większość posiadaczy klasycznych Amig prawdopodobnie korzysta z systemu wyposażonego w większą ilość dodatków. Zaskoczeniem jest również to, że konfiguracja ma domyślnie narzucone ograniczenie 8 MB pamięci fast (z których 3,6 MB jest już w użyciu) i ilość ta szybko się skończy po uruchomieniu kilku programów wchodzących w skład zestawu (na przykład wystarczy wejść na bogatą w grafikę stronę WWW przy użyciu AWeb). Oczywiście można dokonać zmian w konfiguracji, zwiększając ilość dostępnej pamięci, co pozwoli na uruchomienie większej ilości programów, ale dla nowicjuszy w dziedzinie emulowania Amigi znacznie lepsze byłoby ustawienie bardziej ambitnych parametrów na starcie.

.info

Producent

Cloanto
<http://www.amigaforever.com>

Dystrybutor

AmigaKit
<http://www.amigakit.com>

Cena

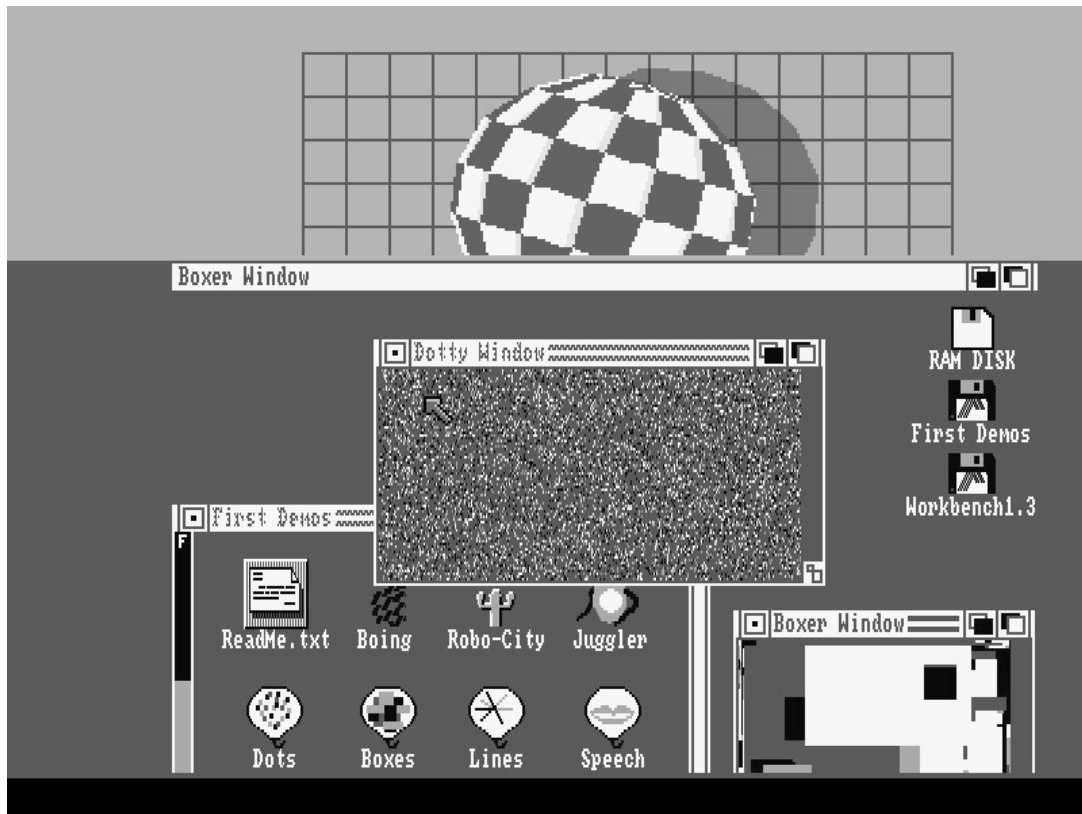
Premium Edition \$59,95
Plus Edition (235 MB) \$39,95
Download Edition (30 MB) \$29,95
Premium Edition Upgrade \$39,95

Wymagania

Windows 98 lub nowszy (nie działa na Windows NT), procesor 500 MHz, 64 MB RAM, 30 MB miejsca na dysku, DirectX 8.0, odtwarzacz DVD.

System testowy

Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, Windows XP SP2.



W standardowej instalacji Workbench 1.3 znajdującej się w pakiecie Amiga Forever 2005 znajdziemy niektóre z dem używanych niegdyś do prezentacji wielozadaniowości i możliwości graficznych komputera.

Główna poprawa strony emulacyjnej zestawu Amiga Forever przysłała wraz z pojawieniem się wersji 1.0 emulatora WinUAE. Oprócz usunięcia najpoważniejszych błędów i dokonania ulepszeń, wersja ta wyposażona jest wygodniejszy GUI, który jest o wiele łatwiejszy w obsłudze od swoich poprzedników. Po więcej informacji o zaletach tej wersji WinUAE odsyłam do mojego artykułu w numerze 20.

Gry i dema

Amiga Forever 6 pojawił się wraz z kilkoma gramami w formacie ADF (obrazy dyskietek do użycia z emulatorami) jako przedsmak tego, co może być legalnie ściągnięte z takich serwisów jak Back2Roots. Ta cecha została rozszerzona i ulepszona w wydaniu AF2005. Teraz launcher posiada zakładkę „gry” i „dema”, z czego każda prowadzi do listy tytułów, na których kliknięcie powoduje uruchomienie emulatora z odpowiednimi ustawieniami. W skład gier wchodzi takie tytuły jak Football Glory, Mindwalker (jedna z pierwszych gier na Amigę, wydana przez Commodore), Ports of Call czy Obsession Pinball. Ze strony dem mamy klasyczne State of the Art grupy Spaceballs wraz z demami takich grup jak Kefrens, Sanity czy Silents. Dołączony link prowadzi do strony Amiga Forever z informacjami o sposobie legalnego zdobycia innych gier i dem.

CD Boot

Płyta CD wchodząca w skład wydania AF2005 ma jeszcze jedną cechę, której na pierwszy rzut oka nie można nie zauważyć. Otóż po ustawieniu peceta w tryb bootowania z CD, system AmigaOS może zostać uruchomiony bezpośrednio z płyty. Nie jest wymagane posiadanie jakiegokolwiek systemu zainstalowanego na komputerze! Umożliwia to obecna na płycie zmodyfikowana dystrybucja Linuksa o nazwie Knoppix z linuksową wersją UAE. Emulacja automatycznie ustawia grafikę, dźwięk i sieć, więc można używać amigowych programów, nawet do przeglądania Internetu (jeśli posiada się połączenie z siecią z parametrami nadawanymi przez DHCP).

Niestety, tak jak wspominałem przy opisie AF6, konfigurowalność CD-Boota jest bardzo ograniczona, ponieważ nie ma tam zapisywalnego dysku, przez co nie można zainstalować nowych programów. Emulacja udostępnia jedynie 2 MB pamięci chip i 8 MB pamięci fast, co zaważa ilość oprogramowania możliwą do uruchomienia, nie ma również wystarczającej ilości miejsca by zainstalować jakiegokolwiek znaczące oprogramowanie w pamięci RAM. Opcja uruchamiania z CD robi wrażenie i może być dobrym sposobem na zademonstrowanie AmigaOS osobom, gdy nie ma w pobliżu rzeczywistej Amigi, ale korzystanie z preinstalowanego oprogramowania nie jest zbyt użyteczne.

Zawartość „historyczna”

Zestaw Amiga Forever 2005 z pozoru nie wydaje się być zbyt istotnym rozszerzeniem wersji 6, ale gdy tylko wsunie się jedną z dołączonych płyt DVD do odtwarzacza, można się przekonać w co autorzy włożyli najwięcej wysiłku. Każda płyta DVD zgłasza się w postaci profesjonalnie wykonanemu (w angielskiej lub włoskiej wersji językowej), pozwalającego na dostęp do wybranych materiałów znajdujących się na krążku. Każdy z filmów podzielony jest na kilka scen z możliwością obejrzenia wybranego fragmentu. Napisy – jeśli są potrzebne – można wyświetlić w wersji angielskiej lub włoskiej. A oto skrót tego, co można znaleźć na obu krążkach. Materiały

będące nowością w Amiga Forever 2005 zostały opatrzone gwiazdką. Przypomnieć należy, że filmy dołączone do zestawu AF6 były w formacie windowsowych klipów video, tutaj mamy je w pełnej jakości DVD, możliwe do uruchomienia niemal wszędzie.

Dysk 1

Launch of Amiga – film reklamowy z przeprowadzonego przez firmę Commodore pokazu w 1985 roku, na którym uwieczniona została słynna chwila, podczas której artysta Andy Warhol korzysta z Amigi do narysowania portretu Debbie Harry. Przyjemnie jest zobaczyć Amigę zaprezentowaną z takim rozmachem.

*Inside Commodore ** – film stworzony dla deweloperów na konferencji w 1988 roku, pozwalający zagłębić się w realia panujące w firmie i skupiający się na temacie wsparcia deweloperskiego pod postacią CATS (Commodore Amiga Technical Support).

Jay Miner Speech – Jay Miner, nazywany ojcem Amigi, opowiada o powstawaniu Amigi grupie użytkowników na spotkaniu w 1990 roku.

Jay Miner Interview – zapis audio wywiadu z Jay'em Minerem, zawierający więcej informacji o rozwoju Amigi i jego osobistych odczuciach dotyczących komputerów. Podczas odtwarzania ścieżki audio jest widoczne zdjęcie Jay'a Minera i treść wywiadu.

*History of the Amiga ** – film z 1992 roku opowiadający historię rozwoju Amigi, zawierający wywiady z RJ Mical'em, Jay'em Minerem, Dale Luckiem i szeregiem członków zespołu tworzącego pierwszą Amigę. Materiał wzbogacają fotografie z okresu powstawania Amigi. Dla mnie była to najlepsza część nowego materiału – możliwość zobaczenia ludzi, którzy stworzyli Amigę, opowiadających o tamtych czasach.



Dzięki launcherowi mamy pod ręką wszystkie elementy pakietu. Zakładki „Gry” i „Dema” pozwalają uruchamiać dołączone oprogramowanie rozrywkowe jednym kliknięciem myszy.

Dysk 2

The Deathbed Vigil – słynny film Dave'a Hayniego, będący zapisem jego ostatniego dnia w firmie Commodore i pożegnalnego spotkania byłych pracowników. Kolejne zagłębienie się w atmosferę panującą w Commodore, interesujące w porównaniu z *Inside Commodore* z płyty 1.

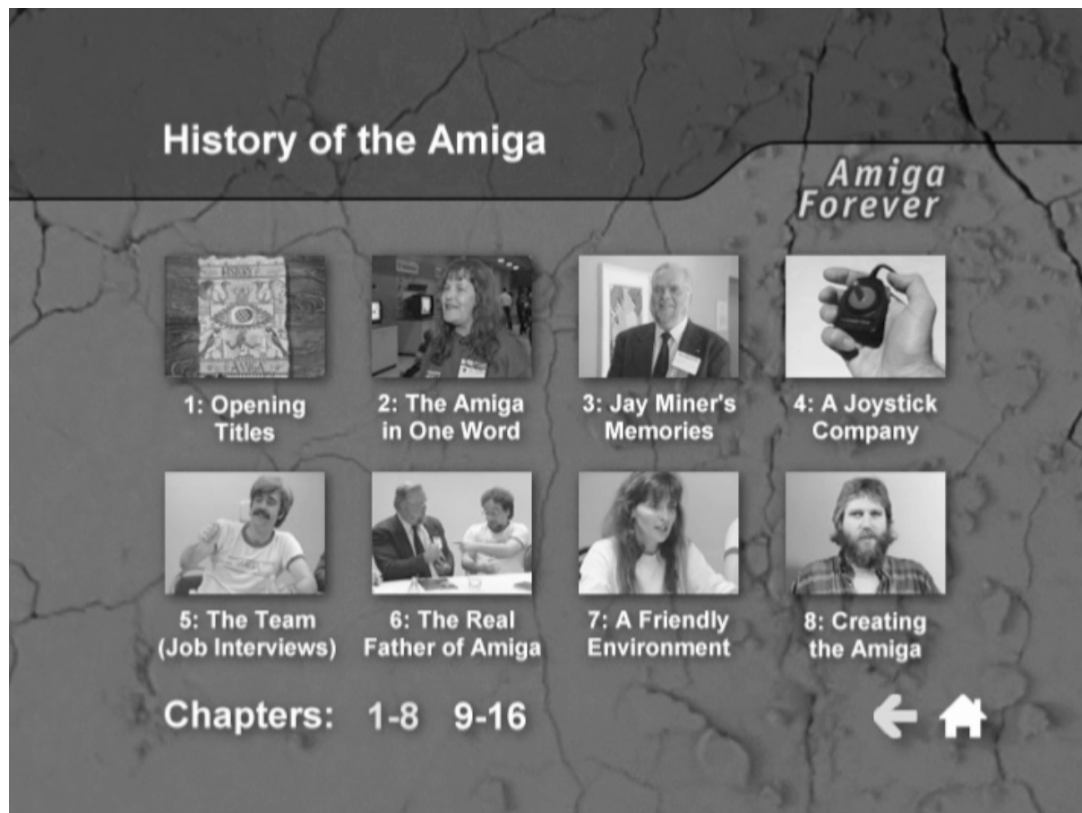
Dave Haynie Interview * – pochodzący z połowy lat 90, trwający prawie godzinę wywiad z Dave'm Haynie, osobą, która odegrała znaczącą rolę w tworzeniu wielu tzw. dużych Amig. Haynie opowiada o swojej pracy nad Amigą, wtrącając wiele interesujących i zabawnych anegdot.

Amiga Faces * – zbiór fotografii zrobionych przez firmę Cloanto na różnych amigowych spotkaniach w okresie kilku ostatnich lat, wiele godzin zabawy podczas sprawdzania czyje twarze zostały uwiecznione dla potomnych.

Ogółem ponad pięć godzin nagrań wideo rozłożonych na dwie płyty DVD. Większość z nich została przetrzecona z taśm wideo nagranych w formacie NTSC, ale ich jakość jest akceptowalna, z wyjątkiem kilku fragmentów, w których błędy są zauważalne. Nie zdawałem sobie sprawy z istnienia każdego z nowych materiałów do momentu ich obejrzenia, była to więc naprawdę miła niespodzianka.

Amiga Explorer

Ostanim z bardzo pomocnych elementów zestawu Amiga Forever jest Amiga Explorer, program pozwalający na dostęp do zawartości dysków Amigi z poziomu Windows Explorera. AE można połączyć z Amigą przez TCP/IP lub port



Zrzut ekranu spisu treści filmu „History of Amiga” na pierwszej płycie DVD. Jak widać menu jest takie, jakiego możemy się spodziewać w profesjonalnie wykonanej płycie DVD.

szeregowy. Metoda łączenia przez port szeregowy jest bardzo ciekawą opcją, która nie wymaga instalowania dodatkowego oprogramowania po stronie Amigi, jeśli uruchomi się ją z dyskiety Workbench, co jest bardzo sprytnym rozwiązaniem. AE zgłasza się jako ikona nowego urządzenia w oknie Explorera, z amigowymi napędami wyświetlanymi jako foldery po jego otwarciu. Program prawidłowo rozpoznaje bity protekcji, pozwala więc w właściwy sposób korzystać z amigowych plików, a także wymieniać je między Amigą i pecetem. W trybie połączenia przez TCP/IP, AE

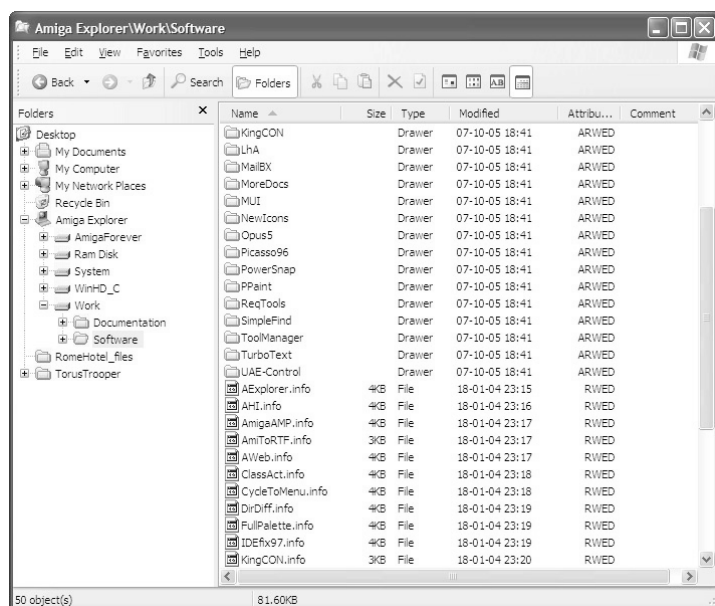
może być także wykorzystany do udostępniania napędów emulowanej Amigi, pod warunkiem że ma ona poprawnie ustawione połączenie z siecią. Z tego co zauważyłem, Amiga Explorer dołączony do wydania AF2005 nie posiada żadnych nowych cech względem poprzedniej wersji, ale mimo to jest bardzo przydatnym programem.

Podsumowanie

Amiga Forever 2005 to łatwy sposób na emulację Amigi w postaci atrakcyjnego zestawu. Mogę z pewnością stwierdzić, że jest to najlepiej wydany zestaw oprogramowania związanego z Amigą w ciągu ostatnich lat. Dołączony WinUAE 1.0 z ulepszonym GUI, łatwość z jaką można uruchamiać gry i dema, wszystko to zwiększa jakość emulacji o kilka poziomów, ale jej konfiguracja mogłaby być bardziej nowoczesna, z domyślnie ustawionymi opcjami pozwalającymi na uruchomienie poważniejszych amigo-

wych programów. Jeśli korzystasz z Amiga Forever jako emulatora i nie jesteś zainteresowany zawartością wspominkową, nie jest to pozycja dla Ciebie. Z drugiej strony, jeśli ktoś lubi odkrywać nowe karty historii Amigi, temu z pewnością spodoba się nowa zawartość zgromadzona na płytach DVD wydania Premium Edition. Krążki DVD zostały wydane na najwyższym poziomie i zakresem materiału obejmują każdy z okresów Amigi do momentu upadku Commodore. Ponadto dział "Amiga Faces" pozwoli na nowo przeżyć wiele niedawno zorganizowanych spotkań i pokazów.

Podsumowując, jeśli nie posiadasz poprzedniej edycji i chcesz rozpocząć emulację Amigi w sposób szybki i łatwy, zdecydowanie polecam Amiga Forever 2005. Jeśli spodoba Ci się zawartość płyt DVD, nie wahaj się nabyć wydania Premium Edition.



Amiga Explorer pozwala na łatwy dostęp do dysków emulatora z poziomu Windows

Nasza ocena

Za

- znakomita jakość,
- interesujące i unikalne filmy,
- łatwa instalacja.

Przeciw

- niewielkie zmiany w samej konfiguracji,
- słaba konfiguracja BootCD.



4

Całkiem niezły!

AmiDisk

Szukasz menedżera plików, który uzupełniłby funkcjonalność Workbencha pod Amiga OS 4.0? Robert Williams uważa, że znalazł dla Ciebie odpowiednie narzędzie.

W wersji 4.0 systemu operacyjnego wiele elementów systemu Amiga OS zostało napisanych od nowa, inne zostały poprawione, a przynajmniej unowocześniono ich interfejs graficzny. Jednakże Workbench, jako „twarz” naszej Przyjaciółki oraz jako podstawowe narzędzie do zarządzania plikami, w większości pozostał niezmienny, chociaż zyskuje nieco na usprawnieniach wprowadzonych w innych miejscach systemu, jak np. „kompozycje” (tj. „skórki”) dla okien czy wyglądane czcionki. Z punktu widzenia użyteczności, najistotniejszym dodatkiem jest w tym wypadku menu kontekstowe oferowane przez program typu commodity o nazwie *ContextMenus*, jednak nawet on oferuje nowe możliwości tylko w ograniczonym zakresie. Wprawdzie dla wersji 4.1 systemu planowane jest napisanie całego Workbencha od nowa, jednak póki co dla wielu użytkowników Amiga OS 4.0 przyzwoity menedżer plików okaże się bardzo użyteczny. Wprawdzie wiele istniejących menedżerów działa zupełnie dobrze pod emulacją 68k OS-u 4.0 (niestety jednak nie Directy Opus Magellan). Istnieją nawet wersje Directory Opusa 4 oraz DiskMastera przeniesione z klasycznych Amig do nowego systemu, jednak jeżeli szukasz programu, który został zaprojektowany od podstaw z myślą o Amiga OS 4.0, przez co korzysta on z interfejsu użytkownika ReAction, to AmiDisk jest w tej chwili jedynym graczem na scenie.

.info

Autor
Roland Florac

Źródło
<http://www.os4depot.net/amidisk.lha> w katalogu util/filetools

Licencja
Freeware

Wymagania
AmigaOS 4

Instalacja

AmiDisk nie został wyposażony w skrypt instalacyjny, niemniej wystarczy rozpakować archiwum programu i skopiować znajdujący się w nim katalog do wybranego przez nas miejsca na twardym dysku. Katalog zawiera program AmiDisk z ikonką w stylu „KDE”, dokumentację AmigaGuide w języku francuskim oraz angielski plik „readme” ze wszystkimi informacjami niezbędnymi dla osób, które używały już wcześniej programów do zarządzania plikami.

Praca z programem

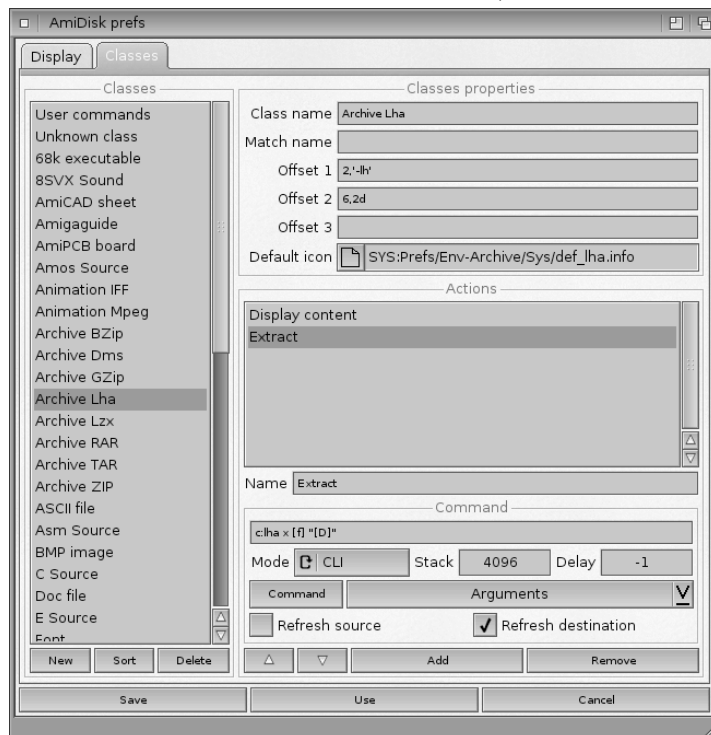
Przy pierwszym uruchomieniu program wyświetla przez kilka sekund ogromną winietkę (*splash-screen*). Jeśli Was to denerwuje, łatwo się jej pozbyć ustawiając atrybut „LOGO=0” w tool-typie ikonki programu. Program otwiera się na własnym ekranie, można to jednak w prosty sposób zmienić w ustawieniach programu i otworzyć okno na blacie Workbencha, czy innym wybranym ekranie.

Główne okno programu ma klasyczny wygląd menedżera plików, tj. posiada dwie listy oznaczone jako źródło i miejsce docelowe. Pomiędzy listami umiejscowiony jest pasek z przyciskami akcji, które odnoszą się do listy źródłowej lub wybranych na niej obiektów (plików lub katalogów). Chociaż widok jest ograniczony do tylko dwóch list jednocześnie, to nad każdą z nich umieszczono po pięć zakładek, z których każda może oznaczać inny katalog. Jest także przycisk historii, który dla uproszczenia nawigacji przywołuje listę ostatnio używanych ścieżek. Dzięki tym rozwiązaniom przełączanie się między katalogami jest naprawdę szybkie. Kliknięcie na daną listę ustawi ją jako źródło, co równoznaczne jest z tym, że druga lista staje się miejscem docelowym wszelkich operacji. Wydaje się, że autor miał pewne problemy z poprawnym zaimplementowaniem tej funkcji ze względu na błąd w klasie listy w ReAction, gdyż w pliku „readme” wspomniane jest, aby do wyboru katalogu źródłowego używać środkowego klawisza myszy, ja jednak, na AmigaOne z najnowszą kompilacją beta Amiga OS 4.0

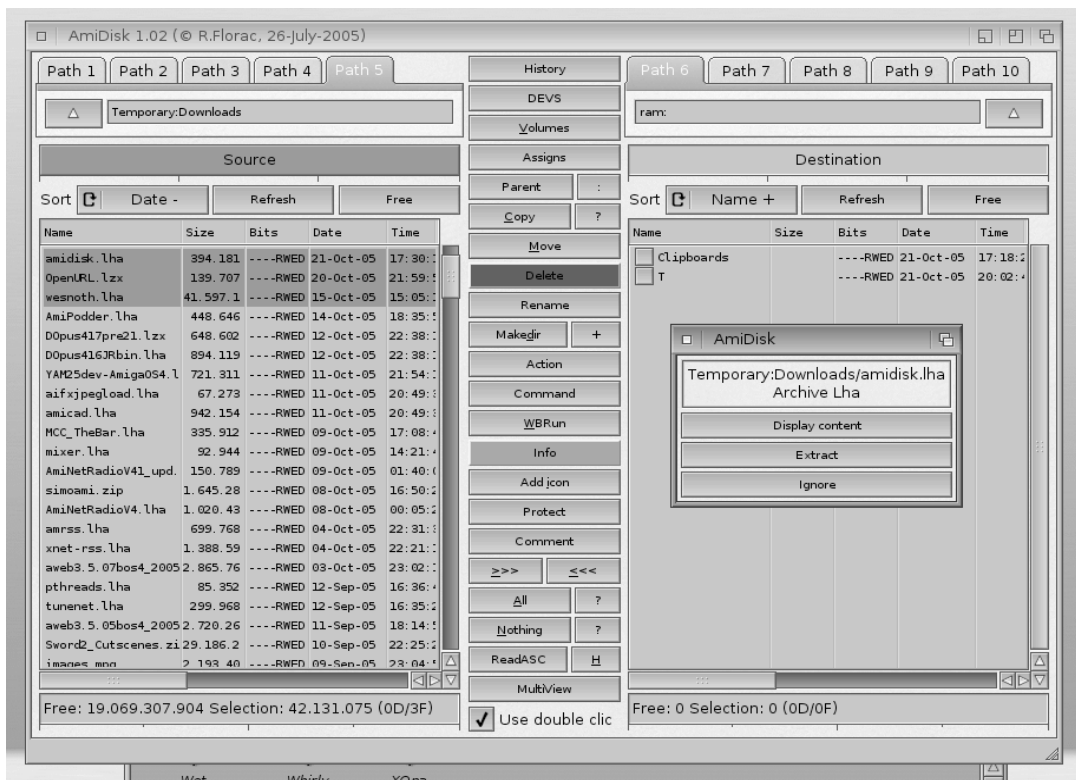
nie zauważyłem żadnych problemów używając do tego celu lewego przycisku.

Nad każdą listą znajduje się związana z nią seria gadżetów. Na samej górze wyświetlona jest pełna ścieżka, razem z przyciskiem „parent” (katalog nadrzędny; strzałka skierowana w górę). Poniżej, wydawałoby się, znajduje się wskaźnik postępu, jednak w istocie ten gadżet używany jest do wskazania, która lista stanowi widok katalogu źródłowego, a która docelowego. Nie udało mi się zaobserwować, żeby program używał tych gadżetów jako pasków postępu i myślę, że można by je zmniejszyć (czy ewentualnie dołączyć do innego rzędu gadżetów), aby zaoszczędzić miejsca na ekranie. Następnie mamy zestaw gadżetów do manipulowania zawartością listy. Możemy wybrać sposób sortowania na niej pozycji, tj. rosnąco bądź malejąco: według daty, rozmiaru i oczywiście nazwy. Za pomocą odpowiednich przycisków można odświeżyć zawartość listy, lub wyczyścić zaznaczenie.

Sposób sortowania zawartości listy możemy także zmieniać klikając na nagłówek kolumny, według której chcemy porządkować widok; jednocześnie, chwytając i przesuwając myszką pionowe linie dzielące kolumny, możemy wpływać na ich szerokość. Niewidoczną na pierwszy rzut oka rzeczą jest znana użytkownikom Opusa możliwość przechodzenia do katalogu nadrzędnego po kliknięciu na krawędź okna wzdłuż boku listy. Zaznaczanie plików i katalogów na liście zrealizowane jest zgodnie z amigowymi konwencjami, tzn. kliknięcie zaznacza wskazaną pozycję, a wciśnięcie klawisza Shift i kliknięcie na plik lub katalog dodaje je do grupy zaznaczonych już elementów. Różni się to nieco od stylu pracy w Directory Opusie, gdzie zwykle kliknięcie na pojedynczy plik nie kasowało bieżącego zaznaczenia. Odpowiednie przyciski pozwalają na zaznaczenie lub odznaczenia wszystkich plików na liście źródłowej, można także dokonać zaznaczania czy odznaczenia korzystając z masek dla nazw (np. #?.lha wybiera wszystkie archiwa Lha).



Ustawienia klas służą do zdefiniowania akcji dla poszczególnych typów plików.



Główne okno AmiDiska. Mniejsze okienko pokazuje akcje możliwe do wykonania na wybranym archiwum.

Przyciski pośrodku okna są z grubszą pogrupowane zależnie od ich funkcji, chociaż w zasadzie nie istnieje jakieś specjalne oznakowanie owych grup. Na samej górze znajdują się więc przyciski służące do wyświetlania urządzeń, przypisań (assigns), woluminów lub historii w aktualnie wybranej ramce z listą plików. Jest też tutaj kolejny przycisk powrotu do katalogu nadrzędnego (jest ich w sumie pięć), a także przycisk oznaczony dwukropkiem „:”, który przenosi nas do katalogu głównego bieżącego woluminu. Poniżej znajdują się przyciski do kopiowania (copy) i przenoszenia plików (move), które działają tak, jak można się tego spodziewać, czyli odpowiednio umieszczają zaznaczone pliki z listy źródłowej na liście docelowej. Wydanie polecenia typu zmien nazwę (rename), ustaw prawa dostępu do plików / katalogów (protect) oraz ustaw komentarz pliku (comment) powoduje otwarcie okienka, w którym można określić i zastosować ustawienia na wszystkich zaznaczonych plikach lub, przechodząc jeden po drugim, dla każdego z osobna. AmiDisk posiada wbudowany wyświetlacz plików umożliwiający podgląd ich zawartości w postaci tekstu ASCII lub liczb szesnastkowych (HEX). Dostępny jest także przycisk umożliwiający wyświetlenie pliku przy pomocy programu Multiview. Wyświetlacz HEX jest stosunkowo prosty, ale całkiem poręczny, niemniej wyświetlacz ASCII jest dosyć dziwnie zaprojektowany i np. aby przewinąć tekst należy kliknąć odpowiedni przycisk zamiast po prostu wykorzystywać pasek przewijania.

Mimo że AmiDisk nie umożliwił dostosowywania przycisków z wbudowanymi funkcjami do własnych potrzeb, to jednak pozwala w

dwójnasób dodawać własne polecenia. Przycisk „Action” otwiera okno zawierające listę rozkazów, które zostały zdefiniowane dla typu aktualnie zaznaczonego pliku. Przycisk „Command” działa podobnie, niemniej lista zawiera polecenia wspólne dla wszystkich typów plików, niezależnie od bieżącego zaznaczenia. Domyślne ustawienia AmiDiska zawierają sporo całkiem użytecznie skonfigurowanych poleceń oraz pokazny zbiór typów plików wykonywanych na nich operacji. Zapewne ucieszy Was, że ustawienia dla plików typu LhA są skonfigurowane w sposób pozwalający na wyświetlenie zawartości archiwum w okienku linii poleceń oraz jej rozpakowanie od katalogu docelowego. Nowe archiwum można tworzyć zaznaczając wybrane pliki i wywołując polecenie „Archiver” dostępne po wciśnięciu przycisku „Command”, w kolejnych wersjach programu przydałaby się jednak nieco bardziej wyrafinowana implementacja obsługi archiwów (np. wyświetlanie ich zawartości w ramce z listą plików i możliwość wyodrębniania tylko zaznaczonych plików).

Wskazówka: Podczas tworzenia nowego archiwum, w okienku wyboru plików które się otworzy wystarczy podać nazwę tego archiwum, bieżący katalog automatycznie jest ustawiany na katalog z listy docelowej. Taki requester pokazuje się dla każdego zaznaczonego pliku i katalogu, więc jeżeli chcecie aby wszystkie one znalazły się w tym samym archiwum, to należy za każdym razem podać taką samą nazwę. Archiwum nie zostanie nadpisane, zamiast tego zostanie do niego dodany aktualnie przetwarzany plik (lub katalog).

Dodatkowo AmiDisk obsługuje „schowkową” metodę zarządzania plikami, rozpowszechnioną przez Eksploratora Windows. Chodzi o możliwość skopiowania lub wycięcia zaznaczonych plików z jednego miejsca i wklejenia ich do innego katalogu. Warto zauważyć, że wklejanie odbywa się w katalogu źródłowym a nie docelowym, co może wydawać się nieco niezgodne z intuicją (choć ostatecznie metody wytnij-skopiuj używa się podczas przeglądania katalogów, czyli na katalogu bieżącym).

Gdy AmiDisk wykonuje jakieś polecenie związane z plikami, listy plików źródłowa i docelowa są blokowane (zostają wyszarzone); ponieważ jednak program jest wielowątkowy, można po prostu przełączyć się do nowych zakładek i kontynuować pracę. W trakcie wykonywania większości operacji widać pod listą docelową pasek postępu, pokazujący on jednak postęp związany z bieżącym plikiem a nie całą wykonywaną operacją.

Ustawienia

Okno ustawień ma dwie zakładki: jedną, zawierającą opcje związane

z wyświetlaniem, i drugą, zatytułowaną „Classes”, z typami plików. W pierwszej można ustawić domyślne ścieżki dla każdej listy plików z zakładką okna głównego, jego rozmiar i położenie (włącznie z opcją pozwalającą na pobranie bieżących wartości) oraz czcionki dla większości elementów interfejsu użytkownika (dla niektórych z nich, jak np. dla nazw zakładek, ustawia się je jednak w systemowym GUI). Po lewej stronie zakładki „Classes” znajduje się lista typów plików. Rozpoznawanie typu pliku polega na porównaniu zestawu właściwości, którymi mogą być nazwa pliku lub jego zawartość. Dostępna jest również opcja pozwalająca wybrać ikonę, którą polecenie „Add Icon” przypisze do pliku danego typu. Dla każdego typu danych można też zdefiniować zestaw własnych poleceń, które staną się dostępne po zaznaczeniu pliku danego typu. Poleceniem może być wewnętrzna funkcja AmiDiska, program uruchamiany z linii poleceń, Workbench lub komenda AReXXa. Jednocześnie dostępne są specjalne znaczniki odpowiadające różnym argumentom, np. nazwie zaznaczonego pliku czy katalogu docelowego, które odpowiednio użyte w linii poleceń definiowanego polecenia pozwalają to ostatnie lepiej zintegrować z AmiDiskiem. Specjalny typ pliku „User commands” pozwala na dodawanie poleceń do przycisku „Command” przy wykorzystaniu takiego samego jak opisanego przed chwilą sposobu definiowania poleceń.

Podsumowanie

AmiDisk jest dosyć prostym programem na tle innych menedżerów plików. Nie posiada wszystkich zaawansowanych opcji wyróżniających Directory Opusa 4 czy 5. Na razie interfejs robi wrażenie dosyć topornego i przydałoby się, aby autor dodał menu kontekstowe i, być może umożliwił użytkownikowi dostosowywanie przycisków. Z drugiej strony program posiada wszystkie opcje, których zwykle się od takiego programu oczekuje, szybciej też niż za pomocą Workbench można nim wykonywać operacje przeprowadzane na wielu katalogach, czy na katalogach zawierających duże ilości plików. Ze względu na fakt, że AmiDisk jest programem darmowym, gorąco polecam wypróbowanie go i ocenienie, czy pasuje on do Waszego stylu pracy.

Nasza ocena

Za

- program natywny dla OS4 z interfejsem ReAction,
- łatwy w użyciu,
- szybki i wielowątkowy.

Przeciw

- staromodne GUI,
- tylko podstawowa obsługa archiwów.



4

Całkiem niezły!

Autor
Max Terrente
<http://www.soft3dev.net>

Licencja
Freeware

Wymagania
AmigaOS 4 aktualizacja 3
Łącze internetowe

Zalecane
OpenURL (wersja dla OS4)
<http://www.rwo.dk/OpenURL.lzx>

XNet RSS

Chcesz być maksymalnie na bieżąco, posiadać w swoim zasięgu najświeższe informacje? Potrzebujesz czytelnika RSS! Robert Williams opisuje taki program w wersji dla AmigaOS 4.0.

XNet-RSS to dopiero drugi czytelnik RSS dostępny na Amigę (pierwszym był AmRSS, opisany w dwudziestym numerze „Total Amiga”), lecz pierwszy napisany specjalnie dla AmigaOS 4.0 – prawdę mówiąc, program nie istnieje w innej wersji. Kilka ostatnich lat wystarczyło, żeby na innych platformach powstała cała masa programów do czytania RSS (pod Windows są ich dziesiątki, na Macintoshu przynajmniej dwadzieścia), tak więc dobrze, że na Amidze mamy przynajmniej z czego wybierać.

O co w tym chodzi?

Nawet jeśli termin RSS jest Ci obcy, zapewne zauważyłeś na odwiedzanych przez siebie stronach internetowych niewielkie, pomarańczowe ikonki z symbolami „XML” lub „RSS”. Oznaczają one, że informacje z takiej strony są dostępne w formie kanału RSS (RSS feed). Dane dostępne na kanale są odpowiednio sformatowane (przy pomocy języka XML – eXtensible Markup Language), co pozwala na ich przeglądanie w innych programach. W zamyśle takie rozwiązanie miało umożliwić jednej stronie na wyświetlanie informacji (szczególnie ich nagłówek) pochodzących z innej

witryny. Skrót RSS (*Really Simple Syndication* – naprawdę łatwa syndykacja) powiązany jest z oryginalnym zamierzeniem i odnosi się do publikacji informacji na innych stronach. Wraz ze wzrostem popularności RSS kilku sprytnych ludzi wpadło na pomysł stworzenia programu, który zapisywałby przekazy RSS i wyświetlał informacje z wielu stron jednocześnie. Dzięki temu nie trzeba było już odwiedzać wielu witryn, żeby sprawdzić co na nich nowego. Co więcej – jako że w formie RSS dostępne były przeważnie same nagłówki, przegryzanie się przez „bałagan” obecny na wielu stronach nie było już koniecznością. Powstałe w ten sposób czytelniki RSS z czasem przeobraziły się w znacznie bardziej skomplikowane narzędzia – umożliwiają grupowanie wiadomości z różnych źródeł, aby na przykład obejrzeć najświeższe wiadomości z wielu stron albo tylko te, które traktują o interesującym nas temacie. Programy o powyższych funkcjach zwane są „zbieraczami” newsów (news aggregators).

Instalacja

Instalacja programu XNet jest bardzo prosta. Polega na rozpakowaniu archiwum i skopiowaniu jego

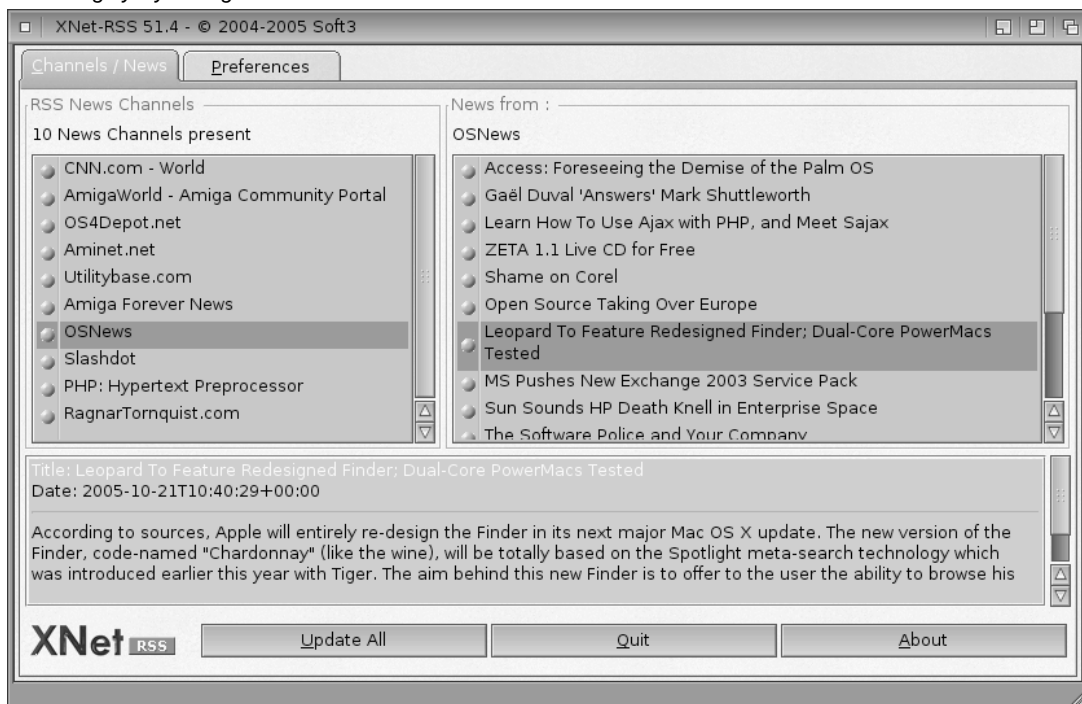
zawartości na dysk twardy. Nie jest potrzebny installer ani żadne dodatkowe biblioteki. Dobre wrażenie już na samym starcie stwarzają ikonki stworzone przez Kena Lestera (człowieka tworzącego zestaw „Ken's Icons”). Później dochodzą do tego jeszcze ładna winietka i muzyczka startowa po załadowaniu programu. Zwykle niezbyt podobają mi się wyskakujące na starcie okienka, ale w tym przypadku, jak mi się zdaje, program wyświetla je ładując zapisane kanały RSS.

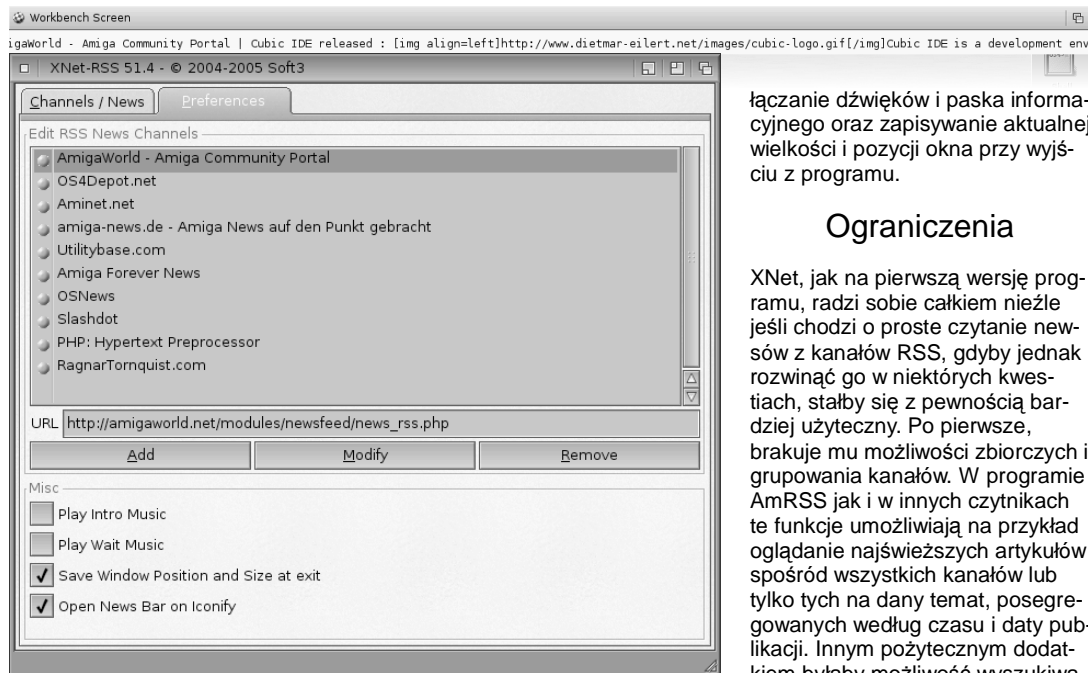
Praca z programem

Główne okno składa się z dwóch list, części tekstowej i kilku przycisków. Lista po lewej stronie (podpisana „Channels”) pokazuje wszystkie kanały RSS dodane do programu poprzez zakładkę „Preferences” lub przez odnośnik przeglądarki internetowej (więcej na ten temat w kolejnym akapicie). Kliknięcie na danym kanale wyświetla na liście po prawej wszystkie wiadomości obecne w przekazie RSS. Z kolei zaznaczenie którejś z nich powoduje wyświetlenie jej szczegółów (których ilość zależy od informacji dostępnych na kanale) w polu tekstowym na dole okna. Zawsze znajduje się tam tytuł i data publikacji, często również skrót wiadomości. Czasem w przekazie RSS obecne jest formatowanie HTML – XNet całkiem nieźle sobie radzi z jego wycinaniem, zostawiając czysty tekst (zauważyłem jednak, że pozostają dziwne znaczniki w formacie `&char;`). Jeśli jakaś informacja Cię interesuje, możesz otworzyć ją w przeglądarce internetowej poprzez kliknięcie na jej tytule. Opcja ta wymaga jednak zainstalowania i skonfigurowania OpenURL w wersji dla AmigaOS 4.0.

XNet zapisuje wiadomości z poszczególnych kanałów na dysk podczas kończenia pracy. Nie trzeba ich więc uaktualniać przy każdym uruchomieniu programu. Przycisk „Update” znajdujący się w głównym oknie powoduje, że program sprawdzi wszystkie kanały w poszukiwaniu nowych wiadomości (przy czym wyświetlane jest okienko z paskiem postępu).

W głównym oknie XNet-RSS widzimy zasubskrybowane strumienie RSS, newsy z wybranego strumienia, oraz szczegóły wybranego newsa.





Zakładka ustawień, oraz, powyżej, belka z newsami.

Integracja z przeglądarką

Ponieważ odnośniki do RSS często można znaleźć na stronach internetowych, warto zintegrować czytnik RSS z przeglądarką internetową. W programie XNet istnieje taka możliwość. Sposób konfiguracji IBrowse'a tak, żeby przekazywał odnośniki do RSS jest omówiony w dokumentacji (opierając się na tej konfiguracji można dostosować także inne przeglądarki internetowe). Taki odnośnik jest otwierany w programie XNet jako nowy kanał tymczasowy, co można rozpoznać po niebieskiej (zamiast zielonej) kropce przy nazwie kanału. Jeśli, po sprawdzeniu zawartości, dany kanał wyda Ci się interesujący, można zmienić jego typ na stały w zakładce „Preferences”. Aktualnie ta opcja działa tylko w przypadku, gdy XNet nie pracuje w tle w momencie kliknięcia na odnośnik do kanału i mam nadzieję, że zmieni się to w kolejnych wersjach programu.

Pasek informacyjny

Odczytywanie wiadomości w oknie programu jest dobre, ale XNet umożliwia również inne rozwiązanie. Gdy jest zikonifikowany, program może wyświetlać pasek informacyjny w stylu taśmy dalekopisu wzdłuż górnej krawędzi ekranu, pod belką tytułową Workbench'a. Wygląda to jak cienki pasek, rozciągający się na szerokość ekranu, pokazujący wiadomości w jednej, przesuwającej się linijce. Wyświetla on informacje ze wszystkich kanałów, zaczynając od pierwszego na liście. Pojedynczy napis składa się z tytułu i pełnego tekstu wiadomości. Pasek informacyjny to niezły pomysł, ale jak na razie jego możliwości są

dość ograniczone. Po pierwsze – nie można zmienić jego pozycji, co jest dość denerwujące. Co więcej – pasek ten jest zawsze na wierzchu, przez co belka okna jakiegoś programu może pod nim „utknąć” na dobre! Nie jest możliwa ani zmiana czcionki, ani kolorów tła i napisów (domyślnie są to czarne litery na białym tle). Chętnie widziałbym również opcję ograniczenia paska do samych najnowszych informacji, zamiast wszystkich informacji z każdego kanału. Wreszcie, nie wiem czy to z powodu prędkości przesuwania się liter (też z góry ustalonej), rozmiaru, czy czegoś innego, ale pasek informacyjny bardzo mnie rozprasza.

Ustawienia

Dostępne są one pod drugą zakładką głównego okna („Preferences”). Głównie pozwalają one na dodawanie i usuwanie kanałów z listy. Można dodać kanał ręcznie, wklejając do niego odnośnik i wybierając katalog, w którym będą zapisywane jego dane. Jeśli kanał został dodany tymczasowo za pomocą przeglądarki internetowej, w ustawieniach można zmienić jego typ na stały. Inne opcje to: włączanie / wy-

łączanie dźwięków i paska informacyjnego oraz zapisywanie aktualnej wielkości i pozycji okna przy wyjściu z programu.

Ograniczenia

XNet, jak na pierwszą wersję programu, radzi sobie całkiem nieźle jeśli chodzi o proste czytanie newsów z kanałów RSS, gdyby jednak rozwinąć go w niektórych kwestiach, stałby się z pewnością bardziej użyteczny. Po pierwsze, brakuje mu możliwości zbiorczych i grupowania kanałów. W programie AmRSS jak i w innych czytnikach te funkcje umożliwiają na przykład oglądanie najnowszych artykułów spośród wszystkich kanałów lub tylko tych na dany temat, posegregowanych według czasu i daty publikacji. Innym pożytecznym dodatkiem byłaby możliwość wyszukiwania nowych wiadomości spośród wszystkich kanałów, traktujących o wybranym temacie. Z ważniejszych rzeczy brakuje mi jeszcze automatycznego odświeżania. Widziałbym XNet pracujący w tle i odczytujący najnowsze wiadomości co kilka minut – pasek informacyjny również wiele by na tym zyskał (w najnowszej dostępnej wersji programu – v.51.6 istnieją opcje grupowania kanałów oraz automatycznego odświeżania - przyp. tłumacza).

Podsumowanie

Fakt, że XNet-RSS opanował podstawy odczytywania kanałów RSS wydaje się być obiecujący. Co prawda jak na razie nie posiada większych możliwości wspomagających analizę wiadomości i znajdowania tych, które nas interesują (jego przewaga nad ręcznym wyszukiwaniem informacji jest więc niewielka), niemniej jednak warto sobie uświadomić, że powyższy opis dotyczy pierwszej publicznej wersji. Jeśli autor zdecyduje się kontynuować rozwój programu, jestem pewien, że stanie się on z czasem wszechstronnym i bardzo użytecznym narzędziem.

Nasza ocena

Za

- natywna kompilacja dla AmigaOS 4,
- dopracowany interfejs użytkownika,
- łatwy w użyciu.

Przeciw

- brak możliwości grupowania (agregacji) newsów,
- brak automatycznej aktualizacji.



3

Ujdzie w tło...

On the Edge – Na krawędzi

http://www.commodorebook.com
cena 29,99 \$ (około 110 zł)
ISBN 0-9738649-0-7

Miałem nadzieję, że w tym numerze Total Amiga uda mi się zamieścić recenzję wydanej ostatnio książki Briana Bagnella opisującej historię firmy Commodore. Niestety, mój egzemplarz dotarł zbyt późno, abym mógł przeczytać całą książkę i napisać pełną recenzję przed ostatecznym terminem zamknięcia tego numeru. Dlatego napiszę tylko zapowiedź recenzji, a jej pełną wersję znajdziecie w numerze 23.

Firma Commodore często jest pomijana w książkach i opracowaniach opisujących historię rozwoju mikrokomputerów, nawet pomimo tego, że wiele rzeczy zaprezentowała światu jako pierwsza oraz stworzyła najlepiej sprzedający się komputer w historii – Commodore 64. W swojej książce Brian Bagnall stara się niejako zniwelować te zaniedbanie poświęcając całą książkę tylko tej firmie.

Książkę rozpoczyna krótka historia założyciela firmy Commodore Jacka Tramiela jako serwisanta maszyn do pisania, lecz szybko nasza uwaga zostaje skierowana na proces projektowania procesora 6502 przez MOS Technology, które zostało wykupione przez Commodore. Kolejne rozdziały poświęcone są komputerom PET, VIC 20, Commodore 64 oraz 128, a także innym technicznym sukcesom i porażkom firmy.

Pobieżnie przeglądając 596-cio stronicową książkę można stwierdzić, że rozdziały ułożone są chronologicznie, a pierwszy poświęcony Amidze rozpoczyna się na stronie 394.

Jak do tej pory przeczytałem kilka rozdziałów i mogę stwierdzić, że styl pisania Briana jest interesujący i wciągający. Autor opisuje historię poszczególnych osób kiedy te pojawiają się na kartach książki. Dodatkowo opisy te są uzupełniane cytatami z wielu wywiadów, które autor przeprowadził przygotowując publikację.

Zapowiedź recenzji napisana przez Roberta Williamsa

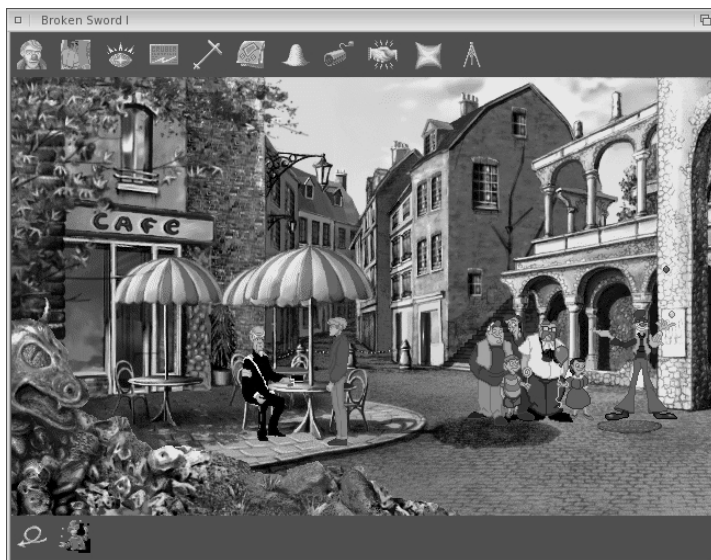
Broken Sword

The Shadow of the Templars

AmigaKit.com posiada w swojej ofercie zestawy popularnych gier przygodowych, które można uruchomić na Amidze dzięki ScummVM. Andy Baldie przyjrzał się grze ze studia Revolution Software, twórców klasycznej przygodówki Beneath a Steel Sky.

Kiedy tylko na rynku pojawiają się nowe programy dla Amigi, staram się w miarę możliwości wspomagać rynek poprzez zakup nowego oprogramowania. Tak też było i tym razem, kiedy na AmigaWorld.net pojawiła się informacja, że AmigaKit.com posiada w swojej ofercie dysk instalacyjny umożliwiający zainstalowanie na Amidze gry Broken Sword, pomyślałem... idź na całość! Tak też zrobiłem – wpłaciłem 9.98 GBP (w cenę wliczona jest przesyłka) i czekałem. Kilka dni i trzy e-maile później (chciałem być dobrze poinformowany o statusie mojego zamówienia) paczka do mnie dotarła. Przesyłka była dobrze zapakowana (w bąbelkową folię), i zawierała dwie płyty z pecetową wersją gry oraz dysk miniCD, zawierający amigowe pliki instalacyjne. Tak trzymać, AmigaKit.com!

Muszę się przyznać, że nie czekałem niecierpliwie aby wypróbować tę grę, ale okazało się, że mam trochę wolnego czasu, więc... odpaliłem moją AmigęOne z systemem OS 4.0-pre3, włożyłem miniCD do napędu, przeczytałem instrukcję instalacji, która okazała się banalnie prosta, taka zresztą powinna być. Okej, kliknąłem na ikonkę *Install*, wybrałem katalog z grami i odczekałem chwilę aż wszystko się przegryza na dysk z dwóch płyt CD,



Mimo niskiej, jak na współczesne standardy, rozdzielczości, gra posiada piękną, ręcznie rysowaną grafikę. W scenach interaktywnych posiadane przez gracza przedmioty pokazane są na górze ekranu, a rzeczy, o których można wspomnieć w rozmowie – na dole.

(no dobra, w międzyczasie musiałem zmienić płyty w napędzie :)). Prawie gotowe. Uruchomiłem AWEba i ściągnąłem z sieci brakujące

cji, w której ogródku siedział eksplodowała bomba. George podróżuje po całym świecie i stara się rozwiązać zagadkę, ale zawsze

„Moja żona śmiała się nawet kilka razy słysząc ten pokręcony akcent”

animacje z podanego adresu (nie były dołączone ze względu na brak licencji), kliknąłem na ikonę *Install-CutScenes* i to wszystko. Naprawdę proste, prawda?

Dobra, zobaczymy jak to działa. Wszedłem do katalogu gdzie miałem zainstalowaną grę, kliknąłem na ikonę *Broken Sword I* i pojawił się interfejs ScummVM. Ustawiłem sobie rozdzielczość itd. i kliknąłem na przycisk „Start”. Jak widać, instalacja i uruchomienie gry są naprawdę proste. Jedyną rzeczą, która, jak sądzę, wymaga poprawy, to brak drukowanej instrukcji instalacji gry (zawsze się o to czepiam), ale skoro instalacja jest tak prosta (czy już o tym wspominałem?), to szkoda marnować choćby te pół strony na instrukcję.

Czas na grę. Jest to zwykła przygodówka w stylu wskaż-i-kliknij (*point-and-click*). Gramy jako George Stobart, Amerykanin („Jestem Kandydyjczykiem, naprawdę”), który wpadł się w dziwną i zagadkową spr-

wypowiedziany z francuskim akcentem :)).

Minęło sporo czasu od kiedy zasiadałem do komputera aby sobie pograć, ale ta gra wciągnęła mnie od samego początku. Nie stało się to dzięki podbajerzonej grafice czy efektom specjalnym, a tym bardziej wypasionym efektem dźwiękowym, takich rzeczy tu nie ma. To jest po prostu naprawdę dobra gra. Grafika jest dobrze zrobiona, animacje są w miarę płynne. Mowa... cóż... dialogi są tak zabawne, że wiele razy skręcałem się ze śmiechu. Moja żona śmiała się nawet kilka razy słysząc ten pokręcony akcent, a przecież nawet nie grała w tę grę. Interfejs jest przyjazny, prosty i intuicyjny – zanim się obejrzyz będziesz kombinować, wycyzniając różne dziwne rzeczy z zagadkowymi przedmiotami, aby tylko rozwiązać naprawdę prostą zagadkę. Zdziwicie się co można zrobić ze zużytej chusteczki, „przyrzędu do mierzenia ciśnienia krwi” lub z kawałka plastra! (I nie zdradzę tajemnicy!).

Sądzę, że odniesiecie wrażenie, że polubiłem tę grę, i macie rację, bo tak się stało. Czy jest to najlepsza rzecz od czasu... (tutaj wstawcie swój ulubiony tytuł gry, lub pyszne ciastko)? Z pewnością nie. Czy ta gra jest warta swojej ceny? Zdecy-

.info

Autorzy

Revolution Software
<http://www.revolution.co.uk>
 ScummVM Team
<http://www.scummvm.org>

Dystrybutor

AmigaKit.com
www.amigakit.com

Cena

£8.99 (około 50 zł)

Wymagania

Amiga OS 4
 CD-ROM
 835 MB miejsca na twardym dysku
 połączenie z internetem (do ściągnięcia opcjonalnych sekwencji filmowych)



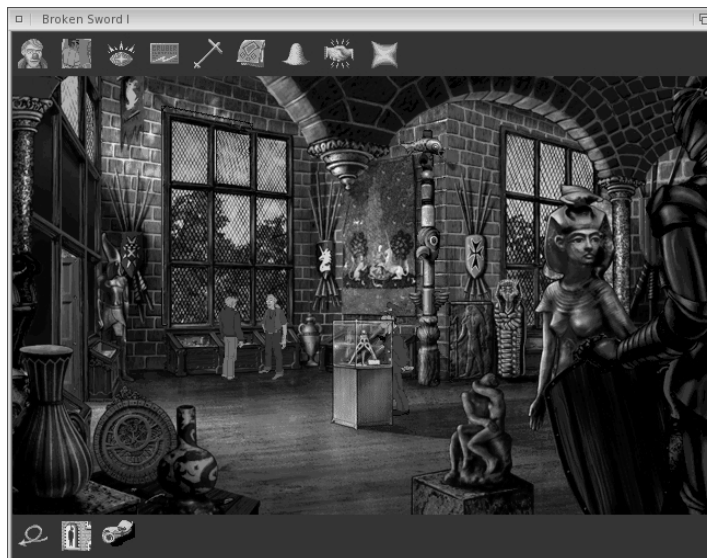
Interfejs ScummVM pozwala na zarządzanie zainstalowanymi grami go wykorzystującymi i wygodne ustawianie opcji, np. wyświetlania na pełnym ekranie.



Sekwencje filmowe dopełniają przebieg akcji gry. Trzeba je ściągnąć oddzielnie ze strony internetowej.

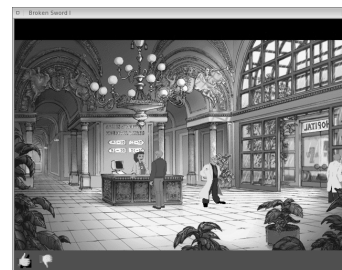
dowanie TAK. Kosztuje mniej niż dycheń (chodzi o cenę w Anglii – przyp. tłum) i każdy kto posiada nawet nikłe poczucie humoru powinien w nią zagrać. Czy są jakieś mankamenty? Cóż... muszę się Wam przyznać że zdarzyło mi się oszukiwać dwa razy, kiedy za nic nie mogłem wykombinować co

powiniem zrobić. To może być oczywiście moja wina, gdyż nie jestem przyzwyczajony do tego typu gier (dam Wam znać, kiedy pogram w inne gierki z tego gatunku), może to być również kwestia zbyt dobrze poukrywanych przedmiotów, bądź też z konieczności nazbyt dziwacznych zachowań. Mu-



sie sami zdecydować, ponieważ niewiele Wam tu pomogę.

Jeżeli jeszcze czytacie ten tekst zamiast kupić grę, to pytam się CZEMU? Aha i jeszcze jedno: strzeżcie się dużych sfluwaczek.



Nasza ocena

Za

- gra w klasycznym stylu,
- gładka instalacja,
- niska cena.

Przeciw

- mała rozdzielczość grafiki,
- sekwencje filmowe trzeba oddzielnie dociągnąć z sieci.



4

Całkiem niezły!

.info

Producent

David White i Wesnoth Team

Wersja dla AmigaOS 4

Andrea Palmatè
www.amigasoft.net

Źródło

www.os4depot.net, wesnoth.lha
w katalogu game/strategy.

Wymagania

AmigaOS 4

Zalecane

AmigaOne z procesorem G3/G4

The Battle for Wesnoth

Ostatnio pojawiło się wiele nowych gier open source (są to gry tworzone w całości przez grupy ochotników, z rzadka są to porty komercyjnych starszych tytułów) dla systemów AmigaOS4 i MorphOS. W tej recenzji, Tommi Toivanen opíše port turowej gry strategicznej Battle for Wesnoth, przeprojektowanej przez Andre'a Palmatè.

Przed pojawieniem się portu na OS4depot.net nigdy nie słyszałem o tej grze, więc nie obiecywałem sobie po niej zbyt wiele kiedy ją ściągałem i instalowałem na moim komputerze. Tym co przykuło do niej moją uwagę był fakt, że wśród portów na OS 4 gry strategiczne to rzadkość.

„The Battle for Wesnoth” jest turową grą strategiczną utrzymaną w klimacie fantasy. Plansze złożone są z pól sześciokątnych – rozwiązanie to zostało użyte w wielu innych wspaniałych turowych grach strategicznych, w które miałem przyjemność grać – „Heroes of Might and Magic”, „Battle Isle” czy „History Line 1914-18”. Dzięki temu od razu mogłem poświęcić się grze. Co do grafiki, to przypomina ona tę z klasycznej gry Warlords.

Kiedy pierwszy raz odpalisz grę albo wczytasz kampanię, minie dużo czasu zanim coś na ekranie się zmieni, ale nie ma powodów do zmartwień, gra się nie zawiesiła.

Główne menu gry z niektórymi opcjami. Warto zwrócić uwagę na wskazówki uzupełniające instrukcję do gry (dostępna na stronie internetowej) i kampanię treningową.



Przykład znakomitego wykonania grafiki postaci.

Przy pierwszym uruchomieniu gra tworzy plik wymiany, następnym razem wszystko będzie odbywało się znacznie szybciej. Jeżeli grasz w tę grę po raz pierwszy warto zapoznać się z planszami treningowymi (Tutorial), aby przyzwyczaić się do sterowania. W misji treningowej starszy mag będzie objaśniał sterowanie w grze poprzez dymki pomocy.

Kiedy już poczujesz się trochę pewniej, możesz wybrać jeden z typów rozgrywek:

Kampania (Campaign)

Seria scenariuszy, które pozwalają na rozbudowanie swojej armii poprzez przenoszenie ocalałych jednostek z poprzednich scenariuszy. Kampanie posiadają dobrą fabułę, a funkcja przenoszenia jednostek to coś, czego nie widziałem jeszcze w żadnej innej grze.

Scenariusz (Scenario)

Jest to pojedyncza misja, w której walczysz na śmierć i życie z jednym lub kilkoma przeciwnikami sterowanymi przez komputer.

Multiplayer

Ten typ rozgrywki pozwala rozegrać scenariusz poprzez sieć z innymi ludźmi, bądź przeciwnikami sterowanymi przez komputer.

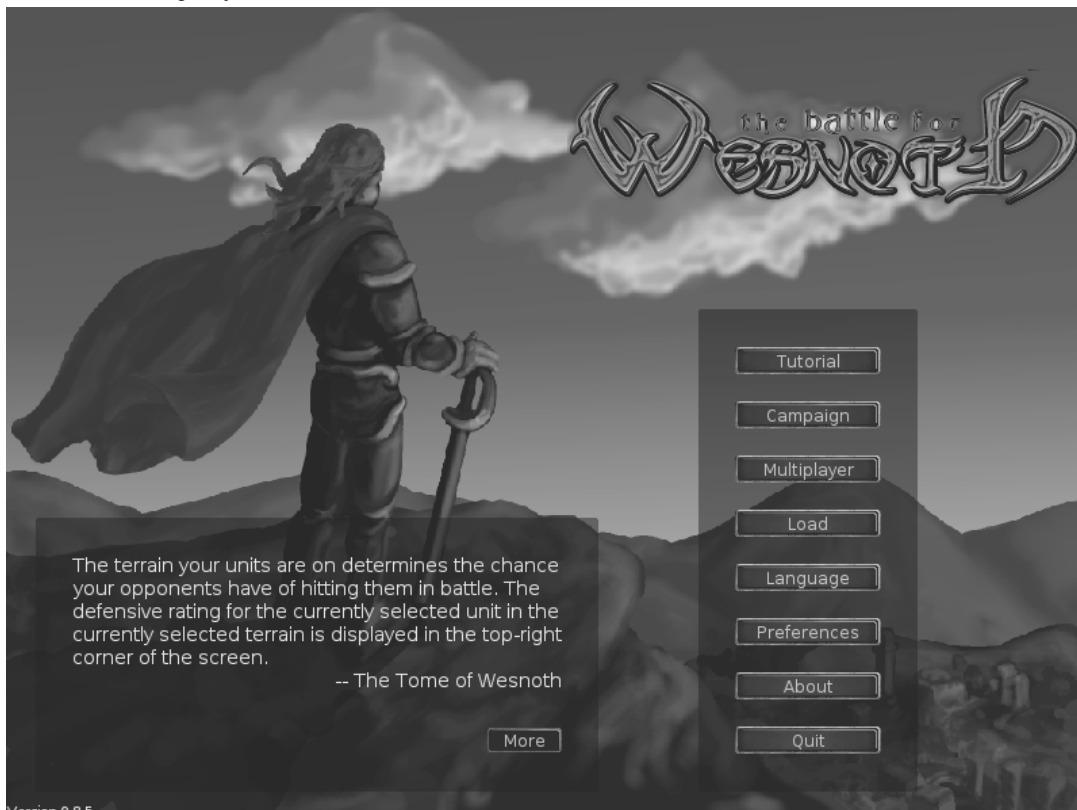
Hotseat

W tym trybie wielu graczy rozgrywa scenariusz na jednym komputerze. Kiedy jeden gracz skończy swoją turę, do gry przystępuje następny.

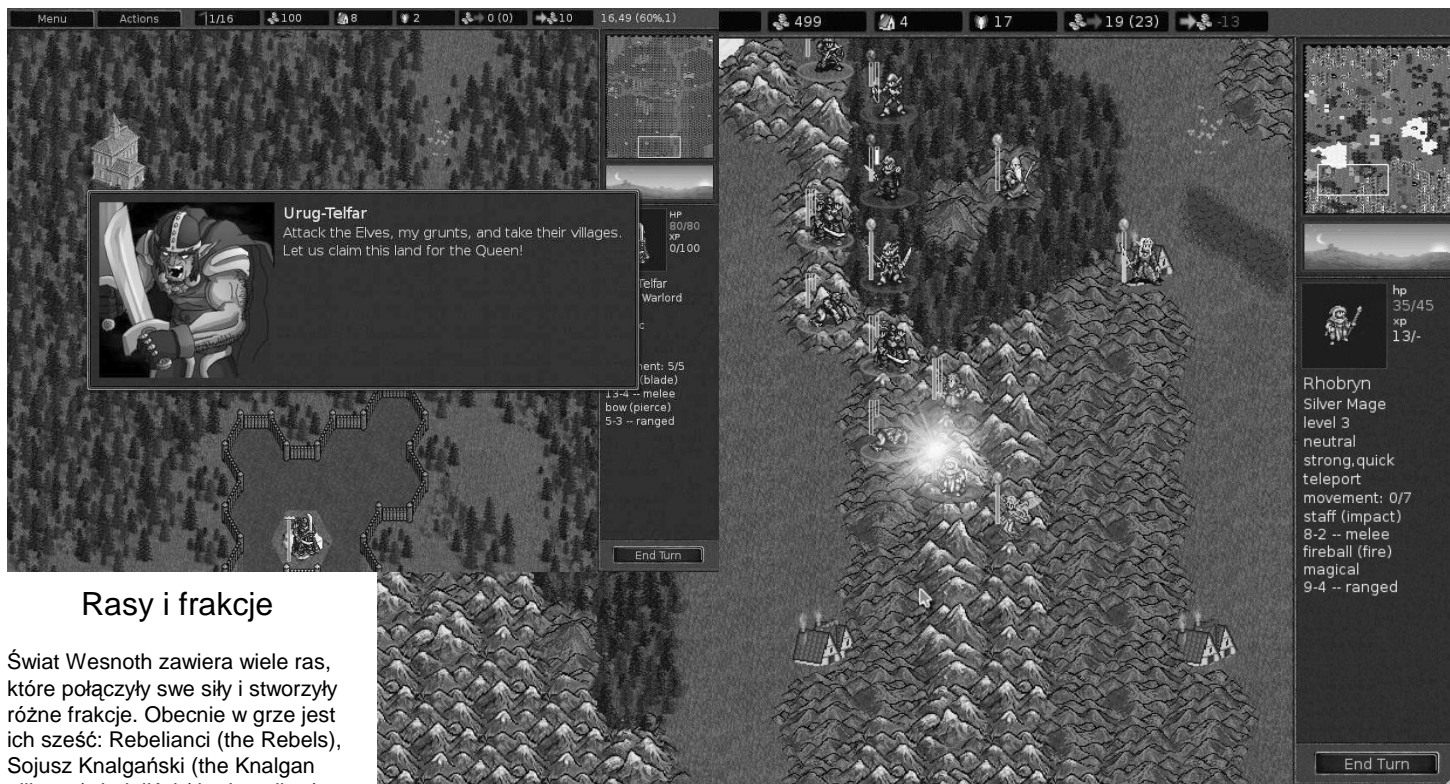
Fabuła

Walcz aby odzyskać tron krainy Wesnoth, którego jesteś prawowitym spadkobiercą, albo użyj swojej przerażającej władzy nad Nieumarłymi i podbij tereny śmiertelników. Możesz także poprowadzić niezwykłe armie Orków do boju z rasą ludzi, którzy ośmielili się sprofanować Twoje ziemie. Standardowo po instalacji gra posiada cztery kampanie. Dodatkowe można ściągnąć z Internetu poprzez użycie opcji „get more campaigns”. Istnieje także możliwość tworzenia swoich własnych kampanii.

W większości kampanii będziesz kontrolował jednostki tylko jednej frakcji. Często jednak będziesz miał rekrutów z różnych frakcji, a niektóre jednostki będą niedostępne. Generalnie zależeć to będzie od akcji w danym scenariuszu, a nie od z góry ustalonych zasad gry.



Version 0.8.5



Rasy i frakcje

Świat Wesnoth zawiera wiele ras, które połączyły swe siły i stworzyły różne frakcje. Obecnie w grze jest ich sześć: Rebelianci (the Rebels), Sojusz Knałgański (the Knałgan alliance), Lojaliści (the Loyalists), Ludzie Północy (the Northerners), Nieumarli (the Undead), Drake'owie (the Drakes).

Wśród ras spotykamy natomiast Drake'ów (Drake), Krasnoludów (Dwarf), Elfów (Elf), Goblina (Goblin), Ludzi (Human), Jaszczurów (Lizard), Mermanów (Merman), Nagów (Naga), Ogrów (Ogre), Orków (Orc), Trolli (Troll), Nieumarłych (Undead) i Wose'ów (Wose). W grze mamy do wyboru ponad 200 różnych jednostek, zaczynając od szlachetnych elfów, poprzez przeklęte dusze nieumarłych, aż po potężne trolle.

Gra

Grę zaczynasz z bohaterem, czasami możesz mieć ich więcej. Jeżeli Twój bohater zginie, przegrywasz. Aby wygrać musisz albo wykonać wszystkie postawione

przed Tobą zadania, albo pokonać bohatera (lub bohaterów) przeciwnika. Jeżeli zaznaczysz jednostkę, którą chcesz się ruszyć, automatycznie zostaną podświetlone pola na które możesz przejść. Jeżeli ruch skończy się w pobliżu wrogiej jednostki, możesz wydać rozkaz ataku.

Atakować można wręcz, bądź z dystansu – warto się zastanowić i wybrać dobrze, ponieważ wróg będzie próbował kontratakować. Staraj się także rekrutować jednostki wielu różnych rodzajów tak szybko jak tylko możesz sobie na to pozwolić. Dzięki temu będą one zdobywać doświadczenie i awansować na wyższy poziom, z czym wiąże się możliwość przemiany w potężniejszą jednostkę, mogącą zadać więcej punktów obrażeń (tzw. hit points). Gdy na przykład elficki łucznik osiągnie drugi poziom, będziesz miał możliwość

przekształcenia go w elfickiego komandosa lub snajpera. Dodatkowo poziomy oznaczają więcej punktów obrażeń, a w niektórych przypadkach – możliwość przemiany w nową jednostkę.

Cechą, której nie spotkałem w innych grach, jest możliwość przywołania najlepszych ocalałych jednostek z poprzednich scenariuszy. Ma to wielkie znaczenie, ponieważ gra jest bardzo trudna i naprawdę trudno ją opanować nawet na najprostszym poziomie trudności. Pamiętaj o częstym nagrywaniu gry i staraj się wykorzystać pożyteczną funkcję auto-save. Jako że wiele scenariuszy ma limit turoy, warto nagrywać stan gry co turę, co pozwoli cofnąć złe decyzje.

Wersja dla systemu Amiga OS 4

Battle for Wesnoth jest jedną z wielu gier open-source, które są przeznaczone dla wielu różnych

systemów, teraz dzięki Andrea Palmate mamy port tej gry dla OS 4. Porównałem tą wersję gry z wersją windowsową i prawie wszystko wygląda tak samo. Na OS4 gra działała troszkę wolniej, ale prawdopodobnie jest to bardziej wina sterowników dla grafiki i braku sprzętowej akceleracji niż samej gry.

Podsumowanie

Jeżeli lubisz strategię to Battle for Wesnoth jest grą którą warto mieć, szczególnie, że nie jest to produkt komercyjny i można ją ściągnąć z internetu za darmo. Gra jest ciągle rozwijana, więc w przyszłości można oczekiwać więcej opcji, jednostek i kampanii. Nawet jeśli jesteś zaprawionym w bojach strategiem, sądzę, że uznasz tą grę za naprawdę ciekawe wyzwanie i kiedy ukończysz wszystkie podstawowe kampanie z chęcią ściągniesz z Internetu dodatkowe misje.



Nasza ocena

Za

- świetna grafika,
- gra naprawdę wciąga,
- dostępne dodatkowe misje.
- interesujące kampanie.

Przeciw

- nienajszysze działanie,
- niektóre misje wieszają się,
- wysoki poziom trudności.



4

Całkiem niezła!

Rexx

Programmer's Reference

recenzja książki

Robert Williams odkrywa jak bardzo przydatna może być nowa książka poświęcona językowi Rexx dla wszystkich programistów używających jego amigowego odpowiednika - ARexx'a.

ARexx od dłuższego czasu był ukrytym asem w rękawie Amigi, gdyż jest to bardzo użyteczny i łatwy do opanowania język skryptowy, z którego można korzystać aby określić moc większości amigowych programów. Ucząc się ARexxa użytkownik Amigi może zautomatyzować działanie większości z nich, także tych korzystających z linii poleceń, a nawet zdalnie kontrolować zachowanie Workbench'a. Aby jednak nauczyć się ARexxa, podobnie zresztą jak każdego innego języka programowania, potrzebujemy materiałów – najlepiej jeśli byłby to kurs. Istnieje kilka dobrych elektronicznych przewodników po ARexxie, nic jednak nie zastąpi prawdziwego podręcznika, przydatnego podczas pracy przy komputerze, a który można również przeczytać przy innej okazji.

Obecnie trudno wskazać literaturę poświęconą Amidze, której tematem byłby tylko i wyłącznie ARexx. Gdy zauważyłem omawianą książkę poświęconą Rexxowi, byłem ciekaw na ile będzie ona pomocna programistom korzystającym z ARexxa. Celem mojej recenzji jest przyjrzenie się tej publikacji z dwóch punktów widzenia: początkującego użytkownika Amigi, który chce się nauczyć języka ARexx oraz przydatności dla zaawansowanego programisty ARexxa.

„Rexx Programmer's Reference” jest to obszerna pozycja. składa-

.info

Autor
Howard Fosdick

Wydawca
Wrox
<http://www.wrox.com>

Cena
RRP £ 24.99
Amazon £ 18.89
(Cena z 16 października 2005)

jąca się z około 700 stron formatu A5. Notka wydawnicza na okładce zapewnia, że publikacja gruntownie wyjaśnia język Rexx początkującym, a zaawansowanym programistom oferuje możliwość poszerzenia posiadanej wiedzy.

Jeśli grubość książki nas nie przekona, że temat traktowany jest poważnie, to wystarczy lektura spisu treści, aby stwierdzić że jest to z pewnością wyczerpująca pozycja. Rozpoczyna się dwustronicowym „Rzutem oka na książkę”, a następnie trzynastostronicowym spisem treści! Aby ułatwić korzystanie z książki została ona podzielona na trzy sekcje. Opisują one naukę języka, interpretry Rexx'a dla różnych platform sprzętowych oraz uzupełnienia, wyliczające instrukcje i funkcje dostępne w wersji podstawowej Rexx'a, jak i w różnych dodatkach innych firm.

Uczymy się Rexx'a

Pierwszą sekcję rozpoczyna rozdział wprowadzający do świata języków skryptowych, a Rexx'a w szczególności. Czytając go mamy wrażenie, że autor pozycji usiłuje „sprzedać” Rexxa sceptycznie nastawionej publiczności. Robi to podkreślając jego łatwość użycia, utrzymania i przenośność w porównaniu do innych języków, takich jak Perl, Python i C. Aby zrównoważyć trochę ton wypowiedzi, wymienia także listę zadań, do wykonania których Rexx niezbyt się nadaje. Jedną z klasycznych wad języków interpretowanych takich jak Rexx jest ich relatywnie mała wydajność, jednak autor zaznacza, że jest to równoważone mocą obliczeniową dzisiejszych komputerów. Rozdział ten, dość nietypowy jak na tego rodzaju literaturę może być przydatny w procesie wyboru języka w którym dany projekt będzie realizowany, lub jeśli chcemy wstawić port Rexxa w swój program.

Po tym wstępie wchodzimy w podręcznikową część książki, która uczy nas podstawowych funkcji języka bez używania dodatkowych bibliotek funkcji (rozszerzających możliwości samego Rexxa). Podręcznik tłumaczy podstawowe zagadnienia programowania, objaśniając takie pojęcia jak zmienne czy ciągi znaków gdy pojawiają się one po raz pierwszy. Uważam, że każdy posiadający podstawową wiedzę dotyczącą programowania może się nauczyć Rexxa dzięki tej książce. Kurs następnie dzieli się na rozdziały, każdy poświęcony konkretnemu aspektowi języka. Pierwszy opisuje podstawy programu napisanego w języku Rexx i tłumaczy pojęcia takie jak operatory i zmienne. Następne rozdziały poświęcone są strukturze (pętlom i podejmowaniu decyzji), operacjom wejścia i wyjścia, manipulowaniu ciągami znaków, podprocedurami i debugowaniu. Większość tych rozdziałów rozpoczyna się krótkim wstępem, a następnie za pomocą przykładowych skryptów tłumaczy się istotę problemu (aby nie wpisywać ich ręcznie możemy pobrać je ze strony Wrox). Jeśli chcemy używać tej książki aby nauczyć się ARexxa sprawy się lekko komplikują. Standard Rexx został zdefiniowany w drugiej edycji dokumentu „The Rexx Language” napisanego przez Michaela Cowlinshawa,

wydanego w 1990 i zatwierdzonego jako standard ISO w 1996 roku. Oba te wydarzenia miały miejsce po tym, jak został „zamrożony” zestaw funkcji amigowego ARexxa. Także sam ARexx posiada funkcje występujące tylko w środowisku Amigi. Zamieszczone przykłady są prawie kompatybilne z ARexxem, istnieją jednak pewne różnice. Zostały one opisane przeze mnie w tabeli „Rexx vs ARexx”, ale przyznaję się, że mogłem coś pominąć.

Gdy opanowaliśmy już podstawy, z pewnością chętnie przeczytamy kilka następujących rozdziałów skupiających się na sposobie pisania skryptów, które będą przenoszone między poszczególnymi systemami operacyjnymi. Powyższe tematy na pewno będą pomocne zaawansowanym programistom ARexxa jeśli zechcą pisać skrypty dla innych platform.

Kurs zakończony jest rozdziałami poświęconymi popularnym dodatkom, które rozszerzają funkcjonalność Rexx'a. „Interfacing with Relational Databases” koncentruje się na użyciu pakietu Rexx/SQL do współpracy Rexxa z relacyjnymi bazami danych (takimi jak MySQL, Oracle itp.). Wielu użytkowników Amigi, którzy pracują na codzień w branży IT (dotyczy to także autora tej recenzji) doceni to, że mogą używać Rexxa do pracy z projekta-

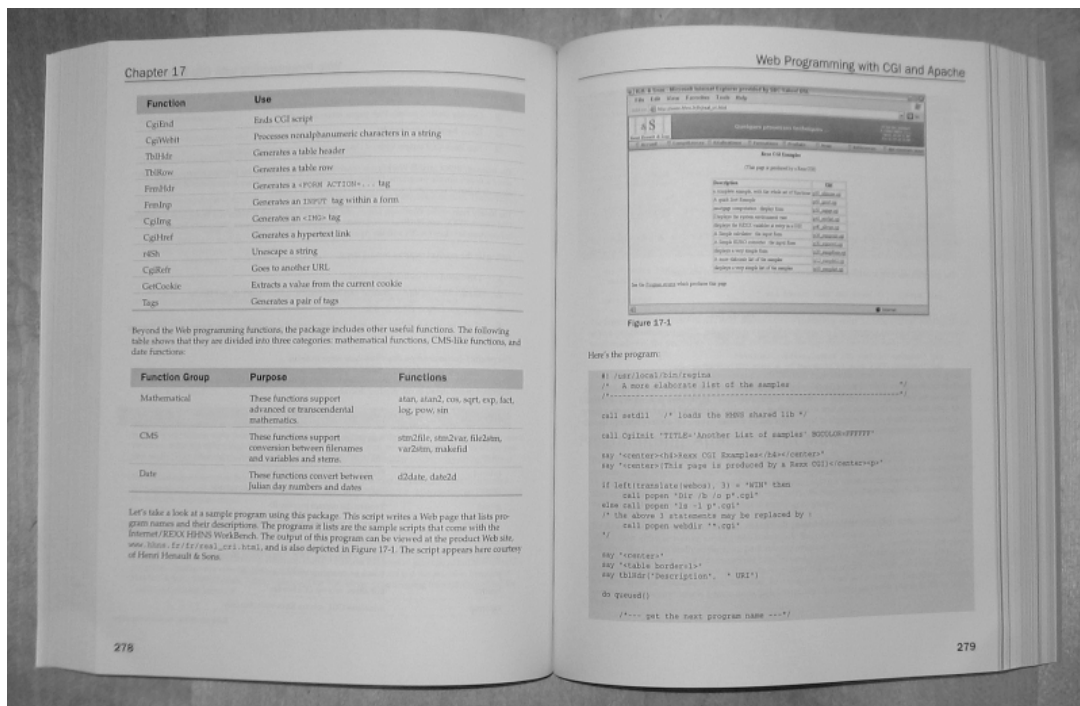
Rexx kontra ARexx

ARexx różni się od omówionego w książce Rexxa. Zamieszczam tutaj najważniejsze zauważone przeze mnie różnice (może być ich więcej):

ARexx używa znaku tyldy (~) do negacji wyrażenia logicznego (na przykład ~= oznacza „nie jest równy”), jednak w zamieszczonych w książce przykładach używa się odwróconych ukośników (\) lub znaku negacji (-).

Rozdział poświęcony operacjom wejścia/wyjścia wspomina o używaniu funkcji Linein()/Lineout() i Charin()/Charout() do odczytu i zapisu z plików. Te funkcje nie istnieją w ARexxie i operacje we/wy muszą być wykonywane bardziej w stylu programowania w języku C, gdzie pliki są otwierane za pomocą funkcji Open(), a linie i znaki są czytane i zapisywane przy pomocy odpowiednich funkcji odczytu i zapisu.





Książka obfituje w grafiki, tabele, przykładowe kody źródłowe i zrzuty ekranów. Niewiele jest rozdziałów wypełnionych czystym tekstem.

mi wymagającymi użycia baz danych. Kolejnym ciekawym rozdziałem jest omówienie Rexxa jako języka programowania wspomagającego bardzo popularny serwer WWW, jakim jest Apache. Inne rozdziały poświęcone są tworzeniu graficznych interfejsów użytkownika przy pomocy Rexxa oraz współpracy z plikami XML przy pomocy RexxXML. Z tego co mi wiadomo żaden z tych pakietów nie jest dostępny dla ARexxa (pomińmy kwestię możliwości użycia ARexxa z amigowym portem Apache), jakkolwiek w większości przypadków istnieją pakiety o podobnej funkcjonalności. Rozdziały te nie będą więc przydatne dla użytkowników ARexxa, jeśli jednak znasz ARexxa i chciałbyś wykorzystać swoje umiejętności na przykład podczas pracy z bazami danych czy stronami WWW, to oczywiście okażą się pomocne.

Gdzie to działa?

Sekcja druga „Rexx Programmer's Reference” poświęcona jest dostępnemu interpreterom Rexxa i daje pojęcie o mnogości obsługiwanych systemów. Interpretery działające na najpopularniejszych platformach są opisane w całym rozdziale, który podsumowuje ich zalety i funkcje specjalne. W niektórych przypadkach opisane jest użycie unikalnych funkcji oferowanych przez dany interpreter. Aby uświadomić czytelnikowi mnogość kompatybilnych rozwiązań podaję kilka przykładów dostępnych interpreterów:

Regina – popularny, będący oprogramowaniem typu open source interpreter Rexxa dostępny na wielu

platformach, wliczając w to Windows, Linux, Mac i Amigę

BRexx – darmowy interpreter działający na wielu platformach (włączając w to Amigę), bardzo popularny na urządzeniach przenośnych pracujących pod kontrolą systemu Windows, gdzie wykorzystuje się jego zoptymalizowaną wersję

Reginald – wersja Reginy z rozszerzonym wsparciem dla Windows, włączając w to obsługę interfejsu użytkownika a także budzącego postrach rejestr!

Rexx for PalmOS – jak łatwo się domyśleć, ta wersja Rexxa jest przeznaczona dla urządzeń pracujących pod kontrolą systemu PalmOS (warto zwrócić uwagę, że istnieje odpowiedni port Reginy dla urządzeń pracujących pod kontrolą Symbiana)

Open Object Rexx – wersja Rexxa uwolniona ostatnio przez firmę IBM zawierająca rozszerzenia typu obiektowego

IBM Mainframe Rexx – Rexx powstał z myślą o pracy na maszynach tego typu – handhedy znajdują się dokładnie po przeciwnej stronie skali!

Poza krótką wzmianką we wstępie, ARexxowi nie jest poświęcony ani jeden rozdział, w którym wyjaśniono by różnice i jego unikalne funkcje. Wielka szkoda, gdyż dzięki temu opisywana książka byłaby z pewnością bardziej przydatna dla czytelników pragnących nauczyć się ARexxa.

może zostać użyty w różnorodnych sytuacjach na wielu platformach może sprawić, że wykorzystasz umiejętności nabyte podczas pracy z jego amigowym odpowiednikiem. Książka idzie dalej niż tylko wyjaśnianie dostępnych opcji, w większości przypadków zamieszczone przykłady sprawiają, że można się szybko uczyć nowych funkcji. Z powodu ogromu dostępnych informacji a także swej ceny, uważam że jest to bardzo dobra inwestycja.

Trzecią część książki tworzy obszerny zestaw uzupełnień. Znajdują się w nich listy instrukcji oraz funkcji zarówno podstawowej wersji Rexxa, jak i poszczególnych interpreterów oraz pakietów dodatków. Znajdują się tu także przewodnik po dodatkowych źródłach informacji o Rexxie w postaci adresów stron www czy list dyskusyjnych, a także odpowiedzi do pytań testowych zamieszczonych na końcu poszczególnych rozdziałów książki. Ucieszy Cię zapewne także trzydziestostronicowy indeks, pozwalający korzystać z tej części książki jako podręcznika.

Podsumowanie

Książka jest dobrym sposobem na nauczenie się Rexxa, jednak gdy zależy nam na nauczeniu się ARexxa możemy natknąć się na różnice (choć jest ich tylko kilka), które mogą utrudnić naukę. Jeśli jesteś pewny co do własnych umiejętności pisania skryptów ARexxa myślę, że wiele możesz wynieść z zawartego w tej publikacji materiału. Informacja, że Rexx

Nasza ocena

Za

- wyczerpujące potraktowanie tematu,
- opisuje Rexxa na wielu platformach,
- wiele szczegółowo omówionych przykładów.

Przeciw

- niewiele o ARexxie,
- może być myląca dla początkujących adeptów ARexxa,



4

Całkiem niezła!

Optymalizacja użycia

pamięci graficznej

w AmigaOS 4

Czy Twój Workbench cierpi na nieprawidłowe odświeżanie zawartości okna podczas jego przesuwania? Czy niektóre programy się nie uruchamiają lub zgłaszają brak pamięci graficznej? Tony „ToAks” Aksnes przychodzi Ci z pomocą swoimi pomysłami na zmniejszenie ilości używanej pamięci graficznej.

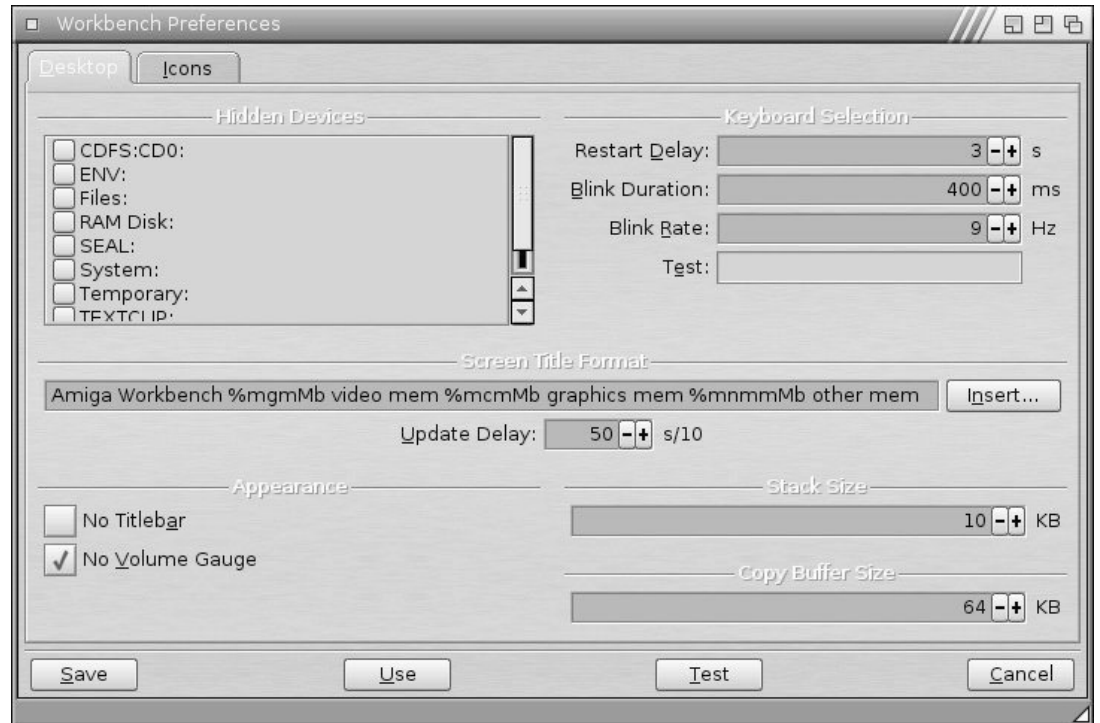
Jednym z często popełnianych błędów przez użytkowników Amigi jest przeładowanie Workbench skórkami, tłami, tematami itp; które powodują zwiększone użycie pamięci graficznej. W niektórych wypadkach może to prowadzić do zwolnienia pracy Workbench lub nawet zawieszania się komputera. Kolejnym objawem braku pamięci graficznej jest to, że programy, które jej wymagają (gry, dema, czy trójwymiarowe wygaszacze ekranu) nie uruchomią się lub wyświetlą komunikat o błędzie.

Szybkie sprawdzenie tematów graficznych dostępnych w serwisach OS4depot.net i Intuitionbase.com potwierdza, że wiele z nich wymaga dużej ilości pamięci graficznej. Dlatego właśnie powstał ten artykuł.

Kontroluj system – Wyświetlanie ilości używanej pamięci graficznej

Najlepszym sposobem dla użytkowników systemu, jak i osób tworzących tematy graficzne jest monitorowanie użycia pamięci graficznej poprzez wyświetlenie jej ilości w belce tytułowej Workbench. AmigaOS 4.0 pozwala na edycję informacji wyświetlanych na belce tytułowej – aby ją przeprowadzić należy:

Otworzyć katalog *Prefs* znajdujący się na partycji systemowej i uruchomić program preferencji Workben-



Użyj preferencji Workbench, aby włączyć wyświetlanie ilości wolnej pamięci graficznej na belce ekranu.

cha. Kliknąć w oknie „Screen Title Format”, a następnie po lewej stronie w przycisk „Insert”. Pojawi się okno „Select a title format item” – tu wybieramy „Memory” z listy po lewej stronie okna. Następnie wybieramy „Video” w kolumnie „Type”, potem „Free” w kolumnie „Show”, następnie z kolumny „Unit” wybieramy „MBytes”. Klikamy przycisk „Insert”, co spowoduje zamknięcie się okna „Select a title format item”.

Jeśli zaznaczymy „Screen title format” zobaczymy, że na początku linii został dodany string „%mgm”. Jeśli klikniemy „Test”, na belce tytułowej Workbench zostanie wyświetlona liczba określająca ilość dostępnej wolnej pamięci graficznej karty w megabajtach.

Aby zapis był czytelniejszy edytujemy linię „Screen title format” klikając na niej, przesuwamy się w lewo i dodajemy opis np. „pamięć graficzna” przed wpisaniem już wcześniej ciągu znaków %mgm. Naciskamy enter i klikamy „Test” aby zobaczyć zmiany. Możemy kontynuować edycję linii, aby umieścić informacje o dostępnej ilości pamięci w żądanej przez nas pozycji.

Warto trochę poeksperymentować z innymi opcjami dostępnymi w oknie „Screen title format item”, gdyż w ten sposób możemy dodać do belki tytułowej Workbench sporo ciekawych informacji.

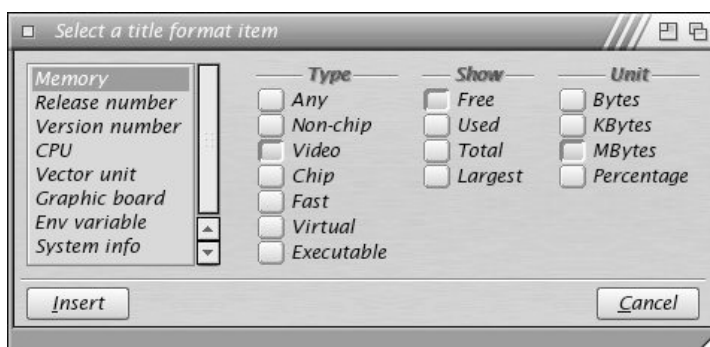
Typowe błędy prowadzące do zwiększonego użycia pamięci graficznej

Zrozumieć czym jest pamięć graficzna

Po pierwsze pamięć karty graficznej (pamięć wideo) nie jest jedno-

Uwaga

Podane podpowiedzi dotyczą głównie AmigaOS 4. Z drugiej strony w starszych wersjach AmigaOS zmniejszenie zużycia pamięci graficznej (pamięci Chip w przypadku wykorzystywania chipsetu Amigi, albo pamięci karty graficznej) również skutkuje zwiększeniem wydajności i usunięciem problemów z programami intensywnie wykorzystującymi pamięć graficzną, takimi jak gry, programy graficzne i dema.



W tym oknie możemy wybrać wiele użytecznych informacji jakie mogą być wyświetlane na górnej belce Workbench.

znaczna z pamięcią Chip, której ilość domyślnie jest wyświetlana na belce tytułowej Workbcha w OS 4. Bardzo często na różnego rodzaju forach czytam narzekania, że program X nie działa, a kiedy pytam „Jak dużo masz wolnej pamięci graficznej?” zwykle otrzymuję odpowiedź 68 MB, nawet jeśli osoba ta posiada μ A1c, która oferuje tylko 32 MB pamięci wideo! W niektórych przypadkach użytkownicy mają zaledwie 1 MB wolnej pamięci graficznej przy czystym Workbenchu i zaledwie kilku otwartych ekranach.

Objawem braku pamięci graficznej jest bardzo wolne odświeżanie się ekranu podczas poruszania lub zmiany wielkości okna.

Odświeżanie okien

Opcja „Window refresh type” w programie ustawień GUI ma znaczący wpływ na użycie pamięci graficznej, więc wyjaśnijmy jak powinny wyglądać prawidłowe ustawienia:

Otwieramy program ustawień GUI, wybieramy „Options” w liście „Subsystem” po lewej stronie okna. W „Options” na prawo u góry znajdziemy „Window refresh type”. Ten gadżet cykliczny ma dwie opcje – *Simple* lub *Smart*.

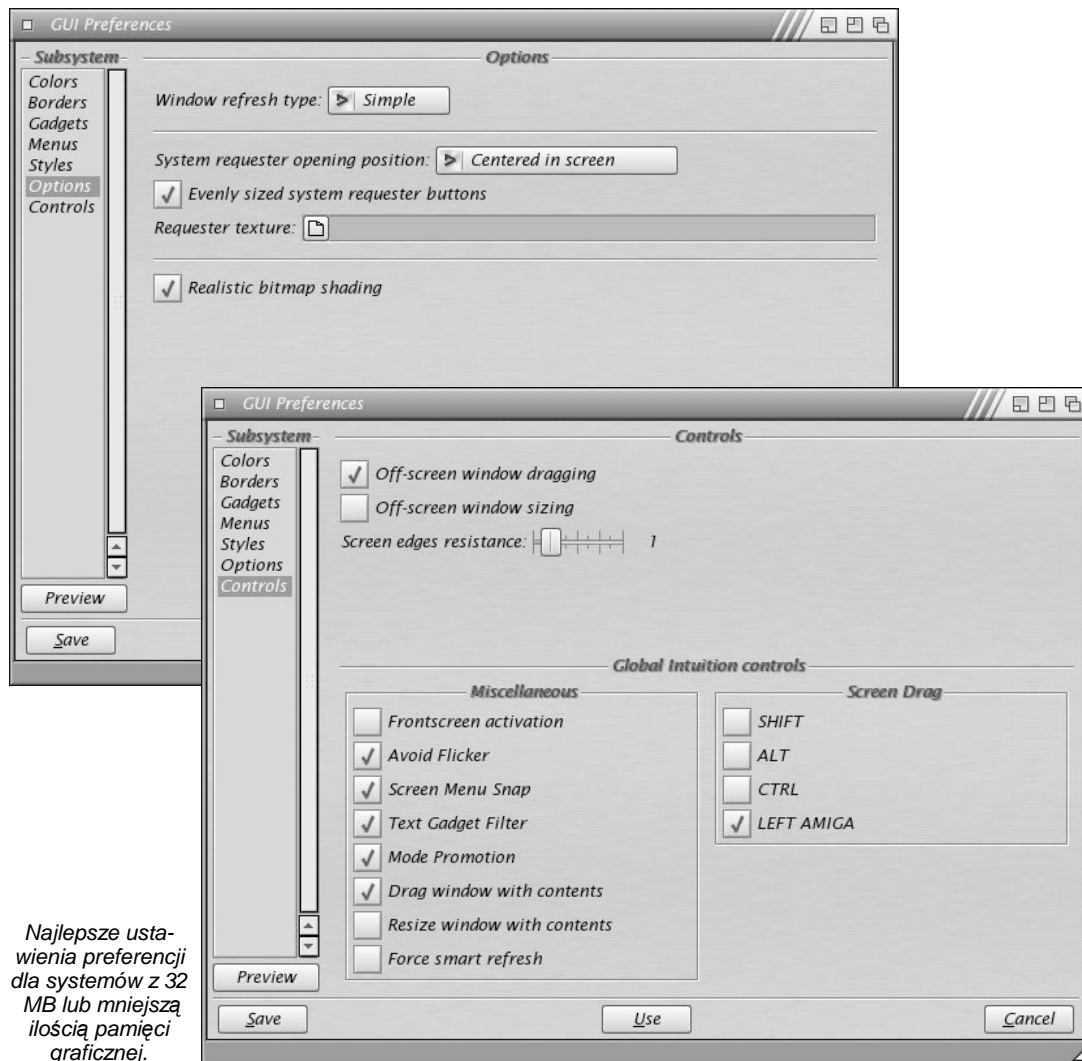
Czy powinniśmy używać odświeżania typu *Simple* czy *Smart*? Szybka odpowiedź jest następująca – jeśli posiadamy 32 MB pamięci wideo lub mniej powinniśmy wybrać tryb *Simple*, gdyż tryb *Smart* jest o wiele bardziej pamięciożerny (potrafi zużyć trzy razy więcej pamięci). Wskazówka:

Zwróćmy uwagę na opcję „Force smart refresh” dostępną w ustawieniach GUI w sekcji „Controls”. Nie powinna ona być włączona, chyba że wiemy co robimy. Może ona spowodować zawieszanie się programów typu AWEB II. Jeśli wybierzemy tryb odświeżania *Simple* ta opcja powinna być wyłączona.

WBPattern - tła

Możemy się spodziewać, że duża grafika będąca podkładem Workbcha może używać sporej ilości pamięci wideo, ale mają również na to wpływ zaznaczone opcje programu WBPattern. Oto kilka sztuczek pozwalających uczynić Workbench eleganckim, ale zarazem oszczędnym w użyciu pamięci.

Otwieramy program WBPattern (jest to składnik systemu, który najmniej się zmienił po jego przejściu z wersji 3.x do 4.0, więc możemy założyć że jego działanie jest Ci bardzo dobrze znane). Zapotrzebowanie na pamięć graficzną posz-



Najlepsze ustawienia preferencji dla systemów z 32 MB lub mniejszą ilością pamięci graficznej.

czególnych opcji wygląda następująco:

Dither quality - zabiera mało pamięci.

Color quality - zabiera mało pamięci.

Layout - użyta nieprawidłowo może spowodować bardzo szybkie użycie całej dostępnej pamięci wideo!

Ustawienia i problemy z nimi związane omówmy na podstawie tematu dostępnego w serwisie Intuitionbase.com:

A – grafika użyta w tym temacie na podkład Workbcha miała wymiary 640x480.

B – rozdzielczość tematu była ustawiona na 1024x768.

C – opcja Layout była ustawiona na „Scale well” aby wypełnić cały ekran Workbcha (powoduje ona rozciągnięcie grafiki do ustawionej rozdzielczości).

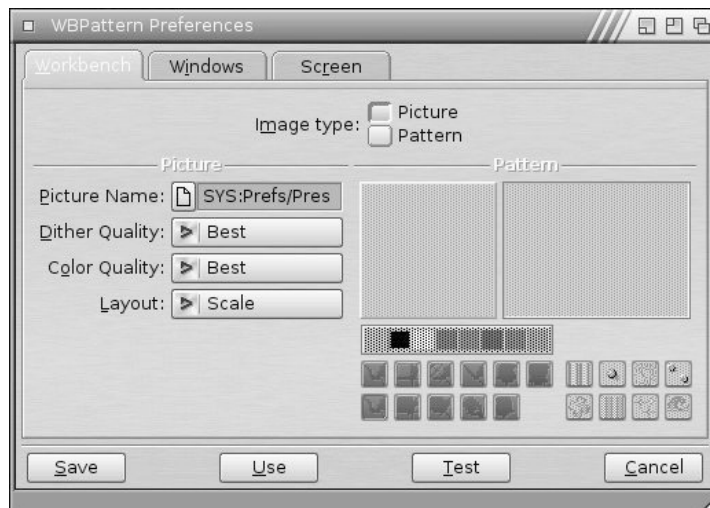
Powyższe ustawienia sprawiają, że tracimy 12 MB pamięci tylko na podkład!

Prawidłowe ustawienia powinny wyglądać następująco:

A – użyj grafiki innych rozmiarów (dopasuj jej rozdzielczość do ustawień ekranu).

B – przeskaluj grafikę do żądanej rozdzielczości odpowiednim programem (np. ImageFX lub Photogenics).

C – wybierz „Layout”: „Centre” lub „Tile” lub „Scale”, ale nigdy nie używaj opcji „Scale well” jako domyślnego ustawienia dla tematu.



Powstrzymanie się od wybrania opcji „Scale well” w preferencjach WBPattern może zaoszczędzić megabajty pamięci graficznej.

Wspaniały świat Wi-Fi

Nigela Derbyshire

Artykuł Nigela o Wi-Fi, który ukazał się w 21 numerze magazynu, spodobał się nam tak bardzo, że poprosiliśmy go o pogłębienie tego tematu. Po kilku mocnych drinkach oraz pacnięciach dokumentacją o standardach IEEE, zgodził się!

Podobnie jak wszystkie kontynuacje, ten artykuł dla niektórych czytelników może być pewnym rozczarowaniem. Dla innych, mam nadzieję, że dla większości, będzie on ciekawym poszerzeniem informacji na temat sieci bezprzewodowych. Znajdzie się tutaj wiele technicznych pojęć, a więc sugeruję zrelaksować się, ułożyć w ulubionej, wygodnej pozycji, zrobić sobie herbatkę lub strzelić sobie drinka whisky i dołączyć do mnie.

Na początku, powtórzone zostanie czym jest Wi-Fi. Będzie to jedynie krótkie przypomnienie, w razie czego nikomu nic się nie stanie, jeśli zerknie do poprzedniego artykułu w numerze 21, strona 26.

Wi-Fi to termin używany do określenia wszystkich technologii, które za pomocą protokołów i specjalnego sprzętu, pozwalają urządzeniom sieciowym łączyć się między sobą lub z inną siecią, bez potrzeby użycia przewodów i tradycyjnych urządzeń sieciowych (które to pewnie nie raz widzieliście). Sieć bezprzewodowa to wspaniały udogodnienie, gdy posiada się jakieś przenośne urządzenie i marzy nam się dostęp do Internetu w ogrodzie, lub gdy ktoś woli, w toalecie.

Aby móc korzystać z technologii Wi-Fi, potrzeba dwóch rzeczy: bezprzewodowego punktu dostępu do sieci (wireless access point) lub bezprzewodowego routera, oraz urządzenia z kartą Wi-Fi. Brzmi to bardzo prosto, ale diabeł jak zwykle siedzi w szczegółach. Sieci bezprzewodowe, jak każda dobra technologia, czasem mogą być bardzo łatwe w konfiguracji, a w innym przypadku będzie to dużo bardziej skomplikowane. Część czytelników pewnie teraz się trochę pogubiła ale nie należy się poddawać...

Teraz lecą te napisy z Gwiezdných Wojen...

Na samym początku było Stowarzyszenie Inżynierów Elektryków i Elektroników, ale to było zbyt trudne do wymówienia, więc zdecydowano się na skrót IEEE (od ang. *Institute of Electrical and Electronics Engineers*), który to... Przepraszam, zapomniałem, że to nie jest kontynuacja jak w filmie, tylko artykuł!

Wi-Fi określane jest także jako IEEE 802.b, 802.11b lub 11b. Co to wszystko oznacza? Należą one do jednej rodziny standardów IEEE

802, ustanowionych przez komitet standardów IEEE 802 LAN/MAN (LMSC - z ang. LAN/MAN Standards Committee). W rodzinie tej znajdują się także inne, ale pokrewne standardy, włączając w to Ethernet i Wireless LAN (lokalna sieć bezprzewodowa). Na każdym z nich koncentruje się grupa robocza rozwijająca standard. Jeśli któryś z czytelników nie ma jeszcze dość, może zajrzeć do ramki „Standardy Sieciowe IEEE” po ich pełną listę!

Nas najbardziej interesuje standard 802.11 (Wireless LAN, czyli bezprzewodowa sieć LAN) więc na nim teraz się skoncentrujemy. Kluczem do jego zrozumienia jest litera występująca po numerze standardu. Wszystko zaczęło się od powstałego w 1999 roku standardu 802.11b. Może to być nieco zaskakujące, gdyż dopiero kolejny, powstały rok później standard, oznaczono jako 802.11a. Tak, jest to trochę dziwne, ale twórcy standardów muszą z czegoś żyć... Tak naprawdę trochę oszukują, bo wszystko zaczęło się w roku 1997 od 802.11 (bez literki), ale wtedy chodziło o komunikację na podczerwień (Infra-Red), więc dlatego postanowiłem to niejako zignorować!

Wracając do 11b. Poszczególne „wersje” standardu 802.11 wyróżniają się dwoma sprawami: częstotliwością na jakiej pracują oraz oferowaną przepustowością.

Standard 802.11b korzysta z pasma 2.4 GHz, do którego użycia nie trzeba posiadać licencji komunikacyjnej. Jest ona podzielona na 14 częstotliwości, nakładających się na siebie, rozdzielonych co 5 MHz (uprzedzałem, aby wygodnie usiąść). Można sobie to wyobrazić jako kilka oddzielnych stacji radiowych, które nadają blisko siebie. Tylko proszę nie odwracać teraz strony na coś innego! Wystarczy zrobić sobie krótką przerwę na zapanowanie kawy lub herbaty, tak jak to było sugerowane na początku i można czytać dalej...

Wszystko wyda się o wiele bardziej interesujące, lub bardziej zrozumiałe, gdy przyjrzymy się jak używana jest przepustowość. Maksymalna jej wartość, dla standardu 802.11b wynosi teoretycznie 11 Mbit/s, ale przy użyciu protokołu TCP jest to realnie mniej więcej 5,9 Mbit/s. Wynika to z dodatkowego narzutu na przesyłane dane, w postaci nagłów-

wianiem jest stopniowanie przepustowości w zależności od jakości sygnału. Przepustowość spada najpierw do 5.5 Mbit/s, następnie do 2 lub 1 Mbit/s. Dzięki temu, przy pogorszeniu jakości połączenia, nie dochodzi do utraty danych, a jedynie zmniejsza się przepustowość.

Zaraz po ukazaniu się 802.11b, na przełomie lat 1999/2000 pojawił się kolejny standard: 802.11a (w rzeczywistości do roku 2001 nie wykazywały go żadne urządzenia). Standard ten oferował prawie dwa razy większą przepustowość, czyli 24 Mbit/s i wszystko wskazywało na to, że wygra rywalizację ze swoim starszym bratem. Niestety miał jedną, małą wadę: używał pasma 5GHz, co czyniło go kompletnie niezgodnym z 802.11b. Nie można było posiadać urządzenia, które potrafiłoby działać jednocześnie w sieciach 11b i 11a. Na szczęście sytuacja ta nie trwała zbyt długo!

W roku 2003, z odsieczą przybył standard 802.11g. Używał pasma 2.4 GHz, więc był kompatybilny z 11b, ale jednocześnie jego przepustowość wynosiła 54 Mbit/s. W rezultacie, w tej chwili prawie wszystkie urządzenia Wi-Fi działają w oparciu o standard 802.11g.

Jak już wcześniej wspomniano, podstawowe urządzenia potrzebne do zbudowania sieci Wi-Fi to bezprzewodowa karta sieciowa oraz punkt dostępowy Wi-Fi (bezprzewodowy punkt dostępowy to WAP – z ang. Wireless Access Point), który może też być bezprzewodowym routerem. Pamiętając poprzedni artykuł wiemy, że najważniejszą sprawą jest ustawienie identyfikatora SSID w WAP, oraz wskazanie go karcie sieciowej, tak aby oba urządzenia mogły się ze sobą porozumieć. Aby dodać kolejne urządzenia do sieci, wystarczy skonfigurować je tak, aby korzystały z tego samego SSID. Pomimo tego, że wszystko wygląda tak prosto, to jeszcze nie koniec rozważań o Wi-Fi, ale ty pewnie już się zorientowałeś w czym rzecz i sądzisz, że nie potrzebujesz czytać dalej, co?

Jak można się domyślić, brakującym fragmentem układanki jest kwestia bezpieczeństwa sieci. Na razie jednak zostanie ona kompletnie zignorowana, a artykuł zajmie się czymś z zupełnie innej beczki.

Standardy sieciowe IEEE

IEEE (*The Institute of Electrical and Electronics Engineers* – Stowarzyszenie Inżynierów Elektryków i Elektroników) przygotowuje zestaw standardów sieciowych z rodziny 802.x. O to ich wykaz, abyś wiedział o czym rozmawiają fachowcy. Zauważ, jak spékali i przeskoczyli numer 13...

- 802.1 Protokoły wyższej warstwy dla sieci LAN
- 802.2 Logiczna kontrola połączenia
- 802.3 Ethernet
- 802.4 Token bus (zaruszony)
- 802.5 Token Ring
- 802.6 Sieci miejskie Metropolitan Area Networks (zaruszony)
- 802.7 Szerokopasmowa sieć lokalna na kablu koncentrycznym (zaruszony)
- 802.8 Światłowody – zalecenia TAG (zaruszony)
- 802.9 Sieci lokalne z usługami zintegrowanymi (zaruszony)
- 802.10 Bezpieczeństwo w sieciach lokalnych (zaruszony)
- 802.11 Lokalne sieci bezprzewodowe
- 802.12 Obsługa żądań priorytetowych
- 802.13 (nieużywany)
- 802.14 Modemy kablówce (zaruszony)
- 802.15 Personalne sieci bezprzewodowe
- 802.16 Szerokopasmowy dostęp bezprzewodowy
- 802.17 Standard Elastycznej Sieci Pakietowej
- 802.18 Przepisy Radiowe – zalecenia TAG
- 802.19 Współistnienie sieci bezprzewodowych – zalecenia TAG
- 802.20 Szerokopasmowy dostęp bezprzewodowy w urządzeniach mobilnych
- 802.21 Kompatybilność międzysieciowa



Sterownik prism2.device Nigela Cafferkey'a pozwala użytkownikom AmigaOS 4, MorphOS-a i klasycznych Amig na podłączenie się do sieci bezprzewodowych za pomocą tanich kart PCI i PCMCIA w standardzie 802.11b, jak też na ilustracji. AmigaKit.com kompletuje sprzęt i oprogramowanie w łatwe do instalacji zestawy dla AmigaOS 4 i klasycznych Amig.

Ad-Hoc

Sieć opisana powyżej jest łatwa w instalacji, jeżeli posiadamy router z Wi-Fi. Gdy nie posiadamy routera to sprawa nieco się komplikuje. Weźmy na przykład taki scenariusz: mamy dwa laptopy (chciałoby się powiedzieć, że dwie AmigaOne, ale to by nie była typowa sytuacja), oba z możliwością łączenia przez Wi-Fi. Chcemy je połączyć w sieć, aby przelać dopiero co ściągnięty „film edukacyjny”, ale nie uśmiecha nam się wydanie większej sumy pieniędzy na router bezprzewodowy, tylko po to aby móc to zrobić. Na szczęście nie jest aż tak źle, można temu zaradzić.

Karty sieci bezprzewodowej mogą operować w trybie „infrastructure”, który został opisany w poprzednim artykule, oraz w trybie „ad-hoc”. Ten drugi działa podobnie do połączeń bezpośrednich peer-to-peer, w tym sensie, że jest to proste połączenie sieciowe pomiędzy kilkoma, najczęściej dwoma, urządzeniami. Jest to więc tryb którego można użyć do połączenia naszych laptopów. Kluczem do sukcesu jest ustawienie obu kart sieciowych tak, aby używały tego samego kanału. W technologii Wi-Fi istnieje 13 kanałów (bądź też więcej lub mniej, zależnie od kraju). Aby urządzenia mogły się ze sobą komunikować, muszą nadawać na tym samym kanale. Domyślnym kanałem (np. w Wielkiej Brytanii) jest kanał 11, ale

przedziale od 1 do 13 (nawet sam kanał 13, jeśli nie wierzy się w przesady). Aby połączyć nasze laptopy, należy wykonać następujące kroki:

A. Wejść do ustawień sieci Wi-Fi na jednym z komputerów i wybrać opcję tworzenia sieci Ad-Hoc.

B. Nadać nazwę sieci.

C. Wybrać kanał, na którym sieć ma operować.

D. Na drugim komputerze wyświetlić listę dostępnych sieci Wi-Fi i połączyć się z siecią Ad-Hoc, która przed chwilą została utworzona (możliwe, że trzeba będzie ręcznie wybrać nazwę lub numer kanału)

Uwaga – jeśli używamy komputera Mac, to na nim tryb ten nie nazywa się Ad-Hoc, lecz określanie jest mianem sieci komputer-komputer. Kolejną rzeczą, na którą należy zwrócić uwagę, to adresowanie TCP/IP. Oba komputerom należy przyporządkować prawidłowy adres IP, należący do tej samej podsieci. Na przykład, gdy jeden z komputerów będzie miał nadany adres 192.168.0.1, to następny musi mieć adres 192.168.0.n, gdzie n to dowolna liczba pomiędzy 2 i 254.

Bezpieczeństwo

Bezpieczeństwo sieci to bardzo ważna sprawa, ale wiele osób uważa ten temat za rodzaj tajemnej

gią. Nic bardziej mylnego. Weźmy na ten przykład samochód: jeśli nie zapomnimy go zamknąć i nie podamy kluczy pierwszej napotkanej obcej osobie, to nie czynimy specjalnej okazji dla złodzieja. Tak naprawdę, nie inaczej jest z sieciami bezprzewodowymi.

Należy zdecydować komu udostępnić sieć, oraz czy zostawić ją otwartą czy zamkniętą. W tym momencie nasza sieć jest otwarta, każdy może się do niej podłączyć. Utworzenie sieci zamkniętej daje nam większą kontrolę, ale wymaga trochę więcej pracy. W artykule padło już wyrażenie „klucz do sukcesu”, które użyte w tej chwili nabrały dosłownego znaczenia, gdyż chodzi właśnie o ten klucz. Po pierwsze, należy wybrać metodę szyfrowania danych (o tym za chwilę), oraz właśnie klucz, który jest czymś w rodzaju hasła. Każde urządzenie, aby połączyć się do naszej sieci, będzie musiało znać metodę szyfrowania oraz użyty klucz.

Mówi się, że zabezpieczenia są po to aby je łamać. Nie jest to do końca prawdą, ale zawsze może znaleźć się osoba, która będzie chciała je obejść i wejść do twojej sieci. Możliwe, że jej się to uda. Pierwszy typ szyfrowania, jakiego użyto w sieciach Wi-Fi w roku 1999, został nazwany WEP (od ang. *Wired Equivalent Privacy*). Główną jego cechą była możliwość szyfrowania z użyciem kluczy o długości 40

bądź 104 bitów. Dla porównania standard SSL (HTTPS) w internecie używa kluczy 128-bitowych. Jak można się domyślić, WEP ze zbyt krótkimi kluczami nie jest zbyt skuteczną metodą szyfrowania. W artykule tym nie ma aż tyle miejsca, aby przytoczyć więcej szczegółów na ten temat, ale wystarczy wspomnieć, że w roku 2005 FBI publicznie zademonstrowało, jak słaba jest ta metoda. Za pomocą publicznie dostępnych narzędzi, zabezpieczenia WEP zostały złamane w przeciągu jedynie 3 minut.

W 2003 roku stowarzyszenie Wi-Fi Alliance wprowadziło nową, skuteczniejszą metodę szyfrowania. Nazwano ją WPA (od ang. *Wi-Fi Protected Access*). Zabezpieczenie to używa 128-bitowych kluczy szyfrujących, wprowadzono w nim też inne usprawnienia bezpieczeństwa sieci. To jest to czego nam trzeba! Niestety, nie dotyczy to Amigi, z powodu braku sterowników. Karta AmigaKit PCI Wi-Fi obsługuje jedynie WEP. No dobrze, przestańcie krzyczeć, wiem że to nie jest w porządku! Nie wszystko jednak wygląda tak źle. Istnieje jeszcze druga linia obrony zamkniętej sieci bezprzewodowej przed niepożądanym dostępem, a mianowicie filtracja adresu MAC.

Skrót MAC (Media Access Control) nie ma nic wspólnego z komputerem Apple Macintosh. Jest to unikalny identyfikator przypisany większości sprzętu sieciowego. Metoda nadawania numerów pozwala użyć 281 474 976 710 656 lub 2⁸ adresów. Każde urządzenie sieciowe posiada swój unikalny adres, np. 00:11:24:A3:AE:C3. Korzystając z tego, można ustawić filtrację adresów MAC w punkcie dostępowym lub routerze. Filtracja polega na ustaleniu listy adresów MAC, mogących łączyć się z siecią bezprzewodową. Gdy dane urządzenie sieciowe będzie próbowało podłączyć się do naszej sieci, WAP pobierze jego adres MAC i porówna z tą listą. Jeśli adres znajduje się na liście, wówczas urządzenie będzie mogło się podłączyć do sieci.

Teraz proponuję wziąć głęboki oddech, potem porządnego łyka herbaty (albo whisky). Zasużyłeś na to drogi czytelniku, udało ci się przetrwać cały ten techniczny żargon!

Zabawmy się trochę. Najlepszą stroną sieci bezprzewodowych nie jest ich konfigurowanie, lecz używanie innych... Spacerując w centrum handlowym, będąc w hotelu, przebywając w sklepie komputerowym, nawet pijąc piwo w pubie. Istnieje duża szansa, że we wszystkich tych miejscach jest sieć bezprzewodowa, do której można się podłączyć i uzyskać dostęp do Internetu.

Niektóre z tych sieci są otwarte, a inne zamknięte. Jeśli można się podłączyć do odnalezionej sieci,

Sprzęt

na to „oficjalne” przyzwolecie. Teraz należy wyjaśnić kolejny termin, a mianowicie hotspot. Jak wiadomo, sieć bezprzewodowa ma ograniczony zasięg. Jeśli więc znajdziesz się w zasięgu jej działania, mówisz sobie, że znajdujesz się wewnątrz hotspotu. Hotspoty mogą być otwarte z dwóch powodów: pierwszy to celowe uruchomienie otwartego dostępu do darmowego Internetu. Drugi powód to zwykły brak umiejętności – właściciel sieci nie wie jak ją zabezpieczyć. Ten drugi przypadek zdarza się zaskakująco często. Sądząc po samej nazwie, można pomyśleć, że sieci zamknięte nie są przeznaczone do ogólnego dostępu. Nic bardziej mylnego. W sklepie komputerowym sieć może być zabezpieczona tylko dlatego, aby nikt z poza sklepu nie mógł z niej skorzystać. Natomiast w centrum handlowym sieć będzie zabezpieczona, ponieważ jej właściciele chcą, aby zapłacić za dostęp do Internetu. Ta forma połączenia staje się bardzo popularna na zachodzie Europy, płatne hotspoty pojawiają się także w Polsce. W Wielkiej Brytanii, British Telecom posiada ogromną sieć bezprzewodową Wi-Fi, która w zasadzie jest zbiorem wielu mniejszych sieci, nazywanych BT Openzone. Aby móc korzystać z takiej płatnej sieci, zazwyczaj należy wykonać następujące czynności:

1. Odnaleźć hotspota.
2. Spróbować podłączyć się do sieci.
3. Uruchomić przeglądarkę internetową. Wprowadzić kod dostępu (który otrzymuje się po zapłaceniu za usługę dostępu, podobnie jak to jest w przypadku kart do telefo-

nów komórkowych prepaid), bądź nazwę użytkownika i hasło.

4. Można teraz używać sieci (czasem należy pozostawić otwarte okno przeglądarki).

W zależności od sieci, opłata za usługę będzie pobierana dokładnie za rzeczywistą długość połączenia w minutach, bądź za z góry określony czas (np. 1 godzina dostępu do Internetu od momentu zalogowania się do sieci). Zazwyczaj taka zabawa nie jest tania, na przykład British Telecom pobiera opłatę 20 pensów za minutę. Czasem jednak, na przykład w awaryjnych sytuacjach, usługa taka może być zbalansowana.

Interesujący jest fakt pojawienia się trendu, aby znosić opłaty za korzystanie z publicznych sieci Wi-Fi. W większości przypadków ma to miejsce w USA. Patrząc z punktu widzenia biznesu, może to być trochę dziwne, ale nie koniecznie. Dotychczas, np. w księgarni, logika prowadzenia biznesu była bardzo prosta: kiedy już klient zakupił książkę, to powinien natychmiast wyjść, aby księgarnia mogła szybko obsłużyć kolejnego klienta. Brytyjska księgarnia „Waterstones” zaczęła postępować inaczej. W księgarniach umieszczono bardzo wygodne fotele i sofę. Obsługa zdaje się zachęcać, aby na nich usiąść i przejrzeć książkę lub czasopismo (nie mylić z aferą Rywina), zamiast je kupić! Wydaje się to szaleństwem, ale taka strategia jednak działa. Ludzie czują się bardziej rozluźnieni. Po zakupie książki, mają ochotę znów tam powrócić i być może kupią kolejną. Prawdopodobnie darmowy dostęp do sieci Wi-Fi może odnieść podobny skutek. Siedząc w kawiarni, mogąc godzinami buszować w sieci, bądź rozmawiać z ludźmi na kanałach #amigaworld, #ppa, #amigaos4pl, na pewno wypijemy więcej niż jedną kawę – a kawiarnia na tym właśnie zarobi.

To jest prawdziwa sztuka

Ta część artykułu będzie poświęcona „sztuce” odnajdywania hotspotów. Oficjalna metoda polega tutaj na wyszukaniu w internecie, dostępnych w danym miejscu hotspotów Wi-Fi, łącznie z informacją o tym, kto je obsługuje. Jest to jednak bardzo nudne zajęcie. Na szczęście istnieje inny sposób, starożytna sztuka zwana „warchalking”.

Termin wywodzi się od popularnej w latach 80-tych i 90-tych aktywności, zwanej „wardialing”. Ideą wardialingu było generowanie numerów telefonów, na które nas-

ępnie próbowano wdzwonić się za pomocą modemu. Czasami udało się odnaleźć inny komputer, potencjalny cel dla hakera (uwaga, nie należy utożsamiać hakera z crackerem). Warchalking polega na wyszukiwaniu sieci Wi-Fi i oznaczaniu tych odnalezionych za pomocą specjalnych symboli (rysunek obok) narysowanych kredą na budynku, podłodze, ziemi, tam gdzie są dostępne. Symbole oznaczają typ sieci Wi-Fi oraz wskazują jej identyfikator SSID. W początkowym okresie używania Wi-Fi, aktywność ta była bardzo popularna wśród najbardziej wytrwałych geeków. U władz wywoływała odwrotne emocje, była traktowana jak akt wandalizmu.

Dziś warchalking jest bardziej wyrefinowany. Wystarczy posiadać przenośne urządzenie z Wi-Fi np. PDA. Następnie należy włączyć stałe skanowanie identyfikatorów SSID (hotspotów), ustawiając jednocześnie sygnał dźwiękowy odgrywany przy odnalezieniu nowego. Kiedy w czasie przechadzki odezwie się sygnał, należy zanotować miejsce i odnaleziony hotspot. Następnie tworzymy listę wszystkich hotspotów odnalezionych w okolicy. To już brzmi całkiem nieźle, ale jednocześnie nadal jest dość prymitywne. Czy można się pokusić o jeszcze bardziej wyrefinowaną metodę?

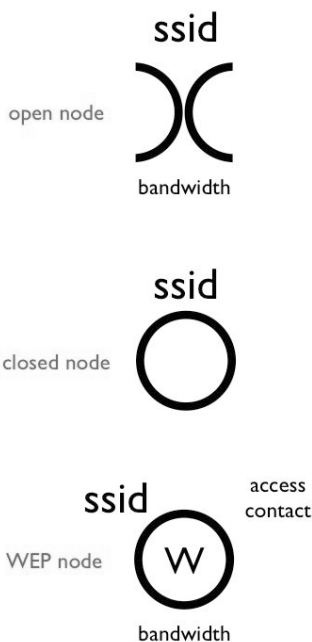
Wystarczy podłączyć do PDA odbiornik GPS. Ustawiamy go tak, aby notował współrzędne geograficzne za każdym razem, gdy zostanie odnaleziony hotspot. Następnie współrzędne z GPS i informacje o hotspotach wrzucamy do komputera i umieszczamy na mapie. Jest już całkiem dobrze, ale nadal obszar działania jest dość ograniczony, ze względu na zasięg naszych pieszych wędrówek (nawet

gdy mamy długie nogi).

Zamieniając PDA na laptopa z GPS i oprogramowaniem do tworzenia map, a nasze nogi na samo-chód, otrzymujemy „wardriving”. Wystarczy jeździć cały dzień samochodem, zbierając informacje o dostępnych sieciach. Tym razem zasięg poszukiwań ogranicza jedynie ilość dostępnego paliwa. Jakby tego było mało, wymyślono jeszcze inną, bardziej ekstremalną metodę, „warstroming”. Pionierami tej metody są Australijczycy, którzy szukają sieci bezprzewodowych z pokładu samolotu! Szacunek!

Przyszłość to sieci bezprzewodowe

Co dalej? Ciężko byłoby napisać kolejny artykuł, wnoszący coś więcej do tematu Wi-Fi, lecz kilka kwestii celowo nie zostało tutaj poruszonych. Na przykład, nie opisano sztuki włamywania się do sieci bezprzewodowych, gdyż magazyn Total Amiga nie jest na to najlepszym miejscem. Nie wspominając o tym, że jest to swego rodzaju szara strefa, z nie do końca wyjaśnionymi prawnymi uregulowaniami – taka zabawa może być nielegalna. Czytelnicy zainteresowani tematem, mogą wyszukać informacje w internecie, np. za pomocą Google. Jeśli chodzi o przyszłość Wi-Fi to wygląda na to, że niedługo większość urządzeń elektronicznych będzie posiadała możliwość łączenia się z sieciami bezprzewodowymi. Firma Nikon już teraz sprzedaje aparaty cyfrowe z wbudowaną obsługą sieci bezprzewodowej. Podobno pojawiły się też słuchawki stereo z Wi-Fi. Z nowymi standardami, takimi jak np. 802.11n, który obiecuje przepustowość rzędu 100 Mbit/s, lub nawet



Typowe oznaczenia warchalkingu.

Aktualizacja recenzji karty Wi-Fi AmigaKit.com

Dzięki uprzejmości kolegów z AmigaKit.com, przesłana została nowsza wersja oprogramowania karty PCI Wi-Fi dla AmigaOne, w ramach aktualizacji recenzji, która ukazała się w poprzednim numerze Total Amiga (numer 21, strona 27). W nowszej wersji uwzględniono uwagi dotyczące procesu instalacyjnego, oferując teraz wygodny instalator z graficznym interfejsem. Dołączono też narzędzie, oparte o standardowy amigowy installer, pozwalające zmienić konfigurację sieci, bez konieczności przeinstalowania oprogramowania. Karta ta jest godna polecenia wszystkim wszystkim tym, którzy chcą podłączyć do sieci Wi-Fi swoją Amigę One. AmigaKit oferuje też zestawy z kartą PCMCIA, dla osób pragnących podłączyć bezprzewodowo A600 lub A1200.



Nowy skrypt instalacyjny eliminuje konieczność ręcznej edycji startup-sequence i automatycznie dodaje odpowiednie komendy.

Krok po kroku – zabezpieczenie WEP



Modem ADSL z wbudowanym routerem i bezprzewodowym punktem dostępowym to cały niezbędny zestaw sieciowy w jednym urządzeniu za rozsądną cenę.

600 Mbit/s, technologie Wi-Fi powinny się na dobre upowszechnić.

Autor artykułu ma nadzieję, że wszystkie wiadomości z artykułu powinny być zrozumiałe. Jeśli jednak ktoś miałby jakikolwiek kłopot, problem z rozgryzieniem pewnych terminów, jeśli uważa, że popełniono jakiś błąd, lub chce poszerzyć swą wiedzę, to może napisać do autora na adres email nigel@hyphn.co.uk (email należy napisać po angielsku, Nigel nie zna języka polskiego - przyp. tłum.), z tematem „Wi-Fi Stuff” (inaczej email mógłby zostać potraktowany jako spam). Autor obiecuje zrobić wszystko co w jego mocy, aby te wiadomości zignorować. To znaczy, miało być, odpisać na nie!



Autoryzacja WEP nie jest najlepszą formą zabezpieczenia, ale na pewno utrudni dostanie się do sieci zwyktemu włamywaczowi-amatorowi. Jest to o tyle istotne, że wiele urządzeń korzystających z Wi-Fi, niemalże automatycznie podłącza się do dostępnej, otwartej sieci. Zabezpieczenie to powinno więc powstrzymać sąsiada od „przypadkowego” użycia twojej sieci! Oto instrukcja, jak krok po kroku uruchomić WEP w sieci bezprzewodowej i na Amigach, przy pomocy programu „Wireless-Settings”, nowego narzędzia przygotowanego przez AmigaKit.

Porada: Najlepiej będzie na początku postawić sieć bez szyfrowania, upewniając się, że działa prawidłowo. W przypadku jakichkolwiek późniejszych problemów z konfiguracją szyfrowania, można być pewnym, że błąd będzie znajdował się gdzieś w ustawieniach WEP, a nie w konfiguracji samej sieci.

Uruchamianie WEP w bezprzewodowym punkcie dostępowym

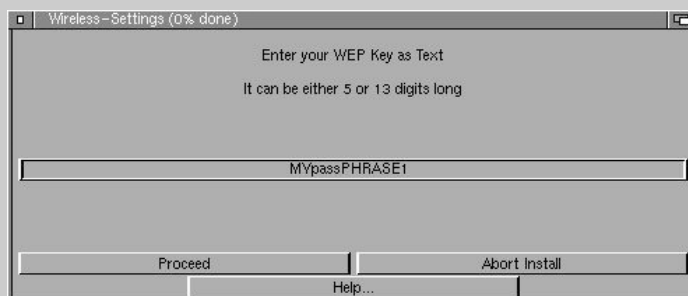
Większość routerów i punktów dostępu konfiguruje się poprzez interfejs www. Obrazki poniżej pokazują sposób konfiguracji dla Dlink DWL-900AP+. Najpierw należy uruchomić przeglądarkę internetową, a następnie wpisać adres IP routera lub punktu dostępowego i zalogować się (adres IP oraz hasło powinny być podane w dokumentacji urządzenia). Następnie należy odnaleźć stronę z konfiguracją zabezpieczeń.



Po pierwsze, należy włączyć WEP - w przypadku Dlink DWL-900AP+ trzeba wcisnąć przycisk „enabled”. Kolejnym krokiem będzie wybór poziomu szyfrowania, w tym przypadku jest to 64 bit (w niektórych przypadkach opisywane jako 40 bit), bądź 128 bit (104 bit). Najlepiej jest wybrać największą z dostępnych

dostępnych bądź routerze.

Kolejny punkt instalacji (pokazany powyżej) to wybór typu klucza WEP - powinno się wskazać tę samą opcję co wcześniej przy konfiguracji punktu dostępowego. Uwaga, „Text” znaczy to samo co ASCII.



wartości. Kolejna opcja to „Key type” - wybór typu klucza, który może być tekstem ASCII (normalne litery i cyfry), bądź liczbą w systemie szesnastkowym. Najlepiej jest wybrać pierwszą opcję i jako klucz podać trudne do odgadnięcia hasło, będące kombinacją dużych i małych liter oraz cyfr. Dla szyfrowania 64 bit klucz musi składać się z 5 znaków, a dla 128 bit, z 13.

W tej zakładce trzeba wpisać klucz WEP, dokładnie ten sam co w routerze lub punkcie dostępu, pamiętając o zachowaniu wielkości liter.

Na kolejnej zakładce klikamy na „Proceed”, aby zapisać wszystkie ustawienia, a następnie ponownie naciskamy „Proceed”, co zakończy instalację. Należy teraz zrestartować Amigę, aby nowe ustawienia zadziałały. I to już koniec!

Na obrazku konfiguracji można zobaczyć pola dla dodatkowych kluczy. Nie trzeba ich wypełniać, jest to funkcja Dlink DWL-900AP+ zwiększająca bezpieczeństwo, pozwalająca na szybkie przełączenie się pomiędzy różnymi kluczami. Teraz należy zapisać ustawienia. Dodatkowo, aby zadziałały, zazwyczaj trzeba jeszcze zrestartować punkt dostępowy.

Konfiguracja Amigi

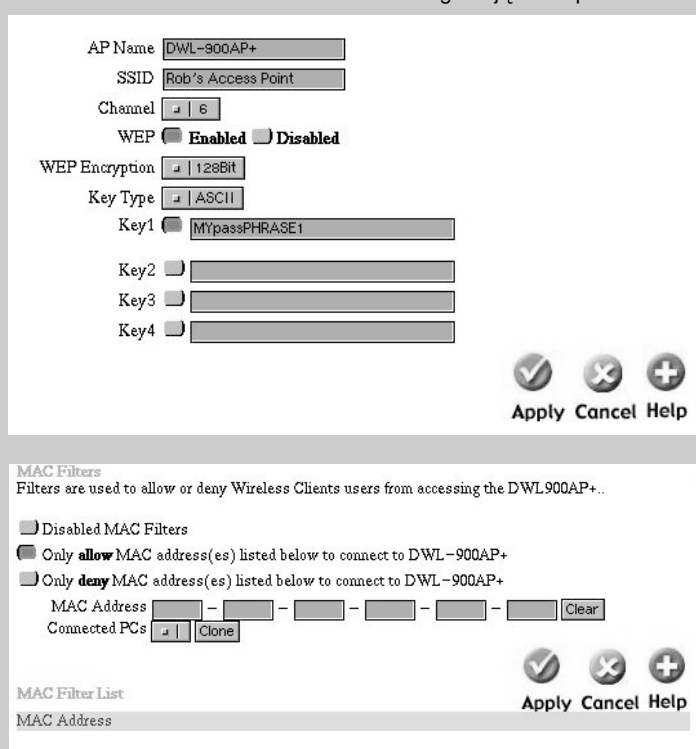
Najpierw należy uruchomić program *Wireless-Settings*, umieszczony przez instalatora w katalogu Prefs.

Uwaga: Posiadacze starszej wersji oprogramowania karty, bez załączonego instalatora, powinni skontaktować się z firmą AmigaKit.com aby uaktualnić oprogramowanie.

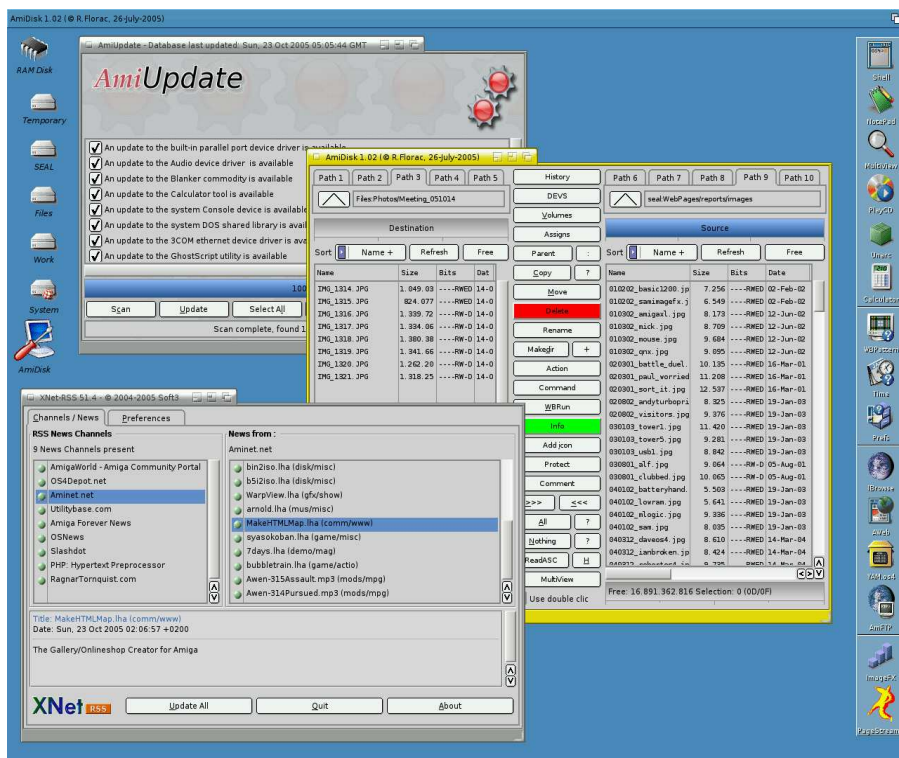
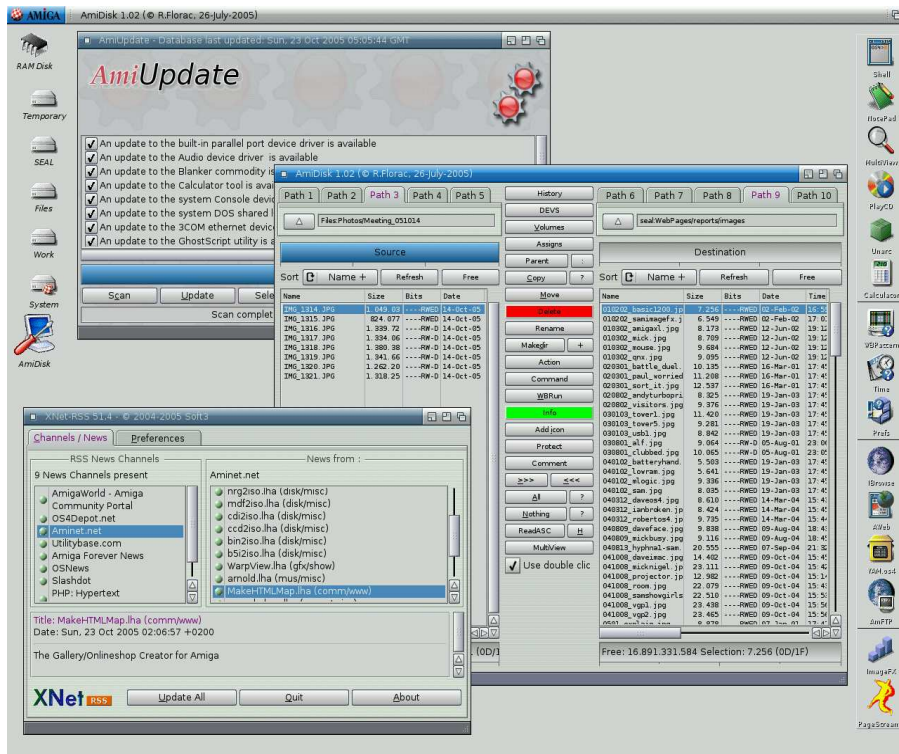
Należy postępować wedle wskazań instalatora. W zakładce „Specify your wireless network's name..” trzeba podać ten sam SSID sieci, który został jej nadany w punkcie

Filtracja adresu MAC

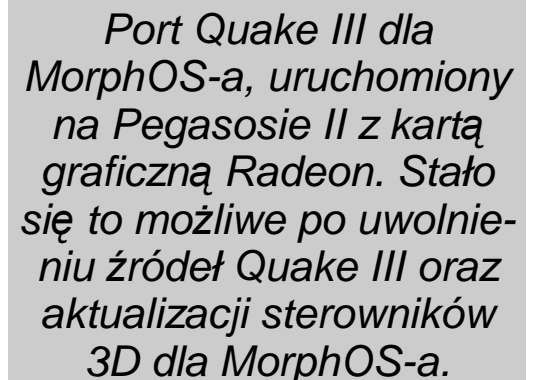
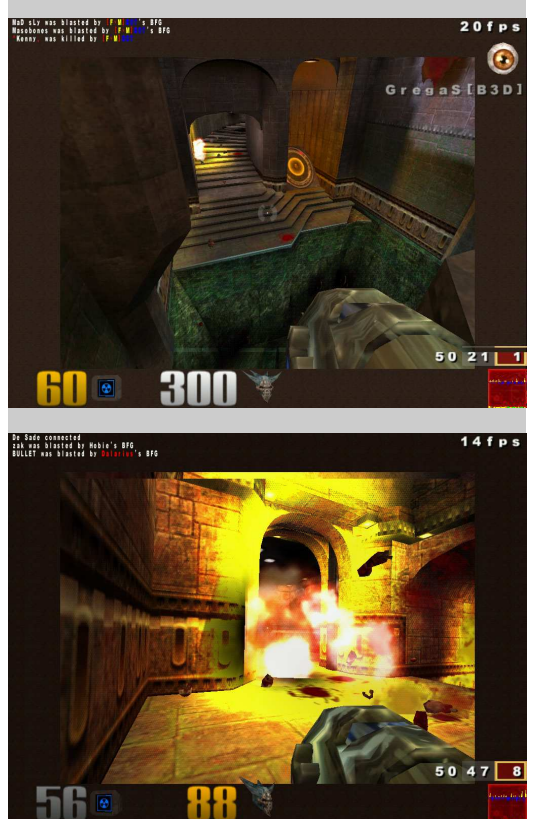
Chcąc bardziej zabezpieczyć się przed włamaniem, można udostępnić połączenie tylko wybranym komputerom. Aby tego dokonać, trzeba upewnić się, że Amiga jest podłączona do sieci bezprzewodowej. Należy powrócić do ustawień routera bądź punktu dostępu i poszukać sekcji dotyczącej filtrowania, blokowania bądź kontroli adresów MAC. Wybieramy opcję wprowadzania adresu MAC, któremu chcemy zezwolić na dostęp do sieci. Gdzieś na tej zakładce powinna znajdować się lista komputerów podłączonych do sieci w tej chwili. Miejszy nadzieję, że znajduje się tam tylko nasz komputer. Następnie zaznaczamy go i dodajemy do listy komputerów, którym chcemy zezwolić na podłączenie się do sieci. Po włączeniu tej opcji, żadne inne komputery nie będą miały już do niej dostępu.



Programy i skórki dla AmigaOS 4



Quake III dla MOS-a



Na powyższych zrzutach ekranu widzimy dwie nowe skórki dla AmigaOS 4 (Zami i Atez), oraz opisywane w numerze programy: trzecią aktualizację AmigaOS 4, AmiUpdate, AmiDisk i XNet-RSS. Oprócz tego w numerze recenzje gier **Battle for Wesnoth** i **Broken Sword**, artykuł **cudowny świat Wi-Fi**, a także dwa interesujące wywiady: z **Jamesem Kruegerem**, twórcą AVD oraz programistami przeglądarki **IBrowse**.

Port Quake III dla MorphOS-a, uruchomiony na Pegasosie II z kartą graficzną Radeon. Stało się to możliwe po uwolnieniu źródeł Quake III oraz aktualizacji sterowników 3D dla MorphOS-a.