

TOTAL AMIGA

Numer 2 (23), wiosna 2006
edycja polska

**WYRZUĆ
SWOJE
RADIO!**

cena 9 zł

Pokażemy Ci jak
słuchać podcastów
i radia sieciowego
na Amidze.

Oprócz tego w numerze:

Wywiady

- Dave Haynie
- Stephen Fellner

Artykuły

- Co to jest SATA?
- AmigaOS 4 – aktualizacja IV

Recenzje

- ANotice 2
- AmiPhoto
- Poseidon 3
- kontroler SATA na PCI
- Hollywood 2
- TuneNet i AmiNetRadio

Amigowcy dla amigowców na Amigach!

Spis treści

Wiadomości	2
Nieszczęśliwa historia Micka.....	9
Aktualizacja AmigaOS 4.0.....	10
AmigaOS 4.0 – pierwsze wrażenia	12
Radio internetowe i podcasting.....	14
Wywiad ze Stephenem Felnerem	18
Wywiad z Davem Haynie.....	21
Rumba w dżungli czyli polska ekipa na Breakpoint 2006.....	26
Anotice 2.....	29
AmiPhoto.....	32
Karta PCI SerialATA	34
SATA – nie tylko dla ortów.....	35
Poseidon 3.....	37
Hollywood 2.0 – kontynuacja.....	40
TuneNet.....	43
AmiNetRadio.....	44
Przegląd gier SDL dla MorphOS-a	46
Subskrypcja podcastów programem AmiPodder.....	48
PayPal – co to takiego?.....	50

Desert Racing of BarDos

Nowe gry na poletku amigowym należą ostatnio do rzadkości, tak więc sporym zaskoczeniem było, gdy niemiecki dystrybutor APC&TCP ogłosił dostępność w swojej ofercie nowej gry wyścigowej, o której nigdy wcześniej nie słyszeliśmy.

Desert Racing of BarDos to wyścigi osadzone w środowisku 3D oparte o technologię voxel. Gra oferuje możliwość rozgrywki zarówno w trybie dla jednego, jak i dla wielu graczy wraz ze strategicznymi elementami, które obejmują wykorzystanie zdobytych w wyścigach pieniędzy na polepszenie swojego pojazdu. Wygląda na to,



że w grze istnieje także element walki, gdyż możliwe jest dokupowanie uzbrojenia. Domyślamy się więc, że wyścigi na planecie BarDos nie należą do najczciwszych! Pomimo tego, że w tytule występuje słowo „pustynia” (po angielsku „desert” oznacza pustynię – przyp. tłum.),



obrazki z gry pokazują zróżnicowanie terenu wyścigów, a elementy takie jak zaspy śnieżne, czy sosny mogą sugerować, że będziemy z całą pewnością ścigać się także na czymś zgoła odmiennym niż piasek. Minimalne wymagania potrzebne do uruchomienia gry to Amiga z kością AGA lub kartą graficzną, procesor 68030/33 MHz, 2 MB Chip RAM, 32 MB Fast RAM, twarde dyski i CD-ROM. Zalecane jest posiadanie szybszego procesora. Obecnie gra nie była testowana ani na AmigaOS 4.0, ani na MorphOS-ie, lecz teoretycznie powinna działać na obydwu systemach pod emulacją. Dla tych, którzy sami chcą się przekonać, co oferuje gra, udostępniono demo (230 MB), które można pobrać ze strony APC&TCP. Znaleźć tam można także więcej informacji o grze jak i obrazki z niej: <http://www.apc-tcp.de/support/0020e.html> (recenzja dema gry została zamieszczona w Total Amiga PL 22 - przyp. tłum.)

Od redakcji

Witamy w 23 numerze Total Amiga.

Wydanie czwartej aktualizacji dla AmigaOS 4 Prerelease tchnęło nowe życie w społeczność amigową na przestrzeni kilku ostatnich miesięcy. Jako betatesterzy, Mick Sutton i ja widzimy, że system jest cały czas stopniowo ulepszany dzięki setkom drobnych poprawek. Jesteśmy szczęśliwi, że oprócz naszego regularnego raportu o pracach nad AmigaOS 4 możemy opublikować recenzję systemu napisaną przez Russela Glovera, traktującą temat z punktu widzenia zwykłego użytkownika.

Jeśli interesujesz się AmigaOS 4, lecz jesteś sfrustrowany brakiem dostępnego sprzętu, to

niestety nie mamy dla Ciebie żadnych wieści o rozwiązaniach będących „podobno” w fazie projektowania. Postaramy się zdobyć i podać więcej informacji w kolejnym numerze. Od ostatniego numeru TA, poza czwartą aktualizacją systemu, zapowiedziano lub zaprezentowano wiele nowego oprogramowania, które w większości zostało przez nas zrecenzowane w tym numerze. Hollywood 2 jest wielkim udoskonaleniem bardzo dobrego programu do tworzenia multimedialnych prezentacji napisanego przez Andreasa Falkenhahna, a trzecia wersja Poseidona, pierwszego stosu USB dla Amigi, obsługuje coraz to większą liczbę urządzeń.

Alinea Computer jest nową niemiecką firmą

tworzącą oprogramowanie, której dwa pierwsze produkty wydane dla AmigaOS 4 (ANotice 2 i AmiPhoto) zostały przez nas zrecenzowane. Jak możesz przeczytać w dziale „Aktualności”, Alinea przejęła od firmy Haage and Partner prawa do wszystkich stworzonych przez nią programów, więc wszystko wskazuje na to, że nowo powstała firma będzie dość ważnym graczem na rynku oprogramowania dla Amigi.

Kończąc pragnę poinformować, że kolejna angielska wersja Total Amiga z powodu przerwy wakacyjnej będzie trochę opóźniona. Jej wydanie przewidziane jest na lipiec.

Miłego czytania!

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:
Robert Williams, 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, Konrad Czuba, Mateusz Eckert, Aleksander Giedyk, Grzegorz Juraszek, Marcin Kieleśniński, Tomisław Kityński, Krzysztof Kurzawski, Artur Pietruk, Zbigniew Pożoga, Sebastian Rosa, Paweł Sporny, Daniel Sternik, Marek Telecki, Sławomir Wilk, Tomasz Zalega, Grzegorz Zdaniuk, Krzysztof Żegleń

Skład:
Grzegorz Kraszewski

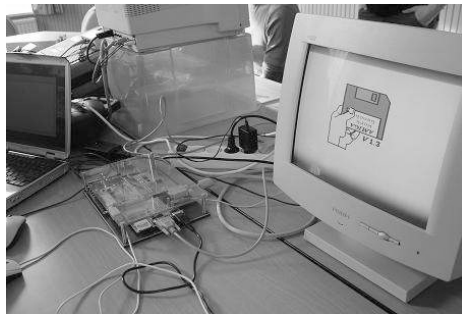
Amiga staje się Mini

Dennis van Weeren, holenderski fan Amigi, na lutowym spotkaniu HCC GG (Hobby Commodore Club GebruikersGroep) zaprezentował postępy w swoim projekcie, którego celem jest implementacja układów specjalizowanych A500 (OCS) w FPGA (Field Programmable Gate Array). Plany zostały ogłoszone już wcześniej na amigowych forach, gdzie spotkały się z pewnym sceptycyzmem. Dennis udowodnił jednak, że był on bezpodstawny, prezentując podczas spotkania działający prototyp, na którym można było uruchomić Workbencha i niektóre gry.

Projekt nosi nazwę MiniMig. Oparty jest o FPGA Xilinx Spartan-3 400k (popularne dosyć układy Xilinx amigowcy mogą znać m.in. z kart CyberStorm czy PicassoV - przyp. tłum.) z oddzielnym procesorem 68000 oraz 1MB pamięci SRAM podzieloną na 512 kB CHIP i 512 kB dla ROM-u (Kickstart). Kickstart podczas startu systemu jest wczytywany do RAM-u z karty pamięci MCC, która może przechowywać również oprogramowanie w postaci plików ADF.

W postach na Amiga.org Dennis napisał, że działają już układy Agnus, Paula i Denise oraz CIA. Brakuje jeszcze obsługi dźwięku i klawiatury. Niektóre programy udało się uruchomić, choć błędy związane z copperem i kontrolerem dysku uniemożliwiają poprawną pracę. Docelowo MiniMig ma się ukazać jako klon A500, ma być wielkości stacji dyskietek, zawierać 4 MB RAM i szybszy procesor 68000 (wg opublikowanej specyfikacji 10 MHz, podczas gdy A500 miała ok. 7 MHz - przyp. tłum.). Implementacja bardziej zaawansowanych amigowych układów (ECS/AGA) będzie wzięta pod uwagę dopiero po zakończeniu prac nad wersją OCS.

Zapowiedź MiniMig zapoczątkowała dyskusję na forach o tematyce amigowej, w których użytkownicy zastanawiają się nad możliwościami zastosowania tej technologii. Powtarzającym się pomysłem było opracowanie „Amigi w joysticku” z zapisanym w ROM-ie pewnym zestawem gier. Na przestrzeni ostatnich lat podobne urządzenia opracowano na bazie komputerów Atari, Spectrum i Commodore64. Kolejnym pomysłem jest stworzenie sprzętowego emulatora dla nowoczesnych Amig i innych współczesnych komputerów. Potencjalnie dawałoby to dokładniejszą emulację niż przy zastosowaniu obecnych rozwiązań programowych.



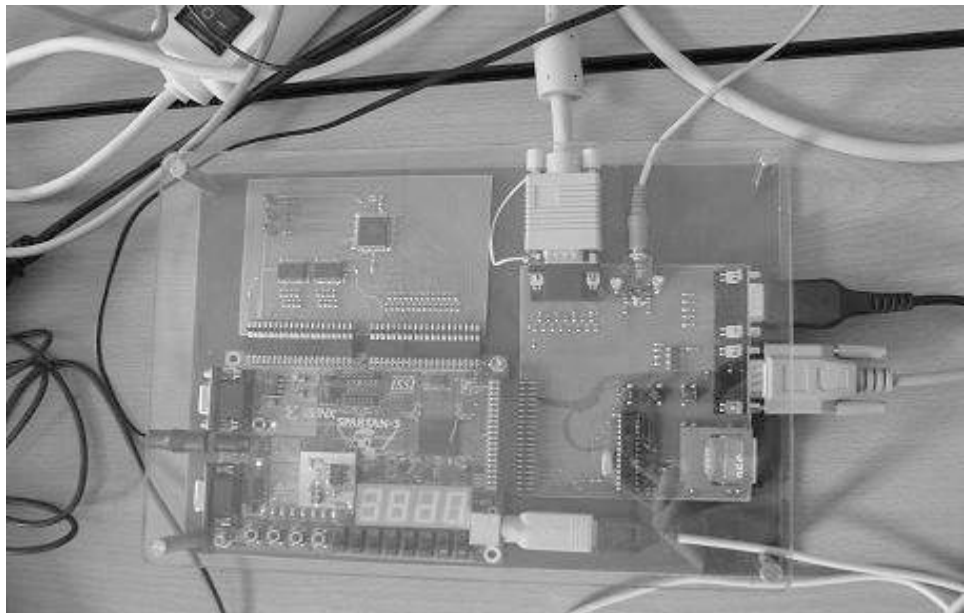
Dodatkowe informacje o MiniMig można znaleźć w tym obszernym wątku na Amiga.org:

http://www.amiga.org/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=27988&forum=8

Zdjęcia MiniMig ze spotkania HCC GG można obejrzeć pod tym adresem:

<http://commodore-gg.hobby.nl/feb2006col2.htm>

Poniżej: MiniMig zbudowany na bazie płytki FPGA Xilinx Spartan-3.



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 Pegasus 2 (G4 1,0 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9200 SE) pod kontrolą systemu operacyjnego Debian Linux.

Druk na urządzeniach cyfrowych firmy RICOH.

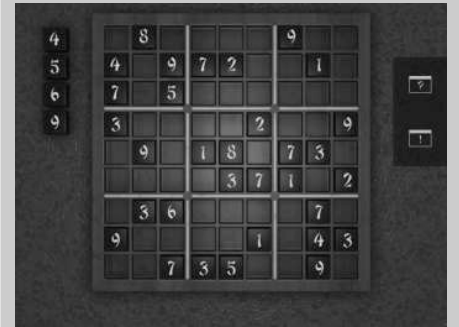
Poglądy wyrażane w artykułach są poglądami ich autorów i niekoniecznie są zgodne z poglądami wydawcy, innych autorów, czy SEAL.

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 zapowiadzaną zawartość, nie zawsze jest to możliwe z powodu innych obowiązków. Cena, jaką płacisz za Total Amiga pokrywa jedynie koszty, magazyn nie przynosi zysków.

Sudoku

Z wielu gier logicznych dostępnych w kioskach, Sudoku wydaje się być ostatnio najmłodszą łamigłówką. Jeżeli chciałbyś zagrać w tę grę na swojej Amidze, ucieszysz się zapewne z informacji, że firma Silicon Wizards przygotowała jej wersję na naszą ulubioną maszynę. Grę charakteryzuje naprawdę ślicznie wyglądająca renderowana grafika. Do jej uruchomienia konieczna jest karta graficzna i system AmigaOS 3.1. Bezproblemowo działa także na AmigaOS 4.0. Można ją pobrać ze strony:

http://www.silicon-wizards.com/index_e.html



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

Amiga jest zarejestrowanym znakiem towarowym, logo Amiga „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, 2006.

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>

W świat Java na Amidze

JAmiga to projekt, którego założeniem jest zaimplementowanie Java Virtual Machine (JVM) na Amidze. Pisany jest od podstaw (nie jest portem) przez zespół osób określających siebie jako JAmiga Team. Założony tryb pracy stawia przed autorami duże wyzwanie. Przez pewien czas nie było widać zbyt wyraźnych postępów i mogłoby się wydawać, że projekt nie posuwa się do przodu. Rzut okiem na źródła pozwala jednak stwierdzić, że jest inaczej. Przekonać się o tym można było całkiem niedawno, gdy autorzy zaprezentowali namacalne efekty swojej pracy w obrębie Abstract Window Toolkit (AWT), który tworzy część podstawowych klas języka Java.

Obrazki, które widzicie przedstawiają GUI wygenerowane przez programy Java uruchomione poprzez JAmiga na AmigaOS 4.0 i MorphOS-ie.



Jeżeli chciałbyś osoby stojące za projektem zachęcić do dalszej pracy, która może zaprezentować wieloma programami Java na Amidze, warto abyś rozważył jego dofinansowanie. Możesz to uczynić na stronie projektu, skąd także można pobrać kody źródłowe: <http://jamiga.org>

Nowości z Individual Computers

Individual Computers po raz kolejny opracowało ciekawe rozwiązania sprzętowe dla wielobicieli starych komputerów. Wznowiło także produkcję swoich wcześniejszych konstrukcji, co na pewno ucieszy wielu amigowców.

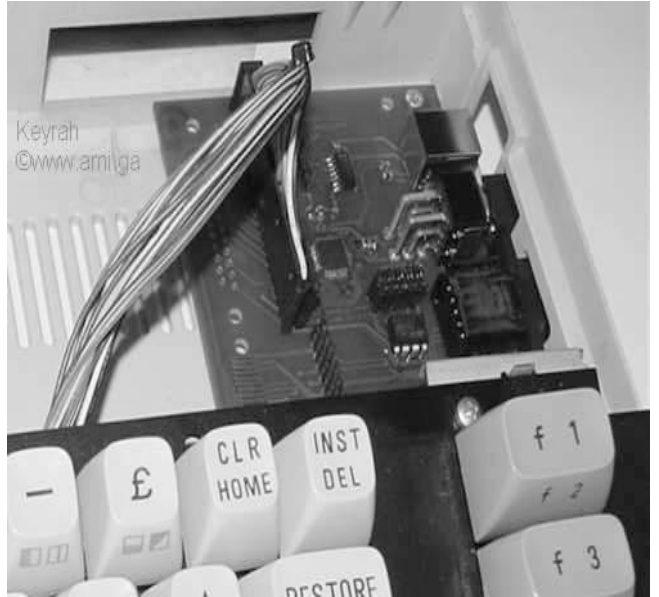
Keyrah

Keyrah jest urządzeniem umożliwiającym zmianę klawiatury komputerów Commodore C64, VIC-20, C128, C16 i co ważne dla nas, także Amigi 600 i 1200 w klawiaturę USB. Po wyjęciu płyty głównej staro komputera Keyrah umieszcza się wewnątrz obudowy i podłącza do niego klawiaturę. Przełącznik w urządzeniu (wyglądający tak samo jak włącznik C64) służy do ustawienia jednej z dwóch dostępnych map klawiatury: pierwszej zoptymalizowanej dla systemu Windows (która powinna też działać na innych systemach np. AmigaOS 4, który oczekuje pecetowej klawiatury) oraz drugiej zapewniającej lepszą współpracę z programami emulującymi komputer-dawcę.

W urządzeniu znajdują się też 2 porty joysticka w standardzie DB9. Mogą do nich zostać podłączone joysticki cyfrowe, których ruch jest przekazywany jako wciśnięcie klawiszy kierunków. Firma podkreśla, że Keyrah jest bardzo szybkie dzięki czemu wychylenia joysticka będą naprawdę szybko i dokładnie przekazywane. Bywa to problemem w niektórych cyfrowych joystickach USB.

Keyrah jako standardowe urządzenie USB typu HID (Human Input Device) powinno działać z każdym systemem operacyjnym posiadającym obsługę USB. Do tej pory zostało przetestowane z systemami: Linux, AmigaOS, MacOS, Windows, a także z konsolą X-Box! Interfejs powinien być dostępny w sprzedaży gdy czytacie te słowa, a jego cena to ok. 30 Euro.

Interfejs pasuje do Commodore 64 bez żadnych zewnętrznych zmian. Umieszczenie go wewnątrz A600 lub A1200 może wymagać nieco „rzeźbienia” w plastiku.



Przystawka Keyrah jest zaprojektowana tak, aby pasować do kilku klasycznych komputerów.

Scandoubler i flicker-fixer Indivision

Swego czasu wiele amigowych firm produkowało scandoublers/flicker-fixery, czyli urządzenia umożliwiające wyświetlenie standardowych amigowych trybów graficznych na dowolnym monitorze (S)VGA, bez nieprzyjemnego migotania obrazu w trybach z przeplotem (interlaced). Ostatnio jednak bardzo trudno je dostać, a te pojawiające się na rynku wtórnym są dosyć drogie. Aby sprostać rynkowemu zapotrzebowaniu, Individual Computers rozpoczęło produkcję własnego urządzenia tego typu o nazwie Indivision. Ten zewnętrzny scandoubler/flicker-fixer powinien być dostępny u większości dystrybutorów amigowego sprzętu – w Wielkiej Brytanii jest to AmigaKit.com. Ze względu na problemy związane ze zdobyciem niektórych użytych podzespołów, a także z powodu wprowadzenia przez Komisję Europejską zmian w dyrektywie dotyczącej ograniczenia użycia substancji niebezpiecznych, nie są planowane kolejne partie produkcyjne. Jest to więc ostatnia szansa aby zaopatrzyć się w to urządzenie. Sugerowana cena detaliczna to 139 euro.

Adapter portu zegara

Pomysłowi amigowi deweloperzy stworzyli wiele urządzeń podłączanych do portu zegara w A1200. Było ich tyle, że posiadacze innych Amig również zapragnęli posiadać taki port i był on wbudowywany w niektóre karty Zorro (np. w produkowaną również przez Individual Computers kartę sieciową X-Surf – przyp. tłum.). Powstał nawet adapter portu zegara dla A600. Aby posiadacze A1000 i A500 również mogli się cieszyć ze sprzętu używającego tego portu, Individual Computers opracowało dla wyżej wspomnianych Amig adapter dodający aż dwa porty zegara. Adapter jest zgodny z takimi urządzeniami jak Silversurfer, Delfina i Subway USB. W sprzedaży będzie dostępny od marca za cenę 29,90 euro.

Aby uzyskać więcej informacji o produktach Individual Computers należy odwiedzić stronę: <http://www.amiga.com>



Keyrah
©www.amiga.com

Zadbaj o aktualizację MorphOS-a

Gdy system operacyjny lub oprogramowanie stają się coraz bardziej skomplikowane, radzenie sobie z uaktualnieniami i zależnościami (plikami niezbędnymi do działania danego programu) jest mało przyjemnym obowiązkiem. Wiele systemów operacyjnych posiada do tego celu zautomatyzowane narzędzia (dla przykładu Software Update na MacOS X lub RPM na Linuksie). W 22. numerze naszego magazynu, przy okazji artykułu o nowościach w systemie AmigaOS 4.0, informowaliśmy o pracach nad AmiUpdate, który doda podobną możliwość do tego systemu.

Na portalu MorphZone zostało otwarte bounty, którego celem jest stworzenie systemu zarządzania pakietami oprogramowania dla MorphOS-a.

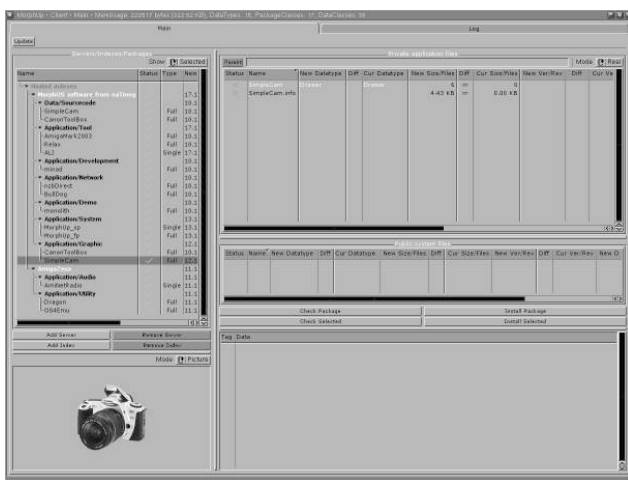
Bounty określa wykonanie kompletnego rozwiązania, które będzie służyło zarówno użytkownikowi w procesie instalacji oprogramowania, jak i programiście, który będzie tworzył gotową dystrybucję.

W celu wypełnienia warunków bounty, Rupert „naTmeg” Hausberger pracuje nad narzędziem zwanym MorphUp, które składa się z dwóch części: generatora pakietów dla programisty oraz klienta dla użytkownika. Obydwa to wieloplatformowe aplikacje działające w środowisku MUI, które użytkownik kontroluje z poziomu GUI, klawiatury, menu i menu kontekstowych. Na potrzeby MorphUp został określony nowy system pakietów, który obejmuje m.in.:

- grupowanie pakietów po ich typie,
- możliwość rozpakowania pojedynczych plików bez potrzeby rozpakowywania całego archiwum,
- automatyczne dzielenie pakietów na części (w przypadku gdy staną się zbyt duże),
- dynamiczną kompresję blokową opartą na zlib
- obsługę plików systemowych i programów użytkowych,
- konfigurowalne klasy danych, aby zapobiec użytkownikowi w budowanych na stałe ścieżkach dla plików,
- wykorzystanie systemu XAD do obsługi wielu rodzajów archiwów zawartych w pakietach,

Druuga publiczna wersja beta MorphUp dostępna jest na stronie Ruperta:

<http://member.ycn.com/~hausrup/downloads/morphup/>
(aktualnie dostępna jest wersja 1.0 - przyp. tłum.)



Titler stawia pierwszy krok w świat akceleracji 3D

Na systemy AmigaOS i MorphOS zdaje się brakować aplikacji, które wykorzystywałyby moc kart graficznych możliwych do zainstalowania w AmigaOne lub Pegasosie. Tym bardziej interesujące jest pojawienie się programu Titler (obecnie tylko dla systemu MorphOS), który, pomimo, że jest we wczesnym stadium rozwoju, zdaje się zmierzać w kierunku narzędzia do tworzenia interesujących efektów graficznych przy wykorzystaniu sprzętowej akceleracji 3D.

Titler umożliwia łączenie na wiele różnych sposobów obiektów bitmapowych z obiektami 3D w formacie Lightwave oraz trójwymiarowymi napisami z czcionek TrueType. Możemy dowolnie manipulować ustawieniami wirtualnej kamery, oświetlenia, mgły i różnych innych efektów, aby uzyskać zamierzony efekt. W obecnej wersji można tworzyć wyłącznie statyczne obrazy, choć planowana jest obsługa animacji. Autor programu zainteresowany jest pomysłami użytkowników w zakresie nowych funkcji, które mógłby dodać, a także informacjami o ewentualnych błędach które należy poprawić. Tym samym sugeruje, że może powstać bardziej złożona, możliwe, że komercyjna aplikacja. Wydaje się, że Titler ma szansę na przetrwanie się w ciekawy i pożyteczny program, więc zarówno obecni, jak i potencjalni użytkownicy powinni kontaktować się z autorem, motywując go do dalszej pracy. Titler wymaga systemu

MorphOS 1.4.5, uaktualnienia sterowników 3D (dostępne tutaj: <http://3d.morphos-team.net>) oraz korzystającej z nich karty graficznej.

Program można pobrać stąd: <http://amigazeux.net/titler/>



AHI w wersji 6.0

AHI stało się standardowym oprogramowaniem do obsługi amigowych kart muzycznych, zastępując dziesiątki różnych sterowników, które były dostarczane wraz z nimi. Mimo że program jest ciągle rozwijany przez autora Martina Bloma oraz wielu innych programistów, wersja czwarta AHI była ostatnim oficjalnym wydaniem. Później ukazywały się już tylko wersje beta. Obecnie pojawiła się na rynku edycja szósta wyjaśniająca, którą wersję użytkownicy powinni posiadać. Jeżeli ciągle używacie wersji 4.x, to spodobać się Wam nowe właściwości:

- procedury miksujące z zabezpieczeniem przeciw trzaskom, które wyszukują przejście sygnału przez zero przed odegraniem kolejnego dźwięku,
- odgrywanie 32-bitowych sampli,
- wielokanałowy dźwięk, obsługa do ośmiu kanałów,
- obsługa czterech dodatkowych architektur: MorphOS/PPC, AmigaOS 4/PPC, Amithlon/ix86, AROS/ix86,
- obsługa kart PowerPC (tylko MorphOS i AmigaOS 4).

Prawdopodobnie najważniejszą zmianą jest nowe *audio.device*. Dzięki niemu wszystkie aplikacje AHI niskiego poziomu, dotychczas pracujące w trybie wyłączności, mogą zachowywać się jakby używały API wysokiego poziomu. Efektem takiego działania jest możliwość użycia kilku programów korzystających z AHI równocześnie. AHI jest darmowym oprogramowaniem typu open source wydanym na licencjach GPL i LGPL. Wersja 6 jest dostępna pod adresem: <http://www.lysator.liu.se/ahi/>



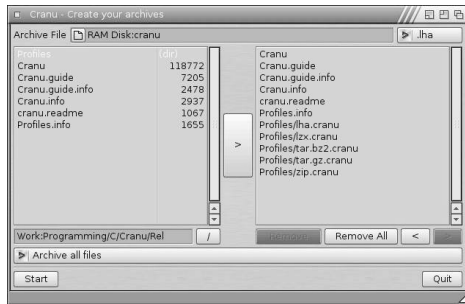
Łatwiejsze archiwizowanie z Cranu

Kiedy na początku mojej przygody z Amigą otrzymałem wraz z nią dyskietki z okładkami pism komputerowych, pamiętam że byłem zakłopotany, gdyż nie wiedziałem co zrobić z plikami z rozszerzeniem „.lha”, które były na nich zawarte. Do AmigaOS 3.5 zostało wreszcie dołączone narzędzie UnArc, które miało ułatwić, zwłaszcza początkującym, radzenie sobie z tego typu plikami. Jednak w przypadku tworzenia archiwów nadal byliśmy pozostawieni sami sobie.

Peter Gordon zdecydował się wypełnić tę lukę przygotowując Cranu – narzędzie do tworzenia archiwów, które zostało zaprojektowane jako uzupełnienie programu UnArc. Z tego co mi wiadomo, Cranu jest pierwszym natywnym archiwizującym dla systemu AmigaOS 4.0, który w dodatku całkowicie się wtapia w klimat innych aplikacji dla tego systemu posiadając interfejs użytkownika oparty na ReAction. Program obsługuje formaty LhA, LZX, Zip, tar.gz i tar.bz2, lecz istnieje także możliwość tworzenia własnych profili do obsługi innych, niezbyt nam archiwizatorów. Program posiada funkcję rozpoznawania bitu protekcji „do archiwizowania”, tak więc można go wykorzystać do tworzenia przyrostowych kopii zapasowych. Podczas wyboru plików i katalogów Cranu pozwala przechodzić do podkatalogów, dzięki czemu możemy zaznaczyć pliki, które mają znaleźć się w archiwum.

Gdybyś zastanawiał się co to za dziwna nazwa dla programu, wiedz że Cranu to U-N-A-R-C, lecz czytany wstecz! Cranu dostępny jest za darmo ze strony Petera, jeśli jednak chcesz okazać wsparcie autorowi możesz przesłać dotację poprzez system PayPal:

<http://www.petergordon.org.uk/>



HTTP pod kontrolą

Oto jeden z tych programów, o których można powiedzieć „dlaczego nikt wcześniej o tym nie pomyślał!” Chris Young przygotował *http-handler*, który umożliwia użytkownikom AmigaOS 4.0 dostęp do plików znajdujących się na serwerach WWW z poziomu Workbench lub każdej innej aplikacji jak gdyby były na dysku lokalnym. Handler pozwala zamontować w systemie wirtualne urządzenie HTTP: dając tym samym dostęp do plików znajdujących się na dowolnym serwerze WWW przez zwykłe podanie nazwy tegoż serwera i pliku. Dla przykładu, można przeglądać plik PDF z Total Amiga 19 poprzez wczytanie do AmiPDF pliku o następującej ścieżce:

http://www.totalamiga.org/pdf/totalamiga_19.pdf.

Handler posiada następujące cechy:

- dostęp do plików znajdujących się na serwerze WWW przez wirtualne urządzenie HTTP;
- obsługa *Open()*, *Read()*, *Close()* i *Seek()*,
- zaimplementowane przekierowania (301, 302) jako soft-links,
- opcjonalnie obsługuje kompresję gzip oraz „deflate” dla przyspieszenia czasu wczytywania,
- działa przez serwer proxy,
- obsługuje niestandardowe porty HTTP.

Http-handler jest dostępny całkowicie za darmo i można go znaleźć tutaj: <http://www.os4depot.net/network/misc/httphandler.lha>

Aktualizacja SimpleMail



SimpleMail

Od momentu gdy po raz ostatni wspominaliśmy o SimpleMail w numerze 20., program ten był kilkakrotnie aktualizowany. Do tego obchodzącego swoje piąte urodziny programu pocztowego,

oprócz poprawek błędów, wprowadzono także całkiem nowe elementy. Jeżeli nie próbowałeś jeszcze SimpleMail to musisz wiedzieć, że rozwija się on w kierunku naprawdę dobrego programu i wart jest tego, aby dać mu szansę. Dla wielu użytkowników argumentami wystarczającymi do podjęcia ryzyka zmiany programu pocztowego jest wbudowana obsługa poczty w HTML, czy identyfikacja spamu. Nowe elementy i usprawnienia wprowadzone w kilku ostatnich wersjach obejmują:

- możliwość dodawania do książki adresowej adresów e-mail znajdujących się w podglądzie wiadomości,
- ulepszenie metod filtrowania o możliwość stosowania wzorców z AmigaOS,
- dodanie obsługi BCC (czyli adresatów „niewidocznych”) oraz ustawienia ważności wiadomości,
- wprowadzenie opcjonalnej możliwości przesłania dalej wiadomości pocztowej jako załącznika,

- wprowadzenie natywnej dla systemu AmigaOS 4.0 biblioteki do wyświetlania wiadomości w formacie HTML,
- poprawki błędów głównie dotyczące drukowania wiadomości.

SimpleMail jest programem open-source. Więcej informacji oraz archiwa z ostatnimi wersjami można znaleźć tutaj:

<http://simplemail.sourceforge.net/index.php>

ShowGirls w 3D

Michał „Kiero” Woźniak przygotował dla systemu MorphOS nową wersję ShowGirls, potężnego programu który łączy funkcje przeglądarki obrazków z narzędziem do ich katalogowania. Największe wrażenie robi nowy, eksperymentalny tryb widoku 3D, który możecie zobaczyć na załączonym obrazku. W informacji odnośnie najnowszej wersji „Kiero” zauważa, że jest to na razie „tylko nieprzydatny bajer”, ale tak czy owak wygląda to niesamowicie!

Inne nowe elementy, które są o wiele bardziej praktycznie to:

- wczytywanie obrazków JPEG z kolorami w trybie CMYK,
- selektywny filtr wygładzający przydatny przy usuwaniu szumów,
- narzędzie do prostowania krzywo zeskanowanych obrazków (Straighten),
- możliwość wyboru wielu plików jednocześnie przy korzystaniu z funkcji zarządzania plikami,
- wyświetlanie informacji zawartych w tagach EXIF obrazków w formacie JPEG,
- automatyczna rotacja obrazków z aparatów cyfrowych, które zapisują taką informację,
- jednopoziomowe undo,
- interfejs ARexxa.

ShowGirls jest programem freeware i można go pobrać ze strony:

<http://www.binaryriot.org/kiero/>



Perl zdobywa Reaction

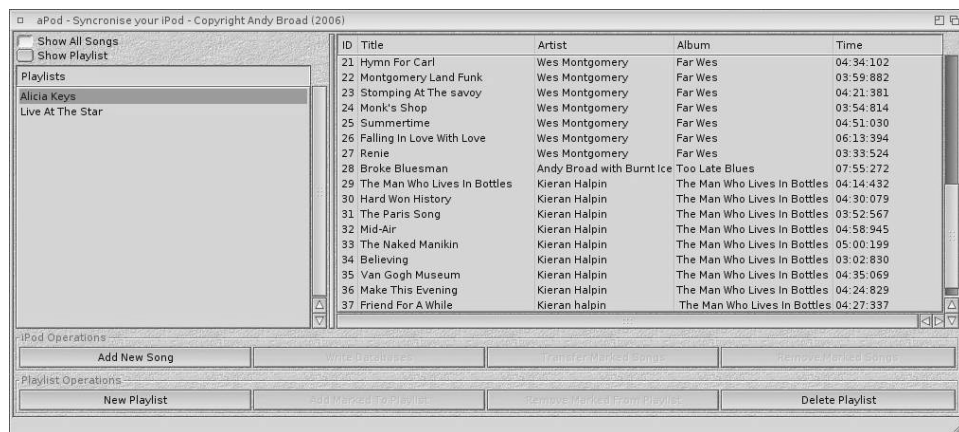
Perl (ang. *practical extraction and report language* – praktyczny język ekstrakcji i raportowania) jest popularnym, interpretowanym językiem programowania, szeroko stosowanym na innych platformach. Całkiem niedawno Andy Broad przygotował natywny dla systemu AmigaOS 4.0 port języka Perl, który do działania nie wymaga biblioteki ixemul. Jedną z najmocniejszych stron tego języka jest możliwość zwiększania jego możliwości przy pomocy specjalnych rozszerzeń.

Jako dodatek do swojego portu, Andy napisał rozszerzenie *perl_Reaction*, które jak zapewne się domyślasz, umożliwia tworzenie interfejsu użytkownika w środowisku Reaction ze skryptów Perla. Rozszerzenie zawiera moduły, które umożliwiają dostęp do klas Reaction za pomocą funkcji nazwanych według tego samego klucza

co różne makra Reaction. Andy przyznaje, że dokumentacja w aktualnie dostępnej pierwszej wersji jest bardzo ograniczona, lecz użytkownicy, którzy potrafią tworzyć Reaction GUI w C bez problemu powinni temat chwycić.

Dla obecnych programistów języka C rozszerzenie *perl_Reaction* może również pomóc w szybszym uzyskaniu prototypu ich własnego interfejsu w językach wyższego poziomu. Ulepszenie dokumentacji może zapewnić w znacznie prostszy sposób, nawet mniej doświadczonym programistom, stworzenie GUI do swojej aplikacji.

Jako dobry przykład tego, co można osiągnąć, Andy napisał program *aPod*, który umożliwia korzystanie z Apple iPod pod AmigaOS 4.0. Wykorzystywany do tego celu moduł Perla *Mac::*



AmiKit

Jeżeli szukasz kompletnego zestawu systemowego oprogramowania do użytku z WinUAE lub innym emulatorem, to teraz, oprócz dobrze znanych „Amiga in a Box” i „AmigaSYS”, masz do wyboru jeszcze jeden. AmiKit, bo tak się ów pakiet nazywa (nie mylić z angielskim dystrybutorem amigowego sprzętu AmigaKit.com), w zamyśle jest podobny do obu pozostałych, ale też dysponuje kilkoma asami w porównaniu do konkurencji.

Prawdopodobnie najważniejszym z nich jest dołączenie Directory Opusa Magellana II (5.82) (za zgodą właściciela praw do amigowej wersji – Guru Mediation) jako zamiennika Workbench. Magellan oferuje sporo dodatkowych opcji w porównaniu z klasycznym Workbenchem. Kolejnymi „perełkami” są dołączone specjalne lub uaktualnione wersje takich programów jak: AmiStart, ShowAmiga96 i FullPalette. W skład zestawu wchodzi też pełne wersje programów shareware GlobalTrash i ReqChange.

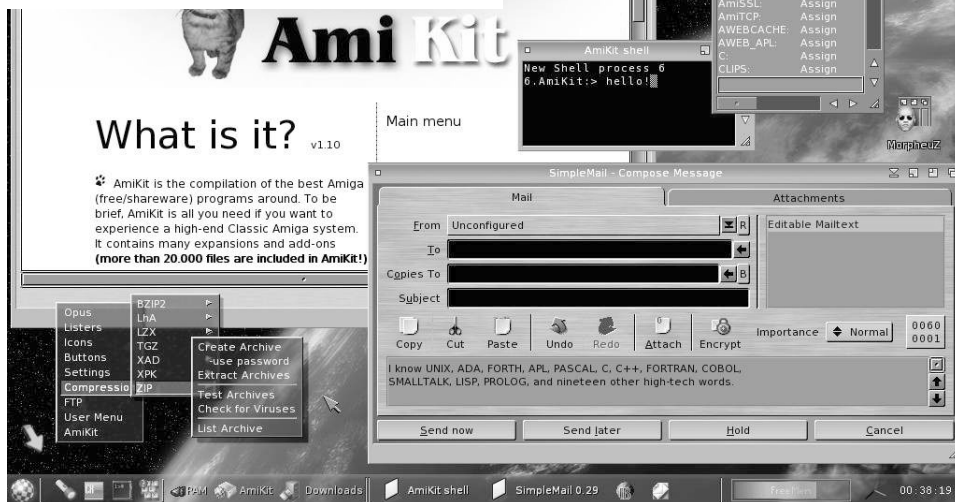
Program o nazwie MorpheuZ pozwala łatwo zmieniać wygląd okien korzystających z Intuition. Dołączonych jest kilka zestawów wizualnych, które możemy zmieniać. Dwa z nich zostały przygotowane przez Kena Lestera, który zgodził się również na umieszczenie w pakiecie zestawu ikon swojego autorstwa (znanych jako „Kens Icons”).

W zestawie znajdziemy też sporo zainstalowanego i skonfigurowanego oprogramowania, tak więc nowi użytkownicy nie będą musieli szukać tego, co niezbędne. Są to m.in. programy zapewniające możliwość korzystania z Internetu i

sieci lokalnych, przeglądanie różnych formatów dokumentów, odtwarzanie plików muzycznych i filmowych, wypalanie płyt CD i inne.

AmiKit jest darmowy, rozpowszechniany jako 80 megabajtowy, łatwy do instalacji, plik wykonywalny (.exe) dla systemów Windows. Ponieważ AmiKit nie zawiera żadnych chronionych prawem autorskim plików systemu AmigaOS, aby go używać konieczne są: plik ROM-u 3.1 i płyta CD z systemem AmigaOS 3.5 lub 3.9. Można też użyć AmigaOS z Amithlona (AmigaOS XL) lub dowolnej dystrybucji Amiga Forever 2005.

Szczegółowe informacje na temat pakietu (również w języku polskim), jak i pliki do pobrania znajdują się na stronie <http://amikit.amiga.sk/>



Na zrzucie ekranu widzimy jeden z motywów AmiKit, a także obsługę wyglądu czcionek TrueType, która ma się pojawić w następnej wersji pakietu (możliwe, że w chwili, gdy to czytacie kolejna wersja jest już dostępna).

iPod::GNUpod przejmując na siebie odpowiedzialność komunikowania się z iPodem i zapisywania danych w jego bazie specjalnego formatu, podczas gdy *perl_Reaction* zajmuje się interfejsem użytkownika.

Rozszerzenie *perl_Reaction* oraz *aPod* można pobrać z OS4 Depot: http://www.os4depot.net/development/library/perl_reaction.tar.bz2

Żegnaj H&P, Witaj AC

Nowa na rynku amigowym firma Alinea Computer (możecie znaleźć recenzje ich pierwszych programów, AmiPhoto oraz ANotice2, w tym numerze) ogłosiła, że przejmuje sprzedaż i dystrybucję wszystkich amigowych produktów od firmy Haage and Partner, która była swego czasu jedną z najważniejszych firm wspierających amigowy rynek. Alinea obecnie wspiera i sprzedaje następujące programy:

- AmigaWriter
- ArtEffect
- StormC
- PageStream (wersja niemieckojęzyczna)

Programy te można nabyć korzystając ze strony Alinea Computer lub bezpośrednio u lokalnych dystrybutorów. Alinea prosi, aby wszelkie zapytania dotyczące tych produktów kierować do nich, zamiast do firmy Haage and Partner. Nie pojawiło się jeszcze żadne oświadczenie dotyczące programów rozwijanych przez H&P, jednakże reprezentant Alinea Computer napisał na AmigaWorld.net, że pracują oni nad programem ArtEffect w wersji dla AmigaOS 4.0, która była wcześniej demonstrowana.

Więcej informacji oraz szczegóły dotyczące zakupu programów, znajdziecie na stronie Alinea Computer pod adresem: <http://www.alinea-computer.de>

Digital Universe powraca

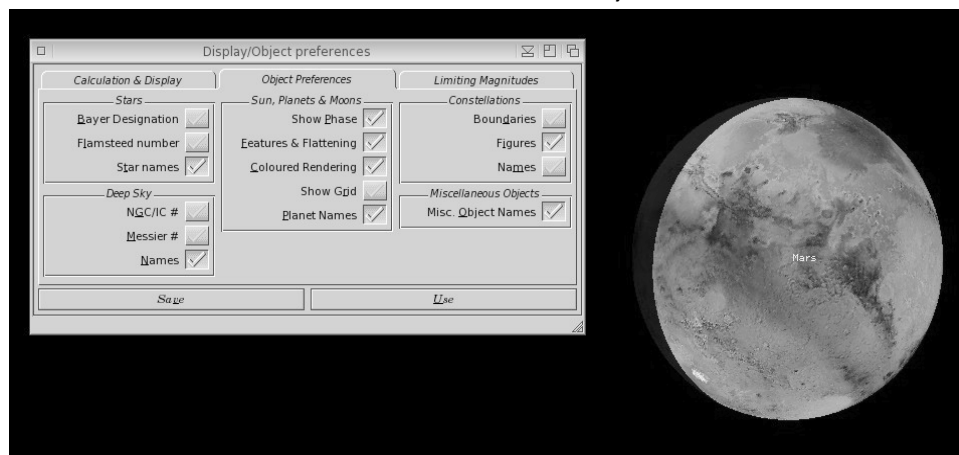
Miło nam zakomunikować, że jeden z najlepszych amigowych pakietów astronomicznych jest znowu rozwijany. Spytaliśmy Billa Eavesa, który pracuje nad amigową wersją programu, czego możemy spodziewać się w nowym wydaniu o numerze 1.5. Digital Universe (DU) 1.5 jest natywnym programem PPC i nie będzie już wersji 68k, ponieważ ta istniejąca dla „klasycznych” Amig działa dobrze. 1.5 to właściwie port obecnej wersji DU przeznaczony dla AmigaOS 4.0, z nowymi możliwościami i bez ograniczeń, które narzucał „klasyczny” sprzęt.

Wersja 1.5 jest przewidziana jako uaktualnienie do obecnej i z wyjątkiem kilku poprawionych map planetarnych używa tych samych plików z danymi co obecna wersja 68K. Wystarczy więc, że obecni użytkownicy podmienią plik wykonywalny DU i pliki z mapami. DU będzie również dostępne jako kompletny pakiet dla nowych użytkowników, którzy nie używali wcześniej wersji 68k.

Poprawione błędy

W wersji 1.5 poprawiono kilka błędów obecnych w wersji 1.03, a także rozwiązano pewne drobne problemy, które występowały przy uruchamianiu wersji 68k pod AmigaOS 4.0.

- Przeszukiwanie encyklopedii i wyświetlanie raportów na ekranie już nie blokują dalszej pracy z AmigaGuide.
- Usunięto błąd nieuprawnionego dostępu do pamięci podstawowej pod AmigaOS 4.0.
- Usunięto błędy wyświetlania kolorów pod AmigaOS 4.0.
- Lista cofnięć uaktualnia się teraz po wybraniu w menu opcji „szybki podgląd”.
- Usunięto ciemną kropkę, która pojawiała się czasem na środku planety.



- Poprawiono proporcje ekranu w niestandardowych trybach wyświetlania.

Opcje usunięte w wersji 1.5

- Zapisywanie zrzutu ekranu. Można do tego użyć programu SGrab lub podobnego.
- Eksportowanie animacji. Ta opcja wróci ulepszona w wersji 2.0.
- Dźwięk we wstępie. Ta opcja również wróci w wersji 2.0, wraz z poprawionym wstępem.
- Zmniejszono z 20 do 10 ilość definiowanych przez użytkownika pól widzenia. To pozwoli przyporządkować klawisz shift dużo bardziej użytecznej funkcji „pole widzenia”, która będzie dostępna w wersji 2.0.

Ulepszenia

- Śledzenie toru gwiazdy i zmiernych używają obecnie większej ilości odcieni kolorów.
- Ilość obiektów, które mogą być jednocześnie wyświetlone na ekranie, wzrosła z 10 do 150 tysięcy.
- Poprawiono strukturę menu, która obecnie lepiej odpowiada amigowemu standardom, a także umożliwia dodanie nowych funkcji.
- Różne typy obiektów są obecnie opisywane z użyciem różnych kolorów.

Nowe funkcje

- Opcjonalne kolorowe generowanie planet i map w wysokiej rozdzielczości.
- Oprócz opcji „cofnij”, dostępna jest też opcja „przywróć”.
- Funkcja „przyklejania” okna. Po jej włączeniu, dowolne okno ustawień pozostanie na ekranie po kliknięciu w przycisk „użyj”. To pozwala na wypróbowanie kilku opcji jednocześnie, bez ciągłego zamykania i otwierania okien z ustawieniami.
- Przy szukaniu obiektu, a także przy przybliżaniu danego obszaru, kursor myszy orientuje się na ten obiekt. To pozwala na znacznie łatwiejsze odszukanie go na ekranie.

Przyszłość – DU 2.0

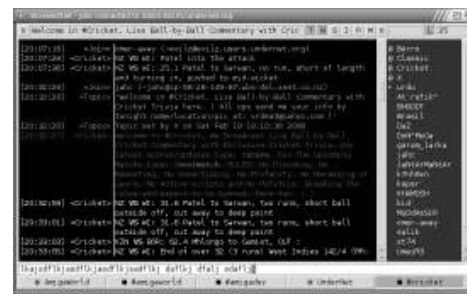
Za wcześniej jeszcze na przedstawienie listy funkcji planowanych w wersji 2.0. Na stronie <http://www.syz.com> można przyjrzeć się możliwościom wersji 2.40 dla Macintosha, co pozwoli zapoznać się z kierunkiem dalszego rozwoju programu. Użytkownicy mogą wysłać swoje pomysły i prośby na adres mailowy amiga@syz.com. Istniejącą wersję 68k można wciąż kupić na podanej wyżej stronie internetowej.

WookieeChat 2.0

James Carroll był ostatnio bardzo zajęty pracą nad WookieeChat, czyli klientem IRC swojego pomysłu, który rozwija równoległe dla AmigaOS 3.x (68k) i 4.0 (PPC). Najbardziej rzucającym się w oczy elementem wprowadzonym w wersji 2.0 jest wielokolumnowy tryb wyświetlania (opcjonalnie), który sprawia, że użytkownicy programów AmIRC czy XChat powinni poczuć się jak w domu. Inne zmiany obejmują:

- obsługę DCC CHAT,
- DCC SEND jest szybsze i kompatybilne z XChat oraz działa prawidłowo na AmigaOS 3.x,
- uzupełnianie pseudonimów w sposób znany z AmIRC-a.

WookieeChat rozprowadzany jest na zasadach shareware. Program nie jest w żaden sposób ograniczony, lecz korzystający z programu powinni rozważyć wniesienie opłaty w kwocie 10 USD (około 6 funtów). Nową wersję można pobrać z: <http://wookiechat.amigarevolution.com>.



potrzeby zagłębiania się w opcje konfiguracyjne emulatora.

Głównym elementem programu jest „Lemonade Games Encyclopedia” zawierająca listę prawie 2000 gier z informacją o każdej z nich. Lemonade skanuje dysk peceta w poszukiwaniu plików ADF – obrazów amigowych dyskietek używanych przez UAE – i zaznacza wszystkie znalezione gry, które posiada w swojej bazie, jako „grywalne” (ang. playable). Gry są uruchamiane bezpośrednio z Lemonade, który automatycznie, odpowiednio konfiguruje WinUAE. Program posiada też rozbudowaną możliwość zmiany domyślnych ustawień, tak więc zaawansowani użytkownicy mogą go dostosować do własnych potrzeb, podczas gdy domyślne ustawienia będą najlepsze dla początkujących.

Lemonade jest darmowy i można go pobrać z <http://www.lemonamiga.com/>.



Odświeżone WinUAE

Wiele gier dla klasycznej Amigi może być legalnie ściąganych z takich stron jak np. Back2Roots.org, ale skonfigurowanie dla nich w prawidłowy sposób emulatora, takiego jak WinUAE, może być pewnym wyzwaniem, zwłaszcza dla osób nie mających doświadczenia w dziedzinie emulacji Amigi. Ludzie z Lemon Amiga (być może jest to przypadkowa zbieżność nazw z amigową grupą scenową) opracowali dla systemu Windows programik Lemonade, który jest łatwą w użyciu nakładką na WinUAE. Został on stworzony specjalnie dla początkujących, aby umożliwić im szybkie uruchamianie gry bez

Nieszczęśliwa historia Micka... – kontynuacja

Niektórzy czytelnicy zapewne pamiętają artykuł „Nieszczęśliwa historia Micka” z 19 numeru Total Amiga (wiosna 2004). Wyraziłem w nim swe obawy co do chłodzenia procesora w mojej AmigaOne. Być może pamiętacie, że było to dla mnie poniekąd kosztowne, gdyż w efekcie mój procesor przestał działać. Do dziś nie wiem czemu. Od napisania artykułu, praca wentylatora ThermalTake, umieszczonego na procesorze w AmigaOne, stawała się coraz głośniejsza. W pewnym momencie doszedłem do wniosku, że wiatrak za chwilę przestanie działać. Chyba wszyscy są w stanie sobie wyobrazić, jakie mogą być tego konsekwencje. Zauważyłem też, że małutkie, zabawkowe klipsy mocujące układ chłodzący, nie były zbyt solidne. Nawet lekkie dotknięcie mogło spowodować przesunięcie wiatraka względem powierzchni procesora. Bałem się nawet, że kiedyś po prostu sam odpadnie od CPU! Mając to wszystko na uwadze, nie było innego wyjścia, jak zmienić system chłodzenia. W przeciwnym wypadku miałbym kolejny martwy procesor do kolekcji. Lecz teraz o wiele trudniej byłoby mi zdobyć nowy do wymiany!

Przeoglądając fora internetowe (między innymi amigaworld.net) oraz strony WWW, natknąłem się na niezłe zapowiadającą się, poświęconą chłodzeniu, stronę NeRPa: <http://amigairc.amigarevolution.com/cooling.html>. Inne osoby polecały rozwiązanie Zalmana, z wiatrakami na module ze „śledziem” przykręcanym do obudowy w miejsce karty PCI/AGP. W moim przypadku rozwiązanie to odpadało – wieża Suntek z „beznarzędziowym” mocowaniem kart, nie pozwalała zamontować takiego modułu. NeRP natomiast użył radiatora z wentylatorem z uniwersalnym mocowaniem – Swiftech MCX159-A. Jego aktualnie dostępną następcą jest Swiftech MCX159-CU. Rozglądając się, znalazłem cały zestaw na stronie <http://www overclock.co.uk>, za rozsądną cenę 23,38 funtów z VAT.

Pomimo tego, że teoretycznie zestaw ten przeznaczony jest do chłodzenia chipsetu, a nie procesora, jego parametry są znacznie lepsze, niż montowanego oryginalnie przez Eyetech ThermalTake Crystal Orb.

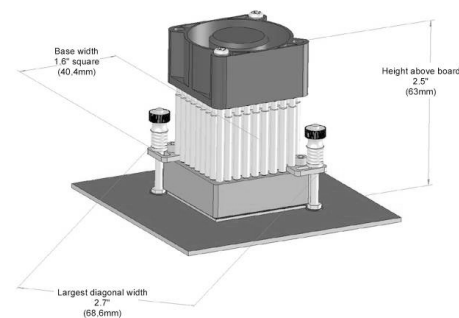
Gdy komplet do montażu już do mnie dotarł, byłem pod wrażeniem jego wysokiej jakości wykonania oraz wagi własnej radiatora. Jest to solidny kawałek miedzi, jednak nie za ciężki i da się

go zamocować na procesorze w AmigaOne. Większość ciężaru skupiona jest w wysokiej na pół cala podstawie radiatora. Wentylator dostarczony jest z dwoma rodzajami mocowania: jednym do układów Intel'a, a drugim do AMD. Mocowanie AMD pasuje jak ulał do modułu procesora w AmigaOne. Jest to bardzo dobrze przemyślane oraz solidne rozwiązanie. Mocowanie jest na tyle elastyczne, aby można je było bez problemu dostosować do różnych typów płyt głównych. Dwie długie śruby (załączone) przechodzą przez kartę procesora i dobrze się trzymają. Pod wentylatorem, na procesorze, na dołączonych podpórkach leży radiator. Dociskany przez sprężyny oraz śruby radełkowe (zobacz diagram).

Aby upewnić się, że nie popełnię znów jakiegoś błędu montując zestaw, postanowiłem zabrać AmigęOne do pracy, aby pomógł mi któryś z firmowych techników. Przedyskutowałem z jednym z nich procedurę instalacji. Zwrócono mi uwagę, że pomimo tego, iż do radiatora była dołączona pasta termiczna, znacznie lepszym rozwiązaniem są przewodzące ciepło podkładki termiczne. Zapewniają one lepszy kontakt i przekazanie ciepła na całej powierzchni chłodzonego układu. Zakupiłem więc pasek pięciu podkładek termicznych „Akasa” za 4,99 funta. Pomimo tego, że wychodzi drożej niż pasta termiczna (jednej tubki pasty można użyć wielokrotnie), byłem o wiele spokojniejszy wiedząc, że nie mogę zrobić czegoś źle, jak np. używając za mało bądź za dużo pasty.

Zanim rozpocznę pracę z elementami elektronicznymi, dobrze jest założyć opaski uziemiające, aby uniknąć przeskoków napięcia, które mogłyby zniszczyć układy. W tym przypadku użyliśmy także uziemionej maty, na której leżał komputer wraz z płytą główną. Zamocowanie wentylatora było bardzo proste. Najpierw należało wyciągnąć wszystkie karty AGP i PCI (karta graficzna, kontroler IDE SiL 0680, karta WiFi oraz Soundblaster Pro). Potem odłączyć wszystkie kable podłączone do płyty głównej, a następnie wyjąć płytę z obudowy. Było to konieczne, gdyż mocowanie modułu CPU znajduje się na tylnej stronie płyty głównej.

Wyjmując moduł procesorowy uważaliśmy bardzo, aby nie uszkodzić żadnego z pinów na podstawie Megarray. Zdjęliśmy też stary wentylator ThermalTake, usuwając zabawkowe plastikowe piny (niemalże same odpady). Zauważyliśmy, że użyta oryginalna podkładka termiczna była w



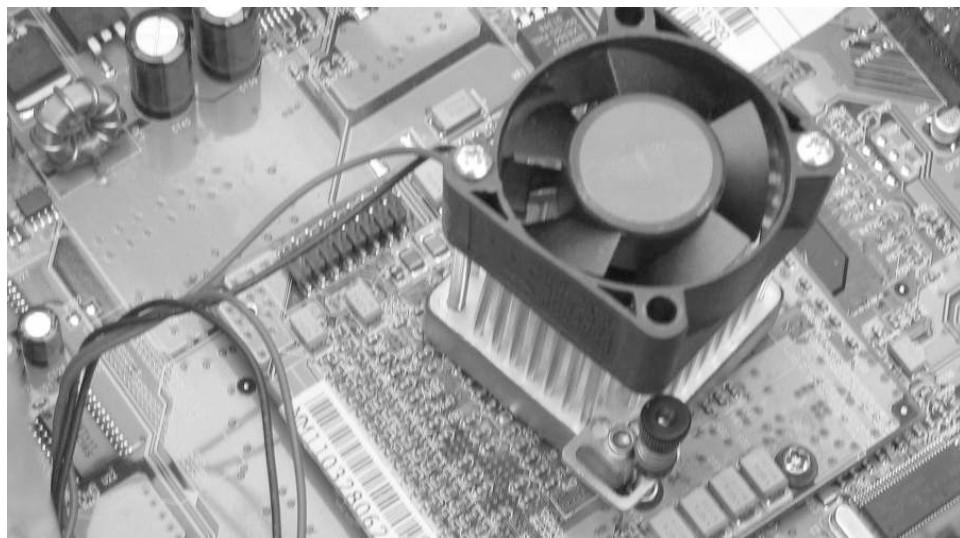
bardzo złym stanie. Popękała, stała się sypka i wyschnięta. Część procesora w ogóle nie miała kontaktu z radiatorem! Wyglądało na to, że albo podkładka termiczna z AmigaOne była marnej jakości, bądź też uległa zniszczeniu ze względu na ruchy radiatora spowodowane jego kiepskim zamocowaniem.

Oczyściliśmy CPU za pomocą zamoczonej w alkoholu specjalnej ściereczki, znanej pracownikom British Telecom jako „Pad Cleaning No 1”. Na podstawę radiatora nałożyliśmy podkładkę termiczną, upewniając się, że po zamontowaniu pokryje całą powierzchnię procesora. Następnie na rogach układu, na którym znajdował się procesor, umieściliśmy cztery dołączone piankowe podkładki (nie na samym rdzeniu procesora, ale na tym, na czym jest on zamontowany). Są one konieczne, ze względu na mały rozmiar rdzenia. Zapewniają radiatorowi pewne osadzenie na procesorze. Po ustawieniu radiatora na procesorze i skręceniu śrubek należało umieścić rozpórki na zatrzaskach. Następnie należało zamocować sprężyny dociskające i śruby radełkowe. Po upewnieniu się, że wszystko leży jak trzeba, można było dokręcić wszystkie śrubki.

W zestawie znajduje się szczegółowa instrukcja montażu radiatora. Można ją także ściągnąć ze strony WWW Swiftechu. Po przymocowaniu radiatora do CPU, kolejnym krokiem było zamontowanie, za pomocą dołączonych śrubek, wentylatora 40mm (także w zestawie). Śrubki są całkiem długie i przykręca się je do podstawy radiatora w nagwintowanych do tego celu otworach. Jest to doskonalsze rozwiązanie niż samogwintujące śrubki, jakie widziałem na niektórych radiatorach.

Mając poprawnie zamontowany radiator z wiatrakami, wystarczyło z powrotem włożyć płytę główną do obudowy, podłączając wszystkie karty i kabelki. Nadeszła chwila prawdy, czy znów stanie się to, co poprzednim razem? Włączyliśmy Amigę One i poczułem ogromną ulgę widząc U-Boot... uff! Maszyna wystartowała jak zwykle, ale czegoś brakowało. Zniknął hałas wentylatora, komputer pracował bardzo cicho... Nareszcie! Muszę przyznać, że montaż nowego chłodzenia na CPU bardzo się przedłużył. Bałem się znów zrobić coś źle i stracić kolejny procesor! Wszystko jednak zakończyło się pomyślnie. Mam cicho pracującą i odpowiednio chłodzoną maszynę. Co więcej, gdyby kiedyś wentylator zaczął szwankować, bądź stawał się głośny, mogę po prostu kupić inny wiatrak 40 mm i zamontować go w minutę, nie martwiąc się o nic. Radiatora nie będzie trzeba nawet ruszać. Z całą pewnością polecam wszystkim użytkownikom AmigaOne zestaw chłodzący Swiftech MCX159-CU. Zapewnia on wysoką jakość wykonania i łatwość montażu. Żałuję, że nie założyłem go wcześniej!

Mick Sutton



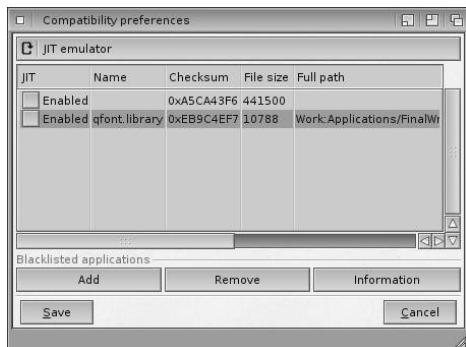
Aktualizacja AmigaOS 4.0

Robert Williams i Mick Sutton przyjrzeni się nowym funkcjom oferowanym w czwartym uaktualnieniu AmigaOS 4.0 pre-release. Ujawniają także kilka szczegółów odnośnie tego, co wejdzie w skład finalnej wersji systemu.

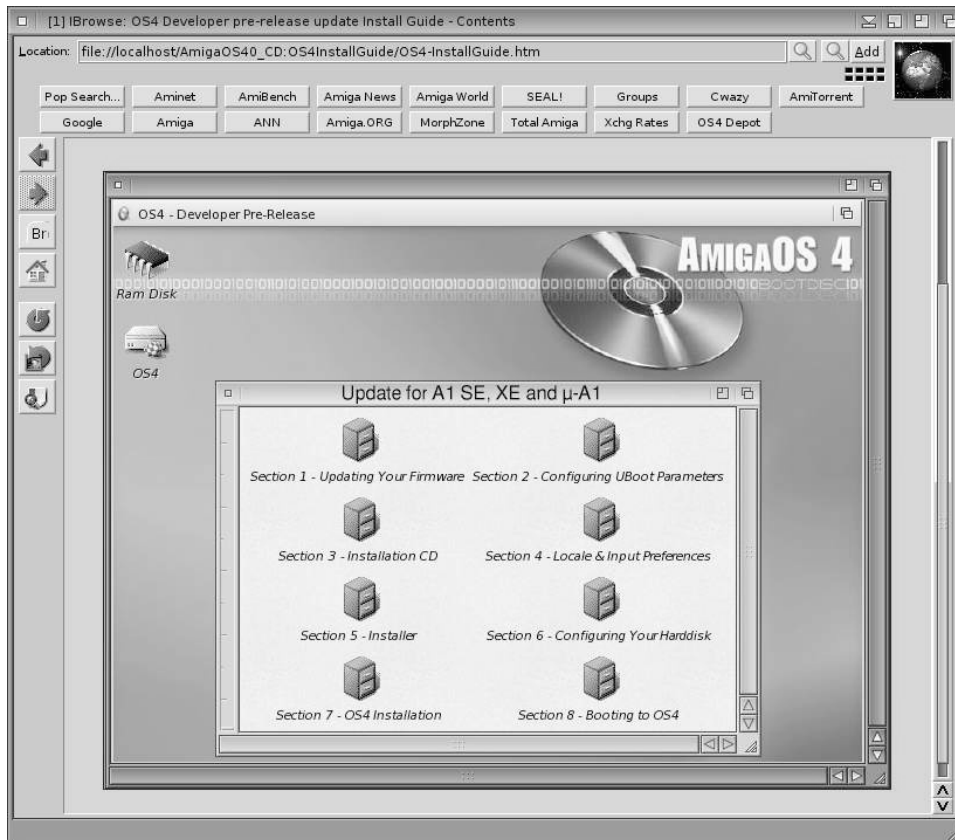
Kiedy kończyliśmy pisać bieżący artykuł z serii „Aktualizacja AmigaOS 4.0” (czytelnicy polskiego wydania „Total Amiga” mogli zapoznać się tylko z ostatnią częścią, zamieszczoną na stronie 9. w poprzednim numerze – przyp. tłum.), Hyperion udostępnił czwarte uaktualnienie dla użytkowników AmigaOS 4.0 pre-release. Gdyby był dostępny sprzęt pod OS 4.0, zapewne zamiast tego uaktualnienia ukazałaby się pełna, komercyjna wersja systemu. W tej chwili trwa oczekiwanie na nowy hardware (zarówno z firmy Troika, jak również i innych producentów), a także na nową partię microA1 z Eyetechnu. W tych okolicznościach Hyperion uznał, że lepiej wstrzymać wydanie systemu dopracowując go i dodając nowe funkcje. Firmą wyszła z założenia, że światową premierę lepiej jest przeprowadzić z wielką pompą, prezentując działający pod kontrolą tego systemu sprzęt. Ma to jakiś sens, gdyż wydanie AmigaOS 4.0 związane jest ze sporym rozgłosem (np. wielu publicystów, zajmujących się na co dzień dominującymi trendami informatycznymi, pokazało, że mają bardzo miłe wspomnienia związane z Amigą) i najmniej pożądana byłaby informacja, że zainteresowani tak przez następne kilka miesięcy nie będą w stanie go kupić.

Czwarte uaktualnienie AmigaOS 4.0 pre-release

Czwarte uaktualnienie dało użytkownikom wiele spośród funkcji, które opisywaliśmy we wcześniejszych częściach naszego cyklu. Najważniejsze z nich to: Warp3D obsługujący funkcje 3D kart opartych na układach ATI Radeon 7000, 7200, 7500, 9000, 9200, 9250 oraz Petunia – emulator procesorów linii 68k z technologią JIT (Just-In-Time). Emulator z JIT zapewnia dużo lepszą wydajność większości aplikacji (napisanych „pod system”) z klasycznej Amigi. Intuition (część systemu odpowiedzialna za ekrany, menu i okna) została wzbogacona między innymi o niemigoczące odrysowywanie okien i ściąganie ekranów. Od czasu gdy pisaliśmy o ściąganych ekranach w poprzednim numerze, funkcja ta została dodatkowo wzbogacona o przeciąganie ekranów nie tylko w pionie, ale także w poziomie. Aby aktywować tę funkcję należy wcisnąć klawisz Shift podczas przeciągania za belkę tytułową. Ponowne wcisnięcie klawisza Shift w momencie przeciągania spowoduje



W ustawieniach kompatybilności możemy wykluczyć z emulacji JIT programy sprawiające problemy.



Wraz z czwartą aktualizacją dostarczana jest wyczerpująca dokumentacja instalacji w formacie HTML.

duże wyrównanie ekranu do krawędzi monitora (wyjściowej). W czwartym uaktualnieniu jest dużo więcej nowych funkcji. Poniżej opiszemy dokładnie te, o których nie wspominaliśmy w poprzednich częściach cyklu.

Wygaszacz ekranu

Oryginalny wygaszacz ekranu, za wyjątkiem dodania funkcji DPMS (standard definiujący tryby oszczędzania energii przez monitory CRT), nie był zmieniany od czasów systemu 2.04. Nic zatem dziwnego, że w AmigaOS 4.0 znalazł się nowy wygaszacz. Mimo, że nosi on niepozorną nazwę „ScreenBlanker” (wygaszacz ekranu), jest to tak naprawdę modułowy system pozwalający programistom tworzyć dodatkowe motywy wygaszania ekranu. Główny program instaluje się do katalogu WBStartup (oczywiście tylko wtedy, jeżeli w ogóle chce się używać wygaszacza) i działa w trybie commodity. Właściwe moduły znajdują się w katalogu *Tools/Blankers*. Wygaszacz posiada własny program konfiguracyjny. Można w nim ustawić czy poszczególne moduły będą uruchamiane w sposób losowy, czy wedle innej, wcześniej ustalonej kolejności. Większość modułów posiada swoje własne ustawienia, dzięki czemu można je dostosować do naszych upodobań. Jak łatwo się domyślić, istnieje możliwość ustawienia zarówno czasu po jakim uruchomi się wygaszacz, jak również trybu oszczędzania energii przez monitor: czuwanie (stand-by), uśpienie (suspend), wyłączenie (po-

wer-off). Można też konfigurować klawisze, które uaktywniają wygaszacz, wyłączają monitor lub całkowicie wyłączają wygaszacz w systemie (przydatne gdy chcemy obejrzeć film). Testowana obecnie grupa modułów obejmuje: tunel 3D, drzewa rysowane za pomocą wzorów fraktalnych, kręcącą się hipnotyczną spiralę, a także moduł o nazwie „Moire”, który jest ukłonem w stronę nostalgików i wygląda tak samo jak klasyczny, amigowy wygaszacz.

Obsługa kółka myszki w ASL

Małym, ale bardzo użytecznym usprawnieniem jest dodanie obsługi kółka myszki w oknach wyboru plików ASL (używanych przez wiele programów). Jak można się domyślić, poruszanie kółkiem przewija listę plików a nie samo „zaznaczenie” pliku. Przewijanie przy pomocy kółka jest współcześnie wykorzystywane w wielu programach, a wybierając jakiś plik zwykle posługujemy się myszą. Takie usprawnienie jest jak najbardziej mile widziane.

Edytor ustawień „Compatibility”

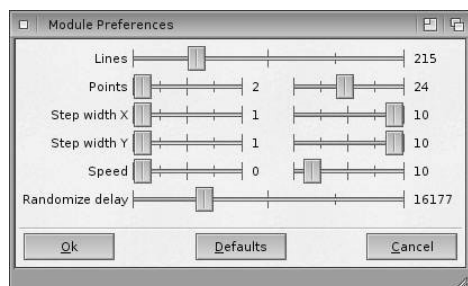
Petunia, czyli systemowy emulator JIT procesorów 68k, był dostępny dla betatesterów od dłuższego czasu i był gruntownie ulepszany, aby obsługiwać większość aplikacji 68k. JIT przyspiesza emulację poprzez przechowywanie w pamięci bloków przetłumaczonego kodu, aby

mogły one zostać ponownie użyte. Betatesterzy obecnie wiedzą o istnieniu kilku programów niedziałających stabilnie pod JIT, a z całą pewnością o paru innych dowiedzą się wkrótce, z uwagi na to, że wraz z czwartym uaktualnieniem JIT stał się dostępny dla szerszego grona użytkowników. Głównie z tego powodu do systemowych ustawień został dodany nowy program „Compatibility”. Pozwala on na wyłączenie JIT dla konkretnych aplikacji. Program wyświetla też listę programów wymagających pewnego „obejścia”, aby prawidłowo działały z dos.library systemu AmigaOS 4.0. Aby dany program nie używał JIT, wystarczy przeciągnąć jego ikonę na okno „Compatibility” lub wykorzystując przycisk „dodaj” z okna wyboru wskazać plik. Znajdujący się na liście program nie używa JIT, ale jeżeli chcemy aby to zrobił, „odznaczamy” znajdujące się obok jego nazwy „zaptaszkowane” pole. Każda pozycja posiada pole komentarza, gdzie można wpisać opis problemu występującego przy użyciu JIT przez dany program. Komentarz może być zmieniany poprzez kliknięcie w pole „komentarz”, po czym w danym polu pojawia się kursor. Z tego co wiemy, jest to nowa cecha klasy list wyświetlania ReAction.

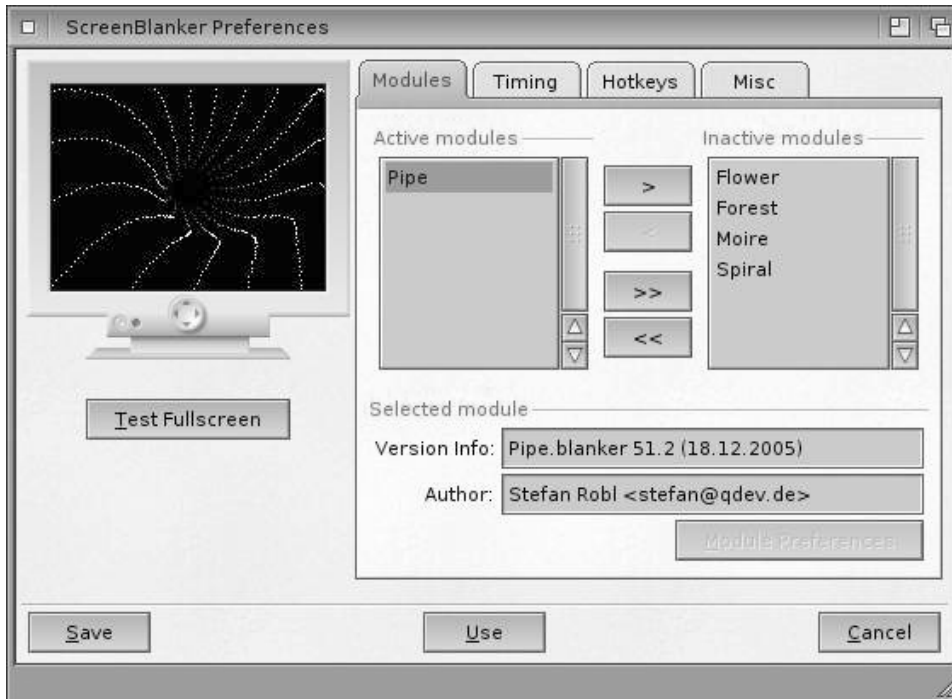
W przygotowaniu (nie dostępne w czwartym uaktualnieniu)

StartupManager

Simon Archer, autor programu AmiUpdate, opracował narzędzie pozwalające rozwiązać problem uaktualniania programów przeniesionych do WBStartup. Program nazywa się StartupManager i uruchamia się z WBStartup. Zgodnie ze swoimi ustawieniami, uruchamia inne programy, które pozostają w swoich katalogach i dzięki temu mogą być uaktualniane poprzez AmiUpdate. StartupManager posiada oddzielny program konfiguracyjny, w którym ustawiamy co i w jakiej kolejności (nadając odpowiedni priorytet) będzie uruchamiane podczas startu systemu. Dla celów testowych można odznaczać programy, które w czasie kolejnego startu systemu już się nie uruchomią. Specjalny przycisk otwiera okno informacyjne ikony wybranego programu, dzięki czemu mamy łatwy i szybki dostęp do tooltipów i innych ustawień. Korzystając ze StartupManagera, podczas startu systemu pojawia się okno pokazujące kolejno ikony właśnie uruchamianych programów. Okno wygląda profesjonalnie i obrazuje postęp uruchamiania systemu. Jeżeli chcesz wyłączyć wszystkie programy wczytywane przez StartupManagera, wystarczy przytrzymać klawisz Shift podczas startu systemu (wygląda to identycznie jak start MacOS 7-9, gdzie też kolejno pokazują się ikony uruchamianych programów, a system można uruchomić bez nich trzymając wciśnięty Shift - przyp. tłum.). Będzie



Większość modułów wygaszacza ekranu ma własne okna ustawień, gdzie możemy dostosować je do własnego gustu.



Okno ustawień nowego systemowego wygaszacza ekranu, wraz z podglądem.

to użyteczne przy wyszukiwaniu przyczyn problemów przy starcie bez konieczności usuwania wszystkiego z WBStartup poprzez Shell. StartupManager jest rozwijany jako program zewnętrzny i nie jest jeszcze pewne, czy stanie się oficjalną częścią składową AmigaOS 4.0.

Obsługa stacji dyskietaek

Pomimo, że tradycyjne napędy dyskietaek są w dzisiejszych czasach zbędne, niektórzy na pewno się ucieszą wiedząc, że ich obsługa jest obecnie w fazie betatestów. Z tej funkcji będą mogli skorzystać wyłącznie posiadacze komputerów AmigaOne SE i XE, jako że w przeciwieństwie do microA1 ich płyty główne posiadają złącza stacji dyskietaek. Sprzętowe ograniczenia pecetowego kontrolera stacji dyskietaek użytego w tych nowych Amigach powodują, że mogą być użyte tylko dyskietaek sformatowane tak, jak w

Obsługa SCSI

Wielu amigowców posiada jakieś urządzenia SCSI, które są nadal używane w ich klasycznych Amigach. Wiele z nich zostało wypartych przez tańsze i szybsze odpowiedniki IDE (zwłaszcza gdy korzystamy z UDMA w AmigaOne), jednak przydałaby się możliwość używania tego wciąż sprawnego sprzętu i mieć dostęp do starszych, przechowywanych na nim danych. Sterownik do kart PCI SCSI jest wciąż w fazie opracowywania. Ma on obsługiwać karty oparte na często stosowanym układzie Symbios Logic/LSI sym53c8xx. Rodzina tych układów obejmuje karty od FastSCSI (10 MB/s) aż do Ultra2SCSI (160 MB/s). Jako że sterownik nie jest jeszcze dostępny dla betatesterów, nie ma żadnych dokładniejszych informacji o jego wydajności czy obsługiwanych kartach. (Obecnie sterownik, wraz z odpowiednią wersją IdeTool obsługującą urządzenia SCSI, jest już

Z ostatnim uaktualnieniem AmigaOS 4 posiadacze AmigaOne dostali to, co prawdopodobnie byłoby pełną wersją systemu.

pececie, czyli po 9 sektorów na każdą z 80 ścieżek (w Amigach kontroler może dawać dowolną liczbę sektorów na ścieżkę, domyślnie jest to 11). Z tego względu będzie można używać dyskietaek sformatowanych „na pecetowo” (czyli FAT), ale też będzie „nowy” FFS (z 9 sektorami na ścieżkę). Nie będzie można odczytywać tylko dyskietaek HD (1,44 MB), ale autor pracuje również nad obsługą dyskietaek DD (720 kB).

Posiadacze klasycznej Amigi będą mogli przenieść dane na AmigaOne przy pomocy dyskietaek sformatowanych na FAT używając Cross-DOSa lub FAT95. Podobnie jak w starszych Amigach, AmigaOS 4.0 będzie sprawdzał czy dyskietaek jest w stacji i automatycznie wyświetli jej ikonę na blacie. (Powstaje pytanie: a co z klikaniem stacji? Czy będzie tak samo dokuczliwe jak w starszych Amigach i będzie trzeba używać starych łątek z Aminetu, czy od razu będzie wyciszone? - przyp. tłum.)

dostępny dla wszystkich użytkowników AmigaOS 4.0 pre-release - przyp. tłum.).

Komentarz

Z ostatnim uaktualnieniem AmigaOS 4.0 posiadacze AmigaOne dostali to, co prawdopodobnie byłoby pełną wersją systemu, gdyby był dostępny sprzęt. W naszej opinii jest to już w pełni funkcjonalny system, a Petunia sprawia, że uruchamianie istniejących programów często jest dużo przyjemniejsze niż na jakiegokolwiek klasycznej Amidze. Czego Hyperion i ludzie związani z AmigaOS 4.0 naprawdę teraz potrzebują, to faktyczne pojawienie się na rynku zapowiadanego (bardziej lub mniej oficjalnie) nowego sprzętu.

AmigaOS 4

Prerelease Update 4 - pierwsze wrażenia

Czwarte uaktualnienie przyniosło dużo zmian dla użytkowników AmigaOS 4.0. Pomyśleliśmy, że pierwsze wrażenia jednego z nich – Russela Glovera, mogą Was zainteresować.

To był czwartek, 9 lutego. Wróciłem do domu, pograłem w Resident Evil 4 i trochę odpocząłem po robocie. Nie będąc absolutnie świadomym tego, co właśnie się dzieło powlokłem się w kierunku mojego komputera. Uruchomiłem Amigę, sprawdziłem pocztę, posłuchałem trochę muzyki i postanowiłem przejrzeć najświeższe informacje na portalu AmigaWorld.net.

Można pobierać czwarte uaktualnienie AmigaOS 4.0!

Oczywiście udałem się na stronę Hyperionu i pobrałem obraz ISO. Następnie, przy pomocy MakeCD, wypaliłem go na płytę postępując zgodnie z zaleceniami z dołączonej instrukcji. Kolejnym krokiem było przekopiowanie całej zawartości partycji systemowej SYS: w dwa miejsca. Pierwszym z nich był katalog SYS:BACKUP (tak, na tym samym dysku), a drugim Files:BACKUP. Należąc do osób, które lubią przejść od razu do rzeczy, zdecydowałem się na instalację systemu bez wcześniejszego resetu. Wszystko zainstalowało się za pierwszym razem! Po przekopiowaniu wszystkich plików w miejsce gdzie znajduje się system, postanowiłem zresetować komputer „na miękko” (po co tracić czas). Gdy po chwili ujrzałem czterokolorowy ekran, postanowiłem zrobić reset ponownie, lecz tym razem wyłączając komputer całkowicie. Picasso96 zachowało się już bez zarzutu (miało to miejsce na karcie Radeon 7500).

Pierwszy test

Co pójdzie na pierwszy ogień? Zawsze trudno się zdecydować. Zerknąłem na belkę menu. Dlaczego? Wiadomo – aby ściągnąć ekran. Po kilku sekundach powróciły stare, dobre wspomnienia. Przypominałem sobie nawet coś, co zwykłem robić jako dziecko. Ściągając ekran w dół puściłem przycisk myszy, lecz nadal wykonywałem ruch myszą w moją stronę. Powoduje to, że ekran zjeżdża na dół, lecz później zaczyna powracać na górę. Czasami te najdrobniejsze rzeczy cieszą najbardziej. Kontynuując zabawę przytrzymałem prawy klawisz Shift, który umożliwia przesuwanie całego ekranu w dowolnym kierunku. Wciśnięcie środkowego przycisku myszy również służy do tego celu. Jakież to wszystko płynne! Po trzech godzinach postanowiłem zrobić coś więcej... (he, he). Uprzedzając pytania, czynność drag and drop („przeniesienie i upuścić”) można wykonywać pomiędzy ekranami. Wypróbujcie coś takiego: otwórzcie okno wyboru pliku na jednym ekranie i ściągnijcie ekran do dołu. Teraz przeniescie do niego dowolną ikonę z blatu Workbencha. Zauważycie, że zmieniła się ścieżka dostępu do pliku.

Następna rzecz, którą siłą rzeczy zauważyłem, to działająca rolka w myszce. To dopiero wyzwalacz. Możesz się nią bawić bez większego celu, głównie gdy się nudzisz. Oczywiście sensu nabiera to dopiero wtedy, gdy znajdziesz dla niej zastosowanie. Gdy tak sobie klikałem po katalogach, zacząłem z przyzwyczajenia kręcić rolką. Jakież było moje zdziwienie, gdy przy jej pomocy niespodziewanie zacząłem przesuwać zawartość okna otwartego na blacie Workbencha. Fajnie!

Po krótkim przejrzaniu nowości, które się zainstalowały, zdecydowałem się na przywrócenie moich starych ustawień zachowanych w jednej z kopii. Przeniósłem więc swoje czcionki, jak również niektóre z ikon PNG (po wcześniejszej instalacji Powericons z OS4Depot). Tutaj to po raz pierwszy (i podczas wstępnych testów jedyny) ujrzałem Grim Reapera. Zdarzało się to też wcześniej przy okazjonalnym przenoszeniu ikon PNG do RAWBInfo w celu ich podmiany. Szybki klik na przycisk Continue w okienku przebudowanego w wyglądzie Grim Reapera umożliwił dalszą zabawę. Co ciekawe, przy dalszej podmianie ikon sytuacja ta nie powtórzyła się.

Dla wszystkich maniaków skrótów klawiaturowych także znalazły się usprawnienia. Zauważyłem je w podmenu „Icons/Clean up by”, gdy porządkowałem moje nowe ikony. Kombinacja prawego klawisza Amiga z cyframi 6, 7, 8 i 9 powoduje uporządkowanie ikon odpowiednio: zgodnie z ich nazwą („Name”), datą („Date”), rozmiarem („Size”) czy typem („Type”). Dzięki chłopaki.

Przeglądając różne katalogi natrafiłem na coś szczególnego w *Tools/Commodities*. Mile widziany stary kolega w postaci ikony CrossDosa powrócił. Od razu z niego nie skorzystałem, lecz sądzę, że wielu z Was ucieszy się z jego obecności.

Nowe ustawienia

Zanim zdecydowałem się odwiedzić katalog Prefs (w którym przechowywane są programy konfiguracyjne – przyp. tłum.) i przyjrzeć się nowym funkcjom zgromadzonych tam programów, postanowiłem zresetować komputer. I tutaj kolejna niespodzianka. „Miękki” reset nie posiada już 2-3 sekundowego opóźnienia, którym poprzedzone było ściemnienie ekranu. Natychmiast po wciśnięciu kombinacji klawiszy resetujących, system rozpoczyna ładowanie i po 3-4 sekundach jest już obecny. A więc bez wspomnianej przerwy jeszcze szybciej!

Kilka najważniejszych zmian w programach konfiguracyjnych:

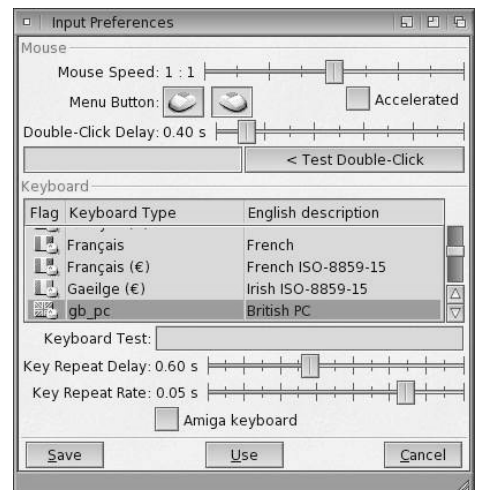
Input: Kalibracja myszy posiada teraz znacznie większe możliwości konfiguracji. Standardowo wynosi ona 1:1 (czyli 1 impuls wysłany przez mysz odpowiada przesunięciu o 1 piksel na ekranie – przyp. tłum.). Zwiększając ją suwakiem dostrzeżemy, że zmienia się kolejno na 3:2, następnie 2:1, 3:1 i wreszcie 4:1. Bardzo przydatne dla osób korzystających z „gryzoni” o

niższych rozdzielczościach (czyli takich, które charakteryzują się mniejszą liczbą impulsów myszy wysyłanych po przesunięciu o jeden cal – przyp. tłum.), które są nieco wolne. Suwak można przestawić także w drugą stronę otrzymując wartości 2:3, 1:2, 1:3 i 1:4. Sądzę, że teraz każdy znajdzie ustawienie dla siebie.

Wygaszacz ekranu (Screen Blanker): Na początek to wcale mi nie wyglądało na ikonę programu ustawień wygaszacza ekranu. Zdanie jednak zmieniłem po tym, jak w nią kliknąłem. Przypuszczałem, że zobaczą także w drugą stronę otrzymując wygaszacz i ponownie musiałem zmienić zdanie, gdy zobaczyłem nowe okno.

Nowy wygaszacz ekranu ma budowę modułową. Po kliknięciu w przycisk „Ustawienia modułu” („Module Preferences”), jak się można było spodziewać, pojawiło się okno ustawień. Tutaj kolejna miła niespodzianka. Okno ustawień zawiera w sobie podgląd naszych ustawień wygaszacza, a nanoszone zmiany w konfiguracji są w nim bezpośrednio odzwierciedlane. Oznacza to, że nie trzeba już korzystać z przycisku „Testuj na pełnym ekranie” („Test Fullscreen”), aby zobaczyć efekt. Niemniej jednak, jeżeli bardzo chcemy zobaczyć jak efekt będzie wyglądał na pełnym ekranie, nie musimy zamykać okna ustawień. Wystarczy kliknąć w przycisk służący do testowania.

To jeszcze nie koniec. Nie każdy lubi wygaszacz i o takich właśnie osobach firma Hyperion też pomyślała. Została wbudowana obsługa DPMS (Display Power Management Signaling – standard definiujący tryby oszczędzania energii przez monitory CRT – przyp. tłum.). Oczywiście działa i tutaj. Niestety nie mogłem przetestować funkcji czuwania (Stand-By) oraz wyłączenia (Power Off), lecz uśpienie (Suspend) działa doskonale. Jest nawet opcja pozwalająca wyłączyć przypadkowe poruszenia myszką, które mogłyby przywrócić ekran przy stanie czuwania. Istnieje także możliwość dowolnego zdefiniowania klawiszy do każdej z dostępnych funkcji. Jedyne czego nam jeszcze potrzeba to kreatorów wygaszaczy, abyśmy mieli jeszcze większy ich wybór.



Więcej ustawień dla myszki... Szybciej czy wolniej? Dla prawo-, czy leworęcznych?



AmigaOS 4.0 i jego ściągane ekrany, więcej ściąganych ekranów i jeszcze więcej ściąganych ekranów!

Petunia

Nie jest to recenzja samej Petunii, lecz zdecydowałem się przetestować kilka aplikacji 68k, aby przekonać się na własnej skórze o co to całe zamieszanie. Pierwsze wrażenie? Jest pięknie szybko! Tyle chyba wystarczy. Petunia sprawia, że stare oprogramowanie zachowuje się i wygląda jak nowe. Uzupełniona o program konfiguracyjny "Compatibility Prefs" pozwalający na osobne traktowanie programów, które sprawiają problemy, Petunia staje się znaczącym i w dodatku całkowicie niewidocznym dla użytkownika emulator/interpreterem.

Photogenics 5. Bardzo wymagający program graficzny, który wyciskał siódme poty nawet z najszybszych klasycznych Amig – najlepiej zrozumieją ci, którzy mieli okazję go używać. Można się było o tym przekonać nakładając na obraz o rozdzielczości 1024x768 efekt Gaussian Blur o największym dostępnym ustawieniu (29.5). Zanim program się z tym uporał, mogłem wyskoczyć na kawę. Nic podobnego nie ma miejsca podczas korzystania z Petunii. Uzyskanie efektu trwa nie więcej niż 15 sekund. Równie dobrze możesz modyfikować ustawienia i oglądać zmiany niemal w czasie rzeczywistym. Profecja! Nie trzeba wspominać, że nie wszystkie efekty, które chcemy wykorzystać, tak bardzo obciążają procesor. Większość z nich działa praktycznie jakby były tworzone w czasie rzeczywistym za każdym razem gdy je stosujemy. Ależ można mieć ubaw przy opcji rozmazywania palcem!

Następny w kolejce jest HD-Rec: Osobiście bardzo wyczekujący na program dla AmigaOS 4.0 będący sekwencjerem z prawdziwego zdarzenia. Bars'n'Pipes ma duże na to szanse, lecz HD-Rec może okazać się czarnym koniem. Poprzednio program strasznie się „męczył” na AmigaOS 4.0, jako że interpreter 68k zastosowany w trzecim uaktualnieniu po prostu nie mógł nadążyć. HD-Rec zawsze zajmował 100% czasu procesora, nawet wtedy, gdy nic konkretnego nie robił. Po dodaniu do ścieżki utworu dwóch efektów praktycznie stawał w miejscu i w zasadzie nie było możliwe dodawanie efektów w czasie rzeczywistym.

Obrazek znajdujący się gdzieś w pobliżu pokazuje sześć działających w czasie rzeczywistym efektów (jest jeszcze 6 innych działających, lecz ekran był zbyt mały, aby je zademonstrować). Spójrz w prawy górny róg ekranu na obrazku. No dalej. Przyjrzyj się uważnie. Jak nie wierzysz zerknij po raz kolejny! To niesprawiedliwe, prawda? 0% zajętości czasu procesora. 12 efektów a procesor jakby tego nawet nie zauważył. Jedyna sytuacja, w której zajętość procesora wzrasta, występuje gdy przesuwam w przód i w tył suwaki zmieniając efekt w momencie odtwarzania dźwięku. Jednak nawet i wtedy, wartość zajętości procesora oscylowała maksymalnie w okolicy 34%. Gdy znalazłem odpowiednie dla siebie us-

tawienie, ponownie spadała do zera. W pewnym momencie otrzymałem nawet komunikat od programu, że nie jest możliwe dodanie większej liczby efektów. Sądzę, że nadszedł chyba czas, aby autor zniósł to ograniczenie.

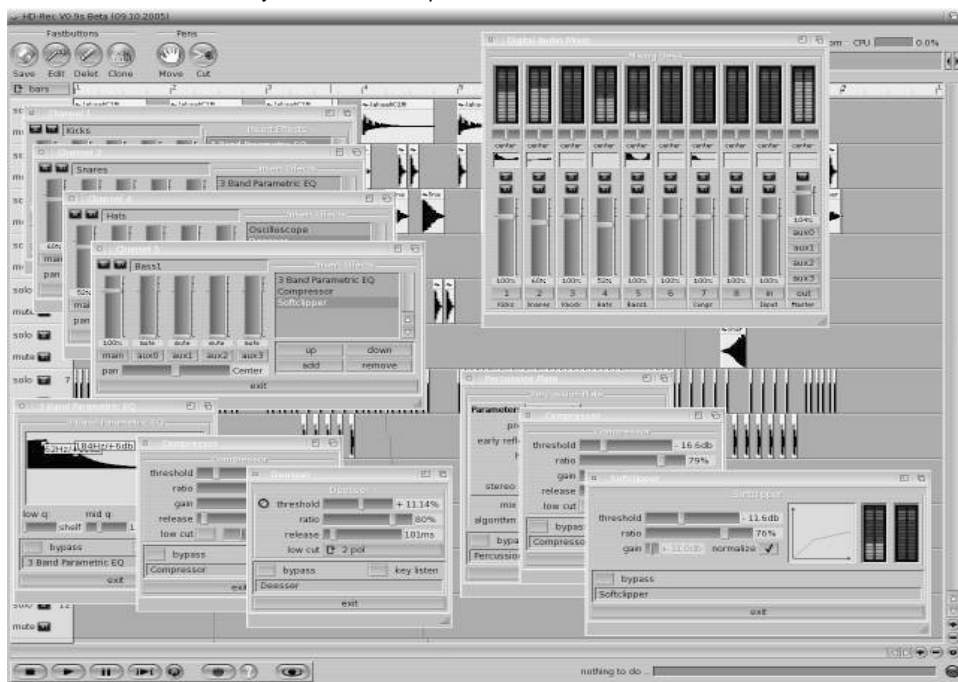
Próbując się upewnić, czy aby na pewno nie robię niczego źle, poszalałem sobie trochę i zacząłem dodawać więcej i więcej efektów w czasie rzeczywistym. W pewnym momencie musiałem już przestać, gdyż Amiga nie była w stanie już więcej uciągnąć. Najbardziej zabójcze jest zastosowanie korektora 10-pasmowego. Pamiętajmy, że to wszystko działa pod emulacją. To nie są efekty działające natywnie pod PPC. HD-Rec tak naprawdę nie miał prawa w ogóle działać. Przy okazji muszę wspomnieć, że jest to fantastyczny program. Jeżeli jest ktoś, kto choć trochę interesuje się tworzeniem muzyki na Amidze, polecam mu właśnie HD-Rec.

Na koniec, Cinema4D. Program miał problemy po trzecim uaktualnieniu, więc byłem bardzo ciekawy jak sprawuje się po czwartym. Głównie chciałem się przekonać jak przedstawia się stabilność tego narzędzia. Niektórzy z Was zapewne są zaznajomieni z moją renderowaną pracą PackMan, którą stworzyłem właśnie w Cinema4D. Poszperałem trochę i znalazłem ładną scenkę, na której mogłem potestować szybkość jej generowania. Amidze 1200 z kartą Blizzard 1260/50 MHz zajęło to 1 godzinę, 30 minut i 15 sekund. Zniknąłbym w tym czasie na dobre oddając się innej rozrywce. A co na to Petunia? 15 minut. To wszystko z filtrem Depth

of Field (Focusing) oraz wygładzaniem 8x8 na krawędziach i kolorze. W kwestii technicznej, jest to całkiem sporo. Z ciekawości, spróbowałem wyrenderować obrazek bez wygładzania, gdyż ogólnie wiadomo, że to właśnie ten element zabiera najwięcej czasu. Zamierzony efekt, w tej samej rozdzielczości (1024x768), udało się uzyskać w czasie 2 minut. Na tę samą scenę nałożyłem jeszcze 4 źródła światła z czego 2 rzuciły skupiony cień, a jedno rozproszony. Do tego dodałem niewielkie odbicie i ponownie, tylko do testów, filtr Depth of Field. 2 minuty. Pragnę ponownie zauważyć, że testy wykonałem pod emulacją na procesorze G4 800 MHz. Chciałbym powiedzieć kilka słów Almosowi Rajnai (autor Petunii): „Wrzaz z Hyperionem wykonalicie kawaf doskonałej roboty. Naprawdę!”

Po pierwszych testach muszę powiedzieć, że czwarte uaktualnienie jest istną perełką. Zdaje się, że każde kolejne uaktualnienie to nie tylko kilka drobnych poprawek czy nowych drobiazgów. To krok milowy w stosunku do poprzednika. Czymś takim jest także Warp3D. Szczędząc Wam czasu na szczegóły, Wipeout 2097 działa z prędkością 50 klatek na sekundę w rozdzielczości 1280x1024. Dużo pikseli, dużo trójwymiarowej grafiki. A system nawet nie jest jeszcze ukończony. To jest tylko czubek góry lodowej, a wiele jeszcze przed nami.

Dobra, czas zniknąć i pobawić się jeszcze trochę ściąganiem ekranów.



8 kanałów, 6 ścieżek, 12 efektów w czasie rzeczywistym (6 na obrazku) i zerowe zajęcie czasu procesora. Coś musi być nie tak?!

Radio internetowe *i* podcasting

Znudzony radiem? Chciałbyś posłuchać czegoś nowego? Robert Williams odkrywa całkiem nowy świat możliwości radia w sieci, a wiele z nich działa także na Amidze.

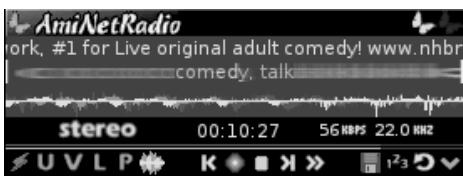
Prawie wszędzie na świecie uzyskanie licencji na nadawanie radia lub telewizji, nawet o zasięgu lokalnym, jest trudne i bardzo kosztowne. Popularyzacja Internetu, a szczególnie jego wersji szerokopasmowej, umożliwiła wielu ludziom pokazanie całemu podłączonemu do Internetu światu, a nie tylko społeczności lokalnej, swoich pomysłów i talentów. Strumieniowe radio internetowe jest obecnie w sieci od wielu lat, podobnie jak, do pewnego stopnia, audycje dźwiękowe i pliki wideo do ściągnięcia w różnych formatach.

Wraz z końcem 2004 roku nowa technika publikacji materiałów w Internecie zaczęła zdobywać popularność. Podcasting (mimo swojej nazwy nie wymagający odtwarzacza muzycznego iPod) umożliwia użytkownikom na subskrypcję podcastów i otrzymywanie w ten sposób automatycznie kolejnych odcinków programu tuż po tym, jak zostanie on udostępniony. Po jego pobraniu z sieci, użytkownik może wysłuchać (lub obejrzeć) ten odcinek w wybranym przez siebie momencie.

Pierwsze próby popularyzacji radia internetowego opierały się na technologiach komercyjnych (takich jak Real Player, który jest popularny do dzisiaj) i dlatego były słabo (o ile w ogóle) obsługiwane przez Amigę. Na całe szczęście jednak, w wielu przypadkach używa się obecnie otwartych standardów, które mogą być oprogramowane przez amigowych deweloperów. Podcasting opiera się na takich właśnie standardach i może być dzięki temu w miarę łatwo obsługiwany.

Radio strumieniowe

Radio strumieniowe używane jest przez komercyjne stacje radiowe do udostępniania swoich usług słuchaczom poza zasięgiem nadajnika, a także przez amatorów, którzy nie mogliby w inny sposób prowadzić legalnej stacji radiowej. Z punktu widzenia słuchacza, nie różni się ono zbyt wiele od tradycyjnego radia, z tą jedynie różnicą, że nadawane jest za pośrednictwem Internetu, a nie fal radiowych. Zamiast nastawiać radio na określoną częstotliwość, użytkownik łączy się z określonym adresem serwera nadawczego, zazwyczaj klikając odnośnik podany na stronie internetowej.



Oto tylko jedna z wtyczek do graficznego interfejsu użytkownika ANR. Dwie z nich obsługują również skórki, co pozwala na ich dalsze dostosowanie do potrzeb użytkownika.

Jak to działa?

Z technicznego punktu widzenia, radio internetowe różni się znacząco od klasycznego. Dźwięk nie jest nadawany do każdego komputera w Internecie, a raczej to słuchacz łączy się bezpośrednio z serwerem nadawczym. Serwer ten wysyła do komputera słuchacza strumień skompresowanego dźwięku, który jest następnie dekompresowany i odtwarzany. Dźwięk jest kompresowany z taką jakością, jaką ustali nadawca – im większa przepływność (bitrate) strumienia, tym lepsza będzie jakość dźwięku. Przepływność jest zwykle wyrażana w kilobitach na sekundę (kbit/s) i zazwyczaj 128 kbit/s oznacza jakość zbliżoną do płyty CD skompresowanej do formatu MP3.

Aby uzyskać dźwięk bez przerw i zacięć, potrzebne jest stabilne połączenie z Internetem o przepustowości wystarczającej do przesłania ilości danych określonych wymaganą przepływnością. Zwykle dobrze jest mieć trochę zapasu ponad tę wartość, aby można było w międzyczasie wykonywać inne działania w sieci. To oznacza, że mało prawdopodobne jest uzyskanie płynnego odtwarzania strumienia 128 kbit/s na łączy o tej samej przepustowości. Przy połączeniach modemowych może być jeszcze gorzej. Modemy 56k rzadko kiedy łączą się z siecią z maksymalną przepustowością, więc najczęściej jedynym strumieniem, jakiego będziecie mogli posłuchać, będzie niskiej jakości transmisja 24 kbit/s. Większość oprogramowania do strumieniowego odtwarzania dźwięku ma wbudowany bufor, co oznacza możliwość zapisania w pamięci pewnej ilości danych i w ten sposób pozbycie się drobnych przerw i spowolnień w transferze, a tym samym zachowanie płynności odtwarzania dźwięku.

Popularne formaty

W ostatnich latach kilka spośród standardów radia strumieniowego zdobyło dominującą pozycję w Internecie i te formaty używane są przez większość nadawców. Ich zgodność z Amigą sięga od zera do ideału!

Windows Media

Niektórzy nadawcy używają formatu Windows Media Playera Microsoftu do dostarczania strumienia audio, chociaż WMP używany jest częściej do transmisji obrazu. O ile mi wiadomo, w chwili obecnej nie ma żadnego odtwarzacza zdolnego obsługiwać ten format na Amidze.

Real Audio

Real Audio jest bardzo rozpowszechnionym formatem nadawania dźwięku strumieniowego, który można odtworzyć na bardziej popularnych platformach za pomocą komercyjnego oprogramowania RealPlayer dostępnego w wielu darmowych i płatnych wersjach. Nadawcy lubią ten format, ponieważ czyni on nagrywanie przez użytkownika strumienia danych zadaniem bardzo trudnym (choć nie niemożliwym). Inną zaletą jest to, że firma Real udostępniła oprogramowanie serwerowe dla tej usługi. Na Amidze możemy posłużyć się szeregiem programów odtwarzających real audio, niestety wszystkie one są ograniczone do obsługi jedynie starych wersji standardu, która stała się już dawno nieaktualna. To oznacza, że wiele strumieni Real Audio jest nie do odtworzenia na Amidze.

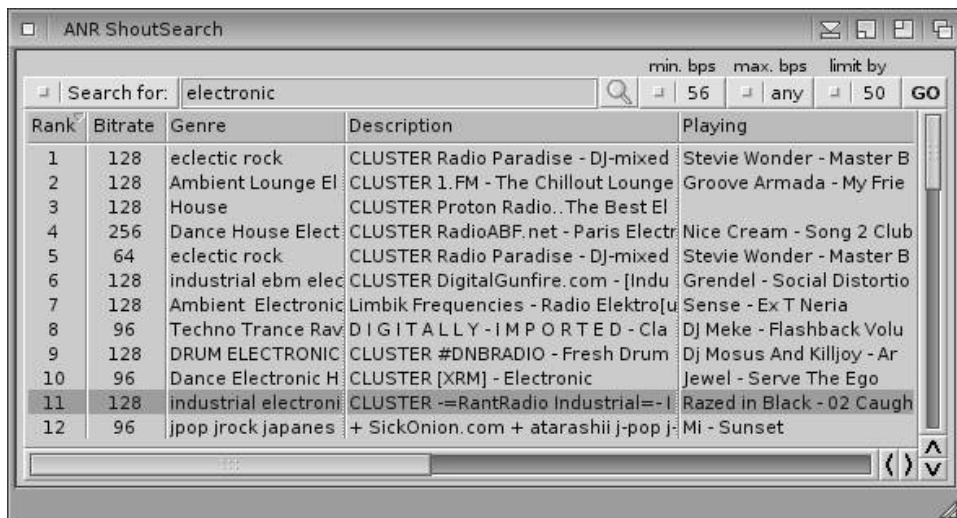
Shoutcast

Standard shoutcast został stworzony przez firmę Nullsoft jako część popularnego odtwarzacza muzycznego WinAMP dla systemu Windows. Strumienie audio shoutcast są kompresowane z użyciem formatu MP3, który jest dobrze obsługiwany na wielu platformach. Shoutcast jest obecnie najlepiej wspieranym standardem strumieniowego audio na Amidze. Dostępne jest też darmowe oprogramowanie (niestety tylko dla Windows (w kwietniu pojawiła się nowa wersja programu TuneNet przeznaczona dla AmigaOS 4.0, która już posiada taką możliwość – przyp. tłum.)) do tworzenia i udostępniania stru-



Strona shoutcast.com posiada pożyteczną wyszukiwarkę. Pamiętajmy jednak, że nie wszystkie stacje są tu wymienione.

mieni shoutcast, co oznacza, że jest to format popularny wśród amatorów, natomiast standard ten rzadziej wykorzystywany jest przez profesjonalnych i komercyjnych nadawców. Prawdopodobnie jest to spowodowane faktem, że nie zawiera on ograniczeń, które miałyby na celu zniechęcenie użytkowników do nagrywania strumieni w celu ich późniejszego odsłuchania.



W AmiNetRadio można wyszukiwać stacje używając wbudowanej opcji ShoutSearch.

Jak działa shoutcast?

Wielu nadawców używających shoutcasta umieszcza odnośnik do strumienia na swojej stronie internetowej. Odnośnik ten odwołuje się do pliku listy odtwarzania (.pls), czyli pliku tekstowego zawierającego adres URL serwera nadawczego. Programy obsługujące strumienie shoutcast potrafią odczytać te pliki i połączyć się z zawartym w nich adresem URL. Po połączeniu, odtwarzacz rozpoczyna pobieranie strumienia danych w formacie MP3 oraz, w międzyczasie, informacji o stacji i obecnie odgrywanej piosenki, które są wyświetlane przez odtwarzacz. Nadawcy zwykle oferują kilka strumieni o różnicowanej przepływności, aby słuchacze mogli wybrać dla siebie tę odpowiadającą możliwościom ich łącza internetowego. Aby zapewnić nadawanie strumienia audio do wielu użytkowników, serwer musi posiadać wystarczające zdolności wysyłania danych, na przykład 8 użytkowników słuchających strumienia 128 kbit/s zajmuje 1024 kbit/s, czyli 1 Mbit/s łącza, a zapotrzebowanie rośnie w miarę podłączania się kolejnych słuchaczy. Z tego powodu większość serwerów posiada limit liczby jednocześnie podłączonych słuchaczy, co może powodować problemy przy próbach połączenia do takiego serwera. Innym sposobem radzenia sobie z obciążeniem przez wielu słuchaczy jest tworzenie grup serwerów. W takim wypadku łączymy się z serwerem centralnym, który następnie przekierowuje nas do jednego z kilku serwerów w grupie nadających ten sam strumień. Słuchacze nie muszą się martwić grupowaniem, ponieważ serwer centralny robi to za nich. Czasami tylko można to rozpoznać po adekwatnej wiadomości wyświetlonej w odtwarzaczu.

Wyszukiwanie stacji

Firma Nullsoft prowadzi centralną bazę danych o stacjach shoutcasta, którą można przejrzeć z przeglądarki internetowej, a także z poziomu niektórych programów do odtwarzania. Wyszukiwarka na stronie firmy pozwala na odnalezienie stacji po nazwie i opisie, a także po gatunku nadawanej muzyki. Można także ograniczyć podane wyniki do interesującej nas maksymalnej przepływności.

Jednak niektóre stacje (w tym Amiga World Radio, usługa shoutcast portalu internetowego amigaworld.net) nie są wymienione w tej bazie, dlatego warto użyć czasem zwykłej wyszukiwar-

ki internetowej w celu znalezienia interesującego nas tematu lub gatunku muzycznego.

Oprogramowanie

Na całe szczęście, na Amigę istnieje szereg odtwarzaczy, które obsługują shoutcast. Przede wszystkim są to dwa najpopularniejsze odtwarzacze muzyczne: AmigaAMP i Amplifier. Obsługują one shoutcast bez dodatkowych zabiegów. Oba te programy działają dobrze, jednak nie mają zbyt wielu opcji dotyczących transmisji strumieniowej. Warto więc zainteresować się programami, które również odtworzą pliki dźwiękowe z naszego twardego dysku, ale specjalizują się w dźwięku strumieniowym. Mam tu na myśli TuneNet i AmiNetRadio, których to recenzje znajdziecie również w tym numerze Total Amiga.

Wszystkie wymienione tu amigowe programy obsługujące format shoutcast zawierają instrukcje jak ustawić przeglądarkę internetową, by automatycznie rozpoznała i rozpoczęła odtwarzanie strumienia w momencie kliknięcia w odnośnik zawierający plik PLS. Niektóre z nich, jak na przykład ANR, pozwalają na dodawanie ulubionych stacji do listy odtwarzania, dzięki czemu możliwe będzie powrócenie do nich bez konieczności ponownego otwierania stron internetowych tych stacji.

Podcasting

W przeciwieństwie do dźwięku strumieniowego, który może przekazywać transmisję na żywo (o ile pominiemy drobne opóźnienie na kompresję i przesył danych), podcasting to metoda automatycznego dostarczania różnych rodzajów danych. W zależności od nadawcy (podcastera), dany odcinek audycji (lub inne nagranie) może zostać udostępnione w ciągu minut, jak i godzin od jej zarejestrowania, ale chodzi o to, by wysłuchać jej w dogodnym dla odbiorcy czasie. Początkowo większość podcastów zawierała wyłącznie dane audio w formacie MP3 i chociaż w dalszym ciągu stanowią one większość dostępnych w sieci podcastów, obecnie znajdziemy również szeroki wybór podcastów video. Niektóre z dostępnych audycji dźwiękowych dostarczane są w innych formatach (choć prawie zawsze dostępna jest też wersja MP3). Technologia ta umożliwia dostarczenie praktycznie dowolnego typu pliku, dlatego też ludzie i firmy powoli

zaczynają używać jej także do dystrybucji innych treści, takich jak na przykład zdjęcia. Większość tego rozdziału poświęcona będzie podcastom dźwiękowym, będącym wciąż najliczniejszą grupą wśród wszystkich powstających plików tego typu.

Podcast to najczęściej cykliczna audycja dźwiękowa o określonej tematyce, wydawana w regularnych lub nieregularnych odstępach czasu. Każdy odcinek składa się z osobnego pliku audio, który można najczęściej ściągnąć ręcznie ze strony podcasta. Możecie w tym momencie pomyśleć, że to nic nowego. To, co odróżnia podcasty od zwykłych zbiorów plików na stronie internetowej, to często dodawane dynamiczne zakładki RSS, będące listą wszystkich opublikowanych odcinków. Słuchacze mogą „zasubskrybować” daną zakładkę za pomocą specjalnego programu, który kiedyś nazywał się iPodder – nazwa pochodzi od pierwszej takiej aplikacji (napisanej w języku skryptowym AppleScript i nie posiadającej graficznego interfejsu użytkownika). iPoddera napisał były VJ stacji MTV, Adam Curry, który jest również znanym podcasterem. Ostatnio jednak Apple ściga osoby używające terminu „iPod” w nazwach produktów innych niż ich własne, a w związku z tym popularność zdobyły określenia takie jak „odbiornik podcastów” i „podcatcher” (łapacz podcastów).

W oprogramowaniu do odbioru podcastów należy wprowadzić internetowy adres URL zakładki dynamicznej, którą chcemy zasubskrybować. Program pobierze aktualne dane zakładki i wyświetli wszystkie dostępne odcinki. Podcaster zwykle ogranicza listę do ostatnich kilku odcinków, aby zmniejszyć długość listy. Jeśli więc podoba nam się jakiś podcast, należy sprawdzić na stronie go publikującej, czy dostępne są odcinki archiwalne. W tym momencie możemy już wybrać jeden lub kilka odcinków i ściągnąć je do przesłuchania. Cały urok podcastów ujawnia się w momencie, gdy pozostaniemy subskrybentami danej zakładki. Odbiornik może wtedy sprawdzić regularnie, czy dostępne są nowe podcasty (zwykle jest to raz dziennie) – w określonych odstępach czasu pobiera on po prostu aktualną zawartość zakładki, aby sprawdzić dostępność nowych odcinków. Jeśli takowe są, ściągnie je dla nas, abyśmy mogli ich posłuchać następnym razem gdy usiądziemy przy komputerze.

Następną fajną rzeczą w podcastach jest ta właściwość, która dała nazwę całej idei – ściągnięty podcast zostanie automatycznie skopiowany do przenośnego odtwarzacza muzyki. W przypadku Amigi nie będzie to raczej iPod (nie ma obecnie oprogramowania do tego celu), ale można użyć i skopiować dane na dowolny odtwarzacz widziany przez system jako dysk przenośny na USB (*massstorage.device*). Po skopiowaniu podcastów, możemy je zabrać ze sobą gdzie tylko chcemy i przesłuchać w dowolnym momencie.

Gdy spojrzymy na cały proces z punktu widzenia technologii, podcasting wydaje się mało interesujący. Być może pomyślicie o tym jako o „automatyzowanym sposobie ściągnięcia plików MP3” i spytacie: „o co ten cały hałas?!” Jednak podcasting stworzył całkiem nowy świat treści obejmującej wiele tematów, wśród których jest wiele tak wyspecjalizowanych zagadnień, że trudno je tłumaczyć jedynie nakręcaniem tematu przez media.

Amigowe odbiorniki podcastów

Obecnie dla Amigi dostępny jest tylko jeden odbiornik podcastów i jest nim program AmiPodder, napisany przez moją skromną osobę. Napisałem go początkowo na mój własny użytek, gdy tylko usłyszałem o podcastingu. Nie wydawało mi się, że amigowe oprogramowanie zajmie się zagadnieniem, które wyglądało wtedy na bardzo niszowe. Z czasem AmiPodder rozwinął się w całkiem przydatny program i zdecydowałem się udostępnić go innym użytkownikom. Po uzyskaniu szeregu informacji od betatesterów i użytkowników kontynuuję jego rozwój, głównie dodając te opcje, o które proszą mnie użytkownicy (w tym ja sam). Nie uważam się za twórcę oprogramowania i dlatego AmiPodder jest w całości napisany w ARexxie, co oznacza że niektóre jego elementy są dalekie od ideału (na przykład parser zakładek dynamicznych RSS). Jednocześnie okazało się, że działa dobrze u szeregu użytkowników i pozwala amigowcom brać udział w czymś, co byłoby dla nich bez niego nieosiągalne.

Wyszukiwanie podcastów

Nieważne czy jesteś fanem muzyki, komputerów, wina, jedzenia, czy czegoś jeszcze innego, na pewno znajdziesz podcast o swojej dziedzinie zainteresowań. Jak to zwykle bywa w Internecie, jakość audycji sięga od zaskakująco dobrych do odrażająco beznadziejnych, a głównym problemem jest znalezienie pożądaných przez nas treści. W tym rozdziale zajmę się metodami wyszukiwania interesujących nas podcastów.

Strony z katalogami podcastów

Istnieje wiele stron katalogujących podcasty. Wynika to z oczywistego faktu, że nadawcy dążą do uzyskania tak wielu słuchaczy, jak to tylko możliwe, a jedyny sposób na osiągnięcie tego to zapewnienie sobie bytu w takich katalogach. Większość katalogów udostępnia opcję wyszukiwania, dzięki której możemy znaleźć podcast na interesujący nas temat. Wiele ma także pewnego rodzaju system oceniania, który pozwala oddzielić ziarno od plew. Kolejną przydatną opcją są recenzje słuchaczy, a także dostępne na większości takich stron fora, na

których można spytać o zdanie i przyłączyć się do „społeczności”. Wreszcie istnieją strony publikujące listę „10 najlepszych” podcastów. Prawdopodobnie najbardziej znaną taką stroną jest Podcast Alley, gdzie często znajdziecie podcasterów proszących słuchaczy o głosowanie na ich podcasty z tego miesiąca (system głosowania startuje od nowa co miesiąc). Podcast Alley dzieli podcasty na kategorie takie jak komedia, środowisko, informacje i technologia, a także publikuje najlepszą dziesiątkę w każdej z tych kategorii. Jak widać znalezienie podcastów na ulubiony przez nas temat nie powinno być trudne.

Rekomendacje

Po znalezieniu kilku interesujących nas podcastów wkrótce zorientujecie się, że prezenterzy i goście w wielu z tych programów wspominają o innych podcastach, które również mogą nas zainteresować. Ponieważ podcasting staje się coraz bardziej popularny, już wkrótce być może usłyszycie takie rekomendacje poza siecią, z ust przyjaciół lub w innych mediach. Znalazłem w ten sposób wiele interesujących mnie podcastów i zwykle są to lepsze trafienia niż poprzez wyszukiwarki.

Podcasty o podcastach

Istnieje szereg podcastów, których tematem są wyłącznie... podcasty. Są wśród nich zakładki z odcinkami z różnych podcastów (zwykle na podobne tematy), które mogą nam pomóc wypróbować nowe rzeczy, są też podcasty będące recenzjami innych, a także wywiady z podcasterami. Niektóre z nich znajdziecie w ramce „Podcasts to Try” (Podcasty do wypróbowania).

Przeszukiwanie Internetu

Jeżeli używając wyżej wspomnianych metod nie trafimy na interesujące nas audycje, warto skorzystać z ogólnych wyszukiwarek takich jak Google. Szukanie interesującego nas tematu z dodaniem do zapytania słowa „podcast” powinno pomóc.



Subskrypcja podcastów

Gdy już znajdziemy interesujący nas podcast, jego subskrypcja jest łatwa (i darmowa). Jeżeli używamy AmiPoddera na Amidze, musimy znać URL zakładki. Jeżeli znaleźliście ten podcast na stronie Podcast Alley, to albo kliknijcie przycisk „Get Podcast” na stronie z wynikami wyszukiwania, albo „Subscribe to Podcast” na stronie z informacjami szczegółowymi o nim. Adres URL zakładki wyświetli się wtedy w polu tekstowym, a my będziemy mogli przenieść go przez schowek do AmiPoddera (więcej informacji o instalacji i używaniu AmiPoddera w poradniku na końcu tego numeru Total Amiga). Jeżeli chcemy pobrać podcast z innej strony, zwykle gdzieś znajdziemy odnośnik do jego zakładki. Jest on często zaznaczony pomarańczową ikonką z napisem „RSS”. Po jej odnalezieniu należy skopiować podpięty pod nią odnośnik do schowka, a następnie dodać go do AmiPoddera. Oto przepis jak zrobić to w trzech głównych internetowych przeglądarkach amigowych:

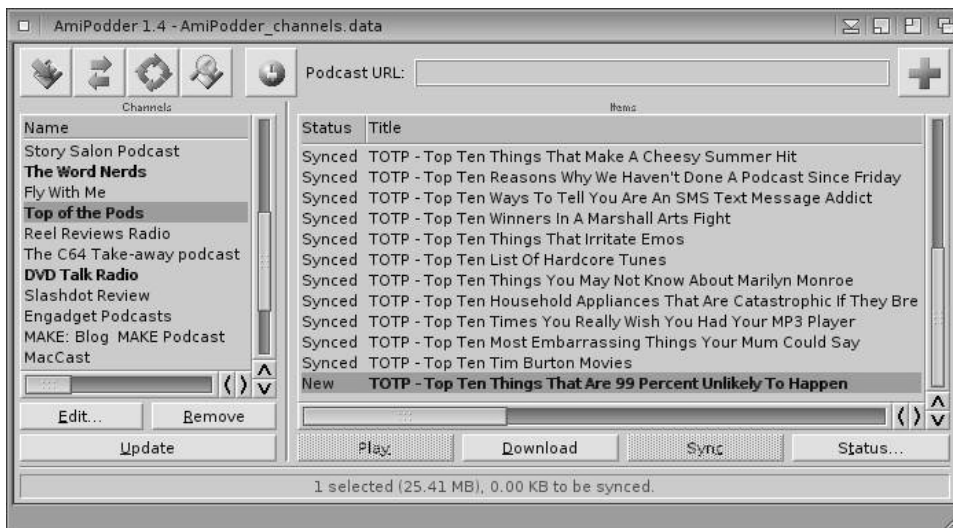
AWeb: Nie posiada opcji „kopiuje adres URL” w wyskakującym menu. Najłatwiejszym znany mi sposobem jest kliknięcie środkowym przyciskiem myszy (lub lewym przyciskiem myszy z wciśniętym klawiszem CTRL) w odnośnik i wybranie „Dodaj odnośnik do zakładek” w menu. Następnie wchodzimy do menedżera zakładek z menu „Zakładki”, klikamy dodaną właśnie zakładkę, wybieramy pole adresu URL i wciskamy *RAmiga+C*, aby skopiować ją do schowka. Następnie usuwamy zakładkę i zamykamy menedżera. Musi być jakiś łatwiejszy sposób!

IBrowse: Klikamy prawym przyciskiem myszy w odnośnik i wybieramy „Skopiuj URL do schowka”.

Voyager: patrz IBrowse.

Podcasty rozszerzone i w formacie AAC

W zeszłym roku Apple dodało obsługę podcastów do swojego programu iTunes. Dzięki temu podasty stały się jeszcze bardziej popularne, ale oznacza to także stworzenie nowego formatu ich dystrybucji – podcastów rozszerzonych. Jak wcześniej wspomniałem, większość podcastów dostarczana jest w formacie MP3, który ma tę zaletę, że jest obsługiwany na prawie każdej platformie systemowej i przez niezliczone przenośne odtwarzacze muzyczne setek producentów. Rozszerzone podcasty oparte są na formacie AAC, który ma dodatkową opcję taką jak możliwość dodawania okładek albumów, które mogą się zmieniać podczas odtwarzania, a także wstawiania odnośników do stron, o któ-



Zarządzanie podcastami w AmiPodderze. Wyłuszczone tytuły oznaczają zakładki z nowymi odcinkami. Gdy już zainteresujesz się podcastami, wkrótce okaże się, że masz mnóstwo nowych odcinków do odsłuchania!



PodcastAlley.com, jedna z głównych stron internetowych poświęconych podcastom. Zawiera rankingi, recenzje, fora i wyszukiwarke.

rych mowa w trakcie odsłuchiwania podcasta. Obecnie nie znam żadnego programu na Amigę obsługującego format AAC i – poza iPodem –

również niewiele przenośnych odtwarzaczy potrafi go odtworzyć. Na całe szczęście dla nas, większość nadawców zdaje sobie z tego sprawę

i do tej pory nie trafiłem jeszcze na podcast, który nie oferuje opcji w formacie MP3. Pamiętaj więc o tym, aby subskrybując dowolny podcast, zawsze wybierać wersję nierozszerzoną.

Video podcasty

Dodawanie plików wideo do zakładki dynamicznych RSS było możliwe od zawsze, ale dopiero gdy Apple wprowadziło piątą generację iPod'a i iTunes w wersji 6 (obsługujące odtwarzanie wideo), podcasty zawierające obraz stały się popularne. Subskrypcja podcasta wideo odbywa się w taki sam sposób jak w przypadku audycji dźwiękowej, z tą jedynie różnicą, że otrzymane odcinki będą zawierały obraz. Odtwarzacz iPod z opcją video obsługuje dwa rodzaje formatów: MPEG 4 – profil podstawowy (zwykle z rozszerzeniem MP4) oraz H.264 (rozszerzenie MV4). Na Amidze są odtwarzacze MP4, na przykład Frogger dla 68k i MPlayer dla AmigaOS 4.0 i MorphOS-a. Gorzej jest z formatem H.264, który można spróbować odtworzyć MPlayerem, ale moje doświadczenia z dostępnymi mi plikami skończyły się niepowodzeniem. Jeżeli posiadamy przenośny odtwarzacz obsługujący ten format, możemy użyć AmiPoddera do subskrypcji i ściągnięcia tych plików, aby następnie skopiować je po USB do tego odtwarzacza i obejrzeć.

Podcasty do wypróbowania

Technologia

Audycje portalu Slashdot

<http://www.slashdotreview.com>

Codziennie streszczenie informacji technicznych portalu Slashdot.org.

This Week in Tech (TWiT)

<http://www.thisweekintech.com>

Podcast technologiczny ze stałymi dyskutantami omawiającymi cotygodniową porcję wiadomości.

engadget

<http://podcasts.engadget.com>

Cotygodniowy podcast omawiający informacje ze świata elektronicznych gadżetów portalu engadget.com. Skupia się głównie na telefonach komórkowych, ale także na komputerach i grach.

Amiga Podcast

http://groups.yahoo.com/group/amiga_podcast

Pierwszy znany mi podcast o Amidze. Zawiera klasyczne pliki audio i wideo o Amidze.

Rozrywka

DVD Talk Radio

<http://www.DVDTalkRadio.com>

Recenzje kinowe i DVD, wywiady z reżyserami i innymi ludźmi z branży filmowej, dyskusje o filmach.

Reel Reviews Radio

<http://www.reelreviewsradio.com>

Więcej recenzji filmów, tym razem bardziej klasycznych. Każdy odcinek opisuje szczegółowo jedną pozycję.

C64 Takeaway Show

<http://www.slayradio.org/podcast>

Oryginalne remiksy muzyki SID z C-64, autorska SlayRadio – również strumień shoutcast takiej muzyki.

Komedia

Top of the Pods

<http://www.topofthepods.com>

W większości przypadków nieco inna „najlepsza dziesiątka”, tworzona przez Jona i Roba z Peterborough, Wielka Brytania.

Opowieści

The Verge of the Fringe

<http://www.vergeofthefringe.com>

Interesujący podcast z opowieściami.

The Bitterest Pill

<http://www.danklass.com/pill/>

Aktor i „udomowiony” ojciec Dan Klass opowiada historie ze swojego życia w Los Angeles.

The Story Salon Podcast

<http://storysalon.blogspot.com/>

Comiesięczny podcast z szeregiem krótkich opowiadań wygłaszanych przez członków stowarzyszenia Story Salon z Los Angeles.

Podcasting

Vox Monitor

<http://www.voxmonitor.com>

Podcast o innych podcastach, zwykle zajmujący się jednym podcastem na odcinek. Dziwne, ale zwykle wnikliwie.

Podcast 411

<http://www.podcast411.com/>

Regularne wywiady z nadawcami o ich inspiracji i praktyce nadawania podcastów. Na tej stronie również porady jak stworzyć własny podcast.

Stephenem Fellnerem

autorem programu **DvPlayer**

Magnus Johnson rozmawia z autorem jedyne, tworzonego wyłącznie w wersji dla systemu AmigaOS 4.0 odtwarzacza filmów oraz pierwszej przeglądarki obrazków wykorzystującej Warp3D.

Na początek może opowiesz nam co nieco o sobie? Kim jesteś, czym się zajmujesz, skąd pochodzisz?

Moja historia jest dosyć niezwykła. Urodziłem się w Budapeszcie w 1977 roku. Gdy miałem 15 lat całą rodziną przeprowadziliśmy się do Auckland w Nowej Zelandii, gdzie mieszkałem prawie 10 lat. W tym czasie zacząłem interesować się Amigą – miałem sporo szczęścia spotykając bardzo pomocną i pełną entuzjazmu grupę ludzi podzielającą moje zainteresowania. Jej członkowie regularnie organizowali spotkania klubowe, tworzyli BBS-y, magazyny dyskowe.

Po ukończeniu studiów, z wyuczonym zawodem inżyniera elektryka, dostałem pracę w węgierskim oddziale Siemens i przeprowadziłem się z powrotem do Budapesztu gdzie obecnie mieszkam.

Niech zgadnę, wieki temu zakochałeś się w C-64, później swoją miłość przerwuciłeś na Amigę i wzięło Cię na dobre?

Prawie!

Zacząłem od C-16, gdy miałem 8-9 lat. Kilka lat później dostałem C-64. Nauczyłem się na nim wielu rzeczy, takich jak na przykład język maszynowy. Potem przyszła kolej na moją pierwszą Amigę – model 500+. Robiłem na niej wszystko, co tylko można sobie wyobrazić (grałem w gry, oglądałem dema, tworzyłem grafikę, animacje, muzykę), za wyjątkiem programowania. W tamtym czasie było to niesamowicie przeżywanie, którego się nie zapomina.

Fakty

Imię i nazwisko
Stephen Fellner

Miejsce pobytu
Budapeszt, Węgry

Programy
DvPlayer
<http://dvplayer.amigarevolution.com>

WarpView, dostępny z:
<http://www.os4depot.net>

(w przeszłości Stephen stworzył także odtwarzacz plików MPEG dla procesorów 68k o nazwie RiVA - przyp. tłum.)

Następnie pojawiła się Amiga 1200, którą wkrótce wyposażyłem w procesor 030/50. Na niej zacząłem robić bardziej poważne rzeczy, jak obróbka tekstu, korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych, DTP, drukowanie i wreszcie programowanie (na początku w Blitz Basicu, a później w assemblerze). Wtedy poznałem László Török, autora MooVida, który nauczył mnie wiele w temacie programowania na Amidze i w assemblerze 68k. Efektem tego była RiVA, pierwszy poważny program, który napisałem.

W jakie projekty jesteś obecnie zaangażowany?

Większość swojego wolnego czasu poświęcam rozwojowi DvPlayera. Całkiem niedawno rozpocząłem także mniejszy projekt – WarpView, szybką przeglądarkę obrazków.

DvPlayer, odtwarzacz plików wideo i formatu DVD, to obecnie jeden z bardziej znanych Twoich projektów. Czy mógłbyś dokładnie powiedzieć do czego służy, jakie są jego możliwości i czym się różni od innych, podobnych programów?

DvPlayer to bardzo ambitny projekt, który rozpocząłem kilka lat temu. Chciałem mieć program, który poradzi sobie z większością najpopularniejszych formatów filmów, zarazem wygodny i prosty w obsłudze, z przyciągającym oko i intuicyjnym interfejsem.

Dla większości osób cechą, która odróżnia go od innych programów jest wygląd. GUI z możliwością zmiany skórki z całą pewnością jest czymś interesującym, ale to tak naprawdę tylko czubek góry lodowej. Bardziej znaczące elementy nie są już tak oczywiste. Dla przykładu, wbudowana funkcja asynchronicznego I/O, dzięki której film nie przycina się w czasie dostępu do dysku, zapewnia płynne odtwarzanie plików wideo nawet z wolnych urządzeń takich jak pendrive pracujący w gnieździe USB. Kolejna ważna rzecz to potrójne buforowanie, które wykorzystuje rejestry pionowego wygaszania karty graficznej do synchronizacji zmiany obrazu z odświeżaniem monitora. Bez tego widoczne są tzw. artefakty (zwane też „raster cuts”), które są wywoływane zmianą obrazu następującą w momencie, gdy wiązka elektronowa monitora (lub cykl odświeżania w monitorach LCD) znajduje się pośrodku ekranu zamiast w jego dolnej części. Na Amigach klasycznych animacje były kreślone z wykorzystaniem przerywania synchronizacji pionowej i dlatego wszystko wyglądało znacznie płynniej niż na pecetach, które nie posiadały tej możliwości. Wraz z pojawieniem się kart RTG oraz sprzętu VGA, które stawały się na Amigach coraz bardziej popularne,



Stephen odpoczywa na plaży.

również i my straciliśmy tę zaletę. Teraz możemy ją mieć ponownie na AmigaOne z systemem AmigaOS 4.0 oraz kartą graficzną, która ją obsługuje (np. Voodoo lub Radeon). Pozwoli to na wyświetlanie obrazu wideo idealnie płynnie tak, jak za starych czasów.

Obecnie pracuję nad nowym elementem, który, jak sądzę, nie istnieje w żadnym innym odtwarzaczu. Chodzi o algorytm animowanego ditheringu dla trybów 16-bitowych. Sprawia on, że filmy wyświetlane na ekranach 16-bitowych wyglądają niemal tak samo dobrze jak na ekranach 32-bitowych, w dodatku bez żadnych spowolnień. Jest to bardzo przydatne na systemach bez overlaya (np. dla użytkowników kart Radeon do czasu, gdy overlay nie będzie obsługiwany przez sterownik graficzny oraz dla użytkowników kart CyberVisionPPC i BVisionPPC, w których układ Permedia2 w ogóle nie posiada tej funkcji). Ta nowa funkcjonalność pozwoli na uzyskanie większej prędkości i lepszej jakości odtwarzania filmów na tym sprzęcie.

Wspomniałeś o RiVA, odtwarzaczu plików wideo dla Amig klasycznych. Czy DvPlayer powstał na bazie RiVA?

Nie, DvPlayer to nowy projekt pisany całkowicie od zera. Jedyne powiązanie pomiędzy tymi dwoma programami stanowi moja osoba i doświadczenie jakie zdobyłem przy pracach nad RiVA w zakresie dekodowania obrazu.

Oprócz docelowej platformy, jakie są różnice pomiędzy RiVA i DvPlayerem?

RiVA została napisana w 100% w assemblerze. Stosowane są tam sztuczki w rodzaju samomodyfikującego się kodu, które umożliwiają odtwarzanie plików MPEG z akceptowalną prędkością na procesorach 680x0. Sprawia to, że jest to jeden z najbardziej wydajnych odtwarzaczy MPEG na Amigach 68k, lecz także jeden z najtrudniejszych w rozwoju i rozbudowie. Z kolei DvPlayer napisałem w 100% w C, stawiając sobie za cel elastyczność. Części odpowiedzialne za prędkość programu zostały odpowiednio zoptymalizowane, lecz nie tak bardzo jak w RiVA. Zasadniczą różnicą jest także to, że RiVA posiada wewnętrzny dekodery MPEG video (napisany przeze mnie w assemblerze), podczas gdy DvPlayer bazuje na zewnętrznych kodekach obrazu dostępnych w bibliotece *avcodec.library*.

Rozumiem. A czym właściwie jest ta „avcodec.library”?

Jak nazwa sugeruje jest to biblioteka, która zawiera kodeki obrazu i dźwięku zapewniające aplikacjom multimedialnym obsługę wielu rodzajów formatów. Dla przykładu, w programie do odtwarzania MP3 zamiast korzystać z biblioteki *mpega.library* bez kłopotu można skorzystać z *avcodec.library* uzyskując ten sam efekt.

Zatem DvPlayer sam w sobie, bez tej biblioteki, nie posiada obsługi żadnego rodzaju plików multimedialnych?

Póki co, DvPlayer nie posiada wbudowanych kodeków. Zawiera kod, który bezpośrednio rozkłada na obraz i dźwięk różne formaty plików filmowych, lecz całkowicie bazuje na kodekach z biblioteki *avcodec.library*, która zajmuje się dekodowaniem skompresowanych strumieni obrazu i dźwięku. Działa podobnie jak odtwarzacze dla Windowsa, które także opierają się na zainstalowanych w systemie kodekach. Bibliotekę *avcodec.library* można pojmować w kategoriach systemu datatypów, lecz dostosowanych na potrzeby strumieni obrazu i dźwięku, zaś kodeki można traktować jako poszczególne „datatypy”.

Czy planujesz dalszy rozwój programu RiVA, czy też całkowicie przerzucasz się na działania w kręgach systemu AmigaOS 4.0?

Jak już wyjaśniałem, rozwój RiVA to bardzo trudne i pochłaniające czas zajęcie. Z tego względu skupię się wyłącznie na DvPlayerze dla systemu AmigaOS 4.0. Powstanie DvPlayera dla Amig klasycznych byłoby możliwe, niemniej program byłby na tym sprzęcie wolniejszy niż RiVA i nie zapewniałby płynnego odtwarzania filmów. Jeśli pojawi się karta Dragon z firmy Elbox i jej wydajność będzie do zaakceptowania, rozważę możliwość przeprojektowania DvPlayera na ten sprzęt.

Czy DvPlayer pojawi się na inne systemy amigopodobne?

O tym zdecyduję w przyszłości. Aktualnie jestem zajęty umieszczaniem w programie wszystkich brakujących elementów, aby w następnym wydać wersję 1.0. Gdy będę z niej zadowolony i wystarczy mi wolnego czasu, mogę rozważyć stworzenie portu dla innych systemów.

Czy DvPlayer to naprawdę projekt jednego człowieka, czy też w jego rozwój i powstanie zaangażowanych jest więcej osób?

Obecnie zaangażowane są dwie osoby. Ja zajmuję się programowaniem, a Viktor Soponyai jest odpowiedzialny za wygląd graficzny (do-



Pięć kopii programu DvPlayer uruchomionych na ekranie Workbench'a.

myślna skórka programu, ikony, okienko „O programie”, dokumentacja PDF, itd.)

Jakie formaty filmów są obsługiwane?

W momencie gdy piszę te słowa, lista wygląda następująco:

- MPEG-1/2 video streams,
- MPEG-1/2 system streams,
- VideoCD,
- SVCD,
- pliki VOB (DVD),
- pliki AVI.

Na obecną chwilę, z czym program sobie nie radzi?

Oto lista najważniejszych rzeczy:

- brak obsługi plików Apple Quicktime (MOV) oraz Windows Media Video (WMV),
- brak bezpośredniej obsługi płyt DVD (należy wybierać poszczególne pliki VOB) (funkcja zaimplementowana od wersji 0.54 - przyp. tłum.),
- brak obsługi DVD Menu,
- brak możliwości odtwarzania zakodowanych DVD.

Czy byłoby możliwe włożenie płyty DVD do napędu, wciśnięcie przycisku „Play” i pozwolenie DvPlayerowi działać jako odtwarzacz DVD z prawdziwego zdarzenia, tj. z możliwością dostępu do menu, wyboru scen, napisów i całej reszty?

Teoretycznie jest to możliwe, niemniej DvPlayer nie ma z założenia być odtwarzaczem DVD. Odtwarzanie płyt DVD nie jest jego głównym zadaniem, to tylko jedna z wielu funkcji, tak samo jak odtwarzanie plików AVI, MPEG, czy VideoCD. „DV” to skrót od „Digital Video”. Oczywiście możliwości DvPlayera w zakresie obsługi DVD zostaną w przyszłości rozszerzone.

Dlaczego nie jest możliwe odtwarzanie zakodowanych DVD?

Jedyny legalny sposób na odtwarzanie zakodowanych DVD to nabycie drogich licencji, których kosztów nie jestem obecnie w stanie pokryć.

Czy w ramach dostosowywania DvPlayera do istniejących realiów planujesz na bieżąco dodawać obsługę wszelkiego rodzaju nowych, dziwnych czy egzotycznych formatów plików?

Tak. Im więcej popularnych formatów jest obsługiwanych, tym lepiej.

Czy masz jakiś plan pracy, w którym zakładasz kiedy brakujące funkcje, o których wspominaliśmy, znajdą się w programie?

Obecnie najwyższy priorytet ma bezpośrednia obsługa DVD oraz API wtyczek I/O. W dalszej kolejności jest zwiększenie liczby obsługiwanych formatów. Ciężko jest oszacować ile czasu to może zająć, mam nadzieję, że te najważniejsze elementy będą gotowe w pierwszym kwartale roku.

Czy jest sens w nakłanianiu Cię, czy też sugerowaniu dodania do programu nowych elementów, które w czymś Twoim mniemaniu mogą wydawać się istotne? A może masz już z góry zaplanowaną dokładną ścieżkę, którą podąża rozwój programu?

Lubię otrzymywać od użytkowników raporty o zauważonych błędach, informacje o sprawiających kłopoty elementach, czy sugestie. Muszę wiedzieć czego ludzie chcą – to jedyny sposób, aby byli zadowoleni.

Pojawieniu się DvPlayera towarzyszyła pewna kontrowersyjna kwestia dotycząca naruszenia licencji GPL. O co w tym wszystkim chodziło i jak rozwiązano ten problem?

Sprawa dotyczyła biblioteki *avcodec.library*, a konkretnie jej wersji, która zawierała kodek stworzony w oparciu o kod na licencji GPL. Chodziły pogłoski (bez prawnego poparcia), że tym samym DvPlayer również powinien zostać wydany na licencji GPL. Aby powstrzymać całe

Wywiady

zamieszczenie, autor biblioteki usunął z niej wątpliwy kodek, a później dodał do niej system wtyczek kodeków.

Czy to oznacza, że kod źródłowy biblioteki jak i wtyczki został udostępniony?

Z tego co wiem źródła biblioteki *avcodec.library* zawsze były dostępne na życzenie od jej autora. Przed chwilą sprawdziłem na os4depot.net archiwa z kodekami i wewnątrz nich znajdują się źródła.

Czy kontaktowałeś się lub kontaktował się z Tobą twórca oryginalnego kodu objętego licencją GPL, aby wspólnie znaleźć rozwiązanie tej kontrowersyjnej sprawy otaczającej DvPlayera?

Z uwagi na to, że sprawa dotyczyła biblioteki *avcodec*, została ona rozwiązana przez jej autora.

Czy sądzisz, że obecny na rynku sprzęt z mocą 800 MHz jest wystarczający dla zaawansowanego odtwarzacza plików multimedialnych? Bądź co bądź jest to Amiga, a jej użytkownicy przyzwyczajeni są do wielozadaniowości i obciążania systemu pracującymi w tle zasobożernymi aplikacjami, podczas gdy oni sami oglądają film DVD, a czasem jeszcze do tego przeglądają strony internetowe. Czy w tych warunkach nie stracimy przyjemności z oglądania filmu?

Procesor G3 800 MHz jest w stanie płynnie odtwarzać DVD zajmując około 90% czasu procesora. Wielozadaniowość w tym wypadku nadal wypada dobrze, lecz jeśli zaczniesz wykonywać się zbyt dużo czynności, płynność odtwarzania ulegnie pogorszeniu. Odtwarzanie filmu w formacie DivX w rozdzielczości 640 x 480 zajmuje około 50% czasu procesora, a to już powinno umożliwić normalne przeglądanie stron internetowych czy wypalanie płyty DVD bez wpływu na prędkość odtwarzania. Lepiej jest na na AmigaOne z procesorem G4, dzięki jednostce Altivec.

W jakim stopniu Altivec wpływa na poprawę możliwości programu?

Na tę chwilę wynosi to około 10%.

Czy mógłbyś wyjaśnić, dla osób, które nie orientują się w temacie, na czym polega sztuczka związana z jednostką Altivec znajdującą się w procesorach G4 i jaki ma wpływ na dekodowanie plików multimedialnych?

Altivec posiada duże możliwości jeżeli chodzi o jego zastosowanie w aplikacjach multimedialnych, ponieważ jest w stanie wykonywać równoległe operacje na dużej ilości danych. Można więc przetwarzać jednocześnie wiele pikseli zamiast czynić to jeden po drugim. W bibliotece *avcodec.library* tylko kilka jej części zostało zoptymalizowanych pod kątem Altivec, a co za tym idzie, przyspieszenie nie jest znaczące. W tej chwili DvPlayer sam w sobie nie wykorzystuje Altivec, gdyż ja sam nie posiadam (jeszcze) G4.

Czy orientujesz się może jak sprawuje się DvPlayer na klasycznych Amigach działających pod AmigaOS 4.0?

Z tego co piszą betatesterzy systemu, program jest w stanie odtwarzać płynnie pliki VideoCD (352 x 288, 25 klatek na sekundę, MPEG1 Video 192kbps MPEG1-Layer2 Audio) na



OK. You shoot, but you'd better hit.
Open a channel to Fukov!

DvPlayer odtwarzający film na pełnym ekranie z dodaną w wersji 0.51 nową funkcją wyświetlania napisów.

średniej prędkości karcie BlizzardPPC. Przy wyższych rozdzielczościach i wyższej częstotliwości próbkowania obrazu (takiej jak na przykład DVD) jestem pewien, że taki sprzęt nie da sobie rady. G3/800 ledwo sobie radzi.

Jesteś także autorem WarpView, jednej z wielu przeglądarek obrazków dostępnych dla AmigaOS 4.0. Co sprawiło, że zdecydowałeś się na pracę nad jeszcze jednym tego typu programem? Co go odróżnia od konkurentów?

Chciałem mieć przeglądarkę, która umożliwi nie tylko oglądanie obrazków, ale też szybko i z dobrą jakością będzie je skalować, powiększać i obracać. Nie istniał dotychczas program o takich możliwościach. Wpadłem na pomysł wykorzystania funkcji 3D kart graficznych, które skalują szybciej niż jakkolwiek procesor, a antialiasing zastąpiłem przez pixel blending. Potrzebowałem też projektu, który pozwoli mi odpocząć od męczącej pracy nad poważnymi rzeczami w DvPlayerze!

Co sądzisz o AmigaOS 4.0 i tego w jaki sposób się rozwija?

Wydaje mi się, że żadna poprzednia wersja AmigaOS nie przeszła tak dużych zmian. Jestem zdumiony ilością pracy w niego włożoną. Praktycznie każda jego część została ulepszona, a większość elementów systemu została wzbogacona o nowe możliwości. Wymaga to wszystko czasu, ale sądzę, że warto czekać.

Czy w katalogu „contrib” znajdziesz się coś jeszcze Twojego autorstwa?

Z całą pewnością!

Czy wykorzystujesz Amigę jako swój główny komputer?

Korzystanie z AmigaOne stanowi 99% czasu, który spędzam przy komputerze. Pozostałą część wypełnia Amiga 4000.

Zaintrygowałeś mnie tutaj. Czyżby ten 1% to

czynności, których nie można zrobić na AmigaOne?

Na Amidze 4000 oglądam dema pracujące na kościach AGA i gram w starsze gry, a tego nie mogę robić na AmigaOne.

Do czego wykorzystujesz swoje Amigi?

Do tego co większość ludzi: e-mail, przeglądanie stron internetowych, słuchanie muzyki, radia internetowego, oglądanie filmów, rozmowa na IRC-u itd. Niemniej 90% czasu programuję.

Jak to możliwe, że nie skoncentrowałeś swoich ogólnych, komputerowych potrzeb wokół innych systemów?

Z prostej przyczyny, te systemy nie pociągają mnie. Codziennie w pracy korzystam z PC i doprowadza mnie to do szału. AmigaOS cechuje lepszą interakcją z użytkownikiem, komfort i wygoda użytkowania. Przesiadka z PC na AmigaOne to jak wakacje na Hawajach!

Czy jest coś, czego Amidze obecnie brakuje, a jest absolutnie niezbędne?

Wiele rzeczy. AmigaOS jest naprawdę w tyle w kwestii drukowania. Nie ma także profesjonalnego pakietu biurowego (procesor tekstu, arkusz kalkulacyjny), który odpowiadałby dzisiejszym standardom. Przeglądarki internetowe także cierpią na brak wielu elementów, takich jak chociażby CSS. Moim zdaniem to są najważniejsze rzeczy.

Jak Twoim zdaniem kreśli się przyszłość Amigi?

Sądzę, że od czasu upadku Commodore, nigdy nie wyglądała tak obiecująco jak teraz.

Dziękuję Stephenowi za poświęcenie swojego czasu i udzielenie odpowiedzi na moje pytania. Odwiedźcie jego stronę i wypróbujcie wersję demo DvPlayera. WarpView jest dostępny za darmo ze strony OS4Depot.net.

Wywiad z...

Davem Haynie

sprzętowym bogiem Amigi

W pierwszej części naszego szczegółowego wywiadu z Davem Haynie, byłym inżynierem Commodore, Magnus Johnson porusza temat sytuacji Amigi. Więcej o historii Dave'a i jego pracy po upadku Commodore dowiedzie się z 24. numeru magazynu Total Amiga, w którym to przedstawimy część drugą wywiadu.

Teczka osobista

Imię i nazwisko
Dave Haynie

Miejsce pobytu
USA

Miejsca w sieci
<http://www.frogpondmedia.com>
<http://www.nomadio.net>

Witam panie Haynie! Na wstępie chciałbym powiedzieć, że jest dla nas wielkim zaszczytem móc rozmawiać z jedną z legend czasów dominacji Amigi klasycznej. Mając za sobą te uprzejmości, przejdźmy od razu do pytań.

Czy możesz nam opowiedzieć trochę o sobie? Jaka jest twoja historia, czemu tak się potoczyła oraz jakie miejsce w niej zajmują komputery?

Zobaczmy... Jestem żonaty, mam dwójkę dzieci, psa oraz siedem kotów. Mieszkam na 26-akrowej farmie w South Jersey (geograficzny region na południu stanu New Jersey w USA – przyp. tłum.). Lubię piwo, sporty wodne, muzykę rockową (słuchać i grać), łodzie, elektronikę i komputery, fotografię, wideo, długie spacery i różne podobne rzeczy.

Elektroniką zainteresowałem się w szkole podstawowej gdy mój tata (kierownik działu w Bell Laboratories) podarował mi na święta „Heathkit”, czyli zestaw małego elektronika. Starłem się jak tylko mogłem, aby poznać zasadę działania obwodów. Gdy miałem 12 lat, ojciec przyniósł do domu duży, biurowy kalkulator do obliczania podatku. Był ogromny, produkcji HP, programowalny, na karty magnetyczne, z monitorem. Myślałem, że jest fajny, bawiłem się nim, opanowałem perfekcyjnie grę „NIM” i nawet zacząłem ją przepisywać i tworzyć kolejne gry.

Wkrótce ojciec musiał zwrócić kalkulator, lecz w zamian na weekendy zaczął przynosić jeden z nieużywanych komputerów naukowych – terminal TI „Silent 700” oraz rolkę papieru termoczułego. Grałem na nim trochę w gry, a następnie nauczyłem się BASIC-a i troszeczkę Fortrana.

Następna zmiana nadeszła w 1977 roku, kiedy mój najlepszy przyjaciel Scott kupił jedną z pierwszych maszyn PET 2001. W związku z tym, że wiedziałem jak programować, byłem w swoim żywiole analizując i dokonując zmian w

komercyjnych grach, które posiadał (większość gier z tamtego okresu pisana była w BASIC-u). Swoją własny komputer dostałem w 1979 roku. Był to Exidy Sorcerer, którego wzięłem na uczelnię w Carnegie-Mellon. Ukończyłem tam edukację zdobywając tytuł naukowy w dziedzinie inżynierii elektrycznej i matematyce (informatyce).

Interesowałem się również psychologią kognitywną (psychologia poznawcza - przyp. tłum.). Uczęszczałem na wiele zajęć i kursów, ale nie potrafiłem wszystkiego tak rozplanować, aby ukończyć 3 kierunki zaledwie w ciągu 4 lat.

Czym zajmujesz się dziś?

Mam nową firmę o nazwie Nomadio, Inc, której siedziba mieści się w USA, w Filadelfii w stanie Pennsylvania. Produjemy cyfrowe kontrolery radiowe dla pasjonatów modeli sterowanych oraz do robotów przemysłowych i wojskowych. Mamy pierwszy, całkowicie cyfrowy system radiowy na rynku, bierzemy udział w projekcie Laboratorium Badań Sił Powietrznych, który ma na celu stworzenie małego robota usuwającego niewybuchy bomb. Jest on o wiele tańszy niż te, które są obecnie produkowane.

Czym jest „Frog Pong Media”, kto jest w to zaangażowany i jaki jest cel tej działalności?

Frog Pong Media to po prostu „Projekty Dave'a” – sprzedaje DVD z filmem „The Deathbed Vigil”, mam za sobą kilka przedsięwzięć filmowych (śluby, szkolne zbiórki pieniędzy itp.). Mam też trochę urządzeń, które mógłbym ewentualnie sprzedać przez FPM.

Czy utrzymujesz kontakty z kimś z dawnych czasów Commodore?

Z reguły spotykamy się co najmniej raz lub dwa razy w roku, przynajmniej z tymi, którzy mieszkają gdzieś w pobliżu. Są to Bill Herd, Jeff Porter, Greg Berlin, Mike Sinz, Mike Rivers, Joe Pizarusso, Andy Finkel, Carolyn Scheppner, Bob i Eileen Russel, Fred Brown i inni.

Jakie Amigi, jeżeli w ogóle, można znaleźć dziś u Ciebie w domu?

Ciągle mam działającą Amigę 3000. Mam także A1200 (nie bardzo działa) oraz Commodore 128... Włączyłem go kilka miesięcy temu i działa.

Kiedy ostatni raz włączyłeś którąś z posiadanych Amig?

Włączyłem Amigę 3000 kilka miesięcy temu...



Dwukierunkowy zdalny kontroler, jeden z ostatnich produktów, nad którym Dave rozpoczął prace w firmie Nomadio.

Nie jest dziś zbyt przydatna. Do tego całe to „odpalanie” – nie mam tak wiele czasu by się z tym bawić. Większość rzeczy, które robię spędzając wolny czas przy komputerze, związanych jest z multimediami... Przykładowo, uczę się robić filmy wysokiej rozdzielczości (HDV). Jest to ledwie możliwe do zrobienia na PC, więc o Amidze nie ma co wspominać.

Co myślisz o Amiga somewhere... oj, to znaczy, o Amiga Anywhere, środowisku cyfrowym, ku któremu mniej lub bardziej zmierza Amiga Inc.?

Mam mieszane uczucia. Spodobał mi się pomysł z punktu widzenia człowieka robiącego set-top box (STB (set-top box) – elektroniczne urządzenie podłączone do telewizora umożliwiające odtwarzanie wideo, dźwięku, przeglądanie stron internetowych czy granie w gry komputerowe –

przyp. tłum.). Nawet rozmawiałem z nimi na temat licencji w czasie gdy pracowałem w Meta-box. Chcieliśmy wolności w zakresie zmiany procesorów w dowolnym dla nas momencie oraz potrzebowaliśmy stosownego mechanizmu zabezpieczającego („sandbox”), aby uchronić się przed hakerami próbującymi naruszyć DRM (Digital Rights Management – system zabezpieczeń mający przeciwdziałać używaniu danych cyfrowych w sposób sprzeczny z zamiarem ich wydawcy i chronić prawa autorskie twórców – przyp. tłum.), złać szyfrowanie czy inne rzeczy, które pracują w STB. W końcu stanęło na tym, że wspieraliśmy MHP (Multimedia Home Platform – otwarty standard oprogramowania w telewizji cyfrowej zdefiniowany przez konsorcjum DVB – przyp. tłum.), ale wydaje mi się, że Amiga Anywhere mogłaby spisywać się lepiej. Gdyby na początku roku 2000 udało nam się ją wdrożyć do 2 milionów sztuk STB, Amiga Anywhere miałaby dobrą reklamę. Fajnie byłoby po prostu pobierać aplikacje z takiego urządzenia na PDA, podobnie jak pobiera się film czy plik z muzyką.

Co się zaś tyczy „Amigi” jaką znamy, Amiga Anywhere nie ma z nią nic wspólnego. To dwie różne rzeczy. Moim zdaniem sprawa ma się tak, że dopóki posiadasz prawa do nazwy, możesz ją przykleić do wszystkiego. W tym jednak przypadku to mi się nie bardzo podoba.

Jakie jest Twoje zdanie na temat obecnego rozwoju Amigi?

Podziwiam to, co Hyperion próbuje robić, nawet jeśli nie zgadzam się z pewnymi podejmowanymi przez nich decyzjami. Wydaje mi się, że nie byli tak naprawdę przygotowani do pracy jaką należy wykonać tworząc port systemu operacyjnego. To już prawie 12 lat od momentu ogłoszenia bankructwa przez Commodore i ciągle nie ma zamiennika Amigi, który można kupić. To problem... a ludzie zapominają.

Co sądzisz o tym jak zajmowali się Amigą poszczególni jej właściciele od czasu bankructwa Commodore? Czy chciałbyś, aby coś zrobiono inaczej mając na uwadze sytuację, w której, bądź co bądź, się znaleźli?

Cóż, nikt nie zrobił tego, co powinien był zrobić. Firma Amiga Technologies/Escom miała dobry pomysł, a jej upadek nie miał żadnego związku z Amigą. Po prostu Escom przesadził i podejmował złe decyzje związane z rynkiem produktów PC. Mieli wystarczającą ilość pieniędzy przeznaczonych na pomoc Amidze. Gdyby jednak tego nie zawalił...

Viscorp nigdy nie był właścicielem Amigi, a wszystko co zrobili zaszkodziło jej.

Myślę, że Gateway chciał mieć tylko patenty. Obiecali, że będą robić coś więcej, ale nigdy nie zrobili. Przypuszczam, że dobrze się stało, skoro nie chcieli się tej sprawie poświęcić.

Amiga Inc. zachowuje się nieodpowiedzialnie oraz nieprzewidywalnie i nie była całkiem szczerą z ludźmi spotkanymi na swojej drodze. Są winni sporo pieniędzy Skalowi Loretowi, Fredowi Wrightowi i mnie. Pochodzą z pożyczki udzielonej im przez Merlancią, która została na nas przeniesiona – nie wierzę, że mieli w ogóle zamiar ją oddać.

Wierzę, że Hyperion się stara, ale jak już powiedziałem, chcąc zrobić coś, co jest ponad ich siły.

Widziałeś AmigaOS 4.0 lub MorphOS-a w akcji? Jeśli tak, to co o nich sądzisz?

Używałem trochę AmigaOS 4.0... To po prostu AmigaOS, coś więcej mogę powiedzieć. To nie taki sam AmigaOS, który miałbyś dzisiaj gdyby Commodore przetrwało, ale to nie o to chodzi, bo przecież Commodore nie przetrwało.

Czy myślisz, że obecne wcielenie AmigaOS podtrzyma ciągle „ducha Amigi” (cokolwiek oznacza to stwierdzenie)?

Oczywiście. Nowy OS to AmigaOS. Nie mogę powiedzieć, że nie jest zgodny z duchem Amigi lub czymkolwiek. A jeśli już muszę, to jest to po prostu nieznacznie zmieniony AmigaOS pracujący na nieco przeszarżowanym sprzęcie... A to już nie jest dla mnie „duch Amigi”. Może to wytłumaczy. Amiga była dla mnie zawsze wiodącym sprzętem, z tym że nie każdy użytkownik tak myślał. Hej, to ja tworzyłem rzeczy, które Wy mielibście kupować w ciągu następnego roku czy dwóch lat. Gdy skończyłem, byłem tym niezłe zmęczony, ale gotowy by pracować nad kolejną fajną rzeczą.

Przykro jest patrzeć na coś z etykietką „Amiga”, co jest, od strony technicznej, mniej interesujące niż prosty, stary PC. Przykro jest także, że istniejąca realna szansa na „powrót” jest tak ograniczona, że Hyperion, nie może być naprawdę innowacyjny w swoich pomysłach i nie może z nowego AmigaOS uczynić czegoś zaawansowanego i zarazem trochę szalonego. Pomimo tego, chciałbym jednak, aby wyszło z ich pracy coś pozytywnego.

Jakie są twoje przemyślenia na temat szans na „powrót” Amigi w jakimkolwiek kształcie/wielkości/rynku?

Nie wyobrażam go sobie jako systemu desktop, głównie dlatego, że nie może otrzymać wsparcia, którego potrzebuje by takim się stać. Nie oznacza to jednak, że nie poradziłby sobie gdyby takim był. Potrzeba programów, aplikacji, a tych nikt nie będzie rozwijał jeśli nie ma sprzętu. Nie sądzę, aby specjalnie stworzony sprzęt, potrzebny do uruchomienia AmigaOS, stał się bardzo popularny. To są zbyt wielkie pieniądze dla zbyt małego komputera. Mam nadzieję, że się mylę.

Gdyby przyszedł do Ciebie średnio zaawansowany użytkownik komputera, by spytać czy Amiga z PPC i AmigaOS 4.0 (i całą resztą z tym związaną) jest czymś wartym zastanowienia, jaka byłaby twoja rada?

Jeśli wiesz czym jest Amiga, to ją wypróbuj. Spróbuj jej choćby z ciekawości. Jeżeli jednak jesteś zwolennikiem PC, najprawdopodobniej będziesz rozczarowany. Brak oprogramowania, niewielki utatek mocy starego „PC-kłona” za 300\$. Mały system operacyjny naprawdę nie gra roli w erze dysków twardej, gdzie płacisz 1 dolara za 1 GB pojemności, czy moduły pamięci 512 MB DDR-SDRAM za 30 dolarów. Na PDA lub czymś podobnym to już byłaby inna historia. Gdyby ktoś zaofferował mi przyzwyczajony komputer kieszonkowy typu PDA z działającym na nim AmigaOS, to prawdopodobnie kupiłbym go i z całą pewnością wypróbował. Oczywiście częściowo dlatego, że znam AmigaOS, a poza tym systemy operacyjne, które są obecnie stosowane w PDA są najzwyczajniej w świecie bezradne. Czy to BeOS, czy PalmSoft weźmie się w końcu za ChyOS-a...



Dave podczas pracy w swoich charakterystycznych okularach.

Czy rozważasz kupno Amigi desktop z AmigaOS 4.0, gdy ten „będzie gotów”?

Pewnie, chętnie bym spędził przy niej trochę czasu, ale nie widzi mi się wydatek 800 – 1200 dolarów na staromodną, wolną maszynę z PowerPC... Mogę ulepszyć mojego PC i kupić płytę Athlon64 x 2 za niższą cenę, a moja „prawdziwa praca” stanie się szybsza. W czasie naszego wywiadu mój komputer wykonał 9% renderowania pliku MPEG-2: konwersja pliku HDV na DVD. Gdybym miał wspomnianą wyżej płytę pewnie byłoby 30%. Gdybyś zrobił to na nowej Amidze, zajęłoby Ci to dzień lub dwa. Nowa Amiga jest zabawką. Może być zabawnie, ale ja zazwyczaj nie mam czasu na takie rzeczy. Wracając jednak do pytania, z całą pewnością pobawiłbym się nią trochę.

Czy jest coś, co mogłoby się przydarzyć Amidze teraz lub w niedalekiej przyszłości, a zwrócićby Twoją uwagę?

Nie wiem... Może gdyby zrobiono AmigaOS dla X-Box 360 lub PSX3. Patrząc z perspektywy sprzętu oba te rozwiązania są co najmniej interesujące, jeżeli nie rozpatrujemy ich jako zamienników komputerów osobistych. Postrzegam je, a zwłaszcza PSX3, za względnie wolne jako komputery ogólnego użytku, które jednak absolutnie „rządzą” w pewnych dziedzinach multimedialnych. To byłoby fajne w użytkowaniu, w dodatku niedrogie. Sądzę, że żaden z producentów by tego nie chciał!

Który z systemów operacyjnych jest Twoim ulubionym i dlaczego?

Oczywiście AmigaOS. Znam go lepiej niż jakikolwiek inny, a jego tworzenie było w dużej części pracą artystyczną. Lubię także BeOS. Każdy inny był rozczarowaniem. VMS (Virtual Memory System, czyli System z Obsługą Pamięci Wirtualnej – przyp. tłum.) składał się z wielu dobrych pomysłów, lecz słabo zaimplementowanych. UNIX to seria sprytnych i skutecznych, lecz dosyć nieeleganckich rozwiązań (połączonych razem). Sądzę, że Windows ma dziś przyzwyczajony kernel, NTFS jest całkiem niezłym systemem plików, przynajmniej od środka. Większość API Win32 to jednak straszny bałagan. To jak „Intercal” systemów operacyjnych (Intercal to pierwszy, ezoteryczny język programowania, utrzymany w dosyć spornym bałaganie pisania, z dziwnymi „usprawnieniami” i składnią – przyp. tłum.) – pełen różnego rodzaju przykładów pokazujących jak nie powinno się czegoś robić.

Których systemów operacyjnych używasz obecnie i dlaczego?

Używam głównie Windows XP. Dlaczego? Bo na nim odpalam narzędzia CAD (Protel 2004) oraz narzędzia multimedialne do obróbki wideo (Sony Vegas/Acid/Sound Forge). To właściwie wszystko. Typowe programy jak procesory tekstu, arkusze kalkulacyjne, przeglądarki internetowe odpalam na różnych systemach operacyjnych. Używam głównie oprogramowania open source, Open Office, Firefox itp. Mam także PageStreama w wersji dla Windows. Okazjonalnie używam starych amigowych programów na UAE.

Mogę spytać których? Czy wynika to wyłącznie ze względów sentymentalnych, czy może pracuje się na nich lepiej niż na odpowiednikach, które oferują nam bardziej nowoczesne systemy?

Pod UAE przez długi czas używałem PageStreama. Działo się tak głównie dlatego, że nie miałem lepszego programu do DTP. Oczywiście mam go teraz w wersji pod Windows. Ciekawą rzeczą jest to, że u schyłku Commodore większość rzeczy pisałem w PageStream2, który był wspaniały jak na tamte czasy. Uaktualniłem program do wersji 3, ale pracowała ona za wolno na mojej Amidze 3000 (z kartą 040). Na UAE ponownie stała się bardzo przydatna.

Sentyment to jednak główny powód. Wynika to głównie z tego, że niektóre programy, których lubiłem używać na Amidze (jak DPaint czy Bars and Pipes) mają problemy w działaniu pod UAE. Poza tym świat idzie do przodu... Bars and Pipes był bardzo dobry jak na swoje czasy, ale dziś programy jak Acid czy Sonar używają komputera jako syntezatora... Nie potrzebuję interfejsu MIDI by włączyć mojego starego Rolanda.

Chociaż gdybym chciał, nadal mógłbym ich używać – nawet jeżeli weźmie się pod uwagę, że programy CAD na Amigę były i tak dość słabe. Używałem ProBoarda przy kilku projektach, ale tylko dlatego, że byłem zobowiązany by pracować jak najwięcej na Amidze. Chciałem by ten program był ulepszony (przez pewien czas nawet był).

Dziś możesz zdobyć za darmo o wiele bardziej funkcjonalne narzędzia dla PC służące do rysowania obwodów drukowanych. Oczywiście nie są to programy tej klasy, których używam w normalnej pracy. Są jednak ogólnodostępne i rozwijają się.

Pozbawiony nadziei na przyszły rozwój czy chociażby wsparcie ze strony autora, pozbyłem się kilku amigowych programów, bo po prostu wiedziałem, że kilka z tych rażących błędów w nich występujących nigdy nie zostanie poprawionych. Przypuszczam, że w tym właśnie tkwi siła „nadziei”: gdy ją masz, to możesz żyć ze znanymi sobie problemami, ale nie chcesz ich mieć cały czas.

Czy marzy Ci się używanie czegoś innego niż Windows jako Twojego głównego systemu?

Gdybym miał inny system, który bym lubił i chodziłoby na moim sprzęcie, to używałbym go. Najprawdopodobniej wypróbuję ZetaOS (nowy, podobny do BeOS-a). Z wyjątkiem narzędzi CAD i do obróbki wideo, podejrzewam, że mógłbym w Zecie robić większość rzeczy, a wynik pracy wyglądałby porządnie.

Błędne jest myślenie, że ludzie zwracają uwagę na system, który uruchamiają. Większą ich uwagę skupia to, co na nim robią, a czasem to jak łatwo i prosto daje się coś zrobić. Jeżeli coś jest trudne do wykonania, to system zostanie odrzucony. Nawet eksperci go odrzucają - mam

na to tylko kilka godzin w ciągu dnia pomimo tego, że śpiam w nocy po 3 – 4 godziny.

Trzymałbym się z daleka od Microsoftu, ze względów praktycznych, ale niekoniecznie za wszelką cenę. Nie poszedłbym w kierunku jeszcze bardziej diabelskiego imperium jaki jest na przykład... Apple.

Schodząc trochę z tematu. Rety, 3 – 4 godziny snu na noc?! To wynika z genów czy to tylko duże ilości kawy, vivarinu (lek zbliżony w działaniu do kofeiny – przyp. tłum.), red bulla?

Sporadycznie trochę kawy, z rzadka trochę piwa. Głównie to chyba jednak praktyka. Życie jest ekscytujące... Szkoda tracić czas na sen.

Thomas Edison zwykł pracować w ten sposób, a gdy byłem dzieckiem był jednym z moich bohaterów.

Powiem, że to filozofia godna podziwu. Wracając do spraw związanych z komputerami... OS X w takim razie nie leży w kręgu twoich zainteresowań?

Niezbyt interesuje mnie firmowy sprzęt, a zwłaszcza z tak diabelskiej firmy jak Apple. Ludzie myślą, że to Microsoft jest brutalny, ale nie zdają sobie sprawy jak wyglądałby świat rządzony przez Steve'a Jobsa.

W momencie gdy iPody stają się tak popularne, ludzie zaczynają znowu to zauważać. Muzykę, którą kupują da się odegrać wciąż tylko na iPodzie, nawet pomimo tego, że jest oparta na dobrym standardzie (AAC, kodek „Advanced Audio Coding”, zasadniczo zamiennik MPEG Layer 3 audio w pakiecie MPEG). To ma być taki osobisty DRM (Digital Rights Management – system zabezpieczeń mający przeciwdziałać używaniu danych cyfrowych w sposób sprzeczny z zamiarem ich wydawcy i chronić prawa autorskie twórców – przyp. tłum.) – ma zapobiec piractwu przez tych, którzy rzeczywiście to robią, ale zapobiegnie także legalnemu używaniu przez wszystkich uczciwych. Zaznaczę tu, że sam posiadam iPoda (żona dała mi go w prezencie na święta 3 lata temu), ale nie kupuję muzyki ze sklepu iTunes. Mam ponad 9 tysięcy plików MP3 na twardym dysku zgranych z płyt CD lub pobranych legalnie z portalu emusic.com (który oferuje niezabezpieczone pliki MP3, dużo muzyki indie i underground).

Złe czy dobre są te jabłka, trudno mi stwierdzić, gdyż tak naprawdę nie używałem MacOS od momentu ukazania się wersji dziewiątej. Ciągłe słyszę dobre opinie na temat OS X i mam wrażenie, że jego użytkowanie mogłoby być o wiele przyjemniejsze niż jakiegokolwiek wcielenie Windowsa.

Tak naprawdę nie przykładam wielkiej uwagi do „przyjemności” z używania systemu operacyjnego, podobnie jak nie przykładam uwagi do „przyjemności” z używania młotka. Tak, mam swój ulubiony młotek, który posiadam od czasów studiów, ale gdy potrzebuje młotka, to każdy zazwyczaj będzie dobry. Jeżeli jestem użytkownikiem, to sytuacja wygląda tak samo w przypadku systemu operacyjnego. Jako programista nie dotknąłbym Windowsa z kartą pamięci 4 GB... Choć sam nie jestem pewien czy OS X jest lepszy. Macowe API nie jest tak głupio zrobione jak to w Windows, ale to ciągle zabawka porównując je do AmigaOS. Nie jestem fanem UNIX-a, rozumiem cel jego powstania, ale wiele elementów z jego historii powinno być zapomniane, a nie utrwalane.

Przy okazji dyskusji PowerPC kontra x86, która toczyła się niedawno na portalu Amiga-world.net, wyraziłeś swoją opinię w tym temacie. Teraz, gdy sam jesteś związany z rozwojem projektów PPC, jak to się stało, że uważasz iż jest to zły pomysł by Amiga obrała tę drogę? W końcu „bez RISC-a nie ma zysku”? (oryg. „No RISC no gain”, gra słów, którą można też tłumaczyć „bez ryzyka nie ma zysku” – przyp. tłum.)

„Bez RISC-a nie ma zysku” to był slogan Stefana Domeyera. Oszukał mnie na tysiące jeśli nie miliony dolarów. Ten slogan nie ma już więc ze mną wiele wspólnego. (Więcej na temat pracy Dave'a w firmie Metabox dowiedzie się z części drugiej tego wywiadu – przyp. redakcja).

Oj, przepraszam, nie wiedziałem o tym. Znajdę więc może sobie inną grę słów, żeby się popisywać...

Bez wątplenia ten zwrot pojawiał się często w czasach, kiedy na podwórku za domem Stefana piliśmy piwo, oglądaliśmy latem słońce zachodzące o 11 wieczorem. Kilka lat temu wbił mi nóż w plecy, prawie doprowadził do bankructwa itd. Czyż to nie jest powód do bycia przepełnionym goryczą?

Nikogo nie obchodzi RISC... Nowoczesne układy x86 to wewnętrznie takie same RISC-i jak te z procesorów PowerPC. Układy AMD mają o wiele lepszą architekturę niż PPC, zwłaszcza w porównaniu do starszych modeli.

Gdy pracowałem na PowerPC, było wiele powodów by wierzyć, że stanie się on popularnym procesorem dla komputerów desktop. Wtedy też świat był pełen interesujących projektów związanych z RISC, a x86 zdawał się zostawać w tyle. Od tego czasu architektura MIPS (Microprocessor without Interlocked Piped Stages – architektura komputerowa, a w szczególności procesor typu RISC – przyp. tłum.) znalazła szerokie zastosowanie w systemach budowanych, PA-RISC przestał być wspierany, Sun wymienia SPARC (architektura mikroprocesorów RISC zaprojektowana początkowo przez firmę Sun Microsystems – przyp. tłum.) na AMD, a Alphy po prostu nie ma (jej lepsi inżynierowie pracują teraz w AMD) itd.

Zaraz gdy Apple przestało produkować klony Maków, stało się jasne, że procesor PowerPC nie stanie się popularnym procesorem dla komputerów desktop. Utrzymywanie przez jedną firmę konkurencyjności w dziedzinie procesorów jest zadaniem zbyt kosztownym, a to przecież Apple, bez przerwy przez ostatnie 15 lat, goniło czołową. Teraz poddali się i przenieśli na x86. Pozwala im to zaferować dokładnie to samo, co oferowali wcześniej, lecz przy niższym nakładzie kosztów na rozwój, przy jednocześnie wyższym poziomie wydajności. Teraz nie będą się już musieli martwić, że znowu zostaną w tyle. Czy jest w tym rozumowaniu jakaś wada?

To także gwarantuje, że PPC idzie w tym samym kierunku co dinozaury.

IBM, jeśli zechce, może stworzyć drogą wersję swoich stacji roboczych, ale nie zaferują ich dla zwykłego użytkownika. PPC będzie nieuchronnie z każdym rokiem powiększać dystans oddzielający je od x86.

Czyli uważasz, że w porównaniu do x86, nie ma żadnych zalet w używaniu dziś PPC?

Absolutnie żadnych. Jest co najmniej jeden układ kompatybilny z x86, który pokonuje PPC w czymkolwiek co zdołałby wymienić, a przynajmniej jeśli chodzi o tradycyjny amigowy rynek.

Ale w przypadku gdy Microsoft i Sony montują te procesory do swoich konsol następnej generacji, zapewne musi być coś, co przemawia za używaniem PPC?

To co oni montują do tych konsol, to nie są dokładnie desktopowe procesory PPC. Zaletą dla nich jest to, że PPC mogą być małe i fajne, a co więcej IBM chce stworzyć taki specjalny procesor budowany pod Ciebie. Oczywiście Ty płacisz za rozwój. To jest coś, czym Intel by się w ogóle nie zainteresował, nawet jeżeli potrafiliby zrobić dokładnie to samo z każdym starym procesorem. Rzecz jednak w tym, że za PPC stoi IBM z całym swoim zapleczem krzemu – to jest główna różnica.

To są po prostu procesory systemów wbudowanych (embedded), nie są przeznaczone dla desktopów. Nawet na rynku PC sprzedaje się zdecydowanie więcej procesorów dla takich systemów. Na tym rynku króluje ARM (Advanced RISC Machine, pierwotnie Acorn RISC Machine – 32-bitowa architektura procesorów typu RISC – przyp. tłum.), co jest głównie zasługą telefonów komórkowych, które zazwyczaj składają się z zestawu ARM i układ DSP. Jestem pewien, że możliwe byłoby stworzenie konsoli opartej raczej na procesorze ARM, niż na PPC. Niemniej PPC bardziej nadaje się do skomplikowanych zadań. I nie chodzi tu o to, że to jest desktop, lecz o rodzaj przeprowadzanych wewnątrz operacji. Oprócz IBM i FreeScale, procesory PPC znajdują zastosowanie także w wielu innych dziedzinach, głównie w urządzeniach stosowanych w systemach komunikacyjnych, jak np. potężne switchy. Wykonują one rzeczy, którym standardowe procesory desktopowe nie poddałyby. W tych urządzeniach kładzie się nacisk na dobrą obsługę operacji I/O. Moc obliczeniowa ma drugorzędne znaczenie. Prawdę mówiąc, procesory AMD ze swoją magistralą systemową, określaną mianem HyperTransport, są faworytami na rynku telekomunikacyjnym (FreeScale posiada własny odpowiednik nazwany RapidIO, który gwarantuje taką samą, bardzo wysoką przepływność).

Głównym powodem, dla którego Apple tak długo korzystało z procesorów PPC w swoich komputerach było to, że opłacało się to zarówno dla IBM-a czy FreeScale/Motorola, którzy dostarczali procesory desktopowe, a dzięki wysokim zyskom, możliwe było doskonalenie technologii i wdrażanie jej w innych segmentach rynku. Jednakże tyle się dzieje na rynku procesorów specjalizowanych, że przy pisaniu oprogramowania nie istnieje potrzeba posiadania danego sprzętu.

Amiga „następnego pokolenia” przegrywa porównanie z x86 w wyścigu na MHz, ale AmigaOS 4.0 na mojej AmigaONE charakteryzuje się znacznie lepszą interakcją niż WinXP na gigahercowym pececie mojej matki. Mając to na uwadze, chyba nie ma znaczenia, że sprzęt jest „wolny” skoro programy działają z prędkością światła?

Mam WinXP działającego na dwóch maszynach tutaj i na kilku maszynach w paru innych miejscach (wyraźnie daje o sobie znać kiepski pomysł, jakim jest "uczepienie" oprogramowania do sprzętu). Prędkość działania jego interfejsu jest zdecydowanie poniżej ludzkiej percepcji. AmigaOS działałby przypuszczalnie szybciej.

Prawdopodobnie korzystałbym z AmigaOS 4.0, gdyby działał na sprzęcie, który posiadam.

Dlaczego ma to znaczenie? Cóż, to w sumie zależy od tego, co robisz. Nowoczesne komputery,

nawet nowe „Amigi”, są na tyle szybkie, aby poddać podstawowym czynnościom takim jak przeglądanie stron WWW, edycja tekstu i tego typu rzeczy. Jeżeli tylko tym się zajmujesz, to nie ma dla Ciebie znaczenia na jakim sprzęcie to robisz, jaki masz system. Jeżeli zajmujesz się „bardziej interesującymi” rzeczami, to wtedy wszystko przekłada się na cykl procesora. Mój Athlon 2500+ na jądrze Barton w maszynie desktopowej potrzebuje 28 godzin na wyrenderowanie 15 minut animacji MPEG-4 HDV. Ciekawostką jest, że mój laptop, oparty na procesorze Turion 64, który jest taktowany wolniejszym zegarem, potrzebował na to samo tylko 24 godzin. Widać tutaj moc architektury.

Na tych „Amigach” taka operacja zajęłaby pewnie z tydzień. To samo dotyczy gier, oprogramowania CAD itd. Patrząc przez pryzmat programów, które kojarzą z Amigą (obróbka wideo, audio, multimedia), to dzisiejsza Amiga nie jest w stanie poddać obowiązującym standardom.

Ale czy to stwarza jakiś problem w sytuacji, kiedy nie używasz takiego oprogramowania? Oczywiście, że nie.

Ale przecież tego typu oprogramowanie to JEST TO, co sprawiło, że Amiga stała się sławna, umożliwiła zrobienie tego, czego inni nie potrafili. Oczywiście nie można też mówić o stworzeniu normalnego amigowego rynku, który opiera się tylko na wciąż aktywnych użytkownikach Amigi. Potrzeba więcej ludzi, więcej sprzętu, więcej programistów, którzy będą zajmowali się rozwojem nowego oprogramowania.

Bez nowego oprogramowania, nie będziesz w stanie przekonać żadnego użytkownika PC czy MAC-a do kupna nowej Amigi. A w tym przypadku oznacza to, że z Amigą źle się dzieje.

Myślisz, że sytuacja ze sprzętem wyglądałaby inaczej, gdyby Hyperion zdecydował się na architekturę x86?

Oczywiście.

Czy nie oznaczałoby to, że musieliby ustalić kilka konfiguracji płyt głównych i pod nie robić system? Wziąwszy pod uwagę, że nie posiadają takiego zaplecza finansowego na badania i rozwój jak gigant z Redmond...

Mogliby obsługiwać podstawowe funkcje wszystkich płyt głównych z uwzględnieniem tych kilku wybranych. Microsoft, bądź co bądź, wspiera wszystkie płyty główne jedną wersją HAL (Hardware Abstraction Layer – sterownik urządzenia dla płyty głównej; stanowi ogniwo pośredniczące między sprzętem a jądrem systemu operacyjnego – przyp. tłum.) pod systemami NT/XP. Oczywiście posiadają oni kilka specyficznych odmian HAL, które uwzględniają charakterystyczne cechy niektórych płyt (SMP, ACPI) oraz posiadają wersje HAL dla różnych wersji procesorów x86 (nieprojektowanych dla PC, większe systemy SMP). Oczywiście Hyperion musiałby wspierać specyficzne dodatki, ale tak czy inaczej muszą zrobić to samo przy sprzęcie dla PPC. W zasadzie masz jednak rację – istnieje ryzyko, że nie będzie się w stanie obsłużyć każdego istniejącego na świecie PC. Chociaż zmiana karty za 25 dolarów nie jest problemem, a jest to na pewno tańsze niż zmiana całego komputera.

A co się stanie kiedy ten sprzęt zostanie zastąpiony np. za pół roku innym?

Nie wiem czy wiesz, ale PC posiadają coś takiego co się nazywa BIOS. W połączeniu z HAL daje to szansę na uruchomienie systemu na



Ujęcia z "The Deathbed Vigil" przedstawiające mityczne układy AAA (w środku) w trakcie prac nad ich powstawaniem.

każdej możliwej konfiguracji. Pamiętaj, że nie tylko system Microsoftu, ale także Linuksa można uruchomić na każdej możliwej konfiguracji.

W takim razie przy każdorazowej wymianie sprzętu na nowy będą musieli poświęcać swój czas, aby go wesprzeć (jednocześnie, przez kilka następnych lat będą musieli wypuszczać uaktualnienia dla starszego sprzętu), podczas gdy mogliby oddać się bardziej pożytecznemu zajęciu jakim jest zlikwidowanie i ulepszenie samego systemu.

Nie, to przecież nie tak funkcjonuje na rynku PC. Po pierwsze, większość sprzętu na rynku trzyma pewien standard. Układy mogą się zmieniać, ale mapy rejestrów nie. USB jednej firmy, jest w zasadzie takie samo jak USB innej. Owszem, możesz znaleźć dodatkowe sterowniki, oferujące lepszą optymalizację, bądź jakieś dodatkowe funkcje, niemniej sprzęt zawsze zadziała. Jedyna rzecz, która tak naprawdę się zmienia, to układy graficzne. Ale nawet tu producenci starają się trzymać pewien standard, a ewentualne zmiany następują tylko wtedy, gdy są naprawdę konieczne. Tak naprawdę to ten problem, nie jest żadnym problemem.

Prawdziwym powodem do narzekania jest to, że jest mało prawdopodobne, aby AmigaOS obsługiwał wszystkie funkcje pececiowej płyty głównej, na której by działał. Niektóre karty, niektóre urządzenia USB lub Firewire i inne mogłyby nie być w ogóle obsługiwane ani teraz, ani nigdy. Ale to są szczególiczki, które mogą zostać uzupełnione później. Jeżeli podoba Ci się system, najwyższej napiszesz sobie własny sterownik lub kupisz te urządzenia, które są obsługiwane.

Wziąwszy pod uwagę, że żyjemy w teraźniejszości takiej jaką mamy, a punkt, z którego nie ma już powrotu dawno minęliśmy (oczywiście odnoszę się do architektury sprzętu), jaka Twoim zdaniem byłaby najlepsza strategia rozwoju dla AmigaOS 4.0?

Znaleźć rynek, na którym można go sprzedać. Można też mieć nadzieję, że ten niewielki ułamek fanów Amigi utrzyma całość i sprawi, że się to będzie kręcić. Patrząc na wszystko to, co się wydarzyło, nie było trudnym tego nie przewidzieć. Zwłaszcza wtedy, gdy w roku 1997 Apple przestało udzielać licencji na MacOS (chcę przypomnieć, że powtarzałem to już od dawno). Nie można ich o nic winić, gdyż dawali wyraźnie znaki.

Pomijając Twój wkład w dyskusję na portalu AmigaWorld, czy nadal aktywnie udzielasz się w środowisku amigowym?

Czytam listę dyskusyjną „Team Amiga” praktycznie każdego dnia. Jeżeli mam czas i nie sprawia mi to kłopotu, jeżdżę też na spotkania.

Nie wydaje mi się, aby obecnie było wiele do roboty w sprawach „okołomigowych”, lecz gdy się zdarzą, to zazwyczaj chętnie z nimi się identyfikuję.

Czy nie mylą się mówiąc, że Amiga zawsze będzie zajmowała wyjątkowe miejsce w Twoim sercu?

Nie mylisz się. Oczywiście, że będzie.

Gdyby CBM (skrót od formalnie obowiązującej nazwy firmy Commodore – Commodore Business Machines – przyp. tłum.) nie zbankrutowało, a ty byłbyś nadal jej jednym z wielkich guru zajmujących się sprzętem, jak Twoim zdaniem wyglądałaby dziś Amiga?

Mniej lub bardziej jak komputer z procesorem x86 (AMD) (ewentualnie jako wieloprocesorową architekturę opartą o tę rodzinę procesorów lub opartą o rodzinę procesorów stojącą na podobnym poziomie, w domyśle – tej samej klasy co wspomniany x86). Z całą pewnością zdecydowalibyśmy się na PCI w Amidze 5000. USB i Firewire także nie byłoby złym rozwiązaniem. Mielibyśmy jeden lub dwa nowe układy graficzne. Ed Hepler pracując nad kośćmi AAA już tworzył ich następcę, którego nazywał Hombre. Najprawdopodobniej jednak Commodore zaprzestałoby wykorzystywania układów graficznych, z tego samego powodu dla którego przestałi produkować procesory. Problemy z tym były po prostu tak duże, że żadna firma nie mogłaby sobie dać z nimi rady.

Zaryzuję stwierdzenie, że większość czytelników (jeśli nie wszyscy) nie jest do końca zaznajomiona i nie za bardzo wie czym jest „The Deathbed Vigil”. Korzystając z okazji i szansy na to, że może za jakieś 400 lat jakiś archeolog natrafi na egzemplarz tego numeru Total Amiga, może postarasz się dokładnie wyjaśnić co to jest i w jaki sposób powstało?

„The Deathbed Vigil and other tales of digital angst” (w wolnym tłumaczeniu „The Deathbed Vigil (obserwacja konającego) i inne opowieści o cyfrowym niepokoju”) to film poświęcony upadkowi Commodore. Właściwie to dwa filmy. Całość toczy się w ciągu trzech dni. Pierwszy to przeddzień „Dnia Wielkich Zwolnień” (gdy Commodore zwolniło wszystkich za wyjątkiem 35 osób (zaliczałem się do grupy, która przetrwała)), podczas którego oprowadzałem po firmie i rozmawiam z ludźmi. Drugi dzień, to dzień zwolnień. Akcja głównie dzieje się w knajpie Argarita (miejsce częstych spotkań pracowników). No i w końcu dzień trzeci, czyli tytułowa impreza „The Deathbed Vigil”, która odbyła się w domu Randella Jesupa.

Randell planował spotkanie na długo przed zwolnieniami i samym ogłoszeniem bankructwa przez Commodore (które miało miejsce w piątek). Sporo osób z firmy wzięło wtedy wolne z okazji ślubu Mike'a Sinza. Z tego powodu znaczna ich część o niczym nie wiedziała do chwili, gdy zjawili się na przyjęciu.

Powód, dla którego to zrobiłem, jest prosty. Miałem zestaw baterii i kamerę w samochodzie. W poprzedzający te wydarzenia weekend byłem w Teksasie na przesłuchaniach kandydatów do pracy, które zleciło Commodore. Sytuacja była dosyć nieciekawa, burza wisiała w powietrzu. Wziąłem więc kamerę i zacząłem filmować Texas. Z góry jednak wiedziałem, że nie chciałbym tam mieszkać.

Wracając do West Chester, w miejscowości West Goshen nabyłem 8mm taśmę. Zdecydowałem się nakręcić film o naszej firmie. Jakoś to szło do momentu, gdy baterie nie siadły. Gdy ogłoszono zwolnienia (nie dla mnie, lecz większości osób), wiedziałem, że ten materiał to będzie coś. Następnego dnia wziąłem kamerę i starałem się uchwycić jak najwięcej z tego wydarzenia, najprawdopodobniej robiąc to po prostu dla siebie i przyjaciół. Nie nagrało się dużo. Pomyślałem jednak wtedy o zmontowaniu całości. Do głowy przyszła mi Amiga, która mogła całą sprawę uprościć.

Pożyłem więc trochę sprzętu: genlocki SuperGen oraz TBC Plus. Scala MM400 i EE100 pozwoliły mi obsłużyć kamerę oraz panel nagrywania (kupiony, wysokiej klasy zestaw JVC S-VHS). Mój kumpel Mike Rivers przyniósł trochę muzyki swojego autorstwa (uniknęliśmy tym samym całego zamieszania z taniemami), a ja sam napisałem słowa i nagrałem wokale do jednego z utworów (zrobiliśmy to w trzech ujęciach w studio Mike'a).

Składając to wszystko razem, Dale Larson starał się pełnić rolę wydawcy oraz napisał do tego dokumentację/instrukcję. Namówił mnie, abymy adresowali film także do fanów Amigi, a nie tylko dla ludzi przywiązanych do Commodore.

Wspomniałem o dwóch filmach. Ten drugi to właściwie nie film, lecz wycięte z filmu krótkie fragmenty. Posiadałem kilka informacyjnych materiałów, które w możliwie najprostszym sposób przedstawiały historię upadku Commodore. Najlepiej jak tylko potrafiłem złożyłem to w całość. Mój tata zaproponował to, gdy zobaczył wersję „alfa” całego filmu. Nie znał całej historii, a więc niezbyt wiele z tego wszystkiego rozumiał.

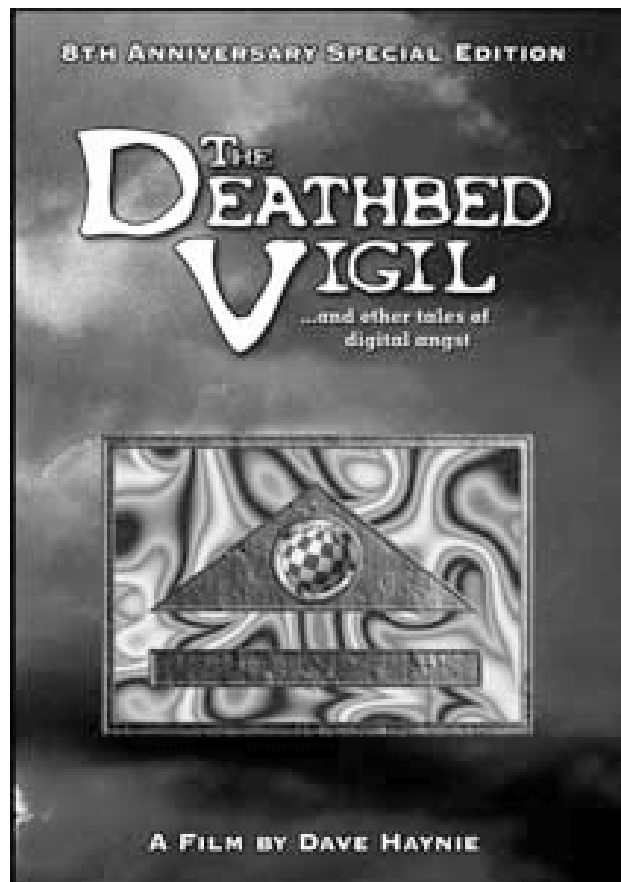
Do kogo według Ciebie ten film jest adresowany? Kogo zainteresuje?

Poważnych fanów Amigi. Zakładam, że tych samych ludzi, którzy mogą kupić nową Amigę. Tytuł, że mój produkt jest znacznie tańszy. Sprzedaliśmy około 3500 kaset VHS z tym materiałem. Stworzyłem wersję DVD z kilku powodów. Nie spodziewałem się dużego popytu, zwłaszcza, że było to 8 lat po upadku firmy. Chciałem się nauczyć jak tworzy się filmy DVD, a w dodatku moje taśmy VHS stawały się coraz starsze. Tak zrodziła się wersja DVD – w dwóch wersjach PAL i NTSC. Jak można się domyślać, wersja DVD oferuje różne dodatki. Stworzyłem nawet teledysk do utworu „The Chicken-Lips Blues”. Jest to piosenka napisana pod wpływem chwili na przyjęciu „The Deathbed Vigil”, którą wykonuje wokalnie i muzycznie Mike Rivers.

Jak można stać się posiadaczem tego materiału?

Wchodząc na stronę www.frogpondmedia.com/dbv

Co będziesz robił przez następnych kilka lat?



„The Deathbed Vigil” jest do nabycia na płycie DVD w tym profesjonalnie wyglądającym opakowaniu.

Jestem pełen nadziei, że moja firma Nomadio rozrośnie się. Mam dużo pomysłów na rozwój cyfrowego radio. Trochę w tajemnicy zmieniamy zdalnie sterowane samochody w roboty. W przyszłości zaczną się podejrzewać, że stały się robotami, bo będą sporo rzeczy wykonywać samodzielnie.

Co robisz w wolnym czasie, gdy nie poświęcasz się całej tej inżynierii?

Życie rodzinne, filmy i zdjęcia. Zwyczajne rzeczy. Dzisiaj instalowałem antenę telewizyjną, aby zapewnić sobie lepszy odbiór obrazu z nadajników naziemnych.

Aby dowiedzieć się więcej o amigowej historii, warto zerknąć w „Archiwa Dave'a Haynie” („The Dave Haynie Archives”), które znajdują się pod adresem <http://www.thule.no/haynie/>. Znaleźć tam można zbiór dokumentów poświęconych układom specjalizowanym Amigi, modułom procesorowym, przeprowadzanym badaniom i wiele więcej na temat tego, co działo się w czasach Commodore.

O, ta strona wróciła. Trochę się tam zmieniło, ale to nadal dobre źródło informacji. W zasadzie to wszystko co miałem z czasów Amigi, a było w formie elektronicznej. Musiałem wskrzesić kilka rzeczy, jak np. ProPage, aby to wszystko przerobić na bardziej zjadliwy format. Na szczęście każdy tworzył wtedy także dokumentację w formacie PostScript, który bez trudu przerabia się na PDF.

W sieci istnieje także prywatna strona Dave'a, na której znajdują się informacje o jego obecnych projektach. Można tam także nabyć wspomniane DVD „The Deathbed Vigil”. Znajdziemy ją pod adresem: www.frogpondmedia.com

Rumba w dżungli

czyli polska ekipa na Breakpoint 2006

Grzegorz Juraszek

Piątek

Nasz podbój Vaterlandu miał rozpocząć się wyłotem z Katowic – Pyrzowic o godzinie 16:30. Umówiłem się z resztą ekipy w Gliwicach w samo południe i muszę przyznać, że ta część planu udała się całkiem nieźle. Tuż po 12:00 zajeżdżał samochód, wioząc następującą ekipę: Kinga i Bonzaj, Kbi, Balon i Flow. Nie było zbyt wiele czasu, więc czym prędzej udaliśmy się do pobliskiego baru studenckiego, by posilić się w tradycyjny, polski sposób (pierogi ruskie) przed daleką i pełną niebezpieczeństw drogą. Tuż po 14:00 ruszyliśmy w dwa samochody (w naszym Margo, Kinga i ja) do Pyrzowic.

Jeżeli nie znacie portu lotniczego Katowice – Pyrzowice, to chwila na wyjaśnienie. Katowice są w nim tylko z nazwy i dla marketingowego lansu. Bardziej precyzyjnie można by go nazwać „zapadła wiocha gdzieś za Tarnowskimi Górami, głęboko w lesie”. Prawdę mówiąc, do Katowic jest stamtąd mniej więcej tyle co do Gliwic – około 35 km. Po przebieciu się przez popołudniowy, świąteczny korek – co zajęło nam jakąś godzinę – rozpoczęliśmy kotowanie... po parkingu lotniska. Okazało się, że parking jest niestrzeżony, za to liczą sobie za parkowanie co najmniej tak, jakby był dookoła okopany i stacjonowało tam wojsko. Mówi się trudno, w końcu lecimy za granicę. Daliśmy sobie założyć po blokadzie na koło (kolejne 20 zł) i uspokojeni nieco w ten sposób, że zostawiamy samochody lepiej zabezpieczone na te cztery dni, udaliśmy się do sali odlotów.

Po przejściu przez niezliczone kontrole, bramki, odprawy i tym podobne szopki, które chyba mają na celu sprawienie wrażenia, że ta godzina z kawałkiem lotu jest warta wydania pieniędzy na tanie linie lotnicze (ponieważ robią się z tego godziny cztery), wdrapaliśmy się do Airbusa A320 firmy WizzAir (czytać „łazaaaa!”) i zajęliśmy miejsca. Lot upłynął spokojnie, nie licząc miliona pytań, które zadała mi Kinga na temat latania. Nie wiem dlaczego, ale zostałem chwilowo ekspertem od awiacji (no tak, to był mój czwarty lot, a jej pierwszy). W ten sposób nie zdążyłem się zbyt mocno znużyć oglądaniem przez okno chmur, chmur i jeszcze raz chmur, gdy już lądowaliśmy.

Frankfurt – Hahn przywitał nas swojskim klimatem rozpadających się powojennych budynków. Zawsze wydawało mi się, że odrapanie rudery to jeden z polskich składników klimatu. Nic bardziej mylnego. Sam port lotniczy wyglądał już lepiej. Na ziemi dogonił mnie SMS od Silenta, który życzył nam dobrej imprezy, bo sam jednak nie dojedzie. Ponieważ mieliśmy trzy godziny do breakpointowego busa, rozłożyliśmy się w barze na piętorku i dla niepoznaki zamówiliśmy parę herbat. Punkt widokowy był niezły, już wkrótce Bonzaj przywodził drepczących po hali przyłotów dwóch znajomo wyglądających typów. Okazało się, że to Reed i Fairlight z kolegą z grupy (ksywy nie pamiętam). Wysłaliśmy Bonzaję w celu zwabienia ich do nas, co mu się nawet udało. Wkrótce okazało się, że w kawiarence czai się więcej scenowców. Gdy zaczynało się robić imprezowo, niepostrzeżenie przyszedł czas odjazdu busa. Niemiecka dokładność nie

zawiodła – bus czekał. Kierowca wprawdzie nie mówił w żadnym cywilizowanym języku (Kbi stwierdził, że jego niemiecki to było jakieś narzecze lokalne), ale dzięki wydrukowanej przez Flowa liście rezerwacji udało nam się policzyć załogę i w sile kilkudziesięciu osób (w międzyczasie dotarli następni) ruszyliśmy. Podróż trwała nadspodziewanie krótko i po kilkudziesięciu minutach byliśmy już na miejscu.

Na miejscu czekała nas zwyczajowa procedura logowania, oczywiście nie było identyfikatorów (jak to na zachodniej imprezie), za to zaobciążono nas plastikowo i pozbawiono po 45 euro od łebka. Suma ta może wydać się dla polskiego scenowca szokująca, a i z tego co się dowiedziałem, dla innych nacji nie jest bez znaczenia, ale organizacja party była postawiona na tak wysokim poziomie, że nie było czego żałować. Takie są realia zachodniej imprezy, co pozostaje w znaczącym kontraście z naszą rzeczywistością. Jednak o organizacji nieco później. Na razie rozglądaliśmy się po party place i szukaliśmy miejsca do okopania się. Było nieźle, bo pod ścianą (o ile kojarzę, to ktoś nam je wcześniej zarezerwował). Wkrótce też spotkaliśmy innych polskich scenowców na imprezie: Hakona, Flapjacka i pewnego Szkota całkiem nieźle mówiącego po polsku o ksywie Azzaro ;). Wkrótce też dojechała ekipa naziemna w składzie Longhi, Ant i Count. Pojawił się też jeden z Plasticów – Tomkh oraz Neuroup z kolegą, którego ksywy nie znam. Tu widać wyraźnie, że problem identyfikatorów był dotkliwy, bo często nie wiadomo było z kim się rozmawia. Hakon przeterminie przywiózł identa ze sobą, ja o tym zapomniałem. Nic to, nauczyłem się orientować na twarze, nie plakietki. A że raport na tym ucierpi, mówi się trudno.

Piątek miał się ku końcowi. Obejrzelśmy nieźle zorganizowaną ceremonię rozpoczęcia party, z wyjaśnieniem motywu „zadymy w dżungli”. O dziwo ;), organizatorom nie chodziło o dzikie ekscesy, ale o „uwolnienie ducha sceny” przez wydawanie produkcji. Ładnie przygotowane (szczególnie posąg Wielkiego Papanui), chociaż nie zupełnie poczułem przesłanie. Po otwarciu był koncert zespołu Ultrasound (fajne aranżacje scenowych kawałków), w tym czasie Kinga polewała nam z okazji swoich urodzin, które obchodzili właśnie w tym dniu. Koncert trwał dość długo, ale ja – zmęczony podróżą – położyłem się spać.

Sobota

Gdy wygrzebałem się ze śpiwora, była mniej więcej 6:30. Cóż począć – przyzwyczajenie wstawania o świcie nie znika po jednej niedospanej nocy. Poszukiwania „białego telefonu” nie trwały długo, tym bardziej że na party place było rozwieszonych mnóstwo kartek z informacją jak tam trafić. Gdy wychodziłem z przybytku, w korytarzu zamajaczyła znajoma morda – Silentriot i Emila! Okazało się, że cwaniak mamiał nas SMS-ami o tym, że się nie pojawi, będąc już dawno w podróży (która trwała prawie dobę). Po wielu przygodach i zapłaceniu za taksówkę z lotniska tyle, co za bilet w obie strony (Balan-tine's w taksówce staje się modny ;), dotarli wreszcie o poranku, by z nami czynić niedobro.

Breakpoint do godzin popołudniowych nie oferował zbyt wiele atrakcji. Tu wyszła kolejna różnica między swojskimi i zachodnimi imprezami – na bigscreenie leciały co najwyżej informacje o planie imprezy, żadnych demek, filmów, teledysku M.I.G.a razy pięćset i tym podobnych wsolnych umilaczy czasu. Sami musieliśmy zorganizować sobie muzykę i zabawę. Longhi wyłuskał od jakichś Niemców kabelek do głośników i już po chwili leciały z jego laptopa swojskie kawałki, aż się Niemcom zrobiło przykro i kazali ściszyć albo oddać głośniki. Udaliśmy, że ściszymy, a oni odwziewczyli nam się Schnappim. Tu mała dygresja, która może zaszokować polskiego scenowca, który nigdy nie odwiedził zagranicznej imprezy – w sali były tony sprzętu za parę ładnych milionów euro, setki laptopów, komputerów, switchy lokalnej sieci, sprzęt organizatorów. Nikt tego nie pilnował, nikt się tym nie przejmował. Ludzie zostawiali laptopy i wychodzili z sali. Ot tak, po prostu. Tylko poza-zdrością.

Zabawny epizod związany z faktem wszechobecnych, bezpiecznych komputerów miał Azzaro. Chcąc uruchomić jakiś stuff z płyty DVD (napędu w laptopie Longhiego nie było), włączył jeden ze stojących sprzętów i przegądał swoją płytę. Wtedy pojawiła się właścicielka, która zbesztła go za dotykanie jej komputera. I w ten sposób Azzaro został hakerem, bo dziewczyna twierdziła, że miała Windowsa na hasło. Jeśli miała, to nie bardzo dało się je zauważyć... Nic dziwnego, że później chodzą po świecie legendy o polskich łobuzach ;).

Powiało nudą, więc sami zorganizowaliśmy sobie imprezę na zewnątrz – zgodnie ze starą scenową prawdą: „real party is outside”. Przy dźwiękach sprawdzonych przebojów typu „Mydelko FA” i „Misio komputerowy”, baunsowaliśmy nisko przy samochodzie Longhiego, aż organizatorom przypomniało się, że w tym miejscu nie można parkować. Nie pomogło tłumaczenie, że kierowca już pił. Pan organizator grzecznie, acz stanowczo, sam usiadł za kierownicą i odprowadził auto na parking za party place. Na parkingu też trwała impreza. Tu węgierska grupa Aenima bawiła się w najlepsze. Przyłączyliśmy się do nich, bo przecież krajanie zawsze się dogadają w tych kwestiach. Już po chwili jeden z grafików wpadł Longhiemu do bagażnika ;).

Nie obyło się też bez wizyty w lokalnym składzie trunków – trzeba było się zaopatrzyć w ostatni dzień pracujący. Nabyte drogie kupno za ciężkie „ojro” dwie skrzynki piwa topniały w oczach do wieczora, po czym stały się tylko wspomnieniem. To samo było z zapasami przywiezionymi z domu. Pozostało tylko drogie i średnio smaczne piwo lokalne. Przy okazji wyszło na jaw, że cena 1.5 euro zawiera 50-centową kaucję za butelkę. Parę osób skorzystało z okazji przeszło się po party place, zbierając porzucone opakowania. Nie wszystkie przyjmowano, ale Countowi podobno w ten sposób zwróciła się wejściówka na imprezę.

Tymczasem na party place coś się zaczęło dziać. Poleciały pierwsze compoty, ale tradycyjnie zignorowałem długie music compo we wszelkich odmianach. Byłem za to świadkiem przeprowadzenia crazy compotu polegającego

na jedzeniu bananów na czas. Jednym ze startujących był Kbi, który dzielnie tykał, zajmując ostatecznie drugie miejsce. Nagroda było to, że nie musieli zwrócić tych bananów :). Wkrótce też zaczęły się „prawdziwe” compoty. Udało mi się przegapić grafikę i pecetowe 4k, ale trafiłem na amigowe intr. Z racji braku produkcji, połączono 4k i 64k. Intro 4k było jedno, produkcji Loonies... i ono zrobiło największe wrażenie ze wszystkich amigowych intr. Następnie poleciały animacje, szczególnie zapamiętałem świetną kreskówkę „The Tits Have Escaped” grup Plusje i Solenoid. W czasie C-64 demo compo dopadł mnie sen, chociaż próby zwalczenia go wypadły marnie, bo wkrótce potem rozpoczął się kolejny koncert, jeszcze głośniejszy niż ten z dnia poprzedniego.

Późnym wieczorem odbyła się ceremonia wręczenia Scene Awards za rok 2005, tradycyjnie już przygotowana przez załogę portalu scene.org i odbywająca się podczas Breakpointa. Całe wydarzenie było zorganizowane i przeprowadzone w imponujący sposób. Na środku sali wydzielono ławki dla nominowanych (wśród nich grupa Plastic, niestety żadnych nagród w tym roku). Ceremonię okraszono specjalnie przygotowanymi na tę okazję jinglami (grafikę robiła Aenima), każda z kategorii miała swojego VIP-a, który wręczał nagrodę – wszystko przypominało Oskary. Prowadzący całą tę szopkę Netpouet miał gadane, z VIP-ami było różnie, z odbierającymi nagrody też. Niektórzy prezentowali oryginalne podejście do tematu „strój wizytowy”, w każdym razie było wesoło, chociaż całość mocno się przeciągnęła. Zwycięskie produkcje prezentowano w całości (listę nagrodzonych znajdziecie na scene.org) i w ten sposób zobaczyłem kilka ciekawych produkcji :). Wśród nominowanych przeważały produkcje pecetowe, chociaż nie obyło się bez amigowych akcentów – dwie nagrody: za najlepszą grafikę i soundtrack, zdobył The Black Lotus za swoje demo „Ocean Machine”. TBL-e prawie całą uroczystość – podobnie z resztą jak i większość party – spędzili z laptopami na kolanach, nie odrywając się ani na chwilę od IRC-a. Co nałóg, to nałóg.

Niedziela

Ponieważ niespodziewanie zrobiło się rano, zamiast pójść spać postanowiliśmy uczynić zadość niekoniecznie świeckiej tradycji i podzieliśmy się wielkanocnym jajkiem. Wzbudziło to zainteresowanie kilku osób, szczególnie jeden Anglik stwierdził dobitnie, że jajek to on nie tyka, bo śmierdzą. „Głupi ci Wyspiarze” – jak powiedziałby Obelix. Za to pewien Niemiec (znowu brak identów!) poczęstował nas z 20-litrowego kanistra miksturą o dźwięcznej nazwie „Schlong” (w wolnym tłumaczeniu „Pytong”). Wyglądało zachęcająco i smakowało nawet niezłe. Niestety, okazało się, że zawartość alkoholu nie przekracza polskich norm co do jogurtu (około 8%). Podziękowaliśmy jednak grzecznie i odwziewaliśmy się przepisem na „truczną familijną” (zawartość alkoholu do 50%). Jak lans, to lans!

Ranem dopadł nas kryzys kuchni. Pierwszy raz w życiu moje świąteczne śniadanie składało się z suchego chleba, jajka i pora, wszystko popite coca-colą i piwem. Co poradzić, życie scenowca polega na ponoszeniu kosztów transformacji społecznej. Zeszłego wieczoru rozdawano nawet darmowe jedzenie (jak się później okazało, grupa Limp Ninja robiła to w ramach promocji swojego dema z hasłem „Jedliście nasze żarcie – teraz na nas głosujcie!” :), ale rano zostały tylko wspomniane wyżej pory. W związku z tym, zebrał się po drodze Silenta z Emilą i ruszyliśmy w miasto szukać pożywienia i bankomatu.

Obie te rzeczy znajdowały się obok siebie. Okazało się, że w święta działa całkiem sympatyczny bar, gdzie podają różne lokalne dziażdwa typu „kiełbasa z serem i kiszoną kapustą”, „bułka z szynką i kiszoną kapustą”, czy też „kiszona kapusta z kiszoną kapustą i kapustą, kiszoną oczywiście”. Mimo wszystko udało nam się znaleźć coś bez kiszonej kapusty i zamówić to czystym germańskim (Silent powiedział coś w stylu „ajneklajnebrotsienwpysk” i dostał bułkę). Były też kosmicznie czyste ubikacje, z których nie omieszkałem skorzystać :). W drodze powrotnej wpadliśmy na pomysł, że miło by było rozruszać party jakimś fajnym, polskim crazy compotem. Chcieliśmy „pożyczyć” z pobliskiego marketu kilka wózków na zakupy, celem zorganizowania wyścigu, ale wymagało to poświęcenia 50 eurocentów, więc unieśliśmy się honorem. W sumie dobrze, bo identyczny pomysł mieli Węgrzy z Aenimy, z tą jednak różnicą, że oni wcieliłi go w życie. Podobno Bonzaj przeżył chwilę grozy, gdy w ustawioną za party place budkę ze sraczkami uderzył rozpedzony wózek pilotowany przez Węgra. Cytując klasykę: „horror, horror, horror!”.

Mnie z nóg zbiło raczej zmęczenie, dwie prawie nieprzespane noce dały znać o sobie. Obudził mnie Bonzaj, informując mnie o najważniejszych compotach (po raz drugi zresztą, za co mu wielkie dzięki). Pokazano gierki 96k, wśród nich komodorowską konwersję znanego chyba każdemu amigowcowi Pinball Dreams. Gra nie jest jeszcze ukończona, ale wygląda identycznie jak oryginał (na miarę możliwości C-64 oczywiście). Można się spodziewać pełnej grywalności, zwłaszcza że wygrała to compo. W kategorii Console/Real Wild (produkcje kodowane na egzotyczne platformy) zobaczyliśmy między innymi demo TBL na PS2 i imponujące efektami (o ile to nie były animacje) demo grupy Shit-faced Clowns na GBA. Były też dema na PSP, komórki i różne inne wynalazki. Ogólnie ciekawe compo, chociaż trudno jest docenić wysiłki twórców, nie znając możliwości sprzętu i wykorzystania go przez scenowców. Wygrał TBL, nie do końca jestem przekonany, czy zasłużenie.

Przyszedł czas na pecetowe 64k. Zapamiętałem dwie produkcje: „Memento” grupy Conspiracy (ładne graficznie, z pomysłem, przegrał naj-

prawdopodobniej z powodu braku łomotu) oraz „Meet the Family” Fairlightu. Produkcja Conspiracy nie wyróżniała się żadnym nowatorstwem kodu, za to była po prostu ładna. Wygrał Fairlight, chociaż moim zdaniem intro jest nudne, widać w nim wyraźne braki silnika (zapożyczonego najprawdopodobniej w całości z wcześniejszej produkcji tej grupy: „Che Guevara”), ale za to miało skoczną muzykę Reeda i było wesołe, a wiadomo że to publiczność scenowa lubi. Mniejsza jednak o produkcje pecetowe, bo „nadejsza wiekopomna chwila” i rozpoczęło się Amiga demo compo! Zgodnie z tradycją Breakpointa, na początku idą produkcje słabsze, by te najlepsze (zdaniem organizatorów) zostawić na koniec. Może to i sugeruje trochę kolejność głosowania publiczności, ale przynajmniej podkreśla klimat. Miejsca mieliśmy prima sort, bo w pierwszym rzędzie, bigscreen był naprawdę wielki, nagłośnienie potężne – nic tylko oglądać. I było co. Szczególnie dwa dema wywołały burzę oklasków. Mowa o „Kilofix” grupy Iris oraz „lux aeterna luceat eis” Ephidreny (tytuł po łacinie znaczy tyle co „a świątość wiekuista niechaj im świeci”). Pierwsze (i zwycięskie) demo jest bardziej klasyczne w formie, czerpiąc z najlepszych tradycji i lat amigowej sceny: dobre efekty, ułożony zgrabnie scenariusz, całość przemyślana pod względem designu. Produkcja Ephidreny jest zupełnie inna, bardzo powolna i statyczna. Wielu ludziom to demo się nie podoba, ale na mnie wywarło ogromne wrażenie. Całość utrzymana w odcieniach brązu, z ciężką, zawodzącą muzyką. Efekty w tym demie każą zastanowić się, czy naprawdę mamy do czynienia z zaledwie kilkudziesięciomegahercowym procesorem i antycznymi układami wyświetlania obrazu. Trudno to opisać, zobaczcie to sami, jeśli tego jeszcze nie zrobiliście. Wersja z party jest robocza, z niecierpliwością oczekujemy na finalną, bo takiego dema nie widziałem od lat. Po demo compo skorzystałem z okazji, żeby pogratulować w raz z Bonzajem koderowi dema, czyli Loaderrorowi⁴Ephidrena. Na koniec jeszcze zobaczyliśmy produkcję The Black Lotus, tym razem bardzo przeciętną – jak na ich możliwości. Co ciekawe, demo nazywało się „Requiem” i tak samo miała nazywać się produkcja Ephidreny. Całe szczęście, że chociaż jedna grupa zmieniła zdanie, bo byłby niezły zgrzyt na compo :).





Tu kolejna dygresja – u nas mówi się, że scena amigowa umarła. Fakt, w Polsce tak praktycznie jest. Na całe szczęście, zachodnie parties pokazują inny obraz. Amigowe compoty cieszyły się wielkim zainteresowaniem i emocjami, publiczność reagowała żywiej niż podczas innych elementów imprezy. To nie jest wrażenie amigowca, ale fakt zauważony na party, którym sam byłem zaskoczony. Przed demo compo na scenę wniesiono wielką flagę Amiga, dało się czuć tego ducha sceny, o którym mówili organizatorzy podczas otwarcia imprezy. Oby i u nas nastąpiły znowu takie czasy, takie emocje i momenty, jak podczas Breakpointa...

Po amigowym demo compo zaplanowany był kolejny koncert, a PC demo compo przesunięto na północ. Bardzo chciałem wytrwać do tego ostatniego compotu, ale trzydniowe zmęczenie dawało o sobie znać. Próbowaliśmy z Kbm i Countem rozruszać się, jeżdżąc przed party place na wózku sklepowym (prawdopodobnie pozostałość po wyścigach Węgrów), ale po zderzeniu z budką z kebami wyskoczył z niej bardzo zły na nas Turek i przegonił nas, wymachując wielkim nożem. Jak z pod ziemi wyrosła też ochrona party. Nie musieli nic mówić, samą obecnością zniechęcili nas do czynienia niedobra wózkami.

Żeby nie usnąć, usiadłem w namiocie przy party place, gdzie rozstawiono mniejszy ekran (taki wielkości bigscreenów na polskich imprezach), wyświetlający to samo, co ten główny. Zebrała się polska ekipa, pojawił się Azzaro, Kbi i Bonzaj, dyskutujący o czymś z zawzięciem z Kalmsem^TBL. Tymczasem PC demo compo wciąż trwało. Bolesnie trwałem z głową na ławce, próbując przeżyć dwadzieścia kilka beznadziejnych, mrugających ekranem i zgrzytających głośnikami gniotów. Wszystkie te „dema” albo nie przedstawiały sobą nic, albo zupełnie nie czują klimatu pecetowej sceny. Może są tacy, którym podobają się migające na ekranie kropki i kreski, przy akompaniamencie wycia wszystkich potępieńców piekieł lub infradźwiękowych drgawkach głośnika basowego. Ja miałem dość, a chciałem wytrwać do polskiej produkcji Anadune^Nah Kolor. Nie do końca mi się to udało, bo obejrzałem tylko urywki. Gdy na ekranie pojawiło się – jak się później okazało – przedostatnia produkcja, czyli demo grupy Synesthetic (kolejne łup łup, mig mig, tylko w nieco lepszym wydaniu), dałem za wygraną. Idąc w kierunku

śpiwora rzuciłem jeszcze okiem na „Deities” grupy MFX. Pod bigscreenem rytmicznie podrygiwała grupka ludzi w wieku mniej więcej minus dziesięć lat w stosunku do mnie. Wyglądali na dopalonych i szczęśliwych z tomatu wydobywającego się z głośników i epilepsji wylewającej z ekranu. Popatrzyłem jeszcze chwilę, ale mój mózg domagał się odpoczynku. Rano okazało się, że demo MFX wygrało ze sporą przewagą głosów. Nie, zdecydowanie nie rozumiem gustów PC sceny. To pewnie dlatego, że nie wychowałem się na Quake, tylko na River Raidzie. Coś w tym jest.

Poniedziałek

Ostatni dzień party nadszedł nieubłaganie. Właściwie nic już się nie działo. Halę i jej okolice zdominowały wszechobecne śmieci, w których brodziliśmy wszyscy. Rano stada partyzantów zwinęły swój sprzęt i ruszyły do domów. Nagle okazało się, że wszelkie dobra zgubione przez polską ekipę automatycznie odnajdują się same. Silent odnalazł swoje karty kredytowe, Azzaro odzyskał swój dysk twardy, który zostawił w czymś komputerze, nie będąc tego w ogóle świadom, ja pozbierałem pogubione w czasie snu drobne. Może się powtarzam, ale kiedy tak będzie na polskich imprezach? To kwestia mentalności ludzi, nie poziomu zamożności. Nie sądzę, żeby Niemcy gardzili laptopami. Po prostu jest inaczej... Obok bigscreenu było stoisko z koszulkami, przeróżne wzory i nadruki (w tym połowa z tekstami o Chucku Norrisie). Gdy jego właściciele szli spać, wystawiali kubek i karteczkę z napisem „Tu wrzucać pieniądze za towar”. Towar leżał oczywiście obok, w tym znana zapewne paru osobom książka o scenie „Freaks”, na której okładce widnieje tyłek Kierownika (o dziwo, ubrany). Przeglądałem egzemplarz, który kupił Magic^Nah Kolor. Smutne jest to, że w całej, sporej książce o scenie 8-bit i amigowej, o naszym rodzimym podwórku jest zaledwie strona. Oprócz tego jest mowa o grupach takich jak Potion czy Mawi, ale historia polskiej sceny streszczona jest dosłownie w kilkunastu zdaniach, jest w niej też sporo nieścisłości. Rozmawiałem o tym trochę z Magicem, który pojawił się na party po raz pierwszy od 7 lat, jego ostatnią imprezą był Satellite'99. Powspominaliśmy trochę, Magic poczuł nostalgii i wykreślił numer do Dreamera, budząc go w świąteczny poranek ;).

Około południa organizatorzy zaczęli nas delikatnie, acz stanowczo wypraszać z sali, zabierając się dziarsko do demontażu sprzętu. Spakowaliśmy się i wyszliśmy na dwór, na szczęście pogoda dopisywała, żegnając nas słońcem. Siedzieliśmy więc na dworze, czekając na autobus, który miał nas odwieźć na lotnisko. Wszyscy byli zmęczeni, nawet rozmawiać się już nie chcieli tak jak przedtem, podyskutowaliśmy tylko trochę o designie w demach i dylemacie „robić dema pod publikę, czy po prostu dobre?” Znowu wszystko przewinęło się, tylko w przeciwną stronę: autobus, terminal, dwie godziny w barze na lotnisku i procedura odprawy. Celnicy mieli mały problem z Kbm, który uparł się wyglądając „bardzo gotycko” (długi, zniszczony, czarny płaszcz) i został poproszony o zdjęcie płaszcza i butów. Tego drugiego celnicy pewnie żałują jeszcze do dzisiaj ;). Podróż powrotna minęła bez przeszkód, odebraliśmy samochody z parkingu i wyruszyliśmy do domu. Ponieważ miałem najbliżej, czekałem na wiadomości od Plasticów jadących do Łodzi i Longhiego zmieniającego do Wrocławia samochodem.

Jak dowiedziałem się później od tej drugiej ekipy, po drodze widzieli dużo zła i nagłej śmierci na drogach (jak to dobrze lecieć samolotem!), natomiast Ant poczuł się nieswojo i musiał opróżnić żołądek. Problemem było to, że na autostradzie się nie parkuje. Natychmiast (ci Niemcy to mają jakąś komiksową obsesję) pojawiła się służba drogowa, która zaproponowała holowanie. Longhi szybko przeszukał swój pamięciowy słowniczek zdań niemieckich na każdą okazję, pomijając tak niezastąpione kwestie jak (cytuje): „Mister! Kaine fahren, benzina kaput” i jakoś się ich pozbył. Teraz jest posiadaczem jedynego w kraju Opla Corsa z bagnem w środku i zastanawia się, czy może nie taniej wyjdzie sprzedać taki unikat na Allegro i kupić inne auto, niż angażować w czyszczenie go myjnię ręczną. Sprawa jest rozwojowa.

Podsumowanie

Siedząc przy ognisku jeszcze na party, rozmawiałem z Silentem o organizacji takiej imprezy, o tym jak bardzo jest dopracowana. Doszliśmy do wniosku, że to kwestia dwóch rzeczy: pieniędzy, które miała impreza (100 tysięcy euro od sponsorów, wśród których były firmy takie jak Intel i ATI, oprócz tego wejściówki i tak dalej), ale także ludzi i ich podejścia. Organizatorzy bardzo przejmowali się swoją rolą i byli do niej przygotowani. Po prostu widać było, że wiedzą co robią. Mnie osobiście nie podobało się parę szczegółów – wspomniany brak identów, słabe wypełnienie czasu między compotami, niezbyt dobre jedzenie na miejscu (to podobno standard od lat). Jednak oprócz tego było miło i sprawnie, compoty odbywały się o czasie lub informowano o ich przesunięciu np. z powodu wciąż spływających prac. Chciałbym napisać, że życzę organizatorom polskich imprez tego poziomu, ale doskonale wiem, że to niemożliwe. Nie ta skala, nie takie realia. Wygląda na to, że pozostają nam małe, klimatyczne meetingi znajomych, natomiast na „prawdziwe” party trzeba teraz jeździć za granicę. To jedna z rzeczy, o których pisało w książce „Freaks”: polska scena nigdy nie potrafiła wyrwać się z zaciągnięcia. Próby takie jak Intel Outside i Symphony'03 nie przełamały stereotypu wschodnioeuropejskiej wsi scenowej, jak nas widzą na Zachodzie. Czy możemy to jeszcze zmienić? Pewnie, że tak! Jak to powiedział jeden z organizatorów Breakpointa: „róbcie więcej dem!” I myślę, że w tym jest sposób – wystawianie produkcji na parties najlepiej wpływa na scenę. Wtedy są sponsorzy, imprezy, dobra organizacja. A przecież tego oczekujemy po dobrych parties, takich jak Breakpoint'06.

I tym optymistycznym... Wasz party reporter
Fei/www.amiscena.org

ANotice 2

Robert Williams odrywa samoprzylepne karteczki, którymi oblepiony jest jego monitor i zastępuje je ANotice.

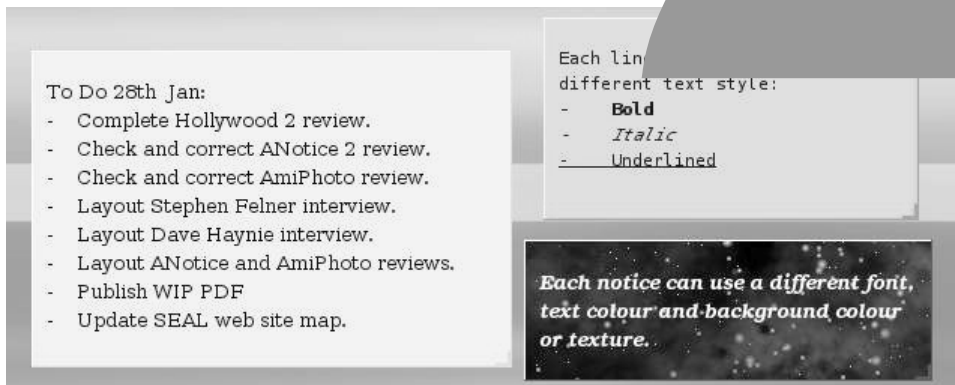
Osób, które posiadają wiele poprzyklejanych do monitora kolorowych karteczek mających za zadanie przypominać o istotnych sprawach, czy numerach telefonów, jest z całą pewnością wiele. ANotice 2 to tani program z gatunku shareware, który pozwala umieszczać tego typu karteczki na ekranie Workbencha. Szybki rzut okiem na Aminet pozwala stwierdzić, że nie jest to pomysł nowy, niemniej ANotice 2 to jedyne tego typu oprogramowanie napisane natywnie dla AmigaOS 4.0, które w dodatku posiada interesującą funkcję umożliwiającą wymianę notatek pomiędzy różnymi, połączonymi w sieć Amigami.

Instalacja

ANotice 2 dostarczane jest drogą elektroniczną lub za dodatkową opłatą na płycie CD. W obu przypadkach proces instalacji na dysk twardy wygląda tak samo – przy wykorzystaniu standardowego, amigowego programu *Installer*. Całość zajmuje 4 MB miejsca na dysku.

Użytkowanie

Przy pierwszym uruchomieniu programu na ekranie pojawia się jednokolorowe okienko, wzorowane na styl kolorowej karteczki, które zawiera przykładowy tekst z dostępnymi wzorami jego formatowania. Maksymalnie może zostać wyświetlonych 13 takich „karteczek” (dalej będą nazywał je notatkami) przy czym istnieją dwa ich rodzaje: graficzne i tekstowe. Notatka graficzna wyświetla dowolny obrazek ładowany za pomocą datatypów i działa to na zasadzie wirtualnej ramki na zdjęcia bądź obrazki, którą możesz umieścić na blacie. Nie można zmieniać jej wymiarów, tak więc zanim wybierzesz obrazek,



Rodzaje notatek, każda w odmiennym stylu. Okienka Anotice wyglądają przejrzysto bez ramek czy gadżetów.

należy go przeskalować dowolnym programem do obróbki grafiki. Program umożliwia też wyświetlenie negatywu żadanego obrazka, lecz nie potrafi znaleźć dla tej funkcji praktycznego zastosowania.

Notatki tekstowe stanowią sedno programu, a w związku z tym wyposażono je w cały szereg różnego rodzaju opcji. Każda z nich może posiadać swój własny kolor dostępny z gamy 11 domyślnych barw plus dwóch dowolnie zdefiniowanych przez użytkownika. Jeżeli nie mamy pomysłu na kolor, możemy wybrać jedną z pięciu domyślnych tekstur lub jedną z dwóch, które sami wcześniej ustaliliśmy. Przy wybranym kolorze tła można zastosować połowiczną lub całkowitą przezroczystość. Przezroczystość połowiczna (50%) opiera się na ditheringu koloru notatki. Autorzy pracują nad prawdziwą przezroczystością, która będzie dostępna w przyszłych wersjach.

wybór koloru tła, niezmiernie trudno jest dobrać taką kombinację, która będzie ze sobą kontrastować.

W celu zmiany tekstu widniejącego na notatce, należy wykonać na niej dwuklik albo wybrać „Edit” z menu „Text”. Czynność ta sprawi, że w okienku notatki pojawi się kursor. W obecnej wersji kursor może być przesuwany wyłącznie przy pomocy klawiszy kierunkowych (nie można przemieszczać go myszą) oraz nie jest możliwe wskazanie dowolnego wyrazu z notatki. Autorzy twierdzą, że zostanie to wprowadzone w kolejnych wersjach. W miejsce, w którym znajduje się kursor możesz wkleić dowolny tekst znajdujący się w systemowych schowku. Cały tekst notatki możesz także skopiować do schowka lub zapisać do pliku.

Z okienka dowolnej notatki możesz wydać polecenie zapisu, które sprawi, że zostaną zapisane

Notatka graficzna wyświetla dowolny obrazek ładowany za pomocą datatypów i działa to na zasadzie wirtualnej ramki na zdjęcia bądź obrazki

Tekst notatki można napisać dowolną czcionką systemową, o rozmiarze nieprzekraczającym 24 punktów. Obsługiwane są czcionki proporcjonalne i nieproporcjonalne, niemniej w testowanej przeze mnie wersji program miał problemy z zawijaniem tekstu w przypadku czcionek proporcjonalnych. Przy czcionkach TrueType, ANotice wykorzystuje systemowe możliwości ich wygładzania. Należy pamiętać, że o ile każda notatka może być napisana różną czcionką, o tyle w obrębie jednej notatki możemy posługiwać się wyłącznie jednym jej rodzajem. Style tekstu, takie jak pogrubienie, pochycenie czy podkreślenie są możliwe, lecz nie da się ich łączyć (np. nie można mieć jednocześnie tekstu pogrubionego i pochycionego). Kolor tekstu, podobnie jak kolor tła, może zostać wybrany z 11 domyślnie ustalonych lub dwóch zdefiniowanych przez użytkownika. Z uwagi na to, że wyboru koloru

wszystkie otwarte notatki wraz z ich pozycją i ustawieniami. W przypadku umieszczenia ANotice w katalogu WBStartup będziesz w stanie korzystać z programu jak z prawdziwych przyklejanych karteczek. Przyszłości marzy mi się możliwość automatycznego zapisywania ustawień notatek przy każdorazowej ich, jakiegokolwiek modyfikacji. Obecnie dosyć łatwo zapomnieć o dokonaniu zapisu poczynionych zmian przed wyłączeniem komputera.

Tryb serwera

Jeżeli jesteś szczęściarzem i posiadasz kilka Amig spiętych w sieć, które działają pod systemem AmigaOS 4.0, możesz skorzystać z sieciowych funkcji programu. Na jednym komputerze uruchamiasz *ANotice_Server*, a na

.info

Producent
Alinea Computer

WWW
www.alinea-computer.de

Cena
drogą elektroniczną 5.95 Euro
na płycie CD 9.95 Euro

Wymagania
AmigaOS 4.0, 4MB wolnego
miejsca na dysku twardym

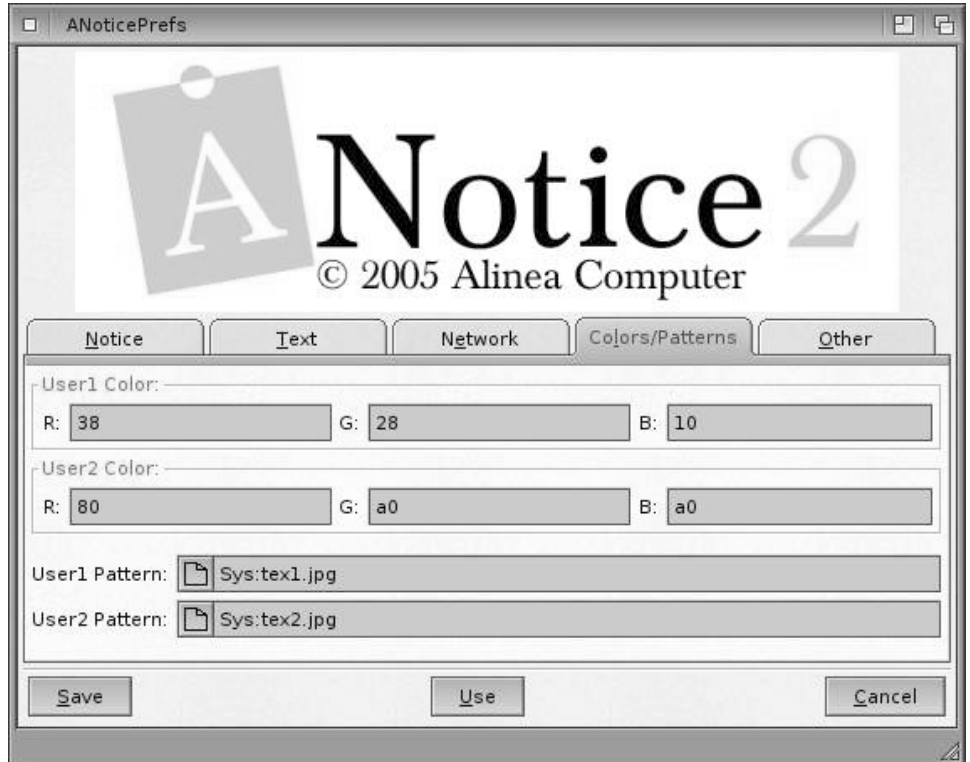
Recenzowany egzemplarz
dostarczony przez
Alinea Computer.

Recenzje

naależy odpowiednio skonfigurować, aby nastąpiło połączenie z serwerem. Od teraz na komputerze, gdzie uruchomiłeś program serwer możesz tworzyć notatki, a następnie eksportować je do katalogu `ENVARC:ANotice` zachowując szablon nazewnictwa plików. W momencie gdy na innych komputerach uruchomisz ANotice z włączoną funkcją sieciową, program będzie starał się wczytać wszystkie notatki dostępne na komputerze-serwerze. Notatek stworzonych na serwerze nie można zmieniać na komputerach, gdzie działa klient. To jest jedyna rzecz, która odróżnia je od siebie. W obecnej wersji programu niektóre z elementów notatki stworzonej na serwerze (kolor tła, rozmiar, formatowanie tekstu itd.) nie są uwzględniane przy ich wyświetlaniu na komputerze-kliencie. Trochę mnie to rozczarowało, bo zdarza się, że tekst nie pasuje do domyślnego rozmiaru notatki.

Ustawienia

Wraz z ANotice dostarczany jest oddzielny program konfiguracyjny pozwalający ustawić kilka domyślnych elementów dla nowych notatek. Ustawienia obejmują rozmiar i umiejscowienie na ekranie okienka z notatką, kolor jej tekstu i tła, jak również trójwymiarowe obramowanie. Nie znalazłem możliwości ustawienia domyślnego rodzaju i rozmiaru czcionki. Wydaje mi się, że byłby to całkiem pożyteczny dodatek. Warto wspomnieć, że w programie konfiguracyjnym można zdefiniować własne kolory (do zastosowania przy tle i tekście) jak i tekstury. Istnieje również możliwość uruchomienia programu w stanie zikonifikowanym zamiast normalnym, aby nie zabierać cennego miejsca na ekranie naszego Workbencha.



W tej zakładce programu konfiguracyjnego można zdefiniować własne kolory i wybrać tekstury, które wykorzystamy w swoich notatkach.

Podsumowanie

Jeśli szukasz programu pozwalającego zamieszczać na ekranie wszelkiego rodzaju notatki, ANotice 2 spełnia powierzoną mu funkcję. Nie jest to program rozbudowany, lecz na swój sposób to jest właśnie jego prawdziwa zaleta. Pomimo tego, że w programie nie prze-

widziano miejsca dla takich elementów jak przypomnienia czy lista rzeczy do wykonania, można go w tym celu także wykorzystać. W trakcie pisania tego tekstu sprawdziłem kilka darmowych, dostępnych na Aminecie rozwiązań i muszę stwierdzić, że żadne z nich nie posiadało takich możliwości i tak przyjaznego wyglądu co ANotice. Sądzę więc, że program jest wart swojej ceny.

Nasza ocena

Za

- proste i przejrzyste okienka z notatkami,
- notatki z obrazkami,
- tryb serwera.

Przeciw

- brak możliwości zaznaczenia fragmentu tekstu, czy też stosowania różnego stylu w obrębie notatki,
- większość cech jest raczej podstawowa.



4

Całkiem niezły!



AmiPhoto

Zawsze jest miło, gdy na amigowym rynku pojawia się nowy twórca oprogramowania. Robert Williams i Mick Sutton przyglądają się flagowemu produktowi debiutującej firmy Alinea Computer.

Czy posiadasz na dysku pokazną kolekcję zdjęć wykonanych aparatem cyfrowym i chciałbyś w prosty sposób je przeglądać i nimi zarządzać? Alinea Computer, nowa firma na amigowym rynku, prawdopodobnie ma rozwiązanie, którego szukasz! Wszystkim posiadaczom aparatu cyfrowego na pewno dobrze jest znany ten problem – wykonuje się mnóstwo zdjęć, które przeobrażają się w ogromną kolekcję plików. Większość z nich ma nadane niewiele mówiące nazwy jak „IMG_0354.jpg”, po których trudno zorientować się jakie właściwie zdjęcia przedstawiają. Przez wiele lat dostępne były różne programy, które służyły do tworzenia tzw. miniatur, aby tylko wspomnieć o wspaniałym PhotoAlbum. Jest także kilka programów natywnych dla AmigaOS 4.0, takich jak Thumb czy STRCatalog. Problem z nimi jest jednak taki, że mogą jedynie pomóc znaleźć zdjęcie, podczas gdy nie posiadają żadnych funkcji umożliwiających organizację całej kolekcji. AmiPhoto daje możliwość nie tylko tworzenia miniatur zdjęć w celu ich szybszego przeglądania, ale także pozwala je katalogować.

Instalacja i prezentacja

AmiPhoto dystrybuowane jest na płycie, którą otrzymujemy w stylowym pudełku z profesjonalnie wyglądającą wkładką. Dobre pierwsze wrażenie jest podtrzymane przez ładnie przygotowaną i przemyślaną zawartość płyty. Po jej włożeniu i uruchomieniu programu „Start”, oglądamy ekran powitalny, który daje nam możliwość zainstalowania AmiPhoto. orzeźwienia dokumen-

tacji (zarówno w formacie PDF jak i AmigaGuide) oraz uzyskania dostępu do części dysku, w której znajduje się darmowe oprogramowanie dołączone jako dodatek. Jest to idealne rozwiązanie dla wszystkich początkujących użytkowników. Mogą zapoznać się z zawartością płyty bez konieczności przedzierania się przez wszystkie podkatalogi. Zdaje się, że wprowadzenie przygotowane posługując się programem Hollywood. To miło, że wykorzystuje się dobre programy!

Wybierając opcję instalacji, uruchomiony zostanie standardowy amigowy program instalacyjny. AmiPhoto potrzebuje około 20 MB wolnego miejsca na dysku. Po zakończeniu tej operacji i otwarciu szuflady programu, naszym oczom ukażą się dwie ikony „AmiPhoto” i „AmiPhoto_newlib”. Dokumentacja zaleca uruchomienie „AmiPhoto”, lecz wskazuje jednocześnie, że wersja „newlib” może okazać się trochę szybsza. Ta druga nie była jednak dokładnie testowana. My spróbaliśmy obu wersji i nie stwierdziliśmy żadnych widocznych różnic na korzyść „newlib”, nawet wtedy gdy importowaliśmy setki plików. Decydując, że będziemy trzymać się wersji zalecanej przez dokumentację, możemy po raz pierwszy uruchomić program. Na tym etapie zostaniemy poproszeni o podanie numeru seryjnego, który można znaleźć na wewnętrznej stronie okładki płyty CD. Gdy to uczynimy, możemy rozpocząć użytkowanie.

Użytkowanie

Interfejs AmiPhoto wyglądem przypomina pro-

.info

Producent
Alinea Computer

WWW
www.alinea-computer.de

Cena
Pełna wersja..... £19.95

Wymagania
AmigaOS 4.0, 32 MB RAM, 20 MB wolnego miejsca na dysku.

Testowane na:
AmigaOne XE G4 800 MHz, 512 MB RAM
karty graficzne ATI Radeon 7500 oraz
Voodoo 3 3000.

Recenzowany egzemplarz dostarczony przez
Alinea Computer.

gram iPhoto firmy Apple, z listą katalogów znajdującą się w lewej dolnej części i obszarem z miniaturkami po prawej. Do programu dołączono kilka przykładowych katalogów (ze zdjęciami kwiatów i Amig), można więc go przetestować. Katalog jest spisem obrazków (zdjęć), do którego dowolnie możemy dodawać inne obrazki (zdjęcia) z różnych lokacji na twardym dysku. Dla przykładu, jeżeli posortowałeś zdjęcia w katalogach po dacie ich utworzenia lub miejsca gdzie zostały wykonane, możesz stworzyć nowy katalog i dodać do niego wszystkie zdjęcia dotyczące konkretnej osoby gdziekolwiek i kiedykolwiek zostały zrobione. Aby stworzyć nowy katalog, należy wybrać „Create catalog” (Stwórz katalog) z menu „Catalog” i nazwać go. Zdjęcia można dodawać przy pomocy okien wyboru plików. Możliwe jest dodawanie wielu zdjęć jednocześnie, lecz program nie obsługuje tzw. rekursywnego zczytania plików z podkatalogów. Przenoszenie plików z ekranu Workbench na okno AmiPhoto lub na jego ikonę (opcjonalnie) na pasku AmiDock dodaje je do aktualnie wybranego katalogu. AmiPhoto tworzy miniaturki o ustalonym, z góry zdefiniowanym rozmiarze. Jest on wystarczający, aby bez problemów zidentyfikować większość obrazków. Miniaturki są dosyć ostre, lecz zdarza się czasami tzw. pikselizacja, którą można było by poddawać efektowi wygładzania.

Wskazówka: Jeżeli posiadasz katalogi z dużą ilością zdjęć, szybkim sposobem na wybranie ich wszystkich jest posłużenie się funkcją „Select” (Wybierz) z menu „Control” okna wyboru plików. Następnie należy upewnić się, czy wzorzec plików w polu „Pattern” jest ustalony na „#?” i kliknąć w przycisk „Select” (lub wcisnąć klawisz Enter).

Gdy już posiadamy jakieś zdjęcia w katalogu, po kliknięciu w jakąkolwiek miniaturkę poddajemy ją wyborowi, co jest zaznaczone niebieską obwódką. W dolnej, lewej części okna pojawiają się wówczas informacje takie jak nazwa pliku, data utworzenia, rozdzielczość, rozmiar (w pikselach i kilobajtach) oraz podstawowe dane uzyskane z metatagów EXIF (w przypadku plików JPEG – przyp. tłum.). Te ostatnie zawierają informacje o czasie naświetlania, wielkość przysłony oraz wartości F-stop. Dalsze metatagi EXIF dostępne są po otwarciu okna informacyjnego. Możesz je zawsze pozostawić otwarte, aby program na bieżąco udostępniał informacje wraz z wybieranymi zdjęciami. AmiPhoto umożliwia także wprowadzenie komentarza do meta-

AmiPhoto

© 2005 Alinea Computer

Start installation

Read PDF-Guide

Read AmigaGuide

Freeware

Imprint

Quit

Imprint

Idea

Ricco Clemens
Simon Neumann
Torsten Hees

Programming

Ricco Clemens

Design

Simon Neumann

Testers

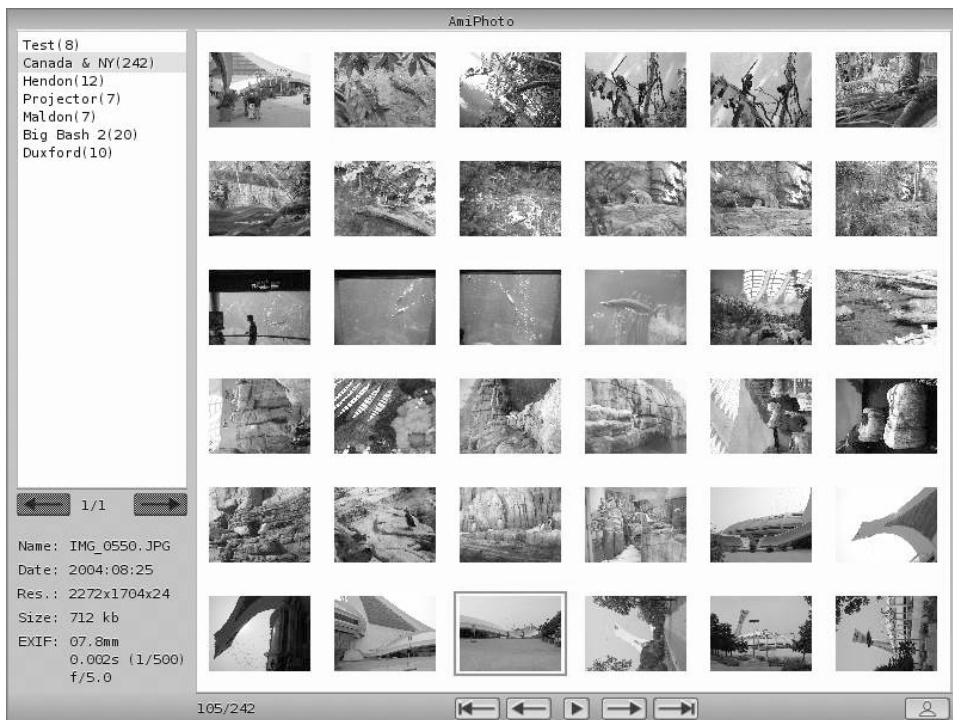
Javier de las Rivas
Tony Aksnes
Torsten Hees

Spezial thanks go to:

Michael Christoph
Steffen Haeuser
Thomas Rapp

© Copyright by
Alinea Computer
Geschwister-Scholl-Straße 26
D-61273 Wehrheim
Germany
+49 (0) 6081 / 5769988
info@alinea-computer.de

Ekran powitalny płyty CD z AmiPhoto, który sprawia, że pakiet robi dobre wrażenie profesjonalnego wykonania.



AmiPhoto w akcji. Większe katalogi, takie jak ten, wyświetlane są momentalnie po wygenerowaniu miniaturki.

tagów EXIF wybranego zdjęcia. Ta opcja dostępna jest z menu okna „Info”.

W dolnej części głównego okna znajdują się przyciski nawigacyjne. Przy ich pomocy możemy przemieszczać się między kolejnymi zdjęciami, jak również skoczyć na początek lub koniec katalogu. Nie istnieje możliwość skoku o tzw. „stronę”, nie ma także suwaka przewijania. Wersja 1.2, która niedawno ujrzała światło dzienne, pozwala przy pomocy klawiszy PageUp i PageDown poruszać się we wspomnianym trybie „stronicowym”.

Po ponownym kliknięciu w wybrane zdjęcie następuje jego wyświetlenie na pełnym obszarze aktualnie zajmowanym przez miniaturki. Obecnie AmiPhoto nie posiada możliwości przeglądania zdjęcia w pełnej rozdzielczości, chyba, że jego rozdzielczość mieści się w granicach okna

programu. Istnieje funkcja przeglądania zdjęć zewnętrznym programem, do którego ścieżka dostępu określana jest w tooltipach AmiPhoto.

W wersji 1.2 autorzy dodali funkcję obracania zdjęć. Przytrzymując klawisz CTRL i wciskając klawisze kierunkowe „lewo” i „pravo” obracamy obraz odpowiednio zgodnie lub przeciwnie z kierunkiem wskazówek zegara. Warto mieć na uwadze, że czynność obracania sprawia, że obrócony obraz zapisuje się na dysk modyfikując oryginalny plik, co dla niektórych może być kłopotliwe. Sądzę jednak, że program wykonuje tę operację bez ponownej kompresji obrazka, co nie powoduje utraty jakości. Nie jest to jednak nigdzie wyraźnie sprecyzowane, a wnioskuje to wyłącznie po tym, że AmiPhoto wykorzystuje do obrotów pakiet narzędzi JPEGTools. Także z tego powodu, program na chwilę obecną nie umożliwia obracania obraz-

ków w formacie innym niż JPEG. W przyszłości byłoby naprawdę wspaniale, gdyby AmiPhoto mógł wykorzystywać dane orientacyjne zapisywane do plików JPEG (w EXIF – przyp. tłum.) przez niektóre aparaty cyfrowe. W trybie przeglądania zdjęć program także umożliwia, przy pomocy klawiszy kierunkowych lub przycisków w dolnej części okna, przemieszczanie się między kolejnymi zdjęciami. Zarówno w trybie miniaturki jak i przeglądania możemy wcisnąć przycisk „Play”, aby rozpocząć pokaz kolejnych zdjęć rozpoczynając od aktualnie wybranego. Każde zdjęcie wyświetlane jest przez około 3 sekundy i nie istnieją jak na razie żadne opcje pozwalające dostosować ten element programu do własnych potrzeb.

Jeżeli będziesz wykorzystywał AmiPhoto do zarządzania zdjęciami zgranymi z Twojego aparatu cyfrowego, funkcje jakie w tym zakresie oferuje program powinny przypaść Ci do gustu. Istnieje możliwość zmiany nazwy wybranego zdjęcia, skopiowania go do innego katalogu na dysku lub skasowania z dysku. Jak można się spodziewać, AmiPhoto pozwala również skasować zdjęcie z danego katalogu w programie, jednocześnie zostawiając je w innych katalogach oraz w pliku na dysku.

Prędkość

Jedną z zalet natywnego działania programów pod AmigaOS 4.0 powinna być znacznie szybsza praca niż podobnych programów uruchomionych w trybie emulacji 68k. Z przyjemnością stwierdzamy, że w naszych testach AmiPhoto przebił zarówno PhotoAlbum pracujący pod emulacją, jak i wszelkie inne natywne dla AmigaOS 4.0 narzędzia o podobnym działaniu, które udało nam się znaleźć. Przy takiej samej ilości zdjęć w katalogu AmiPhoto generował miniaturki o 33% szybciej niż najszybszy z konkurentów (porównania prędkości znajdują się w ramce). Po ich wygenerowaniu, w sytuacji gdy z poziomu interfejsu przeniesiemy się do innego katalogu lub zamkniemy program, AmiPhoto zapyta się czy zapisać katalog miniaturki. Są one zapisywane do głównego katalogu programu, niezależnie od miejsca gdzie znajdowały się obrazki z których powstały. Przy kolejnej próbie otwarcia katalogu, jego zawartość pojawi się znacznie szybciej. Kolejną zaletą tej funkcji jest to, że jeżeli katalog miniaturki powstał z obrazów znajdujących się na przykład na płycie CD, możemy je dowolnie przeglądać bez potrzeby umieszczenia dysku w napędzie. AmiPhoto będzie co prawda domagać się włożenia stosownej płyty, lecz po kilkukrotnej odpowiedzi „Cancel” miniaturki zostaną wyświetlone.

```

Info
Path: Files:Photos/Canada&NewYork/IMG_0550.JPG
Camera: Canon PowerShot A80 (Canon)
Date/Time: 2004:08:25 19:54:23
Flash used: No
Focal length: 7.8mm (35mm equivalent: 40mm)
CCD width: 7.11mm
Exposure time: 0.0020 s (1/500)
Aperture: f/5.0
Metering Mode: center weight
Jpeg process: Baseline
Comment: Modified Comment
    
```

Okno informacyjne, które przedstawia informacje EXIF znajdujące się wewnątrz przeglądanego obrazka.

Co to jest EXIF?

EXIF (Exchangeable Image File Format) to standard metadanych, które zawarte są w plikach JPEG. Producenci aparatów cyfrowych wykorzystują go do przechowywania informacji o stanie aparatu w momencie wykonywania danego zdjęcia. Zazwyczaj EXIF zawiera takie informacje jak nazwa i model aparatu, wielkość przysłony, tryb pracy lampy błyskowej, czas naświetlania i rodzaj mierzenia światła, aby ustawić ekspozycję (metering mode). Inna użyteczna informacja to na przykład data wykonania zdjęcia. Jest ona niezależna od daty utworzenia/modyfikacji pliku, która to może łatwo ulec zmianie np. w przy edycji zdjęcia.

Interfejs użytkownika

Interfejs AmiPhoto umożliwia zmianę jego wyglądu przy pomocy tzw. „skórek”, których kilka rodzajów jest dostarczanych wraz z programem. Gdy wydaje nam się, że ich wybór jest zbyt mały, możemy poszukać innych na Aminecie. Skórki zmieniają GUI programu zarówno od strony kolorystycznej jak i wyglądu, lecz nie mają wpływu na podstawowy układ rozmieszczenia jego elementów. GUI posiada pewne istotne ograniczenie – nie można zmienić rozmiarów jego okna. Prosty z tego wniosek, że program nie potrafi czerpać korzyści z ekranów

Test szybkości

Aby sprawdzić jak AmiPhoto wypadnie w porównaniu z innymi programami do generowania miniaturk, nakazaliśmy każdemu z nich wygenerowanie miniaturk dla katalogu składającego się z 242 zdjęć wykonanych aparatem cyfrowym. Każde miało od 2 do 4 megapikseli co łącznie dało 267 MB. Wyniki przedstawiają się następująco:

AmiPhoto	2:57
AmiPhoto_ Newlib.....	2:57
PhotoAlbum (68K w trybie emulacji JIT)	6:25
Thumb (natywny dla AmigaOS 4.0).....	4:14
STRCatalog (natywny dla AmigaOS 4.0)	7:35



Niektóre ze skórek dostarczane wraz z programem są przyjemniejsze dla oka niż inne! Wybór należy do Ciebie, a jeżeli nie znajdziesz nic co Ci odpowiada, możesz zawsze stworzyć coś własnego.

otwartych w wyższych rozdzielczościach. Istnieje opcja pozwalająca otworzyć program na własnym ekranie, lecz to nadal nie niweluje tej niedogodności, gdyż główne okno programu pozostaje w tych samych, domyślnych rozmiarach. To ograniczenie daje się szczególnie we znaki w sytuacji, gdy przeglądamy zdjęcia o rozdzielczościach wyższych niż rozmiary okna i nie ma żadnego sposobu, aby okienko rozciągnąć, powiększając tym samym zdjęcie. Kolejną dziwną przypadłością GUI jest to, że nie posiada przycisków zamykania ani zmiany stopnia głębokości. W efekcie należy korzystać z „Click To Front”, aby w każdej chwili można było przywołać na wierzch okienko programu. W przeciwnym razie okno AmiPhoto mogłoby „utknąć”

pod innymi. Z tego co dotychczas zaobserwaliśmy, program nie korzysta z funkcji „zajętego” wskaźnika myszy. Jest to bardzo denerwujące, zwłaszcza wtedy, gdy posiadasz katalog z dużą ilością zdjęć w wysokiej rozdzielczości, które z oczywistych przyczyn potrzebują czasu na całkowite wczytanie się. Po kliknięciu na katalog lub zdjęcie nie jesteś pewien, czy przyniosło to jakikolwiek efekt i czy program przetwarza obrazek lub katalog.

Podsumowanie

Podczas naszych testów AmiPhoto okazał się godnym polecenia narzędziem, a wbudowane funkcje spełniają w pełni swoje zadanie. Jest to porządny program, który wypełnia lukę w oprogramowaniu dla AmigaOS 4.0. Pomimo pewnych swoich ograniczeń, nadrabia prędkością tworzenia miniaturk i przeprowadzania operacji dyskowych, dzięki temu już teraz świetnie się nadaje do zarządzania zbiorem cyfrowych zdjęć. Prawdą jest, że brakuje mu kilku funkcji, zarówno takich, których należałoby się spodziewać w tego typu programie (zwłaszcza możliwość powiększania obrazka jak i wyświetlenie go w pełnej rozdzielczości) jak i takich, które powinny być w każdym nowoczesnym programie (możliwość zmiany rozmiarów okna). Jak twierdzą autorzy, trwają obecnie prace nad implementacją tych funkcji. Sądząc po już dwukrotnym uaktualnieniu programu, wydaje nam się, że wkrótce możemy się ich spodziewać. Na tę chwilę AmiPhoto otrzymuje naszą warunkową rekomendację. Jeśli więc jego obecne możliwości odpowiadają Ci, możesz śmiało po niego sięgnąć.

Nasza ocena

Za

- szybkie tworzenie miniaturk,
- nowoczesny wygląd GUI,
- miejsce znajdowania się na dysku katalogów z miniaturkami jest niezależne od miejsca znajdowania się obrazków, z których zostały stworzone.

Przeciw

- brak możliwości zmiany rozmiarów GUI lub miniaturk,
- brak funkcji powiększania.



3

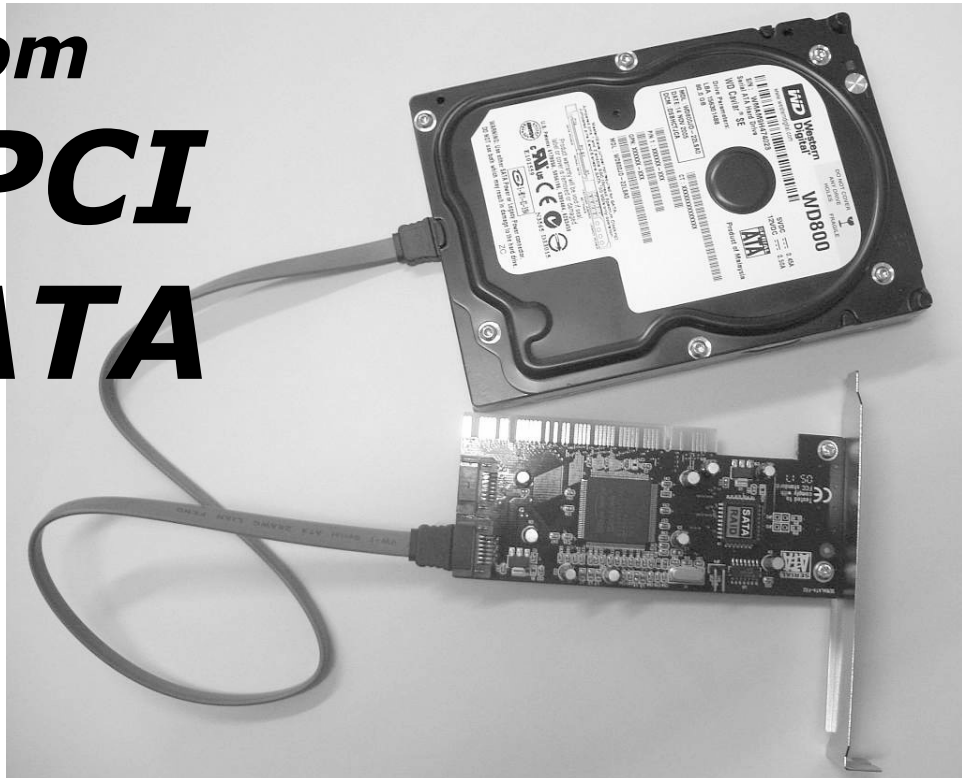
Ujdzie w tłoku.

AmigaKit.com

Karta PCI

Serial ATA

Nigel Derbyshire znalazł sposób na zredukowanie ilości wala-
jących się w obudowie kabli
oraz na zwiększenie wydajności
komputera. Dokonał tego po-
przez zainstalowanie najnow-
szej technologii w swojej
AmigaOne.



Dysk SATA połączony jest z kontrolerem cienkim, czerwonym przewodem.

Dzięki uprzejmości AmigaKit.com, od której to dostaliśmy kartę, mogliśmy przeprowadzić ten test. Karta, która bazuje na chipie Si13112 i kosztuje £19.99 (w Polsce kartę można kupić za ok. 220 zł – przyp. tłum) obsługuje standard SATA/150. Może już wiecie, jeżeli spojrzeliście na artykuł na następnej stronie, że SATA/150 oznacza teoretyczny transfer na poziomie 150 MB/s. Jest to więcej niż dotychczas dostępne w AmidzeOne 133 MB/s.

Jak można było się spodziewać po AmigaKit.com, przesyłka oraz dokumentacja były naprawdę wysokiej jakości, co jest standardem w świecie PC.

Gdy paczka dotarła, byłem gotowy do montażu. Był jednak pewien problem – brakowało dysku SATA. Rzecz niezwykle oczywista! Jakoś zawsze miałem pod ręką pałętające się dyski i przyjmowałem, że zawsze będę miał jakiś, który

będzie działał... Dysk Western Digital 80 GB SATA przyszedł pocztą parę dni później.

Pierwszy problem, jaki się pojawił, stworzyłem sam. Zawsze chciałem mieć wszystko, więc wszystkie sloty PCI w mojej AmidzeOne są obsadzone! Mam w slotach PCI: kartę dla dysków PATA (Parallel ATA, czyli dyski UDMA – przyp. tłum), kartę muzyczną oraz kartę Wi-Fi. Dla celów tego artykułu wyjąłem kartę muzyczną i wpiąłem tam kartę SATA, co pozwoliło mi ją przetestować równoległe z kartą PATA.

Instalacja karty w slotcie PCI to żaden problem. Wystarczy po prostu włożyć kartę w wolny slot i upewnić się, że karta „siedzi” mocno. Jak widać na obrazku, gniazda SATA są na krawędzi karty a nie na jej powierzchni. Takie ułożenie gniazd raczej nie będzie sprawiało problemów, no chyba że ktoś ma bardzo ciasną obudowę. Nie widziałem nigdy innych kart SATA, więc nie mogę powiedzieć czy takie rozłożenie gniazd to norma czy nie.

Dysk SATA, który posiadam (WD800JD-22LSA0), wyposażony jest w piętnastopinowe złącze zasilania (typowe dla dysków SATA) oraz w standardowe, czteropinowe gniazdo zasilania (takie jak w dyskach PATA). Dysk ma też standardowe, siedmiopinowe złącze do podłączenia taśmy łączącej dysk z płytą główną. Przy podłączeniu dysku musiałem tylko wpiąć ten śmieszny, czerwony kabelek (zobaczcie obrazek – tak, wiem, że jest czarno-biały!) w gniazda na płycie i w dysku. Muszę przyznać, że jest to znacznie prostsze niż przy dyskach PATA.

Byłem już gotów, gdy nagle nasunęła mi się pewna myśl. To było coś, na co zawsze zwracałem uwagę – czy zworki na dysku są ustawione poprawnie? Zgłupiałem, czy w dyskach SATA nie ma zworek Master/Slave? Z tego, co czytałem wynikało, że dyski SATA nie posiadają takich zworek. Wyobraźcie sobie moje zdziwienie kiedy zobaczyłem zworki w tym dysku.

OK, muszę nad tym pomyśleć. Standard SATA przewiduje tylko jeden dysk na jednej taśmie,

więc urządzenie jest zawsze w trybie master.

Więc...nie, tego też nie mogę rozpracować. Jedyną co mogłem wymyślić to to, że Western Digital zmienił tylko gniazdo z PATA na SATA, co obniżyło koszty dysku. Albo czegoś nie zauważyłem...Oczywiście! Na wierzchniej stronie dysku jest wyraźny napis "Master/Slave jumper not required for SATA" – zworka Master/Slave nie jest obecna w dysku SATA.

Od tłumacza: dysk WD800JD posiada zworki w miejscu, gdzie dyski PATA mają zworki do ustawiania trybu pracy Master/Slave. W tym modelu dysku służą one do ustawienia:

- trybu pracy dysku – SATA I lub SATA II – bardzo ważne jest poprawne ustawienie tej zworki, gdyż na niektórych kontrolerach dysk po prostu nie wystartuje. Gdy mamy kontroler SATA I, zworka na pinach 5-6 musi być założona, w trybie pracy SATA II zworkę zdejmujemy,
- spread spectrum clocking – jest to funkcja redukująca zakłócenia elektromagnetyczne, funkcję włączamy zakładając zworkę na piny 1-2 (w zasadzie przydatne tylko w PC, tę funkcję obsługuje BIOS),
- PM2 Enabled – funkcja decydująca, czy zarządzaniem energią zajmuje się BIOS (brak zworki na pinach 3-4), czy też system operacyjny (zworka na pinach 3-4),
- piny 7-8 to tzw. piny fabryczne i NIE WOLNO zakładać tam zworki, gdyż grozi to uszkodzeniem dysku!

Zdecydowałem, że do testów użyję mojej nowiutkiej płytki z AmigaOS 4 update 4. Odłączyłem dysk PATA i ustawiłem uBoot, aby startował z napędu CD-ROM. Komputer wystartował, to dobry znak. Następnie nadszedł moment, którego się trochę obawiałem – Media Toolbox. W zasadzie nigdy nie używałem tego programu. Wiem, że to wyglądało tak strasznie tylko dlatego, ponieważ miałem przerwę w używaniu Amigi. Śmiertelnie się bałem tego programu! No dobra, zrobiłem tak, jak pomyślałem, co spowodowało się do chaotycznego klikania w opcje, które się pojawiły i... nie zadziała! Aczkolwiek założyłem jedną wielką partycję (zapewne czytając ten artykuł wolacie o pomstę do nieba – wiem, że tak się nie powinno robić).

Kolejną rzeczą w moim szaleństwie, którą chciałem zrobić, był pełny format całej partycji. Chciałem zobaczyć jak długo to będzie trwać. I w ogóle nie trwało, ponieważ nie dało się

.info

Dystrybutor
Amiga.Kit

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

Kod produktu
SATAPCI02

Cena
Karta PCI SATA£ 19.99

Wymagania
AmigaOne, wolny slot PCI, AmigaOS 4.0 prerelease update 3 lub późniejszy, Dysk Serial ATA.

Konfiguracja testowa
AmigaOne-XE G4 800MHz, 512MB RAM, ATI Radeon 7000, Amiga OS 4.0 prerelease update 4, dysk twardy SATA Western Digital WD800JD-22LSA0, Karta PCI Serial ATA z AmigaKit.com.



Dysk Western Digital SATA, którego użyłem do testów, posiada oprócz standardowego złącza zasilania PATA (czteropinowe gniazdo po prawej), piętnastopinowe gniazdo zasilania SATA (szereg pinów po lewej stronie). (UWAGA! dysk może być zasilany tylko z jednego źródła, albo zasilamy go przez złącze PATA, albo SATA. Podłączenie zasilania do obydwu gniazd spowoduje spalenie dysku! - przyp. tłum)

zrobić pełnego formatu. Po kilku „konsultacjach” z Mickiem Suttonem uznaliśmy, że pełny format działa tylko na bardzo małych partycjach i na dyskietkach. Szybkie formatowanie natomiast przeszło bez problemu (i tylko tego wymaga każdy nowy dysk na Amidze).

Kilka minut później zainstalowałem czwartą aktualizację AmigaOS 4 na dysku SATA. Podczas instalacji nie miałem żadnych problemów. Pierwsze wrażenia są dobre, wszystko wydaje się takie szybkie. Nie jestem pewien, czy to zasługa dysku czy też może czwartej aktualizacji. Jedyne drobny problem to zmuszenie Amigi do startowania z dysku SATA. Odkryłem, że zmiana ustawień w uBoot nic nie dała. Amiga ciągle chciała startować z dysku PATA. Jednakże po użyciu nowego programu do zmian preferencji w uBoot, wszystko zadziało, a

samo ustawianie jest bardziej intuicyjne.

Nasza ocena

Za

- dobra instrukcja dla użytkowników Amigi,
- duża prędkość odczytu,
- karta działa z nowoczesnymi dyskami,
- rozsądna cena.



5

Doskonały!

SATA – nie tylko dla orłów

Dołączenie do AmigaOS 4 sterowników dla Serial ATA pozwoliło na wprowadzenie nowoczesnej technologii do świata Amigi. Nigel Derbyshire przedstawia nam wszystkie zalety tego rozwiązania.

Dobra, sprawiłeś sobie Amigę Classic. Był to cud techniki w postaci A500. Była taka wspólna. Potem chciałeś czegoś więcej niż tylko stację dyskietek. Zapragnąłeś trwałego nośnika danych – twardego dysku. Starając się upiec dwie pieczenie na jednym ogniu zafundowałeś sobie A1200HD (z dyskiem o pojemności 40 MB)! To było niesamowite!

Kilka lat później zostałeś szczęśliwym posiadaczem AmigiOne, która już posiadała dysk twardy. I to nie było jakie, bo o pojemności aż 80 GB. No to jest już sporo, nie ma co narzekać. Potrzebowałem trzech miesięcy aby spełnić zasadę 90% (patrz ramka obok).

Więcej, potrzeba więcej! Tym razem trzeba posłuchać rozumu, a rozum mówi JESZCZE WIĘCEJ! Trochę poszperałem w sieci i znalazłem. Jest, jaki piękny. I duży, tak duży, że aż trudno to sobie wyobrazić – 300 GB pojemności. Na samą myśl o nim masz zawroty głowy. 300

GB – przecież zapełnienie tego zajmie całe lata.

Oglądasz dokładnie dane dysku i wszystko wygląda tak dobrze...tak.. wspaniale, opanuj się! Skoncentruj się na dysku. Upewnij się, że nie kupisz kota w worku. Wszystko jest OK, poza jednym drobnym skrótem, który nie do końca rozumiałem – SATA. Brzmi to jak klub dla starych ludzi (choć nie, to SAGA). Lepiej skorzystam z Google. Łezka w oku Ci się zakręci, gdy poznasz brutalną prawdę – nie masz SATA, tylko IDE(ATA).

Interfejs IDE, który dobrze już znamy, jest obecny w komputerach od dłuższego czasu. Początkowo nazywał się *Integrated Drive Electronics* (IDE). Później pojawiła się jego nowsza wersja, nazwana *Enhanced IDE* (EIDE) lub też często nazywano go po prostu ATA (*Advanced Technology Attachment*). Standard ten służył nam dobrze. Do przesyłu wszystkich tych danych między dyskiem a płytą główną ATA używa 40 żył, a w przypadku UltraDMA/66 – 80.

Postanowiłem przetestować dysk prościutkim testem, który jednak dał dziwne wyniki. Do tego celu użyłem pliku 10 MB znajdującego się na płycie CD. Napęd CD był podpięty do wewnętrznego kontrolera VIA.

- kopiowanie pliku z CD do RAM dysku: 4,5 sekundy,
- kopiowanie pliku z RAM dysku na dysk SATA: 5,4 sekundy,
- kopiowanie pliku z RAM dysku na dysk PATA: 22,4 sekundy (dysk był używany i mógł być mocno pofragmentowany).

Wyraźnie widać, że trzeba zrobić jakiś dokładny test. Wygląda na to, że napęd CD czyta szybciej niż dysk SATA zapisuje – co jest zwykłą bzdurą. Zignorowałbym te wyniki. Mam wrażenie, że dysk SATA działa znacznie szybciej niż dysk PATA. W każdym bądź razie możliwość podpięcia dysku SATA do Amigi oznacza, że teraz posiadamy znacznie większy wybór dysków. Do ujarzżenia pozostaje jeszcze tylko FireWire.

Sprzęt

W 2003 r. pojawiło się coś nowego, nazywało się SATA (inaczej zwane też Serial ATA) i było to rozwiązanie naszych problemów. SATA oferowała większą wydajność, a krążące plotki głosiły, że pozbedziemy się głupiego rozwiązania Master/Slave. Cóż nie da się ukryć, że SATA jest szybsza. Pierwsza generacja (SATA I lub SATA/150), działa z taktowaniem 1,5 GHz i używa jakiś „sprytnych” rozwiązań, które pozwalają wyciągnąć tylko 80% możliwości. Oznacza to że można uzyskać tylko 1,2 Gbit/s co daje nam 150 MB/s. Jak widać, jest to niewiele szybciej niż 133 MB/s w najszybszym kontrolerze PATA (o tak, zdecydowali się na zmianę nazwy IDE/ATA/EIDE na PATA - Parallel ATA). Pamiętaj należy jednak o tym, że ta technologia dopiero się rozwija. Prawdę mówiąc, już pojawił się standard SATA/300, który działa z taktowaniem 3 GHz, co oznacza 300 MB/s, a w 2007 ma wyjść kolejna generacja SATA pracująca z prędkością 480 MB/s...

Wiemy już więc czym jest SATA. Dzięki względnie prostej konstrukcji, jest to rozwiązanie po prostu szybkie. No a co z tym całym bzdurnym Master/Slave? Muszę Wam powiedzieć, że nigdy nie rozumiałem tego całego systemu Master/Slave. Od zawsze miałem SCSI i nie mogłem zrozumieć czemu w PATA można mieć tylko dwa dyski na jednej taśmie. SATA rozwiązuje ten problem. Wyobraźcie sobie spotkanie komitetu:

- George, wiesz, że tego całego Master/Slave, w zasadzie nikt nie rozumie?
- Tak, Rupert i nie zapominaj o opcji Cable Select.
- George! Myślałem że ustaliliśmy, że nigdy nie będziesz wspominał o Cable Select, nigdy!

"Uspokój się Rupert, mam doskonałe rozwiązanie..."

- Przepraszam Rupert, czy nie sądzisz, że wypada rozwiązać wreszcie ten problem?
- Dokładnie. Dostajemy tyle skarg za to rozwiązanie. Przecież SCSI ma 16 urządzeń na jednej taśmie, USB może ich mieć aż 128! Musimy coś z tym zrobić George!
- Uspokój się Rupert, mam doskonałe rozwiązanie...

Rozmowa ta trwała kilka godzin, o ile nie kilka dni. Ustalono w niej dokładną specyfikację standardu SATA. Rozwiązanie jakie zaproponował



Kabel Serial ATA podpięty do 3.5" dysku twardego. Kabel zasilania jest po lewej, po prawej widzimy cieniutki kabel którym przesyłane są dane. W przeciwieństwie do dysku na zdjęciu, wiele modeli posiada także standardowe, czteropinowe złącze zasilania, dzięki czemu można je podłączyć do standardowych zasilaczy w PC bez żadnych przejściówek.

komitet mogło być tylko jedno.

SATA pozwala podpiąć na jednym kablu tylko jedno urządzenie! Tak, dokładnie tak rozwiązali problem Master/Slave – zignorowali go!

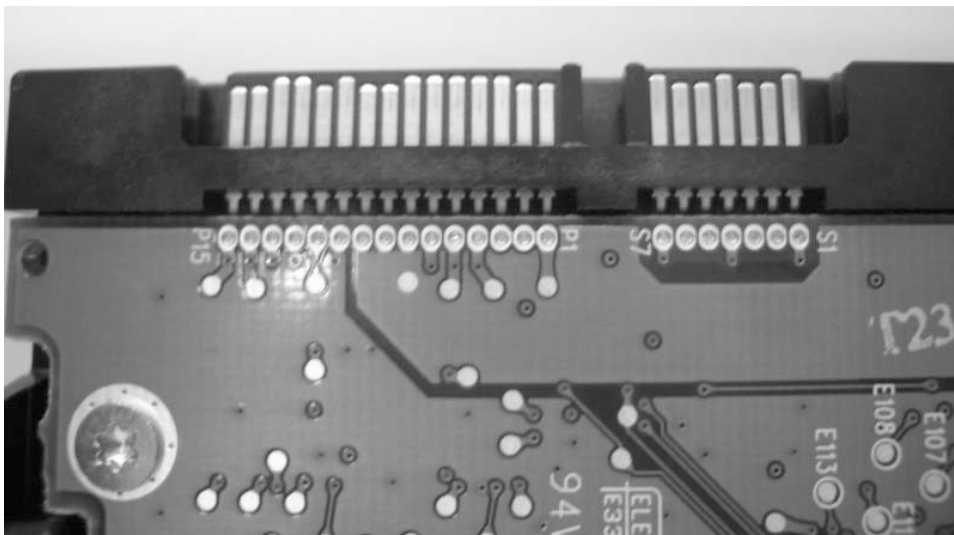
Może dziwnie to zabrzmie, ale ma to swoje zalety. Na pojedynczym kablu może być tylko jedno urządzenie i dostaje ono całą dostępną przepustowość szyny. Minusem tego rozwiązania

SATA została stworzona z myślą o zastąpieniu PATA. Jednak w roku 2004 powstała jej zewnętrzna odmiana nazwana eSATA. eSATA jest do sześciu razy szybsza od FireWire czy USB 2.0. Maksymalna długość kabla w tym standardzie wynosi aż 2 m, a transfer jest na poziomie 3 Gbit/s. Będziemy musieli jednak poczekać i zobaczyć czy transfery są rzeczywiście takie wysokie...

Cała ta sprawa z SATA jest naprawdę niezła, jeżeli potrzebujesz prędkości. Dla nas, zwykłych śmiertelników ważniejsza jest pojemność. Pomińmy, że coraz więcej nowych dysków posiada interfejs SATA, nie spodziewam się, aby standard PATA zniknął z dnia na dzień!.

jest to, że potrzebujemy tyle gniazd na płycie ile mamy urządzeń SATA.

Kolejną przewagą SATA nad PATA jest kabel. Zamiast tego okropnego 40-żyłowego kabla, który nigdy nie układa się tak jakbyśmy tego chcieli, mamy teraz odjazdowy wążutki kabelek. Dodatkowo może on mieć aż 1 m długości, a nie 45 cm jak jest w przypadku PATA. Sprawia to, że wewnątrz obudowy komputera zapanuje ład i porządek.



Gniazdo zasilania SerialATA (po lewej) i gniazdo kabla z danymi (po prawej).

Zasada 90%

To jest uniwersalna zasada. Tak samo jak zdanie „Grawitacja zawsze przeszkadza”. Jest oczywiste, że nieważne ile masz [czegokolwiek] zawsze wykorzystasz 90% tego.

Twoja dyskietka 880 kB jest zawsze w 90% pełna? Twój 40 MB dysk jest zawsze 90% pełny? Twój dysk 80 GB jest zawsze w 90% pełny? Wydajesz 90% swoich zarobków (nieważne ile zarobisz).

Poseidon 3

Robert Williams sprawdzał co nowego możemy znaleźć w pakiecie, który wprowadził standard USB do amigowego świata.

Kilka lat temu mieliśmy okazję wspominać o nowych produktach USB niemal w każdym numerze „Total Amiga” i byliśmy podekscytowani, że ta ważna technologia w końcu zawitała i do nas. Od tamtego czasu USB stało się normą i niewiele nowego działa się w dziedzinie sprzętu i oprogramowania. Pierwszym amigowym programem do obsługi USB był Poseidon. Pierwotnie dołączano go do kart Zorro II Subway produkcji E3B, które zawierały złącza USB 1.1. Program ma budowę modułową, więc sterowniki do nowych kart ze złączami USB, jak i kolejne klasy urządzeń USB mogą być łatwo dodawane. Poseidon zapewnia obsługę następujących złącz USB: karty Subway i Algor produkcji E3B, gniazda USB na płycie głównej komputerów Pegasos I i II pod systemem MorphOS, karty Spider rodzimego Elboxu zawierającej gniazda USB 2.0, a także gniazda USB na płytach głównych pecetów pod Amithlonem (konieczny sterownik ArakAttack). Jeżeli chodzi o obsługiwane urządzenia, autor, Chris Hodges, z każdą nową wersją programu sukcesywnie dodawał wsparcie dla kolejnych klas urządzeń USB. W tym względzie powstało też trochę oprogramowania napisanego przez niezależnych programistów.

Obsługa USB 2.0

Zarówno Elbox (z kartą Spider), jak i Guido Mersmann (z ArakAttack) do wcześniejszych

.info

Autor
Chris Hodges

WWW
<http://www.platon42.de>

Cena
uzależniona od kraju:
Pełna rejestracja 38 euro
Uaktualnienie 15 euro
Uaktualnienie wersji OEM 10 euro
(rejestracja w Polsce możliwa przez punkt rejestracyjny PPA – <http://www.ppa.pl/rejestracja/poseidon.php>)

Wymagania
AmigaOS 3.x lub MorphOS 1.4+
MUI 3.8+, obsługiwany sprzęt USB.

Pakiet testowany na
PC AMD Athlon 700MHz, 512MB RAM
Amithlon i AmigaOS 3.9, ArakAttack, USB 1.1 na płycie głównej oraz karta PCI NEC USB 2.0.

Recenzowana kopia programu dostarczona przez autora.

wersji Poseidona dodawali sterowniki pozwalające korzystać z dobrodziejstw USB 2.0 (karty PCI Elboxu, a w przypadku ArakAttack kontrolerów USB 2.0 na pecetowych płytach głównych). Pozwalało to użytkownikom cieszyć się z szybkich urządzeń USB 2.0 (HighSpeed) posiadających teoretyczny transfer do 480 Mbit/s. Urządzenia te działają również z Poseidonem 3. Nowa wersja oficjalnie obsługuje USB 2.0, co oznacza, że poprawnie rozpoznaje podłączenie takiego urządzenia i wyświetla je jako HighSpeed. Więcej na temat oznaczeń urządzeń USB można przeczytać w ramce „Standardy USB”.

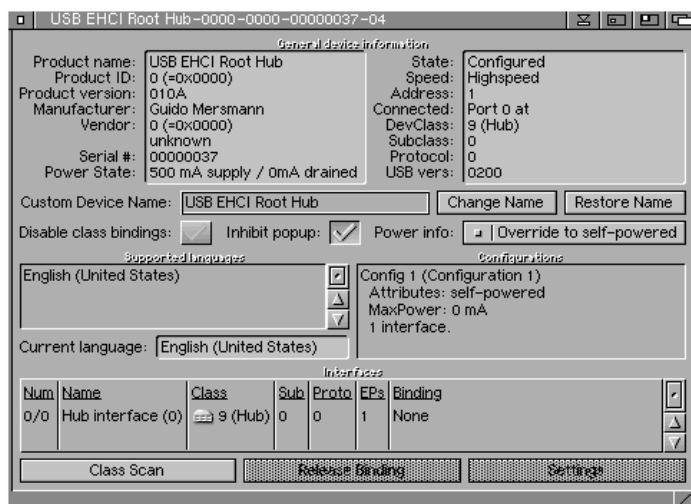
Obsługa tabletów firmy Wacom

Szczerze mówiąc, nie jestem pewien czy w poprzednich wersjach Poseidona klasa HID (Human Interface Device) obsługiwała jakieś tablety, ale nawet jeżeli tak, to nie były to urządzenia firmy Wacom. Z uwagi na to, że te tablety są najłatwiej dostępne (przynajmniej w Anglii), obsługa jakichkolwiek innych jest praktycznie bez znaczenia. Gdyby ktoś nie wiedział, tablet jest to urządzenie pozwalające poruszać wskaźnikiem myszy za pomocą długopisu rysującego po aktywnej powierzchni tabletu. Używając długopisu można w sposób naturalny rysować w programach graficznych. Są też dostępne modele, gdzie siła nacisku długopisu służy do przełączania między określonymi efektami np. rysowaniu grubszą linią. Jedną z podstawowych różnic w używaniu tabletu i myszy jest taka, że pozycja długopisu na aktywnej powierzchni tabletu dokładnie odpowiada pozycji wskaźnika na ekranie (tzw. pozycjonowanie absolutne). Dla przykładu, lewy górny róg aktywnej powierzchni tabletu to lewy górny róg ekranu. Jest to różnica w stosunku do myszy, którą możesz podnieść i położyć w innym miejscu bez przesuwania kursora (tzw. pozycjonowanie relatywne). W praktyce więc na tablecie nigdy nie możesz wyjechać poza krawędź, rysowanie jest bardziej naturalne i można go używać w celu odwzorowania na ekranie wydrukowanych obrazów.

Zgodnie z informacjami z listy dyskusyjnej dotyczącej Poseidona, autor przypuszcza, że będą działać wszystkie tablety firmy Wacom. Testowałem Poseidona 3 z tabletem Wacom Graphire 4 Classic (model obecnie dostępny). Podstawowe funkcje działały dokładnie tak, jak powinny. Długopis poruszał wskaźnikiem bardzo płyn-

nie, pozycjonowanie absolutne również działało bez zarzutu. W tym modelu długopis ma końcówkę wrażliwą na nacisk oraz dwa dodatkowe przyciski. Domyślnie dotyk długopisu do powierzchni działa jako lewy przycisk myszy, podczas gdy znajdujące się na długopisie przyciski dolny i górny jako odpowiednio prawy i środkowy przycisk myszy. Ustawienia tabletu mogą być zmieniane w programie konfiguracyjnym Trident. Każde urządzenie USB może mieć swoje indywidualne ustawienia, nawet jeżeli mamy kilka korzystających z tej samej klasy USB. Ze względu na łatwość przypadkowych „kliknięć” przy pomocy końcówki, zdecydowałem się użyć przycisków długopisu jako lewego i prawego przycisku myszy.

Oprócz podstawowych funkcji, Poseidon obsługuje także czujnik nacisku długopisu na po-



Hub USB 2.0 jest prawidłowo rozpoznawany jako "HighSpeed" i ma nowe funkcje zarządzania energią.

wierzchnię (konieczny jest program graficzny obsługujący ten element). Funkcja ta (w ustawieniu „Accupoint” w „Program settings”) doskonale działała z programem ArtEffect. Nacisk długopisu był przekazywany jako zmiana przezroczystości rysowanego obiektu, dając bardzo realistyczny efekt. Testowałem również program TVPaint, który powinien to obsługiwać. Tablet działał doskonale jako narzędzie do rysowania, jednak nie byłem w stanie uzyskać żadnego efektu poprzez zmianę siły nacisku. Rozumiem, że podobnie jak wiele innych amigowych standardów opracowanych po upadku Commodore, nie ma jednolitego systemu przesyłania informacji o nacisku między programami. Być może Poseidon po prostu nie potrafi przesłać tych danych w sposób zrozumiały dla TVPainta.

Mój tablet posiada też kilka funkcji, które nie są obecnie obsługiwane. Po przeciwnej stronie długopisu jest plastikowa „gumka”, która korzystając ze sterowników Wacom przeznaczonych do Macintosh/PC może być użyta do ścierania

Recenzje

rysunku. Wystarczy po prostu odwrócić długość. Z Poseidonem zachowywała się dokładnie tak samo jak końcówka rysująca i nie znalazłem w konfiguracji opcji, aby zmienić tę funkcję. Na samym tablecie są też dodatkowe dwa przyciski i pokrętko (podobne do tych na tzw. „multimedialnych” klawiaturach). Żadnego z nich nie udało mi się zaprogramować poprzez Trident. Zgłosiłem te braki autorowi, więc być może znikną one w przyszłości. Jednak należy pamiętać, że to tylko dodatki, które nie przeszkadzają w „istocie” używania tabletu.

Ekran dotykowy

Dodana została klasa USB odpowiadająca za współpracę z ekranami dotykowymi posiadającymi kontroler tajwańskiej firmy Egalax. Pewnie Was nie zaskoczy informacja, że nie mieliśmy takowego do testów. Według dokumentacji, sterownik przekształca dotknięcia rysikiem do ekranu na ruchy myszy i kliknięcia lewego jej przycisku. Powinno to umożliwić tworzenie opartych na Amidze aplikacji informacji publicznej (*punkty informacyjne z ekranem dotykowym jak na pocztce - przyp. tłum.*). Najwyraźniej prawy klawisz nie jest obsługiwany, więc nie da się tego używać w tradycyjnych amigowych programach. Sterownik dostępny jest w programie Trident tak, jak każdy inny, lecz dokumentacja wspomina, że jest to „specjalny” (dodatkowo płatny) komponent. Jeżeli ktoś chce go używać, powinien skontaktować się z autorem przed zakupem ekranu dotykowego.

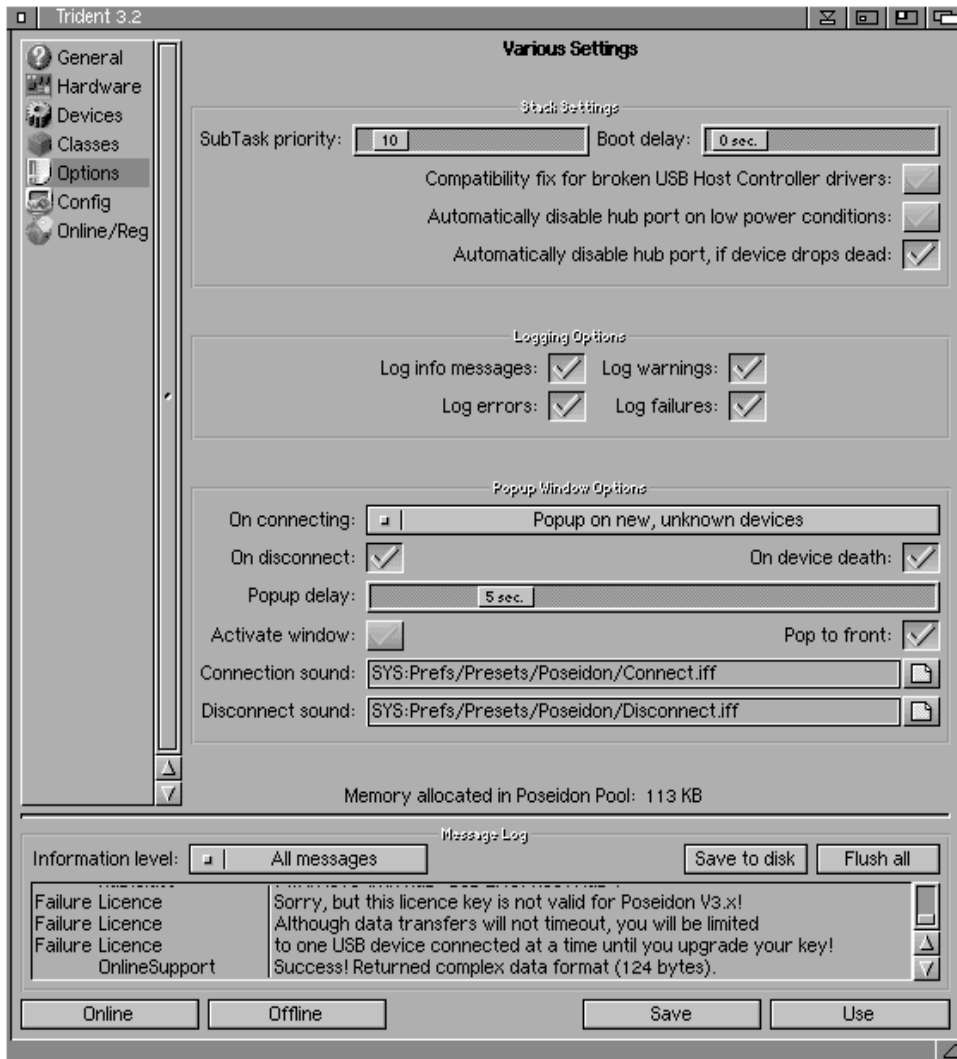
SimpleMIDI

Nowa klasa *simplemidi* pozwala używać syntezatorów (keyboardów) MIDI podłączonych przez USB z programami Octamed, Protracker i każdym innym, który obsługuje ten sam sposób mapowania klawiszy keyboardu. Działanie tej klasy polega na odpowiednim obciążeniu klawiszy klawiatury QWERTY dźwiękami, które uzyskiwane są przez wciskanie klawiszy na syntezatorze obsługiwany przez wspomniane programy. Opcje konfiguracyjne pozwalają ustawić, od której oktawy zaczynamy i ile oktaw jest na keyboardzie. Sterownik obsługuje wiele oktaw, których zmiana możliwa jest przez wysy-

Standardy USB

Pierwszą, szeroko stosowaną wersją USB było 1.1. Posiadała ona dwa tryby pracy: „low speed” przeznaczony dla urządzeń typu HID (Human Interface Device) takich jak myszki czy klawiatury, które przesyłają małe ilości danych oraz „full speed” dla wszystkich innych urządzeń. Przepustowość tego ostatniego to 12 Mbit/s (niewiele powyżej 1 MB/s), a więc za mało dla wielu zastosowań (*jest to wolniej niż współczesne porty równoległe, więc drukarkę (w pececie) lepiej było podłączyć przez LPT niż USB - przyp. tłum.*).

Standard USB 2.0 podniósł limit do dużo bardziej „używalnych” wartości 480 Mbit/s (ok. 50 MB/s). Ten tryb jest nazywany „high speed”. Ze względów kompatybilności standard 2.0 zawiera w sobie też oba poprzednie. Tak więc producenci mogą oznaczać swoje urządzenia jako „zgodne z USB 2.0”, nawet jeżeli nie mają trybu „high speed”. Kiedy więc kupujemy urządzenie USB, w którym ważna jest prędkość transferu (np. pamięć flash lub zewnętrzny dysk), należy zwrócić uwagę czy ma oznaczenie „USB 2.0 High Speed”.



Nowa zakładka w Trident zawiera ustawienia dla nowej funkcji, jaką są komunikaty w formie wyskakujących okienek pop-up.

łanie informacji o wciśnięciu odpowiedniego klawisza funkcyjnego "F". W dokumentacji autor zaznacza, że nie jest to jeszcze całkowicie zamiennik *camd.library*, lecz obecne rozwiązanie działa. Jeżeli ktoś chciałby mieć pełną implementację tej biblioteki, powinien skontaktować się z autorem. Pozwoli to określić poziom zapotrzebowania.

Obsługa PDA/Palmtopów

Przy pomocy klasy *palmpda*, nowa wersja Poseidona obsługuje podłączone do USB urządzenia działające pod kontrolą systemu PalmOS. Gdy podłączymy urządzenie, Poseidon utworzy *usbpalm.device*. Może być ono używane z oprogramowaniem obsługującym palmtopy, które jak do tej pory mogliśmy tylko podłączać do portu szeregowego. Najbardziej znany to prawdopodobnie Spitfire, który stanowi amigowy odpowiednik „Palm Desktop”. Niestety obecna wersja Spitfire nie działa zbyt dobrze z Poseidonem. Według autora jest to spowodowane założeniem, że PDA jest podłączone do portu szeregowego. Na szczęście jest jeszcze pakiet PDALink (open-source). Składa się on z odpowiedniej biblioteki i uruchamianych z linii poleceń komend, które pozwalają stworzyć kopię danych z palmtopa na Amidze. Chris umieścił na Aminecie nową wersję tego programu, która powinna stabilnie działać z najnowszym Poseidonem.

Aby przetestować tę klasę USB, pozyczyłem od

kolegi z pracy przenośną konsolę do gier Tapwave Zodiac z systemem PalmOS 5.2.7. Za każdym razem gdy próbowałem połączyć Amigę z palmtopem, dostawałem informację o podaniu błędnego hasła. Wskazywało to, że urządzenie można połączyć, gdyby hasło było poprawne. Jednak na konsoli nie było żadnego hasła (*niektóre programy „głupieją” gdy nie jest wymagane hasło w miejscu, gdzie się go spodziewały. Być może to była przyczyna i urządzenia dałyby się połączyć, gdyby konsola była zabezpieczona jakimkolwiek hasłem? - przyp. tłum.*). Wspomniana funkcja działa z palmtopem autora, więc moje kłopoty wynikają zapewne z wyboru nietypowego urządzenia do testów.

Podczerwień (IRDA) i Bluetooth

Czytając nagłówek akapitu pewnie ucieszyłeś się myśląc o połączeniu Amigi z innymi urządzeniami poprzez Bluetooth i podczerwień. Możesz się już uspokoić gdyż to, co oferuje Poseidon 3, to jedynie mały krok w kierunku osiągnięcia tych założeń. Poseidon potrafi prawidłowo rozpoznać urządzenie Bluetooth zgodne ze standardem HCI, jak również port podczerwieni oparty na układzie STIR4200. W obu przypadkach tworzone jest odpowiednie „urządzenie” (device), które powinno pozwolić deweloperom napisać oprogramowanie obsługujące Bluetooth lub IRDA bez zwracania sobie głowy właściwą komunikacją między Amigą a tymi urządzeniami wpiętymi do USB.



Dowód na to, że komunikaty pop-up mogą być użyteczne.

Ogólne poprawki

Poza nowymi klasami USB i obsługą tabletów Wacom, w trzeciej wersji Poseidona wiele innych elementów zostało zmienionych i poprawionych. Dodano funkcję zarządzania energią w urządzeniach USB. Oznacza to, że Poseidon monitoruje ilość energii zużywanej przez każde urządzenie i wyłącza te, które przekraczają maksymalną podaż mocy (500 mA na port). Niektóre urządzenia błędnie zgłaszają swój status zasilania, więc jest możliwość zmiany domyślnych ustawień. Jest to przydatne gdy np. posiadamy hub USB z własnym zasilaczem sieciowym, który i tak się zgłasza jako zasilany z USB. Można więc zmusić Poseidona, aby pomimo to traktował takie urządzenie jako zasilane zewnętrznie.

Został dodany konfigurowalny system komunikatów w postaci wyskakujących okienek (pop-up). Jest to skierowane do osób, które lubią widzieć różne informacje towarzyszące podłączaniu i odłączaniu urządzeń USB. Można ustawić przy jakich czynnościach pojawi się komunikat i jak długo będzie wyświetlany. Mnie spodobała się funkcja pozwalająca wyświetlić informację o urządzeniach podłączanych do Amigi po raz pierwszy. Inną dobrą opcją jest wyświetlanie powiadomienia tylko w momencie wystąpienia jakiegoś błędu. Domyślnie okienka pop-up są wyłączone, więc nie przeszkadzają, gdy akurat pracujesz w jakimś programie. Wyskakujące okienko zawiera informacje na temat urządzenia, które je wywołało oraz wykonywanej przez to urządzenie czynności. Dostępne w oknie przyciski pozwalają przejść do edycji ustawień tego urządzenia, edycji ustawień używanej klasy USB lub wyłączyć dalsze wyświetlanie komunikatów. Jest też opcja „pozostaw otwarte” (leave open), która nie zamyka okienka. Przydatna

jeżeli potrzebujemy więcej czasu, aby przeanalizować komunikat.

Nowe funkcje programu preferencyjnego o nazwie Trident to m.in. zakładka pokazująca wszystkie urządzenia, których ustawienia są zapisane w pliku konfiguracyjnym. Umożliwia to kasowanie ustawień dla konkretnych urządzeń, których np. już nie posiadamy lub chcemy przywrócić ustawienia domyślne. Ta opcja jest też szczególnie przydatna dla użytkowników zapisujących Poseidona i jego ustawienia w pamięci flash swoich kart USB (np. Algor). Dzięki temu wielkość pliku konfiguracyjnego może być zmniejszona do niezbędnego minimum. Nowa zakładka „on-line” pozwala zarejestrować pakiet bezpośrednio z poziomu Tridenta, wysłać raport o błędach automatycznie dołączając odpowiednie informacje, a także sprawdzić czy są dostępne nowe wersje programu.

Oprócz tego, prawie wszystkie klasy USB zostały ulepszone i poprawiono w nich wiele błędów. Dotyczy to zwłaszcza klasy *massstorage*, która zyskała na kompatybilności. Jeżeli wcześniej miałeś jakieś problemy z urządzeniami uży-

wającymi tej klasy, teraz powinny one działać bez zarzutu.

Stos USB z poczuciem humoru?

Poseidon jest jedynym znanym mi oprogramowaniem (na jakiegokolwiek platformie) z poczuciem humoru i cieszę się, że w nowa wersja nie została tego pozbawiona. Log aktywności znajdujący się w dolnej części programu Trident, często wyświetla wiele zabawnych komentarzy. Jest też sporo ukrytych funkcji w samym interfejsie. Niektóre z nich pojawiają się tylko w specjalne dni w roku. Nie powiem nic więcej, ale jeżeli posiadasz Poseidona, to warto go uruchomić w takie dni jak Boże Narodzenie czy Nowy Rok. Chociażby po to, aby zobaczyć co się stanie (*lub po prostu przestawić zegar systemowy w Amidze - przyp. tłum.*)

Podsumowanie

Trzecia odsłona pakietu Poseidon nie jest radykalnym unowocześnieniem, jednak zawiera ona wiele nowych, przydatnych funkcji. Jeżeli zawsze chciałeś używać ze swoją Amigą tabletu lub masz współpracujący z nią palmtop, to ta aktualizacja jest właśnie dla Ciebie. Ta wersja rozwiązuje też problemy z kompatybilnością z urządzeniami, które wcześniej nie chciały działać, zwłaszcza w zakresie klasy *massstorage*. Inne nowe funkcje dobrze jest posiadać, jednak nie są one tak istotne. Stworzenie tak dobrego oprogramowania przez jedną osobę, która dla tak małego grona odbiorców poświęca swój wolny czas, jest godne podziwu i Chris jak najbardziej zasługuje na nasze wsparcie poprzez rejestrację pakietu.

Nasza ocena

Za

- dobra obsługa klas USB,
- wysoce konfigurowalny,
- duża ilość obsługiwanego sprzętu.

Przeciw

- kiepska współpraca z palmtopami.



5

Doskonaly!

Wskazówki do aktualizacji

Na liście dyskusyjnej Poseidona niektórzy użytkownicy zgłosili pewne problemy po aktualizacji do nowej wersji. Większość z nich da się łatwo rozwiązać. Poniżej zamieszczamy kilka porad ze wspomnianej listy.

MorphOS

Niektórzy mieli problemy z panelem Poseidona dodawanym do głównego programu konfiguracyjnego. Jeżeli napotkałeś ten problem, wróć do oddzielnego programu konfiguracyjnego Trident.

Amithlon

Na pewnych systemach Poseidon powodował zawieszenie się komputera podczas restartu. Aby tego uniknąć, popraw wpis Poseidona w s:user-startup na następujący:

```
;BEGIN Poseidon
PsdErrorlog >NIL:
wait 1
ENVARC: PsdStackloader
;END Poseidon
```

Upewnij się, że następująca linijka w startup-sequence jest nieaktywna (poprzedzona średnikiem). Zauważyłem, że powoduje ona problemy w działaniu pakietu a zwłaszcza klasy *massstorage*:

```
;setconfig >NIL: asynchronous_io 1
```

Ogólne

Trident nie otworzy się na ekranach ze zbyt niską rozdzielczością pionową (200/256 pikseli). Trzeba wybrać jakąś większą np. HiRes Laced. Potrzebuje on też stosu wielkości co najmniej 16384 bajtów (należy sprawdzić ustawienia w oknie informacyjnym ikony). W razie jakichkolwiek problemów i po dalsze informacje radzimy odwiedzić listę dyskusyjną użytkowników Poseidona pod adresem: http://www.yahogroups.com/group/highway_usb.

.info

Autor
Andreas Falkenhahn

Dystrybucja
www.airsoftsoftwair.com

Cena
Hollywood 2.079 euro
razem z programem Designer119 euro
razem z Designer i Malibu129 euro
Uaktualnienie z wersji 1.x49 euro
razem z programem Designer89 euro
razem z Designer i Malibu99 euro

Program można zakupić w punkcie rejestracyjnym PPA. Szczegóły na: <http://www.ppa.pl/rejestracja/hollywood.php>

Wymagania
AmigaOS 3.x, AmigaOS 4.0, MorphOS lub AROS (i386), karta graficzna – tryb graficzny powyżej 8 bitów, co najmniej 16 MB RAM.

Testowane na
AmigaOne-XE G4 800 MHz 512 MB RAM,
3dfx Voodoo 3 3000, AmigaOS 4.0 beta,
Amithlon, Athlon 700 MHz 512 MB RAM,
AmigaOS 3.9.

Hollywood 2.0

kontynuacja

Robert Williams przystępując do testów „dwójki” miał nadzieję, że w przeciwieństwie do wielu filmowych produkcji z „fabryki snów” (czyli Hollywood), nie będzie ona gorsza od poprzedniczki.

Hollywood jest programem, który przywrócił możliwość tworzenia tzw. „multimedialnych” aplikacji na Amidze. Stało się to dzięki obsłudze przez program praktycznie niezbędnych dzisiaj dodatków do klasycznej Amigi jak karty graficzne czy też muzyczne oraz przez obsługę nowych systemów operacyjnych – AmigaOS 4.0 i MorphOS. Przez ostatnie kilka lat byliśmy świadkami jak program ewoluuje z użytecznej, choć posiadającej wiele ograniczeń wersji 1.0 w potężne narzędzie pozwalające tworzyć zarówno proste prezentacje, jak i pełne „fajerwerków” aplikacje multimedialne. Autor Hollywood równolegle opracował kilka użytecznych dodatków do niego: Malibu – pozwalający odgrywać prezentacje programu Scala, a także Designer, umożliwiający tworzenie prezentacji i prostych aplikacji przy użyciu Hollywood, bez potrzeby nauki używanego w nim języka skryptowego.

duże projekty były trudne do napisania, a skrypty musiały być znacznie bardziej rozbudowane niż powinny. Na szczęście autor, Andreas Falkenhahn, zdał sobie z tego sprawę i wersja 2.0 posiada zupełnie nowy język skryptowy. Nie trzeba się jednak niepokoić, gdyż nowa wersja jest kompatybilna z prawie wszystkimi starszymi skryptami stworzonymi przy użyciu Hollywood 1.x.

Dzięki tej kompatybilności stare wersje programów Designer i Malibu działają również z wersją 2.0. Nie wykorzystują one jednak żadnej z nowych funkcji programu, tak więc sędzę, że wkrótce można będzie spodziewać się ich w nowych wersjach.

Instalacja

Hollywood 2.0 można kupić na płycie CD lub pobrać ze strony Airsoft. W tym drugim przypadku oszczędzamy 4 euro na kosztach przesyłki i cenie nośnika. Program pobrany ze strony Airsoft jest w postaci pliku obrazu ISO, który przed instalacją należy wypalić na płytę. Można do tego użyć amigowego oprogramowania do wypalania płyt (np. MakeCD) lub też, korzystając z MountISO, zainstalować program bezpośrednio z obrazu ISO. Mimo wszystko zalecam jednak stworzenie kopii bezpieczeństwa na płycie. W przypadku gdy nie mamy nagrywarki w Amidze, możemy nagrać program na innym komputerze (Mac/PC). Pamiętaj jednak należy, że konieczne jest wcześniejsze „spersonalizowanie” pliku ISO, które musi być wykonane na Amidze.

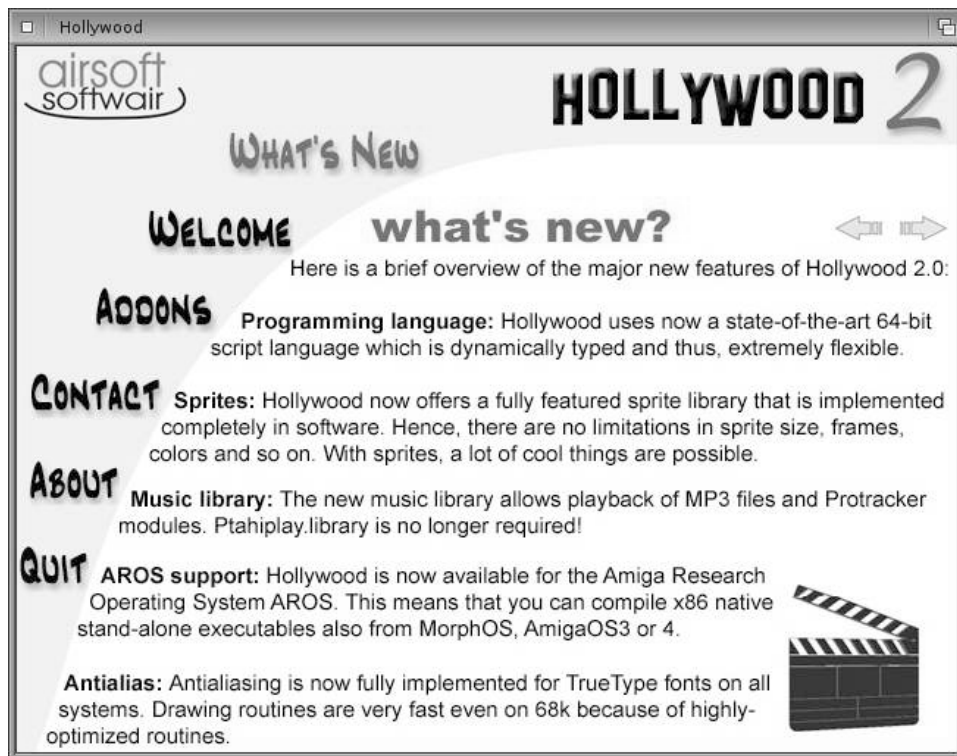
Po wypaleniu płyty, instalacja sprowadza się do uruchomienia załączonego skryptu instalacyjnego. Jeżeli posiadasz na dysku poprzednią wersję Hollywood, to zostanie ona skasowana (odpowiednie ostrzeżenie pojawi się podczas instalacji). Wykasowane zostaną także skrypty tam się znajdujące, więc jeżeli posiadasz coś własnego w tym katalogu, upewnij się, że posiadasz kopię. Podczas instalacji można wybrać jedną spośród kilku wersji programu przygotowanych specjalnie do pracy w następujących środowiskach: AmigaOS 3, WarpOS, MorphOS, AmigaOS 4, a także (nowość w Hollywood 2.0) AROS (i386). Podczas instalacji wyświetlane jest również ostrzeżenie, że nowa wersja Hollywood nie działa na ekranach 8-bitowych (256-kolorowych), co oznacza, że nie można uruchomić go na klasycznej Amidze bez karty graficznej. Podczas aktualizacji starszej wersji programu, konieczne będzie skorzystanie z płyty z pełną wersją programu w celu weryfikacji. Cała instalacja zajmuje 25 MB na dysku, z czego większość to liczne przykłady różnych projektów dołączonych do programu.

Po zakończeniu instalacji uruchamia się imponująca prezentacja wprowadzająca, demonstrująca niektóre z nowych funkcji programu. Po jej zakończeniu pojawia się interaktywna informac-

Zwiększająca się z każdą nową wersją ilość funkcji w programie zachęcała użytkowników do tworzenia coraz bardziej zaawansowanych aplikacji. Hollywood wydaje się być szczególnie przydatny do tworzenia gier logicznych i zręcznościowych które bez problemu będą mogły działać na dowolnej Amidze, jak i platformach „amigopodobnych”. Jednakże język skryptowy Hollywood 1.x posiadał pewne ograniczenia, które powodowały, że



Dwie klatki z imponującej prezentacji wprowadzającej, uruchamianej po zakończeniu instalacji.



Wyglądanie działa na każdy tekst, powodując że prezentacje i aplikacje wyglądają bardziej profesjonalnie i są o wiele bardziej czytelne.

ja na temat nowości w Hollywood 2.0. Wszystko razem tworzy bardzo pozytywne pierwsze wrażenie.

PORADA: Jeżeli używasz Directory Opus Magellan jako zamiennika Workbench, to na czas instalacji/aktualizacji Hollywood wróć do Workbench (przytrzymaj klawisz „shift” podczas startu systemu). Zauważyłem, że jakiś element procedury instalacyjnej (być może funkcja sprawdzania płyty z Hollywood 1.x) powodował, że wszystkie napędy na blacie Magellana przestały być rozpoznawane. Reset komputera rozwiązał problem, jednak było to trochę niepokojące, a sama instalacja nie mogła zakończyć się pomyślnie.

Graficzny interfejs użytkownika

Skrypty Hollywood są to zwykłe pliki tekstowe ASCII i tworzymy je edytorem tekstu. Do pakietu nie jest taki dołączony, więc trzeba użyć jakiegось zewnętrznego programu. Możemy wykorzystać dostarczany z AmigaOS EditPad czy NotePad, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, aby posłużyć się także rozwiązaniem darmowym np. MicroGoldEd, czy też komercyjnym. Można też użyć autorskiego programu Designer. Jest to graficzne środowisko umożliwiające tworzenie prezentacji przy użyciu Hollywood (recenzja w Total Amiga 18). Sam Hollywood dostarczony jest z prostym graficznym interfejsem opartym na MUI, w którym można uruchomić lub skompilować skrypt bez używania Shella (równie dobrze można to wykonać z linii poleceń). Ta część pakietu została przerobiona w nowej wersji i teraz zawiera listę wielu przykładowych skryptów gotowych do uruchomienia. Kliknięcie na którymkolwiek powoduje wyświetlenie podglądu jego działania, po czym możemy wybrać czy zostanie on uruchomiony w oknie, czy na pełnym ekranie.

Zmiany

Jak już wspominałem na początku, język skryptów Hollywood w wersji 2.0 został praktycznie całkowicie zmieniony. Sam autor opisuje go jako „zaczepienie najlepszych elementów z (Blitz-) BASIC, C, AmigaE, Pascala i Lua” i wg dokumentacji jest oparty głównie na tym ostatnim. Nie spotkałem się wcześniej z językiem Lua, więc sprawdzając na jego stronie domowej (<http://www.lua.org>) dowiedziałem się, że został on stworzony na Uniwersytecie Brazylijskim jako uniwersalny język skryptowy dla różnych aplikacji i jest udostępniony za darmo z możliwością wykorzystania w innych programach. Jako, że Hollywood 2.0 stanowi tak ogromną zmianę w stosunku do wersji 1.x, nie jestem w stanie opisać tu wszystkich nowości języka skryptów czy nowości w samym programie. Postaram się więc przedstawić zmiany, które zauważyłem, a które w moim odczuciu będą stanowiły największą zmianę dla użytkownika.

Podstawy programowania w Hollywood

W Hollywood 1.x używano się „słów kluczowych” (keywords), aby skonfigurować środowisko, w którym działał skrypt. Ustawiało się takie rzeczy jak rozdzielczość czy wczytywanie obrazków, które potem były wykorzystywane. W wersji 2.0 zostało to zastąpione ustalonymi komendami, które mogą się znajdować w dowolnym miejscu skryptu. Innym ważnym udogodnieniem jest wsparcie dla plików nagłówkowych (include), co oznacza że można podzielić kod na kilka części, gdzie wspólne fragmenty będą dzielone między skryptami. W nowej wersji została też dodana obsługa „normalnych” wyrażeń, czego brak był dużą wadą poprzedniej wersji. Dla przykładu teraz jeżeli chcemy dodać cyfry lub zmienne zawierające cyfry (np. a i b), używamy wyrażenia „a + b”. Poprzednio trzeba było użyć funkcji add, np. „add(a, b)”. Obecnie wyrażenie może być użyte wszędzie tam, gdzie może wystę-

pować zmienna. Tak więc można użyć wyrażenia jako argumentu funkcji bez wcześniejszego przypisywania wyniku (tego wyrażenia) do zmiennej.

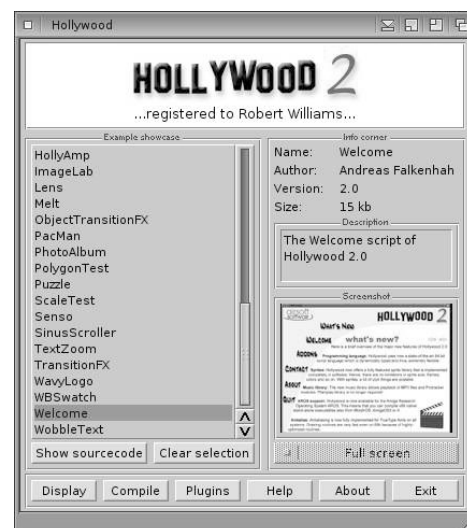
Programiści mogą w skryptach Hollywood tworzyć własne funkcje unikając instrukcji „goto”, której używanie uważane jest za nieprofesjonalne. Funkcje mogą posiadać zmienne lokalne, czyli takie, które są dostępne tylko w obrębie tej funkcji. Pozwala to tworzyć bardziej stabilne skrypty i ułatwia wyszukiwanie błędów. Szczególnie mówiąc, większość opisanych wyżej udogodnień jest niezbędna, aby język programowania mógł być użyteczny. Jednak bardzo cieszy fakt, że programiści używający Hollywood w końcu dostali narzędzie pozwalające tworzyć bardziej zaawansowane programy. Jednym z nadal istniejących ograniczeń jest konieczność używania numerów jako odwołań do poszczególnych obiektów w danym projekcie. Dla przykładu, gdy wczytujemy „brush” (obrazek), przypisujemy mu jakiś numer, a potem odwołujemy się do tego brusha właśnie za pośrednictwem numeru. Podczas pisania bardziej złożonych skryptów łatwo się pogubić, który numer co oznaczał. W obecnej wersji można przypisać ten numer do jakiejś zmiennej (nazwy) i odwoływać się do brusha poprzez tę zmienną. Jednak oznacza to dodatkową linię kodu (przypis) za każdym razem gdy tworzymy obiekt. Chciałbym aby była możliwość nadawania obiektom nazw od razu w momencie ich tworzenia.

Sprites

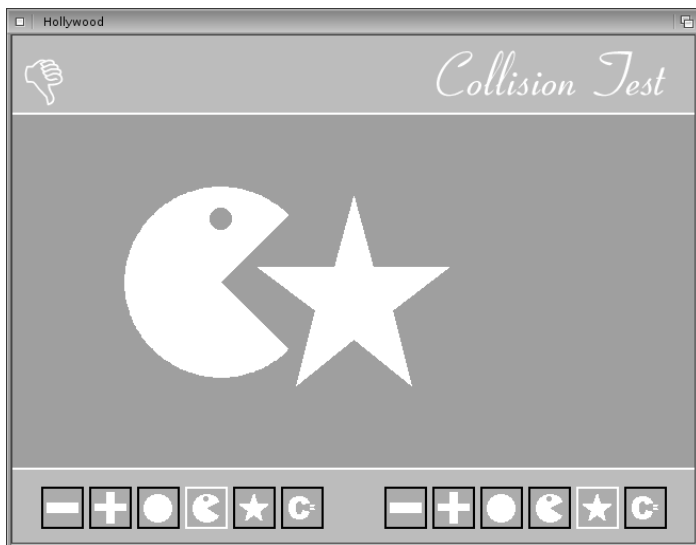
W Hollywood 2.0 można też używać nowego typu obiektów graficznych - tzw. „sprite”. Są one podobne do brushów, ale zawsze wyświetlane są na wierzchu, nie mogą być użyte w warstwach i każdy sprite może być wyświetlony tylko raz. Zaletą ich jest to, że mogą zawierać wiele klatek animacji co znacznie ułatwia np. tworzenie gier z animowanymi postaciami i tym podobne zadania. Cechują się także dużą szybkością w sytuacjach, gdy kilka obiektów jest jednocześnie animowanych na ekranie. Każdy sprite dodawany jest w sposób programowy (nie sprzętowy), więc może mieć dowolny rozmiar i ilość kolorów. Ponadto może być skalowany i w dowolną stronę obracany.

Zgranie w czasie

Przy tworzeniu programów w poprzedniej wersji Hollywood nie można było mieć pewności co do



Ulepszony interfejs użytkownika oferuje szybki dostęp do dużej liczby skryptów demonstracyjnych dołączonych do Hollywood.



Demonstracja pokazuje działanie wykrywania kolizji. Sprawuje się ona doskonale nawet przy tak złożonych kształtach jak te przedstawione na obrazku.

szybkości ich działania na wszystkich wspieranych systemach, zwłaszcza że istnieją ogromne różnice w możliwościach Amig 68k a AmigaOne czy Pegasos. W Hollywood 2.0 zostały dodane nowe funkcje umożliwiające określenie pożądanej prędkości wykonywania pętli (np. odpowiedzialnych za animację obiektów) i zaoszczędzenie mocy procesora. Komendy odpowiedzialne za odgrywanie dźwięku zyskały nowe argumenty umożliwiające wykonanie ustalonych czynności, gdy skończy się odtwarzanie danego fragmentu lub gdy rozpocznie się jego odtwarzanie od początku. Oznacza to, że dźwięk będzie zawsze dobrze zsynchronizowany w czasie z resztą prezentacji.

Koniec z pikselozą!

Hollywood 1.0 zapewniał wygładzanie (antialiasing) czcionek. Było to wbudowane w funkcję "print", gdy korzystano z czcionek TrueType. Wyglądało to bardzo dobrze i byłem bardzo rozczarowany, gdy ta funkcja zniknęła z późniejszych wersjach na rzecz warstw (layers). Teraz z radością mogę oznajmić, że wraz z Hollywood 2.0 wygładzanie wróciło w jeszcze lepszej wersji. Używając czcionek TrueType (z jakimikolwiek atrybutami tekstu), będą one automatycznie wygładzane, co znacznie poprawia jakość wyświetlanego obrazu poprzez zmniejszenie efektu pikselizacji (brzmi prawie jak reklama, ale w tym wypadku tak rzeczywiście jest).

Przezroczystość

Jakość wyświetlanych prezentacji, oprócz wyżej opisanego wygładzania tekstu, poprawiają też nowe funkcje graficzne. Obiekty mogą teraz posiadać kanał alpha, który definiuje ich przezroczystość. Oznacza to, że obiekt może mieć różne stopnie przezroczystości i wygładzone krawędzie, które dopasowują się do tego, co znajduje się w tle. Możliwe jest także zdefiniowanie regionów, które nie będą odrysowywane przy pomocy funkcji graficznych Hollywood. Mogą one mieć zarówno regularny jak i nieregularny kształt. Jest to przydatna rzecz jeżeli chcemy, aby grafika nie była rysowana na jakimś obszarze np. liczniku punktów w grze. Ograniczeniem tych regionów jest to, że nie mogą być użyte w połączeniu z warstwami.

Skrypty Hollywood uruchamiane na Workbenchu mogą mieć częściowo przezroczyste tło, co pozwala tworzyć nieregularne (nieprostokątne) okna. W tym celu należy określić, który kolor będzie przezroczysty. Należy pamiętać, że przezroczystość dla okien nie przyjmuje postaci zmiennej, lecz wartość „włączony” lub „wyłączony” dla każdego piksela. Ulepszenia systemowych bibliotek w AmigaOS 4.0, MorphOS-ie i AROS-ie pozwalają używać prawdziwej przezroczystości, podczas gdy na AmigaOS 3 i WarpOS tło jest kopiowane na obszar okna, który ma być przezroczysty.

Opisane powyżej wygładzanie tekstu i nowości graficzne sprawiają, że Hollywood 2.0 jest w stanie stworzyć o wiele bardziej profesjonalne i lepiej wyglądające prezentacje i aplikacje niż jego poprzednia wersja.

Wykrywanie kolizji

Hollywood 2.0 posiada funkcję sprawdzania czy dwa obiekty nachodzą na siebie. Oba muszą być tego samego typu spośród: box, brush, layer i sprite. Przezroczystość tych obiektów (za wyjątkiem box) jest uwzględniana podczas wykrywania kolizji, więc mogą one mieć nieregularny kształt. Funkcja ta znacznie ułatwi tworzenie wielu rodzajów gier, gdzie częstym zadaniem jest sprawdzanie czy nie nastąpiła kolizja.

Warstwy

Warstwy (layers) są ważną funkcją Hollywood, umożliwiającą oddzielne traktowanie obiektów, które potem tworzą jeden obraz. W wersji 1.x praca z warstwami była trudna, ponieważ trzeba było się do nich odwoływać poprzez ich numer porządkowy. Oznaczało to, że jeżeli jakaś warstwa została dodana lub usunięta to wszystkie nad nią zmieniały swój numer. Kontrola tego była prawdziwym koszmarem. W wersji 2.0 warstwom nadawane są nazwy, więc można się do nich odwoływać w prosty sposób niezależnie od tego, który mają numer. Jest też nowy typ warstwy zwany ANIM. Jak można się spodziewać pozwala ona wyświetlać animację na danej warstwie. W dowolnym momencie można wybrać klatkę animacji, którą chcemy wyświetlić.

Style wypełnień

Hollywood potrafi rysować różne kształty, a od wersji 2.0 także i łuki (przydatne przy wykresach kołowych). Oprócz dostępnej w poprzednich wersjach możliwości wypełnienia obiektów określonym kolorem, teraz można wypełnić także wybranym gradientem lub teksturą.

Kompilacja i prezentacja

Programy stworzone przy pomocy Hollywood mogą być skompilowane do plików wykonywalnych, które zależnie od ustawień, mogą zawierać wszystkie wykorzystywane elementy graficzne i muzyczne lub mogą one być pozostawione oddzielnie i rozpowszechniane razem ze skompilowanym skryptem. Przeprowadzając kompilację (można tego dokonać zarówno za pośrednictwem GUI jak i z linii poleceń) należy wybrać pod jakie środowisko ma być stworzony plik wykonywalny. Niezależnie od tego na jakim systemie Hollywood jest używany, nasz program można skompilować na jeden z poniższych systemów: AmigaOS 3, WarpOS, AmigaOS 4, MorphOS lub AROS (i386). Jedyny problem, który się pojawia to fakt, że jeżeli chcemy mieć program na każdy wspierany system, dostajemy pięć plików wykonywalnych, z których każdy zawiera w sobie skrypt, wykorzystywane pliki i odpowiedni moduł odtwarzania. Aby to obejść, począwszy od wersji 2.0, można skompilować swój skrypt jako „prezentację programu Hollywood” (applet). Taka prezentacja może być potem odtworzona na każdym ze wspieranych systemów poprzez natywną wersję „Hollywood Playera”, który będzie dostępny za darmo ze strony AirsoftSoftwair. W chwili pisania tego artykułu nie był on jeszcze ukończony, ale powinien się pojawić już wkrótce.

Wnioski

Hollywood 2.0 jest dużym krokiem naprzód w stosunku do poprzednich wersji. Sam nowy język programowania będzie zbawienny dla wielu programistów, zwłaszcza jeżeli są zaangażowani w złożone projekty. Pomimo, że zawiera on jeszcze kilka dziwnych własności i ograniczeń, jest o wiele lepszy od tego w wersji 1.x. Nowe funkcje pozwalają osiągnąć bardzo wiele i powinny zachęcać do używania Hollywood zarówno jako programu do tworzenia prezentacji, jak i aplikacji informacyjnych czy też gier. Jeżeli natomiast używasz Hollywood tylko poprzez graficzną nakładkę Designer, nie zobaczysz różnicy dopóki nie wyjdzie nowa wersja tego dodatku potrafiąca zrobić użytek z nowych funkcji programu. Tak więc jeżeli myślisz o jakiegokolwiek „multimedialnej” aplikacji dla Amigi lub systemów „amigopodobnych”, to jak najszybciej wejdź na stronę AirsoftSoftwair i zamów Hollywood 2.0.

Nasza ocena

Za

- znacznie bardziej rozbudowany język skryptowy,
- pełne wygładzanie tekstu,
- wiele nowych funkcji.

Przeciw

- wymaga karty graficznej,
- nowy język do nauczenia,
- nowych funkcji nie da się jeszcze wykorzystać z obecną wersją programu Designer.



5

Doskonały!

TuneNet

.info

Autor
Paul Heams

WWW
<http://www.tunenet.co.uk>

Licencja
Freeware

Wymagania
Amiga OS 4 prerelease 3+, pthreads.library 1.4+.

Zalecane
mpega.library, wtyczki różnych formatów dźwięku.

Testowano na
µA1-C, PPC 750FX (G3) 800MHz, 512 MB RAM, Amiga OS 4 prerelease update 3.

Stworzony natywnie dla systemu AmigaOS 4.0 TuneNet wydaje się być idealnym sposobem na umilenie muzyką pracy na AmigaOne. Sean Courtney próbuje się o tym przekonać.

W czasach gdy wiele osób wierzy, że okres świetności rozgłośni radiowych minął, a przyszłość należy do telewizji, iPodów i gier wideo, pojawia się coraz więcej dowodów na to, że radio wcale nie odchodzi w zapomnienie. Nie, nie mówię o radiu satelitarnym, chodzi o radia internetowe. Wiele tradycyjnych rozgłośni radiowych już teraz równolegle nadaje swoje programy na falach eteru, jak również przez internet. Coraz więcej radiowców-amatorów nadaje swoje własne audycje (czasami bardzo niecenzuralne) przez internet, a wszystko to ku uciechu słuchaczy. Na nasze nieszczęście, znaczna większość wspomnianych rozgłośni emituje dźwięk na bazie strumieni RealAudio. Istnieje jednak sporo dobrych stacji radiowych, które wykorzystują strumień Shoutcast. To właśnie ten rodzaj stacji radiowych możemy odbierać korzystając z TuneNet.

Prawda jest taka, że program otrzymał ode mnie względnie niską ocenę. Warto jednak mieć na uwadze, że jest on nadal w stadium alfa, a nad wieloma jego nowymi możliwościami obecnie autor pracuje. Gdyby były one dostępne w momencie pisania tych słów, z całą pewnością wpłynęłyby na podwyższenie noty.

Niemniej jednak korzystanie z TuneNet sprawia przyjemność. Program jest niebywale prosty w użyciu i posiada kilka pożytecznych funkcji. Podobają Ci się to, czego aktualnie słuchasz? W takim razie możesz zapisać strumień na dysk w formacie MP3. Chcesz posłuchać popularnych wśród użytkowników Linuksa plików w formacie OGG? Dzięki wtyczkom dostępnym na OS4-Depot, TuneNet na to pozwala. A może po prostu chciałbyś skorzystać z programu jako odtwarzacza plików MP3, AIFF czy modułów Protrackera, które trzymasz na swoim dysku? W takim razie także powinieneś polubić ten program. (Osobiście nie mogę się doczekać na nową wersję programu, która, jeśli się nie mylę, będzie posiadać funkcję płynnego przechodzenia między kolejnymi utworami!)

Nie ma wątpliwości, że w programie jest dużo miejsca na ulepszenia. Dla mnie ważnym, a obecnie brakującym elementem, jest możliwość wyszukiwania w sieci stacji radiowych po ich nazwie. Obecnie, aby wyszukać stację radiową musimy określić z jakiej ich liczby chcemy dokonać wyboru (maksymalnie 500), a następnie wcisnąć przycisk „Scan Now”. TuneNet przeszuka internet pod kątem strumieni Shoutcast. Po wyświetleniu ich listy możliwe jest wyszukiwanie po zadanych kluczu słownych. Chciałbym, aby



Miłym dodatkiem dla fanów AmiDock jest możliwość kontroli programu z jego poziomu. Wraz z TuneNet dostarczane są skórki, które pozwalają przeobrazić docky w iPoda.

Druga opinia Robert Williams

Zanim zapoznałem się z tekstem Seana, nie zauważyłem jakichś znaczących różnic pomiędzy brzmieniem plików odtwarzanych przez TuneNet, a innymi odtwarzaczami. Skusiłem się jednak na drobne porównanie polegające na odsłuchaniu tego samego pliku na programach ANR i AmigaAMP. Muszę stwierdzić, że brzmienie z TuneNet jest wyraźnie inne i bardzo możliwe, że zniekształceniu ulegają wysokie tony. Nie jestem pewien czym może być to spowodowane, zwłaszcza, że wszystkie trzy programy korzystały z tych samych ustawień

sterownika AHI.

Nie doświadczyłem żadnych pojawień Grim Repera podczas korzystania z TuneNet, choć przyznam, że nie używałem zbyt intensywnie tego programu.

Jak wspominał Sean, należy pamiętać, że TuneNet jest obecnie w stadium alfa, tak więc występowanie problemów nie powinno dziwić. Większość z nich powinna zostać jednak usunięta przed wydaniem wersji finalnej.

Rozmowa z autorem TuneNet wyjaśniła, że powodem słabej jakości dźwięku zaobserwowanej przez Seana (autora recenzji) i Roberta (redaktora naczelnego) była konfiguracja programu, a nie problem z samym TuneNet. Jeśli podczas korzystania z TuneNet uzyskujesz słabą jakość dźwięku, upewnij się że używasz trybu AHI "HiFi 16 bit stereo++" i że ten sam tryb wybrany jest w ustawieniach programu.

Recenzje

ta funkcja działała w każdej chwili i na bieżąco w sieci, a nie tylko po uprzednio znalezionych elementach.

Jednym z większych problemów programu jest jakość dźwięku, która, prawdę powiedziawszy, nie należy do najlepszych. Nie zrozumiem mnie źle. Wiadomo, że strumienie radiowe są kiepskiej jakości, lecz brzmienie odtwarzanych plików MP3, AIFF czy OGG Vorbis z dysku jest bardzo metaliczne i zniekształcone. Ten element, w połączeniu z kiepską stabilnością (włączając w to niespodziewane zawieszenia programu, których doświadczyłem pisząc ten artykuł i jednocześnie słuchając mojej ulubionej rozgłośni z muzyką The Beatles), może mieć znaczący wpływ na niską użyteczność programu. Jednakże, program jest stale rozwijany i bez wątplenia wiele błędów zostanie poprawionych. Zmiany czynione od jego pierwszej wersji idą w dobrym kierunku. Program posiada kilka naprawdę użytecznych funkcji. Jednym spodoba się wyświetlanie informacji o odtwarzanym utworze w pasku narzędzi z konfigurowalnym wyglądem (teksturowany docky), podczas gdy inni na pewno polubią odkrywanie wielu osobliwości i ciekawostek wśród internetowych stacji radiowych dzięki funkcji losowego wyszukiwania strumieni. Nigdzie w dokumentacji, ani w samym programie nie znalazłem informacji o stronie internetowej programu, tak więc proszę skorzystać z odnośnika podanego na początku tego artykułu. Wejść do świata strumieni Shoutcast i cieszyć się nimi! Wersja 0.73 (czy jakkolwiek inny numer, który będzie następny) zapowiada się ciekawie, aby wspomnieć płynne przechodzenie między kolejnymi utworami czy obsługę wielu

TuneNet kontra AmiNetRadio

Dla osób lubiących porównania, zdecydowaliśmy się na zestawienie pewnych cech programów TuneNet i ANR:

Cecha	TuneNet 0.72a	AmiNetRadio
Kompatybilność z AmigaOS 4	natywny	emulacja
Zapis strumienia	MP3	WAVE
Wyszukiwanie stacji po nazwie	nie	tak
Skórkowalność	tylko docky	tak
Obsługa list odtwarzania	Tak	Tak (rozszerzona)
Obsługa innych formatów	AIFF, OGG	CDDA, WAV, OGG, AIFF(tylko MorphOS)
Obsługa formatu Protrackera	tak	tak
Obsługa z poziomu przeglądarki	tak	tak

strumieni jednocześnie. Bardzo możliwe, że dzięki systemowi wtyczek program będzie obsługiwał więcej różnych formatów dźwięku. Z

całą pewnością z radiem jeszcze długo się nie pożegnamy, a wszystko dzięki strumieniom Shoutcast i programom takim jak TuneNet.

Nasza ocena

Za

- łatwość użycia,
- teksturowany docky,

Przeciw

- brak możliwości wyszukiwania stacji w sieci po żądanym słowie,
- wątpliwa jakość dźwięku,

BO
bez oceny

Testowano
wersję alpha

AmiNetRadio

.info

Autor
#AmigaZeux

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

Licencja
Freeware

Wymagania
AmigaOS 3.x lub wyższy lub MorphOS,
MUI v3.8+, Nlist.mcc, busy.mcc i hotkey-
string.mcc, render.library v30+, guigfx.library
v19+, MPEGA.library v2+, AHI v4+.

Zalecane
MorphOS i Pegasos, szybki dostęp do inter-
netu, PowerPC, 8 MB RAM, karta graficzna
z systemem CGX 5, MUI 3.9+, xpkmaster.
library v5.2, xadmaster.library v10.

Testowane na
uA1-C, PPC 750FX (G3), 800MHz 512MB
RAM, Amiga OS 4 prerelease, update 3

Sean Courtney sprawdza w działaniu kolejny program do obsługi strumieni dźwięku – AmiNetRadio. Odtwarzacz świetnie się prezentuje i posiada wyśmienite funkcje wizualizacyjne, ale warto mu się dokładniej przyjrzeć, gdyż jak wiadomo, nie szata zdoła program.

Ujmując rzecz w skrócie, AmiNetRadio to odtwarzacz, który powinien dać sobie radę z praktycznie każdym plikiem dźwiękowym z twojego dysku. Dodatkowo położono w nim duży nacisk na obsługę strumieni Shoutcast.

Uściślając, większość plików dźwiękowych znajdujących się w Twojej kolekcji powinna dać się bez problemu odsłuchać, pod warunkiem, że używasz MorphOS-a. Pod tym systemem, możesz użyć AmiNetRadio nie tylko do odtwarzania strumieni Shoutcast i plików MP3, ale także Ogg Vorbis, WAV, AIFF, CDDA i wielu innych formatów. Dokumentacja wyraźnie zaznacza, że AmiNetRadio (nazwa w żadnym razie nie ma związku z Aminetem!) jest rozwijany pod i pisany dla systemu MorphOS. Program działa także na AmigaOS 3.x jak i AmigaOS 4.0, choć z pewnymi ograniczeniami.

Pod systemem AmigaOS 4.0 działają jedynie wtyczki do odtwarzania MP3, modułów Protrackera oraz strumieni Shoutcast. W celu odtwarzania innych plików dźwiękowych niezbędny

jest system MorphOS. Pomijając jednak te ograniczenia, AmiNetRadio nadal pozostaje świetnym narzędziem do odgrywania MP3 i Shoutcast na AmigaOS 4. Skórkowalne GUI robi naprawdę duże wrażenie i nie widziałem jeszcze nic podobnego w żadnym innym amigowym programie. Jakość odtwarzanego dźwięku jest bardzo dobra, dołączona dokumentacja prosta i przejrzysta.

Skórki nigdy nie wydawały mi się czymś istotnym, lecz po tym co zobaczyłem w AmiNetRadio oraz mnóstwo różnych opcji dostępnych dla każdej skórki z osobna, byłem naprawdę pod wrażeniem. Zazwyczaj większe znaczenie ma dla mnie funkcjonalność niż względy estetyczne. Ludzie z #AmigaZeux naprawdę przeszli samych siebie, zwłaszcza w przypadku skórki ANRNG, która miała nie działać na AmigaOS 4.0. Okazuje się, że jednak działa, lecz trzeba trochę powalczyć z Grim Reaperem w trakcie uruchamiania programu. Zazwyczaj klikanie „Ignore Errors” w momencie gdy się pojawia, załatwia sprawę. Wtyczki wizualne to coś, co

cieszy oko. Możliwe jest także korzystanie z wtyczek programów AMP i WinAMP!

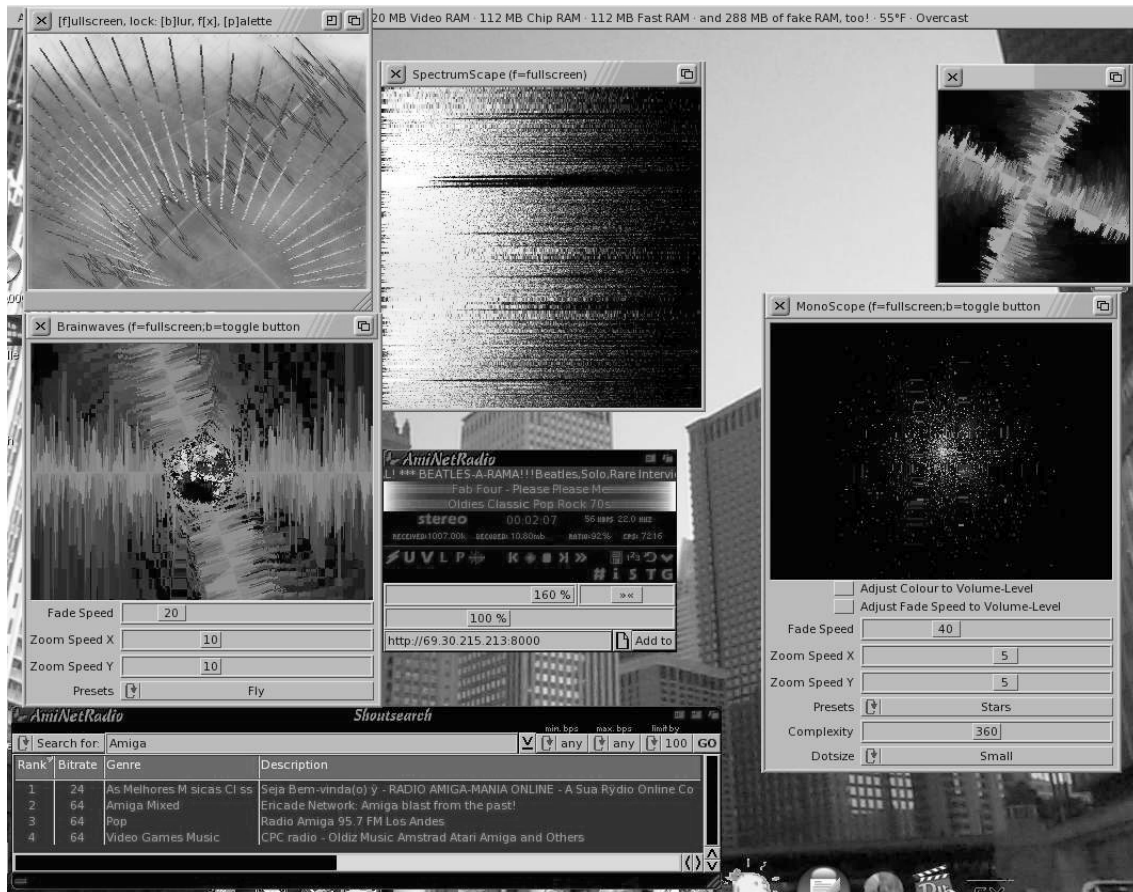
Kolejny element, który zapewne większość uzna za bezużyteczny, a mi sprawił on wiele radości, to możliwość zmiany częstotliwości odtwarzania. Jeśli słuchając radia przez przypadek trafisz na nudną rozmowę na tematy finansowe, w której udział biorą przedstawiciele Uniwersytetu w Princeton, możesz ją znacznie urozmaicić modyfikując odpowiednio częstotliwość i posłuchać małych kapucynek dyskutujących o pieniądzach!

Już chyba po raz trzeci w tym tekście muszę wspomnieć o dokumentacji. Zawsze posługuj się zasadą RTFM (ang. Read The Fu..ing Manual – przeczytaj piep...ną instrukcję) jeśli czujesz taką potrzebę (ileż to razy chciałbym to powiedzieć klientowi, który po moim pytaniu „Czy przeczytał pan instrukcję obsługi?” odpowiedział „Niech pan da spokój, nikt tego nie czytał!”). Nie będziesz żałował ani razu, gdy do niej zajrzysz. Potrafi naprawdę rozbawić.

Jeszcze jeden element, o którym chciałbym wspomnieć, a który staje się bardzo popularny wśród odtwarzaczy strumieni na wielu platformach, to możliwość zapisu strumienia. Jest to bardzo użyteczna funkcja. W AmiNetRadio istnieje możliwość zapisu dźwięku

do pliku w formacie WAV.

Pomimo tego, że jestem użytkownikiem Amiga-



Oto AmiNetRadio, jego mechanizm wyszukiwania oraz kilka wbudowanych wtyczek wizualnych... W rzeczywistości, wszystkie z jego wtyczek wizualnych! Istnieją także wtyczki dźwiękowe, włączając w to taką, która próbuje usunąć linię wokalną z piosenek stereofonicznych.

OS 4.0, a AmiNetRadio jest programem zorientowanym na użytkowników MorphOS-a, nigdy się nim nie znudziłem. Nie przeszkadza mi też fakt, że nie jest mi dane skorzystać z większości funkcji dostępnych dla użytkowników MorphOS-a. Nie potrzebuję ich. Odtwarzam MP3 moim iPodem (nie podniecajcie się amigowcy, wykorzystuję Linuksa w celu połączenia się z iPodem!). Jeśli chcę posłuchać plików AIFF lub WAV, wypalam je na płytę CD lub konwertuję do formatu MP3 (aby odsłuchać na iPodzie). Szczerze mówiąc, to za wyjątkiem dźwięków systemowych w Linuksie działającym na mojej MicroA1, nigdy nie słuchałem plików OGG, tak więc czego mi więcej trzeba? Interesujący jest fakt, że program przeznaczony dla systemu MorphOS działa prawie bez skazy na microA1 pod AmigaOS 4.0. Swego czasu czerpałem również przyjemność z korzystania z AmiNetRadio na mojej Amidze klasycznej. Odkąd w naszych domach na porządku dziennym są łącza DSL, jest to program, który obowiązkowo trzeba mieć. Prawie się nie zdarza sytuacja, abym nie uruchomił AmiNetRadio podczas pracy na AmigaOS 4.0.

Druga opinia

Robert Williams

Jestem naprawdę pod wrażeniem AmiNetRadio, a zwłaszcza połączenia w jednym programie użyteczności ze świetnie wyglądającym interfejsem. Moje ulubione elementy programu to:

Okiemko Shoutcast, gdzie można wyszukiwać internetowe stacje radiowe według wskazanego klucza (przeszukiwanie zarówno w opisach stacji jak i obecnie odtwarzanym w rozgłośni utworze) lub gatunku muzyki (lata 80-te, hip-hop, rock itd.). Można ograniczyć ilość wyników wyszukiwania do określonej ich liczby oraz do minimalnego lub maksymalnego próbkowania dźwięku (bitrate). Jest to wyśmienita opcja w przypadku posiadania wolnego łącza lub gdy chcemy uniknąć nasłuchu strumienia kiepskiej jakości.

ANR posiada najlepszy edytor list odtwarzania wśród wszystkich odtwarzaczy multimedialnych jakie widziałem na Amidze. Listy odtwarzania mogą zawierać dowolną liczbę pozycji załadowanych z twardego dysku, a także odnośniki do stacji radiowych (tak więc bardzo łatwo jest przechowywać dane o swoich ulubieńcach). Pliki można dodawać ręcznie lub nakazać ANR przejrzeć całe dyski w poszukiwaniu utworów. Istnieje także możliwość podświetlenia powtarzających się plików w celu prostszego ich zlokalizowania i usunięcia.

Podczas odtwarzania utworów z dysku lub nasłuchu stacji radiowych, ANR zachowuje historię odtwarzanych ścieżek. W ten sposób odszukanie ulubionych piosenek nie stanowi problemu.

To właśnie funkcje takie jak te powodują, że AmiNetRadio podoba się użytkownikom. Jest wyjątkowym narzędziem, wyróżniającym się z tłumu innych odtwarzaczy. Gdyby jeszcze było tego mało, warto pamiętać, że ten program jest całkowicie darmowy!

Nasza ocena

Za

- bardzo przyjemny i intuicyjny interfejs,
- duża liczba wtyczek,
- duża wartość informacyjna i rozrywkowa dokumentacji.

Przeciw

- funkcje programu są ograniczone dla użytkowników nieposiadających systemu MorphOS,
- brak możliwości zapisu strumienia do formatu MP3.



4

Całkiem niezły!

Przegląd gier SDL dla MorphOS-a

Sam Byford przygląda się kilku grom SDL przeportowanym dla systemu MorphOS.

W które z nich warto zagrać?

Oto krótki przegląd gier 3D, które ostatnio pojawiły się na amigowej platformy. Całkiem niedawno, zarówno AmigaOS 4.0 jak i MorphOS, doczekały się nowych wersji SDL (Simple DirectMedia Layer), czyli wieloplatformowej biblioteki, która umożliwia dostęp do podstawowych elementów takich jak obsługa dźwięku, klawiatury, myszy, joysticka, funkcji 3D karty graficznej (poprzez OpenGL) i bufora ramki w grafice 2D. Zasadniczo oznacza to tyle, że proste (choć czasami nie tak proste) gry 3D mogą zostać przeportowane na dowolny system, na którym istnieje SDL.

Nie oznacza to jednak, że wszystkie gry SDL, które się pojawiają są dobre! W rzeczywistości wiele z nich nie jest nawet wartych pobierania z sieci. I taki jest właśnie cel tego artykułu – krótki, lecz treściwy przegląd ostatnich dobrych, złych i najwycyzajniej w świecie ohydnych pozycji.

Amigowe wersje biblioteki PowerSDL trochę się między sobą różnią, głównie wersją źródeł na bazie których powstały. Wersja dla AmigaOS 4.0, przygotowana przez Richarda Drummonda, nosi numer 1.2.6, podczas gdy wersja dla MorphOS-a spod ręki Ilkka Lehtoranta (przy współudziale innych programistów) numer 1.2.9. Porównanie wypada na korzyść tej drugiej, która posiada obsługę OpenGL, overlaya, joysticka i napędu CD (obecnie SDL w wersji dla AmigaOS 4.0 obsługuje już joystick (poprzez AmigaInput) oraz posiada niepełną obsługę OpenGL - przyp. tłum.).

Wśród osób zajmujących się portowaniem gier znajdzie się z tuzin programistów. Do tej listy zaliczają się głównie Nicolas „Henes” Sallin, Ilkka Lehtoranta, JBB, Christian „Tokai” Rosentre-

Co to jest SDL?

Z uwagi na to, że nie potrafiłbym zrobić tego lepiej, zaczerpnąłem wyjaśnienie tego terminu bezpośrednio ze strony LibSDL (<http://www.libsdl.org>). Simple DirectMedia Layer to wieloplatformowa biblioteka do tworzenia gier i programów multimedialnych, która umożliwia na niskim poziomie dostęp do elementów takich jak obsługa dźwięku, klawiatury, myszy, joysticka, funkcji 3D karty graficznej (przez OpenGL) i bufora ramki w grafice 2D. Wykorzystywana jest przez oprogramowanie do odtwarzania plików MPEG, emulatorzy i wiele popularnych gier. Simple DirectMedia Layer posiada oficjalne wsparcie dla systemów Linux, Windows, BeOS, MacOS Classic, MacOS X, FreeBSD, OpenBSD, BSD/OS, Solaris, IRIX i QNX. Nieoficjalnie, dzięki ogólnodostępnemu kodowi źródłowemu, dostępna jest także dla systemów Windows CE, AmigaOS, Dreamcast, Atari, NetBSD, AIX, OSF/Tru64, RISC OS i SymbianOS. Biblioteka SDL jest napisana w języku C, lecz natywnie pracuje w C++ oraz posiada nakładki dla wielu innych języków jak choćby Ada, Eiffel, Java, Lua, ML, Pascal, Perl, PHP, Pike, Python i Ruby.

ter, Tony „Toaks” Aksnes, Michał „Kiero” Woźniak. Gry, które zrecenzowałem, są w wersji dla systemu MorphOS. Nie posiadam Amigi, lecz zdażyłem się zorientować z informacji na portalu AmigaWorld.net jak i stronie OS4depot.net, że dla AmigaOS 4.0 istnieje również pokazna liczba portów gier SDL. Chciałem zaznaczyć, że w poniższych minirecenzjach nazwisko autora portu zostało podane w nawiasie, za tytułem gry. Warto mieć na uwadze, że jakość gry w znacznej mierze nie jest uzależniona od osoby, która przygotowała port, lecz od tego, kto grę oryginalnie napisał.

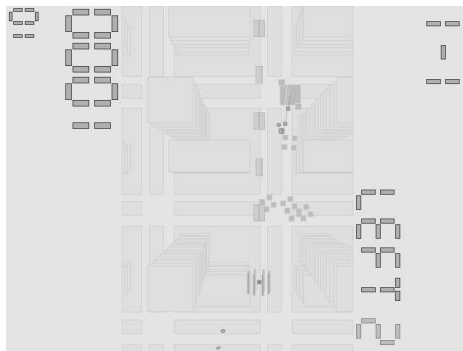
Strzelaniny

Lightning Spirit (Henes)

Nie udało mi się uruchomić tej gry na moim komputerze.

Noiz2sa (Henes)

Prosta strzelanina z pionowym przesuwem ekranu i denerwującą muzyką. Blokowa grafika z chaotycznie poruszającymi się obiektami w „pastelowych” kolorach. Eliminacja przeciwników nie stanowi problemu (wystarczy przytrzymać przycisk „fire”), podobnie jak unikanie wystrzelianych przez nich w naszym kierunku pocisków (wystarczy cały czas się poruszać - kiepskie procedury wykrywania kolizji). Można sobie darować tę pozycję!



rRootage (Henes)

Gra nie uruchomiła się. Uzyskałem jedynie okienko z informacją „Couldn't create OpenGL context”. Być może gdzieś są ustawienia, lecz nie jestem tego pewien.

Bolcataxion (JBB)

Pięcioletni strzelanina z pionowym przesuwem ekranu. Prosta, lecz zabawna gra, w której kierujesz statkiem i strzelasz do wrogich obiektów, które próbują Cię zniszczyć. Całość sprowadza się do podnoszenia mocy swojej broni, zbierania wszelkiego rodzaju bonusów, a następnie usunięcia strażnika poziomu, po którym następuje awans do kolejnego etapu. Ukończenie całości nie powinno zająć Ci zbyt wiele czasu (15 minut?). Gra jest prosta i niezbyt obszerna, lecz Twoim dzieciom na pewno się spodoba! Testowana wersja 1.01.

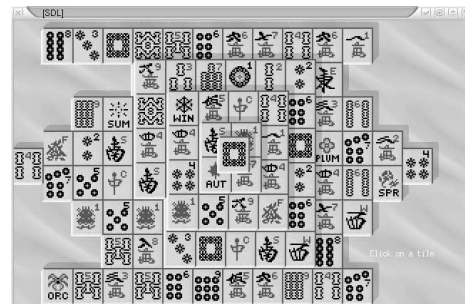
Logiczne

Quadromania (Ilkka)

Gra odbywa się na planszy wypełnionej czerwonymi i zielonymi kulkami. Całość sprowadza się do zamiany koloru wszystkich kulek zielonych na czerwone przy jak najmniejszej liczbie ruchów. Kliknięcie na którejś z kulek powoduje zmianę koloru wszystkich kul ją otaczających. Bardzo wciągająca, choć potrafi zdenerwować! Warto zagrać.

SDL Lopan (Toaks)

To klon gry Majhong. Zasadniczo gra polega na zdejmowaniu par klocków pokrytych różnymi wzorami, które wielowarstwowo tworzą jakąś konstrukcję. Gra toczy się do momentu, gdy wszystkie klocki znikną z planszy gry. Usuwać można tylko te klocki, których krawędzie z lewej lub prawej strony nie są zablokowane innym klockiem. Dobra gra, której powstało wiele różnych portów. Ten jest trochę dziwny graficznie – beżowe kolory klocków sprawiają, że odnalezienie pary jest trochę kłopotliwe. Klawiszem F1 można zmienić rodzaj klocków, a F2 podkład ekranu. Gra jest całkiem niezła – warta pobrania.



BattlePong (Ilkka)

Gra „kija i kulki”. W archiwum nie ma wszystkich niezbędnych plików – wymagane są pliki OGG, które należy pobrać z sieci. Jednakże samo czytanie pliku readme odrzuciło mnie od zamiaru szukania ich!

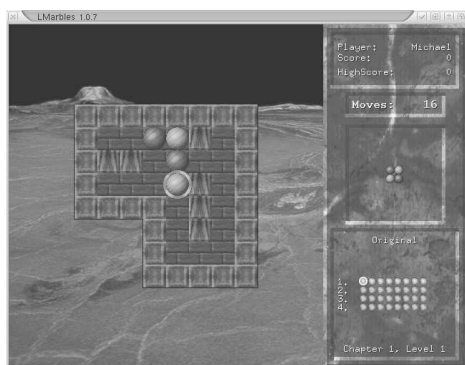
UChessMOS (Ilkka)

Szachy dla jednego lub dwóch graczy pozwalające toczyć rozgrywkę na kilku różnych stopniach trudności. Całkiem niezła pozycja, niemniej grywałem już w lepsze odmiany szachów. Warto pobrać.



LMarble (Henes)

Gra strategiczna, która polega na przestawieniu kolorowych kulek w taki sposób, aby ułożyć wzór przedstawiony w okienku z prawej strony pola gry. Należy tego dokonać w najmniejszej możliwej ilości ruchów. Wspaniała gra, mój osobisty numer 1 wśród gier SDL.



LPairs (Henes)

Prosta gra „na pamięć” – na planszy wypełnionej kartami należy odkryć i dobrać w pary jednakowe. Gra posiada tylko kilka etapów, a każdy z nich nie powinien zatrzymać Cię na dłużej niż pięć minut. Rozgrywka przebiega szybko i nic nie powinno sprawić Ci specjalnej trudności. Gra bardziej przypadnie do gustu dzieciom niż dorosłym.



Platformowe

Bolcatoid (JBB)

Wzorowana na Arkanoidzie, czyli kij i kulka kontra cegielki. Niestety port został wykonany fatalnie i gra nawet na moim Pegasosie G4 obciąża całkowicie procesor! W rozdzielczości 320 x 240 reakcja gry na wykonywane ruchy jest kiepska, a w wyższej 640 x 480 nie da się grać. Unikać.

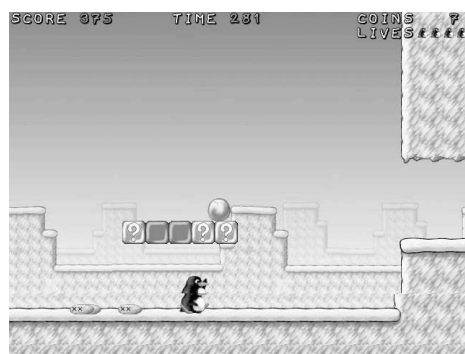
LBreakout2 (Ilkka)

Również gra wzorowana na Arkanoidzie, jednak



tym razem port jest cudowny. Wspaniała grafika (zwłaszcza w porównaniu z Bolcatoid), brak zwolnień tempa gry oraz przyzwoity rozmiar okienka, w którym toczy się rozgrywka. Ta wersja posiada dodatkowo opcję umożliwiającą wieloosobową rozgrywkę przez internet lub sieć LAN! Pozycja obowiązkowa na twardym dysku.

SuperTux (HAK)



Gra w stylu Mario Brothers czy Sonic The Hedgehog, w której głównym bohaterem jest Pingwin. Jego zadanie to przebyć kolejne etapy, po drodze miażdżąc przeciwników (nie dając się zabić) i niszcząc klocki w celu zdobycia punktów, bonusów i power-upów. Wspaniała gra, która nie wymaga zbyt dużych zdolności. Dla każdego od lat pięciu do stu pięciu. Pobieraj natychmiast!



Strategiczne/Zręcznościowe

Open Transport Tycoon Deluxe

Stworzona przez Tokai amigowa wersja Transport Tycoon Deluxe (TTD). Wymaga oryginalnej, windowsowej wersji TTD. Z uwagi na brak tej ostatniej nie byłem w stanie sprawdzić jej w działaniu. Z wszelkich dostępnych w internecie informacji wynika, że gra jest bardzo dobra.

AlephOne (Ilkka)

Gra z gatunku FPS (First Person Shooter – strzelania 3D z widokiem z pierwszej osoby – przyp. tłum.). Aby w nią zagrać należy pobrać

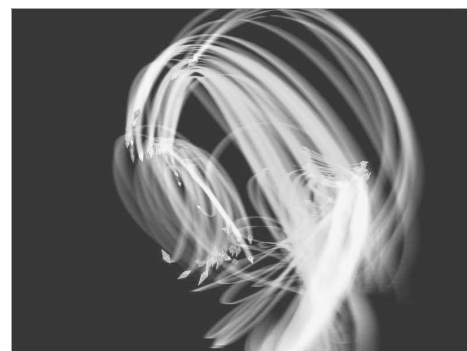


archiwum z danymi ze strony <http://alephone.cebix.net/> (całkiem spore, bo zajmuje prawie 38 MB), a następnie rozpakować jego zawartość do katalogu z portem. Gra jest oparta na oryginalnym kodzie gry Marathon2 (macintoshowy odpowiednik Doom – przyp. tłum.), w której poruszasz się po labiryncie z bronią w dłoni. Jeśli jesteś fanem tego typu gier, możesz śmiało pobrać ten tytuł. W przeciwnym razie trzymaj się z daleka.

Różne

Fireflies (Kiero)

To nie jest gra, lecz z powodu swojej prostoty, elegancji i uroku musiałem ją tutaj zamieścić! Na ekranie pojawia się mnóstwo wielokolorowych robaczek świętojańskich (światlików), które poruszają się po ekranie biegając jeden za drugim, tworząc wspaniałe wzory. Z poziomu shella aplikacja może zostać uruchomiona na pełnym ekranie, a przy wykorzystaniu odpowiednich klawiszy można zmieniać sposób wzajemnego oddziaływania światlików. Byłoby wspaniale, gdybyśmy doczekali się takiego wygaszacza ekranu. Mógłbyśmy nawet za niego zapłacić opłatę rejestracyjną!



Podsumowanie

W ten oto sposób zrecenzowałem kilka różnych gier SDL, które dostępne są dla systemu MorphOS. Byłoby mi miło, gdybym w podobny sposób mógł przedstawić gry dla AmigaOS 4.0. Jest to jednak niemożliwe, gdyż nie posiadam AmigaOne. Czy jest ktoś, kto czuje się na siłach, aby to zrobić (postaramy się coś przygotować do kolejnego numeru - przyp. wydawca)?

W sieci

PowerSDL dla AmigaOS 4
<http://www.rcdrummond.net/amiga>

PowerSDL dla MorphOS-a
<http://www.lehtoranta.net/powersdl>

SDL (Simple Direct Media Layer)
<http://www.libsdl.org>

Strona Henesa
<http://henes.free.fr>

Strona JBB
<http://home.freeuk.net/bolcatoid/JBBproggies/index.html>

Strona Ilkka Lehtoranta
<http://www.lehtoranta.net>

AmiPodder

Robert Williams, autor AmiPoddera, przedstawia zbiór najważniejszych informacji niezbędnych do korzystania z podcastów.

Pisząc AmiPoddera kierowałem się tym, aby był to program jak najprostszy w użyciu. Biorąc jednak pod uwagę, że podcasty są stosunkowo nowym zagadnieniem, postanowiłem napisać krótki poradnik, który krok po kroku opisuje kolejne etapy korzystania z programu do ich obsługi. Zaczniemy od tego w jaki sposób pobrać z sieci i zainstalować aplikację.

Instalacja

Aby wejść w posiadanie AmiPoddera należy pobrać ze strony programu (<http://www.amipodder.com>) najnowszą jego wersję. W tym momencie (gdy piszę te słowa) jest to wersja oznaczona numerem 1.4. Program dostarczany jest w archiwum o nazwie *amipodder.lha*, które należy rozpakować w dowolne miejsce (na przykład RAM).

Następnie, z poziomu Workbench, za pomocą ikony „Install” należy uruchomić program instalacyjny z miejsca gdzie rozpakowaliśmy archiwum. Postępując zgodnie z zaleceniami systemowego narzędzia instalującego należy jedynie wskazać miejsce docelowe, gdzie zostanie zainstalowany program. Zostanie tam utworzony katalog o nazwie AmiPodder.

PORADA: Jeśli pojawiła się nowa wersja programu, a Ty posiadasz na dysku starszą, przy pomocy programu instalacyjnego możesz dokonać uaktualnienia. W momencie gdy program prosi o wskazanie katalogu docelowego, wybierz katalog nadrzędny do AmiPoddera. Dla przykładu, jeżeli AmiPodder jest zainstalowany do katalogu *Work:Utilities/AmiPodder* będzie to *Work:Utilities*. Program instalacyjny podczas uaktualniania plików nie nadpisze Twojej listy kanałów ani ustawień.

Wymagania

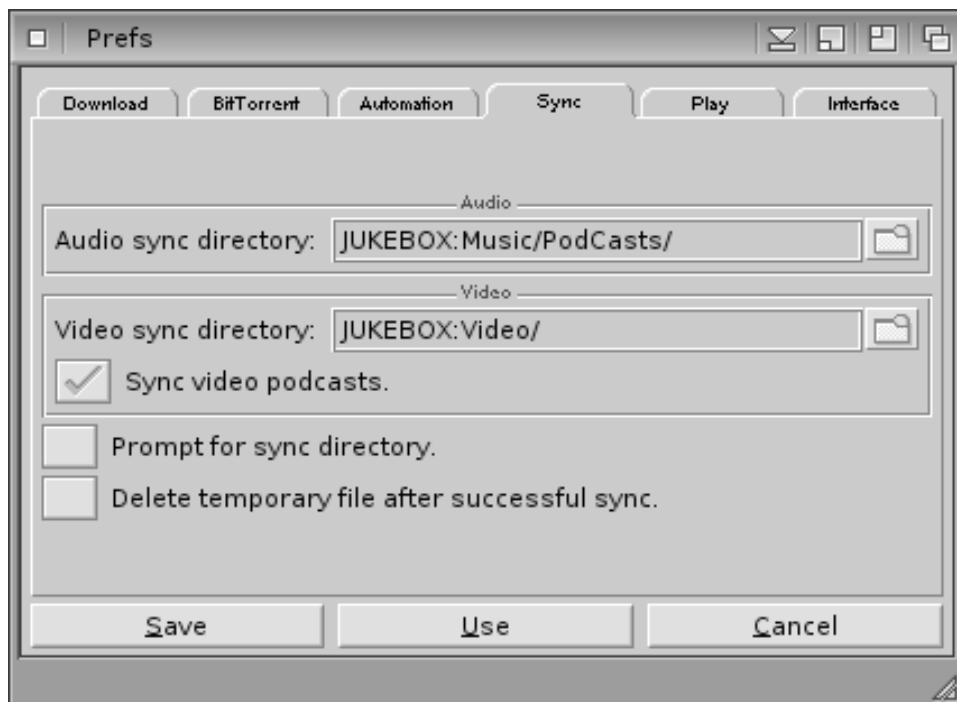
Zanim po raz pierwszy uruchomisz AmiPoddera upewnij się, że posiadasz niezbędne do jego działania pliki. Jeśli korzystasz z innego systemu niż AmigaOS 4.0, musisz posiadać uruchomione środowisko Rexx (komenda RexxMast). Kolejną rzeczą jest MUI (sprawa raczej nie dotyczy użytkowników MorphOS-a i AmigaOS 4.0). AmiPodder wymaga także rxMUI

i klasy *TheBar.mcc*. Oba te elementy rozwijane są przez Alfonso „alfie” Ranieri i można je pobrać ze strony, której adres podany jest w ramce „Wymagania”. Podczas instalacji rxMUI, program instalacyjny poprosi o podanie elementów, które chcesz zainstalować („What do you want to install?”). Jeżeli nie jesteś zainteresowany pisaniem własnych programów korzystających z rxMUI, możesz odznaczyć wszystko za wyjątkiem bibliotek („Libraries”) i klas MUI („MUI classes”). Po chwili zaznaczone komponenty powinny zostać zainstalowane w ich domyślne miejsca. Ostatni element niezbędny do działania AmiPoddera to klasa MUI *NList*. Wykorzystywana jest przez wiele aplikacji działających w

„Preferences” po rozwinięciu „Settings” z górnego menu. Okienko, które się otworzy posiada kilka zakładek, a każda z nich stosownie, powiązane z nią opcje. Postaram się opisać te, które są niezbędne do działania programu.

Pobieranie (Download)

W polu „Download directory” wskazujemy katalog na twardym dysku, do którego będą zgrywane kolejne audycje (odcinki). Z uwagi na to, że są one dosyć sporych rozmiarów, katalog powinien znajdować się na partycji z wystarczającą ilością wolnego miejsca. Dodatkowo, katalog



W celu prostego przeniesienia nowych podcastów na przenośne odtwarzacze muzyki (i/lub plików wideo) wskaż do nich ścieżkę dostępu. Zaznaczając opcję "prompt for sync directory" zostaniesz poproszony o jej podanie za każdym razem, gdy będziesz chciał tego dokonać.

środowisku MUI, więc najprawdopodobniej już ją posiadasz. Jeśli nie, archiwum możesz pobrać z Aminetu.

PORADA: W przypadku pojawienia się błędów o brakujących klasach MUI (nawet jeśli je posiadasz), sprawdź czy masz najnowszą wersję rxMUI (obecnie 42.2).

Po tych wszystkich operacjach jesteś gotowy do uruchomienia programu przy pomocy jego ikony. Po kilku sekundach powinno pojawić się okienko AmiPoddera. Zanim zaczniesz po raz pierwszy korzystać z programu, dobrym pomysłem jest przyjrzenie się jego konfiguracji.

Konfiguracja

Aby dostać się do ustawień programu należy kliknąć w przycisk "Prefs" lub wybrać opcję

musi być dostępny w momencie zapisu ustawień, a w momencie pobierania podcastów powinien znajdować się na dysku, który jest fizycznie osiągalny (nie może to być, na przykład, przenośny odtwarzacz).

Do pobierania odcinków AmiPodder wykorzystuje zewnętrzny program. Obecnie obsługiwane są AWeb, IBrowse, Charon i WGet. Przy pomocy gadżetu cyklicznego „Download using” wybieramy, z którego z nich chcemy skorzystać, a następnie z kolejnego gadżetu musimy wskazać właściwy dla niego plik wykonywalny.

Sync

(Syncing oznacza możliwość przenoszenia odcinków podcasta na urządzenia przenośne - przyp. tłum.)

Wymagania

MUI

Aminet (<http://www.aminet.net>),
util/libs/mui38usr.lha

rxMUI i TheBar.mcc
<http://alfie.altervista.org/soft/index.html>

NList.mcc

Aminet (<http://www.aminet.net>),
dev/mui/mcc_nlist-0.97.lha



Pick a Podcast

Genre: Podcast Feed For: The Ricky Gervais Show
Please add the entire URL Below to your Podcast Software:

Search for a Podcast:

GO

How to Listen to this Podcast:

- ▶ [Top Podcasts](#)
 - ▶ [Add Your Podcast](#)
 - ▶ [Podcast Alley Badges](#)
1. Download a Podcast Aggregator from [here](#).
 2. Copy the entire link in the box above to the "URL" or "feed" field in your software.
 3. Listen to, and enjoy 1000's of Podcasts!

Podcast Alley wskazuje adresy URL do dynamicznych zakładki RSS podcastów w zwykłym polu tekstowym. W prosty sposób można je więc skopiować i wkleić do AmiPoddera.

Jeśli posiadasz przenośny odtwarzacz plików muzycznych, który współpracuje z Amigą, podłącz go i upewnij się, że jego ikona pojawiła się na ekranie Workbench. W polu „Audio sync directory” wybierz katalog na odtwarzaczu, do którego chciałbyś skopiować podcasty. Jeśli Twoje urządzenie obsługuje klipy wideo, możesz wybrać dla nich osobny katalog. Jeśli posiadasz kilka takich urządzeń (szczęściarz) lub gdy nie chcesz w tym momencie wskazywać katalogu docelowego, powinieneś zaznaczyć opcję „Prompt for sync directory” (pozwala ona wybrać katalog na odtwarzaczu podczas kopiowania – przyp. tłum.). W każdej innej sytuacji powinno to być odznaczone.

Odtwarzanie

Podobnie jak w przypadku pobierania, do odtwarzania podcastów AmiPodder wykorzystuje zewnętrzny program. W identyczny sposób należy dokonać jego wyboru. Obsługiwane są AmigaAMP, AmiNetRadio, DeliTracker i Tunenet. Analogicznie, po wyborze programu, posługując się stosownym gadżetem, należy wskazać jego plik wykonywalny.

Pozostałe opcje są mniej istotne. Jeśli chcesz, możesz go poustawić zgodnie ze swoimi upodobaniami. Po dokonaniu stosownych wyborów możesz skorzystać z przycisku „Save”, aby zapisać ustawienia.

Pobieranie podcastów

Zanim przejdziemy do tej części poradnika, musisz wiedzieć, że program wymaga połączenia z Internetem. Upewnij się, że stos TCP/IP działa (użytkownicy AmigaOS 4.0 z reguły posiadają działający w tle program Roadshow) i że jesteś „w sieci”.

AmiPodder posiada jeden z góry zdefiniowany podcast, który znajduje się na liście dostępnych kanałów. Jest to „The Daily Sourcecode” – podcast Adama Curry, traktujący o jego życiu i tworzeniu podcastów (Adam jest jedną z pierwszych osób, które „wymyśliły” podcasty, a obecnie prowadzi firmę o nazwie PodShow). Dołączyłem go głównie dlatego, że jest publikowany w większości dni tygodnia i zawiera zapowiedzi innych podcastów, które mogą Cię zainteresować. Jeżeli jesteś ciekawy czy są dostępne nowe odcinki The Daily Sourcecode, powinieneś kliknąć w jego nazwę na liście kanałów. Spowoduje to podświetlenie pozycji. Kolejnym krokiem jest kliknięcie w przycisk „Update” (uaktualnij), który znajduje się pod listą. Zwróć teraz uwagę

na pasek stanu znajdujący się w dolnej części okna programu. Zauważysz, że pobierana jest dynamiczna zakładka RSS podcastu i przetwarzana jest jej zawartość. Po kilku sekundach na liście „Items” (elementy) pojawią się dostępne odcinki audycji.

Jeżeli chcesz posłuchać danego odcinka audycji, musisz go najpierw pobrać. Aby to zrobić, wybierz odcinek i kliknij w przycisk „Download” (pobierz). AmiPodder uruchomi określoną w ustawieniach aplikację, przy pomocy której ma nastąpić pobranie pliku i przekaże jej informację, aby tego dokonała. W przypadku korzystania z IBrowse musisz ręcznie nakazać programowi pobranie pliku do określonego w ustawieniach katalogu.

PORADA: Niestety IBrowse nie posiada komendy, którą AmiPodder mógłby wykorzystać, a która pozwoliłaby przechwycić ścieżkę dostępu do katalogu, gdzie ma nastąpić zapis. Wszystkie inne obsługiwane programy mają taką możliwość. Można jednak to obejść. W tym celu należy uruchomić IBrowse i wejść do jego ustawień. Z zakładki „General” wybieramy „MIME Types”. Musimy odnaleźć lub stworzyć (jeżeli nie posiadamy) typ „audio/mpeg”, a następnie odpowiednio go skonfigurować podając jako rozszerzenie (extension) „!mp3” (oczywiście bez znaków cudzoziłowa, choć wykrzyknik jest bar-

dzo ważny) i czynność (action) „Save to disk” (zapis na dysk). Na koniec należy jeszcze w polu „Def. save dir” wskazać ścieżkę dostępu do katalogu, do którego ma nastąpić zapis pobranego odcinka (ten sam, który podałeś w ustawieniach AmiPoddera). Wybierz jeszcze z gadżetu cyklicznego „Use (no req)”. Wyjdź z okna ustawień programu i dokonaj ich zapisu. Od teraz IBrowse będzie zapisywał wszystkie pliki MP3 do katalogu, który wskazałeś. Wadą tego rozwiązania jest to, że wszystkie pliki MP3 pobrane tym programem (nawet niezwiązane z podcastem) znajdują się w katalogu raczej przeznaczonym dla AmiPoddera.

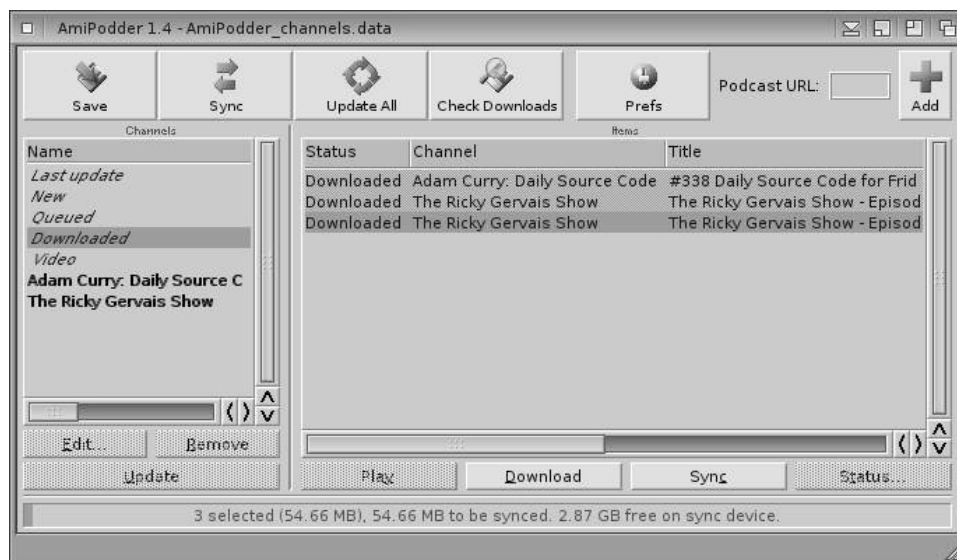
Odtwarzanie odcinka

Gdy podcast zostanie pobrany, należy kliknąć w przycisk „Check Downloads” (w dalszej części tego tekstu zautomatyzujemy ten proces). Powinieneś zobaczyć, że status odcinka, który wybrałeś zmienił się na „Downloaded” (pobrano). Teraz możesz wybrać odcinek z listy elementów i kliknąć w przycisk „Play” (odtwórz), aby go odsłuchać.

Subskrypcja podcastów

Audycje Adama Curry mogą przypaść Ci do gustu, lecz z całą pewnością wkrótce zaczniesz rozglądać się za innymi podcastami. Jednym z lepszych miejsc, w których można je znaleźć jest PodcastAlley (<http://www.podcastalley.com>). Po wejściu na podaną stronę, w lewym górnym rogu zauważysz możliwość wyszukiwania podcastów zarówno po ich nazwie, jak i gatunku. Mój wybór padł na „Comedy” (komeidia). Po chwili zostałem przeniesiony na stronę, gdzie znajduje się lista podcastów powiązanych z kategorią, posortowanych po ilości głosów jakie dostały od odwiedzających. Przeglądając zawartość moją uwagę przykuł „The Ricky Gervais Show”. Aby otrzymywać informacje o nowych audycjach dostępnych na tym kanale (i każdym innym), należy się do niego zapisać korzystając z odnośnika „Subscribe”, który znajduje się na końcu opisu podcasta. Pojawi się nowa strona, na której znajduje się pole zawierające adres URL podcasta. To jest właśnie to, czego potrzebujemy.

Kombinacją klawiszy RAMiga+C skopiuj adres URL do systemowego schowka. Teraz w oknie



„Inteligentny” kanał pozwala szybko zorientować się, które odcinki zostały pobrane - można w każdej chwili je odsłuchać lub przenieść na przenośny odtwarzacz. Zwróć uwagę na pasek stanu znajdujący się w dolnej części okna, który wskazuje ile miejsca na odtwarzaczu zajmą przeniesione odcinki.

AmiPoddera kliknij w pole „Podcast URL”. Kombinacją klawiszy RAmiga+V wklej adres. Po kliknięciu w przycisk „Add” (dodaj) nowy podcast zostanie dodany do listy, która nazywa się „Update channel to get name” (uaktualnij kanał, aby pobrać nazwę). AmiPodder połączy się z Internetem i pobierze nazwę formularza oraz wstępną listę odcinków (audycji). Może to potrwać kilka minut.

Syncing odcinka

Aby przenieść odcinek na przenośny odtwarzacz muzyki najpierw upewnij się, że Twój odtwarzacz jest podłączony do Amigi, a jego ikona znajduje się na ekranie Workbencha. Następnie wybierz odcinek lub odcinki z listy elementów (wybór więcej niż jednego elementu dokonujesz z wciśniętym klawiszem Shift), a następnie kliknij w przycisk „Sync”.

PORADA: Podczas wyboru plików na pasku stanu AmiPoddera wyświetlana jest ich łączna ilość zajmowanego miejsca. Wskaźnik znajdujący się na pasku stanu pokazuje także ile wolnego miejsca dostępnego na Twoim odtwarzaczu zostanie zajęte przez wybrane podcasty.

AmiPodder może również skopiować wszystkie nowe podcasty, których pobieranie dopiero co się skończyło. W tym celu kliknij w przycisk „Sync” na listwie narzędzi. Możesz sprawdzić które podcasty zostaną skopiowane tą metodą klikając w pozycję „Downloaded” (pobrane) na liście kanałów. Jest to tzw. „inteligentny” kanał, który wraz z innymi pozycjami (przedstawionymi pochyloną czcionką), wyświetla wszystkie podcasty, które subskrybujesz (w naszym przypadku wszystkie odcinki, których pobieranie zostało ukończone).

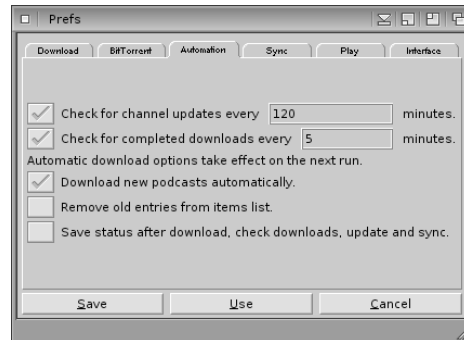
Automatyzacja

Jak dotąd korzystaliśmy z AmiPoddera ręcznie.

Niemniej, jak wspomniałem w artykule poświęconym radiom internetowym i podcastom (strona 14 – przyp. tłum.), prawdziwie piękno podcastów daje o sobie znać wtedy, gdy pobieranie odcinków odbywa się w tle i są one dostępne w momencie, gdy chcesz ich posłuchać. W celu zautomatyzowania funkcji AmiPoddera musimy cofnąć się do ustawień programu. Znajduje się tam zakładka „Automation” (automatyzacja). AmiPodder posiada możliwość automatycznej obsługi dwóch rodzajów zadań, które odbywać się mogą z określoną wcześniej częstotliwością. Zaznaczając opcję „Check for channel updates...” (sprawdź uaktualnienia kanałów) sprawimy, że program będzie automatycznie uaktualniał informacje na kanałach w celu pozyskania danych o nowych odcinkach. Odbywać się to będzie co kilka minut (tyle, ile określiliśmy w znajdującym się obok pola). Podobnie, jeśli zaznaczysz opcję „Check for completed downloads...” (sprawdź pobrane pliki), AmiPodder będzie sprawdzał wszystkie zakolejkowane podcasty pod kątem tego, czy pliki z nich zostały już pobrane. Ta operacja zabiera tylko kilka sekund, więc możesz spokojnie ustawić wysoką częstotliwość jej wykonywania. Sprawdzanie kanałów zabiera trochę więcej czasu, lepiej więc ustawić dłuższe odstępy w wykonywaniu tej czynności. Jest jeszcze jedna opcja, która może się przydać. Zaznaczenie „Download new podcasts automatically” (pobierz automatycznie nowe podcasty) sprawi, że za każdym razem, gdy AmiPodder uaktualni kanały, automatycznie pobierze wszystkie nowe odcinki, które się na nich pojawiły.

Ustawienia dotyczące automatyzacji programu warto zakończyć ich zapisaniem klikając w przycisk „Save” (zapisz). Wybory zmiany dotyczące uaktualnień kanału i pobierania plików zostały przez program zauważone, musisz ponownie uruchomić AmiPoddera.

UWAGA: Betatesterzy AmiPoddera zgłaszają, że automatyzacja nie działa prawidłowo pod



Automatyczne funkcje AmiPoddera umożliwiają pobieranie nowych odcinków w momencie gdy pochłonięty jesteś inną pracą na Amidze.

systemem MorphOS (sprawdzanie następuje częściej niż zostało to określone). Wygląda na to, że jest to problem związany z brakiem kompatybilności pomiędzy jedną z bibliotek, z której korzysta program pod systemem MorphOS. Skontaktowałem się z autorem tej biblioteki, miejmy nadzieję, że wkrótce zostanie to poprawione.

Podsumowanie

Po tych wszystkich poradach powinieneś już bez większych problemów radzić sobie z wyszukiwaniem i pobieraniem interesujących Cię podcastów. Na szczęście podcasting oparty jest na otwartych standardach, tak więc prawie każda dynamiczna zakładka RSS powinna działać z AmiPodderem. Gdybyś natrafił na taką, która nie działa lub sprawia problemy, tudzież posiadasz jakieś komentarze lub sugestie odnośnie programu, proszę o kontakt:

robert@seal-amiga.co.uk

PayPal – co to takiego?

Grzegorz Zdaniuk wprowadza nas w arkana PayPal, najpopularniejszego chyba sposobu na przesyłanie pieniędzy za rejestrację programów shareware i nie tylko.

Zapewne wielu z Was nie raz chciało zarejestrować jakiś program, który nawet nie był drogi (kilka euro lub dolarów), ale kiedy okazywało się, że koszty przelewu bankowego są wielokrotnie wyższe niż cena samej rejestracji, rezygnowaliście z dotacji dla autora. Jednym ze sposobów zmniejszenia ogromnych kosztów bankowych była idea grupowej rejestracji – koszty przelewu rozbiły się po równo na wszystkich rejestrujących. Każdy zaglądający na strony zagranicznych sklepów wie, że tam od dawna używa się systemu PayPal do realizacji płatności. W Total Amiga PL 22 na stronie 5, w dziale „Wieści z Aminetu” mogliśmy przeczytać na temat PayPal, że propozycja dotacji oprogramowania za pośrednictwem tego systemu nie jest dla polskich czytelników dostępna „przynajmniej póki system Pay-Pal nie obejmie naszego kraju”. Tymczasem od czerwca 2005 ten system dos-

tępny jest również i u nas, a ja stałem się jednym z wielu zadowolonych klientów korzystających z tego sposobu płatności.

Za co można zapłacić?

Istnieje naprawdę ogromna ilość miejsc, gdzie można zapłacić poprzez PayPal. Przede wszystkim jest to światowa sieć aukcji on-line eBay, ale nie tylko. Większość amigowych programów można zarejestrować/kupić używając PayPal, jak również dokonać zakupów w prawie wszystkich zagranicznych amigowych (i nie tylko) sklepach. Tym systemem można się też dorzucić do modnej w naszym świecie idei bounty (rodzaj nagrody dla autora, który podejmie się i doprowadzi do końca jakiś konkretny projekt). Wreszcie używając PayPal można zapłacić za oryginalne angielskie wydanie Total Amiga – cena to jedyne 5 GBP wraz z kosztami wysyłki.

Co musimy mieć?

Przede wszystkim konieczna jest karta płatnicza. Niestety nie może to być dowolna karta wydawana do rachunku (u nas jest to najczęściej Visa Electron lub Maestro). Musi to być Visa Classic lub MasterCard (ewentualnie można też użyć American Express lub Discover, ale to dos-

taniemy tylko za oceanem). Visa Classic jest to karta Visa nie posiadająca dodatkowych oznaczeń (np. Electron), ma też wypukłe (wybite) oznaczenia (nr karty, datę ważności oraz imię i nazwisko posiadacza). Kartę taką można zamówić oddzielnie do rachunku. Banki zwykle pobierają opłatę za takie karty – najczęściej 25 zł płatne za wydanie/odnowienie karty (czyli co rok, bo karta ta jest ważna tylko na rok) lub doliczanie co miesiąc do rachunku 2 zł za posiadanie karty (czyli w sumie 24 zł). Takie karty są też czasem wydawane do kont, na których można robić spory debet. Osobiście odradzam używanie tej karty w internecie. Licho nie śpi, a w razie przejęcia danych karty, ktoś może nam narobić niezłego długu. Istnieją też karty internetowe, czyli inaczej wirtualne. Idea ich polega na tym, że dostajemy numer karty wraz z jej kodem i datą ważności na świstku papieru i możemy jej używać tylko do transakcji internetowych lub telefonicznych. Taką kartę też można używać z PayPal (właściwie jest to jej główne zastosowanie). Oprócz karty musimy jeszcze posiadać adres e-mail. Gdy już to mamy, możemy przystąpić do następnego kroku jakim jest...

Rejestracja

Wchodzimy na stronę <https://www.paypal.com/pl>

(połączenie szyfrowane) i wybieramy Sign Up (strona jest w języku angielskim). Wybieramy rodzaj konta (proponuję Personal Account, chyba że prowadzimy międzynarodową firmę i spodziewamy się częstych i dużych wpłat), kraj i przechodzimy dalej. Teraz wypełniamy formularz podając nasze dane osobowe. Ważne aby podać je w takiej formie jak występują na karcie płatniczej i dobrze podać adres do wysyłki, gdyż PayPal potem wyśle ten adres do sprzedawcy. Po wypełnieniu formularza i kliknięciu na Sign Up dostajemy e-mail, który potwierdza nasz adres mailowy i jednocześnie zawiera odnośnik do strony, gdzie możemy dokończyć rejestrację.

Dodawanie kart

Następnie należy dodać kartę płatniczą. Jej dane są stale w serwisie, w ten sposób nie trzeba jej za każdym razem wpisywać i wysyłać tych danych przez internet, ale też gdyby ktoś zdobył nasze hasło PayPal od razu może zacząć nam czyścić konto z pieniędzy. Dodając kartę należy dokładnie podać typ karty, jej numer, datę ważności, imię oraz nazwisko widniejące na niej a także kod karty. Kod ten (card verification number) ma różne nazwy: CVC/CVC2/CVV/CVV2 lub coś podobnego. Jest to 3-cyfrowy kod (karty American Express mają 4 cyfry) znajdujący się na odwrocie naszej karty (tam gdzie podpis) za numerem karty, a w przypadku kart internetowych na tej samej kartce co numer karty lub na osobnej (przysyłanej oddzielnie pocztą). Ważne jest aby na koncie (czy też na karcie) mieć co najmniej 2 zł ponieważ PayPal dokonuje wstępnej autoryzacji karty zabierając nam z niej trochę ponad 1 zł.

Ograniczenie płatności

Okazuje się, że zaraz po rejestracji mamy ograniczenie w wysyłaniu pieniędzy. Aby je zdjąć i móc bez ograniczeń płacić, musimy się zgodzić na pobranie 1,5 euro z naszej karty. W rozliczeniu karty przez nasz bank przy tej kwocie będzie widniał 4-cyfrowy numer (Expanded Use Number), który należy wpisać w serwisie. Poświadczając to, że karta jest nasza (a przynajmniej, że mamy dostęp do wyciągów bankowych dotyczących tej karty) i zdejmujemy wszelkie ograniczenia w płatnościach. Nie należy się jednak martwić, gdyż te półtora euro jest nam zwracane (przelewane na nasze konto) przy przeprowadzeniu pierwszej transakcji po podaniu wspomnianego 4-cyfrowego numeru autoryzacyjnego. Przy odrobinie szczęścia (czyli przy dobrych kursach walut) można na tym nawet zarobić kilka groszy.

Jak płacić by nie przepłacić

Dla wiecznie biednych i kombinujących Polaków ważne jest co i jak zrobić, aby wydać jak najmniej. PayPal obsługuje płatności w następujących walutach: dolarach amerykańskich, kanadyjskich, australijskich, euro, funtach brytyjskich i jenach japońskich. Sami wybieramy, w której walucie płacimy i trzymamy pieniądze. Ważne jest, aby nasza główna waluta (Primary Currency) czyli waluta wyjściowa, w której PayPal rozlicza się z naszą kartą płatniczą, była taka sama, jak waluta, w której ta karta jest rozliczana z naszym bankiem. PayPal dla Europy ma ustaloną domyślną walutę w euro. Na początku należy sprawdzić w jakiej walucie nasz bank rozlicza transakcje międzynarodowe z używanej karty płatniczej. Jeżeli jest to euro, to naszą główną (wyjściową) walutą w PayPal powinno być właśnie euro, ponieważ wszystkie inne waluty najpierw będą przeliczane na euro po

kursie organizacji Visa, a dopiero potem równowartość kwoty euro będzie pobierana z naszego konta. Najczęściej ostateczne przeliczenie będzie dokonywane po kursie wymiany dewiz naszego banku, a więc będzie dla nas korzystniejsze niż kurs w kantorach w danym dniu. Oczywiście jest więc, że będzie nam zależało, żeby płacić w euro. Jeżeli nawet sprzedający jest z Anglii i chciałby dostać pieniądze w swojej walucie, najczęściej można się z nim dogadać aby zapłacić w innej (dla nas korzystniejszej). Wiele sklepów oferuje też pewną dowolność w obrębie kilku walut podając ceny w euro, dolarach i funtach. Jeżeli ktoś będzie uparty i będzie chciał np. tylko dolary australijskie, to pieniądze są przeliczane według wewnętrznego kursu PayPal (jest to średni kurs z danego dnia + 2,5%). A co zrobić jeżeli nasza karta jest rozliczana nie w euro a w dolarach amerykańskich?



Niewątpliwie PayPal jest najszybszym i najtańszym sposobem wysyłania pieniędzy za granicę.

W tym wypadku należy zmienić ustawioną w PayPal naszą główną walutę rozliczeniową (Primary Currency) klikając na Currency Balances w profilu. Jest to bardzo ważne, gdyż wyobraźmy sobie hipotetyczną (najgorszą z możliwych) sytuację: karta jest rozliczana z naszym bankiem w dolarach amerykańskich, główną walutą w PayPal jest euro a za przedmiot płacimy w funtach. W tym przypadku mamy przeliczenia: z funtów na euro (czyli naszą główną walutę PayPal) po kursie PayPal, z euro (waluty wyjściowej) na dolary amerykańskie (waluta rozliczeniowa z naszym bankiem) przez organizację Visa, z dolarów na złotówki przez nasz bank. Dużo więcej byśmy zaoszczędzili gdyby w podanym przykładzie walutą rozliczeniową (wychodzącą z PayPal) były od razu dolary (omijamy przewalutowanie dokonywane przez Visa) i gdybyśmy się dogadali z naszym sprzedającym, żeby przyjął zapłatę również w dolarach amerykańskich (omijamy przewalutowanie dokonywane przez PayPal).

Jak wpłacać?

Znamy już teorię, dogadaliśmy się też ze sprzedającym co do kwoty i waluty płatności, więc jak wpłacić pieniądze? Przede wszystkim odbiorca musi podać adres e-mail pod jakim jest zare-

jestrowany w serwisie. Po zalogowaniu do PayPal należy wybrać zakładkę Send Money. Tam mamy do wyboru zakładki „pay anyone” lub „pay for eBay items”. Jeżeli kupiliśmy coś na eBay, ta druga zakładka pozwala dokładnie określić m.in. numer aukcji z przedmiotem i nazwę sprzedającego. Jeżeli natomiast chcemy kupić coś poza eBay, wybieramy pierwszą zakładkę i wpisujemy adres e-mail odbiorcy, kwotę i walutę, typ wpłaty i ewentualnie jej tytuł (bądź inne dane dla sprzedającego). Wyjaśnienia wymaga typ wpłaty. Jest tam do wyboru: eBay Items – aukcje eBay, Auction Goods (non-eBay) – inne aukcje (poda się wówczas m.in. adres danej aukcji), Goods (other) – wybieramy jeżeli płacimy w sklepie internetowym bądź kupujemy coś od osoby prywatnej, Service – gdy płacimy za jakąś usługę, Quasi-Cash – gdy zapłata nie wiąże się z dostarczeniem przedmiotów (czyli np. wpłata na bounty). Następnie sprawdzamy czy wszystko się zgadza (m.in. nasz adres do wysyłki paczki) i zatwierdzamy wpłatę. W tym momencie system pobiera pieniądze z naszej karty, a odbiorca otrzymuje e-mail z informacją, że czeka na niego wpłata. Musi się on zalogować do serwisu i zaakceptować wpłatę (może ją też odrzucić, gdy np. nie uzgodnimy z nim wcześniej waluty i wyślemy w innej niż sobie tego życzył). W momencie akceptacji pieniędzy otrzymujemy e-mail, że nasz kontrahent je przyjął i możemy spokojnie oczekiwać na przesyłkę.

Ile za to płacimy?

Prawie nic. PayPal dla kupujących (płacących) jest za darmo. Płacą Ci, którzy otrzymują pieniądze. Napisałem „prawie” ponieważ najczęściej banki pobierają opłatę za przewalutowanie złotych do waluty rozliczeniowej z kartą płatniczą, ale są to groszowe sumy w porównaniu z tym, co musielibyśmy zapłacić używając zwykłego przelewu bankowego za granicę.

Odbieranie pieniędzy

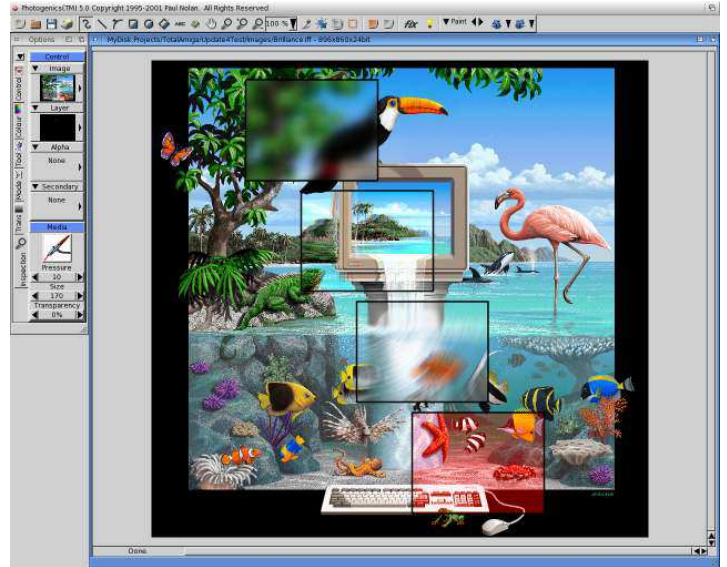
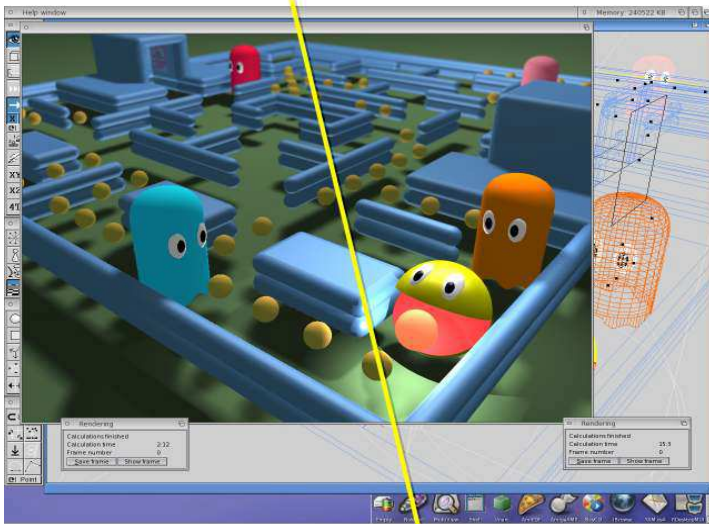
Na stronie PayPal możemy przeczytać, że z Polski możliwe jest tylko wysyłanie pieniędzy, nie można natomiast ich odbierać. Nie jest to jednak do końca prawda. Dysponujemy pełnoprawnym kontem PayPal, a więc możemy przyjmować wpłaty tak, jak każdy inny użytkownik tego serwisu. Problem jednak polega na tym, że PayPal jak do tej pory nie współpracuje z żadnym polskim bankiem i nie możemy wypłacić tych pieniędzy. Są to więc dla nas pieniądze wirtualne, za które możemy co najwyżej płacić poprzez PayPal lub wysłać znajomemu z Niemiec, aby przed przyjazdem do Polski je wypłacił i nam przywiózł.

Zakończenie

Niewątpliwie PayPal jest najtańszym i najszybszym sposobem wysyłania pieniędzy za granicę. Dlatego gorąco zachęcam, aby za jego pomocą rejestrować amigowe oprogramowanie. Jeżeli ktoś nie ma lub nie może wyrobić sobie odpowiedniej karty płatniczej, zawsze służę pomocą w przeprowadzeniu transakcji.

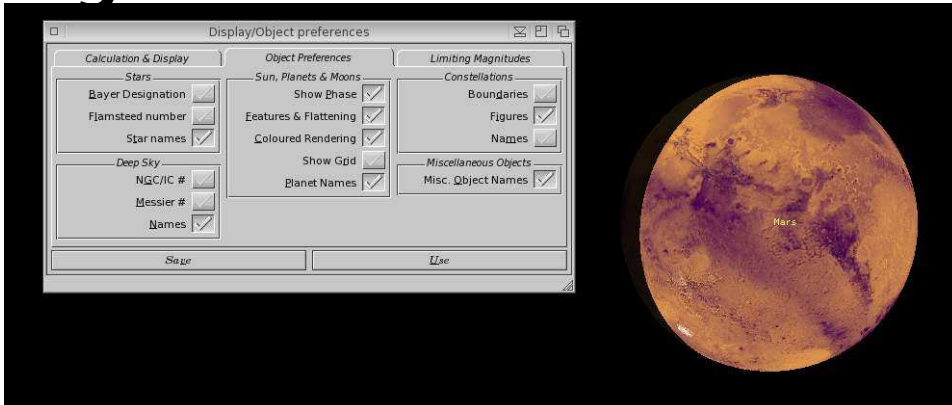


Czwarta aktualizacja wersji beta AmigaOS 4



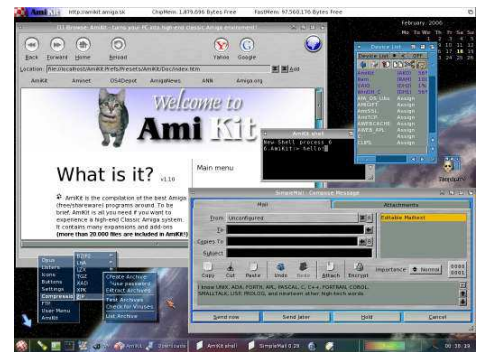
Czwarta aktualizacja wersji beta AmigaOS 4 zawiera Petunię (emulator 68k z dynamiczną kompilacją), która zdecydowanie przyspiesza programy napisane dla klasycznej Amigi. Na zrzutach ekranu widzimy Maxon Cinema 4D i Photogenics uruchomione na AmigaOS 4 z dynamicznym emulatorem JIT. Więcej w artykule wewnątrz numeru.

Digital Universe 1.5

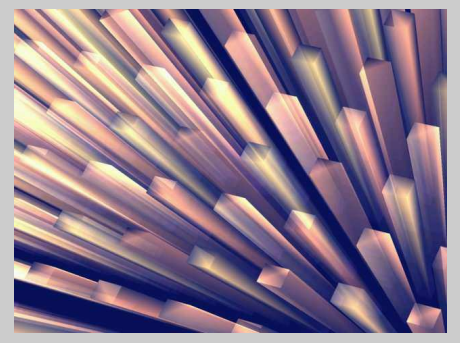


Bill Eaves pracuje nad natywną wersją AmigaOS 4 tego klasycznego programu astronomicznego. Jedną z nowych możliwości, pokazanych tu na przykładzie Marsa, jest renderowanie obrazów planet w kolorze.

AmiKit



Titler



Program AmiPhoto pokazujący katalog z obrazkami (recenzja programu w numerze). Okienko „info” pokazuje informację w standardzie EXIF umieszczoną w obrazku.

AmiPhoto

