DIGERATI

LINUX TOTAL: mais de 50 cursos no CD

Geek ESPECIAL CURSOS

Ano VI - Número 13 - R$ 9,90
www.geek.com.br

550 CURSOS COMPLETOS

Em uma única revista, tudo o que você queria saber sobre:

Photoshop • Firewalls • Overclok
Linux • Upgrade de BIOS • Apache
Bancos de Dados • C/C++ • Java
Segurança • Hardware • Placas 3D
MySQL • ASP • ASP.NET • Flash • PHP
HTML • CSS • CGI Python XML • RSS
Delphi • Kylix • Sintaxe SQL • HDs
Arquitetura Pentium • Trilha Zero • DVDs
Upgrades • Modem • IDE • Memória
Particionamento • Processadores • Benchmarking
Periféricos • Cluster • RAID • Emacs • Xwindows
Ethernet • GCC • KDE • Access • MS SQL Server
Oracle 8i • Placas-mãe • Unicode • LotusScript e muito mais!



CERTIFICAÇÃO PROFISSIONAL

Prepare-se para o mercado com testes usados pela Microsoft e Novell

PROGRAMAÇÃO

Cursos completos sobre os principais tópicos:

Mais de 200 tutoriais
48 Apostilas sobre **C/C++**
45 sobre **Delphi** e **Kylix**
24 Sobre **Java**
42 Sobre **ASP** e **ASP.NET**
40 Sobre **Flash**
67 Sobre **PHP**

Além de integração com banco de dados (**46** cursos), **Python, RSS** e muito mais (veja no verso)

TRUQUES COM PLAYSTATION

Como copiar CDs do **PSX** e **PS2**

APRENDA A MONTAR O SEU PC

Um guia passo-a-passo para vc montar seu próprio micro e pagar muito menos por ele

PHOTOSHOP

Mais de **40** tutoriais sobre o melhor programa gráfico do mundo

Aprenda a:

- Definir contrastes
- Desenvolver efeitos de reflexos
- Aplicar efeitos de iluminação
- Colorir desenhos
- Criar efeitos de quedas-d'água

E muito mais

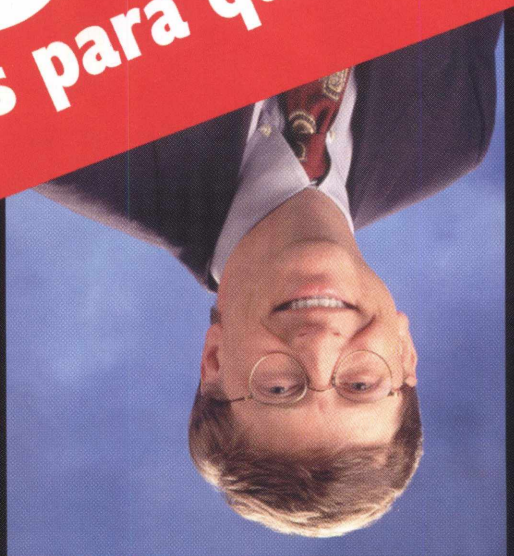
Veja mais destaques do CD no verso

ISSN 1517-4395

9 771517 439003 13

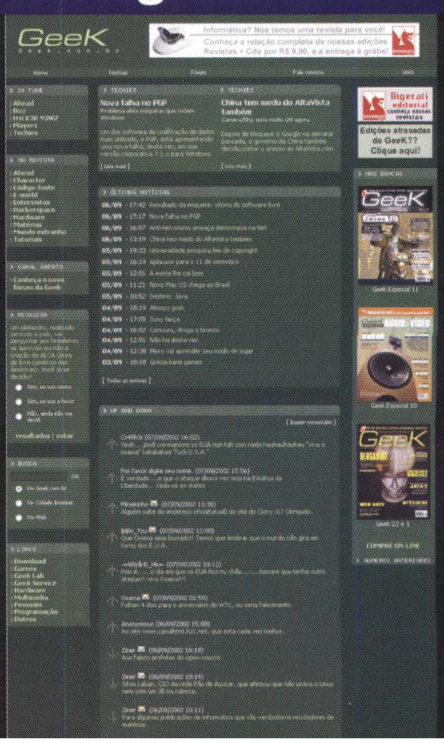
"640 KB são suficientes para qualquer um."

Bill Gates, 1981



www.geek.com.br

O site da revista GeeK



DIGERATI

www.digerati.com

Geek ESPECIAL CURSOS

O escândalo estourou, a Catho, uma das maiores empresas de recolocação profissional, "usou" os dados da concorrente Curriculum.com.br. Segundo a denúncia, a Catho entrou no site da Curriculum e simplesmente copiou os dados dos profissionais cadastrados, aumentando assim a sua base de dados.

O mais engraçado foi a defesa do presidente da Catho: "Que fique bem claro. Não hackeamos ninguém. Nós compramos o acesso. Pagamos para entrar no site". E fica a dúvida, é correto copiar os dados que estavam lá no site da Curriculum?

Segundo a Catho, os dados "tomados" eram informações e, portanto, públicos. Assim, não fizeram nada de errado. Mas a Curriculum pensa diferente e entrou com uma queixa contra furto e concorrência desleal.

Tudo isso serve para perceber como o mercado de trabalho está "concorrido". E só dá para competir (de forma leal, *diga-se de passagem*) com muito estudo. E essa Geek Especial vem com a maior coleção de cursos para muitas linguagens de programação, softwares e sistemas operacionais. Além disso, também colocamos a mão no PC com cursos sobre montagem e conserto de computadores, algo que ajuda muita gente a ganhar dinheiro ainda nos dias de hoje.

E, como ninguém é de ferro, nada melhor que uma seleção com os *melhores* truques para PlayStation, entre eles o famoso: "como copiar CDs", algo que encanta os gamemaníacos de todas as idades.

O Editor

Índice

04 Guia de Sites

08 Introdução ao HTML

12 Overclock de Placa de Vídeo

20 Introdução ao PHP

24 Overclock no Athlon XP

26 Introduçao ao My SQL

30 Guia do CD

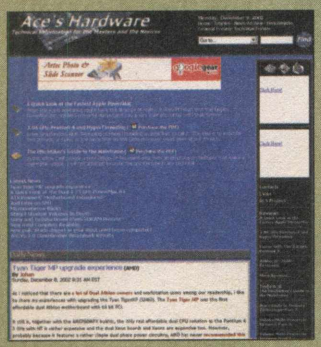
Por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br

Guia de Sites

http://www.aceshardware.com

Ace's Hardware

Qualidade nos mínimos detalhes



O próprio logo do Ace's Hardware usa esta audaciosa frase: "*Technical Information for the Masters and the Novices*" (Informações Técnicas para Mestres e Novatos) e não decepciona mesmo. O site apresenta rigorosos testes feitos com placas e processadores de diversas marcas e modelos, detalhando o desempenho do hardware em cada situação. O portal também trata de temas como overclocking e presenteia seus visitantes com excelentes How To explicando como tirar o máximo de seu hardware. Já na página principal, a parte dedicada às notícias tem um diferencial muito legal: lá você pode comentar e discutir com os outros usuários do site sobre todos os assuntos postados no *Daily News*. O fórum geral é muito movimentado e recebe centenas de posts todos os dias. Ele é ideal para quem tem sede de informação (e de detalhes) sobre hardware

http://www.clubedohardware.com.br

Clube do Hardware

Entre para o clube



Esta é uma das melhores opções para quem gosta de "mexer" com hardware e não gosta ou não sabe ler em inglês. O portal Clube do Hardware tem de tudo um pouco e é um dos mais completos do Brasil. O site possui várias seções com textos onde é possível ficar bem informado com as últimas notícias sobre hardware e informática, que vão dos lançamentos de placas e processadores até impressoras e routers. Em *Áreas úteis* você encontra uma vasta lista de programas para download, os links para sites das principais fabricantes de placas e processadores e muito mais. Dentro da área *Participe*, você pode contribuir para o site enviando perguntas e concorrendo a prêmios. Já a parte mais descontraída do site fica por conta da seção *Causos*. Lá você conhece histórias inusitadas de gente que passou por poucas e boas nas mãos de peças rebeldes.

http://www.programmersheaven.com

Programmers Heaven

O Paraíso dos programadores

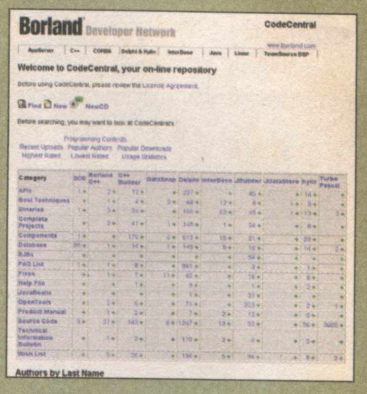


Quem programa em alguma linguagem, já deve conhecer este excelente site.
Ele faz jus ao nome e realmente é um paraíso para os programadores. Lá você encontrará links para os principais fóruns de discussão, milhares de códigos-fonte de programas prontos, além de bibliotecas e ferramentas para download.
O site trata de muitas linguagens sem se especializar em nenhuma, porém, tem um conteúdo de dar inveja a qualquer portal específico de qualquer linguagem de programação. Tanto para programadores experientes quanto para os iniciantes, o Programmers Heaven deve ser presença obrigatória na lista dos favoritos.

Borland CodeCentral

http://codecentral.borland.com

Parada obrigatória para quem programa em Delphi



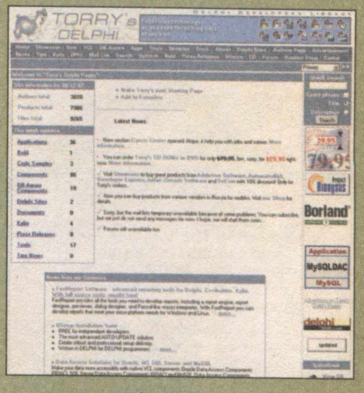
No site da desenvolvedora oficial do Delphi e do Kylix, a Borland, existe um espaço reservado para a comunidade de programadores, é o chamado "Borland Developer Network" ou simplesmente BDN.

É lá que você encontrará o Borland CodeCentral, que traz uma grande variedade de códigos-fonte, componentes, manuais de produtos, FAQs e aplicações prontas para desenvolvedores avançados e iniciantes em Delphi, Kylix, C++ Builder e Java. Os códigos são os grandes destaques do site e estão separados em várias categorias para que você ache o que procura mais rapidamente. Cada um deles está com uma descrição superdetalhada que informa quem o desenvolveu, para que ele serve e em qual plataforma ele funciona melhor. Para não se perder no meio de tanta informação, o site também conta com uma ferramenta de busca, onde você procura por aplicações de acordo com a data, o autor, a categoria, etc. Apesar de ser em inglês, vale a pena fazer um esforço a mais e traduzir os textos. Para acessar o conteúdo deste site, é necessário ser cadastrado - o registro é rápido e gratuito (não se esqueça de colocar o endereço de seu e-mail corretamente no cadastro, ele será útil no futuro).

Torry's Delphi Pages

http://www.torry.net

O melhor amigo dos desenvolvedores



Entre os vários sites que visitamos para montar este guia, alguns eram apenas razoáveis e muitos eram fraquinhos, com componentes "shareware" desatualizados e sem grande serventia para programadores comuns. No entanto, uma das melhores surpresas dessa busca foi o Torry's Delphi Pages. No site existe uma grande lista com aplicações prontas, ferramentas para programar, links para outros bons sites sobre Delphi e muitos componentes gratuitos!

A seção de componentes é atualizada semanalmente e contém as aquisições mais recentes do site, portanto para visualizar todos os componentes que você procura, é bom clicar em Last Week e, depois, escolher uma das categorias. A divisão foi muito bem-feita. Se você está procurando um engine para e-mail, por exemplo, é só entrar em Internet e, depois, em e-mails. Mas não fica só nisso, existem componentes para criar qualquer software que você puder imaginar, desde um simples contador de cliques até um avançado sistema de encriptação de dados on-line. A mascote do site é um simpático cão e depois de navegar em uma das suas generosas seções é fácil concluir o porquê. O Torry's Delphi Pages realmente é o melhor amigo de quem precisa de recursos para Delphi.

Tom's Hardware Guide

http://www6.tomshardware.com

O Tom é um cara legal



Este site realmente faz jus ao seu nome. De link a link, você encontra guias para compra, montagem e configuração de tudo que é relacionado com hardware. Mesmo sendo um pouco poluído e às vezes até confuso, o site traz muita informação e tem um vasto conteúdo a ser explorado. Para quem compra peças importadas, o portal tem uma ferramenta que é uma mão na roda, é o *Tom's low price finder* (algo como "Buscador de preços baixos do Tom") que procura exatamente o que você quer com o preço que você espera, o buscador também tem a opção de escolher o preço máximo e mínimo, tudo em dólar é claro.

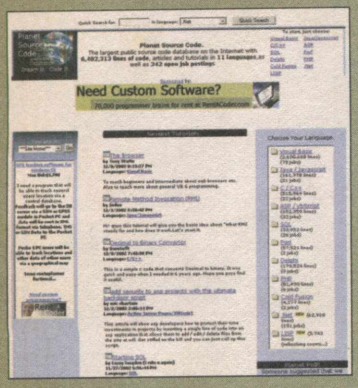
A seção *How To* ensina diversos truques para melhorar o desempenho da sua máquina ou até mesmo montar uma máquina novinha em folha, os tutoriais (apesar de serem escritos em inglês) são bem explicados e fáceis de seguir, a grande maioria deles é ilustrada com fotos de cada passo a ser tomado, tornando tudo ainda mais fácil para você.

Vale a pena se cadastrar na *Hard Newsletter*. Assim, você receberá as últimas novidades deste ótimo site e ainda ficará informado sobre as últimas novidades do mercado.

http://www.planet-source-code.com

Planet SRC

Bem-vindo ao planeta dos Códigos-Fonte



Este é o site para quem quer meter a mão no código. Um número gigantesco de programas com seus *códigos-fonte* abertos, prontos para você fazer download e adaptá-los às suas necessidades. São códigos em C/C++, Visual Basic, Java, ASP, Delphi, na novíssima plataforma .Net e em todas as outras linguagens de programação que fazem diferença no mercado. Todos esses source codes não estão lá por acaso. No site quem manda são os usuários (nesse caso desenvolvedores), que enviam seus próprios códigos, comentam a lógica de programação usada nos códigos dos outros e ainda colocam suas bizarras fotos para confirmar a autoria do código. Alguns colaboradores têm muito bom humor e colocam fotos de personalidades no lugar das suas caras feias, mas a parte mais engraçada fica por conta daqueles que resolvem assumir sua própria identidade. Tem cada figura estranha que dá até para desconfiar que esse Planeta Source Code realmente exista.

http://www.flashkit.com

FlashKit

O maior, o melhor e o mais cool



Existem milhares de sites que falam sobre Flash, também existem outros milhares que têm seções de download de arquivos .FLA, sons e scripts, e alguns fóruns são bem legais para saber sobre as novidades.

Mas só um site reúne tudo isso debaixo de apenas uma URL: O premiadíssimo FlashKit tem seções excelentes que o tornam uma referência obrigatória para qualquer pessoa que goste de Flash. Já na página inicial você é bombardeado com as últimas notícias sobre conferências, lançamentos e tudo de mais importante para a comunidade de desenvolvedores, com links para acessar os melhores conteúdos ligados à programação de animações da Internet. A parte de tutoriais do site, para variar, é a melhor e mais completa da Internet. Os tutoriais são divididos em mais de 15 tópicos, que incluem assuntos superinteressantes, como animações em 3D, aplicações com conteúdo dinâmico, tratamento e manipulação de som e de vídeo, ActionScript e até projetos que usam matemática e física, formando uma coleção com mais de 500 tutoriais que são atualizados constantemente.

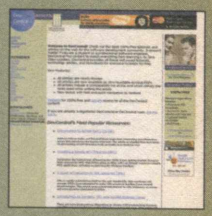
O FlashKit dá a faca, mas também dá o queijo. Além de ensinar você a usar melhor o Flash, existem generosas seções com resources para as suas animações ficarem com um toque profissional. Esses resources estão distribuídos em mais de 2.000 imagens na seção *Gallery*, mais de 1.200 fontes diferentes em *Fonts* e um espetáculo à parte na seção *Sound FX*. A maioria do material que o site armazena é enviada por usuários, isso torna o site cada vez mais forte com atualizações cada vez mais constantes, e você também pode dar uma força enviando seu material.

Entrando na seção *Submissions* e mandando uma animação, um tutorial, um loop de som ou uma fonte, além de colaborar com o site você também pode expor seu trabalho para milhões de usuários de Flash do mundo todo. Existe uma forma mais fácil e mais rápida de trocar informações com esses "milhões de usuários do mundo todo", é só entrar em um dos fóruns que o FlashKit mantém.

DevCentral

http://devcentral.iftech.com

A estação central dos desenvolvedores

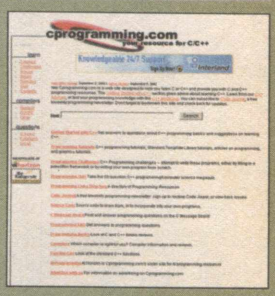


Qualidade é a palavra-chave para definir este site. O DevCentral possui tutoriais divididos por linguagem, que abordam diversos assuntos, dos mais básicos aos mais avançados.
Alguns destes tutoriais estão disponíveis na categoria *Apostilas e Tutoriais* no CD que acompanha a revista. Lá você poderá conferir a qualidade de cada tutorial. Se a sua praia não for o C/C++ e o C#, no site também existem seções com ótimos tutoriais para várias linguagens, como Visual Basic, XML, JavaScript, entre outras.

C Programming

http://www.cprogramming.com

Desenvolva em C++ e divirta-se

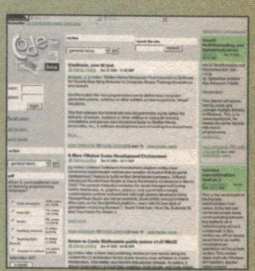


O C puro e o C++ são linguagens extremamente difíceis e detalhistas, mas quem estiver começando a programar não precisa desanimar. Existem sites como o C Programming, em que é possível encontrar diversos tutoriais (em inglês, mas com muitas linhas de código e exemplos) e link para as principais páginas de desenvolvedores domésticos. O destaque do C Programming é seção *Challenges* onde existem alguns desafios que ajudam a programar melhor como completar um código-fonte, por exemplo. Na seção *Quiz* você resolve problemas programando em C e C++ e testa seus conhecimentos. Não é preciso ser cadastrado para participar, e os melhores ficam registrados em um ranking.

Code Box

http://code.box.sk

A caixa da sabedoria



O portal sobre programação Code Box é um dos mais completos que existem. São milhares de tutoriais, artigos e códigos para dezenas de linguagens diferentes. Além disso, você encontra muitas notícias sobre novos compiladores, programas e jogos baseados na linguagem. Os links que o site separou são muito bem organizados e em todos eles a qualidade e a quantidade de resources é garantida.
Os usuários (cadastrados) têm liberdade total para postar notícias e dúvidas, o que torna o site muito mais legal, afinal é bem melhor por a mão na massa (ou no código) do que apenas ficar olhando de longe. É o típico portal que vale a pena passear por todos os cantos.

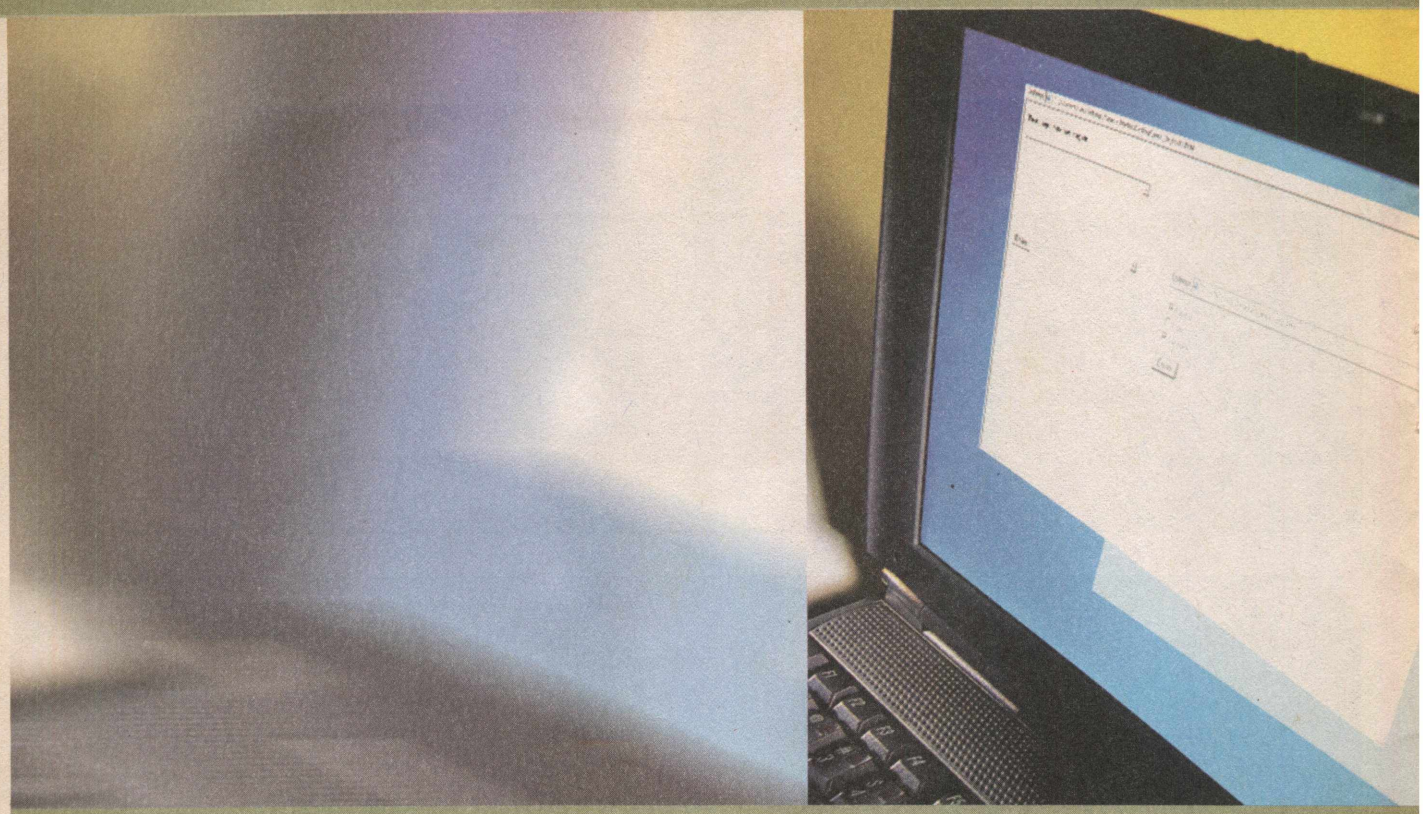
Linha de Código

http://www.linhadecodigo.com.br

Yes! Nós temos um bom site



Os melhores sites sobre programação estão todos em inglês, certo? Bem, a maioria está, mas o Linha de Código é uma ótima opção para quem não domina o idioma do Tio Sam. O site tem seções específicas para cada linguagem e script, todas com muitos links e com FAQs de primeira, que não deixam nenhuma dúvida sobre a linguagem de programação que você está estudando. Pelo grande número de tutoriais e dicas, os programadores iniciantes se sentirão à vontade e, ajudados pela nossa língua pátria, poderão aprender a programar melhor e mais rápido.



FORMULÁRIOS

Formulários em HTML

Veja os conceitos básicos da linguagem e aprenda a criar formulários para suas páginas

Hoje em dia, saber HTML é um requisito básico em qualquer currículo. É importante saber um pouco sobre a linguagem para entender como funciona, pelo menos basicamente, a construção de páginas na Internet. Mas, além disso, deve-se aos poucos tentar conhecer ainda mais profundamente a linguagem, se quisermos passar a vôos mais altos, como a construção de sites usando linguagens de script. Por isso, vamos falar um pouco sobre como funciona a formatação de formulários em HTML, além de ver um pouco dos conceitos básicos da linguagem.

Definição

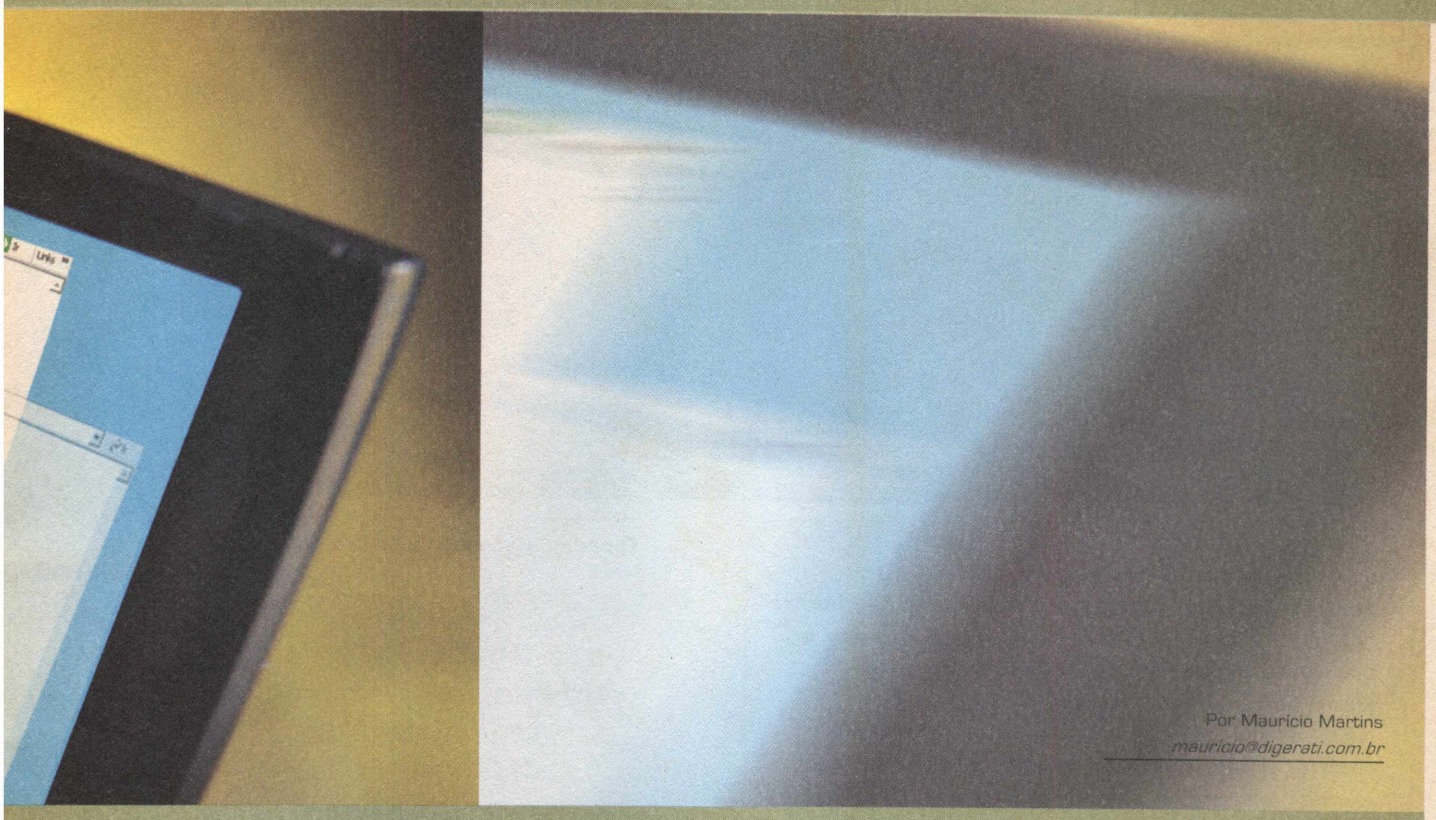
HTML não é uma linguagem de programação, e sim uma linguagem de marcação, ou formatação. Isso é indicado pelo próprio significado da sigla, Hipertext Markup Language. Ela é usada para que você formate um texto de forma que ele possa ser exibido por um browser da maneira que você o idealizou.

Shell básico

Um documento HTML deve seguir uma estrutura básica:

```
<html>
<head>
<title> </title> <meta name="description"
content="Everything you wanted to know about stamps,
from prices to history.">
<meta name="keywords" content="stamps, stamp
collecting, stamp history, prices, stamps for sale">
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Essa é uma estrutura válida fundamental em HTML. Deve-se sempre começar com <html>, que é a tag (comando) que indica o início de um documento escrito nesta linguagem. Quando uma tag vem iniciada por uma barra em diagonal, significa que ela, na verdade, está sendo finalizada. Assim, o documento sempre termina com a tag



Por Maurício Martins
mauricio@digerati.com.br

EM HTML

</html>.

Logo em seguida, vem a tag *<head>*, que indica o início da sessão de cabeçalho do blog. Dentro dela, serão inseridos dados importantes, como os que podem ser usados por ferramentas de busca e o título do site que será exibido pelo browser, na sua barra superior.

Esse título é colocado depois da tag <title>. Logo a seguir (depois que title for fechada) vem a tag <meta>, para os sistemas de busca.

Para criar uma tag meta, você precisa de duas coisas: definir o sistema que irá utilizar (que pode ser "description", "keywords" ou muitos outros) e digitar o conteúdo.

Aqui cabe um esclarecimento: ao contrário das tags básicas, descritas acima, tags como meta podem conter, dentro delas, atributos (como o *name* e o *content*, dentro de meta). Cada atributo contém valores, que é o que vem entre aspas, logo após. Separam-se atributos e valores por um sinal de igual.

O valor mais usado hoje para o atributo *name*, de meta, é o "description". Se você usá-lo, tudo o que escrever em *content* será mostrado como descrição do seu site em ferramentas como a do Google.

O keyword, é usado para reforçar palavras-chave relacionadas ao seu site. Assim, se alguém digitasse essas palavras no Google, por exemplo, seu site apareceria. Mas, hoje em dia, a maioria dos sistemas de busca não usa mais essa tag.

A tag meta Robots

Hoje em dia, os sistemas de busca se tornaram mais um motivo de preocupação envolvendo questões de privacidade. Para conter os chamados Robôs (sistemas que penetram nos sites, para indexá-los), criou-se um novo tipo de tag meta que não tem por objetivo tornar o site fácil de ser achado, e sim o contrário (impedir que as pessoas o encontrem). É o meta Robots

Para usar essa tag, basta colocar em name o valor "robots" e, em content, o texto "noindex". Teoricamente, seu site não será mais achado, mas não podemos garantir a eficácia do sistema :-).

Comandos básicos

A seguir, uma lista com os principais comandos HTML, que podem ser usados para formatar seu texto

**
** Quebra de linha (não precisa ser finalizado)
<p> Parágrafo
<b> Negrito
<u> Sublinhado
<i> Itálico
**** Para enfatizar uma parte do texto
<font> Determinar o tipo, cor e tamanho da fonte Ex: <font face="Times" size= "4">
<h1> Padrão para títulos. Pode ir de <h1> a <h5>
<hr> Marca uma linha horizontal para dividir partes da página
** ** Tag de divisão lógica. Pode conter o atributo align. <p> e , por exemplo, devem estar inseridos dentro de

Outras tags meta

Há ainda outras opções para você usar no atributo name da sua tag meta. Eles são "author", "date", "channel" e "Dublin Core" (para permitir o uso tanto em ferramentas tradicionais como sistemas de busca internos).

Todas elas, no entanto, tem um uso bastante restrito e não serão necessárias se o seu objetivo é criar uma página simples na Internet.

Entre *<body> e </body>* fica o conteúdo propriamente dito da página. Depois de tudo escrito, fecha-se finalmente o documento, com a tag de finalização *</html>*.

Para reforçar a questão dos atributos, vamos usar um exemplo bastante comum.

<p align=left>

<p> é uma tag para criar um parágrafo. Ele pode conter o atributo align, para marcar o alinhamento do parágrafo, neste caso definido com o valor "left" (à esquerda). Ele também poderia receber valores "right" ou center.

Criação de tabelas e formulários

Para criar conteúdos dinâmicos, será importante entender como funcionam os códigos HTML para criar tabelas e formulários. Eles serão preenchidos com informações, que, entre outra coisas, poderão alimentar bancos de dados.

Para criar uma tabela em HTML, é preciso usar as tags *<table>*, *<th>*, *<tr>*, *<td>*. *<table>* abre a tabela, *<tr>* abre uma linha horizontal, *<th>* abre uma célula de cabeçalho e *<td>* uma célula comum. *Montaremos* uma tabela simples, dessa forma:

Códigos	Funções
b	Negrito
i	Itálico

O código necessário para isso seria:

```
<table>
<tr><th>Códigos</th>
<th>Funções</th></tr>
<tr><td>b</td>
<td>Negrito</td>
<tr><td>i</td>
<td>Itálico</td></tr>
</table>
```

Para criar formulários, iniciamos com a tag

<FORM method="POST" action="http://www.seudomínio.com/suapágina.html">

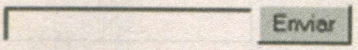
O atributo *method* tem duas alternativas de valores: GET, onde as variáveis preenchidas farão parte da própria URL da página para onde serão enviadas; e POST, em que os dados não estarão presentes na URL, e sim serão trabalhados no próprio script da página indicada. O atributo *action* indica para onde devem ser enviados os dados. Ou seja, o que for inserido ou marcado nos formulários, será enviado como uma variável para a página indicada.

Tendo isso em mente, podemos passar aos diferentes tipos de formulários que podem ser usados, em HTML.

1 - Para inserção de texto

Esse é o tipo mais simples de formulário, usado para a inserção de uma pequena quantidade de texto, em uma linha. Preenche *type* com "text", name com o nome do campo (que será o nome da variável),

o tamanho em *size* e limite de caracteres em *maxlenght*.

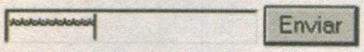



```
<INPUT
type="text" name="campo_de_texto"
size="20" maxlenght="20">
```

2 - Senha (preenchido com asteriscos):

Esse é o campo para entrar senhas, mostrando apenas asteriscos. A única diferença para o anterior, é o *type*, com o valor "password".

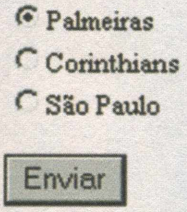
```
<INPUT type="password"
name="campo_de_senha" size="20"
maxlenght="20">
```



3 - Botões de rádio (para seleção de apenas uma opção):

Os botões de rádio servem para o visitante escolher uma opção entre várias disponíveis. Para usá-la, basta colocar o *type* "radio", e entrar com cada opção no atributo *value*.

```
<INPUT type="radio" name="selecione_time"
value="palmeiras">Palmeiras
<INPUT type="radio"
name="selecione_time"
value="corinthians">Corinthians
<INPUT type="radio"
name="selecione_time"
value="saopaulo">São Paulo
```

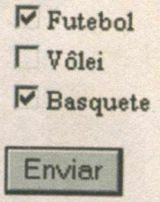


4 - Checkbox (que permite múltipla seleção):

No Checkbox, a única diferença para o Radio é que o visitante pode escolher várias opções. Para isso, basta marcar o *type* como "checkbox".

```
<INPUT type="checkbox" name="selecione_esporte"
value="futebol">Futebol
```

```
<INPUT type="checkbox"
name="selecione_esporte"
value="volei">Vôlei
<INPUT type="checkbox"
name="selecione_esporte"
value="basquete">Basquete
```

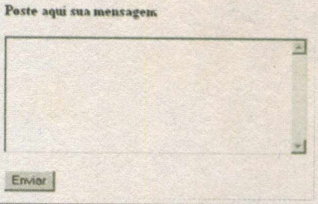


5 - Área de texto (formulários para textos grandes):

Esse código é usado quando se deseja disponibilizar um espaço para o visitante enviar uma mensagem, geralmente na seção de contato do site. Para isso, basta começar a tag com *textarea*.

Marca-se o tamanho em *cols* e *rows*.

```
<textarea name= "mailme" cols=20 rows=4></
textarea>
```

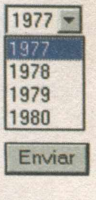


6 - Lista drop-down:

A lista drop-down substitui o menu do tipo Radio, em que o usuário pode escolher apenas uma opção. É interessante no caso de haver várias opções, que tomariam muito espaço no site.

Usa-se a tag *select* para designar um menu drop-down. Cada opção deve vir em uma nova tag, de nome option, com o texto referente a ela dentro do atributo *value*.

```
<select name="nascimento" size="1">
<option value="1977">1977</option>
<option value="1978">1978</option>
<option value="1979">1979</option>
<option value="1980">1980</option>
</select>
```



Depois, é necessário acrescentar um botão de submit (que pôde ser visto nos exemplos anteriores, e é feito com o *type* "submit") e fechar o tag de formulário.

```
<INPUT type="submit" value="Enviar">
</form>
```

Overclock de placa de vídeo



Por Marcelo Gomes
www.totalsecurity.com.br

Aumente o desempenho do seu computador

A palavra Overclock é algo cada vez mais conhecido por usuários de computadores. O overclock mais disseminado pelos usuários é o overclock de processador, que proporciona o seu uso em velocidades acima da especificada pela fabricante.

Uma outra categoria que vem se popularizando cada vez mais é o overclock de placas de vídeo, usado principalmente para alcançar uma alta taxa de FPS (frames por segundo) em jogos. Com isso, o desempenho do seu computador em aplicações gráficas serão turbinados.

Todos nós temos placas de vídeo PCI ou AGP (os que ainda tem placas de vídeo padrão Vesa, já é hora de mudar), e esse artigo vai mostrar como ganhar maior velocidade em sua placa de vídeo e como esfriar sua GPU e RAM.

Aqui está uma tabela mostrando teoricamente as diferentes velocidades máximas, tanto do slot AGP quanto do PCI:

Interface	Bandwidth	Clock Speed
PCI	133 MB/s	33 MHz
AGP 2x	533 MB/s	66 MHz
AGP 4x	1G B/s	66 MHz

Como você pode ver, uma placa AGP terá uma maior largura de banda do que placas PCI. Hoje, mais de 90% das placas no mercado são AGP, e a maioria delas é compatível com AGP 4x. Neste artigo faremos um overclock numa HIS NVIDIA GeForce2 GTS Pro, que usa barramento AGP 4x com Fast Writes. Para placas que não são NVIDIA, é só uma questão de achar um programa para overclocking de sua placa, e fazer a mesma coisa que esse artigo mostra, como o PowerStrip, por exemplo.

Quando você faz um overclock em sua placa de vídeo, você o faz funcionar em uma velocidade mais rápida do que a que foi projetada. Isto significa que você pode sair com um aumento de velocidade, mas deve-se advertir que isso implica na perda da garantia de sua placa.

TEORIA VS. REALIDADE

Precisamos olhar para as especificações da placa antes de tentarmos fazer um overclock, pois necessitamos saber por quanto iremos mexer nela (não queremos danificá-la, né?). Vamos olhar para a GTS Pro por um minuto:

HIS NVIDIA GeForce2 GTS Pro
Core: NVIDIA GeForce2 GTS Pro. (.18 Mícron)
RAM: EliteMT 5.0ns
Velocidade do Core: 200 MHz
Vocidade da RAM: 200 MHz (DDR 400 MHz)
Bus: AGP 4x com Fast Writes
Cooler do Core: 2 mm high x 40 mm x 40 mm com dissipador de 40 mm
Cooler da RAM: Nenhum

Bem, as velocidades do Core e da RAM não parecem ser muito ruins, mas certamente não são as mais rápidas. A refrigeração da placa não é boa, e o GPU, quando em uma carga acima de 100%, poderá queimar. Se você tocar a RAM, poderá sentir que está morna, quase quente. Preste atenção, a placa não está instável, entretanto não está bem refrigerada. Sendo assim, nós não temos muita possibilidade de overclocking por causa disso. Resfriamento não é a única coisa que determina um overclocking. O tamanho do Core (em mícron), a velocidade padrão de Core, taxa de RAM e sua velocidade, tudo determina o quanto o overclock será bem sucedido ou não.

Neste exemplo temos um Core baseado em .18 mícron que roda a 200 MHz. Qual é o seu potencial? Não muito mais que isso. Por ser um Core baseado num grande processo de fabricação, sua velocidade já é bastante alta (na teoria não podemos sair muito disso). Como uma estimativa, creio que podemos pegar cerca de 10% da capacidade, então de 200, são 20, assim teríamos um Core de 220 MHz.

Mas e a RAM? A RAM é uma EliteMT DDR-SDRAM de 5.0 ns. Para conseguir a velocidade da placa, basta dividir 1.000 pela taxa em ns: 1000/5.0 ns = 200

Sendo uma DDR, dobramos a velocidade para 400 MHz, a qual corresponde seu barramento. Agora, considerando o overclock de 10%, aconteceria de termos 440 MHz. Isso pode ser considerado um bom aumento! Sobre essa fórmula, deve-se conhecer as informações técnicas sobre sua placa.

Obs.: Esta fórmula é somente usada para este artigo. Vale lembrar que a fórmula atual para calcular o bandwidth é bastante complexa.

Dando uma olhada para as velocidades padrão da GTS Pro:

Bandwidth da memória: 128-bit * 400 MHz / 8 = 6.400 MB/s (6.4 GB/s)
Fill Rate teórico: 200 MHz * (4 * 2) = 1.600 Mega-Texels/s (1.6 Giga-Texels/s)

Agora, olhando para nosso overclock:

Bandwidth da memória: 128-bit * 440 MHz / 8 = 7.040 MB/Sec (7.04 GB/Sec)
Fill Rate teórico: 220 MHz * (4 * 2) = 1.760 Mega-Texels/Sec (1.76 Giga-Texels/Sec)

Bem, isso é uma melhoria bem considerável! Nós melhoramos o bandwidth da memória em 0.604 GB/Sec, que são 9%.

Conseguir atingir o nível de uma GeForce2 Ultra (na faixa de $580), economizaria 51% do preço aumentando a performance da GTS Pro.

Para conseguir chegar ao nível da GeForce2 Ultra, é preciso conseguir um core de 250 MHz e uma RAM de 460 MHz. A velocidade do Core parece alta para o overclock, mas a RAM parece bastante possível. Olhemos para alguns números...

Bandwidth da memória: 128-bit * 460 MHz / 8 = 7.360 MB/Sec (7.36 GB/Sec)
Fill Rate teórico: 250 MHz * (4 * 2) = 2.000 Mega-Texels/Sec (2 Giga-Texels/Sec)

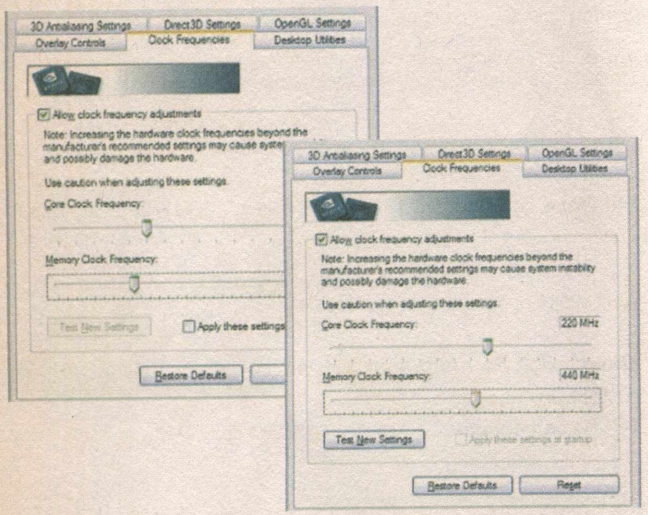
Agora, se eu fizer um overclock para um nível alto como 230 MHz no Core, e 480 MHz na memória, como ficarão os números?

Bandwidth da memória: 128-bit * 480 MHz / 8 = 7.680 MB/Sec (7.68 GB/Sec)

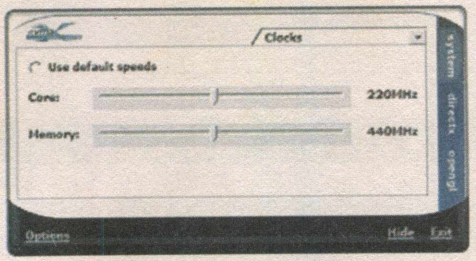
Fill Rate teórico: 230 MHz * (4 * 2) = 1.840 Mega-Texels/Sec (1.84 Giga-Texels/Sec)

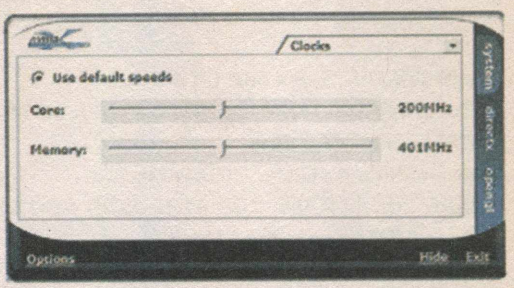
Assim, o bandwidth da memória seria maior, mas o Fill Rate (taxa de abastecimento) não seria. Lembre-se de que a taxa de velocidade/abastecimento não é, no final das contas, tão importante quanto o bandwidth da memória. Agora nós sabemos que a nossa placa tem um desempenho muito perto, se não melhor, que o da GeForce2 Ultra. Isso é importante, por saber os limites do hardware e o quanto eles afetam no seu desempenho, e quanto posso ganhar em um overclock de placa de vídeo.

Como você pode ver, fazer um overclocking em sua placa de vídeo é realmente tão simples e fácil quanto um click-click-click. Tudo o que tem de ser feito é instalar um bom programa ou instalar o Coolbits ao registro (para placas NVIDIA), abrir o programa, ajustar as velocidades que quiser e clicar em Aplicar!



NVMax Esq.: Velocidades padrão. Dir.: Overclockado a 220 MHz para Core e 440 MHz para RAM





Coolbits - Esq.: Velocidades padrão. Dir.: Overclockado a 220 MHz para Core e 440 MHz para RAM

Programas para overclock:

Placas com chipset NVIDIA:

NVMax: *http://www.tweakers.com.au/articles/graphics/vc_oc/NVmax4LE.exe*

Coolbits Registry Tweak:

Win 98/Me - *http://www.tweakers.com.au/articles/graphics/vc_oc/coolbits.zip*

Win 2K/XP - *http://www.tweakers.com.au/articles/graphics/vc_oc/coolbitsw2k.zip*

Placas 3DFX : 3DFX Overclocker, Voodoo5 Frequency.

Placas KYRO e KYRO II: Kyro Hard Overclocker, Kyro Tools, Kyro2 Tweaker.

Placas ATI RADEON: R3DTweak, RadTweak.

Todas as outras placas: PowerStrip

Usando o CoolBits

O CoolBits, que pode até ter sido jogado na Internet pela NVIDIA - há suspeitas disso, mas não é fato comprovado -, é uma ótima ferramenta para quem tem placas com os chipsets da NVIDIA, e é a minha sugestão no momento.

A primeira coisa que você precisa fazer é baixar o arquivo de registro do CoolBits. Se bem que isso não é totalmente verdade - a primeira coisa que você deve fazer mesmo é o backup dos seus dados críticos. O CoolBits funcionou muito bem em muitas placas de vídeo que foram "overclockadas", mas se você explodir seu computador ou fizer algo horrível, não me culpe por isso!

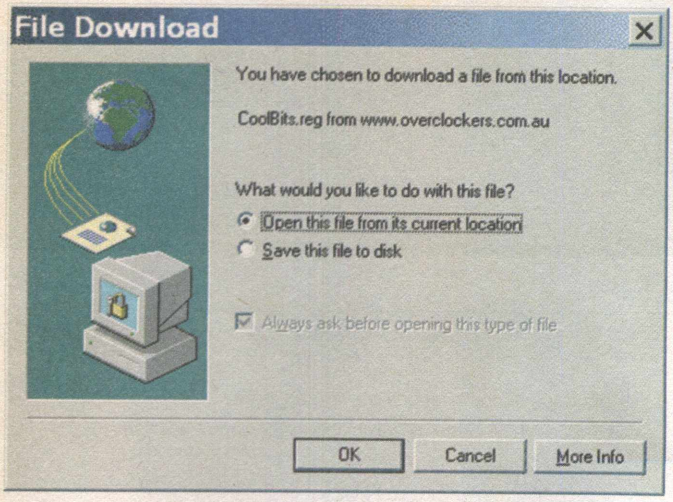
Instalação:

O CoolBits trabalha com todos os tipos de Windows com drivers para DetonatorXP. Existiam versões diferentes do CoolBits para Win9x ou Win2k/NT, mas este não é mais o caso - esta versão deve trabalhar muito bem em ambas as famílias de O/S. Algumas versões do DetonatorXP, particularmente o WHQL, aparentemente não suportam o CoolBits. Em todo o caso, baixe este arquivo de registro para começar. É bem pequeno, apenas 100 bytes. Provavelmente

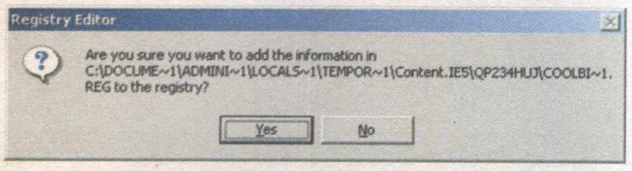
você irá demorar mais tempo para abrir seu browser e mover seu mouse até o link do download, do que para o modem baixá-lo.

URL: www.overclockers.com.au/files/CoolBits.reg

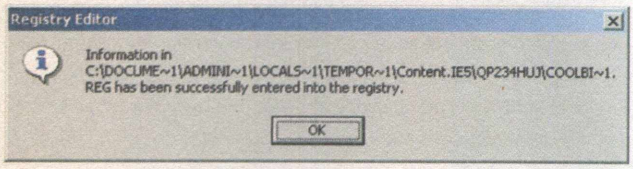
Você verá este tela:



Abrindo ou salvando, o que importa é que você o execute. Assim que executá-lo, você verá isto:



Onde significa que o CoolBits será instalado.
Clique Sim que você verá:

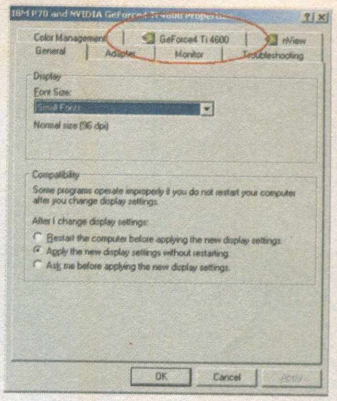


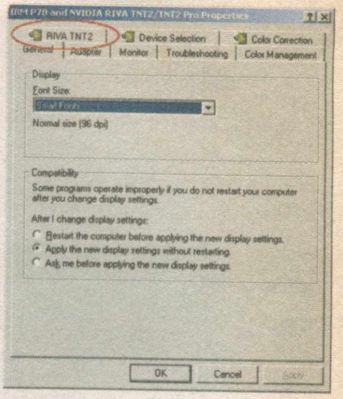
Uso:

Agora a diversão começa! Você terá de clicar um pouco para achar as abas e começar o overclocking:

- Clique com o botão direito na Área de Trabalho e escolha Propriedades
- Na parte superior direita está uma aba de Settings, clique nela. Isso deve abrir uma janela que mostrará a definição atual do seu desktop, como profundidade de cores, etc.
- Pressione o botão Advanced na parte inferior direita. As propriedades avançadas abrirão e você verá numa caixa, na parte superior, o chipset da sua placa de vídeo.

Aqui são algumas janelas de "Advanced Properties" de um GeForce4 Ti4600 e um TNT2 Ultra:

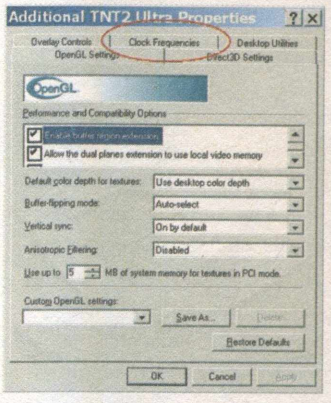


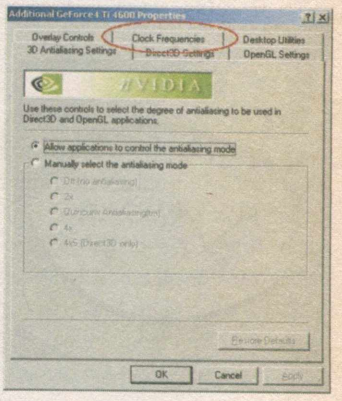


Agora, se você não tiver essa caixa disponível, provavelmente você precisará reinstalar os drivers do DetonatorXP ou tentar uma versão diferente. Isso acontece com mais freqüência quando você muda a placa de vídeo e, mesmo que tenha uma versão suportada pelo DetonatorXP e o CoolBits esteja trabalhando muito bem, você pode não ter mais essa caixa disponível. Simplesmente reinstale o mesmo DetonatorXP e reinicie o computador. Em alguns casos, você precisará reinstalar o CoolBits. Depois de tudo concluído, faça apenas isso:

Clique na aba com o nome do chipset, para trazê-lo ao primeiro plano.
Clique em Additional Properties que fica na parte inferior esquerda.

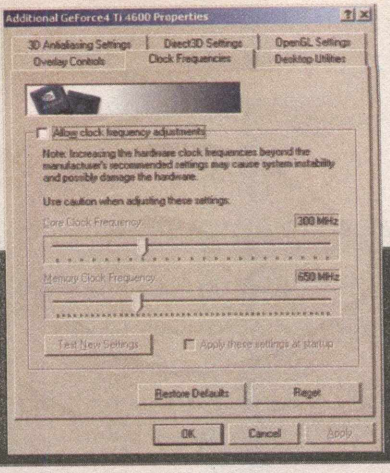
Alguns exemplos de janelas "Additional Properties", novamente de Ti4600 e TNT2U:





Nem sempre os drivers mais novos são os melhores, faça testes em algum programa de benchmark para saber qual é o melhor para sua máquina

Ok! A aba de Clock Frequencies é o que vamos usar daqui pra frente. Se você chegou até este ponto e não viu nenhuma aba com este nome, é provável que seus drivers de DetonatorXP não suportem o CoolBits - eu sei que há algumas, mas não muitas, versões que não suportam -, principalmente as versões de WHQL. Eu normalmente uso a versão mais recente e estável disponível no web site da NVIDIA e ainda não vi nenhuma versão que não suportou o CoolBits.



Overclocking:

Iremos nos focalizar no exemplo da Ti4600. Clique na aba de Clock Frequencies, onde tudo acontecerá de agora em diante:

Alguns detalhes, como os números mostrados e a escala disponível dos valores, irão variar dependendo da placa de vídeo que você está usando. O Core Clock Frequency está a uma velocidade em que o processador dos gráficos funciona, seja ele uma GeForce4 ou de TNT2. O Memory Clock Frequency é obviamente a velocidade a que sua memória funciona - para placas com memórias DDRs, ela indicará a velocidade da DDR e não os megahertz.

A primeira coisa que você precisa fazer é ajustar o Allow clock frequency adjustments e clicar em Apply. Em algumas circunstâncias o sistema pede para ser reiniciado nesse ponto e, quando volta, você pode detectar o Core e a memória padrão da sua placa. Note que isso não acontece com o mais recente DetonatorXP, ou talvez com as placas que eu tenho usado. De qualquer maneira, não se apavore, apenas reinicie e volte a esta janela.

De forma simples, você desliza o ponteiro para a velocidade que quer e clica no botão Test New Settings. É normal a tela piscar ou ficar tudo em branco, mostrar um indicador de progresso e depois piscar outra vez. Se nada horrível acontecer durante o teste (tela azul de erro, reboot espontâneo, erro de vídeo, etc.), você pode clicar em Apply e testar com o 3DMark ou o seu jogo favorito. Realmente eu nunca vi o botão de Test New Settings produzir um erro; mesmo quando a placa tinha um alto nível de overclock, ela apenas não funcionava nos jogos. Em todo caso, os drivers precisam testar os ajustes antes que você possa aplicá-los. De uma forma ou de outra, NÃO CLIQUE em Apply these settings at startup, a menos que você tenha certeza de que a sua placa esteja estável na velocidade que foi configurada.

O princípio básico é você testar a velocidade da memória num ponto e ir aumentando até que encontre erros, daí então voltar até o último ponto onde não tinha erros. É útil ter o 3DMark aberto quando você começar os testes para estar certo que sua placa esteja trabalhando bem. Por experiência, as placas de vídeo modernas aceitam o overclock da maioria das memórias. Teste a memória até que você alcance seu limite, e a seguir comece a testar o Core. Naturalmente, você pode tentar outros tipos de testes, como programas de benchmarks, se você achar que lhe dá melhores resultados.

Os sinais mais comuns em overclocks muito altos:

- Pequenos flocos brancos (neve) nos jogos
- O cursor do mouse desaparece, transforma-se em uma caixa ou deixa rastros
- As texturas (paredes, etc.) piscam, enrolam-se, mostram cores erradas ou visão distorcida nos jogos
- Na modalidade do DOS, as letras piscam ou aparecem caracteres errados
- Algo errado ou pontilhados aparecem, ou algum outro comportamento gráfico diferente nas janelas ou nos jogos

Algumas dicas para fazer overclock usando o CoolBits:

Não coloque os ponteiros nas alturas na esperança de ter uma "elevação louca" de velocidade. Faça o teste gradualmente, até mesmo um megahertz de cada vez. Uma boa idéia é ler artigos sobre sua placa de vídeo e ver o que as pessoas falam. Verifique a refrigeração da placa para ver se ela agüenta o que você quer. Comece seu overclocking ABAIXO do que você imagina que deva começar, baseado no que você sabe sobre sua placa, e vá aumentando aos poucos.

Como com todo overclock, há uma variação entre as placas, mesmo sendo do mesmo tipo e modelo. Fatores como temperatura ambiente, fluxo de ar sobre a placa e mesmo a qualidade da sua fonte de alimentação e da sua placa-mãe podem afetar a velocidade que você deseja. Assim, não espere automaticamente conseguir o mesmo que o seu amigo conseguiu, mesmo que ele tenha a mesma placa que você.

Quando você faz overclock num componente, você quase sempre aumenta sua temperatura. As placas de vídeo modernas já rodam em temperatura elevada. Então, considere uma possível compra de um novo cooler para a placa de vídeo, se quiser aumentar a sua performance. Caso faça um overclock relativamente alto e não coloque um cooler extra, danificará fisicamente e permanentemente a sua placa de vídeo.

Não faça *overclock* apenas por fazer. Use testes de benchmark e entre nos seus jogos favoritos para ver se houve realmente uma melhora com o overclock. Se você não está elevando a temperatura ou está arriscando sua placa sem nenhuma razão, pode ser que seja alguma outra parte do seu sistema que esteja causando a lentidão.

"Apply these settings at startup"

Algumas notas finais sobre esta caixa de marcação. Uma vez que você encontrou uma velocidade que o Core e a memória suportem, e você está feliz com isso e já testou em seu jogo ou benchmark favorito, você pode marcar esta caixa, e o driver do vídeo ajustará automaticamente a placa para estas velocidades toda vez que você entrar no Windows. Se você marcar esta opção com uma velocidade que esteja além dos limites da sua placa, e começar a perceber falhas no vídeo quando você reinicia, mantenha pressionada a tecla Ctrl no boot do Windows, para não aplicar os ajustes do CoolBits. Se você estiver logando numa rede, pressione Ctrl imediatamente depois de se logar. Lembre-se que mesmo estando tudo normal, isso pode acontecer. Basta faltar ventilação ou estar num verão um pouco mais quente, que a temperatura da placa aumenta e começam a surgir os problemas. Esse é o motivo pelo qual a refrigeração da placa deve funcionar um pouco acima do normal e é justamente isso que faz o overclock funcionar, porém, sempre mantenha a sua atenção voltada para a temperatura da placa de vídeo.

Você pode também ajustar apenas na hora em que for jogar (caso você não jogue sempre). Basta não aplicar os ajustes para reiniciar junto com o Windows que, após o boot da máquina, a sua placa estará com os valores e velocidade padrão. Isso ajuda a não esquecer de verificar sempre a temperatura, pois ela sempre rodará na velocidade padrão.

Lembre-se: Você está colocando os componentes além de seus limites especificados. A maioria das pessoas está ciente de que falhas de equipamento com overclocking são raras, e como os fabricantes anunciam "Overclocking amigável" em muitos produtos, isto está se tornando mais aceitável nos dias de hoje. Mas o risco ainda existe, não importa se é pequeno, tenha sempre isso em mente. Você pode anular sua garantia fazendo overclock ou mudando a refrigeração da sua placa. Lembre-se: ninguém está forçando-o ao overclock, você faz por sua própria conta e risco!

TESTANDO ESTABILIDADE e VELOCIDADE

Nossa placa de vídeo está com overclock. O que fazer agora? Bem, primeiramente testaremos sua estabilidade.

Como nós testamos a estabilidade de nossa placa? Usando pontos de referência sintéticos, como 3D Mark e vários jogos. Quando nós rodamos o 3D Mark ou um jogo 3D de muitos detalhes, estamos trabalhando a CPU, RAM e memória de vídeo. Sua CPU e RAM já deveriam ser estáveis, assim poderíamos analisar a placa de vídeo - verificar se precisa de um overclock mais rápido ou mais lento. Se o resultado for estável, sinta-se à vontade para configurações secundárias, caso contrário, baixe a velocidade de sua placa. A maioria dos pontos de referência usados para testar a performance é 3D Mark 2000, 2001, 2001SE...





A série 3D Mark provavelmente é o programa mais usado no mundo quando se quer testar a estabilidade do sistema. O 3D Mark 2000 mede a performance do DirectX 7, considerando que 3D Mark 2001 e 2001SE medem a velocidade do DirectX 8 e 8.1, respectivamente.

- **Unreal Tournament e Quake III**

Unreal Tournament ainda continua sendo um grande jogo, e também é um ponto de referência excelente para o DirectX 7. O Quake III é um bom ponto de referência também, mas para se testar o OpenGL.

Devemos cuidar sempre dos limites de velocidade, porque a estabilidade poderia ser afetada através do calor. Sim, o calor, o pior inimigo dos overclockers. O calor é ruim para o overclock, especialmente para as placas de vídeo. Quando há um overclock na placa, e a mesma esquenta muito, ocorrem distorções na imagem. Se acontecer isso, não se desespere, apenas baixe a velocidade da placa e teste para que não haja mais essas distorções, pois isso pode danificar permanentemente sua placa.

SETTINGS DA BIOS

Dentro da BIOS estão vários settings que podem ter um impacto fundamental no desempenho de sua placa de vídeo. Muitos desses settings estão desativados (ou em nível baixo) por padrão, devido ao fato de que muitos destes settings podem causar instabilidade no sistema. Algumas BIOS podem usar nomes diferentes para os settings, assim, recorra ao manual de sua placa para descobrir o nome que será usado por você. Se você usar o NVMax para overclock, essas colocações podem ser usadas através do próprio

applet do NVMax.

AGP Mode (1x, 2x, 4x) - Este setting determina se seu slot AGP roda a uma determinada velocidade. Para adquirir um maior desempenho da placa, colocamos em AGP 4x, mas nem todas as placas suportam isso. Caso seu sistema trave, diminua a velocidade.

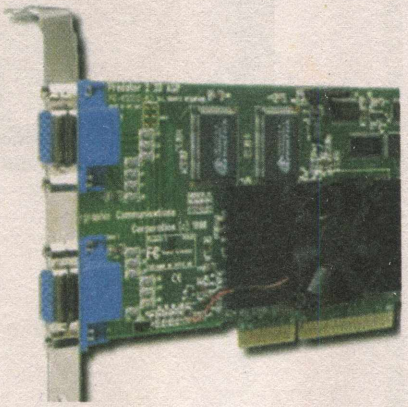
AGP Fast Write - Se seu hardware é capaz de rodar com este setting (confira o manual dele), então habilite-o para um pequeno aumento na velocidade.

AGP Sideband Addressing - Habilitando o endereço, Sideband permitirá que sua placa de vídeo emita requests adicionais sem diminuição de velocidade. Mais uma vez, isso vai depender se seu hardware suporta ou não este recurso.

Graphics Aperture (or AGP) Size - Fixa uma quantia reservada de RAM do sistema para uso pela placa de vídeo. Como regra, caso tenha 256 MB de RAM (ou menos), coloque essa memória como a metade de 256, se você possui mais que 256, coloque um terço ou um quarto da RAM. O jeito é experimentar e testar.

Settings de Drivers

Há muitos settings que você pode mudar dentro dos drivers da placa, e muita velocidade pode ser perdida, caso você a desconfigure. Serão mostrados alguns settings que podem ser alterados sem arriscar a performance de sua placa. Esses settings podem ser ajustados no NVMax, bem como no NVIDIA Control Panel.



Settings do DirectX

Anti-Aliasing - Nem todas as placas suportam isso, mas para melhor performance, deixe em "off".

Textures (Level Of Detail) - Colocar valores altos (> 0.5) para mudar a qualidade de textura. Deixe em 0 para melhor performance/qualidade dos jogos.

Textures (Texel Alignment) - Deixe em 3. Mude por sua conta e risco.

V-Sync - Este setting determina o máximo de FPS (frames per second) que pode ser alcançado igual ao Refresh Rate de seu monitor, por exemplo 1.280 x 1.024 @ 75 Hz, o máximo de FPS será 75 FPS.

Settings do OpenGL

Anti-Aliasing - Nem todas as placas suportam isso, mas para melhor performance, deixe em "off".

Textures (Level Of Detail) - Colocar valores altos (> 0.5) para mudar a qualidade de textura. Deixe em 0 para melhor performance/qualidade dos jogos.

Textures (Fast Mipmap Filtering) - Selecione-o para melhorar o desempenho de qualidade de imagem. A redução de qualidade de imagem não é freqüentemente notável, então é melhor selecionar esta opção.

Textures (S3TC v3 Compression) - Nem todas as placas suportam isto, mas esta característica forçará as aplicações a usarem compressão de textura, melhorando o desempenho.

Textures (Colour Depth) - Deixe em Auto para melhor desempenho.

Textures (Filtering Mode) - Deixe em Bilinear ou Trilinear para melhor desempenho. Alto nível somente para placas como GeForce 3.

V-Sync - Este setting determina o Max FPS que pode ser alcançado igual ao refresh de seu monitor, por exemplo 1.280 x 1.024 @ 75Hz, o Max FPS será 75FPS.

V-Sync (Buffer Flipping) - Deixe em Auto para melhor performance.

Outros:

Buffer Region Extension: *On*
Buffer Region Use Video Memory: *On*
Disable 3D Enhanced CPU Optimisations: *Off*
GeForce Accelerated Lines: *Off*. **(Set para On em placas GeForce ou melhores)**
TNT2 Compatibility: *Off*
Allow StereoVision API: *Off*
Overlay Support: *On*
Force 16 But Z-Buffer: *Off*

Depois de tudo isso configurado, nossos drivers estarão bons e, provavelmente, nossa placa de vídeo estará rodando com uma velocidade agradável e estável. Agora parece que está tudo bem, certo? Errado. Sua placa pode estar funcionando bem, mas não quer dizer que a temperatura dela esteja ideal. Como você provavelmente deve saber, em períodos longos, o aquecimento pode danificar o hardware.

O que fazer então? Instalar um cooler adicional na placa de vídeo! O importante é adquirirmos uma melhor refrigeração.

Dica: o uso de uma boa pasta térmica entre o dissipador de calor e o chipset é fundamental para a boa refrigeração.

A maioria das placas de vídeos vem com um cooler que é fixado, de modo que eles não tenham um contato correto com o chipset da placa de vídeo, ou até pior; às vezes não há nenhuma pasta térmica entre o cooler e a placa (sim, eu ouvi falar que estas coisas acontecem!). Instalar um cooler na sua placa é algo razoavelmente fácil. Compre um cooler de chipset para placa de vídeo como o da série Orbe da Thermaltake, remova seu cooler velho e qualquer pasta térmica da placa, passe um pouco de pasta térmica nova (exemplo, o Artic Silver II), coloque o cooler novo e coloque a placa de volta no micro. Agora está pronto para usar!

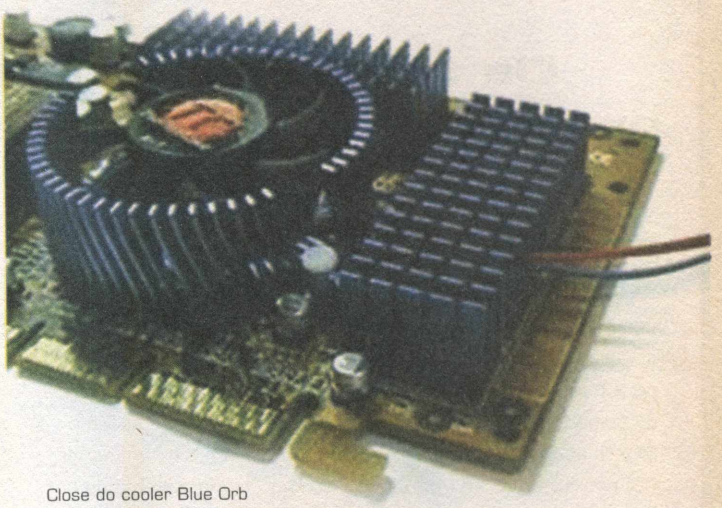
Mas eu tenho de advertir, entretanto, que não é toda placa que pode ter um cooler no chipset. Sendo assim, confira as dimensões ao redor da sua placa e do cooler antes de você comprar! Há vários modos nos quais seu cooler poderia ser preso à placa. Aqui estão alguns modos que podem ser usados e outros que não podem ser usados.

Fita térmica: para removê-la, você deve ter muito cuidado para tirar o cooler fora, ou terá de pôr sua placa de vídeo em uma bolsa antiestática hermética, colocar no congelador e, então, tentar remover o cooler. Eu não recomendo que você faça isso, a menos que tenha muito cuidado e preste muita atenção, senão acabará danificando sua placa de vídeo fisicamente.

Thermal Epoxy: bem, não há nenhum motivo para remover um cooler preso com Epoxy térmico. É mais provável você danificar sua placa do que remover o cooler com segurança.



Nas foto podemos ver o Blue Orb, cooler da ThermalTake para placa de vídeo e chipsets



Close do cooler Blue Orb

No início do artigo, eu disse que queria atingir o nível de uma GeForce2 Ultra com uma GeForce2 GTS Pro. Teoricamente, a placa não obteve um alto nível. Eu tentei na prática e não pude elevar mais do que 230, por outro lado, poderia subir a velocidade da memória para 495. Assim, vejamos o desempenho final.

6384	150%	NVIDIA GeForce3 Ti 200
4785	112%	NVIDIA GeForce4 MX 440
4402	103%	NVIDIA GeForce2 Ultra
4266	100%	NVIDIA GeForce2 GTS/Pro/Ti
4173	98%	NVIDIA GeForce4 MX 420
4143	97%	ATI Radeon 7500
4071	95%	NVIDIA Quadro2/Pro

6449	145%	NVIDIA GeForce3
6384	144%	NVIDIA GeForce3 Ti 200
4785	108%	NVIDIA GeForce4 MX 440
4440	100%	NVIDIA GeForce2 GTS/Pro/Ti
4402	99%	NVIDIA GeForce2 Ultra
4173	94%	NVIDIA GeForce4 MX 420
4143	93%	ATI Radeon 7500

6449	145%	NVIDIA GeForce3
6384	144%	NVIDIA GeForce3 Ti 200
4785	108%	NVIDIA GeForce4 MX 440
4440	100%	NVIDIA GeForce2 GTS/Pro/Ti
4402	99%	NVIDIA GeForce2 Ultra
4173	94%	NVIDIA GeForce4 MX 420
4143	93%	ATI Radeon 7500

6449	141%	NVIDIA GeForce3
6384	140%	NVIDIA GeForce3 Ti 200
4785	105%	NVIDIA GeForce4 MX 440
4573	100%	NVIDIA GeForce2 GTS/Pro/Ti
4402	96%	NVIDIA GeForce2 Ultra
4173	91%	NVIDIA GeForce4 MX 420
4143	91%	ATI Radeon 7500

CONCLUSÃO

Foi mostrado a vocês um overclock da placa de vídeo, configuração da BIOS e ajustes de drivers, tudo para melhorar o desempenho de sua placa. Provavelmente, a performance final deve ter sido satisfatória, com um pequeno aumento de velocidade. Agora, já sabendo um pouco, você pode descobrir quais settings poderão ser mudados para um desempenho de sua escolha, e usar sua melhor capacidade por um longo tempo!

Preparando-s

Os conceitos básicos e a instalação dos programas necessários para rodar o seu script

Introdução

PHP significa "PHP: Hypertext Preprocessor" e é uma linguagem de programação que permite criar Web sites dinâmicos, possibilitando uma interação com o usuário através de formulários, parâmetros da URL e links. A diferença do PHP para outras linguagens semelhantes, como o JavaScript, é que o código PHP é executado no servidor, sendo enviado para o cliente apenas HTML puro. O que diferencia PHP de um script CGI escrito em C ou Perl é que o código PHP fica embutido no próprio HTML, enquanto que no outro caso, é necessário que o script CGI gere todo o código HTML, ou leia de um outro arquivo. O código PHP é interpretado e não compilado. Isso quer dizer que, ao invés de outras linguagens como o C, em que o seu código é compilado e depois executado como um programa normal, o PHP necessita sempre de um "parser" para interpretar o seu código.

Um exemplo prático:

```
<html>
 <head>
 <title>Meu primeiro PHP</title>
 </head>
 <body>

  <?php
  echo "Meu primeiro script em PHP!";
  ?>

 </body>
</html>
```

Em que consiste uma página dinâmica?

Entende-se por uma página dinâmica toda a página que é gerada quando existe um pedido no servidor. Isso quer dizer que quando fazemos um pedido sobre qualquer coisa, as páginas não existem e são "geradas" com informações que estão em bancos de dados.

O que pode ser feito com PHP?

O PHP foi criado do zero para a Internet, em vez de uma adaptação de uma tecnologia anterior. Além disso, o PHP também oferece muitos recursos.
Basicamente, qualquer coisa que pode ser feita por algum programa CGI pode ser feita também com PHP, como coletar dados de um formulário, gerar páginas dinamicamente ou enviar e receber cookies.
O PHP também tem como uma das características mais importantes o suporte a um grande número de bancos de dados. Construir uma página baseada em um banco de dados torna-se uma tarefa extremamente simples com PHP.
Além disso, o PHP tem suporte a outros serviços através de protocolos, como IMAP, SNMP, NNTP, POP3. Ainda é possível controle sobre uso de memória, arquivos, uploads, aplicações clientes para Linux com PHP-GTK, abrir sockets e interagir com outros protocolos.

Como surgiu a linguagem PHP?

A linguagem PHP foi criada em 1994 por Rasmus Lerdorf. A primeira versão foi disponibilizada em 1995 e ficou conhecida como Personal Home Page Tools (ferramentas para página pessoal). Era composta por um sistema bastante simples que interpretava algumas macros e alguns utilitários que rodavam por trás das home pages: um livro de visitas, um contador e algumas outras coisas. Em meados de 1995 o interpretador foi reescrito e ganhou o nome de PHP/FI - o FI veio de um outro pacote escrito por Rasmus que interpretava dados de formulários HTML (Form Interpreter). Ele combinou os scripts do pacote Personal Home Page Tools com o FI e adicionou suporte a mSQL, nascendo assim o PHP/FI, que cresceu bastante, e as pessoas passaram a contribuir com o projeto. Estima-se que em 1996 o PHP/FI estava sendo usado por cerca de 15 mil sites pelo mundo, e em meados de 1997 esse número subiu para mais de 50 mil. Nessa época houve uma mudança no desenvolvimento do PHP. Ele deixou de ser um projeto de Rasmus com contribuições de outras pessoas para

e para o PHP

Por Eduardo Luis de Medeiros
www.superphp.com.br

ter uma equipe de desenvolvimento mais organizada. O interpretador foi reescrito por Zeev Suraski e Andi Gutmans, e esse novo interpretador foi a base para a versão 3. Atualmente, o uso do PHP 4 vem crescendo numa velocidade incrível.

A licença do PHP

A liberdade de código-fonte aberto e software gratuito são garantidos por um grupo de esquemas de licença, sendo o mais famoso a GPL (GNU General Public License) ou "copyleft". O PHP costumava ser liberado tanto sob a licença de GPL como por sua própria licença, com cada usuário livre para escolher entre eles. Entretanto, recentemente isso mudou: agora o programa como um todo é distribuído sob sua licença extremamente "laissez-faire" do PHP 4; ao passo que Zend, como um produto independente, é distribuído sob a Q Public License (essa cláusula aplica-se somente se você separar a Zend do PHP e tentar vendê-lo).

O PHP é adequado para mim?

Somente você poderá decidir se o PHP será a linguagem de sua escolha, seja você um desenvolvedor de sites pessoais e comerciais em larga ou pequena escala. O PHP é flexível, rápido e simples em seus requisitos e poderoso nos resultados.

Antes de decidir se irá utilizar o PHP em larga escala para desenvolvedores de projetos comerciais, considere suas respostas para as questões seguintes:

- Você pode afirmar com absoluta certeza que irá utilizar sempre o mesmo servidor da Web para software e hardware? Se não for, procure por algumas plataformas neutras e disponíveis para múltiplos servidores de Web: PHP.

- Você deverá ter sempre exatamente a mesma equipe de desenvolvimento inteiramente composta por desenvolvedores em ASP (ou ColdFusion)? Ou irá esperar alguém disponível quando precisar de desenvolvedores ou de alguém que use uma linguagem fácil de aprender e sintaticamente similar ao C e ao Perl? Se você tem razões para acreditar que os desenvolvedores em ASP ou ColdFusion podem sumir da face da Terra, não utilize estas ferramentas, use o PHP.

- Memória e tempo de leitura no servidor são importantes? Sendo assim, não use sua espremida partição de HD com softwares que requerem muito da sua preciosa memória, use o PHP.

Bando de Dados

Talvez a mais forte e mais significativa característica do PHP é seu suporte a uma ampla variedade de banco de dados. Confira abaixo os bancos de dados suportados:

Adabas D, dBase, Empress, FilePro (read-only), Hyperwave, IBM DB2, Informix, Ingres, InterBase, FrontBase, mSQL, Direct MS-SQL, MySQLm ODBC, Oracle, Ovrimos, PostgreeSQL, Solid, Sybase, Velocis, Unix dbm.

O que é preciso para rodar o PHP em minha máquina?

Um Web server com suporte a PHP e, logicamente, o módulo PHP.

A partir de agora iremos colocar a mão na massa e estudar um pouco mais sobre o PHP.

Instalando Apache, PHP e MySQL em plataformas Windows

Requisitos mínimos

- Um Servidor de Web com suporte a PHP. Recomendo o Apache: *www.apache.org*
- Um banco de dados instalado que suporte PHP. Recomendo o MySQL: *www.mysql.org*
- Para usuários do Windows 95, a atualização do DCOM. Download gratuito disponível em *www.microsoft.com*
- PHP binário para Plataformas Windows. Download gratuito em *www.php.net/downloads.php*
- Um programa que descompacte arquivos zipados (.zip). Recomendamos WinZip: *www.winzip.com*

Agora com todas essas ferramentas, é hora de instalar

Instalando o Apache

Dê um duplo clique no arquivo de *Instalação do Apache*. Aparecerão várias telas sobre licenças, direitos, etc. Na tela *Server Information*, você deve preencher alguns campos. Primeiro, no *NetWork Domain*, coloque o nome do seu domínio, caso tenha algum, ou simplesmente *localhost* para uma Intranet. O segundo é o *Server Name*, coloque *localhost* também ou nome do seu Server. No terceiro campo coloque o seu e-mail. Clique em *Next* e, depois, *Next* novamente. Pronto, o seu Apache já está instalado.

Para testar sua instalação do Apache através do menu *Iniciar Apache HTTP Server*, clique em *Start Apache In Console*. Abra o seu navegador e tente acessar o seguinte endereço:

http://localhost/

Se aparecer uma página do Apache, a instalação foi bem-sucedida.

Instalando o PHP

Há duas maneiras de instalar o PHP no seu sistema.

1) Instalando através do source.
2) Instalando o binário através do PHP-Installer.

Primeiro caso

Siga o tutorial abaixo:
Descompacte o arquivo zipado do PHP no diretório:
C:\PHP.

Copie o arquivo *php.ini-dist* para pasta Windows, na maioria das vezes *C:\Windows* e renomeie o arquivo para *php.ini*. Copie também a *dlll php4ts* para a pasta *System* do seu Windows, na maioria das vezes *C:\ Windows\ System.*

Segundo caso

Execute arquivo *.exe*. Em poucos cliques seu PHP já estará instalado.

Configurando seu Apache para interpretar scripts em PHP

Entre na pasta do Apache, abra a subpasta *conf* e edite o arquivo *httpd.conf* com qualquer editor de texto.

Insira a seguinte linha.

LoadModule php4_module $CAMINHO_DO_PHP/sapi/ php4apache.dll

Descomente as seguintes linhas abaixo (descomentar significa tirar # do inicio da linha):

#AddType application/x-httpd-php .php
#AddType application/x-httpd-php-source .phps

Salve o arquivo e inicie o Apache.

Instalando e configurando o MySQL

Descompacte o arquivo de instalação do MySQL. Inicie o *Setup*.

Entre no subdiretório *Examples* copie o arquivo de configuração para *c\.*; renomeando-o para *my.cnf*.

Existem quatro arquivos de configuração, cada um para um tipo de sistema

my-huge.cnf - para sistema muito grande, com 1 GB ou mais de RAM
my-large.cnf - para sistema com 512 MB de RAM
my-medium.cnf - para sistemas de médio porte, com 64-128 MB de RAM
my-small.cnf - para sistemas pequenos, com 64 ou menos de RAM

Este pacote contém cinco servidores SQL diferentes.

mysqld - compilado com depurador e checagem automática de alocação de memória, links simbólicos, tabelas InnoDB e BDB. Requer TCP/IP
mysqld-opt - otimizado para processador Pentium. Requer TCP/IP
mysqld-nt - otimizado para processador Pentium. Tem suporte para names pipes. Você pode rodar esta versão no Windows 98, mas nesse caso não será possível criar names pipes e deve ter TPC/IP instalado
mysqld-max - compilado com suporte a links simbólicos, tabelas InnoDB e BDB. Requer TCP/IP
mysqld-max-nt - Igual ao mysqld-max, mas compilado com suporte a names pipes

Essa distribuição do MySQL contém o winmysqladmin.exe. Com ele, você pode instalar o MySQL como um serviço, rodar o serviço, e monitorar o MySQL. Ele desligará automaticamente o MySQL no Win9x, quando a máquina precisar ser rebootada

Iniciando o MySQL pela primeira vez com o winmysqladmin

1) Inicie o winmysqladmin do diretório em que você instalou o MySQL

2) Clique no sinal vermelho da bandeja e escolha *Show Me*
3) Escolha a tela *My.INI setup*
4) Escolha o server que você ira usar. Provavelmente, *mysqld-opt* para Win9x e *mysqld-nt* para Win NT
5) Escolha *Create my.ini*
6) Se você quiser um pouco mais de segurança, remova os '#' antes de *#user* e *#password* e coloque o usuário e a senha do seu Administrador do MySQL
7) Escolha *Save Modification*

Se você fez tudo corretamente, agora deve estar uma luz verde no sinaleiro no lugar da luz vermelha.

Caso você não queira utilizar o winmysqladmin para rodar o MySQL, utilize essa outra forma.

Para iniciar o MySQL (no Win9x), basta executar o arquivo *binmysqld-opt*. No NT, se você não quiser rodar ele como um serviço, execute:

binmysqld-nt —standalone ou binmysqld-max-nt — standalone

Para matar o MySQL server:

binmysqladmin -u root shutdown

Testando o MySQL

binmysqlshow
binmysqlshow -u root mysql
binmysqladmin version status proc
binmysql test
Para rodar o MySQL server como serviço no NT

binmysqld-nt —install
Instala o MySQL como um serviço:

binmysqld-nt —remove
Remove o MySQL

e para reiniciar/parar com os seguintes comandos:

NET START mysql
NET STOP mysql

Instalando Apache, PHP, MySQL em plataformas Linux/Unix

Antes de tudo, baixe o source no site dos fabricantes.

Instalando o MySQL

tar -xvzf mysql-3.23.xx.tar.gz
cd mysql-3.23.xx
./configure
make
make install
cd scripts
./mysql_install_db
cria as databases necessárias

safe_mysqld —user= root &
Inicia o MySQL lendo as dbs a partir de */usr/local/var*

mysqladmin -u root -p password nova_senha
O comando acima troca o antigo password vazio por um novo password

Instalando o Apache e PHP

tar -xvzf php-4.2.x.tar.gz
tar -xvzf apache_1.3.2x.tar.gz
cd apache_1.3.2x
./configure
cd ../php-4.2.x
./configure —with-apache=../apache_1.3.x —with-mysql=/usr/local
make
make install
cp php.ini-dist /usr/local/lib/php.ini

Copie o arquivo de configuração do PHP 4 para */usr/local/lib.php.ini*, você pode editá-lo posteriormente.

cd apache_1.3.2x
make install
cd /usr/local/www/conf

Edite o arquivo *httpd.conf* com qualquer editor de texto

Adicione as seguintes linhas:

AddType application/x-httpd-php .php
AddType application/x-httpd-php-source .phps

Procure pela linha:

DirectoryIndex index.html

Adicione *index.php* na frente de *index.html*.

DirectoryIndex index.php index.html

Feito isso seu Apache já está pronto para interpretar scripts em PHP.

apachectl start

Transforme XP em um

Tenha uma máquina DUAL com um custo mais baixo

Quem trabalha com banco de dados ou necessita fazer muitas tarefas no computador simultaneamente, uma máquina DUAL, ou seja, com dois processadores funcionando paralelamente, é um requisito mínimo para o pleno funcionamento de suas atividades.

O grande problema de uma máquina DUAL é que não são todos os processadores que aceitam ser ligados em paralelo. Na verdade, existem versões especiais dos processadores atuais que são compatíveis com o multiprocessamento.

Esse é o caso do Athlon MP, processador baseado no Athlon XP, mas com a adição do suporte ao multiprocessamento. E como o Athlon XP é um processador de ótimo desempenho, o Athlon MP dá o já conhecido desempenho do modelo XP em sua máquina DUAL. Mas aí surge a grande diferença do Athlon XP para o Atlhon MP: o preço! Enquanto o XP pode ser considerado o melhor custo-benefício do mercado, não podemos falar o mesmo do MP, que tem o preço bem acima do XP.

Mas que tal transformar o seu Athlon XP, bom e barato, em um Atlhon MP, conseguindo assim uma máquina DUAL, barata e poderosa ao mesmo tempo?

Isso não é possível? Lógico que é! E de uma forma relativamente simples e que qualquer um pode fazer.

Na verdade, o projeto inicial da AMD com o Athlon XP era que ele fosse compatível com multiprocessamento, mas como viu que poderia ganhar um troquinho a mais lançando uma série de processadores com a característica principal de ser compatível com multiprocessamento, ela resolveu tirar essa característica do XP. Só que o projeto estava tão avançado que a empresa não conseguiu retirar por completo essa opção, e sim apenas travá-la. Mas como sempre, foi fácil quebrar essa trava, e é isso que ensinaremos para vocês nesta edição da **Geek Cursos**.

Transformando seu XP em MP!

Material necessário

- Caneta de tinta condutiva ou pincel de tinta condutiva
- Cola de secagem instantânea
- Durex

Esta caneta ou pincel de tinta condutiva é muito usado na reparação de placas de circuito impresso e pode ser encontrado em lojas de componentes eletrônicos ou na eletrônica perto de sua casa. A cola de secagem pode ser do mesmo tipo da tradicional SuperBonder - não precisa ser ela, pode ser semelhante. A fita Durex será usada para uma maior segurança da sua modificação. Não usaremos o lápis 2B, pois os novos Athons XP têm uma superfície diferente, e o grafite não será suficiente para que a ligação dê certo. Mas se você tiver um dos primeiros modelos do Atlhon XP, o lápis pode funcionar.

1° Passo

Localize a ponte L5 no seu processador (veja a foto 1, que você a localizará com mais facilidade)

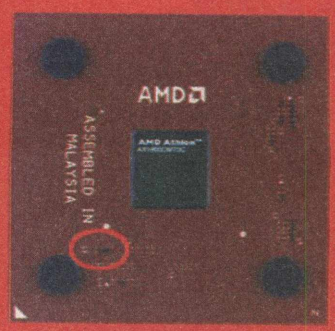


foto 1

seu Athlon Athlon MP

Por Fernando Wiek
frafael@digerati.com.br

2° Passo

Depois de encontrado a ponte L5, verifique se ele parece com a foto 2 ou com a foto 3

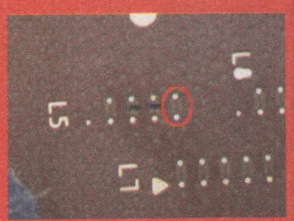


foto 2



foto 3

Se ele for parecido com o Athlon XP da foto 2, a única coisa que você terá de fazer para transformá-lo em um MP é ligar os dois pontos da ponte L5, como está descrito na foto. É bom, por questões de segurança, colocar durex em volta da ponte L5 que será ligada, pois a tinta condutiva não poderá ligar a ponte L5 com as outras pontes que existem no processador, pois se isso acontecer seu processador pode ser danificado. Ligue um ponto ao outro com tinta condutiva, espere secar e seu Athlon XP virará um Athlon MP em questão de segundos!

Se o seu Athlon XP for mais recente, ele poderá ser igual ao Athlon XP da foto 3. Neste caso, o trabalho vai ser um pouco maior, mas mesmo assim não tão trabalhoso. A primeira coisa a fazer é separar a ponte L5 das demais pontes, com durex, como no exemplo anterior. Só que, em vez de aplicar tinta condutiva, você aplicará a cola de secagem instantânea, de forma que ela cubra todo o buraquinho da ponte L5. Aplique e deixe secar por aproximadamente dez minutos. Em seguida, com um estilete, retire o excesso de cola que ficou no processador e deixe-a somente no buraco que separa os dois pontos da ponte L5. Então, coloque novamente o durex e aplique a tinta condutiva, seja com a caneta ou com o pincel, de forma que ele fique parecido com a foto 4. Espere secar e teste o processador.



foto 4

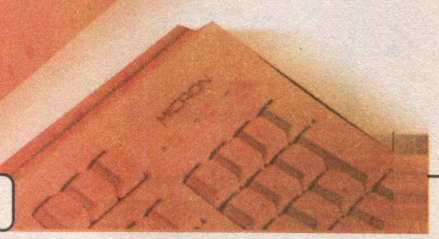
Considerações finais

Como você pôde perceber, transformar o XP em um MP é algo muito simples, que não requer prática nem experiência. Mas fique ciente de que se você fizer uma modificação dessas no seu processador, perderá a garantia do produto - se ainda a tiver, é claro -, além do que essa modificação é irreversível. Portanto, faça se realmente tiver certeza de que precisa ou quer utilizar um sistema Dual. E como esse é um sistema Dual, com dois processadores, você terá de modificar dois Athlons XP, além de ter uma placa-mãe com suporte a dois processadores, o que é um custo a mais.

INTEGRANDO MYSQL E PHP

Por Maurício Martins
mauricio@digerati.com.br

O melhor e mais usado banco de dados para sites dinâmicos em PHP é o MySQL, que tem a vantagem de manter a sua plataforma open source e gratuita. Para baixá-lo, vá ao endereço www.mysql.com. Neste tutorial, vamos ver brevemente como criar formulários para atualizar um banco de dados e, depois, criar páginas HTML para exibir esses dados. São as funções mais básicas para você ter o MySQL integrado em um site dinâmico em PHP.



Instalando o PHP e o Banco de Dados

Para começar a programar em PHP e fazer a integração com o banco de dados, no caso o MySQL, você vai precisar instalar três componentes. O primeiro é o interpretador da linguagem, para você poder rodá-la no seu micro. A segunda é o programa servidor para a Web, que permite a você rodar o seu site localmente. A terceira, é claro, é o banco de dados, com quem seu script PHP vai se comunicar e que vai armazenar os dados importantes para a construção de seu site dinâmico.

Você pode instalar os três componentes separadamente, mas, hoje, com a popularização do PHP, já existem pacotes com tudo o que você precisa para rodar o seu site. Um deles é o PHPTriad, que pode ser encontrado no site http://sourceforge.net. Ele tem a qualidade de ser muito simples de usar, o que o torna ideal para marinheiros de primeira viagem. Com ele funcionando, o seu site já está rodando localmente, e você pode começar a montar suas páginas em uma pasta específica. O banco de dados também já poderá ser administrado no endereço http://localhost.phpmyadmin

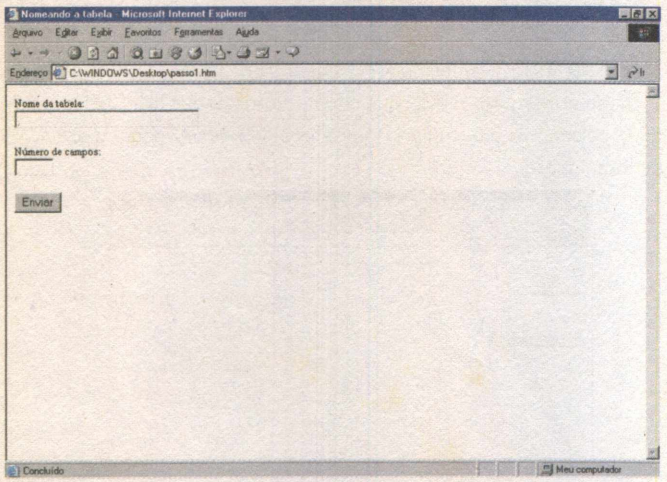
Outra opção, tida pela comunidade PHP como superior (por conter sempre versões atualizadas dos programas) é o FoxServ. Para obtê-lo, você pode ir no site http://www.foxserv.net. O problema deste pacote de programas é que ele não é tão simples de ser instalado. Portanto, é recomendado apenas para quem já tem experiência no assunto.

Criando uma tabela em banco de dados

Esta tarefa deve ser preenchida em três passos

Passo 1 - Definindo a tabela

Primeiro, é preciso indicar em um formulário qual tabela se pretende atualizar. Crie uma página HTML (que chamaremos tabela.html) e coloque, no body, um formulário do tipo POST, direcionando à página do próximo passo (que se chamará campos.php)




```
<FORM method="POST" action="campos.php">
```

Agora, crie os campos que conterão as variáveis usadas na página campos.php.

```
<p>Nome da tabela:<br><INPUT type="text"
name="nome_da_tabela" size="30"</p>
<p>Número de campos:<br><INPUT type="text"
name="numero_de_campos" size="5"</p>
```

Agora, o botão que leva ao passo 2:

```
<p><INPUT type="submit" value="Enviar"></p></FORM>
```

Passo 2 - Definindo os campos

Para começar a página campos.php, faça com que o visitante seja redirecionado à página anterior, caso não sejam encontradas as variáveis necessárias:

```
<?php
if (!$nome_da_tabela) || (!$numero_de_campos ) {
header ("Location:http://www.seudomínio.com/tabela.html");
exit;
}
?>
```

Agora, abra o código HTML da página e coloque no body um novo formulário, direcionando para a próxima página, criar_tabela.php:

```
<FORM method="POST" action="criar_tabela.php">
```

Crie um campo oculto para assegurar que a variável $nome_da_tabela chegue á próxima página.

```
<INPUT type="hidden"name="nome_da_tabela" value="<?php
echo "$nome_da_tabela"; ?>">
```

Vamos dizer que você quer criar uma tabela sobre os seus cachorros de estimação e quer que ela tenha três campos, um para o nome, outro para a data de nascimento e outro para o sexo. Para cada um desses campos, é necessário informar três propriedades para o MySQL: seu nome, tipo e tamanho. Vamos criar uma tabela para essas informações:

```
<table cellspacing=5 cellpadding=5>
<tr>
<th>Nome do campo</th><th>Tipo do campo</th><th>Tamanho
do campo</th></tr><br>
```

Agora, crie um loop para que a quantidade de campos dessa tabela HTML seja suficiente para que sejam preenchidas as propriedades dos campos nome, raça e sexo da sua tabela no MySQL:

```
<?php
for ($i = 0 ; $i <$numero_de_campos; $i++) {
echo "
<tr><td align=center>
<input type=\"text\" name=\"nome_do_campo[]\"
size=\"30\"></td>
<td align=center>
<select name=\"tipo_do_campo[]\">
<option value=\"float\">Float</option>
<option value=\"int\">Int</option>
<option value=\"text\">Text</option>
<option value=\"varchar\">Varchar</option>
</select></td>
<td align=center><input type=\"text\"
name=\"tamanho_do_campo[]\" size=\"5\"></td></tr><br>";
}
?>
```

Duas explicações sobre esse código: a barra invertida, antes das aspas, é importante para anular a interpretação destas em PHP. Os colchetes [] servem para indicar que o valor é um vetor para guardar variáveis escalares.

Para fechar o passo 2, é só criar o submit:

```
<tr>
<td align=center colspan="3">
<INPUT type="submit"value="Enviar"></td></tr></table>
</FORM>
```

Passo 3 - Conectando ao MySQL

Agora, só falta criar a página criar_tabela.php. Vamos a ela. Trata-se da declaração em SQL para a criação da tabela, dentro de uma shell HTML. O body deve iniciar-se com:

```
$sql = "CREATE TABLE $nome_da_tabela (";
```

O resto da declaração deve conter o nome de cada campo, tipo de dados e o tamanho, especificados no Passo 2. Para este código, devemos criar mais um loop:

```
for ($i = 0; $i <count($nome_do_campo); $i++) {
$sql .= "$nome_do_campo[$i] $tipo_do_campo[$i]";
```

Neste trecho você está adicionando as características dos campos à declaração SQL. Antes de acrescentar o tamanho dos campos, é bom verificar se esse dado foi preenchido:

```
if ($tamanho_do_campo[$i] != "") {
$sql .= "($tamanho_do_campo[$i]),";
} else {
$sql .= ",";
}
}
```

Com essa string, você indica que, se o tamanho do campo não foi preenchido, deve-se seguir a declaração SQL acrescentando apenas uma vírgula ao final da descrição de cada campo.

O que falta agora é tirar a vírgula que resultará no final do código e fechar os parênteses principais. Para resolver o caso da vírgula, usamos a função substr () para retornar o código todo, menos o último caractere:

```
$sql = substr ($sql, 0, -1);
```

O zero indica que a função deve começar no primeiro caractere.
O -1 diz manda parar antes do último.
Agora, é só acrescentar o parênteses:

```
$sql .= ")";
```

Vamos, finalmente conectar:

```
$connection = mysql_connect("seu_host", "seu_username",
"sua_senha") or die
("Não foi possível conectar ao servidor");
```

Selecionar o banco de dados:

```
$db = mysql_select_db ("MeuDB", $connection) or die
("Não foi possível selecionar o banco de dados");
```

Executar a consulta:

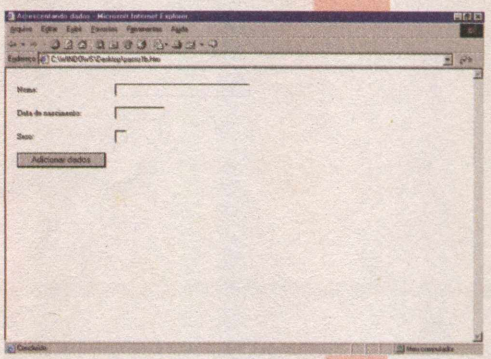
```
$sql_result = mysql_query ($sql, $connection) or die
("Não foi possível executar a consulta");
if (!$sql_result) {
echo "Não foi possível criar tabela";
} else {
echo "$nome_da_tabela foi criada com sucesso";
}
?>
```

Atualizando tabelas

Faremos atualizações básicas nesta tabela, em dois passos.

Passo 1 - Criar o formulário para entrada de dados

Basta um arquivo HTML; que chamaremos dados.html. Dentro do body, colocamos o formulário, que levará ao Passo 2, com o arquivo conexao.php:




```
<FORM method="POST" action="conexao.php">
```

A tabela deverá ser suficiente para entrar os três campos presentes em sua tabela MySQL sobre os seus cachorros. Devemos inserir o nome, a data de nascimento e o sexo:

```
<table cellspacing=5 cellpadding=5>
<tr>
<td>Nome:</td>
<td><INPUT type="text" name="nome" size="30"
maxlenght="30"></td></tr>
<tr>
<td>Data de nascimento:</td>
<td><INPUT type="text" name="data_nascimento" size="10"
maxlenght="10"></td></tr>
<tr>
<td>Sexo:</td>
<td><INPUT type="text" name="sexo" size="1" maxlenght="1"></
td></tr>
<tr>
<td><INPUT type="submit" value="Adicionar dados"></td></tr>
</table>
</FORM>
```

Passo 2 - Atualizar

Criamos o arquivo conexao.php e verificamos se os dados foram

recebidos, dentro da shell de HTML:

```
<?php
if {(!$nome) || (!$data_nascimento) || (!$sexo)} {
header ("Location=http://www.seudomínio.com/dados.html");
exit;
}
?>
```

Agora, a declaração SQL que enviará os dados à tabela, que, digamos, chama-se "Cachorros":

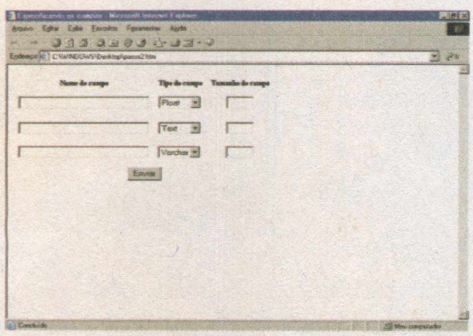
```
<?php
$sql = "INSERT INTO CACHORROS (NOME, DATA_NASCIMENTO,
SEXO) VALUES ('$NOME', '$DATA_NASCIMENTO', '$SEXO')";
```

Só falta conectar:

```
$connection = mysql_connect ("seu_host", "seu_username",
"sua_senha") or die
("Não foi possível conectar ao servidor");
$db = mysql_select_db ("MeuDB", $connection) or die
("Não foi possível selecionar o banco de dados");
$sql_result = mysql_query ($sql, $connection) or die
("Não foi possível executar a consulta");
if (!$sql_result) {
echo "Não foi possível adicionar dados";
} else {
echo "Dados inseridos com sucesso";
}
?>
```

Exibindo resultados em seu site

Para completar este tutorial, vamos ver uma forma básica de montar uma página HTML usando dados do MySQL. O formato básico para chamar os dados é este:



```
$sql = "SELECT NOME, DATA_NASCIMENTO, SEXO FROM CACHORROS
ORDER BY NOME ASC";
```

Para listar em ordem descendente, é só acrescentar DESC. Pode-se também pedir para listar apenas alguns resultados, como cães do sexo masculino, acrescentando WHERE SEXO = "M".

O código final ficaria:

```
<?php
$connection = mysql_connect("seu_host", "seu_username",
"sua_senha") or die
("Não foi possível conectar ao servidor");
$db = mysql_select_db ("MeuDB", $connection) or die
("Não foi possível selecionar o banco de dados")
$sql = "SELECT NOME, DATA_NASCIMENTO, SEXO FROM
CACHORROS
ORDER BY NOME ASC";
$sql_result = mysql_query ($sql, $connection) or die
("Não foi possível executar a consulta")
```

A esse código, segue-se a formatação:

```
echo "<table border=1>";
echo "<tr><th>Nome</th><th>Data de Nascimento</
th><th>Sexo</th></tr>";
while ($row = mysql_fetch_array ($sql_result)) {
$nome = $row ["NOME"];
$data_nascimento = $row ["DATA_NASCIMENTO"];
$sexo = $row ["SEXO"];
echo "<tr><td>$nome</td><td>$data_nascimento</
td><td>$sexo</td></tr>;
}
echo "</table>";
mysql_free_result ($sql_result);
mysql_close ($connection);
?>
```

Conclusão

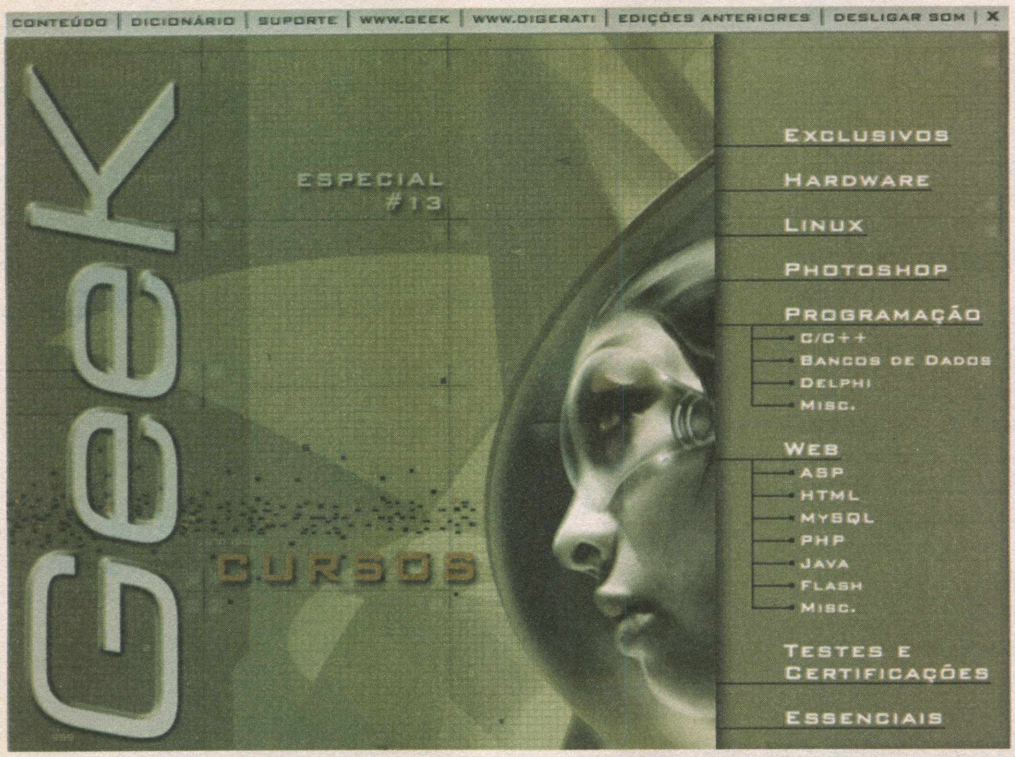
Este tutorial de quatro páginas pretendeu apenas resumir brevemente as possibilidades que existem para integrar o PHP ao MySQL, banco de dados tido como ideal para o uso com esta linguagem.

É claro que existem muitas outras possibilidades e elas estão totalmente ilustradas nas dezenas de tutoriais envolvendo o tema que preenchem o CD desta edição.

Acreditamos, porém, que essas páginas tenham sido suficientes para introduzir o leitor no assunto e que, com ele, possa ter dado os primeiros passos no uso na transformação de sua página na Internet em um site dinâmico. Com um maior conhecimento sobre a linguagem e os programas usados, pode-se construir um portal de notícias de primeira linha usando apenas as ferramentas aqui citadas.

Guia do CD

Por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br



Força total

Mais uma Geek Especial e o enfoque da revista volta a ser o e-learning. No entanto, desta vez reunimos um material de dar inveja a qualquer biblioteca especializada em informática. Além das "tradicionais" linguagens de programação como Delphi e C/C++, o CD traz uma grande quantidade de apostilas focadas no ensino de linguagens voltadas ao desenvolvimento de aplicações para a Internet, como o PHP, ASP e outras. Além de tutoriais exclusivos em formato PDF e com ilustrações explicando passo a passo cada operação, há os tutoriais sobre Hardware e Bancos de Dados. Tudo isso para que os programadores possam reciclar seus conhecimentos e os web developers de plantão também possam aprender novas técnicas para melhorar sua colocação no mercado de trabalho. Sem esquecer dos curiosos e autodidatas que terão uma grande chance de aprender um pouco de tudo sem sair de casa.

Requisitos Mínimos

- Processador Pentium 486 ou superior
- 32 MB de RAM
- Placa de vídeo com 2 MB, resolução de 800x600 e 16 milhões de cores
- Placa de som

Em caso de dúvidas

Entre em contato com nosso departamento de atendimento ao leitor. Por telefone, de segunda a sexta das 8h às 21h (exceto das 12h às 13h) e por e-mail, quando você preferir.
Telefone: (11) 3217-2626
E-mail: atendimento@digerati.com.br

Categoria: Exclusivos

Esses você só encontra aqui (mesmo!)

Decidimos dar de presente para você uma seleção com alguns dos melhores tutoriais publicados na Geek e, para ficar ainda melhor, colocamos todos em formato PDF, para que você possa imprimir e montar seu próprio caderno de tutoriais. Confira os destaques desta categoria:

***Copiando CDs de PS2 e PSX:** Aprenda a copiar CDs de jogos de PlayStation 2 e PlayStation usando seu gravador de CDs e seu PC.

***Como decodificar seus DVDs:** Ensina uma forma simples para extrair todo o conteúdo de seus DVDs e decodificar do jeito que você preferir.

***Convertendo LPs para MP3:** Tutorial que vai ensiná-lo a transformar seus antigos discos de vinil em arquivos MP3 de alta qualidade



Categoria: Linux

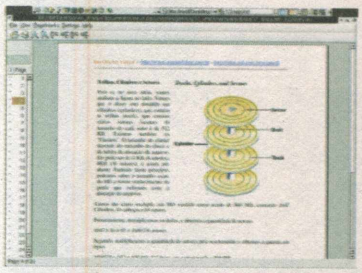
Linux ainda mais fácil

Se você ainda apanha para conseguir compilar códigos no Emacs,ou pior, nem consegue descompactar um arquivo tar.bz, esta categoria irá resolver muitos de seus problemas. No CD você encontrará vários tutoriais e "How-to" sobre os principais softwares do Linux e do funcionamento e manutenção do próprio sistema. Os destaques são os "How To" para ferramentas famosas no mundo da programação. como o gcc, Emacs, Apache, entre outros.

Categoria: Hardware

Metendo a mão na massa!

Se sua grana anda curta, nada melhor do que fazer justiça com as próprias mãos e melhorar a performance do seu velho PC sem gastar nenhum tostão. Para isso, selecionamos dezenas de tutoriais que tiram tanto as dúvidas de quem nunca "abriu" um micro quanto ensina técnicas avançadas de refrigeração de processadores, para quem já cansou de fazer overclocks. Os tutoriais ainda abordam outros temas como: Periféricos, Manuseio de peças, Placas-Mãe e muito mais



Categoria: Testes e Certificações

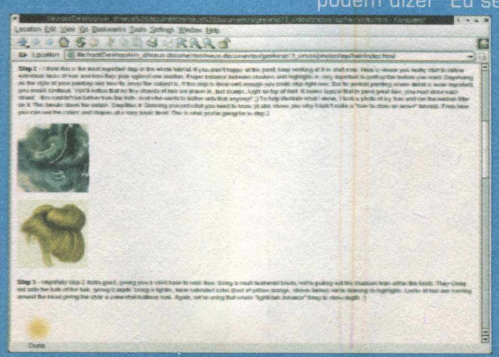
Profissional com pedigree

Quando um médico se forma em uma faculdade conceituada, com vários anos de tradição e os melhores professores, ele já sai da graduação com um bom emprego e com bastante respeito dos outros profissionais da área. Já se o médico se forma em uma faculdade desconhecida e com um nível de ensino conhecidamente ruim, ele chegará ao mercado como um aventureiro e ninguém vai confiar nele. No mundo dos ITs (Information Technology) também é assim. Se o profissional tem uma certificação, ele merece o respeito e a confiança dos seus chefes e colegas, do contrário ele será um eterno trainee. Sabendo do elevado preço destas provas de certificação, separamos alguns "demos" que vão lhe mostrar como pode ser difícil conseguir esse reconhecimento. Esses testes servem principalmente para quem quer aprender um pouco mais e tem um pouco menos do que se precisa para fazer os treinamentos. Com algum esforço, é possível economizar dinheiro e ganhar muito profissionalmente.

Categoria: Photoshop

Tirando o máximo do Photoshop

Esta categoria é dedicada àqueles que só sabem usar a "varinha mágica" do Photoshop para fazer montagens bizarras com as fotos dos seus amigos, e acham que podem dizer "Eu sei mexer no Photoshop". Todos os tutoriais são ilustrados e mostram passo a passo como os efeitos devem ser aplicados e quais os resultados que serão obtidos. Os efeitos variam desde um simples background até um impressionante efeito que recria cabelos humanos. Certamente não dá para fazer tudo isso usando a varinha!



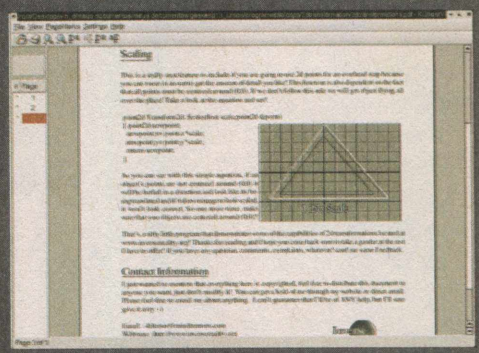
Categoria: Programação

Desenvolva a todo vapor

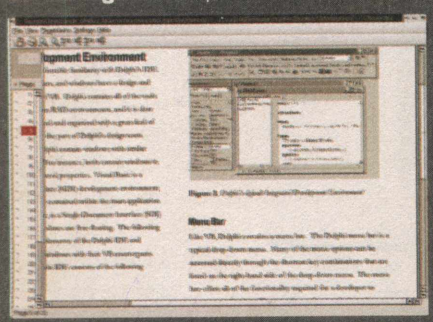
Hoje, o mercado de trabalho não busca apenas "técnicos em informática" ou "analistas de sistemas", os alvos agora são os especialistas. Para se especializar em uma linguagem de programação, não basta apenas fazer um curso, é essencial continuar estudando e se atualizando de acordo com as tendências dos desenvolvedores. Por isso, selecionamos as linguagens de programação que mais têm chances de crescimento no atual cenário e que podem oferecer mais vagas nas grandes empresas. Veja cada uma das plataformas que escolhemos para compor o CD e entenda por que elas estão lá.

Subcategoria: C/C++

Para ser um bom programador e ter uma noção de lógica afiada, nada melhor do que programar em C.
Dessa forma você não terá as facilidades de uma interface gráfica "bonitinha" para lhe ajudar, porém você entenderá a importância de certos comandos. Pode-se dizer que o C deu origem a várias linguagens. Então, se você quiser entender de programação de uma maneira universal, o seu caminho começa aqui.

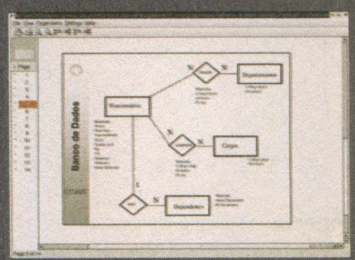


Subcategoria: Delphi



Há um tempo, o Delphi concorria de igual para igual com o Microsoft Visual Basic. Hoje não, a plataforma de desenvolvimento da Borland ultrapassou seu "rival", firmou-se no mercado de desenvolvimento para Windows e agora já está de olho no mundo do Free Software com o Kylix. Quem sabe programar em um consegue programar no outro também, e quem ganha dinheiro com um... Por isso, uma excelente opção para quem quer enveredar pelo mundo do Linux é programar em Delphi, ou seja, aprender os conceitos dele para mais tarde usar no Kylix.

Subcategoria: Bancos de Dados



Quando você ingressa em um curso de Ciências da Computação e vê matérias sobre "Banco de Dados", você não entende direito. Mas quando você procura um emprego nos classificados de informática a resposta parece clara. Além de serem vitais para a manipulação de informações em empresas e agora mais do que nunca na Internet, os bancos de dados servem como complemento para outras linguagens, vide o caso do Access e do VB, do SQL e do Delphi, PHP e MySQL, entre outros.

Categoria: Web

Programando na grande Rede

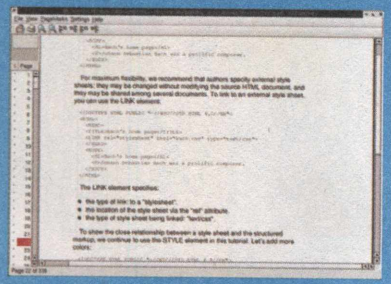
As linguagens voltadas à Internet ganham cada vez mais espaço no mercado de trabalho, e não é à toa.
A grande flexibilidade de linguagens como o Java e o PHP conquistam mais usuários a cada dia e, pelo fato de ambas poderem ser desenvolvidas com programas gratuitos, o desenvolvimento de novas técnicas é crescente. Esse crescimento está refletida no número de vagas para web developers e os bons salários que eles recebem. Se você quer fazer parte desse restrito clube, é bom já começar a estudar bastante essas scripts languages que separamos:

Subcategoria: ASP

O Active Server Page perdeu um pouco de espaço para as scripts languages open source, como o Python, o PHP e o Perl, mas mesmo assim continua sendo uma das mais procuradas por empresas que lidam com negócios on-line. Tudo graças à estabilidade que apresenta e a sua "parceria" com a Microsoft. A propósito, essa parceria pode gerar bons frutos com a implementação do ASP .NET, tudo vai depender da aceitação do público e da qualidade da plataforma .NET. Mas se tudo der certo, já é melhor começar a estudar um pouco mais sobre as tags do ASP.

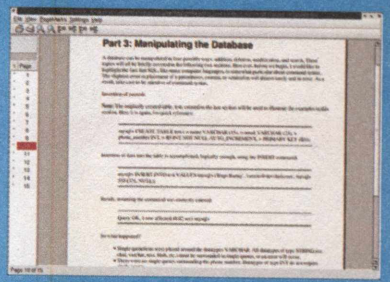
Subcategoria: HTML

Da importância da programação para a Internet todo mundo sabe. Mas o que alguns esquecem é que, antes de sair escrevendo scripts em Java ou ASP, é preciso possuir sólidos conhecimentos de HTML. Com a popularização de programas "criadores" de site (como o FrontPage e o Dreamweaver) muitos pensam que não é preciso programar em HTML para construir um site, isto é um grande engano. Então, para não fazer feio quando for programar em alguma script language, primeiro dê uma boa lida nos tutoriais da categoria de HTML



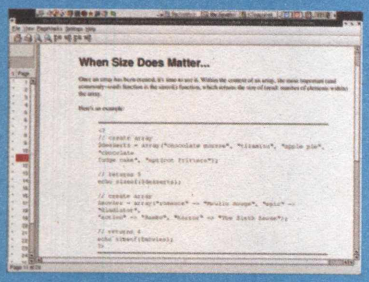
Subcategoria: MySQL

Na descrição da categoria de tutoriais sobre Bancos de Dados, já falamos do papel vital que a informação tem no processo de qualquer software. Agora imagine que o tradicional SQL evoluiu e se transformou em uma base de dados com funções especiais para aplicações on-line. Esse é o MySQL. O conhecimento desta plataforma é necessário para qualquer aspirante a web developer e muito bom para profissionais acostumados com o bom e velho SQL que queiram reciclar seus conhecimentos.



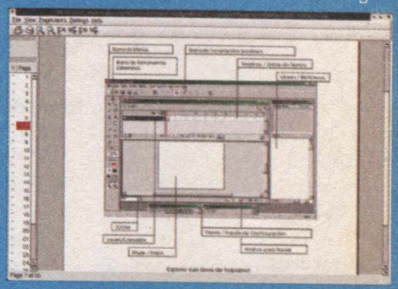
Subcategoria: PHP

Antes de chegar nesta categoria, já devemos ter falado em PHP pelo menos umas dez vezes. E ainda temos muito mais para falar sobre esse script de desenvolvimento que não pára de crescer na preferência dos web developers. Graças ao "bom relacionamento" entre o servidor Open Source Apache e a linguagem, a comunidade Linux e todos que apóiam o Free Software abraçaram o PHP como principal linguagem para Internet. As grandes empresas também já descobriram as vantagens de rodar sistemas totalmente gratuitos e seguros e estão cada vez mais aderindo a servidores Apache com PHP. Isso é uma excelente notícia para quem já conhece a linguagem, se você ainda não a conhece, essa é a hora!



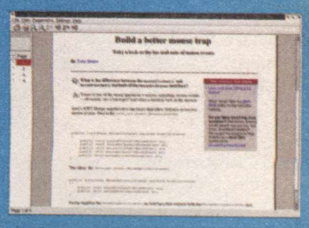
Subcategoria: Flash

Vamos dar um tempo na programação e destacar o design para a Web. Para isso, é quase que obrigatório falar do Flash e suas diversas aplicações. Nos tutoriais desta categoria, demos preferência àqueles que abordam não só as ferramentas do Flash, mas também a interação do software da Macromedia com outras linguagens ligadas à Internet, como por exemplo, em "Flash Perl user login", no qual você aprenderá a criar um sistema de login de usuários, via senha, usando Perl e Flash, ou ainda o "MySQL guestbook", que ensina a desenvolver um livro de visitas que armazena as informações em um banco de dados MySQL. Bom, acabamos falando mais de programação de novo, mas esta revista é a **Geek**, não é?



Subcategoria: Java

O Java não é uma linguagem apenas para a Web, isso cabe ao JavaScript. Mas a colocamos nesta categoria porque conhecê-la já é meio caminho andado para conhecer qualquer uma das outras linguagens que abordamos nesta edição da **Geek Especial Cursos**. Todas as possibilidades das scripts languages, como acesso a bancos de dados, criação de jogos on-line e muito mais, foram inspiradas na altíssima qualidade do Java e suas variações - JSP, JavaScript, JavaBeans, etc. Por isso, conhecer essa linguagem nunca é demais.



GeeK ESPECIAL

Complete sua coleção: www.digerati.com
Entrega grátis para todo o Brasil

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fone: (11) 3217-2626 (9h às 21h)
www.digerati.com.br
suporte@digerati.com.br
Marcos Raul de Oliveira,
Eduardo Rodrigues e Rodrigo França

ATENDIMENTO DE VENDAS
Fone: (11) 3217-2600
Simone Araújo
atendimento@digerati.com.br

Revista GeeK Especial

Diretor Editorial
Alessio F. Melozo *(alessio@digerati.com.br)*
MTB 026412
Editor
Marcelo C. Barbão *(mbarbao@digerati.com.br)*
Editor Assistente
Maurício Martins *(mauricio@digerati.com.br)*
Redatores
Bruno Cesar, João Marinho e Fernando Wiek
Arte
Marina Fiorese, Helber Bimbo e Fábio Augusto
Departamento Multimídia
Design e programação: Rodrigo Rudiger
Seleção de programas: Juliano Barreto
Colaboradores
Marcelo Gomes e Eduardo Luis de Medeiros
Revisão
Priscila Cassettari, Cíntia Yamashiro

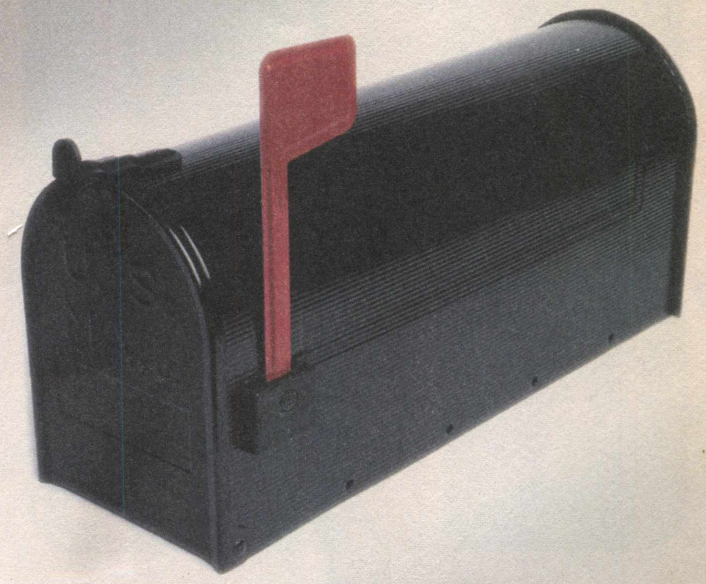
Os artigos assinandos não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.

Essa revista é mais uma publicação da
DIGERATI editorial

Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda
Rua Haddock Lobo, 347 – 12°. Andar
CEP 01414-001 São Paulo SP
Fone: (11) 3217-2600 Fax: (11) 3217-2617
www.digerati.com.br

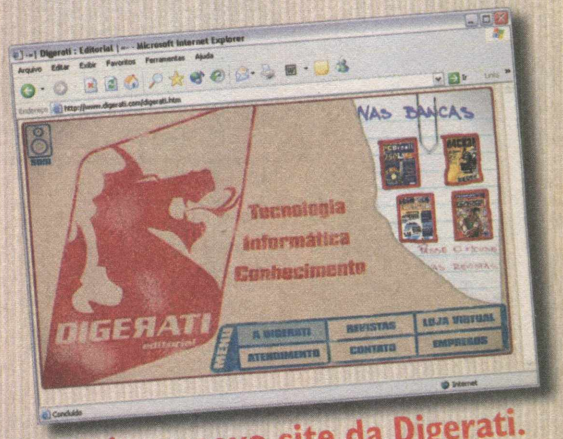
Diretores
Alessandro Gerardi – *(gerardi@digerati.com.br)*
Luis Afonso G Neira – *(afonso@digerati.com.br)*
Alessio Fon Melozo – *(alessio@digerati.com.br)*
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari – *(rene@digerati.com.br)*
Marketing
Érica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins
Recursos Humanos
Viviane Cardoso – *(viviane@digerati.com.br)*
Logística de Produção
Pierre Abreu – *(pierre@digerati.com.br)*
Tecnologia da Informação
Flavio Tâmega – *(flavio@digerati.com.br)*

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Fone: (11) 4446-6544
Distribuidor Exclusivo para bancas de todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora SA
Fone: (21) 3879-7766



Complete a sua coleção sem sair de casa.

É só digitar www.digerati.com e escolher a revista.



Visite o novo site da Digerati.

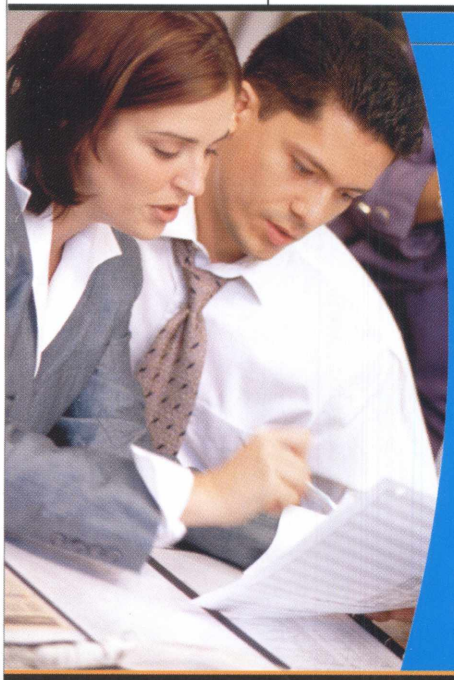
Nós entregamos a sua revista.



www.digerati.com

Invista no seu futuro

IMPACTA TECNOLOGIA



Está em suas mãos, a decisão de sair na frente e conquistar em pouquíssimo tempo, uma das certificações profissionais mais importantes nas áreas de informática e telecomunicações, já que existe uma crescente demanda de profissionais para trabalhar nessas áreas e a Impacta Tecnologia é o seu ponto de referências do mercado de trabalho.

A Impacta Tecnologia oferece mais de 200 treinamentos e as mais importantes Certificações ICS em áreas com Design & Multimídia, Networking, Banco de Dados, Internet, Desenvolvimento e Telecomunicações, reconhecida mundialmente pela Prometric, bem como as Certificações dos maiores líderes tecnológicos do mundo, como Microsoft, e Cisco.

27 Certificações em Informática e Telecomunicações
Formação em até 4 meses!

TREINAMENTOS EM TI E TELECOMUNICAÇÕES

www.impacta.com.br

ICS DEVELOPER VISUAL BASIC / DELPHI

• Programação Visual • Conceitos de Banco de Dados • Visual Basic • SQL • Delphi • Kylix • Linux Administração • Linux Firewall • Linux SAMBA • C# • VB.Net • ASP.Net

CERTIFICAÇÃO CISCO / ICS HARDWARE / ICS CABLING

• Preparatório p/ certificações CISCO / CCNA / CCDA / CCNP / CCDP • Cabling 3M Volition • Hardware • Furukawa FCP Fundamental • Telecom • Huawei

ICS WEB DESIGNER / ICS E-BUSINESS

• Flash • Dreamweaver • Fireworks • UltraDev • HTML • Corel • XML • Photoshop • FreeHand • Java • Java Script • SQL Server • ASP • WML • Programação Visual

ICS DESKTOP PUBLISHER / ICS MULTIMEDIA CREATOR

• Photoshop • Criação e Design • Produção Gráfica • QuarkXpress • Director • Premiere • Pré-Edição de Vídeo • Autocad • 3D Max • Pagemaker • After Effects

CERTIFICAÇÕES MICROSOFT (MOC - MICROSOFT OFFICIAL CURRICULUM)

• MCSE e MCSA 2000 com Preparatório para Certificação • SQL SPECIALIST • XML SPECIALIST • MCAD • MCDBA • MCSD • MCP Windows 2000

Premiada pela Prometric como o Maior Centro de Certificação da América Latina por 2 anos consecutivos.

CONHEÇA EM NOSSO SITE AS
34+6 vantagens
DE SE TORNAR UM ALUNO IMPACTA

Promoção Verão!
15%* de desconto
Válido para turmas de Dez | Jan | Fev
Diurnas | Sábados | Domingos
* Exclusivo para Treinamentos Impacta até 10/01/03 ou preenchimento das vagas
Confira mais vantagens da promoção em nosso site!

A Impacta Tecnologia tem o apoio dos maiores líderes tecnológicos do mundo:

3M · Adobe · Agilent Technologies · Authorized Training Center · BICSI · Cisco Networking Academy · COREL · FURUKAWA · HUAWEI · IDORT · macromedia 2002 Authorized Training Partner · Microsoft Certified · Prometric Testing Center · Panduit · Pioneer · procreate · SONY

Av. Paulista, 1.009 - 9°andar | Próximo ao Metrô Trianon Masp | (11) 3285.5566

Confira os destaques do CD



Geek ESPECIAL

Flash

Flash MX Tutorials Um tutorial supercompleto sobre o Flash MX e suas novas funções
Usando Flash 5 Tutorial completo sobre o uso do Flash 5
3D-Objects Tutorial animado ensinando a criar objetos tridimensionais
Apostila Flash 5 Apostila para usuários de nível básico do Flash 5
Create a Movie Clip Tutorial bem básico que ensina como criar movie clips
Flash Chat Crie uma sala de bate-papo nas suas aplicações em Flash
Symbol Rolling-In/Out Reveal Aprenda a fazer surpreendentes animações com texto

Testes e Certificações

Avalie seus conhecimentos com os exames profissionais feitos pela Microsoft e Novell

C/C++

Manual Completo C Manual sobre a linguagem C e suas principais características (em português)
Programming in C++ Tutorial definitivo que ensina desde o básico até o avançado
Curso de Extensão Universitária - Visual C++ Apostila supercompleta escrita pelo professor André Bernardi (em português)
C++ como linguagem orientada a objetos Documento em português com explicações gerais sobre o C++ (em português)
The Dark Side of C++ Manual com informações perigosas da linguagem
C Traps and Pitfalls Tutorial ensinando diversos truques da linguagem C

Delphi

Bíblia do Delphi Livro completo com 183 páginas que ajudará você a desvendar o caminho das pedras
Delphi Básico Tutorial completo com as técnicas básicas de programação em Delphi
Delphi UniTiradentes Curso de Delphi completo com exemplos da Universidade Tiradentes
Migrating Your Delphi 5 Projects to Kylix Dicas para quem vai migrar do Delphi para o Kylix (em inglês)

Web

Mais de 200 cursos para resolver todas as suas dúvidas. Aprenda Java (24 cursos), ASP (42), Flash (40), PHP (67) e HTML (20), além de MySQL, Python, Cold Fusion e muito mais. Inclui:

Java

Introdução ao Java Apresentação para iniciantes feita por um professor especialista em Java
Introdução ao Java Applets Aprenda a programar seus próprios Java Applets
BeanMachine for the Web Todo o poder das aplicações Java para Web (em inglês)
Introdução às Java Threads Aprenda os conceitos básicos de manipulação das Java Threads

PHP

Apostila PHP Apostila com mais de 100 páginas falando tudo sobre PHP
Curso de linguagem PHP Aprenda tudo sobre o PHP com este curso supercompleto
Como montar seu próprio Webmail Desenvolva seu próprio mecanismo para enviar e receber e-mails via browser
GoogleAPI Use os mecanismos de buscas do Google para realizar pesquisas no seu site (em inglês)
PHP com banco de dados Access Use bancos de dados Access para interagir com seus scripts PHP
PHP with Java Aprenda a mesclar as qualidades do Java e do PHP trabalhando em conjunto (em inglês)

Cursos Exclusivos

Como copiar CDs do PlayStation 1 e 2, criar skins para o Winamp, ripar DVDs e converter LP para MP3

Programação

Coleção completa de cursos. São 48 sobre C/C++, 45 sobre Delphi e Kylix e 46 sobre Bancos de Dados, incluindo:

Bancos de Dados

Principais Instruções em SQL Documento mostrando os principais comandos para lidar com banco de dados SQL
Apostila SQL-Oracle Apostila universitária sobre banco de dados SQL Oracle
A Arquitetura do Oracle 8i Saiba mais sobre este servidor que é um dos melhores do mercado
Access Completo II Tutorial completo sobre bancos de dados Access
Banco de dados Conceitos gerais sobre bancos de dados, suas estruturas e aplicações
MS SQL Server Apostila com mais de 50 páginas com tudo sobre o MS SQL Server

Photoshop

A mais completa coleção de apostilas para criar inúmeros efeitos com o programa. São mais de 40 dicas e truques para torná-lo uma autêntico mestre

Linux

The Linux CookBook Tudo sobre Linux. Para usuários iniciantes e avançados
Firewall Configure e entenda o funcionamento de servidores proxy e firewalls no Linux
Fundamental programming in the Bourne again shell (bash) Saiba todas as funções básicas e comandos de programação Bash (em inglês)
ADSL-Bandwidth-Management Aprenda a configurar uma conexão ADSL no seu Linux
Apache-Overview Detalhes sobre os principais pontos de desenvolvimento de servidores Apache
Manual do Emacs Manual da ferramenta mais usada no mundo da programação de softwares livres
Benchmarking Analise e melhore o desempenho do seu sistema Linux
DOS-Win-to-Linux Um verdadeiro manual para quem quer mudar de sistema operacional
DVD - HOWTO Assista a vídeos em DVD usando seu sistema Linux
GCC 3.2 manuals Confira o manual da obra-prima de Richard Stallman
Linux Assembly Tutorial sobre programação Assembly no Linux
The Linux Kernel How To Guia detalhado sobre configuração e atualização do kernel do Linux

Hardware

50 apostilas com tudo o que você pode querer saber sobre Hardware, desde um guia passo a passo para você montar o seu micro até tutoriais sobre Overclock e Upgrade de BIOS

ASP

ASP para Iniciantes Tutorial introdutório para iniciantes em ASP
ASP, uma visão geral Conheça mais sobre o ASP com este completo tutorial
ASP.Net Seis apostilas sobre essa versão do ASP
Rodando ASP em seu computador Instruções básicas de como rodar páginas ASP em seu computador
File System Object (parte1 a 4) Série de artigos que descreve todas as funções do file system object

HTML

Manual Completo de HTML Mais de 100 páginas sobre HTML com exemplos de código
HTML e Internet 12 capítulos ensinando muito mais do que HTML
HTML passo a passo Todos os elementos da linguagem HTML (em inglês)
Dynamic HTML Curso completo sobre HTML dinâmico
Cascading Style Sheets, level - 2CSS2 Specification Mais de 300 páginas sobre Cascading Style Sheets (em inglês)
Entendendo Style Sheets As inovações de layout com a utilização de CSS
Cascading Style Sheets Parte 1 e 2 Tutorial em português sobre as folhas de estilo em cascata

+ + + E MUITO + + + +