

FICHA COMPLETA DO PERFORMA 475

R\$ 4,00 ANO 2 Nº12 JANEIRO 1995

COMO PREVIO NOSTRADAMUS

MAC MANIA



BOOKMAKERS

MAC-CLONES INVADEM SAN FRANCISCO

MULTIMÍDIA: FAÇA SEU PRÓPRIO STACK DE HYPERCARD

FUTURO

**OS PLANOS DA APPLE
PARA TORNAR O MACINTOSH
O COMPUTADOR MAIS
VENDIDO DO MUNDO**

DTP: TUDO SOBRE TRAP & OVERPRINT

GET INFO

EDITOR DE TEXTO
HEINAR MARACY

EDITOR DE ARTE
TONY DE MARCO

CONSELHO EDITORIAL

CAIO BARRA COSTA (Cabaret Voltaire)

OSWALDO BUENO (Carpintaria da Software)

CARLOS FREITAS (Trattoria Di Frame)

VALTER HARASAKI (Idea Visual)

RICARDO TANNUS JR. (Esferas Software)

MARCOS SMIRKOFF (Vetor Zero)

DIMITRI LEE (MacBBS)

EDITORA EXECUTIVA

BELINDA SANTOS

EDITOR DE ARTE JÚNIOR

MZK

EDITORAÇÃO

CRISTINA MILHEIRO

CORRESPONDENTES

BILL MC GREGOR (ESTADOS UNIDOS),
ROSA FREITAG E SUELY FRAGOSO (INGLATERRA),
TERESA NUNES (ALEMANHA),
EMILIANO SAGASTI (ARGENTINA)

EDITORES CONTRIBUINTES

MARCO FADIGA, LUCIANO RAMALHO,
CARLOS MUTI RANDOLPH

CONSELHO EDITORIAL DO MACINTOSHICO

TOM BOJARCZUK, TONY, HEINAR, ALEXANDRE BOÉCHAT,
JEAN BOÉCHAT, MZK, SMIRKOFF, DAVID DREW ZINGO

CAPA

TONY DE MARCO

ILLUSTRATOR 5.5, PHOTOSHOP 3.01 E QUARKXPRESS 3.3

COLABORADORES

MARIJÔ ZILVETI, JOÃO VELHO, THIAGO MARQUES,
MARCOS PORTO, ANDRÉ CONTI, WILLIAM MARIOTTO,
LUIZ GUSTAVO PAULI, CARLOS FELIX XIMENES, SONIA
ROMERIO, MÁRIO FUCHS, ZILDA LOPES, BENICIO SANTOS,
FÁBIO GRANJA, MAGDA BARKO, MICHELLI DE JULIO,
RICARDO SERPA, RODRIGO MEDEIROS, CLECIA DE PAULA

FOTÓGRAFOS

RICARDO TELES, MARCOS MUZI E HANS GEORG

GERÊNCIA DE ASSINATURAS

EGLY DE JULIO

TEL/FAX: (011) 284-6597

GERÊNCIA COMERCIAL

FERNANDO PERFEITO

SOFTWARE

QUARKXPRESS 3.3, FONTOGRAPHER 4.1,
WORD 5.1, DESKPAINT 1.05, FREEHAND 4.0,
MICROPHONE II 4.0, PHOTOSHOP 3.0, TYPESTRY 2,
BANCOFÁCIL 1.2, FILEMAKER PRO 2.0, EXCEL 4.0

HARDWARE

POWER MAC 7100, POWER MAC 6100, QUADRA 630,
QUADRA 700, QUADRA 605, IISI, SE,
ABATON FAXMODEM, TEXTRONIX PHASER 220i,
LASERJET 4, PERSONAL LASERWRITER, SCANMAKER II

FOTOLITOS

PAPER EXPRESS

IMPRESSÃO

UNIDA

DISTRIBUIÇÃO

BH DISTRIBUIDORA

As fontes PostScript Futura, Vitima, Zine, Pinups, Memphis Vitima, Super Serif, Rex Dingbats, Compacta Vitima, SuperMarket, Sequestro, Bodoni Vitima e Toxic Bodoni são marcas registradas da Zap Design. MacMania e Macintoshico são marcas registradas da Editora Bookmakers.

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda, Rua do Paraíso, 706 Aclimação - CEP 04103-010 - São Paulo SP

Tel/Fax: (011) 284-6597

Internet: macmania@br000.canal-vip.onsp.br

Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

E AGORA... ...ALGO COMPLETAMENTE DIFERENTE!

Um ano de MACMANIA! Isso nos faz parar e pensar. O que os leitores querem desta revista? Desde o primeiro número, temos trabalhado com o seguinte conceito: edições temáticas, sempre com uma matéria grande, elaborada com o intuito de interessar os heavy-users, mas sem deixar de ser didática, apontando os caminhos para os usuários que estão chegando agora ao Mac.

Conseguimos formar um time de colaboradores de nível mundial. Experts em suas áreas, profissionais competentes, jornalistas renomados, macmaníacos de carteirinha. Gente que usa Macintosh há "no mínimo", doze anos.

A idéia deu certo. Conseguimos fazer uma revista adaptada ao mercado nacional, onde o Macintosh está entrincheirado em alguns nichos de mercado (música, editoração eletrônica, Desktop Video, artes gráficas, etc). Infelizmente, o Mac ainda não pegou por aqui como o produto de massa que é em vários países.

Mas as coisas estão mudando. 1995 promete ser um grande ano para os macmaníacos. A Apple vai se instalar definitivamente no país e pretende reverter esta situação. Em breve, veremos PerFORMas e Newtons sendo vendidos no Mappin e em shopping centers. Consequentemente, a revista vai mudar para atender as necessidades da multidão de novos usuários que temos certeza que vão aderir ao Mac em 1995, o Ano da Maçã.

A partir do próximo número, além de uma bela garibada no projeto gráfico, estamos preparando novas seções, como Internet e Workshop – onde especialistas em diversos programas revelarão aos nossos leitores as manhas e segredos de sua arte. Diga o que você acha. Escreva. Mande fax, e-mail, pombo-correio. Encha nosso saco e nossa caixa de correspondência.

Mas uma coisa não vai mudar. Continuaremos matando a cobra e mostrando o pau. Dando todas as dicas e truques para que você tire o máximo proveito de seu equipamento. Informando, apontando falhas e exigindo qualidade, sempre do ponto de vista do usuário brasileiro.

Esse é o lema da MACMANIA, a revista que fala a sua língua.

AS CARTAS NÃO MENTEM



ODISSÉIA DE UM MACZÉTICO

O texto a seguir relata o desespero a que chegou um maczético terminal virtual em sua odisséia para comprar um Macintosh.

Durante meses, ele esperou uma oportunidade para comprar seu Mac sem fazer a escolha errada ou papel de otário. Acabou conhecendo e se especializando na plataforma sem no mínimo ter trabalhado com ela. Revoltou-se contra os preços da CompuSource e a indiferença da Apple frente aos mais sedentos e economicamente desprovidos usuários. Tomou raiva do Macintosh e passou a estudar o Personal Computer (PC).

Mais uma vez se especializou. Já estava pronto para integrar seu PC quando descobriu a MACMANIA. Comprou os números atrasados com fé em Nossa Senhora do PostScript e na possibilidade de realizar o velho sonho de adquirir um Mac. Mais uma vez decepcionou-se. Estava decidido a ser um usuário de Windows, leitor da MACMANIA no seu uso virtual de um Mac. Mas eis que vem o último golpe: a MACMANIA, que parecia tão amigável e acessível como o Macintosh à primeira vista, era a revista mais cara e atrasada do Brasil. O nosso usuário, desiludido e sem dinheiro, todo gasto em revistas de informática, tornou-se um usuário de DOS num AT 486SX25 e percorre hoje as telas escuras do PC vislumbrando a miragem de um Power Mac 8100 no deserto dos diretórios, comandos e instruções que habitam o seu sistema.

Envio esta carta no intuito de sensibilizá-los e alertá-los para que histórias tão trágicas não voltem a ocorrer e destruam o sonho de milhares de candidatos a usuário que sonham com o dia em que seu computador dirá: "Bem vindo ao Macintosh".

Luiz André Mendonça Pimenta
Belo Horizonte - MG

A MACMANIA é hoje o que é graças ao apoio maciço que obteve dos usuários de Mac em seu primeiro ano de existência. Esperamos agora, com o crescimento da revista e a estabilização da economia, poder retribuir este

apoio, ampliando as promoções e benefícios aos nossos assinantes e leitores. Uma prova disso é o preço de capa, que já baixou na edição passada. Agora, ninguém mais vai poder dizer que comprou um PC porque achou a MACMANIA muito cara.



ENIGMA MUSICAL

Tenho um enigma para vocês: meu equipamento (um PowerBook 145, programas: Encore e Finale, teclado Yamaha PSR-500 e um MIDI Translator da Opcode Systems) funcionava perfeitamente bem até que um dia tudo parou; agora, não transmite e nem recebe mais nada.

O mais estranho é que testei meu computador junto com o MIDI Translator e os cabos num teclado Roland e houve comunicação. Pensando que o problema era do meu teclado, fui levá-lo na assistência técnica da Yamaha e lá me disseram que o MIDI estava na mais perfeita ordem.

Se tudo funciona bem separadamente, por que não consigo contato na união da minha querida parafernália?

Qualquer dica, sugestão ou ajuda para testes serão bem vindas.

Alexandre F. Travassos

São Paulo - SP

Aparentemente, seu sistema está bem montado, sem nenhum problema de incompatibilidade. Como você testou os equipamentos separadamente, são pequenas as chances de problemas com cabos. Pelo que você diz, o problema é provavelmente nos canais MIDI dos seus equipamentos. Na maioria dos sistemas, a comunicação é feita pelo canal 16 MIDI. No entanto, existem aparelhos que utilizam outros canais. Tente instalar o Apple MIDI Manager e o Patchbay e endereçar os canais MIDI entre o Yamaha e os programas com o Patchbay.

Thiago Marques



HOLANDÊS VOADOR

Sou usuário de um Macintosh PowerBook em combinação com uma impressora portátil da HP, a DeskWriter 310. Esta impressora foi concebida para ser usada deitada num

ângulo de aproximadamente 45°. O cartucho foi feito para ser usado em impressoras onde ele funciona a 90°. Isso faz com que os cartuchos não se esvaziem por completo, como mostra o desenho abaixo. Eu gostaria de alertar colegas que usam o mesmo tipo de máquina para não jogarem dinheiro fora. Quando perceberem que estão chegando no fim do cartucho, é só colocar a impressora em pé e ele imprime mais um pouco.



Outros Modelos



HP Desk Writer 310

Eu sou holandês e uso o System 7.1 em holandês. Comprei o sistema português apenas para adicionar ao sistema os arquivos que cuidam da data e da hora em português. Até hoje não consegui instalar estes junto com os que já estão instalados em flamengo, holandês e inglês. Diga para mim como devo proceder.

Gostaria de saber endereços de usuários em Natal, para formar talvez o primeiro grupo de usuários aqui.

Sem mais,

Martinus C. Meiborg
Natal-RN

Tecnicamente, você poderia abrir o sistema em português com o ResEdit, procurar a Resource de data e hora em português, copiar e colar no sistema em holandês. Mas a coisa é muito complicada, o meio mais simples é fazer uma data e uma hora personalizada com a opção Custom.

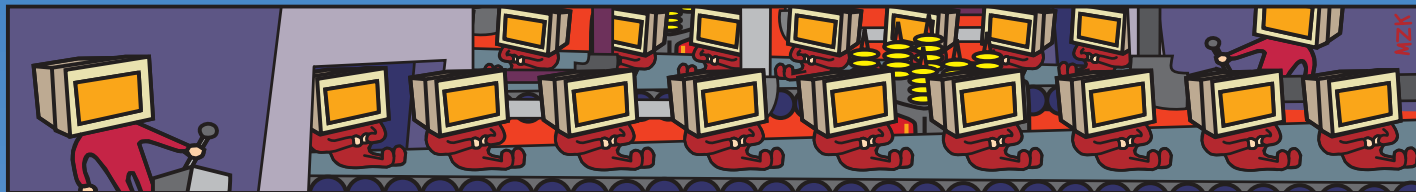
Ricardo Tannus Jr.



PARA COLABORAR COM A MACMANIA, BASTA ESCREVER PARA: RUA DO PARAÍSO, 706 ACLIMAÇÃO CEP 04103-010 SÃO PAULO SP OU LIGAR NO MACBBS (011) 813-5053/5059/5672. DEIXE SUAS CARTAS, SUGESTÕES, DICAS, DÚVIDAS E RECLAMAÇÕES NO FÓRUM DA MACMANIA. macmania@bra000.canal-vip.onsp.br

MACWORLD 95: A FEIRA DOS CLONES

por Marco Fadiga



Meninos, eu vi! Em plena MacWorld Expo San Francisco, a Apple cedeu a luz dos refletores a um novo fabricante de micros e uma velha e conhecida empresa de monitores e placas de vídeo. 1995 inicia-se sob o signo dos clones. Os lançamentos mais importantes da feira (ainda não disponíveis, of course) foram os clones de Macintosh da Power Computing — empresa formada por Stephen Kahng, um dos pioneiros em design de placas-mãe de baixo custo para PCs — e da Radius.

A Power Computing, licenciada não só para fabricar seus próprios Macs, mas também como fornecedor de equipamentos em regime de OEM para outros fabricantes, mostrava seu primeiro modelo com orgulho, exibindo a placa-mãe — bem diferente das fabricadas pela Apple — para quem quisesse ver. Em tudo, eles funcionaram como Macs e desmontado o gabinete, um desses de PCs, ainda em fase de protótipo, não havia como diferenciá-lo, já que os periféricos eram da Apple. Duas máquinas estão nos planos da empresa para debutar em sua linha: uma de 80MHz e uma torre de 100MHz. Com um novo projeto de fonte de alimen-

tação e um modelo de clockagem modificado, as máquinas poderão competir vantajosamente com as da Apple em preço e virão, por enquanto, com cinco slots NuBus.

PREÇOS AGRESSIVOS

“Manteremos uma estrutura de preços agressiva por meio de um design e estratégias de fabricação e distribuição inovadoras, de forma que o Mac OS possa ser desfrutado por mais e mais pessoas”, esquivou-se Kahng, quando perguntado sobre o preço final da máquina, que só deverá ser lançada por volta de abril/maio.

Na Radius, a maior preocupação demonstrada não é com o preço do equipamento e sua penetração no mercado. Já atuantes nos mercados de high-end DTP e Desktop Video, eles pretendem atacar com sistemas de alta performance e versatilidade. Um dos objetivos deles é, em um ano, ter máquinas com PCI, FireWire (sistema de transferência de dados bem mais rápido que o SCSI) e quatro microprocessadores PowerPC 604 trabalhando em paralelo. Na feira, eles também demonstraram um protótipo, uma torre maior que um Quadra 900.

O certo é que a MacWorld 95 ficou indelevelmente marcada pela abertura da plataforma Macintosh. Muito em breve, poderemos optar por comprar um Mac de uma entre várias empresas, com a certeza de rodar o Mac OS, todos os seus aplicativos e também ter total compatibilidade de hardware com os micros da Apple. Com essa estratégia, a empresa pretende que seu sistema operacional venha a arrebatar de 20 a 25% do mercado em quatro anos. Hoje, sua participação em todo o mundo é de cerca de 10%. A despeito da demora da empresa em abrir sua arquitetura, este é um típico caso em que o tarde é infinitamente melhor do que o nunca.

NOVOS POWER MAC

Todo o empenho da Apple em licenciar seu sistema operacional não quer dizer que a empresa esteja desinteressada do mercado de hardware. Pelo menos, assim eles garantem. Entretanto, os Macs lançados na feira não tinham nada de realmente novo. Todos eram *upgrades* de clock, disco e *cache* de máquinas já existentes. Se algo realmente agradou, foram os novos preços. Sai de linha o 6100/60 e

entra o 6100/66, com um aumento declarado de performance de até 30%, também devida à inclusão de um *cache* externo (Level 2) de 256k. O modelo básico, com um disco rígido de 350Mb e 8Mb de RAM, sairá nos EUA por US\$ 1,819. O melhor aumento de performance ocorreu com o 7100, que teve o clock aumentado de 66 para 80MHz e o *cache* incorporado à configuração básica, de 8/500, por US\$ 2,899. Mas o grande presente foi dado aos que acabaram de comprar um 8100/80 ou 8100/110: o lançamento do 8100/100. Pouca coisa mais lento que o topo-da-linha (menos que 10%), ele virá ao mercado por um preço 15% inferior ao Apple Price do 8100/80. A configuração 8/700 custará US\$ 3,699. Há um vácuo na linha e a Apple deve endereçá-lo da forma mais rápida possível. Com a entrada de outros fabricantes no mercado, é essencial que a empresa ofereça máquinas em configuração sem disco rígido, não só para baratear o custo inicial do sistema, mas também para não onerar usuários que queiram montar sistemas de alta performance, com *caches* maiores, mais RAM, discos mais rápidos etc.

SAN FRANCISCO URGENTE!

Toda feira de informática que se preza acaba sendo como uma refeição feita às pressas. Sabendo que há tanto a ver, engole-se tudo sem muito critério, entupindo o estômago-cachola e correndo o sério risco de uma congestão informativa. A MACMANIA, num esforço digestivo extraordinário, tudo viu e nada esconde,

publicando aqui o melhor da Macworld San Francisco 95, mastigado, digerido e pronto para uma segura apreciação do leitor. Mesmo assim, não vá com fome demais ao prato, descole um Sonrisal e curta com moderação o porvir. E lembre-se: mais vale dois *drops* na mão do que um PF de peão e uma indigestão.

MARATONA PELA REDE

O Marathon, da Bungie Software (tel. 001-312-563-6200 e fax 563-0545) é um dos jogos que têm gerado comentários escandalosamente favoráveis na Internet (cheque o comp.sys.mac.games).

O jogo se passa em uma colônia distante no espaço, e você é a última salvação para defendê-la do ataque dos aliens que querem destruir tudo. Renderado com mapeamento de texturas em tempo real, ele pode ser jogado numa rede AppleTalk ou EtherTalk por

até oito jogadores e é o primeiro jogo a usar o suporte para MIDI do QuickTime 2.0. Aumentando a lista de predicados, suporte a capacetes de realidade virtual, 16 bits de cor e um *performance mode* otimizado para máquinas lentas. Ele vem em 20 disquetes com o código em *fat-binary*, ou seja, ele se instala e roda somente as partes do programa pertinentes à CPU usada, dando a melhor performance tanto nos 680x0 quanto nos Power Mac.



Dizem que o disco aguenta dez anos, acredita?

ZIP DRIVE ZIPA TUDO

Um dos produtos de hardware que mais causou frisson foi o Zip Drive, da Iomega (tel. 001-801-778-3712 e fax 001-801-778-3450), um novo conceito de armazenamento com um disco um tantinho maior que um de 3,5", capaz de guardar 25Mb ou 100Mb. A maior vantagem dele é a portabilidade, com uma

performance superior aos drives óticos e de disquete convencional. O Zip, com um disquete dentro, pesa menos de meio quilo e tem uma taxa de transferência de até 50Mb/minuto. Nos EUA, o Zip vai custar US\$ 199,00. Um cartucho de 100Mb custará US\$ 19,95, o de 25Mb, a bagatela de US\$ 9,95.

GAMES DA STRATA

A Strata (tel. 001-801-628-5218 e fax 628-9756), depois do sucesso que fez com o Studio Pro no ano passado, investe pesado e lança vários novos produtos, alguns exclusivamente para os PCs (ooh!), como o Visual FX e o Media Forge. No campo do Mac, as maiores novidades eram o Instant Replay, uma ferramenta para a criação de filmes QuickTime a partir da atividade de tela e a incursão da empresa no mercado de *adventure games*, com Mummy Trouble e Secrets, a serem lançados até o meio do ano. Quentíssimo também era o Media Paint, um software para pintar por cima de filmes, técnica conhecida como rotoscopia.

CHAME O SIM SÍNDICO

Mais um game de simulação e vindo de quem entende. A Maxis (tel. 001-510-254-9700 e fax 001-510-253-3736), já conhecida da galera pelo SimCity — o original e incomparável — e vários outros Sims, lança agora o SimTower, um simulador de arranha-céu. O objetivo é criar e gerenciar um edifício, começando do zero com uma quantidade limitada de fundos, montando uma infra-estrutura que satisfaça os habitantes do prédio. Apartamentos, cinemas, escritórios, visitantes, moradores, tráfego de elevadores, serviços básicos, tudo se monitora e controla. Pelo que deu para ver, garante horas e horas de diversão.



Pegue o capacete e a Magnum e mande chumbo



BASIC PARA O NEWTON

Também chamou a atenção o NS Basic 2.0 para o Newton, da NS Basic Corporation (tel. 001-416-264-5999 e fax 001-416-264-5888), um ambiente de programação completo, com recursos avançados de programação orientada a objetos. Um toolbox com "snippets" da interface e suporte às funções do transmissor/receptor infravermelho, reconhecimento de escrita e desenhos facilitam o trabalho enormemente, já que não é necessário desenvolver determinados objetos ou rotinas de acesso a periféricos. Deu vontade de lembrar os velhos tempos de Basic.

MARCO O PRIMO DO NEWTON

O mercado dos Newtons, que eu pensava estar meio estagnado, surpreendeu. Além do lançamento do MessagePad 120, da Apple, havia muitos desenvolvedores mostrando seus produtos, vários deles no estande da empresa, montes de soluções interessantes de comunicação e um agito fantástico. Parece que ele vai decolar. O Marco, novo auxiliar de comunicações da Motorola baseado em um Newton, pareceu uma ferramenta próxima do ideal, dando acesso à Internet, serviços de notícias, transmissão de faxes, *paging* alfa-numéri-



Versão antenada, mais um sem o logo da Apple

co, acesso a redes locais e várias outras ferramentas, dependendo do serviço eletrônico que o usuário

assinar. Infelizmente, ainda não temos esses serviços no Brasil, deixando-nos apenas com água na boca.

PAINT ALCHEMY? É POWER!



Por que essas telas demo são sempre tão bregos?

A feira estava lotada de aplicativos nativos para Power Macintosh. Dentre eles, um em especial impressionou pela beleza da interface e velocidade de operação: o Paint Alchemy 2.0, da Xaos Tools (tel. 001-415-487-7000 e fax 558-9886), um dos pri-

meiros *plug-in* para Photoshop, foi completamente redesenhado e reescrito, agora com uma janela de Preview maior, parâmetros animáveis, palettes de controle reposicionáveis e uma performance impossível de se comparar com a versão anterior.

APPLE LIBERA O MOUSEPAD

Parece que a Apple resolveu liberar geral. Além do licenciamento de sistemas, a empresa deu direitos exclusivos (por ora) à Computer Expressions (tel. 001-215-487-7700 e fax 001-215-487-7728) — um fabricante americano de mousepads — para a ven-

da desses objetos com o logo da empresa. Inicialmente serão apenas três padrões: a maçã sobre fundo preto, o logo Apple com uma letra de cada cor e a ilustração "Macintosh Picasso", aquela que aparece na tela do Welcome to Macintosh.

FARGO ATACA OUTRA VEZ

A Impressora Primera Pro, da Fargo (tel. 001-612-941-9470 e fax 001-612-941-7836), já era uma ótima opção, pela sua versatilidade e baixo custo, mas não podia competir em pé de igualdade com as *dye-sublimations* mais caras. A Pictura 310, novo produto da empresa, faz quase um milagre: dá virtualmente a mesma qualidade que as concorrentes, por cerca da

metade do preço. A versão básica estava sendo vendida por menos de US\$4 mil e já vinha com memória suficiente para imprimir páginas de até 12 por 20" a cores. Só não é milagre mesmo por um motivo: todo o processamento da imagem é feito no Mac, tornando-a mais lenta e adequada para uso apenas com CPUs pesadas, de Quadra para cima.

BALANÇO ANUAL

1994 foi o ano da virada para o Brasil e para a Apple também. A empresa sofreu uma drástica reestruturação, reduzindo o número de funcionários e cortando sua margem de lucro bruto de 42,7% da venda líquida para 27,2%. Mesmo com a redução do preço dos equipamentos, o faturamento total da empresa subiu 15% em relação a 1993, atingindo o patamar de US\$ 9,19 bilhões. Para 1995, os planos da empresa são continuar investindo maciçamente em novas tecnologias, ampliar sua fatia do mercado mundial de computadores pessoais (de 13,9% em 1994) através do licenciamento do Mac OS e dos clones.

A bonança é tão grande que até sobrou uma gracinha para ser investida no Brasil. Segundo Michael Spindler, presidente e CEO (Chief Executive Officer) da Apple "a empresa prevê novas oportunidades de crescimento em mercados emergentes como China, Índia, Brasil, Coréia e México".

1995, O ANO DO MAC

Como sabem todos os que lêem esta revista, 1995 será o ano do Macintosh no Brasil. A Apple vai finalmente se instalar no país, os investimentos em propaganda vão aumentar e o número de Macs deve crescer sensivelmente. Em consequência, o número de empresas interessadas em trabalhar a terra de ninguém, que é hoje o mer-

cado de Macintosh, deve aumentar. Alguns sinais já podem ser notados.

Duas das maiores distribuidoras de software do Brasil já estão se movimentando para abocanhar essa saborosa fatia do mercado. O mercado Mac é menor que o de PC, mas apresenta várias vantagens: seus usuários são mais bem informados, estão predominantemente no que se convencionou chamar de SoHo (Small Office/Home Office, pequenas empresas e usuários domésticos) e, melhor de tudo, possuem um poder aquisitivo e um espírito consumista (no que se refere a traquinadas para aprimorar seu computador) maior que o usuário padrão de PC. A CI-Compucenter é uma das empresas que pretende intensificar sua atuação no mercado Macintosh. Representante da Adobe, Microsoft, WordPerfect e Macromedia, entre outras, a Compucenter pode muito bem tornar-se a maior distribuidora de softwares para Mac do Brasil. A empresa afirma ter grandes planos para o FreeHand, software de ilustração que, depois de um longo passeio (ver MAC-MANIA #10), acabou nas mãos da Macromedia. Apesar de ter uma versão para PC, o FreeHand é utilizado no Brasil apenas por usuários de Macintosh. "Uma das idéias é organizar um concurso de ilustrações em FreeHand", sugere Nilson Martinho, da Compucenter.

Outra distribuidora que está começando a trazer



softwares para Mac é a Brasoft. Durante 94, a empresa ensaiou uma entrada no mercado Mac, com os softwares da SoftKey e WordPerfect, que não foi para a frente. Atuando no mercado SoHo e de softwares de entretenimento, a Brasoft está trazendo pequenos volumes de softwares para Macintosh para "sentir" o mercado. Além de programas da Microsoft, WordPerfect e SoftKey, a Brasoft está trazendo também produtos da Voyager, uma das mais competentes produtoras de CD-ROMs multimídia. *Porto Seguro - O Brasil do Descobrimento*, da Tecnoquality, o primeiro CD-ROM híbrido (roda em Mac e PC) feito no Brasil, também está sendo distribuído exclusivamente pela Brasoft. Essas e outras surpresas esperam os macmaníacos em 1995. No decorrer do período, vamos estar monitorando atentamente as evoluções do mercado.

Aguarde grandes novidades. E lembre-se: você leu aqui antes.

EPSON ATACA

Atenta ao mercado Macintosh, a Epson avisa que já está disponível no mercado brasileiro o driver para sua impressora jato de tinta colorida Stylus Color, que pode ser conectada ao Mac com o kit opcional Epson Talk (US\$ 870). A Epson Stylus Color é uma jato de tinta de alta definição que imprime até 16 milhões de cores, com resolução de 720 dpi. A impressora tem garantia de dois anos e custa R\$ 1.300.

A Epson está lançando também um novo modelo de scanner, o ES-1200C-Pro (R\$ 2.100), compatível com PC e Mac. Tem resolução de 600x1200 dpi (que podem chegar a 4800 através de interpolação) e escaneia cores de 30 bits. Mais informações pelos telefones (011) 574-8877 e (011) 813-3777.

A MAÇÃ DA DIS



SCÓRDIA



Luciano Ramalho

Os gregos antigos tinham deuses para tudo. A deusa da Discórdia era Eris. Certa vez, houve uma festa no Olimpo e Eris não foi convidada. As outras divindades achavam que assim poderiam festejar sem brigas. Mas Eris é ardilosa. Criou uma linda maçã dourada onde se lia a palavra *kallisti*, ou seja, "para a mais bela". Eris jogou essa maçã dourada para dentro do salão e em dois tempos a festa estava arruinada, com todas as deusas presentes brigando pela posse do presente.

A maçã da Apple representa hoje a única fissura importante num universo monolítico microsofista. O pomo da Discórdia simboliza a importância fundamental da diferença e do conflito na vida das pessoas comuns, o que inclui aqueles que respiram e sonham computador. A motivação dos fabricantes é destruir os obstáculos técnicos à ampliação do seu *market-share*, sua fatia no bolo bilionário da computação. A festa dos titãs da indústria da computação está sendo tumultuada por uma maçã dourada onde está inscrito "para o melhor sistema operacional". Quem criar o novo padrão de sistema operacional estará a um passo da hegemonia.

A disputa pelo futuro do seu micro é travada em três níveis: plataformas, sistemas e aplicativos.

A plataforma é basicamente uma configuração de hardware que atende a um conjunto de normas. Assim, a ↓

versão Apple do sistema UNIX – o favorito dos *hackers*. Ambos são propriedade da Apple. Na plataforma PC, há dezenas de sistemas operacionais, inclusive muitas variantes de UNIX. Mas os quatro sistemas mais importantes são o DOS/Windows e o Windows NT da Microsoft, o OS/2 da IBM e o NetWare da Novell.

O OS/2 vem sendo posicionado, sem nenhum sucesso, como um substituto da combinação DOS/Windows, que ainda assombra 90% dos usuários de micro no mundo. O Windows NT é um sistema faz tudo que disputa dois mercados distintos. Contra diversos sabores de UNIX, o NT se coloca como uma interface gráfica para workstations de alto desempenho. Para atacar o NetWare, o Windows NT exhibe suas características de servidor de rede.

A Microsoft foi a primeira empresa importante a libertar um sistema de uma plataforma. O Windows NT já roda em PC e nas workstations RISC da série Alpha da DEC. IBM e Novell estão trabalhando também em versões "portáteis" de seus sistemas. E a Apple desenvolve, junto com a IBM, o sistema Taligent, que tem como característica fundamental a portabilidade.

Com base nos sistemas, constroem-se os aplicativos.

Nessa área, a Microsoft lidera tanto nas plataformas

plataforma Mac especifica uma CPU Motorola 680x0 ou PowerPC, controlador de periféricos SCSI, porta de mouse e teclado ADB, etc. A plataforma PC designa hoje uma CPU Intel x86 ou Pentium, controladora de disco IDE ou SCSI, controladora de impressora paralela e assim por diante. O que difere cada plataforma de um amontoado de partes é o *bus*, circuito que liga as placas de expansão à CPU, e as ROMs que definem os serviços que o hardware tem a oferecer aos softwares. No caso do Mac, as ROMs têm sido o maior obstáculo à produção de clones. Historicamente, as ROMs do Mac contêm dez vezes mais instruções que as ROMs dos PCs (chamadas BIOS). Por isso, é muito mais fácil fabricar um clone de PC à revelia da IBM, do que copiar um Mac contra a vontade da Apple.

Acima das fundações definidas pelas plataformas, erguem-se os sistemas operacionais.

Na plataforma Mac, existem dois: o Mac OS e o AIX, a

Mac quanto PC. Há quem acuse a Microsoft de liderar o mercado de aplicativos por dominar o principal sistema: DOS/Windows. De fato, essa circunstância pode, em tese, garantir aos desenvolvedores de aplicativos da Microsoft informações privilegiadas da divisão de sistemas da empresa.

A discussão desse tema pede cautela, pois a acusação é grave. Segundo declarações da Microsoft, existe uma "muralha da China" que impede o fluxo de informações da área de sistemas para a de aplicativos. Na realidade, programadores dos dois lados da "muralha" dividem os mesmos estacionamento, lanchonetes e bosques do campus microsofista no noroeste americano. O fato concreto é que a Microsoft lidera também o mercado de aplicativos para o Mac, onde a suposta vantagem de uma muralha furada não vale nada.



FÉ NA PLATAFORMA

Há uma interessante relação de dependência mútua no sucesso ou fracasso de plataformas, sistemas e aplicativos. Os sistemas e aplicativos só podem existir baseados em uma plataforma e as plataformas só podem prosperar se contarem com sistemas e aplicativos. O Macintosh nasceu como uma combinação de plataforma com sistema. Para prosperar, precisava de aplicativos. Não é fácil conven-

cer fabricantes de softwares a fazer aplicativos para uma plataforma/sistema desconhecido, ainda não lançado comercialmente e difícil de programar. Os funcionários da Apple, responsáveis por essa tarefa são conhecidos como "evangelistas" e têm uma regra básica: nunca pagar para um desenvolvedor de software. Os desenvolvedores devem ser movidos pela fé na plataforma e no sistema. Segundo

o famoso evangelista Guy Kawasaki, essa regra só foi quebrada uma vez. A Apple custeou a transformação do principal banco de dados para PC, o dBase II, num fracasso de vendas que chegou ao mercado Mac tarde demais. Diante desse pano de fundo, vejamos onde se encaixam as palavras da moda das rodinhas de profetas: *plataforma de referência*, Copland, Gershwin, Taligent, OpenDoc e Escher.

O PRÓXIMO PASSO

Para a Apple (e para os outros integrantes do CI-Labs), o OpenDoc é o próximo passo na evolução da computação. A informática evolui na direção de sistemas cada vez mais fáceis de operar e que dêem mais liberdade e produtividade aos programadores.

Quando os primeiros computadores foram criados, na década de 50, os programadores desenvolviam aplicativos que falavam diretamente com o hardware. O surgimento da idéia do Sistema Operacional, nos anos 70, colocou uma "camada de proteção" entre programas e hardware. Os programadores podiam escrever aplicativos para executar determinadas tarefas, sem se preocupar com o controle do hardware, serviço para o sistema operacional. Os computadores podiam finalmente ser utilizados por usuários que desconhecessem linguagens de programação. O Macintosh trouxe mais uma camada,

a interface gráfica (GUI ou *Graphical User Interface*), mais um alívio para usuários e programadores. Não era mais preciso decorar comandos para usar um programa e a GUI servia como base para a interface dos programas.

O próximo passo aponta para uma liberdade ainda maior. Escolhida a plataforma, o usuário vai poder optar entre vários sistemas operacionais. O Sistema Operacional poderá ser adequado às necessidades do usuário, através de uma GUI customizável e extensões do sistema, capaz de dar suporte para funções específicas (como hoje o QuickTime dá suporte à multimídia e o QuickDraw GX, à manipulação de fontes). Por cima de tudo, estarão os aplicativos modulares compatíveis com o OpenDoc. O usuário vai poder compor um programa com os módulos que achar mais interessantes e o desenvolvimento de aplicativos será mais barato e mais ágil.



UNIDOS VENCEREMOS

Num anúncio conjunto, no final do ano passado, Apple, IBM e Motorola declararam que estão desenvolvendo conjuntamente uma nova plataforma de micros baseados na CPU PowerPC. Essa *plataforma de referência* ainda não tem nome e não deve ser confundida com a PReP (*PowerPC Reference Platform*), divulgada anteriormente pela IBM, porém incompatível com os Power Macs.

O objetivo das três empresas é estabelecer um padrão de hardware que venha a ocupar o lugar do PC como plataforma dominante. Até o fim deste semestre, a especificação deverá estar pronta e será divulgada para permitir que os fabricantes interessados comecem a oferecer máquinas compatíveis cerca de um ano depois. As configurações deverão cobrir uma ampla faixa de preços, de máquinas domésticas cus-

tando cerca de US\$ 1 mil até workstations gráficas com múltiplas CPUs custando mais de US\$ 10 mil. O mais notável dessa nova plataforma é que ela será projetada para facilitar a instalação de múltiplos sistemas. Soquetes especiais acomodarão as ROMs do Mac OS e, também, estarão disponíveis versões do OS/2, AIX, Windows NT, NetWare e Solaris (uma versão gráfica de UNIX, da Sun Microsystems, muito popular nos servidores da Internet).

Enquanto a nova *plataforma de referência* não fica pronta, a Apple já anunciou o licenciamento de uma geração intermediária de Power Macs para meia dúzia de fabricantes. Os primeiros clones oficiais de Mac estarão no mercado dentro de poucos meses (ver *TIDBITS*). Ao contrário do que se esperava, a Apple está fazendo restri-

ções mínimas em relação aos clones, tanto no que se refere a volumes de produção quanto a preço e onde eles devem ser vendidos. As expectativas são de que, em menos de dois anos, o número de clones de Mac no mundo inteiro ultrapasse a casa de um milhão. Por enquanto, só foram divulgados nomes de dois *clonemakers* – a Power Computing e a Radius –, mas sabe-se que a Apple está interessada em marcas fortes nos mercados alemão e japonês.

Os primeiros clones de Mac serão baseados em modelos da família Power Macintosh a serem lançados nos próximos meses. Eles rodarão o Mac OS versão 7.5 e serão os primeiros modelos a incorporar o *bus* PCI, um chassi de expansão moderno criado pela Intel e que está começando a ser adotado também na plataforma PC.

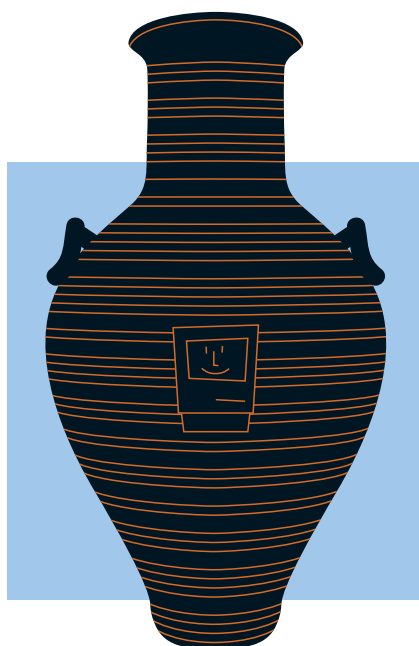
MAC OS – REVISTO E MELHORADO

Copland e Gershwin são os nomes código de futuras versões do Mac OS que, podemos supor, seriam respectivamente as versões 8.0 e 9.0. O Copland está prometido para o final de 1995 e o Gershwin, para um ano depois. A definição da *plataforma de referência*, no entanto, pode atrasar o lançamento do Copland, já que essa seria a primeira versão do Mac OS otimizada para a tal plataforma comum. O sistema Copland é a primeira versão do Mac OS a adotar uma arquitetura de *microkernel*. Essa técnica consiste em definir um pequeno núcleo básico de funções de acesso ao hardware e obrigar o resto do sistema a solicitar serviços somente a esse núcleo; em vez de acessar diretamente os recursos da máquina. É a abordagem utilizada na maioria dos sistemas operacionais modernos, incluindo o Windows NT. Sua maior vantagem é tornar o sistema mais fácil de transportar para outras plataformas. Além do OpenDoc, que discutiremos mais adiante, outras novidades do Copland serão uma nova interface, adaptável a usuários inexperientes e experts; mais performance através de uma maior porcentagem de módulos “nativos” e uma nova extensão de redes

compatível com AppleTalk, NetWare e TCP/IP (o protocolo da Internet), chamada OpenTransport. A interface adaptável poderá oferecer “níveis de acesso”, mais ou menos como ocorre no HyperCard. Um usuário novato poderá acessar programas e documentos numa tela simples como a do software At Ease (que a Apple inclui nos Performas). Os especialistas contarão com um Desktop totalmente programável. Interfaces intermediá-

rias poderão ser definidas ativando-se ou desativando-se características específicas.

Com as inovações trazidas pelo Copland, a Apple pretende se colocar em um patamar acima do Windows 95, que finalmente trará ao PC vantagens que os macmânicos conhecem há dez anos. A Apple definiu três campos principais em que o Mac OS deverá demonstrar sua superioridade: trabalho colaborativo, através do OpenTransport e do PowerTalk; assistência ativa, com a ampliação da funcionalidade do Apple Guide e da interface adaptável, e, principalmente, compatibilidade. A Apple quer vender o Power Mac como o computador mais compatível do mundo: roda Mac OS, NetWare, Unix e Windows (através de emulação, com programas como o SoftWindows, da Insignia, ou de hardware adicional, como a placa DOS Compatibility Card). Mesmo com tudo isso, o Copland é uma mera versão intermediária para o Gershwin, o sistema que poderá trazer a Apple de volta à liderança nesse setor. Assim como UNIX e Windows NT, o Gershwin será um sistema multitarefa preemptivo. O atual Mac OS 7.5 é multitarefa, já que permite que dois ou

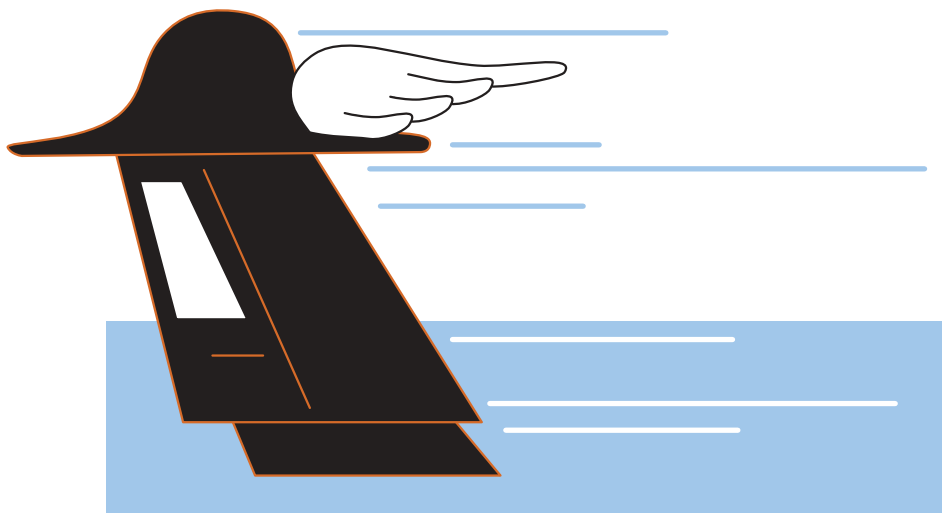


A EVOLUÇÃO DO MAC OS

1994	1995	1996
System 7.5	Copland	Gershwin
Apple Guide	Assistência Ativa	Assistência Ativa Avançada
Finder programável	Interface Adaptável	Nova interface customizável para diferentes usuários e aplicações
Drag-and-Drop	OpenDoc Integrado	Sistema Operacional “portátil”
PowerTalk	OpenTransport	Escher (gráficos 3D integrados ao sistema)
Thread Manager	Microkernel	Microkernel Avançado Integração ao Taligent
Multitarefa Cooperativo	Multitarefa Cooperativo Avançado	Multitarefa Preemptivo

mais programas funcionem simultaneamente, como ocorre quando enviamos um fax enquanto continuamos a usar o processador de textos. O problema é que o Mac OS é um sistema multitarefa cooperativo, o que significa que dois programas só podem funcionar simultaneamente se ambos concordarem em dividir a atenção da CPU. Quando um aplicativo mal-comportado monopoliza a CPU ou, pior ainda, trava-a completamente, todos os demais aplicativos sofrem com isso. Num sistema multitarefa preemptivo, a atenção da CPU se divide entre todos os programas, independentemente da colaboração de cada um. Isso torna o sistema muito mais estável e ainda transmite ao usuário uma sensação de maior desempenho, já que os processamentos fluem sem sobressaltos.

Outra novidade que o Gershwin trará são extensões 3D, apelidadas atualmente de Escher. Embora a Microsoft esteja licenciando e incluindo no NT as funções gráficas da Silicon Graphics, a abordagem da Apple é mais arrojada. Em vez de simplesmente oferecer funções gráficas ao programador, a Apple pretende empacotar o Escher numa extensão de alto nível como fez com o QuickTime. Isso significa que os recursos de visualização 3D estarão quase que imediatamente ao alcance do usuário comum, através dos aplicativos que ele já utiliza em seu dia-a-dia. Será possível, por exemplo, "passear" por dentro de um gráfico 3D gerado a partir de uma planilha eletrônica. Outra característica do Gershwin será ainda mais liberdade de customização da interface e, provavelmente, a substituição da metáfora do Desktop por um sistema operacional navegável em 3D. Ao invés de abrir janelas, você irá "passear" por um ambiente virtual com objetos representando funções do sistema. Como se pode ver, os programadores terão muita coisa para se divertir nos próximos anos.



SISTEMAS DE ALTO DESEMPENHO

A outra face da estratégia de sistemas da Apple envolve dois projetos que não têm qualquer relação com o Mac OS, mas são fundamentais para que a empresa amplie sua participação no mercado de sistemas operacionais de alto desempenho para servidores de rede e corporações.

Um é o PowerOpen, uma nova versão de UNIX em desenvolvimento conjunto com a IBM. O PowerOpen deverá casar o que há de melhor nos UNIX das duas empresas-mãe: do AIX da Apple, o sistema emprestará sua interface amigável e do AIX da IBM, quase todas as suas funções de programação e a compatibilidade com um dos mais completos repertórios de aplicativos UNIX.

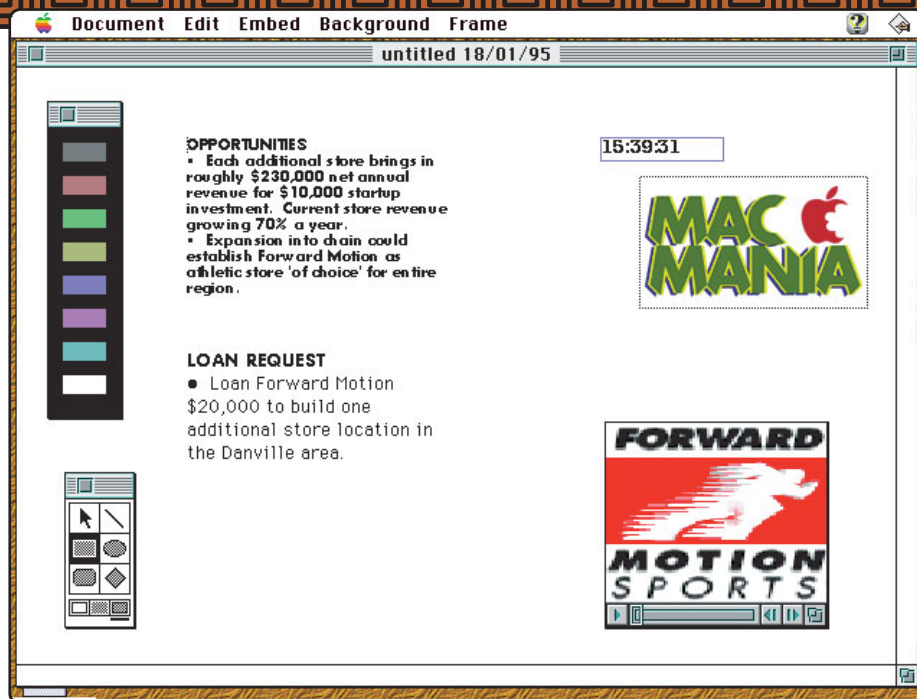
O outro projeto é o Taligent, um sistema operacional que está sendo desenvolvido por uma *joint venture* homônima, fundada pela Apple, IBM e HP. O sistema da Taligent é dividido em dois grandes módulos: TalOS (*Taligent Object Services*) e TalAE (*Taligent Application Environment*). O TalOS gerencia o acesso ao hardware, enquanto o TalAE cuida de funções mais próximas do usuário, como interface, acesso a bancos de dados e redes, serviços de conversão de arquivos e multimídia. O TalAE poderá ser instalado "sobre"

outros sistemas operacionais, como o PowerOpen, o Windows NT e até a versão Gershwin do Mac OS.

Uma das inovações mais importantes do Mac foi colocar uma poderosa caixa de ferramentas ao alcance do programador. Armazenadas na ROM, as mais de 4.000 funções do Mac Toolbox são difíceis de aprender. Mas, quando dominadas, permitem a criação de aplicativos poderosos, bem comportados na utilização do sistema e fáceis de aprender pela padronização da interface. O TalAE leva essa filosofia ao limite: oferece mais de 53.000 funções diferentes ao programador. Segundo a Taligent, aplicativos desenvolvidos com o TalAE contarão com apenas 10% das linhas de código de um aplicativo equivalente em um sistema convencional. A vantagem é que programas sofisticados podem ser desenvolvidos rapidamente, com menos *bugs*, gerando maior produtividade. O problema é que para se beneficiar do TalAE, o programador terá que entender a lógica por trás dessa vasta biblioteca de funções. Há quem diga que somente os gênios contratados pela Taligent para desenvolver o sistema serão capazes de usá-lo. O resto do mercado de software precisa contar, infelizmente, com programadores sub-geniais.

OPENDOC

Na área de aplicativos, a estratégia da Apple é fácil de entender: virar o mercado de pernas para o ar para ver se a Microsoft acaba por baixo. O mercado de aplicativos hoje é dominado pelos chamados *fatware*, programas imensos que ocupam 50Mb no seu disco, exigem 12Mb de RAM para começar a andar e, em troca, oferecem centenas de funções que o usuário não precisa. Essa tendência é mais aguda exatamente nas categorias de maior faturamento, como processadores de texto e planilhas eletrônicas. Os *fatware* ganham mercado justamente por oferecerem algo de especial para todo tipo de usuário. Mas é patente a irracionalidade de colocar as mesmas funções na mão de advogados, cientistas e artistas gráficos. Pior ainda, a cultura dos *fatware* prejudica a evolução do mercado, tornando os custos de desenvolvimento astronômicos e impedindo a participação de fabricantes pequenos, porém inovadores. Em suma: um quadro perfeito para a prosperidade da Microsoft.



Quanto menor, melhor. Essa é a filosofia por trás do OpenDoc. Quem já mexeu com um programa integrado, como o ClarisWorks, pode ter uma idéia do que é o OpenDoc. Um programa que integra todos os outros programas e deixa o usuário livre para se concentrar apenas no que está fazendo. No seu documento...

Só para justificar a paranóia de Bill Gates, seus inimigos Apple, IBM, Novell/WordPerfect, Oracle, Sun, Taligent e Xerox se uniram e formaram a Component Integration Laboratories (CI-Labs), uma empre-

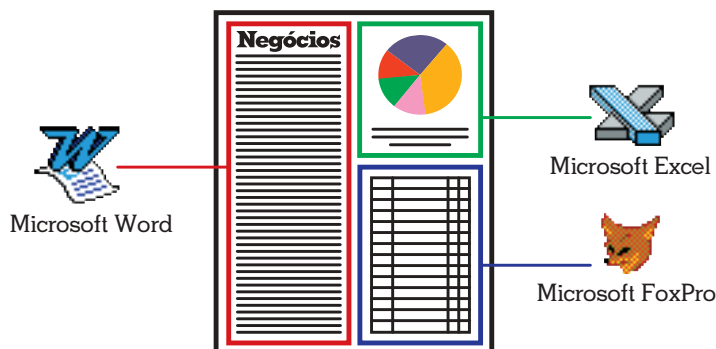
sa de pesquisa encarregada em desenvolver e promover o padrão OpenDoc, uma nova maneira de organizar os aplicativos. Se bem sucedido, o OpenDoc será a base para uma nova geração de peque-

OPENDOC x OLE 2.0

Tanto o OpenDoc quanto o OLE (Object Linking and Embedding ou Ligação e Inclusão de Objetos) são tecnologias que permitem a edição de documentos compostos por diferentes formatos, unindo planilhas, textos

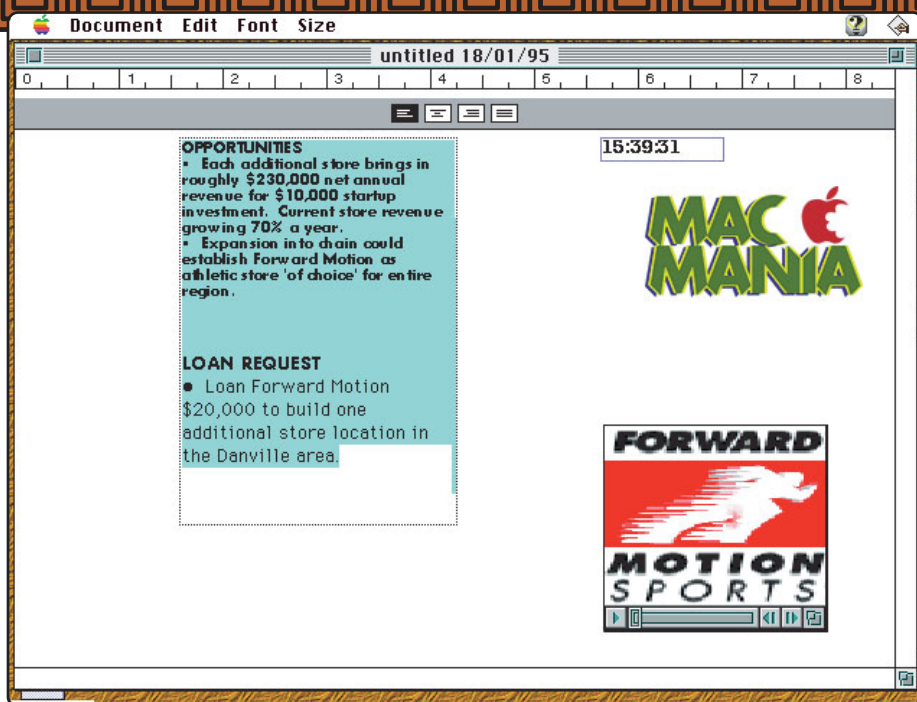
e gráficos. A principal diferença entre os dois é que, enquanto o OLE privilegia os aplicativos como conhecemos hoje, o OpenDoc propõe a utilização de um *container* que agregaria partes criadas por softwares modulares.

OLE 2.0



OpenDoc





...as diferenças começam no menu, sem File nem Quit. Dentro de uma janela, é possível organizar vários componentes editáveis. Você clica em uma imagem (tela à esquerda) e o menu apresenta funções e palettes de um programa de desenho. Se clicar no texto (tela acima), o menu muda, apresentando funções de editor de texto.

nos aplicativos altamente integráveis e acabará com a gloriosa carreira dos *fatware*.

A tecnologia do OpenDoc é descrita como "um padrão para documentos compostos". Os documen-

tos atuais são capazes de integrar vários tipos de informação, mas não sem alguma perda de flexibilidade. Assim, um documento no QuarkXPress pode conter textos, fotos, planilhas e gráficos. Uma vez

importados, esses tipos de dados acabam perdendo boa parte de sua funcionalidade. Planilhas de recálculo automático viram meras tabelas, gráficos e fotos não podem mais ser editados. As funções de Publish & Subscribe permitem manter os dados vivos, mas são desconfortáveis e na prática acabam não sendo utilizadas.

Com o OpenDoc, o documento deixa de "pertencer" a um aplicativo específico e passa a ser uma amálgama de dados e funções fornecidas por vários programas diferentes chamados *componentware*. Uma evolução natural dos *Xtensions*, *Plug-Ins* e *Additions* que já estão na moda, os *componentware* são pequenos aplicativos altamente especializados.

O "processador de textos" de um cientista será formado, por exemplo, por um componente editor de textos, um organizador de referências bibliográficas, um compositor de fórmulas matemáticas e assim por diante, de acordo com suas necessidades.

DANDO UM OLÉ NA MICROSOFT

A Microsoft possui seu próprio padrão de documento composto, o OLE 2.0, já em uso em alguns aplicativos nos sistemas Windows e Mac OS. Há diferenças importantes entre o OLE e o OpenDoc. Para começar, o OLE privilegia arquivos de aplicativos específicos para serem o núcleo dos documentos compostos, um viés que coloca os *componentware* na posição de meros satélites dos *fatware*. No OLE, os diferentes tipos de dados não podem se sobrepor e são obrigados a ocupar áreas retangulares dos documentos. Há ainda no OLE uma restrição de organização: o documento-mestre pode conter partes de outros documentos, mas as

partes têm que ser "puras" – não podem ser elas mesmas compostas. O padrão OpenDoc não apresenta nenhuma dessas limitações de layout e organização, mas por outro lado, ainda não conta com a base instalada e as ferramentas de desenvolvimento depuradas do OLE. A Apple tem tido problemas na evangelização de algumas tecnologias acessórias do Mac OS, como Balloon Help, AppleScript e o próprio Publish & Subscribe. Talvez o OpenDoc, previsto para ser comercializado a partir de março próximo, tenha melhor sorte por se tratar de um padrão multiplataforma e de importância estratégica para tantos parceiros.

Analisando todas essas tendências, nota-se que a meta dos titãs da indústria de micros e softwares é acabar com as diferenças entre os sistemas, oferecendo soluções "guarda-chuva" que resolvam todos os problemas de todos os usuários. Na tentativa de ampliar suas fatias de mercado, o discurso dos executivos sempre aponta para uma utopia futurista, onde não existirão mais incompatibilidades. A Apple e a Microsoft disputam o controle de tecnologias que podem dar ao vencedor a hegemonia tecnológica na virada do século. Enquanto isso, Eris assiste a tudo com um sorriso irônico. Vida longa à maçã da Discórdia. ☹



PUXANDO PELA MEMÓRIA

Memória (ou a falta dela) é sempre um problema. Muitos usuários ainda se confundem com o que é memória RAM e o que é espaço em disco. Por que aparecem mensagens alertando sobre falta de memória se meu disco está vazio? Por que eu não consigo abrir um programa se eu tenho 16Mb de RAM?

A confusão existe porque tanto memória quanto espaço em disco são meios para se guardar informações medidos em megabytes. A diferença está na maneira como esta informação é retida.

Na memória RAM (*Random Access Memory* ou memória de acesso aleatório), a informação é gravada eletronicamente em chips de forma temporária, enquanto o disco é uma mídia magnética que grava seus dados permanentemente (ou até você apagá-los ou o disco quebrar).

Informações guardadas na memória RAM podem ser acessadas muito rapidamente, mas são extremamente

voláteis: basta desligar o Mac (ou pior, vê-lo se desligar sozinho por falta de energia ou por algum pau federal) e tudo vai pro espaço.

Quando você abre um programa, ele ocupa um determinado espaço na memória RAM. Se você abrir outro programa, ele vai ocupar mais um pouco de espaço. Se não houver espaço suficiente, você vai receber o conhecido aviso de falta de memória. O sistema operacional e os Inits (aquela fileirinha de programas que aparecem quando você liga o computador e tornam seu Mac tão divertido e produtivo) ocupam também um espaço considerável na RAM.

Toda vez que você salva seu trabalho, a informação que estava na RAM é gravada no disco. Ler (retirar

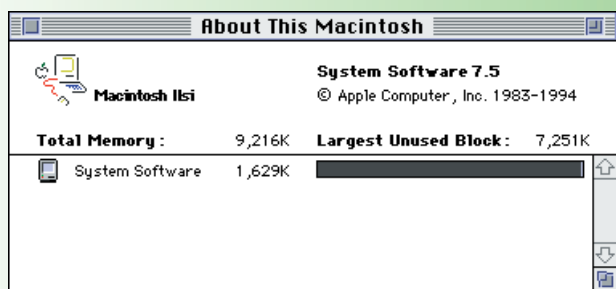


O disquete de 80Mb desse Mac tem 18Mb disponíveis

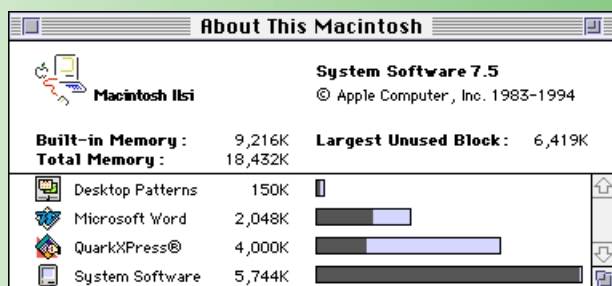
dados) e escrever (armazenar dados) no disco demora muito mais, porque envolve o movimento de partes mecânicas (aquele rec-rec-reeec esquisito é o barulho das informações sendo "escritas" no disco).

Outro elemento que causa uma certa confusão é a memória ROM (*Read Only Memory* ou memória de leitura) que armazena informações que dizem ao Mac o que fazer quando é ligado. Apesar de ser armazenada em chips, como a RAM, a memória ROM é permanente, porque os dados contidos nela não podem ser modificados.

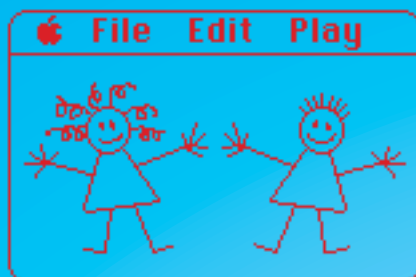
Memória, como dinheiro, nunca é demais. A configuração básica de vários modelos de Macintosh vem com 4Mb de RAM. Isso, em um Mac rodando System 7, não dá para muita coisa. Existem truques como memória virtual e alguns programas como o RAM Doubler (ver *MACMANIA #2*), da Connectix, que prometem – e cumprem! – dobrar sua memória RAM. Só que nada se iguala à verdadeira e única RAM física, as plaquinhas SIMM. No próximo número, falaremos mais sobre como gerenciar, comprar e instalar placas de RAM. 🍏



Na tela de cima, o System 7.5 sem nenhum Init ocupa apenas 1,6Mb de RAM. Na de baixo, três programas abertos e o sistema com 31 Inits somam quase 12Mb. Os 18 megas que apareceram de repente indicam que o RAM Doubler entrou em ação.



MAC KIDS



LUZ, CÂMERA, ANIMAÇÃO!!!



Foto: Ricardo Teles

André Conti, 13 anos, ganhou seu LC III em novembro de 1993. Além do Mac, envenenado com 24 Mb de RAM, ele possui também uma impressora Apple Stylewriter, CD-ROM externo e um scanner Umax. Além de animações e games, ele usa seu Mac para editar trabalhos de escola e convites. Está começando a mexer com programação e multimídia com o HyperCard.

Amazing Animation é um programa da Claris que permite que qualquer criança faça uma animação. O software é bem simples: há um menu na tela com tudo que é preciso para criar filminhos e uma voz ainda ajuda a animar o objeto. É um programa bom e barato, se comparado a outros programas de animação.

Cenários

Pra começar, você escolhe um cenário. O programa traz alguns, mas também é possível colar uma imagem PICT com o comando *Paste*.

Carimbos

Depois do cenário pronto, selecione um dos vários carimbos do programa. É só clicar no carimbo e movê-lo na direção desejada. Conforme você movimenta o objeto, o número de quadros vai mudando. Depois, dê um clique no *Play* para ver como ficou. O programa possui também ferramentas para acrescentar letras, desenhos e determinar como o objeto deve se comportar durante a animação (dando giros, crescendo e diminuindo ou se balançando). Pode-se ainda aumentar o tamanho do carimbo. Só faltou um botão de *flip* para virar o objeto. O programa não permite que o usuário mude o carimbo de lado, o que limita um pouco as possibilidades de animação.

Sons

Depois de fazer a animação, você ainda pode colocar sons. O programa traz muitos sons, além da opção *make your sound* (faça o seu som). Não é possível ouvir o som antes de escolhê-lo, o que pode ser meio chato. Também dá para acrescentar vários efeitos, como o *Buttons*, que permite colocar uma animação dentro de outra, "mixando-as". Ou o *Wipes*, que possui vários tipos de cortes, como a tela se dividir ao meio. E, por fim, *Pauses*, que cria pausas na animação.



Hanna-Barbera que se cuide: agora você tem as mesmas armas

Para mostrar a animação, o software tem um menu, que parece um videocassete, para dar *Play*, *Stop*, avançar e retroceder o filme quadro por quadro ou ir direto ao começo e ao fim. Existe ainda uma opção de *Undo* na tela e outra que destrói automaticamente o último carimbo colado. Amazing Animation é muito fácil de usar, totalmente intuitivo e prova que qualquer pessoa, até criança, pode criar multimídia sem conhecimentos técnicos.

André Conti

Claris Corp.: (001) 408-987-7333

PROGRAMAS LEGAIS

PARQUINHO CYBER

Música, vídeo e brincadeiras são os principais ingredientes da série Gus, que a Creative Labs desenvolveu para a criançada. Composta por três títulos em CD-ROM, a série tem como personagem principal o cachorro Gus, que leva a molecada para cinco diferentes playgrounds em *Gus Goes to CyberTown*. Quebra-cabeças, brincadeiras para aprender a soletrar palavras e reconhecer figuras seguram a onda dos baixinhos com músicas cantadas por crianças.

Em *Gus Goes to Cyberopolis*, Gus ganha a companhia do amigo Rae e juntos exploram coisas na cidade, como o aquário e a biblioteca. O passeio inclui dicas sobre ciência e natureza.

O terceiro CD, *Gus and the Cyberbuds, Sing, Play and Paint-A-Long*, leva as crianças a um tour pelo mundo mágico da música e permite criar cenários para as canções.

Cada CD-ROM da série, recebida com aplausos por críticos norte-americanos, custa US\$ 39,95.

Creative Labs: (001) 065-773-0233

APRENDA COM OS FLINTSTONES

Yabba-Dabba-Doo! A série infantil *Yearn to Learn*, conhecida pelos personagens da turma do Snoopy, ganhou mais um título. A mais high tech família da idade da pedra está em *Yearn to Learn - The Flintstones*, software infantil que ensina matemática, palavras e estrutura gramatical usando e abusando de jogos e brincadeiras. Tudo em inglês, claro. O programa, em CD-ROM, já está nas lojas dos EUA por US\$ 59,95.

MULTIMÍDIA BABY

A Brasoft está distribuindo no Brasil os CD-ROMs da Voyager. Entre os títulos disponíveis está *Amanda Stories*, composto por dez histórias interativas. Não tem texto, nem mistério. É só apontar o cursor e clicar para levar Inigo, o gato através de aventuras cabeludas. Recomendado para crianças desde três anos de idade. Quem tem um modem e quiser um preview do que é este CD-ROM, basta retirar do MacBBS o arquivo *Inigo Gets Out*, criado pela autora, Amanda Goodenough, no HyperCard.

Outro CD-ROM distribuído pela Brasoft é *A World Alive*, uma enciclopédia com informa-

ções sobre mais de cem animais, lotada de filmes QuickTime. Você lê sobre o habitat, a classificação e a vida de bichos como orcas, tartarugas gigantes e morcegos vampiros e ainda pode vê-los em ação. Pode também testar seus conhecimentos tentando adivinhar o bicho certo no jogo "What is That?".



Era mesmo o que estava faltando: uma enciclopédia-game

Brasoft: (011) 289-7400



Overprints & Traps



Valter Harasaki

Antes do Desktop Publishing chegar prá valer, algumas preocupações no processo de produção gráfica eram problemas de quem fosse fazer o fotolito. Bastava enviar a arte final, com indicações para fotolito e aguardar a prova de prelo para aprovar ou solicitar modificações necessárias. Você não precisava entender profundamente sobre o processo de execução do fotolito, outros profissionais especializados cuidavam para que o serviço ficasse certo. Problemas como encaixe, sobreposição de cores, qualidade do scan e *moirés* não eram de sua responsabilidade. Sua tarefa era somente enviar a arte e depois aprovar o fotolito antes de enviar à gráfica ou entregar ao cliente.

O computador agilizou a execução de publicações, popularizou o uso de bureaus de pré-impressão (de todos os tamanhos e qualidade), queimou etapas e acumulou funções. O processo de fazer o fotolito de maneira convencional foi perdendo espaço e parte da responsabilidade antes atribuída ao fotoliteiro passou a ser dividida entre o bureau e o autor da editoração. Assim, é bom conhecer algumas técnicas relativas à produção de fotolitos para identificar onde aconteceu alguma falha e evitar a necessidade de refazer mais um serviço.

TRAP Um dos principais problemas que podem ocorrer na impressão em quatro cores é exatamente o encaixe (*trap*, na língua do DTP) entre essas cores. O computador é uma máquina precisa e exata e, no processo de impressão, muita precisão pode se tornar um problema. Quando geramos um fotolito pelo computador, áreas de cores adjacentes podem ficar tão milimetricamente justas que é impossível imprimir o trabalho em uma gráfica sem que apareça um filete branco entre elas. Isso ocorre porque, nas impressoras

industriais, o papel sofre tração, é impresso uma cor de cada vez e isto somado com a velocidade de impressão muito alta, faz com que, durante o processo, ocorram pequenas deformações ou deslocamentos no papel, causando uma leve imprecisão no encaixe das cores.

Muitas vezes culpamos a gráfica pela “falta de registro” quando o problema está no fotolito gerado pelo bureau. Nos bons tempos do fotolito convencional, para compensar este problema, os fotoliteiros mudavam a exposição de cada filme, fazendo com que uma cor avançasse sobre a outra alguns décimos de milímetro. Assim se uma das cores saísse do lugar não apareceriam filetes brancos.

A solução da editoração eletrônica foi incorporar a capacidade de sobrepor uma cor a outra dentro dos programas de editoração e ilustração. Alguns softwares, como o FreeHand e o QuarkXPress, por exemplo, possuem recursos que fazem o *trap* automaticamente, através de cálculos matemáticos. Esses parâmetros podem ser ajustados, o que exige um certo nível de conhecimento sobre o assunto. Há também um método simples para se fazer um *trap* manual, quando o programa não o faz automaticamente. Basta criar uma linha fina (*hairline*) que seja a soma das duas cores entre as duas áreas.

OVERPRINT e KNOCKOUT Outro erro comum é o uso de sobreposição (*overprint*). Quando um texto ou desenho com linhas finas de cor escura (normalmente preto) era impresso sobre um fundo claro, os fotoliteiros convencionais faziam com que o preto simplesmente fosse impresso sobre o fundo colorido, sem fazer nenhuma reserva, garantindo a legibilidade. No DTP, é preciso tomar cuidado para que não ocorram reservas desnecessárias, isto é, o preto “furar” a cor de fundo. O lugar onde está o preto sai vazado nos outros fotolitos (ciano, magenta e amarelo). Se não nos prevenimos em relação a este problema, os resultados podem ser “fantasmas” que tornam os textos ilegíveis ou os desenhos incompreensíveis. Alguns softwares fazem isso automaticamente, se não, os ajustes devem ser feitos manualmente. Uma maneira é criar um preto que contenha a cor de fundo, ou seja, para um fundo amarelo 80%, criar na palette de cores um preto que seja preto 100% mais Amarelo 80%. O hábito de “calçar” o preto com outras cores (azul, principalmente) é

recomendado também quando você está imprimindo uma página onde ele é predominante, porque resulta em um fundo preto muito mais brilhante e uniforme.

Tudo isso, para quem está começando a se aventurar na editoração eletrônica, pode parecer muito complicado e esotérico. E é mesmo! Mas você não precisa se preocupar com isto. Todos estes problemas são do conhecimento dos fabricantes de softwares e dos bureaus, por isso, você não precisa se tornar um expert em fotolitos. Tentar fazer “experiências” com *trap* invariavelmente vai causar mais dor de cabeça do que deixar tudo no *default* e nas mãos do bureau. O fundamental é que você sempre imprima na impressora laser a separação de cores para conferir os resultados e observar se o *overprint* está overprintando e o *knockout* está knockoutando.

É importante saber que estas técnicas existem para, na hora de um erro fatídico, poder identificá-lo na prova de impressão e conversar com seu bureau sobre qual a melhor maneira de proceder para evitá-lo. Você pode pedir ao bureau que passe a você os melhores parâmetros de acordo com o equipamento que possui ou, melhor ainda, deixar nas mãos dele a execução desse serviço, normalmente realizado com softwares mais específicos, como o TrapWise, da Aldus. €

SPREAD OU SPREAD?

Como a maioria dos softwares utilizados em DTP no Brasil são em língua inglesa, muita confusão ocorre com os termos usados em português e inglês. Por exemplo, **trap** é o encaixe que existe entre cores adjacentes no fotolito. **Trapping**, no entanto, não é o resultado de filmes com *trap*, e sim o resultado do encaixe resultante da tinta – não do filme – no papel (ex.: *trappings* maiores ocorrem em papéis mais absorventes). E pra complicar mais, alguns softwares usam palavras diferentes para designar a mesma ferramenta ou palavras iguais para designar efeitos diferentes. Se você for ajustar o *trap* do filme no FreeHand, deve selecionar um valor no campo Spread antes de imprimir. Porém no QuarkXPress, se selecionamos Spread, quer dizer que queremos imprimir páginas duplas. Na dúvida, consulte sempre o manual do seu programa. Eis outros termos usualmente encontrados.

Knockout: é a impressão com reservas de cor, ou seja, a tinta sempre imprime no papel branco e não sobre tintas. É o oposto de *overprint*.

Choke: técnica de criar *trap* quando a figura avança sobre o fundo colorido.

Spread: é criar um *trap* fazendo com que o fundo colorido avance sobre a figura.

O QUE É TRAP?

Figura 1

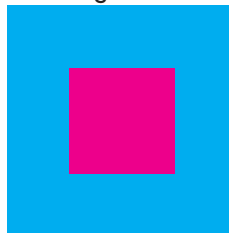


Figura 3

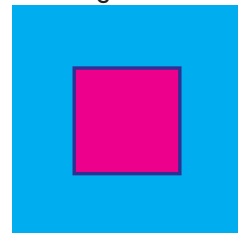


Figura 2



Figura 4



As figuras 1 e 2 estão sem *trap*. As figuras 3 e 4 representam exageradamente como funciona o *trap* (encaixe). O espaço vazado no fundo deve ser menor que o tamanho do objeto (figura 4).

O QUE É OVERPRINT?

Figura 1



Figura 3



Figura 2



Figura 4



As figuras 1 e 2 estão *knockout*, ou seja, sem *overprint*. As figuras 3 e 4 representam o *overprint* (sem reserva). O *knockout* (reserva) pode gerar efeitos inconvenientes, como o surgimento de filetes em volta do objeto (figura 1).

MEU PRIMEIRO STACK



Rosa Freitag



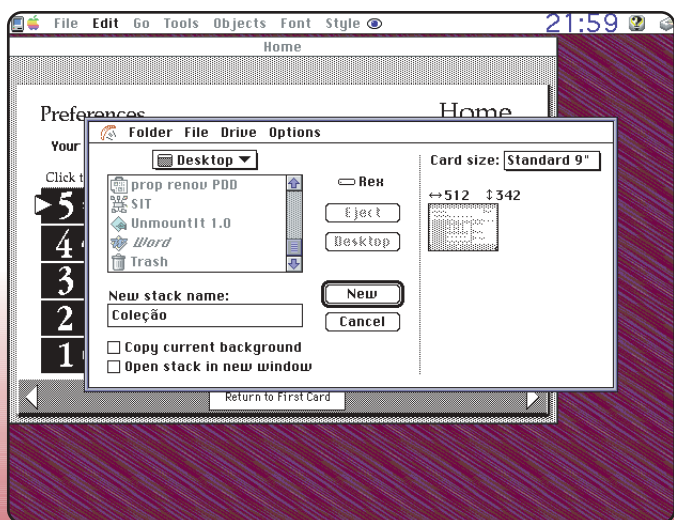
Vamos criar um *stack* para catalogar coleções de discos ou CDs. Se você quiser catalogar outras coisas, após a criação do *stack*, é fácil fazer mudanças, mudando apenas o nome dos campos.

1. Abra o HyperCard. O *Home stack* aparecerá. Clique na seta para a esquerda do teclado, escolha Last no menu Go ou dê ⌘-4. O *card Preferences*, o último *card* do *Home stack*, aparecerá.

2. Escolha o user level 5 (Scripting).

3. Do menu File, escolha New Stack.

4. Dê um nome para o *stack*, "Coleção", por exemplo.



5. No menu *card size*, escolha o tamanho standard 9.

(Vamos respeitar donos de gracinhas como o Classic). Deixe os outros boxes em branco.

6. Clique New ou dê Return.

Quando você cria um novo *stack*, automaticamente três elementos são gerados: o *stack*, um *background* e o primeiro *card*.

Cada *card* num *stack* é composto de duas camadas (*layers*): a *card layer* e a *background layer*. Você vê elementos de ambas as camadas quando olha um *card*, como se o *card layer* fosse uma camada transparente na frente da *background layer*. Cada camada contém seus próprios botões, campos e gráficos.

A camada do *background* é uma área para elementos em comum. Cada *card* pertencente ao mesmo *background* tem os mesmos botões, campos e gráficos na sua *background layer*. Se você colocar um botão no *background*, esse botão estará presente em todos os *cards* desse *background* – você não precisa recolocá-lo em cada *card*. O *stack* "Coleção" tem apenas um *background*, então todos os *cards* que você criar irão compartilhar esse *background*.

7. Escolha Background do menu Edit (ou ⌘-B).

Vão aparecer listinhas na barra de menu, indicando que você está trabalhando no *background*.

Quando você está trabalhando no *background*, você não pode ver nenhum dos elementos da *card layer*. Use o comando ⌘-B para alternar a visão da *card* e da *background layer*.

FINALMENTE O PRIMEIRO SCRIPT!

Sempre que você ver uma casinha num *stack*, basta clicar nele que você irá para o Home stack.

Home é um ponto de referência necessário para a navegação entre vários *stacks*. Vamos então criar um botão Home:

8. Certifique-se de estar trabalhando no *background* (listinhas).

Se não estiver, dê ⌘-B. Escolha a ferramenta Button do menu Tools (a segunda do alto). Se quiser, destaque a paleta tools.

9. Com o cursor no *card*, segure a tecla ⌘ - o cursor transforma-se em uma cruzinha. Enquanto pressiona a tecla ⌘, clique o mouse e arraste para criar um botão de mais ou menos 2 cm. Solte o mouse quando o botão estiver do tamanho desejado.

A linha pontilhada demonstra que o botão está selecionado.

10. Mova o botão para o canto direito inferior (posicione o cursor no centro do botão e arraste-o).

11. Clique duplamente o botão para acessar a janela de informações, ou escolha Button Info do menu Objects.

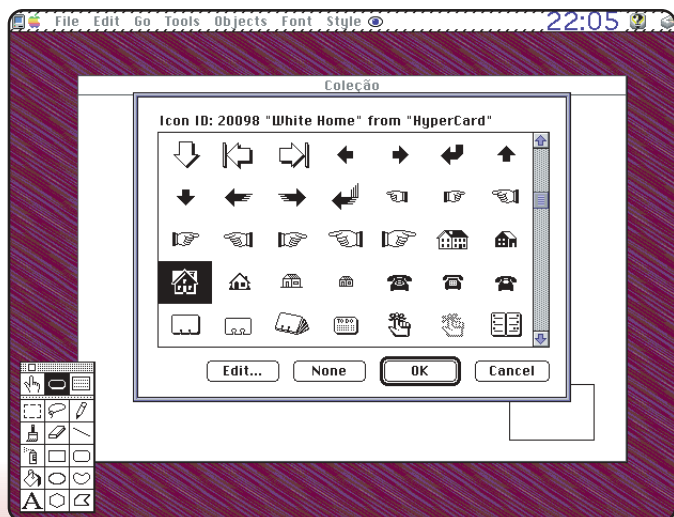
12. Digite Home como Button Name.

13. Clique a Auto Hilite box.

14. Não clique na box Show Name. Ao invés do nome, vamos dar um ícone ao botão.

15. Clique Icon.

16. Escolha um dos ícones de casinha.



17. Clique OK.

Agora vamos escrever o script para esse botão:

18. Certifique-se de que a ferramenta de botão está selecionada. Dê dois cliques no botão.

19. Clique no botão Script. O editor de scripts se abrirá. Vamos digitar um comando:

20. Embaixo do *on mouseup* já escrito, digite: **go to stack "Home"**. Se a sua versão do HyperCard for antiga, digite:

```
on mouseup
go to stack "Home"
end mouseup
```

21. Dê Enter.

22. Vamos ver se funciona. Dê ⌘-B para voltar à *card layer*. As listas devem desaparecer, indicando que você está na *card layer*.

23. Selecione a *browse tool* (mãozinha) e clique no Home botão. O Home *stack* aparecerá. Bem-vindo!!

E DAÍ??

Calma. Agora vamos criar campos para podermos catalogar toda a informação.

Abra novamente o *stack* Coleção. Primeiro, vamos colocar os campos no *background*.

24. ⌘-B. Listinhas na barra de menu.

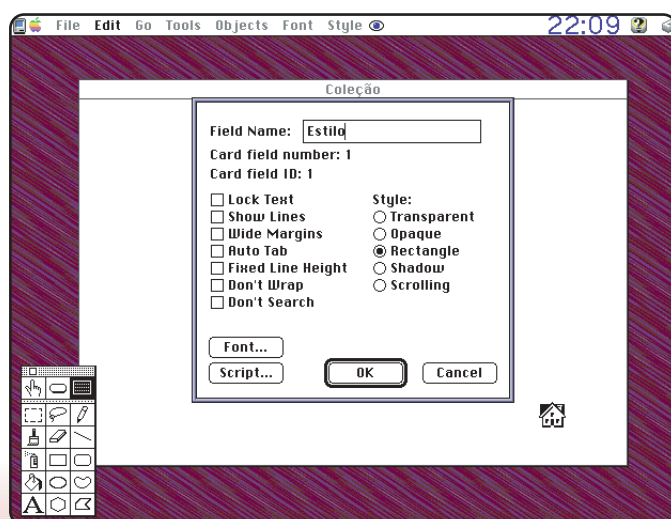
25. Escolha a ferramenta de campo. A terceira à direita, no alto.

26. Pressione a tecla ⌘, aperte o mouse e arraste para criar um novo campo com a altura de uma linha e uns 8 cm de comprimento.

27. Mova o campo, clicando no centro, até o alto.

28. Dê dois cliques no campo para ver a janela de Info.

29. Digite Estilo como *field name*.



30. Escolha o estilo *rectangle*.

31. Clique o botão Font.

32. Escolha a fonte e o tamanho. Quem sabe Times 14...

33. Dê OK.

34. Vamos criar mais três campos, para artista, título e notas.

35. Com a ferramenta de campo selecionada, aperte simultaneamente as teclas Option e Shift, posicionando o cursor no centro do campo Estilo. Arraste para baixo. Assim você cria uma cópia exata de um campo ou botão.

36. Agora é só mudar o nome. Dê dois cliques no novo campo e dê-lhe o nome de Artista.

37. Use a mesma fórmula para criar os campos Título e Notas.

38. O campo Notas deve ser maior: clique num canto e arraste até que ele fique um quadrado de 8x8cm. Dê dois cliques e mude o Style para Scrolling.

39. Pronto! Agora você já pode digitar texto nos campos. Dê ⌘-B para voltar à *card layer*. Esse é o primeiro e único *card* no *stack*. Certifique-se de que não há listinhas na barra de menus.

40. Selecione a mãozinha. Clique no campo Estilo e digite o tipo de música do primeiro álbum a ser classificado: for-rock, metal-baba, manguê beat etc. Não dê Return.

41. Aperte a tecla Tab. O ponto de inserção moverá para o próximo campo: o campo Artista. Digite o nome do artista do jeito que você quiser que ele apareça numa lista alfabética. Ex.: Johann Sebastian Bach deve ser digitado Bach, Johann Sebastian.

42. Aperte a tecla Tab para abrir o campo Título. Digite o nome do álbum.

43. Se quiser, aperte Tab de novo para abrir o campo Notas e digite os nomes das músicas, apertando Return após cada uma, ou qualquer outra informação sobre esse álbum.

MAIS CARDS NO STACK

44. Escolha NewCard do menu Edit. Ou ⌘-N.

45. Digite os dados sobre outro álbum nos campos desse novo *card*.

46. Repita essa operação para adicionar quantos *cards* quiser ao *stack*.

BOTÕES PARA NAVEGAÇÃO

Botões para Previous e Next

47. ⌘-B para trabalhar no *background*. Listinhas nas barras de menus.

48. Escolha a ferramenta de botão.

49. Segure a tecla ⌘, arraste para criar dois novos botões transparentes. Deixe-os do mesmo tamanho que o botão Home.

50. Posicione os novos botões lado a lado, perto do botão Home. Arraste-os clicando no centro.

51. Dê dois cliques no botão da direita. A janela de Info aparecerá. Dê-lhe o nome de Next.

52. Clique Icon. Escolha um ícone que aponte para a direita. Pode ser uma seta ou dedo.

53. Clique OK.

54. Dê dois cliques no botão da esquerda. Dê-lhe o nome de Previous, escolha um ícone que aponte para a esquerda, de preferência um par para o botão Next. Dê OK.

SCRIPTS

55. Dê dois cliques no botão Next.

56. Clique o botão Script. Abre-se o editor de scripts.

57. Digite: **go to next card**

O script completo deve ser assim:

on mouseup

go to next card

end mouseup

58. Aperte Enter.

59. Dê dois cliques no botão Previous. Clique Script.

Digite: **go to previous card**. O script completo:

on mouseup

go to previous card

end mouseup

Aperte Enter.

60. Vamos testar. ⌘-B para voltar à *card layer*.

61. Selecione a Browse Tool e clique o Botão Next.

Você irá para o próximo *card* no *stack*.

62. Clique o botão Previous.

Você irá para o *card* anterior.

EFEITOS VISUAIS

63. Selecione a ferramenta de botão e dê dois cliques no botão Next.

64. Clique o botão Effect. Escolha *scroll left*. Aperte fast. Clique OK.

65. Repita a operação para o botão Previous, mas escolha o efeito *scroll right*.

Teste os botões.

PARA PERCORRER RAPIDAMENTE OS CARDS

66. Dê dois cliques no botão Next. Clique Script.

67. Selecione a palavra *mouseup* na primeira linha. Substitua por *mouseStillDown*.

68. Mude também a última linha do script, de *mov-*

seup para *mouseStillDown*.

69. O script deve star assim:

```
on mouseStillDown
visual effect scroll left fast
go to next card
end mouseStillDown
```

Tradução: enquanto o botão do mouse estiver pressionado produza um efeito visual e vá para o próximo *card*.

70. Dê Enter.

71. Vamos testar: clique o botão Next e solte rápido o mouse.

Você irá ao próximo *card*, como antes.

Agora, clique novamente, apertando o mouse no botão pronlogadamente.

Até você soltar o mouse, você vai passar por vários *cards*.

72. Repita a operação para o botão Previous.

NUMERAÇÃO

Vamos criar um campo que colocará automaticamente o número do *card* no *stack*.

73. ⌘-B para trabalhar no *background*.

74. Selecione a ferramenta de *field*. Segure a tecla ⌘ para criar um campo com a altura de um linha e comprimento de uns 3 cm. Mova o campo para qualquer espaço vazio no *background*.

75. Dê dois cliques no campo, dê-lhe o nome de Label, escolha o *style rectangle*. Dê OK.

76. Do menu Objects, escolha *Stack Info*.

77. Clique o botão Script. Digite:

```
on opencard
put "Disco" && the number of this card into
background field "Label"
end opencard
```

(a segunda e a terceira linha devem ser digitadas como uma única linha, sem Return).

78. Aperte Enter.

79. ⌘-B para voltar à *card layer*.

80. Testando. Selecione a *browse tool* e clique o botão Next várias vezes, observe a palavra *card* e o número de cada *card*...

CLASSIFICANDO

Vamos criar um botão para classificar alfabeticamente os *cards*, em três categorias: Estilo, Título ou Artista.

81. ⌘-B para trabalhar no *background*.

82. Do menu Objects, escolha New Button.

83. Dê dois cliques, dê-lhe o nome Classificar e selecione Auto Hilite. Certifique de que a opção Show Name está selecionada.

84. Clique Script. Digite o seguinte script:

```
on mouseup
answer "Classificar como?" with "Estilo" or
"Titulo" or "Artista"
put it into sortReply
sort by background field sortReply
end mouseup
```

(a segunda e a terceira linha devem ser digitadas como uma única linha, sem Return).

85. Dê Enter.

86. Arraste o botão para o lado direito.

87. Testando: aperte ⌘-B, voltando à *card layer*.

Selecione a *browse tool* e clique o botão Classificar.

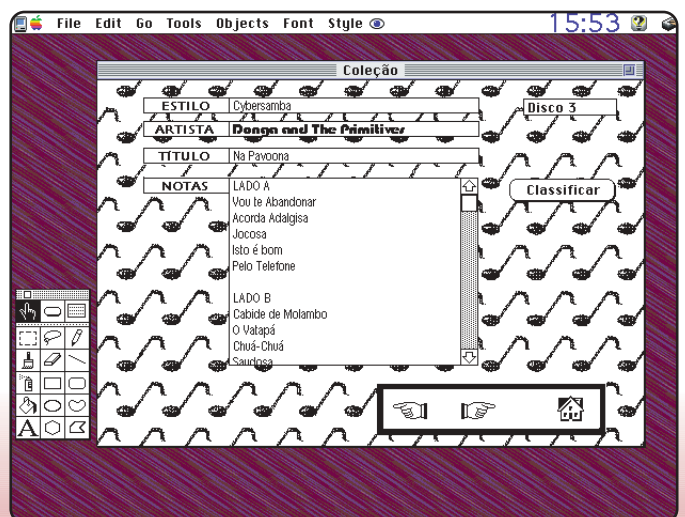
88. Clique Artista.

O HyperCard reordenará os *cards* no *stack* alfabeticamente de acordo com o conteúdo do campo Artista.

Teste o botão Classificar com as outras categorias...

COLOCANDO DESENHOS E PICTS

Use as Paint tools da paleta para desenhar em preto-e-branco em qualquer *card*. Com a ferramenta de texto, escreva no *background* os nomes dos campos. Você pode importar PICTS, copiando (⌘-C) do Photoshop e colando (⌘-V) no HyperCard, mas o resultado será em preto-e-branco. Para colocar fotos coloridas, use o *stack* Color Tools que vem com o HyperCard 2.2. Quem tiver versões antigas do HyperCard, pode usar o PictureXCMD que está no *stack* Power Tools. Abra o *stack* e siga as instruções.



Aqui termina a primeira série de aulas de HyperCard da MACMANIA. Em breve voltaremos com novos projetos e scripts mais avançados. Os interessados em tirar dúvidas e sugerir idéias para incrementar stacks podem escrever para a redação da MACMANIA, coluna Multimídia. 🍏



PORTO SEGURO

Tecnoquality

Preço: R\$ 45,00

Configuração: Mac colorido, System 7.0 ou posterior, CD-ROM de dupla velocidade, 8Mb de RAM

Intuitividade:



Interface:



Diversão:



Custo/Benefício:



O primeiro CD-ROM híbrido (roda em MAC e PC) produzido no Brasil trata justamente do lugar onde nasceu nosso caro gigante adormecido: Porto Seguro, Bahia. O CD da Tecnoquality é um roteiro animado para quem pretende visitar as antigas terras dos índios Pataxós, pisadas por Pedro Álvares Cabral e seus marinheiros, e transformadas nos últimos 20 anos em refúgio dos estressados pela vida nas metrópoles. Além de multiplataforma, a edição é bilingüe com textos e narração em português e inglês. Como todo guia turístico que se pre-

ze, este também se concentra em fazer o lugar mais bonito do que é. Nesse aspecto, cumpre plenamente seu papel. As imagens mostradas ao longo do passeio virtual são uma sequência de cartões postais, que começam já na terceira tela. A maioria dos quadros do CD-ROM são acompanhados de música. Seis faixas (cinco, porque uma traz narração sobreposta) podem ser ouvidas também num CD player de áudio.

O que se descobre logo de saída é uma interface simpática e bem cuidada. O menu principal dá acesso a seis submenus: praias, sítios históricos, cultura, serviços, lazer e um dedicado aos índios pataxós. A quantidade de informações rende mais de uma hora de exploração. Nesse tempo, dá para conhecer tanto as atrações principais do lugar como também ter dicas sobre passeios menos óbvios, como caminhadas ou visitas ao arquipélago de Abrolhos. Também se conhece os projetos ecológicos e culturais sendo desenvolvidos na área de Porto Seguro, além de danças, música, comidas e até mesmo livros lançados por escritores locais.



Chega de trabalhar, vamos todos pra Pitinga

O menu das praias apresenta um mapa da região. Escolhe-se a praia desejada e, a partir dela, pode-se visitar as seguintes clicando em uma rosa-dos-ventos. Algumas das praias, além das fotos, têm filminhos em QuickTime que servem para dar uma ideia do "clima" típico das mesmas. Vários desses filminhos também servem de exemplo nas opções do menu de lazer, que faz uma amostra das diversões cujos endereços são encontrados no menu de serviços. Este último é bem extenso, incluindo de lojas e restaurantes a farmácias e caixa automáticos, com os telefones para acesso local ou interurbano. Para quem quer se orientar, mapa é o que não falta no menu do sítio histórico. Há até um guia das ruas da cidade de Porto Seguro e animações que explicam como chegar aos pontos principais da região.

No passeio pela primeira edição de Porto Seguro, ainda dá para tropeçar em alguns problemas. Falta uma ligação do mapa da cidade com os muitos endereços relacionados em serviços.

Outro problema é que não há opção de impressão das listas de endereços – apenas textos sobre a história do descobrimento podem ir para o papel. Nota-se também que, se alguns assuntos foram bastante pesquisados, faltaram aqui e ali dados sobre outros. O carnaval, por exemplo, é muito elogiado em texto, mas tem apenas três fotos como exemplo. São detalhes que merecem revisão em uma próxima edição.

Marcos Smirkoff



As maravilhas naturais de Porto Seguro são mostradas em toda a sua exuberância

INFO MAC

Performa 475

Foto: Ricardo Teles



FICHA TÉCNICA

Processador	68LC040
Velocidade	25MHz
Memória	4Mb de RAM (soldados na placa), expandíveis até 36Mb
Slots de memória	1 SIMM de 72 pinos
Armazenamento de dados	Disco interno de 160 ou 250Mb
Capacidade de expansão	Um slot LC PDS
Saídas	Duas seriais, uma ADB, uma saída de vídeo, uma SCSI, entrada (mono) e saída (estéreo) de som, microfone embutido
Monitor	Suporta todos os monitores Apple
Saídas de rede	LocalTalk embutida
Dimensões	7,4 x 31 x 38,9cm
Peso	4 kg

PRÓS

- É o Mac mais barato que existe
- Tem *upgrade* para o PowerPC 601

CONTRAS

- Tem apenas um slot de expansão
- Não tem coprocessador matemático
- Não tem espaço para CD-ROM interno

BENCHMARK

Compare a velocidade da CPU do Performa 475 com a de outros Macs:

Ilci	0.7	
Performa 475 (Quadra 605)	1.0	
Quadra 700	1.1	
LC 575	1.3	
Performa 630	1.3	
Power Mac 6100 (emulado)	1.2	
Power Mac 6100 (nativo)	6.28	

O fusquinha dos Macintoshes

Durante os últimos anos, a Apple lutou para apagar a imagem que o Macintosh conquistou nos anos 80, de ser um computador revolucionário com um preço pra lá de aristocrático. Primeiro vieram os Macs LC, mas que acabaram sendo descontinuados por serem muito anêmicos para competir com um 486. Esse objetivo foi conseguido com o Quadra 605 – que agora passa a ser vendido por aqui como Performa 475.

É o Mac que apresenta a melhor relação custo/benefício para quem quer ter um computador em casa, fazer pequenos trabalhos de editoração ou informatizar uma pequena empresa. É uma máquina bastante rápida para o usuário comum – aquele que se dá por satisfeito com um processador de texto, uma planilha, um banco de dados e um monte de joguinhos. A placa de *upgrade* para o PowerPC lhe dá uma sobrevida interessante, apesar de sua velocidade ficar abaixo da de um Power Mac 6100.

As coisas complicam quando o usuário começa a sonhar mais alto, o que é comum entre os macmaníacos. Multimídia, Desktop Video, ilustração 3D, animação ou manipulação de imagens em alta resolução não são a praia do Performa 475. Seus primos maiores, os Performas 630 e 575, seguram muito melhor o barco. E, em alguns casos, partir para um Power Mac é inevitável.

Mesmo assim, este modelo é o Mac para quem nunca teve um Mac. Se você depois quiser partir para vôos maiores, sempre vai arranjar um lugar para ele, seja com as crianças, com a mãe ou com a secretária.

SIMPATIPS

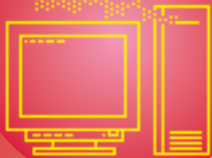


IMAGENS SERRILHADAS

Caixas de imagem com fundo *none* no Quark podem estragar seus TIFFs na hora de imprimir. Deixe sempre as caixas com fundo branco, para evitar imagens serrilhadas. Para garantir resultados ainda mais fiéis, salve as imagens em EPS no Photoshop.



HARD TIPS



Esta seção apresenta dicas que alteram o sistema operacional do Mac e, consequentemente, podem danificar seus dados. Becte seus arquivos e utilize o ResEdit somente em cópias, nunca nos documentos originais. A dica abaixo não é suportada pela Apple.

CONTROL STRIP EM MAC DE MESA

Uma das novidades do System 7.5 é o Control Strip, um acessório para PowerBooks composto de uma barra com ícones que permite várias funções, como ligar o AppleTalk e regular o som do Mac, sem precisar ir até o Control Panels. Se você instala o sistema com o Easy Install, o Control Strip é instalado automaticamente, apesar de não funcionar em Macs de mesa. Há, porém, uma maneira de fazer o Control Strip funcionar em Macs de mesa, com uma pequena ajuda do ResEdit.

- 1 - Abra o Control Strip com o ResEdit.
- 2 - Abra com um duplo clique a Resource SDEV.
- 3 - Dentro dela, selecione a Resource com o ID-4064 e aperte a tecla Delete.
- 4 - Salve as mudanças, instale o Control Strip no Control Panels e restarte.

Assim você terá acesso a três módulos do Control Strip (Sound Volume, AppleTalk e File Sharing). Existem também módulos extras que podem ser instalados, bastando colocá-los na pasta Control Strip Modules. Você encontra vários deles no CD-ROM SHAREMANIA, que inclui também o Control Strip Patcher, que faz toda essa maracutaia instantaneamente.



ATALHO PARA ALTA RESOLUÇÃO

Ir até o Preferências para pedir que o PageMaker mostre as imagens em alta resolução acaba com a paciência de qualquer um. Há um atalho bem simples para fazer isso. É só segurar a tecla Command enquanto o programa redesenha a tela.



FILTROS COM POUCA RAM

Não há nada pior que trabalhar com o Photoshop em Macs com pouca RAM.

Em casos de emergência, quando um filtro não funciona por falta de memória, separe os canais RGB (ou CMYK) e aplique o filtro um canal por vez.



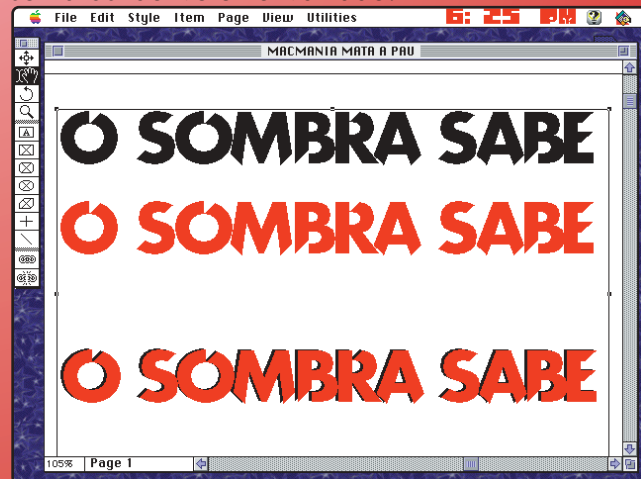
COPIANDO DA MAÇÃ

Além do Scrapbook, existem outros itens do Apple Menu que podem ser copiados e colados em outros programas. Dois muito úteis são o Alarm Clock e a calculadora. Basta dar Copy (⌘-C) e Paste (⌘-V) e você nunca mais vai errar contas e datas de cabeçalho. Além destes, você pode copiar também informações do KeyCaps e do Note Pad.



SOMBRA E ÁGUA FRESCA

Fazer títulos com sombrinha no QuarkXPress é bico! Digite o texto, copie (⌘-C) e cole (⌘-V) uma linha abaixo. Depois, pinte a segunda linha e chame a janela Formats (⌘-Shift-F). Coloque 1 ponto como valor do *Left Indent* e do *Leading*. Altere os valores desses campos para obter sombras de volume variado.





A PRIMEIRA NOITE DE UM HOMEM

DAVID DREW ZINGG

Um gato tem sete vidas e o Tio Dave está modestamente tentando ter pelo menos duas. O último Natal marcou o começo da minha segunda. No 21º aniversário dos meus cinquenta anos, eu ganhei as ferramentas que me ajudarão a começar uma nova existência: 1) uma Mountain Bike vermelha brilhante feita pela Giant e 2) um Power Mac bege fosco feito pela Apple.

Audaciosamente imaginei que um tonto como eu, capaz de pedalar com segurança uma Giant vermelha pelo Ibirapuera, conseguiria navegar pelo amigável Desktop em um Power Mac, certo?

Errado. Eu vinha sofrendo ataques fulminantes de informação, uma doença pouco conhecida que causa uma vontade irresistível de rapidamente se tornar parte de uma estranha tribo conhecida como Nerds. No meu caso, eu sonhava com uma posição ainda mais alta – eu planejava alcançar o posto de Hacker. Mesmo que os apóstolos nunca tenham ouvido falar de Steve Jobs, eles sabiam das coisas quando alertaram que a ambição desmesurada leva ao fracasso. Para lhe dar uma idéia de como estou longe de me tornar um piloto de Desktop licenciado, Joãozinho, basta dizer que eu escrevo esta confissão em uma Canon Typestar II. Ainda não consegui nem fazer meu Jumbo 7100 conversar com minha LaserWriter. Esta triste situação, é preciso dizer, não é culpa das pessoas amigáveis que vararam madrugadas programando algo chamado System 7.5. O problema parece ter muito mais a ver com outras pessoas amigáveis chamadas Mamãe e Papai, que programaram algo chamado System David Drew Zingg.

Este último sistema aparentemente não é compatível com nosso amigo 7.5. Nem tu-

do está perdido, no entanto. Rola na Internet um papo de que alguns programadores estão trabalhando em um projeto com o nome código de DDZ Exchange, que permitiria ao referido idiota finalmente ligar seu equipamento. Daí pra frente, tudo ficaria fácil para o descerebrado Tio Dave. Os gênios por trás do DDZ Exchange têm um cronograma otimista para a curva de aprendizado de DDZ com seu Power Mac. Eles acreditam piamente que lá por 1996 eu já terei aprendido como ligar e desligar os balões de Help. Depois disso, tudo ficará cada vez mais fácil.

1999: Zingg aprende a usar os Stickies.
2001: No ano homônimo do filme de Stanley Ku-

Uma das coisas que eu descobri sobre o computador é que ele não é uma coisa nova. O computador, na verdade, foi inventado cerca de cinco mil anos atrás pelos chineses. Os chineses foram pioneiros extremamente criativos em quase tudo. Eles foram os primeiros a colocar cachorros no cartão, por exemplo.

O primeiro computador era chamado de "ábaco", que é uma antiga palavra grega. (Foi assim que a Grécia antiga ficou com o crédito de inventar a civilização. Quando algum povo inventava algo, os gregos antigos vinham correndo em suas bigas e davam um nome para ela.)

Nós não sabemos quem inventou o segundo computador. Se algum grupo étnico aí fora quiser o crédito, por favor se pronuncie. Mas cuidado com os gregos antigos. Os computadores de hoje, como o Power Mac, podem fazer qualquer coisa, de arruinar sua conta bancária a derrubar um míssil nuclear em sua sala. Computadores nos poupam uma enormidade de tempo. Para fazer os cálculos que um computador faz em uma hora, 400 matemáticos teriam que trabalhar 24 horas por dia durante 600 anos. Pode demorar muito mais se você deixar eles saírem para ir ao banheiro. Os Big Macs



Foto: Ricardo Teles

brick, DDZ descobre o "Jigsaw Puzzle" e passa os quatro anos seguintes tentando montá-lo, sem sucesso.
2023: Em seu centésimo aniversário, uma fisicamente fraca, mas mentalmente determinada sômbra do que um dia foi o Tio Dave descobre o comando Shut Down e, finalmente, consegue desligar seu Mac pela primeira vez em longos 28 anos e parte definitivamente para a Grande Sala de Computadores do Céu.

Esta nova influência em minha vida (o grande e mau PowerTrecos) levou o Velho Nerd Dave a refletir sobre o profundo significado desta coisa conhecida como "o computador".

(como o meu) são capazes até de conversar.
Tio Dave: Oi, como vai você?
Big Mac: Tudo bem, e você?
Tio Dave: Tudo bem. Você sabe jogar sinuca?
Big Mac: Não. Você sabe quanto é 7.347 dividido por 52?
Tio Dave: Não.
Big Mac (rindo triunfante): É 141,28846.
Tio Dave: Acho que eu vou sair pra jogar sinuca. A verdade é que os computadores estão dominando o mundo. De noite, eles conversam entre si em código binário.
Primeiro computador: Aquele palhaço do Dave ainda está tentando me ligar.
Segundo computador: Não precisa se preocupar, ele nunca vai conseguir nos entender. Seu videocassete continua piscando as 12:00! 🐼