ANO 5 Nº52 1998 R$ 5,00

BOOKMAKERS

MACMANIA

A REVISTA DO MACINTOSH



Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco & Mario AV*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco Zito*
Contato: *Bianca Quevedo*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx, Hans Georg, Ricardo Teles*

Capa: *Foto: Andréx*
Photoshop: Mario AV
Idéia: Tony de Marco

Redator: *Márcio Nigro*

Revisora: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, David Drew Zingg, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, J. C. França, João Velho, Luiz F. Dias, Luiz Colombo, Pavão, Mario Jorge Passos, Néria Dejulio, Rainer Brockerhoff, Renato Yada, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner, Tom B.*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Prol*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000
Rio de Janeiro – RJ – Fone: (021) 575-7766

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

Find...

MACMANIA é uma publicação mensal da
Editora Bookmakers Ltda.
Rua Chuí, 21 – Paraíso
CEP 04104-050 – São Paulo/SP

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br

A MACMANIA surfa na Internet pela **U-Net** *(0800-146070).*
MACMANIA na Web: www.macmania.com.br

As Cartas Não Mentem

Ethernet é fogo

Olá, sou assinante da MACMANIA desde a primeira revista e, pela primeira vez, vou perturbar vocês. Estou com um probleminha. Depois de ler o artigo "Monte sua rede Ethernet" (MACMANIA 45), quando tentei alterar o AppleTalk para Ethernet veio o seguinte erro: An error occurred attempting to use Ethernet. Make sure your network connections are correct. Será que queimei minha saída Ethernet?

Alvaro H. Vianna - RJ
ahvianna@openlink.com.br

Não se desespere, Alvaro. Essa mensagem pode ser causada por um monte de coisas. O mais provável é que seja um problema no cabo, não no computador. Cheque se o cabo está em condições adequadas e bem conectado, e ainda se o hub ou terminação da rede está normal. A mensagem de erro em questão normalmente é apresentada quando o computador não "sente" o sinal do hub. Ou seja, o Mac está desligado e você conecta o cabo da rede no computador ao hub. A partir desse momento o hub passa a alimentar o cabo com um sinal. Quando você liga o computador, ele verifica se há o sinal do hub. Se sim, ele também passa a alimentar com um sinal os outros fios do cabo. Quando isso acontece, a maioria dos hubs acende um led (luzinha) que indica esse sinal. Quando você vai ao painel de controle e pede para passar da porta serial para a Ethernet, ele faz a mesma verificação e, quando não encontra o sinal, apresenta essa mensagem de erro. Outro motivo, mais raro, é ter algum problema na porta Ethernet. É difícil queimar a Ethernet apenas na ligação dos cabos. O único meio de fazer isso seria ligar a ponta que vai no hub na tomada 110 V... É bem provável que algo esteja errado na ponta da rede e não no computador. Recomendamos um teste com um outro Mac qualquer. Se rolar a conexão, então é hora de começar a se preocupar um pouco mais.

Cookies intragáveis

Aprecio muito o trabalho de vocês: além de bem apresentado, o que é fundamental, tem sempre novas dicas para todo tipo de usuário Mac, dos poka a muitaprática. Continuem assim!!
Dúvidas, tenho muitas. Mas vão agora apenas algumas que têm me incomodado:
1) O que são os "cookies" que insistem em se oferecer quando você quer entrar em determinados sites? Só sei que são persistentes, perturbam a cada 5 segundos para você aceitá-los até que você cansa e dá um OK. Isso é seguro? E pra que servem?
2) Como faço para usar uma imagem minha qualquer e transformá-la em desktop picture do tamanho da tela? O máximo que consegui foi fazê-la virar um pattern, estilo tijolinho, repetida pequenininha.
3) Tenho usado o Netscape para mandar emails. Quero mudar para o Claris Emailer para me organizar melhor, mas quero levar junto a minha correspondência antiga. Como fazer?

Ruth Verde Zein
verdezein@u-netsys.com.br

1) Cookies servem para que o site saiba se você já navegou por ele alguma vez. Alguns sites usam cookies para que você não tenha que digitar uma senha toda vez que entra nele. Não há motivos para você ter medo de utilizá-los, a não ser que você seja uma pessoa extremamente paranóica.
2) Se você está com o Mac OS 8 é fácil, basta arrastar uma figura em GIF, JPEG ou PICT para cima do painel Desktop Pictures. Nos sistemas anteriores você vai precisar de um shareware como o Décor.
3) Infelizmente não vai dar pé. O Netscape exporta o Address Book, mas num formato esquisito que só ele entende.

Índice

Cartas 4
Tid Bits 10
iMac 16
AppleDesign 28
Simpatips 37
@Mac 38
Bê-A-Bá do Mac 42
Sharewares: Emuladores 48
Dia da Criança 52
Test Drive: Monitor Philips 56
Arquivo X 58
Macintóshico 61
Ombudsmac 66

As Cartas Não Mentem

O Mac na mídia



Tarado - 1,75m, 70 kg, solteiro, não fumante, procuro computador com sistema amigável, para relação estável repleta de realizações. Vamos morder juntos a maçã do verdadeiro amor.

Parece que o pessoal da Folha de S. Paulo viajou na hora de enfeitar o anúncio do Classiline. Tá certo que o logo da Apple é lindo, mas não pode nem deve ser usado em vão.

Teste de modem 56K

Vocês já chegaram a publicar testes de modem 56K? Se sim, em que número foi?

Xavier Maureau
xavier@sol.com.br

Na Macmania 40, testamos modems de 33,6K e o que dissemos ali ainda vale: modems 56K são bacanas, mas é difícil você conseguir uma conexão dessas no Brasil. O melhor a fazer é perguntar para o seu provedor qual o modem mais compatível com o sistema que ele usa.

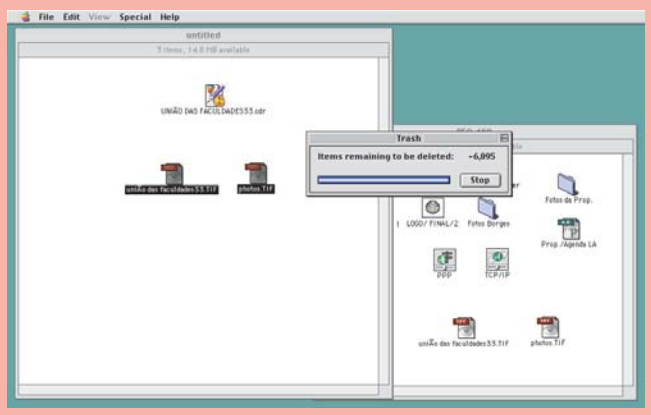
Erro de gravação

Tenho um Performa 6230CD (sistema 7.5), assim como um microfone Apple PlainTalk (o recomendado pela Apple), mas estou com um pequeno problema. Sei que, para se gravar um som no Mac, é preciso abrir o painel de controle Som e, no menu "Sons de Alerta", clicar no botão "Incluir". Deveria abrir uma janela de gravação, mas, em vez disso, aparece uma mensagem dizendo: "Ocorreu um erro durante a gravação: -228". Eu tenho dois painéis de controle de som: a versão 8.0.3, em português, e a 8.0.5, em inglês. Pode ser isso que está causando o erro?

Gustavo Batistuzzo
joseantonio@uol.com.br

O erro -228 significa que o painel de controle não conseguiu abrir o microfone. Ter duas versões do mesmo painel de controle não é uma boa idéia, provavelmente aí é que está o problema. Use o mais recente, em inglês. Se não rolar, faça o upgrade do sistema, o Mac OS 7.5.1 em português tinha um bug que causava esse erro. Para checar se o problema está no hardware, experimente colocar outro microfone para testar. ***Dica:*** *conecte um fone de ouvido de Walkman na porta de microfone e tente gravar algum som por ele. Se funcionar, está na hora de comprar outro microfone.*

Bomba do leitor



Gente, este é o mais novo problema que me apareceu. Tudo porque eu queria deletar dois arquivos de um disco de ZIP.

Marcio Vieira
mva@hydra.com.br

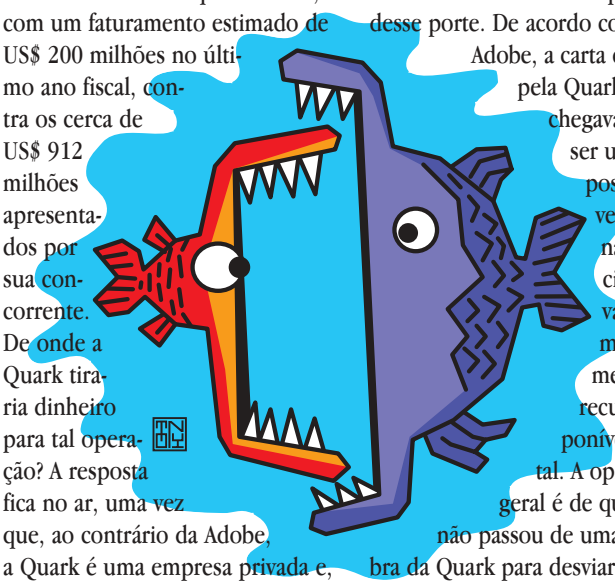
Proposta indecente

Quark faz proposta para compra da Adobe

No dia 18 de agosto, o mercado gráfico foi surpreendido com a notícia de que a Quark havia enviado uma proposta de aquisição integral ou parcial para a Adobe, sua grande rival no mercado de softwares de DTP. A negativa veio quase que imediatamente, acompanhada de uma declaração oficial da Adobe de que a oferta não solicitada foi uma atitude de má fé do concorrente.

E, realmente, o fato só coloca mais lenha na fogueira da Adobe, que atualmente luta para reorganizar suas operações, ao mesmo tempo que demite empregados e presencia uma queda em seu faturamento. A empresa atribui seus problemas financeiros às turbulências econômicas na Ásia e também às vendas decepcionantes do Illustra tor e do PageMaker.

O que chamou a atenção no caso é o fato de a Quark ser uma empresa muito menor do que a Adobe, com um faturamento estimado de US$ 200 milhões no último ano fiscal, contra os cerca de US$ 912 milhões apresentados por sua concorrente. De onde a Quark tiraria dinheiro para tal operação? A resposta fica no ar, uma vez que, ao contrário da Adobe, a Quark é uma empresa privada e, conseqüentemente, não é obrigada a divulgar publicamente seus lucros, atitude que, de fato, nunca tomou. Por isso, ninguém sabe se a Quark teria como desembolsar mais de US$ 800 milhões, que é o valor estimado de uma operação desse porte. De acordo com a Adobe, a carta enviada pela Quark não chegava nem a ser uma proposta, uma vez que não mencionava valores e muito menos os recursos disponíveis para tal. A opinião geral é de que tudo não passou de uma manobra da Quark para desviar a atenção do mercado dos novos produtos que a Adobe está para lançar, como o K-2 (ver Macmania 44), que pretende ser finalmente o Quark-killer. O que está claro é que a Quark está interessada em aumentar sua participação no mercado de aplicativos gráficos. Ela é líder no segmento high-end com o QuarkXPress, mas a Adobe tem maior participação entre os usuários low-end.



As coisas não estão realmente indo bem para a Adobe. Algumas semanas atrás, houve rumores de que a empresa iria parar de lançar produtos domésticos para usuários Macintosh, boato que foi negado pela fabricante do Photoshop. Um porta-voz da companhia declarou que, apesar de todo o processo de reestruturação por quem vem passando, a Adobe vê com muito bons olhos o estrondoso sucesso do iMac. De qualquer maneira o boato não era completamente infundado, uma vez que a empresa lançou o PhotoDeluxe 3.0 apenas para Windows e só agora, depois do iMac, está considerando lançar uma versão para Macintosh.

Personalize seus CD-ROMs

Produzir CDs em série agora é fácil com o kit da Optikal Memory, que inclui o duplicador, impressora para CDs e 50 CD-Rs (discos graváveis), com 10% de desconto sobre o preço total dos produtos. O duplicador CD-4004 (R$ 6.800), da MediaForm, é capaz de reproduzir até três CDs em apenas nove minutos, suportando os mais diferentes padrões de mercado (ISO 9660, Hybrid, CD-ROM, CD Audio, Photo CD etc.). Uma grande vantagem é o fato de o produto funcionar sem o auxílio do computador, uma vez que possui disco interno, para onde envia as informações do CD a ser copiado. A impressora jato de tinta Signature (R$1.800), da Fargo Electronics, registra textos, gráficos e fotos diretamente sobre a superfície do CD. Trabalha com resoluções de 300 x 300 ou 600 x 300 pontos por polegadas e até 16,7 milhões de cores. É possível inclusive imprimir diretamente de softwares gráficos de uso geral.

Preço: R$ 7.900

Optikal Memory: (011) 255-2616



Agora o seu becape vai ficar mais bonito e organizado

Do QuarkXPress para o browser

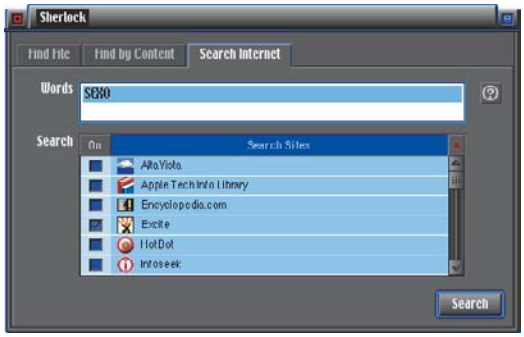
O Challenger XT 2.0, da HexMac, vem sendo apresentado como "a extensão de Web design para Quark XPress". Entre as novas funções desse plug-in (US$ 299, preço EUA) estão Cascading Style Sheets e HTML dinâmico, o que significa que o Challenger converte estilos do XPress para estilos CSS e também emprega o posicionamento absoluto e camadas do DHTML para reproduzir o layout feito no Quark num browser. Ele ainda é compatível com XLM, outra termo da moda.

HexMac:
www.hexmac.com

Um caso para Sherlock

Nova função do Mac OS 8.5 causa polêmica entre sites de busca

Alguns sites de busca na Internet não viram com bons olhos a apresentação de Steve Jobs na Seybold, evento de Editoração Eletrônica ocorrido em São Francisco, do novo Mac OS 8.5, a ser lançado em outubro.



O motivo foi o Sherlock, o novo Find File, que além de procurar arquivos no disco rígido (fazendo buscas inclusive por palavras dentro de arquivos de texto), também permite fazer pesquisas pela Internet. Para isso ele utiliza os bancos de dados de ferramentas como Altavista, Excite e Infoseek. Ou seja, seria possível pesquisar esses três sites, sem precisar visitá-los.

Segundo Steve Jobs, o Sherlock é apenas uma amostra de como a Apple pretende integrar mais e mais seu sistema operacional com a Internet. Porém, os donos dos sites não estão lá muito entusiasmados com a idéia de os usuários não precisarem passar por suas páginas para encontrar o que procuram. A Apple se defende dizendo que o que Jobs mostrou era apenas uma demonstração da tecnologia, não representando um produto final.



Essa sensacional função do Sherlock é algo que já existe em serviços como o Meta Crawler (www.metacrawler.com), que pode oferecer um resultado mais completo do que qualquer site de procura isoladamente. Por outro lado, os desenvolvedores dos sites de busca investiram tempo e grana para tornar tudo isso possível e, por isso, classificam os meta-procuradores como meros parasitas da Web. Moral da história: quando algo afeta diretamente o bolso das empresas, a opinião dos usuários não interessa.

Elementar, meu caro Watson..

O Sherlock é uma das melhores coisas do Mac OS 8.5. Não dá pra entender porque esses sites de busca implicam tanto. dá até pra ver os banners na janela de resultados do programa.

MacLinkPlus em carreira solo

O que há de tão luxuoso no MacLinkPlus Deluxe 10.0? O software que recentemente deixou de ser um produto integrado no MacOS 8.5 agora suporta codificação de arquivos de e-mail (como BinHex e MIME/Base64), além de diferentes formatos de compressão e arquivamento – StuffIt, Zip, Compact Pro, MacBinary, Gzip, Tar e Unix Compress, por exemplo. Também foi criada uma nova interface com o usuário que inclui suporte a menu contextual para o Finder do Mac OS 8.x e ainda novos tradutores para Word 98 e Excel 98 para Macintosh. Todas essas características até justificam o número 10 da versão, mas o que parece é que a palavra Deluxe não tem nenhum significado, além do fato de o produto vir agora numa caixa que custa US$ 99 (nos EUA), em vez de estar pré-instalado no Mac. Não que isso importe muito.

Illustrator, o oitavo passageiro

Nova versão é tudo o que a anterior devia ter sido

Depois do pouco entusiasmo causado pelo lançamento do Illustrator 7 e a paulada levada pela última versão do FreeHand, a Adobe tenta de novo chegar junto com a versão 8 do seu software de ilustração vetorial. O programa, que deve chegar por aqui nos próximos meses, tem agradado quem provou da versão beta. Entre os recursos que mais merecem destaque está o Gradient Mesh, que possibilita criar complexos degradês de cores, oferecendo resultados semelhantes ao de uma pintura. O usuário cria uma combinação de pontos que estão associados a várias cores e a ferramenta faz uma mistura das cores em múltiplas direções. Segundo a Adobe, o efeito é similar ao atingido em programas bitmap como Painter ou Photoshop, mas sem as limitações de resolução. A empresa assegura que impressoras PostScript Nível 3 vão suportar os degradês especiais sem que ocorra rasterização do trabalho.

Assim como o Photoshop 5, o Illustrator 8 também traz a genial palete de Actions, que permite ao usuário gravar seqüências de operações, e oferece scripts prontos, podendo atuar inclusive como uma palete de estilos. Já a palete Links, uma característica emprestada do PageMaker, mantém as informações sobre onde estão armazenadas as imagens inseridas numa ilustração. Assim, é possível saber se uma imagem está embutida ou não no documento e seu tipo de arquivo.

No entanto, a nova versão ainda fica atrás do FreeHand no que tange o suporte a transparências, característica que só deverá estar presente na edição 9.0 ou com o uso de plug-ins (ver box). Outros recursos também foram esquecido como paletes de pintura, folha de estilos de texto e objetos, múltiplas páginas e modos de converter degradês em animações Web. O preço de lista nos Estados Unidos é de US$ 375.

Plug-ins à vista

A Hot Door já colocou no mercado o Transparency (R$ 39, nos EUA), ao mesmo tempo que outra empresa, a Lucid Dream, também anunciou o update para um produto similar. O Transparency 1.0 parece com uma palete do Illustrator com diversos controles para gerar e editar transparências. De acordo com a Hot Door, o plug-in transforma um trabalho do Illustrator 8.0 em lentes transparentes que permanecem intactas à medida que os objetos são movidos ou modificados. Lentes múltiplas podem ser aplicadas para textos sobrepostos e objetos sólidos e o efeito é atualizado automaticamente quando o usuários ajusta o nível da transparência ou a forma, cor ou posicionamento do objeto.

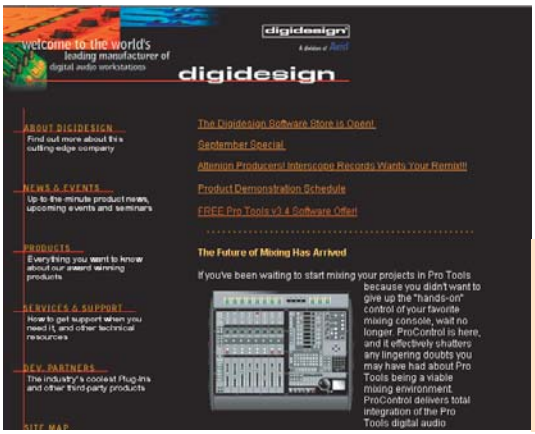
A Lucid Dream lançará em breve a versão 2.0 do TransparencyFX, um plug-in que calcula transparências no Illustrator 6.0 ou posterior, que também vai incorporar plug-ins do Photoshop como Swirl para calcular os efeitos de transparência.

Hot Door: www.hotdoor.com

Lucid Dream: www.luciddream.com

Pro Tools de graça!

Uma boa notícia para você que é músico e macmaníaco. Conecte-se agora no site da Digidesign (www.digidesign.com) e preencha o formulário para receber inteiramente de graça o Pro Tools 3.4 na sua casa. Mas a oferta é por tempo limitado (a empresa não diz quanto tempo vai durar), por isso não perca tempo. Para quem não conhece, o Pro Tools é um dos melhores e mais utilizados software de edição e produção de áudio existente apenas para o Mac. Com ele, é possível transformar seu computador numa estação de áudio digital com até 16 canais de playback e gravação de dois canais simultâneos, utilizando apenas o sistema de som de Power Macs PCI (incluindo o Performa 6360). Moleza assim não acontece sempre.



É só ir no site, preencher um formulário e esperar chegar o CD-ROM pelo correio

O que esperar do Director

A versão beta do Director 7 mostra que a Macromedia deverá mudar sensivelmente a arquitetura de seu produto.

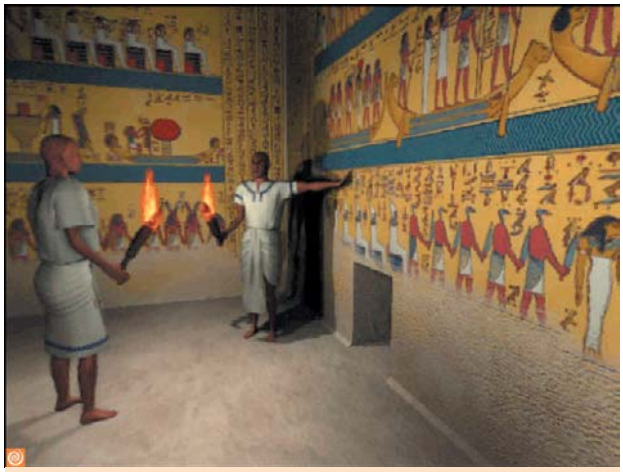
Entre as principais mudanças está o novo Director Player, completamente implementado para playback e autoria, menor e mais rápido. Houve também melhorias em relação às cores. Utilizando-se um canal alpha de efeitos é possível importar ou criar imagens com cores transparentes, garantindo a integração com arquivos gerados no Photoshop, por exemplo. Além disso, foi acrescentado suporte a RGB, possibilitando especificar valores RGB em qualquer objeto, em vez de selecionar cores de uma paleta indexada.

Os filmes podem ser vistos em até 999 frames por segundo, tornando-os mais rápidos e o Lingo mais integrado. Os textos anti-aliased passam a ser editáveis enquanto o filme está rodando, controlando-se a partir do Lingo, e o tamanho do cast members de texto é limitado apenas pelos recursos de sistema. A opção de fontes embutidas comprimidas permite a utilização de qualquer fonte num filme, independentemente do fato de a fonte estar ou não instalada no sistema do usuário. Essa função acrescenta apenas de 14 K a 25 K ao arquivo.

E a lista de novidades continua: importação de HTML, suporte a Flash 3, preview no browser, paletas de cores para imagens Web, playback de GIF animado, entre outras características que poderão ser conferidas quando o produto for lançado, dentro de alguns meses.

Tumbalada no Egito

Egito 1156 a.C. (R$ 59) é um jogo que mergulha a fundo na civilização egípcia do Novo Império. Com a direção científica do diretor do Departamento de Antigüidades Egípcias do museu do Louvre, o jogo procura simular, num ambiente 3D interativo, ambientes de alguns monumentos históricos, como o Vale do Reis e Carnac, entre outros. O jogador faz o papel do escriba Ramose, que tem como missão investigar um crime supostamente atribuído a seu pai, acusado de ter planejado a pilhagem do túmulo de Seti I.



Ajude o escriba Ramose a tirar o pai da tumba



Ramose tem três dias para encontrar os verdadeiros culpados. Se fracassar, seu pai morrerá e todos os seus descendentes (ou seja, Ramose) serão exilados. Produzido pela francesa Canal+ Multimedia, em conjunto com a Cryo Interative e Reunião dos Museus Nacionais, o jogo conta com uma base extensa de documentação que ajuda o jogador a resolver certos enigmas. As informações estão organizadas em cinco temas: a terra, o fogo, os homens, os deuses e o faraó.
Magellan: (011) 7298-6351

Quem tem medo do HFS Plus?

Para quem teve a coragem de adotar o padrão de formatação de disco HFS Plus, já existe um shareware de US$ 39 que pode servir de alternativa ao Disk First Aid, da Apple, aos ainda recentes TechTool Pro e Mac Medic e ao novíssimo Norton Utilities 4.0.
O Data Rescue 2.0.2, da Wildbits, ao contrário do Disk First Aid, não repara seus diretórios danificados. Em vez disso, ele ajuda a copiar seus arquivos para outro drive e, portanto, os recuperando. Essa ferramenta funciona tanto em HFS quanto HFS Plus e ocupa apenas 200 KB de disco, incluindo a documentação. Vale conferir.
Wildbits: www.wildbits.com

Mais lojas só para macmaníacos

Depois de São Paulo, agora é a vez do Rio de Janeiro. A revenda Apple carioca Xpress promete inaugurar sua loja em novembro, no shopping Downtown na Barra da Tijuca.
Fulano , diretor da XPress afirma que os macmaníacos que estiverem atrás de roupas com a griffe Apple não vão se decepcionar. “Além de software e hardware vamos ter uma linha completa de roupas e acessórios como canetas, bolsas e relogios com a marca da maçã.
Em São Paulo, a Macworld já tem a data marcada para a inauguração de sua megaloja (veja foto na MACMANIA 51). Até o final de outubro deverão ser abertas as portas da “All for Mac”, situada no bairro de Moema (Al. dos Nhambiquaras, 2.013), loja que promete ter “tudo para o seu Macintosh”, de mousepads a gravadores de CD.

Dê alô para o iMac

Chega ao Brasil o maior sucesso de vendas da história da Apple



Por *Ricardo Cavallini*
Fotos *Andréx*

Meia-noite, 15 de agosto de 1998. Centenas de americanos se aglomeram em filas nas portas de lojas da CompUSA e de revendas Apple para serem os primeiros a colocar as mãos no maior lançamento de informática do ano: o iMac.

Os números finais ainda não foram divulgados, mas já se sabe que o iMac é o modelo de Macintosh que mais vendeu na história da Apple. A meta da empresa é vender um milhão de iMacs até o fim do ano. E isso em um momento de crise na indústria de computadores, devido à desaceleração do mercado americano.

As comparações com o Macintosh original são fatais. Para começar, ambos são fruto do conceito daquilo que deve ser um computador doméstico, idealizado por um senhor chamado Steve Jobs. Como o Mac 128k de 1984, o iMac é um modelo monobloco, com um design bolado para deixar à vontade o mais apavorado dos tecnófobos. Um computador feito para quem tem medo de computador.

Quando a Apple lançou o Macintosh, disseram que ela fabricava brinquedinhos. Felizmente, nos anos seguintes ela provou que computação pode ser sinônimo de diversão e criatividade, não apenas mastigação de números.

Agora, o novo brinquedo da Apple já não causa ironia, mas sim inveja dos seus concorrentes. Ele é lindo, prático, barato, poderoso, inovador e, para fechar o pacote, está vendendo como pão quente.

A estratégia foi toda muito bem pensada. Anunciado por Steve Jobs em abril, houve tempo de sobra para se criar um belo hype em volta do produto. A imagem do iMac visto de perfil rodou o mundo, sendo reproduzida em tudo quanto é publicação. Para coroar o lançamento, foi deflagrada uma campanha de TV matadora, com comerciais que vendem a eterna vantagem do Mac em relação aos PCs, que o iMac elevou a um novo patamar: a facilidade de uso. E isso é só o começo: a Apple promete investir US$ 100 milhões para promover ainda mais o seu novo brinquedo.

O Natal em agosto

Antes mesmo de começar a ser vendido, a Apple já tinha mais de 150 mil pedidos do iMac em carteira. No lançamento, a cena não mudou. Só em uma cidade do Tennessee, as escolas compraram 520 iMacs, além de 292 Power Macs G3. Algumas lojas venderam centenas de iMacs no primeiro final de semana; uma delas, a MacMall, já teve US$ 4 milhões em pedidos até o momento em que esta matéria estava sendo escrita. Para atender a demanda, a Apple montou um esquema de emergência. Parou temporariamente de produzir os PowerBooks G3 (que usam a mesma placa-mãe do iMac) e conseguiu um feito inédito em sua história recente: entregar um produto que os usuários estavam correndo atrás.

De julho a agosto, as vendas totais da Apple subiram 109%. O iMac não canibaliza os demais modelos de Mac; pelo contrário, as vendas de PowerBooks e Macs G3 até aumentaram depois do lançamento do iMac.

Os pedidos e vendas do iMac bateram todas as previsões, as ações da Apple subiram a níveis recordes, o Mac OS ganhou mercado e os fabricantes de PC levaram uma bela sacudida (uma montadora gaiata dos EUA chegou a anunciar um tal de iPC, com um design tenebroso). Mas, o mais importante, a Apple recuperou a confiança do mercado. Uma estatística que chama a atenção de todos é a de que quase 30% dos compradores do iMac são pessoas que vieram do Windows ou estavam comprando seu primeiro computador.

Reforma ou revolução?

Para os macmaníacos mais céticos, o iMac não é nada mais que um Mac G3 com uma carcaça de plástico azul-turquesa, sem nada de revolucionário. Ou seja, uma pura jogada de marketing que deu certo.

É e não é. Na verdade, para entender a concepção do iMac é preciso voltar mais uma vez a 1984. É sempre bom lembrar que o Macintosh não foi o primeiro computador criado pela Apple com uma revolucionária interface gráfica. Antes dele, existiu um modelo chamado Lisa, de US$ 10 mil, voltado para o mercado corporativo e que foi um fracasso de vendas *(leia mais sobre o Lisa na página 26)*. Steve Jobs chegou à seguinte conclusão: se a Apple conseguisse criar um computador com 70% da capacidade do Lisa, mas por 30% do seu preço, ele seria um sucesso no mercado doméstico. Aí surgiu o Macintosh: um Lisa menor, sem disco rígido, com muito menos RAM, vendido inicialmente por US$ 2.500. Deu certo.

Com o iMac a coisa não é muito diferente disso. No fundo ele é um Power Mac G3 monobloco, sem drive de disquete, sem porta SCSI nem slots PCI, mas bem mais barato que os seus irmãos maiores.

Mas a coisa não pára por aí. Não importa se você acha o iMac o computador mais lindo do mundo ou acha ele a cara dos Jetsons, do Ford Ka ou do Vaporetto.

O visual do iMac, criado pelo Industrial Design Group da Apple, liderado pelo designer inglês Jonathan Ive, confirma o padrão Apple de qualidade, com uma extrema atenção aos detalhes. Com cores, materiais e formas nunca antes usadas na história da informática, o iMac também difere dos seus irmãos na tecnologia.

Talvez o mais gritante seja a troca das interfaces SCSI e ADB, que existem no Mac desde seus primórdios, pela nova interface USB. Por um lado, isso representa um rompimento com o passado. Se você quiser ligar um disco externo, um joystick ou qualquer periférico atual ao seu iMac, vai precisar de um adaptador ou esperar a chegada dos equipamentos USB ao mercado. Por outro, representa o fim de um grande problema dos usuários de Mac. O USB é uma interface criada pela Intel e pela Microsoft, que deverá virar rapidamente um padrão da indústria de informática. Com a adoção pioneira desse padrão, a Apple acaba com a história de existirem modelos de impressoras, joysticks e outros acessórios em versões diferenciadas para PC e para Mac. O mesmo aparelho pode ser utilizado em ambas as plataformas, bastando que o fabricante tenha o software específico (driver) para cada uma.

Primeiras impressões

A campanha estava certa. Nunca foi tão fácil ligar um micro e se plugar na Internet. A experiência de tirar o iMac de sua caixa laranja é ótima. Basta tirar a caixa de pizza que contém o teclado, o mouse, CDs e manuais e puxar o bichinho pela alça embutida no topo.

Para manter o mesmo nível de plugandplayabilidade dos EUA, a Apple Brasil está fazendo acordo com provedores locais (UOL, Matrix, MacBBS e Dialdata) para permitir que o usuário só precise ligar o cabo de força e o modem na tomada para sair navegando. Para acessar a Internet, o feliz proprietário de um iMac só precisaria dar dois cliques no ícone do provedor de sua preferência.

No uso cotidiano, a primeira coisa que a gente estranha é o mouse redondo e pequeno, que parece ter sido bolado para crianças de seis anos. No começo, você até precisa olhar pra ver onde é o botão, mas depois de meia hora todo mundo acostuma. Seus filhos, então, vão adorar.

O teclado é menor que o tradicional, mas tem todas as teclas necessárias, incluindo o teclado alfanumérico. As setinhas, extremamente importantes nos games, também estão em uma posição decente.

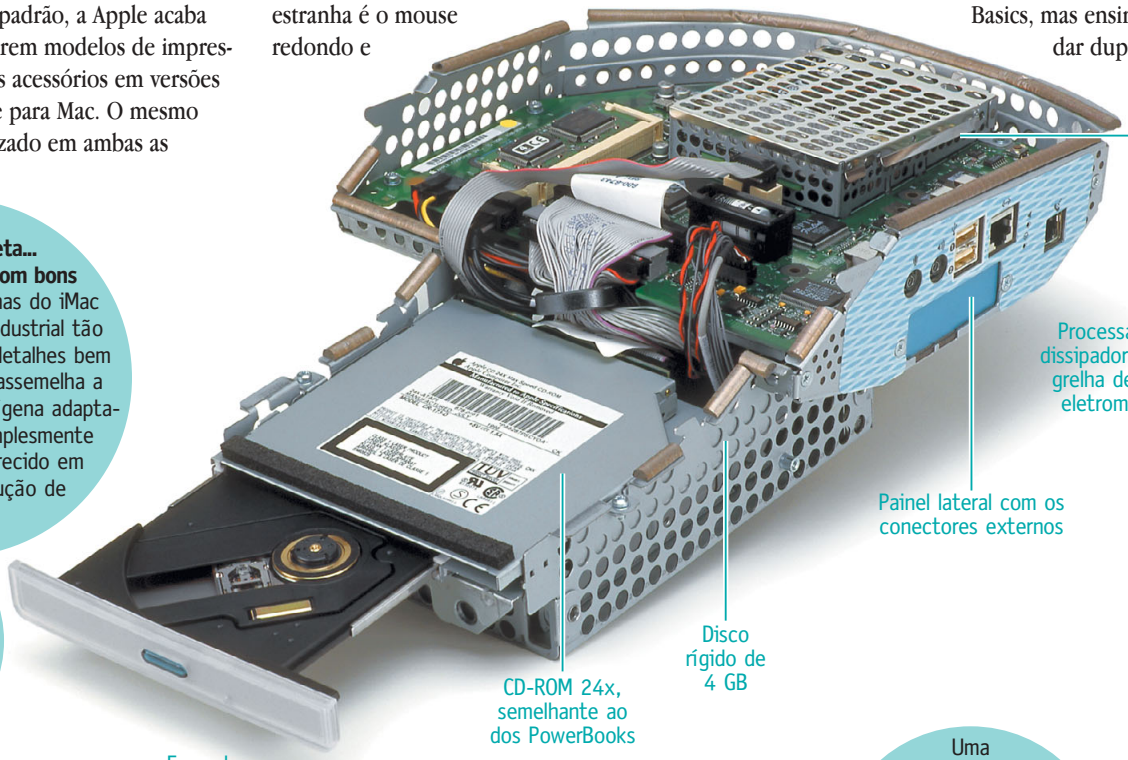
O drive de CD é igual ao do PowerBook, portanto é bem frágil para quem tem dedo gordo.

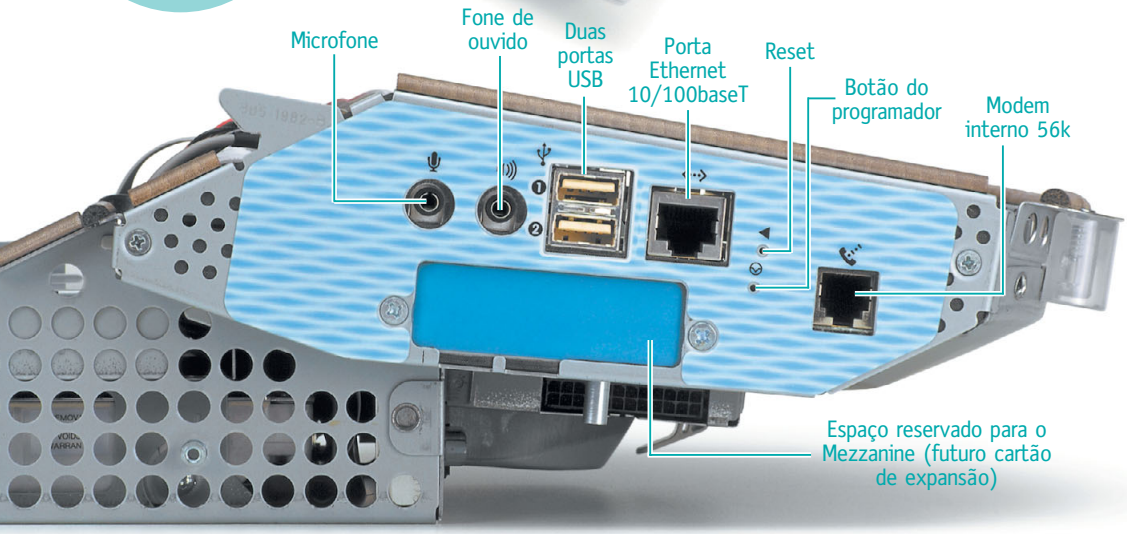
O som do iMac é espantosamente bom quando se leva em consideração o tamanho das caixinhas que ladeiam o drive de CD.

Além das vantagens inerentes do sistema operacional mais amigável da face da Terra, quem comprou o iMac como primeiro micro pode aprender com o tutorial que vem com ele. É bem brega, lembrando o velho Macintosh Basics, mas ensina até a dar duplo clique.

Parece de outro planeta... um bom planeta, com bons designers. As entranhas do iMac revelam um projeto industrial tão elaborado e cheio de detalhes bem sacados que mais se assemelha a alguma tecnologia alienígena adaptada aos humanos. Simplesmente não existe nada parecido em termos de construção de computadores.

Também pudera: com o gabinete semitransparente, você enxerga de fora os componentes internos do iMac, e isso faz parte do charme





Uma bênção: pela primeira vez os **conectores externos** de um computador ficam elegantemente reunidos na lateral direita, em vez de feiamente ocultos na traseira. O **fundo azul** tem uma textura 3D, graças a uma tecnologia inédita batizada de hologravura

E se você quiser mais informações, o Info Center (uma espécie de Apple Guide em HTML) é bem completo, mostrando desde como abrir seu iMac para instalar mais RAM até como sentar direito.

Se você tiver problemas e quiser reinstalar o sistema, vai encontrar dois CDs de sistema com o iMac. O primeiro é o "Software Restore", onde você tem duas opções: reinstalar os programas que vêm com o iMac, deixando seu HD intacto, ou deixar o seu HD exatamente como estava quando o iMac foi tirado da caixa (opção que inclusive reformata o disco).

O outro CD é um instalador tradicional de sistema, mas com um software mais inteligente, que vem acompanhado por outros programas como o AppleWorks (que no exemplar de iMac testado ainda se chamava ClarisWorks). Esse CD é mais recomendado para quem já está mais à vontade com o Mac OS. No Brasil, o sistema que vem instalado é em português, mas o em inglês vem em CD.



O cuidado com a aparência se revela até no **ícone** que representa a interface USB nos conectores

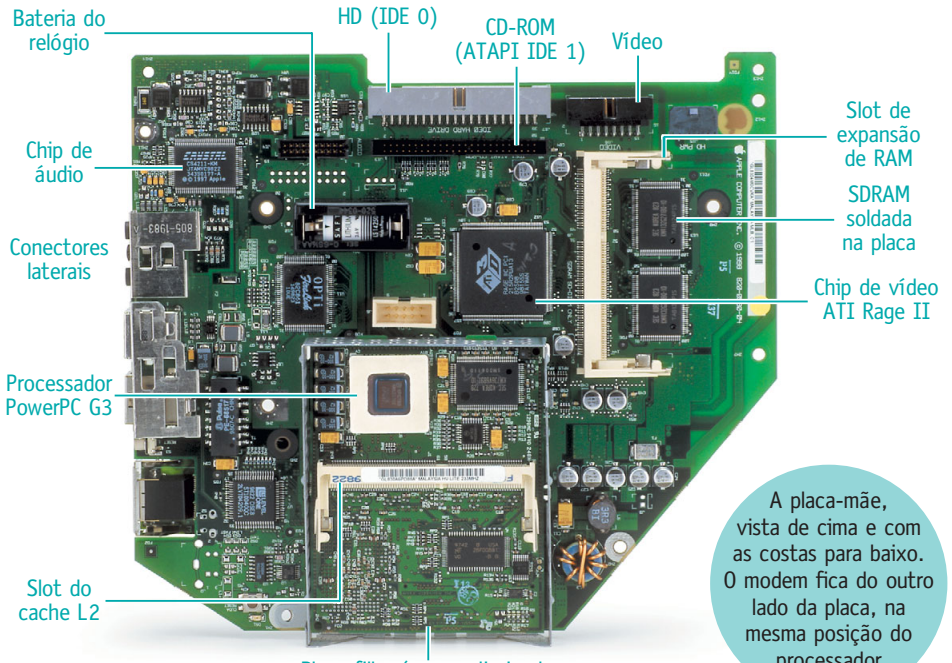
Acostumar a mão ao **novo mouse USB** poderá dar um certo trabalho aos veteranos, mas é fácil ser conquistado pelo seu visual agradável, com linhas orgânicas e bolinha bicolor, e pela sua extrema leveza

O **teclado** é o mesmo do atual PowerBook, acrescido de teclas numéricas. É bem bolado, tem teclas agradavelmente pretas e ocupa pouco espaço na mesa. Lembra muito os teclados compactos da Era de Ouro do Mac. Exceto pela nova tecla de ligar, que contém uma mola fofinha



Velocidade

Em termos de velocidade, o iMac dá show de performance até mesmo em comparação com os antigos topos de linha, como o 9600. O iMac tem a mesmíssima performance de um Power Mac G3/233. Nada impede que ele seja utilizado para aplicações pesadas de Desktop Publishing ou multimídia. Roda bem o Adobe Photoshop, Macromedia Director e Strata StudioPro. Em suma, se você tem um Mac não-G3, vai se sentir pilotando um carro de Fórmula 1.



A placa-mãe, vista de cima e com as costas para baixo. O modem fica do outro lado da placa, na mesma posição do processador

Usuários de PC acostumados com o desempenho de programas como Excel e Word no Windows não deverão sentir tanto impacto.

Apesar da propaganda da Apple dizer que o iMac dá pau em um Pentium II de 400 MHz, na vida real a coisa não é bem assim. Misteriosamente, os programas da Microsoft rodam mais rápido no Windows que no Mac.

A Apple usa em sua propaganda uma série de testes de benchmark elaborados pela revista Byte para testar o processador, que minimizam aspectos que também influenciam o desempenho da máquina, como acesso a disco e redesenho de tela. Na vida real, o iMac poderia ser equiparado a um Pentium II 300 MHz, podendo ficar acima ou abaixo dele, dependendo do tipo de aplicação. PCs de griffe (Compaq, Acer, IBM etc.) com esse chip e uma configuração próxima à do iMac estão sendo vendidos no Brasil por volta de R$ 2.400. Ou seja, o iMac deve

Mal o iMac foi lançado, já existe uma longa série de **acessórios compatíveis com USB.** Eis alguns exemplos de produtos anunciados ou já lançados. A maioria é de adaptações de aparelhos já existentes para as interfaces SCSI e serial



Gravis
Game Pad Pro



CH
GameStick



Thrustmaster
Top Gun USB

chegar ao Brasil com um bom nível de competitividade. Mas comparar um iMac com um Pentium é como comparar maçãs azuis com bananas bege. Ele não foi criado para concorrer com PCs topo de linha: para isso já existem os G3 de 300 MHz para cima. A idéia do iMac é ter ótima performance com baixo custo para quem quer jogar games ou acessar a Web.

Falando de jogos, o iMac já vem com o chip de aceleração de vídeo ATI Rage II 3D, que ajuda bastante a performance de muitos games como Unreal, Quake e Weekend Warrior, entre outros. Basta jogar alguns minutos de Nanosaur ou MDK (inclusos no pacote do iMac) para ver que o bicho é muito bom para joguinhos. Só faltam chegar os joysticks USB. A Gravis já lançou um bem baratinho (US$ 30), muito parecido com os controles do Sony PlayStation, e a CH Products já tem uma versão de seu manche FlightStick Pro (US$ 87) para fãs de FA/18.

Gravis:
www.gravis.com
CH Products:
www.chproducts.com

Micro para casa?

E se velocidade não é desculpa, qual a razão para não se usar um iMac no escritório? Lembrando que, na maioria das empresas, drives como Jaz, Zip e SyQuest geralmente ficam plugados em um servidor que compartilha arquivos com a rede, qual seria a necessidade de um drive de disquete em todos os computadores? Quem tem boa memória deve lembrar que no final do ano passado e começo deste havia um boato forte sobre a existência de um Mac NC. Um Mac baratinho, capaz de ser ligado em rede e rodar programas a partir de um servidor. Pois o iMac não é nada mais que esse MacNC, acrescido de um HD de 4 gigas. Uma prova disso é que o Mac OS 8.1 modificado do iMac inclui uma extensão capaz de permitir o boot por servidor. A única peça que ainda está faltando para permitir esse tipo de aplicação é um sistema operacional para servidores, que deve ser lançado até o final do ano. Ou seja, em breve uma empresa ou escola poderá ter um Power Mac rodando Rhapsody (ou Mac OS X Server) e dezenas de iMacs sem disco que buscam os programas no servidor. O custo total de propriedade (um dos bordões atuais da indústria de informática), nesse caso, tenderia a zero. Mas mesmo o iMac atual é um bom negócio para uma agência, escola ou editora que precisa de muitos Macs. A facilidade para tirar um iMac da caixa e plugá-lo em uma rede Ethernet é um diferencial de produtividade. Sua falta de slots, inexistência de uma saída SCSI, máximo de 128 MB de RAM, tamanho e resolução do monitor só limitam o uso em algumas áreas como edição de vídeo ou tratamento de imagens, onde um monitor de 17 polegadas, placas e drives externos são necessários. Nesses

Veja, mamãe, sem disquete!

A maior polêmica em torno do iMac se refere à tal falta do drive de disquete. Steve Jobs não gosta de disquetes: o cubo da NeXT, que ele criou em 1987 quando saiu da Apple, também não tinha esse drive. Com o iMac, ele resolveu enterrar de vez essa tecnologia, por considerá-la ultrapassada em plena era da Internet.

O iMac é o primeiro computador netcêntrico do mundo. Foi criado para ser utilizado em rede, seja ela uma Ethernet de 100 megabits ou a própria Internet. Por esse ponto de vista, o disquete como meio de transporte de dados (a tal NikeNet) parece realmente uma coisa pré-histórica. Não tem muita coisa que você precise mandar para alguém por disquete que não possa ser enviada de maneira mais fácil, rápida e segura pela rede.

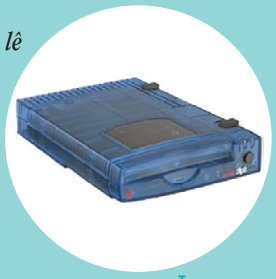
Como equipamento de becape, então, o disquete é totalmente risível. Tanto que algumas empresas já estão propondo como alternativa o becape via Internet para os usuários de iMac que ainda não têm um aparelho externo para essa função. Sites como iMacBackup, iMacFloppy e FreeDrive prometem guardar seus dados com segurança por uma pequena taxa mensal (é provável que surja um site semelhante no Brasil).

Mas a melhor solução mesmo é comprar um drive externo USB. Nesse ponto a Apple cumpriu bem seu papel de evangelista. Não só existem várias empresas disputando a preferência dos iMacmaníacos, como todas prometem gabinetes de plástico translúcido para combinar com o iMac.



Imation
SuperDrive

*Quem saiu na frente foi a Imation com seu **SuperDrive**, que lê disquetes comuns e discos especiais de um novo padrão com capacidade de 120 MB. A Iomega promete entregar até o final do ano uma versão USB do onipresente **Zip Drive** nas cores do iMac. Uma opção com um bom custo/benefício é o **SparQ**, da SyQuest, custando pouco mais que um Zip e capaz de armazenar 1 giga em seus cartuchinhos. Para os mais ortodoxos, que não dispensam um bom disquete, a Newer Technologies oferece o iDrive (US$ 90), com duas portas USB.*



Iomega
Zip Plus

Iomega: www.iomega.com
Newer: www.newertech.com
SyQuest: www.syquest.com
iMacBackup: www.iMacbackup.com
iMacFloppy: www.iMacFloppy.com
FreeDrive: www.freedrive.com



SyQuest
SparQ



Farallon
iPrint Adapter

casos, a tal falta de drive de disquete se transforma em uma vantagem, podendo ser encarada como uma boa ajuda para controlar a entrada de vírus e a pirataria.

E na hora de imprimir?

A impressora é o periférico mais importante para quem acaba de comprar seu computador. No caso do iMac existem dois caminhos, para quem já tem uma e para quem vai comprar sua primeira impressora.

No primeiro caso, se sua impressora é compatível com Ethernet não há problema: basta conectá-la à porta Ethernet do iMac, instalar os drivers e sair imprimindo.

Se você tem um impressora que é ligada à porta serial do Mac, irá precisar de um adaptador para USB. A Epson já lançou um para a linha Epson Stylus, que custa US$ 49 nos EUA. A HP também tem um kit USB/porta paralela (US$ 69) que permite ligar impressoras Deskjet 670/690C aos iMacs. Se você tem uma StyleWriter, poderá utilizar o iPrint Adapter (US$ 99) da Farallon, que tem uma versão serial e uma LocalTalk, permitindo inclusive colocar o iMac em uma rede que utilize esse protocolo.

Se você ainda não tem uma impressora, a alternativa é comprar uma dessas impressoras com o conversor USB. Além da porta USB ser 10 vezes mais veloz que o LocalTalk, tem a grande vantagem de acabar finalmente com o problema de existirem impressoras de Mac e impressoras de PC. Os próprios adaptadores da Epson e HP permitem ligar o iMac à porta paralela de impressoras de PC.

Farallon: www.farallon.com
Epson: www.epson.com
Hewllet-Packard: www.hp.com

Do Mac para o iMac

Se você já tem um Mac (ou até um PC), provavelmente terá que se preocupar em como passar seus arquivos do computador antigo para o iMac. A maneira mais simples é via rede, ligando os dois Macs em rede e mandando bala (presumindo que seu o Mac antigo tem uma porta Ethernet). Você nem precisa de um hub para ligar seus Macs em rede, podendo utilizar um cabo par trançado com os conectores invertidos (crossover) para ligar um ao outro direta-

Não tentem isso em casa!

Nem bem o iMac tinha sido lançado, já surgiram dezenas de websites dedicados ao iMac. Dicas, novidades, opinião de usuários, tudo o que você quiser saber sobre o iMac já está na Web. O povo mais radical já está desmontando o bicho e mostrando que essa história de que não dá para customizar o iMac é pura bobagem. Um tal de Stephan Ehrmann, por exemplo, dá a dica de como conectar um drive de disquete ao seu iMac (veja as fotos ao lado), munido de um singelo ferro de soldar. É claro que, além do resultado estético duvidoso de ter um drive interno pendurado do lado de fora do iMac, você ainda perde sua garantia.

Outra atrocidade cometida por esses iMacmaníacos destemidos é um método para aumentar o clock do chip G3 para espantosos 300 MHz. Você só precisa ter cuidado para não bater na curva Tamburello.

Outra descoberta foi que, apesar do monitor embutido no iMac estar limitado a uma resolução de 1024 x 768 pixels, é possível atingir resoluções maiores, plugando outro monitor no iMac. Para tal, é só desmontar o bicho, desligar o cabo que liga o monitor ao chassis do iMac e ligar outro monitor no lugar (foto abaixo). Pode parecer inútil a princípio, mas essa dica pode ser usada se um dia o seu monitor pifar. Obviamente, ela também acaba com a sua garantia.

Se você quiser ver quais resoluções o iMac suporta em outros monitores, pode utilizar o shareware Multiple Resolutions 1.2. Mas não mude para nenhuma delas no monitor do iMac, senão sua tela vai ficar preta.

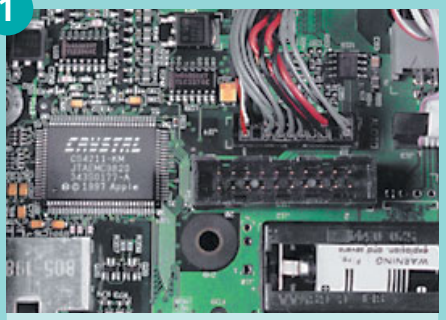
Onde fica o plug de vídeo



Ele está oculto dentro do iMac, mas ainda existe.
Mas engraçado mesmo é a inscrição estampada no metal ao lado do conector redondo da porta infravermelha: "Not a serial port" (não é uma porta serial)

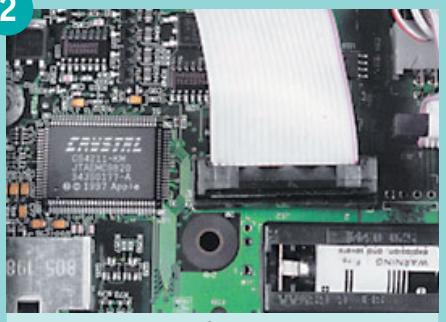
Receita de um floppy improvisado

1



Os furinhos para o cabo do drive estão lá, vazios. É preciso soldar um conector padrão para flat cable de 20 vias (encontrável em lojas de componentes eletrônicos)...

2



...e plugar nele um flat cable de pelo menos 25 cm de comprimento.
O cabo deve passar por baixo da placa-mãe, sair pela abertura lateral...

3



...e terminar diretamente no drive pelado. Aí é só ligar o Mac e sair usando: não é preciso conectar o drive a mais nada, nem instalar qualquer software.
Só que a sua garantia já era

Overclocando o iMac:
www.bekkoame.or.jp/%7Et-imai/imace1.html
Soldando um drive no iMac:
www.heise.de/ct/english/98/18/134



Scanner
UMAX Astra



Connectix
QuickCam 2



Itac
Trackball



Câmera digital
Kodak DC 260

mente. Qualquer loja de produtos eletrônicos pode fazer um cabo para você, baratinho (leia a Macmania 45 para mais informações sobre como montar uma rede Ethernet). Agora, se o seu Performinha não tem placa de rede, vai ser preciso procurar outra saída.

Se você tem um PowerBook com infravermelho, lembre-se de que o iMac também tem uma porta IrDA. Ligue o AppleTalk nessa porta e transfira seus arquivos por ela. É um pouco complicado conseguir "mirar" as portas de infravermelho dos dois, mas uma vez conectados, a transferência corre tranqüila.

Se você não tem como ligar os dois Macs em rede, não quer comprar uma placa de rede para o velho Mac, não tem um drive externo para o seu iMac e tem coisa demais para mandar via Internet, ainda resta uma solução: ligar seus dois Macs pelo modem. Se os seus dois Macs estão com os modems configurados, você pode usar um programinha como o Zterm para conectá-los. Vamos usar o ClarisWorks que vem com o iMac para explicar como:

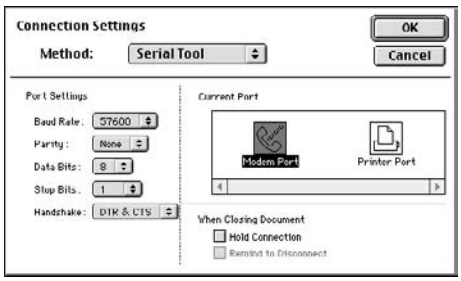
1 Comprima os seus arquivos com o StuffIt para a coisa ir mais rápida. Você pode pegá-lo de graça na Internet (em www.aladdinsys.com).

2 Ligue um modem ao outro com um cabo telefônico comum (o mesmo que você usa para ligar o modem à parede).

3 Acione o ClarisWorks nos dois Macs e abra um novo arquivo de comunicação (Communications).

4 Configure os dois ClarisWorks (selecione Connection no menu Settings) com os seguintes dados:

Method: Serial Tool (você precisa ter a extension "VT102 Tool" que vem com o iMac)
Baud Rate: 57600 (se não der certo, tente com 38400 ou 19200)
Parity: None
Data Bits: 8
Stop Bits: 1
Handshake: DTR & CTS (se não der certo, tente com None)



A porta tem que ser aquela à qual o modem está ligado (Internal no iMac).

5 Abra a conexão no Mac antigo (selecione Open Connection no menu Session).

6 Digite ATD (em maiúsculas) e dê Return.

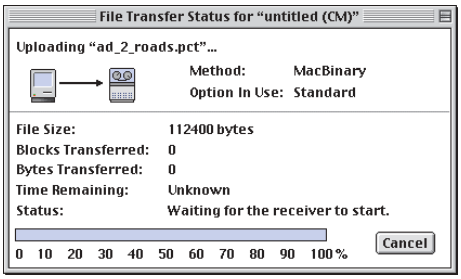
7 Abra a conexão no iMac (Open Connection no menu Session).

8 Digite ATA (em maiúsculas) e dê Return.

Agora você deve escutar os modems se apresentando e fazendo amizade (o tal handshake).

9 No seu Mac antigo, escolha o arquivo que vai mandar (Send File no menu Session). Você vai ver uma janela com uma barra de transmissão dizendo que está aguardando a resposta do outro Mac.

10 No iMac, clique em Receive File no menu Session.



Pronto. Se tudo estiver certo, surgirá a janela com a barra de progresso da transmissão. Não é nenhuma rede rápida, mas quebra o galho.

Vai pegar no Brasil?

O iMac já é um sucesso nos EUA. Será que ele se repetirá no Brasil? Aparentemente sim, mas isso depende de vários fatores. O principal é o preço, ainda não definido até o fechamento dessa edição. A Apple Brasil previa algo em torno de R$ 2.300. Torcemos que ele fique próximo aos R$ 2.000 para realmente vender a rodo. R$ 2.300 ainda é um preço muito próximo de um PC com desempenho equivalente, o que pode dificultar a conversão de pecezistas para o lado luminoso da Força.

Outro fator importante é a existência no Brasil, para pronta entrega, de periféricos USB. A Magna, principal distribuidora Apple atualmente, já tem acertada a distribuição do drive Imation e dos produtos da Farallon (conectores para rede AppleTalk e impressoras StyleWriter), Epson (conectores e drivers para a Stylus 600) e Agfa (scanner USB), e estuda trazer também joysticks da Gravis.

A Apple Brasil pretende combater duramente o contrabando de iMacs, que terão um número de fábrica especial para a América Latina. Portanto, se você pensa em trazer um de Miami no colo (lembre-se que ele tem quase dezoito quilos) ou encomendar com seu executivo de fronteira favorito, pode tirar o cavalinho da chuva ou dar adeus à garantia.

Ficha técnica

- **Processador:** PowerPC 750 (G3)
- **Clock:** 233MHz
- **Bus:** 66MHz
- **Cache nível 2:** 512k, backside
- **Monitor:** tela de 15" (13,8 VIS), shadow mask, dot pitch 0,28 mm
- **Memória RAM:** SDRAM, 32 MB (expansível até 128 MB, segundo a Apple)
- **Memória de vídeo:** 2 MB SGRAM (expansível até 6MB)
- **Disco rígido:** IDE, 4 GB, formato HFS+
- **CD-ROM:** IDE, 24x
- **Ethernet:** 10/100BaseTX
- **Modem:** 56 kbps
- **Duas portas USB** de 12 Mbps
- **Porta infravermelha** (IrDA) de 4 Mbps
- **Alto-falantes** estéreo, embutidos, com sistema surround SRS (não requer alto-falantes adicionais)
- **Teclado e mouse USB**

Software incluído

- **Mac OS 8.1** (em inglês e português)
- **AppleWorks 5** (anteriormente chamado de ClarisWorks)
- **FaxSTF**
- **Quicken Deluxe 98**
- **Kai's Photo Soap**
- **MDK**
- **Pangea Software's Nanosaur**
- **Williams-Sonoma Guide to Good Cooking**
- **Microsoft Internet Explorer** e **Outlook 4.01**

Preço

R$ 2.300 (estimativa)

Por último, temos a questão do software. O sistema vai estar em português, mas é improvável que o AppleWorks esteja, já que o ClarisWorks 5.0 nunca foi localizado. Aparentemente, o Quicken também não deverá compor o pacote, por questões de licença.
Magna: (011) 811-5936

Palavras finais

O iMac é a volta por cima da Apple. Com ele, Steve Jobs deu um tapa com luva de pelica na cara da indústria de informática (inclusive na Apple dos últimos dez anos), que até agora só soube criar caixotes bege, com raras exceções. É a máquina perfeita para se ter em casa, a não ser que você já tenha um investimento considerável em aparelhos SCSI e impressoras seriais e não esteja interessado em gastar com adaptadores USB.
O iMac também pode ser recomendado para uso profissional, excetuando trabalhos que exijam um monitor maior que 15 polegadas, ou seja, tratamento de imagens. A edição de áudio digital será, a princípio, uma aplicação prejudicada pela falta de interfaces MIDI USB e pela impossibilidade de se colocar uma placa de áudio no iMac. Mas isso deverá mudar em breve. A Opcode já anunciou que terá soluções para gravação de MIDI e áudio compatíveis com USB. Isso permitirá que músicos amadores e profissionais tirem proveito da excelente capacidade de digitalização de áudio do iMac, proporcionada pelo chip Crystal, da Cirrus Logic.
Apesar da polêmica que causou, a falta de drive de disquete não é o principal problema do iMac. Em nossa avaliação, o que pesou mesmo foi a pouca memória RAM. Para quem comprou o iMac como primeiro computador, 32 MB pode até ser suficiente. Mas usuários mais exigentes com certeza vão querer ter mais espaço de manobra, para poder abrir vários programas ao mesmo tempo. É sempre bom lembrar que o iMac é o primeiro Macintosh que teve sua ROM (Read Only Memory, o lugar onde ficam armazenados os comandos mais básicos do sistema) transformada em software. Ou seja, toda vez que você liga o iMac, sua ROM é jogada para a memória RAM, podendo ocupar até 3 MB dela. Dos 32 MB iniciais, você já fica com 29 MB. Subtraia algo em torno de 10 MB para o sistema e você vai ter memória suficiente para rodar simultaneamente apenas um ou dois programas, desde que um deles não pertença ao Microsoft Office.
Ampliar a memória do iMac não é tarefa das mais simples. Apesar dele poder ser aberto com a retirada de apenas três parafusos, abrir o gabinete requer um pouco de força bruta, o que pode ser traumatizante para quem costuma ter um relacionamento um pouco mais afetuoso com seu computador. O melhor mesmo é deixar para o pessoal da assistência técnica

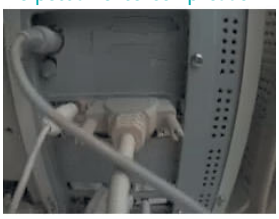
Sites sobre o iMac

NoBeige:
http://nobeige.com
The iMac:
www.theimac.com
iMac Support Center:
macsupport.miningco.com/blcenter.htm
The Imac Channel:
www.mactimes.com/imac
iMac Info:
imac.macguys.com
iMacWorld:
www.imacworld.com
iMacCentral:
www.imaccentral.com
iMac Watch:
www.imacwatch.com
iMacInTouch, iMac News and Information:
www.macintouch.com/imac.html

"O PC.



Perpetuamente Complicado...



..Profusamente Cabeado...



...Precariamente Construído...



...Particularmente Caro.



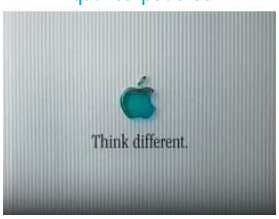
Mas eis o novo iMac...



...que é tão **"não-PC"**...



...quanto pode ser."



(principalmente enquanto estiver na garantia). Além disso, o iMac usa o mesmo tipo de memória dos PowerBooks G3. São memórias mais caras, e dificilmente você irá achar um pente de 32 MB. O pente de 64 MB custa ao redor de R$ 330. Apesar do limite de 128 MB indicado pela Apple, fabricantes de acessórios como a Newer já conseguiram enfiar até 256 MB no iMac.

Fora o probleminha da RAM, o iMac é realmente o computador do futuro. Quem investir em um hoje não deverá se preocupar com atualizações por um bom tempo, tendo passaporte garantido para o Mac OS X quando este for lançado em 99.

O iMac deu um enorme impulso à recuperação da imagem da plataforma Mac como uma alternativa viável ao PC. O seu primeiro **anúncio de TV** confirma o retorno da Apple ao marketing agressivo e carregado de ironia dos saudosos tempos pré-Windows 95

O iMac deu tão certo que já correm soltos boatos sobre o próximo modelo (o iMac 2, ou iMac Pro), com chip de 300 MHz, drive de DVD e maior expansibilidade. Boatos à parte, o fato é que o iMac tornou a Apple o fabricante de computadores que mais cresceu em vendas em 1998. E ele é só o começo: logo virão o iMac portátil e Macs high-end que irão deixar a concorrência de cabelo em pé. Para uma empresa que há dois anos era dada como praticamente morta, até que não está mal. **M**

RICARDO CAVALLINI
Ficou três dias com o iMac e deu um trabalho incrível para ser convencido a devolvê-lo.

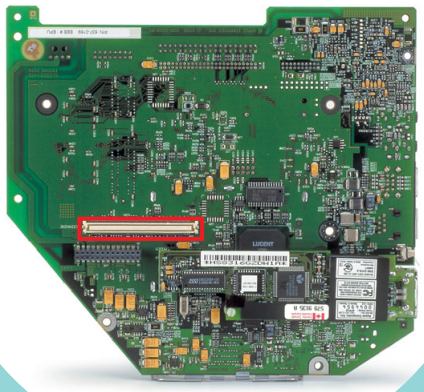
Agradecemos à revenda **Caps** por ter cedido e permitido que a gente desmontasse o único iMac disponível no Brasil para a produção deste artigo.

Dicas, truques e segredos

*• O iMac tem um **slot vazio** (chamado de Mezzanine), que poderá ser usado no futuro para expandir recursos nos próximos modelos de iMac. Uma das possibilidades é preenchê-lo com uma placa decodificadora MPEG-2 e trocar o drive de CD por um de DVD, o que permitiria assistir a filmes em DVD no iMac. Corre o boato de que um modelo assim seria lançado no início do ano que vem.*

*• Brinquedinho inteligente, o iMac tem uma **proteção** para evitar que crianças tentem engolir a bolinha do mouse, além de dificultar que delinqüentes no colégio façam guerrinhas com ela. Ao fechar o mouse com um clipe enfiado em um buraquinho, a porta trava e só abre com a inserção de outro clipe.*

*• Alguns dos primeiros usuários de iMac nos EUA reclamaram que a **conexão com provedores de acesso** que não vinham preconfigurados no iMac era instável e não atingiam os 56k que o modem interno possibilita (se deu problema lá, imagine aqui). Segundo a Apple, o problema se devia à falta de compatibilidade dos provedores com o padrão V.90. Ela já colocou na Internet **scripts para o modem do iMac** no padrão V.36. Se você tiver problemas de conexão, experimente baixar os novos scripts.*



No lado inferior da placa-mãe há um slot chamado Mezzanine (destacado em vermelho), que servirá para futuras expansões do hardware

*• Se você pretende utilizar um equipamento USB no seu iMac, é fundamental baixar o **iMac Update 1.0**, que acelera a transferência de dados das portas USB.*

*• Alguns games não entendem o padrão USB e podem não funcionar no iMac. Para jogá-los, você vai precisar instalar a extensão **inputSprocket USB**, que vem no disco do sistema.*

*• Lembre-se que o iMac já vem com o HD no formato HFS+, portanto não saia usando o **Norton Utilities** anterior à versão 4.0 ou outros programas de correção de disco antigos.*

*• Você pode usar a **porta de infravermelho** para imprimir, se sua impressora tiver uma porta dessas.*

*• Você pode usar um utilitário como o **G3 Cache Control** para configurar o backside cache do iMac, ampliando a relação de velocidade que ele tem com o bus interno.*

• O comando ⌘ Control ◁ (restartar à força) não funciona quando o iMac congela. Para restartar o iMac, você precisa inserir um clipe em um buraquinho escondido ao lado da porta do modem.

*• Se você vai dormir deixando seu iMac fazendo um download e quer **desligar o monitor**, use a opção "Separate timing for display sleep" no painel de controle Energy Saver.*

Modem Scripts Update:
swupdates.info.apple.com/cgi-bin/http_lister.pl?Apple_Support_Area/Apple_Software_Updates/US/Macintosh/iMac

G3 Cache Control:
www.powerlogix.com/pmacg3info.html

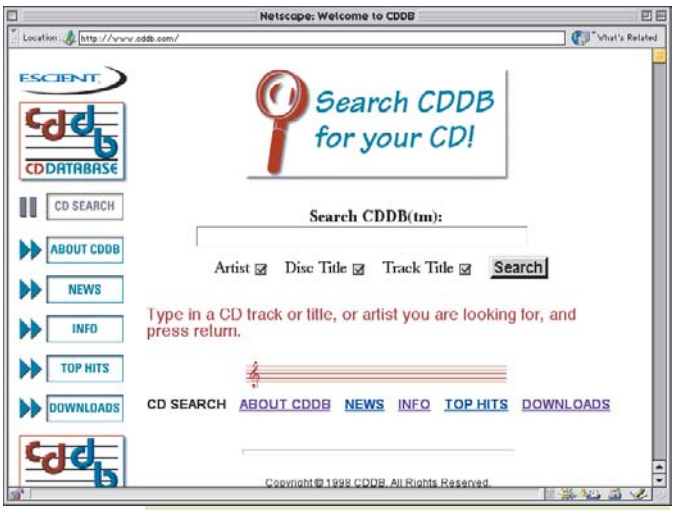
Conecte seu CD na Internet

Saiba como colocar os títulos das músicas no AppleCD Audio Player sem fazer esforço

Você nunca se perguntou porque, quando um CD de áudio é colocado no drive de CD, os nomes das músicas não aparecem no AppleCD Audio Player ou em outro programa do tipo? Pode até parecer absurdo, mas o fato é que parece que ninguém pensou (ou não quis) em reservar uns míseros bytes para os títulos de cada faixa num CD em que cabem 650 MB. Para alguns, isso pode até ser frescura, mas esse é um detalhe importante na hora de selecionar uma faixa específica no AppleCD e a única opção que temos é escolher entre Track 1, Track 2, Track 3... Não seria muito mais fácil ver o nomes das músicas em vez de decorar a ordem em que estão dispostas? Um método funcional, mas pouco prático, de resolver isso é escrever, um por um, o nome de cada faixa no AppleCD. Dá um certo trabalho, mas toda vez que você colocar o mesmo CD para tocar, os nomes estarão lá, uma vez que o programa guarda para si as informações do disco. Agora, imagine fazer isso em dezenas de CDs. Haja saco! Não seria ideal ter uma base de dados na Internet, de onde fosse possível baixar essas informações diretamente para um CD player? Difícil de imaginar? Então digite aí no seu browser www.cddb.com. Voilà! Eis a base de dados que procurávamos.

O Compact Disc Database, ou simplesmente CDDB, é um daqueles fenômenos que mostram o poder desse universo cibernético que é a Internet. A base de dados contém informações de uma imensa quantidade de CDs, na casa de centenas de milhares, sendo que virtualmente nada foi fornecido pelas gravadoras. Na verdade, a fonte de informação é o próprio usuário. Quando se procura por um CD que não está na base de dados, você é convidado a entrar com a informação desse disco. Uns poucos milhares de alucinados por música com coleções extensas, multiplicados por alguns anos, fazem o resto.

Não é fácil bater o CDDB, mesmo com uma dúzia ou duas dos mais obscuros CDs. Tentamos, por exemplo, o título Bal Masqué, um CD de um conjunto holandês chamado Flairck. Bandas italianas de rock progressivo também passaram no teste, surpreendentemente. Até CDs piratas podem ser encontrados. Artistas brasileiros como Elis, Gilberto Gil, Milton Nascimento, Hermeto Pascoal, Egberto Gismonti e, é claro, Tom Jobim também estão lá. Obviamente não dá para achar qualquer CD do Brasil, mas cabe a nós preencher as lacunas do CDDB.



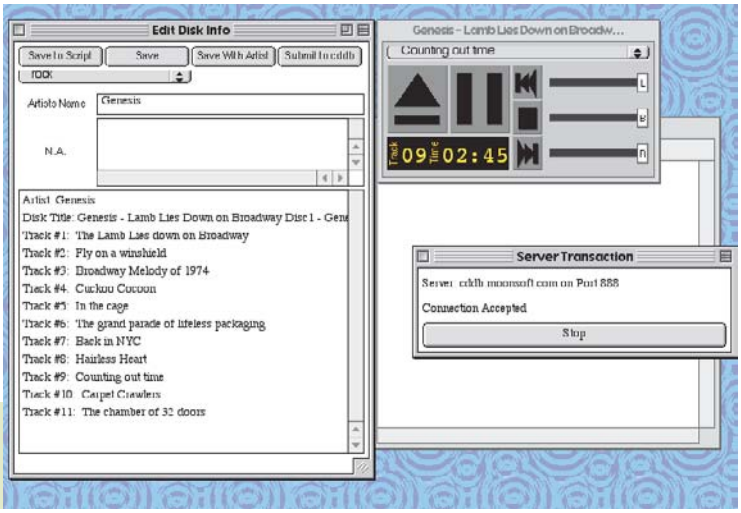
O CDDB é a fonte onde muitos CD players vão beber

Mas como usufruir dessa maravilhosa base de dados? Usuários de Windows já têm há algum tempo CD players que usam o CDDB. Já no mundo Mac, até pouco tempo as opções eram bem escassas. Esse panorama está mudando.



MacCDDB

Um dos primeiros programinhas a aparecer foi o MacCDDB 0.8.6, que faz apenas o serviço de recuperar os dados do CDDB relacionados ao disco que está sendo tocado e gravá-los no arquivo sobre informações de faixas usado pelo AppleCD Audio Player. É simples, mas funciona. No entanto, você não pode fazer isso enquanto abre o player (já que os dois programas acessam o arquivo de preferences CD Remote Programs), sendo obrigado a sair do CD Audio Player, rodar o MacCDDB e então reabrir o player para ver a lista de faixas. Não é exatamente algo prático, mas pelo menos os nomes das faixas aparecem automaticamente no módulo de CD da Control Strip.

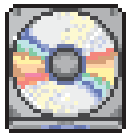


O inCDius é feinho, é pesado, mas funciona



InCDius

O InCDius já é um CD player propriamente dito, mas é escrito em Java, o que significa que é um pouco lerdo e a interface de usuário é meio feiosa. O fato do botão de Eject ser do mesmo tamanho que o de Play faz com que os mais desatentos ejetem o CD em vez de tocá-lo. Não possui a opção de procura automática.



Title Track

Já o Title Track, da RiverSong Interactive, é mais funcional, e tem uma interface com um estilo mais modernoso. Possui algumas característi-



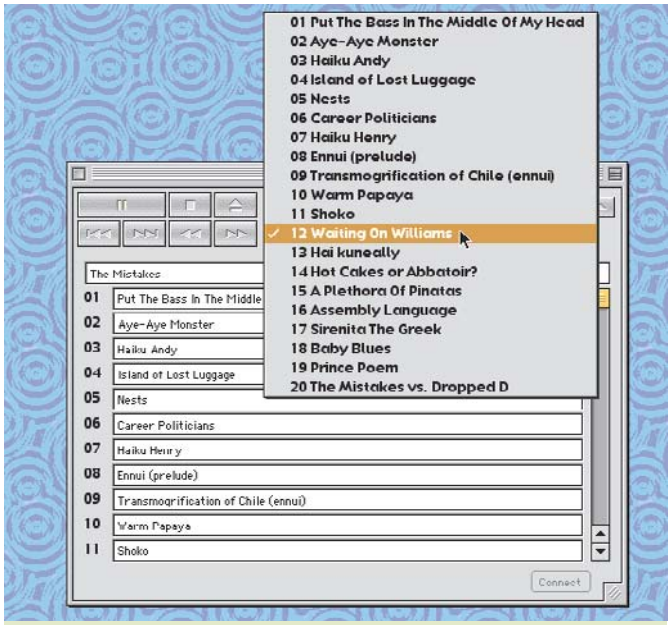
No Tittle pode-se incluir até a capa do CD

cas interessantes, como armazenar as capas dos discos, embora estas não estejam disponíveis no CDDB (ou seja, você tem que escanear e colocar as capinhas no lugar). Também traz links para sites como CD Universe, AltaVista e Yahoo. Uma das falhas é o fato de não existir a opção de enviar informações para o CDDB. Outro detalhe é que o Title Track requer 3,5 MB de RAM — com a memória virtual ligada.



NetCD

Um dos últimos a entrar nesse cenário, lançado algumas semanas atrás, foi o NetCD 1.2, que é mais interessante que os citados anteriormente, graças à sua interface sóbria e funcional, além de incluir a opção de autoprocura.
Infelizmente, a janela principal pode ser dimensionada horizontalmente, mas não na vertical, o que prejudica a visualização de informações dos CDs com muitas faixas.



O NetCD é prático, funcional e bem-acabado

Mac Disco



Porém, um funcionário da Apple que está trabalhando no projeto do Mac Os X, Peter Bierman, não está completamente satisfeito com o CDDB e está desenvolvendo uma idéia que lhe parece melhor: o Mac Disco. Como o CDDB, Disco é uma base de dados, só que inteiramente separada do CDDB e que teria clientes para as mais diferentes plataformas. Estaria Bierman com um parafuso a menos por tentar reinventar a roda? Segundo ele, há boas razões para a construção de uma nova base de dados. Um dos argumentos é que o CDDB não é um verdadeiro sistema distribuído, confiando num esquema de espelhamento para uma base de dados disponível em diferentes sites. Além disso, não tem campos separados para artistas e títulos de CD, tornando as procuras por artistas ou títulos um tanto problemáticas.
O Mac Disco será completamente "pesquisável" e, mesmo ainda em fase de desenvolvimento, já inclui muito mais campos do que o CDDB, como selo, produtor, data de lançamento, local da gravação e identidade do CD. Bierman tem estado um pouco ocupado com o Mac Os X, o que tem segurado o andamento de seu projeto. Preocupado com isso, ele acabou dedicando suas férias de julho somente a adiantar o Mac Disco. Apesar de não ser um software da Apple (não ainda, pelo menos), o Mac Disco é baseado no AppleCD Audio Player, o que já torna o software familiar. A notícia ruim é que ele só estará próximo de ser finalizado mais para o fim do ano e ainda não existe nenhuma versão beta disponível para o público. O interessante é que, apesar de ser usado por poucos beta testers, a base de dados do Disco já conseguiu acumular informações de mais de 15 mil CDs. Nem se compara ao inventário do CDDB, mas é um bom começo. Mesmo assim, foi a solução que aparentou ser a mais completa entre todas que analisamos.
No entanto, ainda há muito a ser melhorado na filosofia desses programas. Nenhum dos programas permite, por exemplo, acessar uma base de dados local (é possível fazer download de toda a base de dados do CDDB, que tem mais de 30 MB) ou exportar as informações para um programa de banco de dados, uma característica bastante útil para quem quer ter sua coleção de CDs catalogada.
Mas ainda chegaremos lá. Pena que todo esse trabalho existe apenas para resolver um problema gerado pela falta de visão das gravadoras. Se elas tivessem colocado os nomes das faixas quando determinaram o padrão dos CDs de áudio, nada disso seria necessário. M

Seria o Mac Disco o futuro do AppleCD Player?



Onde encontrar

InCDius
http://hyperarchive.lcs.mit.edu/cgi-bin/NewSearch?key=incdius

MacCDDB 0.8.6
http://hyperarchive.lcs.mit.edu/cgi-bin/NewSearch?key= MacCDDBv0.8.6

NetCD
http://members.xoom.com/tobyrush/software/netcd.html>

Mac Disco *(informações)*
www.spies.com/~lunatic/disco/

Title Track
www.titletrack.com

O Zen e a arte de abrir documentos

Por que nem tudo é simples como duplo-clicar um ícone?

Existem três maneiras básicas de abrir um documento no Mac. Você pode dar dois cliques nele, arrastá-lo para cima do programa em que quer abri-lo ou dar o comando Open de dentro do programa. Dar dois cliques no ícone do documento desejado é a maneira mais fácil e intuitiva de abri-lo, mas nem sempre funciona como queremos.

Muita gente já se perguntou: "Afinal, por que diabos eu clico num documento que deveria ser aberto no MoviePlayer e me aparece uma janela perguntando qual o aplicativo que deveria abrir o documento? Como fazer para abri-lo no programa que eu quero?" Quando isso acontece, quase sempre a culpa não é sua, se isso serve para tranqüilizá-lo. Esse fenômeno está intimamente ligado à forma pela qual o Mac OS grava as informações dos documentos.

Arrasta Man Vibration

O que fazer quando eu quero abrir um documento num programa diferente daquele que o criou? Um método bem prático é usar o recurso de **arrastar e soltar** (Drag & Drop). Tudo o que você tem a fazer é arrastar o documento desejado sobre o ícone do programa que você quer que abra esse documento. Se ele não puder ser aberto pelo programa selecionado, o ícone do programa não escurecerá.

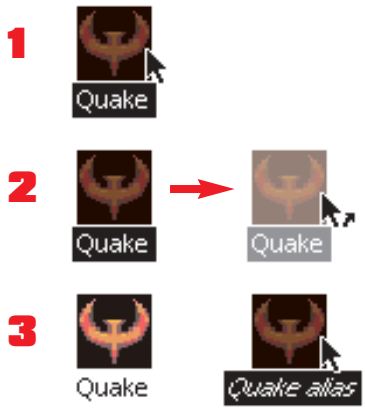


É claro que esse procedimento é simples se o ícone do programa está ali no Desktop, embaixo do seu nariz. Mas isso nem sempre acontece. Se você é um cara organizado, seus programas estão guardados dentro de suas respectivas pastas, junto a outros itens de que eles precisam para funcionar. Essas pastas de programas podem estar agrupadas por tipo de aplicativo (games, Internet, imagem etc.) e, por sua vez, podem estar dentro de uma outra pasta chamada Programas, dentro do seu HD. Enfim, ficar abrindo pastas dentro de pastas só para abrir um documento deixa qualquer um de saco cheio, principalmente se isso tiver que ser repetido várias vezes num dia. Mas não é preciso passar por toda essa pentelhação. Crie no Desktop um alias do aplicativo.

Mas o que é um alias?

O **alias** (réplica, também conhecido no mundo Windows como "atalho") é uma representação indireta de um item que facilita o acesso a pastas, documentos, aplicativos e discos. É como se fosse o reflexo de um ícone que está em outro lugar.

Para criar um alias de um programa, selecione o ícone e peça Make Alias no menu File ou tecle ⌘ M. No Mac OS 8 é mais fácil ainda: é só arrastar o ícone pressionando ao mesmo tempo as teclas ⌘ Option (o cursor ganha uma setinha). Será criado um ícone igual no lugar onde você soltar o botão do mouse, com o nome em itálico para diferenciá-lo do original.



Pronto, seu alias está feito. Agora, toda vez que você quiser abrir aquele programa ou documento de uso freqüente, basta ir direto ao atalho. É possível até arrastar um alias de um documento para o alias de uma aplicação a fim de abri-lo. O mesmo procedimento de criar um alias é válido se forem selecionados vários ícones de uma só vez. Mudar o ícone ou o nome de um alias não afeta o item original.

O alias não precisa ficar no Desktop. Se você vai fazer muitos deles e não quer encher o seu Desktop de ícones e criar um outro problema, crie uma pasta só de aliases, ou então crie-os na pasta onde ficam os seus documentos.

Dica: a pasta Recent Applications (Aplicativos Recentes), acessível pelo menu da Maçã, tem os aliases dos últimos programas que você usou.

Abrindo por dentro

Se o procedimento de arrastar e soltar não funcionar, o último recurso é tentar abrir o documento de dentro do programa. Às vezes um documento não abre por Drag & Drop, mas você consegue abri-lo com o **Open**. O procedimento é o seguinte:

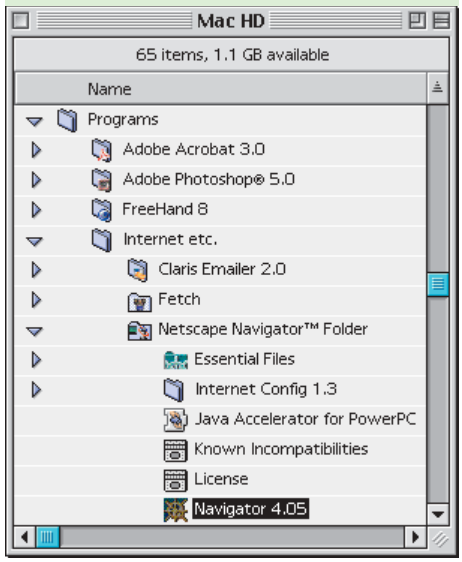
1 Abra o programa.

2 Vá até o menu File (Documento) e selecione o comando Open (Abrir).

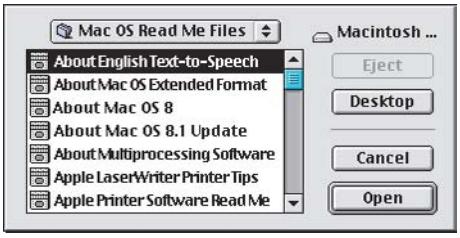
3 Pela janela de Open é possível navegar pelas pastas e discos, de modo que você possa indicar ao programa onde está o documento a ser aberto. Se o item desejado já não estiver aparecendo na tela, clique no menu pop-up no alto da janela e navegue pelo seu disco até encontrá-lo.

4 Existem alguns atalhos de teclado sensacionais que usam as teclas de setas para navegar nas janelas de Open e Save. Decore-os para poupar um tempo precioso. Os comandos ⌘ ← e ⌘ → fazem pular de um disco para

Você não precisa descascar camadas de pastas no seu HD para achar um programa e depois arrastar um documento para cima dele. Faça um alias do programa no Desktop



outro; ⌘ ↑ pula uma pasta acima; ⌘ ↓ abre a pasta; ⌘ Shift ↑ pula para o Desktop.
5 Ao encontrar o documento, selecione-o e clique Open:



A caixa de Open não tem a mesma aparência de um programa para outro. Alguns programas criam um campo opcional de Preview (Thumbnail), que mostra miniaturas dos documentos à medida que você percorre a lista:



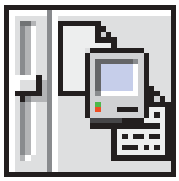
O botão Create serve para gerar a miniatura para um arquivo que já não a tenha.
6 Se o documento não abrir, você ainda pode tentar uma última saída, que é ver se o programa em questão possui no menu File algum comando chamado Import, Get ou Place, capaz de converter o formato do documento.
Os programas baseados no QuickTime (MoviePlayer, SimpleText etc.) ocasionalmente mudam o nome do botão Open para Convert:



Isso ocorre quando o documento em questão (geralmente algum clip de áudio ou vídeo baixado da Internet) não foi criado originalmente com o QuickTime. A conversão acontece durante a abertura do arquivo.
Se abrir o documento convertendo também não funcionar, é porque o programa não oferece mesmo suporte ao tipo do documento, e não adianta ficar insistindo. O negócio é partir para outro programa. Ou instalar o programa que criou o documento.

Abra fácil com o Easy Open

"E quem é esse tal de Mac **OS Easy Open**, que às vezes me apresenta uma janela estranha quando duplo-clico um documento? O que tenho de fazer?"



O Easy Open é um painel de controle que foi introduzido no Mac OS 7.5 para traduzir dados entre as aplicações, permitindo abrir os mesmos documentos em diversos programas. Quando qualquer software é instalado, o Easy Open automaticamente o associa aos documentos específicos desse programa. Assim, sempre que se der um duplo-clique num desses documentos, o aplicativo será acionado automaticamente.
Mas vamos imaginar que os seus documentos JPEG, por exemplo, estejam associados ao ImageViewer do QuickTime, e você está feliz assim. No entanto, você acorda de mau humor e acaba deletando o QuickTime. O resultado é que o Easy Open não consegue abrir documentos JPEG automaticamente, pois não encontra

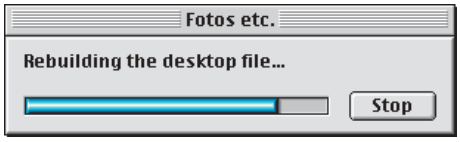
o programa, e então mostra uma tela perguntando qual aplicativo deverá abri-lo e apresentando uma longa lista de opções com as quais teoricamente é possível abrir o documento. Infelizmente, no sistema atual não há como modificar a lista criada pelo Easy Open. Ou seja, se você quiser que qualquer arquivo JPEG seja sempre aberto pelo Photoshop, não há como fazer isso, a não ser que você delete as preferências do Easy Open. Isso somente será resolvido no Mac OS 8.5.

Rebuildar é prevenir

Agora, digamos que você um dia dê dois cliques em um documento de ClarisWorks, com a certeza de que o programa está no seu disco, e mesmo assim o maldito não abre. Ou então, vários ícones de documentos aparecem substituídos pelo ícone da folha de papel em branco, e alguns programas passaram a exibir o ícone do losango com a mãozinha.
Se isso está acontecendo, é porque a coisa está feia: a base de dados dos arquivos gravados no seu Mac (conhecida vulgarmente como Desktop File) está corrompida.
Meu Deus, o que fazer? Calma. É chegada a hora de dar um **rebuild** (reconstruir) no Desktop File, a fim de restaurar os ícones e consertar as associações entre documentos e aplicativos. Para isso, basta pressionar as teclas ⌘ Option enquanto reinicia seu Mac.



Ao final do startup, aparecerá o seguinte aviso: É só dar OK que o sistema se encarrega de fazer o resto:



Convém fazer um rebuild preventivo uma vez a cada intervalo de dois ou três meses, ou quando você instalar, desinstalar ou transferir de um disco para outro uma quantidade grande de aplicativos, mesmo que o Mac não aparente nenhum problema. Ⓜ

O que significam as opções do Easy Open

▪**Automatic document translation:** Ligar/desligar a caixa de diálogo do Easy Open



▪**Always show dialog box:** sempre mostrar a caixa com a lista de programas

▪**Include applications on servers:** listar programas localizados em outros Macs que estiverem conectados em rede

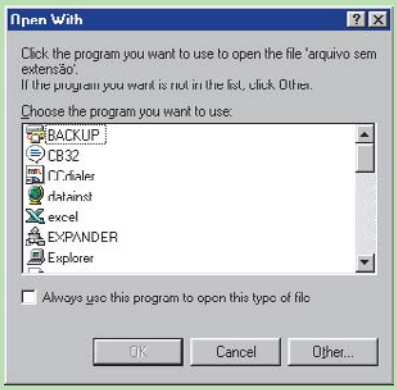
▪**Auto pick if only 1 choice:** abrir no programa alternativo automaticamente, se não houver opção

▪**Translate "TEXT" documents:** habilitar o Easy Open a converter documentos de texto vindos de outras plataformas

▪**Delete Preferences:** (apagar preferências): eliminar as opções de conversão que o Easy Open já gravou no seu Mac

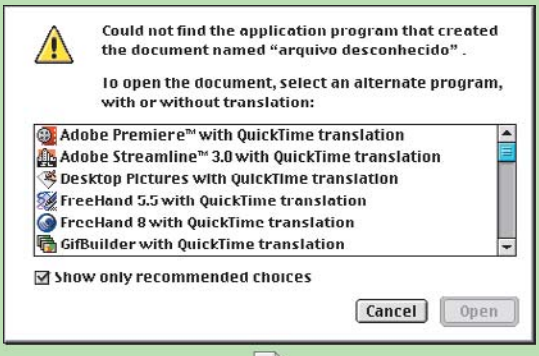
Duplo-clicando no PC e no Mac

*Ao contrário do que acontece com a turma do PC, um documento de imagem JPEG, por exemplo, nem sempre está associado a apenas um aplicativo. Isso porque, no Mac, um documento não precisa necessariamente de uma extensão no fim do nome, como .DOC, .TIF ou .JPG. O Windows precisa dessas três letrinhas para saber que tipo de documento é aquele e designar um programa para abri-lo. Já os documentos no Mac OS trazem embutida a informação de **tipo** de documento (Type), para caracterizar a informação contida nele, e também o **criador** (Creator), que identifica o programa que o criou. Essas duas siglas são formadas de quatro caracteres cada e não costumam aparecer para o usuário: só podem ser vistas com um editor de recursos como o ResEdit.*
*Quando você duplo-clica um documento, o Mac consulta uma base de dados interna (o **Desktop File**), que contém as associações entre os programas presentemente instalados e seus respectivos tipos de arquivo. Assim, ele encontra o programa criador do documento e o chama para abri-lo.*
O esquema Type/Creator dá uma certa flexibilidade na manipulação de documentos no Mac. No Windows, só é possível ter um programa padrão associado a cada extensão. Se você instalar um novo programa que visualiza imagens JPEG e, durante a instalação, ele disser ao Windows que será o aplicativo padrão para documentos desse tipo, qualquer comportamento anterior relacionado a outro programa que você usava para ver documentos JPEG será removido. Ou seja, os documentos passam a abrir automaticamente no programa novo. No Mac, quando uma imagem JPEG é salva pelo Adobe Photoshop, ela estará sempre associada a esse programa e não a outro programa, mesmo que seja compatível com o documento, exceto se o Photoshop for deletado ou desinstalado.
Quando o sistema não encontra no seu HD o programa que criou o documento, ele abre a janelinha do Easy Open para oferecer outras opções de programas compatíveis.





No **Windows,** se o arquivo não tiver a extensão de três letras no nome, surge uma lista de programas instalados para você tentar abri-lo com um deles





No **Mac OS** ocorre a mesma coisa quando no seu HD não existe o aplicativo que criou o documento, ou quando as informações de Type e Creator estão bagunçadas, o que às vezes acontece com documentos baixados da Internet. O Easy Open pode pôr na lista apenas os programas que provavelmente têm relação com o documento

Os Macs que você nunca viu

O Design sempre foi um dos elementos fundamentais dos computadores da Apple. Desde o começo, Steve Jobs tentou fazer do computador um aparelho doméstico. Quem vê hoje o iMac não percebe, mas ele é o resultado de anos de desenvolvimento dos conceitos de design de computador do IDg (Industrial Design Group) da Apple. Desde os tempos do Apple II, seus designers vêm estudando caminhos para fazer com que a forma de um computador transmita ao usuário a idéia por trás da máquina, seja ela intuitividade, velocidade ou pura força bruta. Mas o trabalho do IDg não é só bolar lindos gabinetes para abrigar motherboards cada vez mais poderosas. Muitas máquinas foram desenhadas antes mesmo que a tecnologia permitisse construí-las. Na próximas páginas você vai ver vários projetos pouco conhecidos da Apple, alguns que nunca viram a luz do dia, outros que anos depois serviram de base para produtos como o Newton (e o próprio iMac).



1976 Apple I

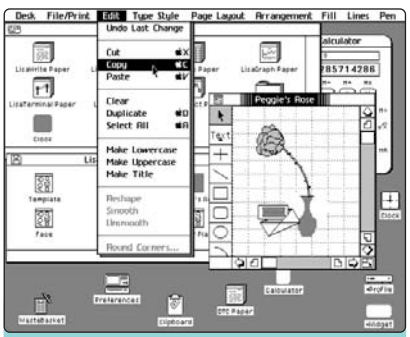
Muita gente conhece o Apple II, mas poucos já viram o Apple I, o computador que Jobs e Wozniak montaram em uma garagem e que deu origem a uma empresa de bilhões de dólares. Inspirado no Altair 8080, considerado o primeiro computador pessoal da História, o Apple I foi desenvolvido por Wozniak em seis meses. Não tinha teclado, nem som, nem monitor, nem gabinete. Mas possuía portentosos 8 KB de memória e um possante chip Motorola 6800. Para demonstrar sua criação em um clube de nerds fanáticos por computador, os dois o colocaram em uma caixa de madeira. Depois da apresentação, o dono de uma lojinha chamada The Byte Shop disse que pagaria em dinheiro se eles conseguissem entregar 50 kits do Apple I por mês. Dias depois (mais precisamente no dia 1º de abril de 1976), os dois fundaram a Apple Computer. O resto é história.

1983 Lisa



Antes do Macintosh, havia o Lisa. Batizado com o mesmo nome da filha de Jobs, o Lisa foi o primeiro computador pessoal a ter um mouse. Também trouxe uma série de inovações que depois foram incorporadas ao Mac, como ícones, placas de alerta, menus e janelas que se abrem com um clique duplo. Enfim, a chamada interface gráfica. A inspiração para fazer algo tão diferente veio da visita que Jobs fizera ao centro de pesquisas da Xerox, em dezembro de 1979. Ali tinham acabado de ser inventados, entre outras maravilhas, a interface gráfica, o mouse e a rede Ethernet. A Xerox não pretendia criar um computador pessoal, mas um sistema integrado para uso corporativo, o que explica as metáforas visuais de escritório (pastas, folhas de papel, cesto de lixo) que sobreviveram até hoje. Percebendo que o futuro estava ali e que a Apple tinha condições únicas de fazer um computador pessoal com as novas tecnologias, Jobs levou consigo pesquisadores da Xerox envolvidos com a interface gráfica e prosseguiu o seu desenvolvimento na Apple até resultar no Lisa, cujo hardware já vinha sendo bolado desde 1979.

Ele foi mal recebido pelo mercado por ser revolucionário (e caro) demais. Um ano depois, o primeiro Macintosh seria um sucesso estrondoso. A idéia de dar ao computador uma aparência de cabeça humana também já estava presente no Lisa. Segundo Jobs, a sua parte frontal achatada lhe dava um "jeitão de Cro-Magnon".



O visual do **Lisa Office System,** uma novidade absoluta na época, já era quase a cara do futuro Mac OS. Os últimos Lisas saíram com o nome de Macintosh XL e uma versão alterada do System 1

1983 SnowWhite

Em 82, a Apple ainda estava à procura de sua identidade em termos de design. Jobs queria que a Apple fosse para os anos 80 o que a Olivetti tinha sido para os 70. Para isso, ele deslanchou um projeto secreto chamado SnowWhite (Branca de Neve). Representantes da Apple foram enviados a escritórios de design ao redor do mundo com um briefing contendo a descrição de sete produtos que tinham codinomes inspirados nos Sete Anões. Doc (Mestre) era um Lisa com monitor de 15 polegadas, Grumpy (Zangado) era uma impressora matricial, Dopey (Dunga) era um drive externo de disquete, e assim por diante. Bashful (Dengoso) era um protótipo de notebook com tela de cristal líquido, o precursor dos PowerBooks.

Quem ganhou o contrato foi o alemão Hartmut Esslinger, que acabou se mudando de mala e cuia para a Califórnia, onde fundou a frogdesign. A frogdesign acabou estabelecendo as linhas mestras do design de todos os produtos da Apple (caixas bege com linhas retas e laterais cheias de riscas paralelas), conhecido como "estilo SnowWhite", que perdurou por uma década.

Duas idéias para o **Bashful**, um conceito pioneiro de notebook com módulos encaixáveis (de certa forma, como o atual PowerBook)







As visionárias linhas do **Happy** (um hipotético Mac de baixo custo) antecipam muito do LC520, que somente viria ao mundo dez anos depois

1984 BabyMac e BigMac

A idéia do iMac é mais velha do que muita gente pensa. Em 1984 a frogdesign já propunha um Mac tudo-em-um com monitor de 15 polegadas (BigMac), voltado para o mercado de artes gráficas, e um menorzinho (BabyMac) para usuários domésticos. O projeto seguiu o caminho da maioria dos projetos da Apple na época: começava com um design simples e depois ia sendo inchado pelos engenheiros, ficando cada vez mais poderoso (e mais caro), até ser cancelado.



1985 Jonathan

Em 1984, com o IBM-PC já comendo o mercado da Apple a dentadas, um engenheiro chamado John Fitch teve uma brilhante idéia: que tal fazer um computador modular que pudesse ser adquirido como um sistema com o mínimo necessário para funções básicas, como digitar textos e acessar uma rede, mas que pudesse ter módulos acrescentados até se tornar uma poderosa estação de trabalho? E mais! Que tal se fosse possível acrescentar um módulo capaz de rodar o Mac OS, um para o DOS, outro para Unix e assim por diante?

E esses módulos poderiam ser fabricados por terceiros, rompendo finalmente o isolamento da Apple dentro da indústria, sem quebrar o tabu do licenciamento do Mac OS. E assim nasceu o projeto Jonathan, um computador que parecia ter saído de "2001, Uma Odisséia no Espaço".

Era tão radical que os executivos da Apple ficaram com medo dele.

John Sculley, o CEO da empresa na época, deu o golpe de misericórdia quando disse temer que, se o Mac e o DOS fossem oferecidos na mesma plataforma de hardware, os usuários de Mac migrariam para o DOS e não o contrário.

Um dos fatores da rejeição do **Jonathan** foi a cor preta, que na época ainda não era usada nem em aparelhos de som. Steve Jobs saiu da Apple e fundou a NeXT, cujo primeiro produto foi (adivinhou?) um computador preto

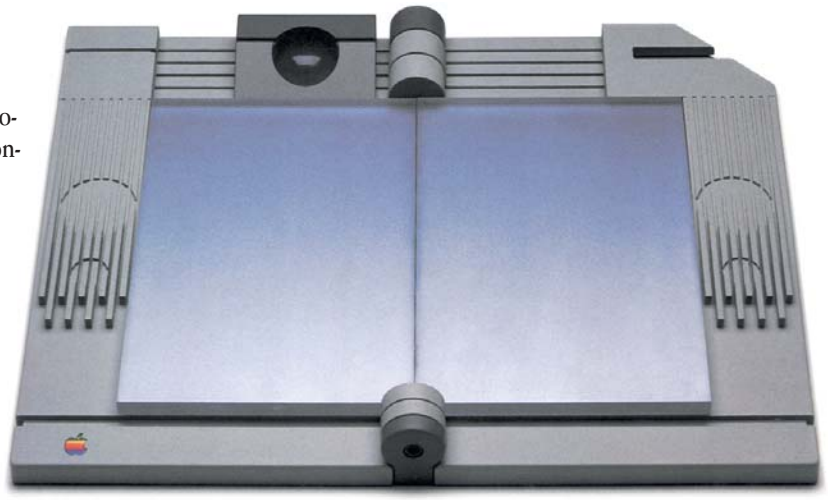




1985 BookMac

Mais um dos filhos do Bashful, com uma alça integrada e incorporando o estilo SnowWhite. Um dentre as dezenas de modelos conceituais que a frogdesign criou para a Apple, testando os limites das possibilidades de construção de computadores compactos.





1987 Knowledge Navigator

Criado para dar suporte às apresentações de Sculley sobre o futuro da informática, o "Navegador do Conhecimento" *(acima)* tinha detalhes desproporcionais para que aparecesse bem no vídeo. Um computador em forma de livro, com um "agente inteligente" que conversava com o usuário, lembrava seus compromissos e atendia chamadas videofônicas. Uma câmera na parte superior permitia a videoconferência. Totalmente Star Trek.



1988 White Jade

Primeira tentativa, quatro anos antes, de criar aquilo que acabaria se tornando o célebre Color Classic. Jean-Louis Gassée pediu uma revisão do Mac SE com uma tela colorida montada no mesmo plano da moldura plástica do gabinete. Embora o resultado fosse muito bonito, o modelo nunca saiu da fase maquete, devido à dificuldade industrial de se montar com precisão a tela nesse estilo.



1988-91 Figaro

Projeto que deu origem ao Newton, o Figaro era diferente de tudo o que a Apple já tinha feito. Três firmas de design forneceram protótipos para o projeto, cujo objetivo era criar um PDA do tamanho de uma prancheta, com reconhecimento de escrita e custando US$ 6 mil.

A estética final do PDA é de Giorgetto Giugiaro, designer italiano que criou as carrocerias de inúmeros carros da Volkswagen, BMW, Fiat e Toyota, câmeras Nikon, relógios Seiko e outros produtos de renome, mas que jamais trabalhara com computadores.

Depois de testadas inúmeras variantes, a Apple permanecia indecisa sobre qual deveria ser fabricada. Giugiaro estava terminando de definir a mais acabada delas (o Newton grande à direita), quando a Apple repentinamente achou que o produto ficaria caro demais e que o transmissor infravermelho não era um item essencial. Resultado: o Newton foi refeito do zero, em tamanho de bolso, pelos próprios designers da Apple. Todo o trabalho anterior foi para o lixo.



1989 BoomBox

Com o sucesso do Mac LC, alguns designers da Apple resolveram pegar aquele formato de caixa de pizza e brincar com ele. Um inventou um meio-termo entre um PowerBook e um Mac de mesa *(abaixo)*, dobrável e com mouse escamoteável. Outro criou um LC com tela de cristal líquido ou capaz de ser ligado a uma TV. Outro, um LC vertical com pés amarelos, antecipando o NC da Oracle. As idéias eram interessantes, mas nenhuma pegou.







Primeira (acima) e segunda fase da concepção do Jaguar







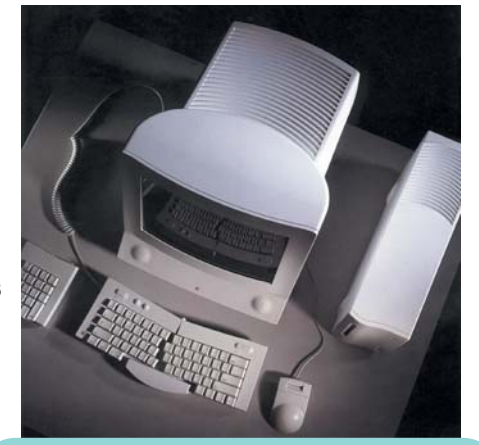
1989-90 Jaguar

Bem antes do Power Mac ser concebido, a Apple já havia tido a idéia de lançar uma plataforma RISC. Só que, como toda boa empresa megalomaníaca, ela tentou fazer tudo sozinha, inclusive o processador, e acabou dando com os burros n'água. O jeito foi adotar tardiamente o chip PowerPC, originalmente criado pela IBM.

No final dos anos 80, o projeto Jaguar tentou repetir o sucesso do Macintosh original, combinando um time de engenheiros e designers que iriam desenvolver a forma e o conteúdo do produto ao mesmo tempo.

A Apple já tinha parado de trabalhar com a frogdesign e buscava desesperadamente uma nova identidade visual. Para essa finalidade, eram confrontadas idéias de vários designers com estilos radicalmente diferentes. Giugiaro trabalhou novamente como consultor, dando aos modelos da segunda fase do projeto um espírito "automotivo" de formas infladas e gosto discutível.

As idéias do Jaguar foram recusadas e retomadas várias vezes dentro da Apple. Algumas (o teclado partido ao meio, o monitor com alto-falantes na beirada inferior e a CPU em forma de torradeira gigante) eventualmente foram incorporadas a produtos posteriores, com poucas alterações.



O Jaguar final era um cozido das idéias de vários designers com estilos quase incompatíveis





1991-93 Workcase

Mais um protótipo resultante de um brainstorm dentro do IDg, focado nos desafios da computação móvel. O computador portátil em formato prancheta *(à esquerda)* tinha tela LCD colorida, falantes integrados, transmissor infravermelho e uma capa de couro para proteger a tela e ajudar a segurar a caneta. O Workcase faria parte de uma linha global e extensa de acessórios digitais para o homem pós-moderno, batizada de Juggernaut.

A coleção era complementada por uma câmera digital de bolso, teclado destacável, dock de mesa, mini-PDA e uma bolsa de couro para carregar as partes portáteis.



A ordem no Juggernaut era criar um conjunto de módulos compactos, uma "estação de trabalho em partes". O mais próximo que a Apple tinha chegado dessa meta era o Duo Dock. Mesmo com todo o esforço, a dupla laptop/caixote bege ainda prevaleceu

1992 Popeye

Em 92, muita gente acreditava que o lançamento do Newton iria criar uma nova revolução na informática, com produtos portáteis revolucionários e inovadores (a revolução realmente ocorreu, mas a Apple não estava nela).

Foi criado então um grupo chamado MLT (Mac-Like Things), liderado pelo indiano Satjiv Chalil, com o objetivo de projetar câmeras, Macs com telefone e secretária eletrônica, PDAs com a interface do Mac e outras loucuras. Entre elas estava o Popeye, um CD-ROM player de mão, que poderia ser levado a qualquer lugar.



1992 Folio

Com a Newtonmania correndo solta na Apple, era natural que a próxima coisa a se pensar seria em um aparelho de mão que rodasse o Mac OS. Vários modelos foram bolados, dentre eles o Folio. O design do Folio acabou influenciando fortemente o Newton 2000, a terceira (e última) geração do PDA da Apple.
O computador-prancheta é um tema recorrente e até hoje não realizado pelos designers. Com o fim do Newton, não será nenhuma surpresa se no futuro próximo aparecer um Mac portátil com esse formato.









1992-94 Pomona

Do chamado "Projeto Pomona de Investigação de Design" saiu o conceito que deu origem ao Spartacus, o Macintosh comemorativo do 20º aniversário da Apple. Segundo Bob Brunner, criador do PowerBook e principal designer da Apple na época, o objetivo era romper totalmente com o design "caixote" tradicional dos computadores de mesa. CPU, monitor, teclado e mouse deveriam formar um conjunto e não parecer um amontoado de coisas. O resultado da proposta foi um surto de grandes idéias, entre elas o modelo Tizio *(acima),* com o monitor LCD equilibrado num elegante braço ajustável tipo luminária, e o "Macintosh B&O" *(abaixo),* com uma forma achatada à maneira dos aparelhos de som da estilosa marca dinamarquesa Bang & Olufsen.
Spartacus, o conceito escolhido para virar produto, é uma variação do Mac B&O com tela plana, som estéreo Bose, subwoofer, CD vertical, teclado com trackpad e uma base-manopla. Com tantas inovações chocantes, ele foi feito em pequena escala, a um custo muito alto e durante a pior fase da história da Apple, o que gerou severas queixas contra a auto-indulgência de uma empresa que parecia querer ignorar a crise. Pelo contrário, o Spartacus foi uma forma da Apple restaurar o orgulho ferido e provar que ainda podia criar produtos únicos e inspirados. Com o Pomona (e o Spartacus), a Apple começou a investigar a possibilidade de utilizar componentes dos PowerBooks em Macs de mesa, estratégia fundamental no sucesso do iMac.





Nenhuma parte do Spartacus permaneceu igual às deste estudo, mas o conceito já parece absolutamente natural

1996 Mac Domesticado

O iMac avant la lettre. Mais uma releitura do Mac original, agora em versão criado-mudo. O relógio analógico embutido na porta é o toque retrô-chique que faz a diferença. Também fez parte do projeto Pomona.





O futuro não é bege

O iMac é a prova de que o IDg está de volta com tudo na Apple. Os rumores sobre a nova linha de produtos para o ano que vem são de deixar qualquer macmaníaco babando. Macs de mesa com o mesmo plástico translúcido do iMac em tons escuros. PowerBooks azul-marinho. Teclados e mouse com design extraterrestre. Um iMac portátil com tela de LCD capaz de girar 360 graus para permitir o uso de caneta.
Mas o mais importante é que a Apple continua a anos-luz em relação ao resto da indústria em termos de compreensão da importância do design para o usuário. A importância de humanizar a tecnologia. Como diz Jonathan Ive, atual diretor do IDg e idealizador do iMac, "nosso objetivo não é parecer diferente, é ser diferente". **M**

Fonte– **AppleDesign: The Work of the Apple Industrial Design Group,** de Paul Kunkel, fotos de Rick English. Graphis, Inc.



Muito além do Mac OS

Emuladores permitem simular outras plataformas

Emulação, diz o dicionário, é "sentimento que nos incita a igualar ou superar outrem". Em computês, um emulador é um programa capaz de rodar em uma plataforma programas escritos para outra. Ele faz isso criando uma camada de software que engana os programas, fazendo-os acreditar que estão rodando em seu ambiente original.

Um exemplo bem popular de emulador são os programas que permitem rodar aplicativos para Windows no Mac, como o VirtualPC, da Connectix, e o SoftWindows, da Insignia.

A boa notícia sobre emulação é que o Macintosh é um excelente ambiente para emular dezenas de tipos de processadores e seus softwares. Existem neste momento várias opções de computadores que podem funcionar no Mac através de sharewares específicos que trazem todo ou parte do código que existia no hardware do computador original.

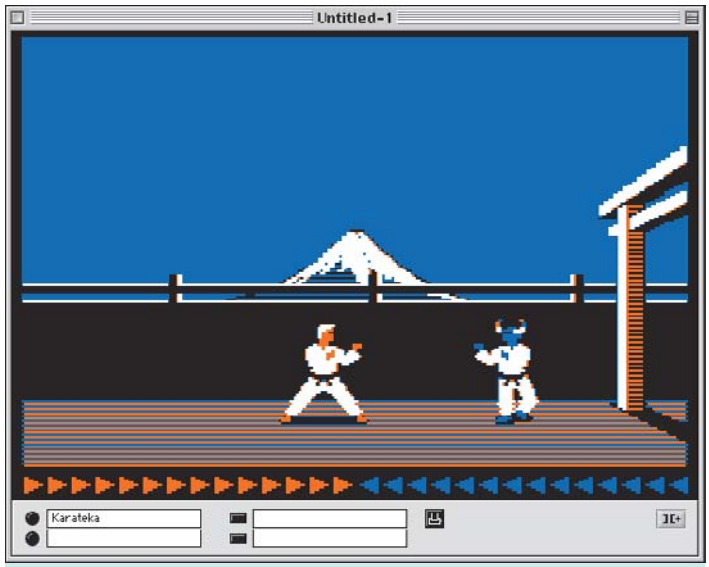
A maioria desses programas tem como objetivo matar as saudades de um tempo em que a computação era mais simples e os programas, menores. Os que mais fazem sucesso são emuladores de consoles de videogame ou computadores descontinuados. Mas volta e meia aparece alguém dizendo que criou um emulador de PlayStation ou que roda o Mac OS 8 em um 486. Geralmente é cascata. Quanto mais recente (ou mais sofisticada) a plataforma emulada, pior é o desempenho do emulador.

A outra boa notícia é que existe um site especializado e muito bem organizado que reúne todas as informações sobre softwares de emulação e seus autores. Quem quer se iniciar nesse assunto tão vasto deve dar uma olhada em www.emulation.net.

O programa emulador geralmente é um shareware com sua distribuição liberada. Mas muitas vezes os programas e a própria ROM do aparelho original têm seus direitos protegidos. Isso ocorre principalmente com aparelhos que ainda são vendidos no mercado. Portanto, antes de pegar qualquer coisa, leia atentamente as regras no site para não colaborar com o aumento da pirataria de softwares. Aqui vai uma listinha de alguns emuladores que você vai achar na Internet.

Apple II

O mais famoso membro da antiga família Apple passou por nossas terras em meados da década de 80 e fez bastante sucesso com quem estava dando os primeiros passos na informática. Ao contrário da atual política da Apple, naquela época eram permitidos os clones, e assim ele acabou se popularizando rapidamente, em parte também pela sua modernidade (na época, é claro!). Baixe o "Catakig", que é um excelente emulador de Apple II, II+ e IIe, e mate a saudade de jogos como Karateka, Conan, Castle Wolfenstein e Transylvania. Todos esses e mais uma lista interminável de programas funcionam perfeitamente nesse emulador, inclusive com os mesmos bugs!



Relembre Karateka e outros clássicos do Apple II

MacMAME

MAME significa Multi-Arcade Machine Emulation e também significa que os seus dias de gastar horas e fichas no fliperama da esquina estão de volta. O MacMAME simplesmente emula com precisão todos – ou pelo menos a esmagadora maioria – os jogos que foram feitos para máquinas de vídeo de fliperamas. Rally-X, Double Dragon, Altered Beast, Elevator Action, Final Fight, Ninja Gaiden, Golden Axe, Hyper Olympics, Shinobi, World Cup 90 e Teenage Mutant Ninja Turtles são só alguns exemplos das centenas de jogos disponíveis e prontas pra jogar. Simplesmente fantástico pra quem sempre sonhou em ter em casa uma máquina dessas e uma ótima experiência pra quem viveu essa época gloriosa dos jogos e agora quer bater de novo aquele recorde suado. Vale muito a pena conferir.



Quem tem mais de 30 vai vibrar com o MacMAME

Mega Drive/Genesis

Primeiro videogame de 16 bits que fez sucesso dentro do tumultuado mercado de games. Quando a Sega lançou esse console em finais da década de 80, houve uma verdadeira revolução em tudo que era considerado bom pra época. São desse período alguns lançamentos de sucesso como Sonic the HedgeHog, Super Monaco GP, OutRun e Super Hang On, que você pode jogar a partir de um emulador como o MESS (super emulador que consegue funcionar com softwares para NES, Colecovision, TRS-80, Colour Genie, Apple II, Atari 800, Atari 5200 e Sega Master System, entre outros). O desempenho fica algo a desejar. O porco-espinho Sonic, por exemplo, parece estar correndo em câmera lenta, com o áudio fora de sincronia.



No MESS, Sonic vira o porco espinho mais lerdo do planeta

Atari 2600

Crianças perderam aulas, adolescentes perderam noites de sono e pais perderam seus cabelos por conta dessa mania dos anos 80 chamada Atari. Sucessor direto do Telejogo (lembra disso?), consistia em um console, dois joysticks, um slot para cartuchos, saída para televisão e centenas de opções de jogos de todos os tipos. Você pode ter todos esses jogos de volta com um emulador chamado Stella, incluindo os hits Enduro, H.E.R.O, River Raid, Pitfall, Missile Command e todos os seus preferidos pra perder de novo aulas, noites, cabelos...



Que Nintendo 64, que nada, bom mesmo era o Atari

MSX

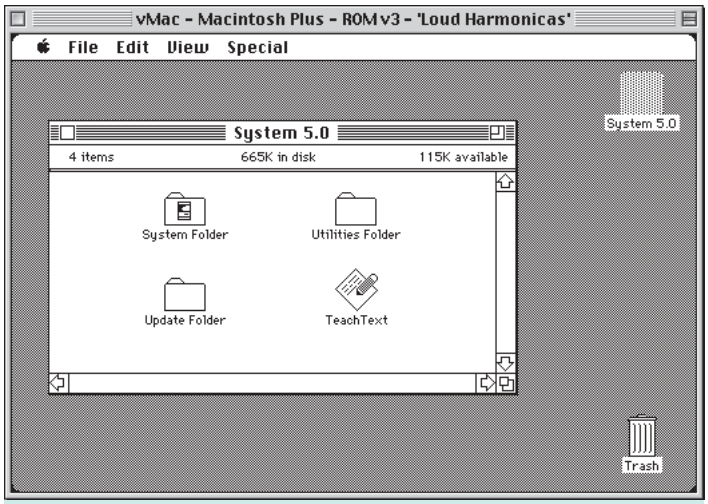
Mais ou menos na época do Apple II, apareceram dois computadores por aqui derivados do MSX (que fez muito sucesso na Europa e na Ásia), o Expert e o Hot Bit, que venderam bastante. Eram computadores que você ligava a uma televisão como monitor e usava disquetes, cartuchos ou fitas cassete para transmitir dados. O fMSX é um emulador dos modelos compatíveis com os padrões MSX, MSX2 e MSX2+ e já vem com o cartucho Nemesis 2 (abaixo).



Mais um computador do tempo do bit lascado

vMac

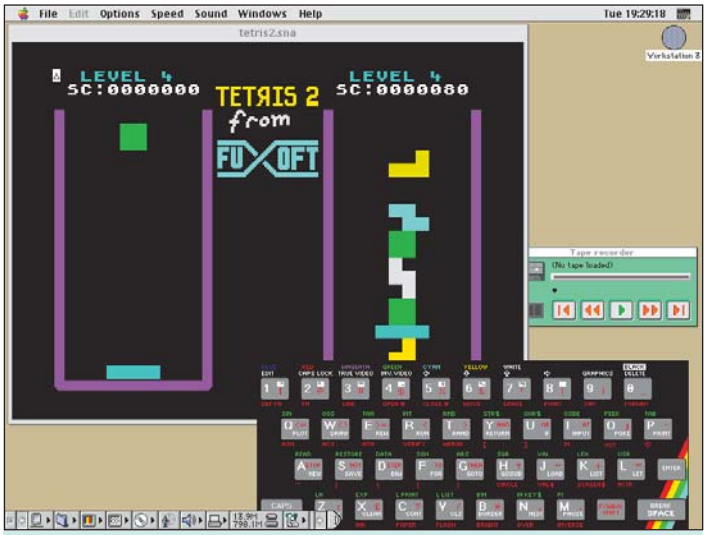
Sim, por que não? Hoje é possível emular um Mac dentro do seu Mac. Pode parecer uma idéia estapafúrdia, mas tem alguns resultados práticos. O principal deles é permitir rodar programas antigos de System 6 ou anterior em novíssimos Power Macs. Você pode matar a saudade de games como ShufflePuck ou Arkanoid, se esbaldar no bitmap com o MacPaint ou simplesmente abrir arquivos pré-históricos de PageMaker 1 ou MacDraw. O melhor desses emuladores é o vMac, que permite rodar sistemas antigos no Mac e no PC também. Se você quer emular o Mac OS sob o Windows, pode tentar o Fusion, que roda até o Mac OS 7.6. A velocidade é que não é aquelas coisas.



Transforme seu poderoso Power Mac G3 em um anacrônico Mac Plus

Sinclair ZX Spectrum

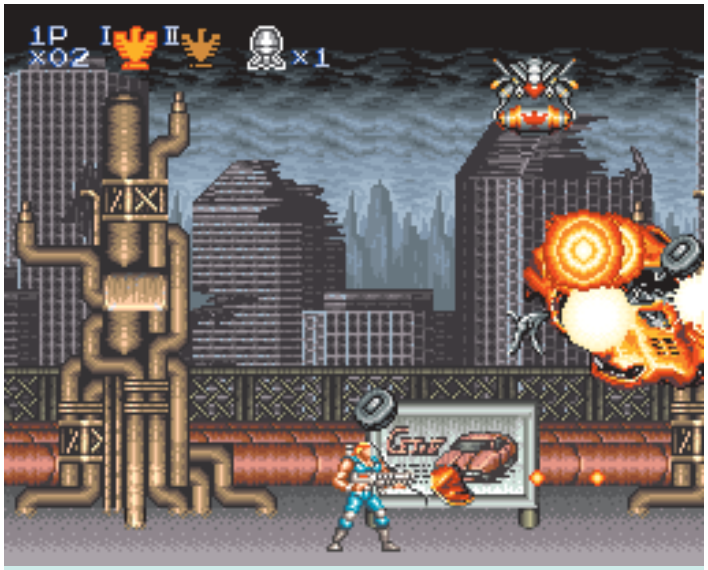
Linha conhecida aqui como TK-alguma coisa, fez grande sucesso por ser barato e trabalhar na linguagem Basic; e pela variedade de emuladores e softwares que existem disponíveis, faz grande sucesso entre os usuários de Mac de hoje. O melhor deles é o MacSpectacle, que além da tela, mostra um desenho com a configuração de teclas do teclado do console com todas aquelas funções Basic escritas e também possui suporte a fitas cassete com um programa que transforma arquivos da fita em arquivos para o Mac. Bom momento para voltar ao passado e ver como a informática progrediu (graças a Deus!).



Experimente digitar: 10 print "MACMANIA"; 20 GOTO 10

Super Nintendo

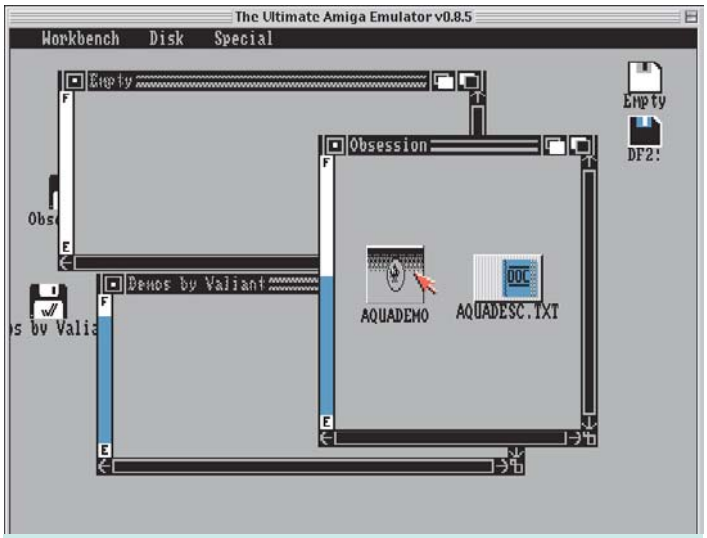
Logo após o Mega Drive, a Nintendo lançou o Super NES, seu console de 16 bits, o que engrossou o caldo na competição entre os games e fez as duas grandes do mercado de entretenimento brigarem por anos pela liderança. Nessa batalha, os usuários ganharam da Nintendo excelentes jogos, como Super Mario World, StarFox, Contra 3, Donkey Kong Country, Street Fighter II e Mortal Kombat. Use o SNES9X para fazer sua emulação. A última versão já trazia uma jogabilidade razoável, mas nem todos os jogos funcionam.



Nem todos os jogos de SNES funcionam no emulador, mas dá pro gasto

Commodore Amiga

Assim como o Apple, o Amiga conseguiu juntar legiões de fãs ardorosos que até hoje cultuam essa máquina. Se você é um desses que acabou migrando para o Macintosh, é só seguir os links e baixar o Ultimate Amiga Emulator (UAE), que consegue emular os modelos Commodore Amiga 500, 1000 e 2000, que usavam processadores Motorola 680x0 e foram usados por muito tempo como padrão para aplicações com vídeo e som. Recentemente o espólio do Amiga foi comprado pela Gateway, que deu uma blitz na Internet e fechou todos os sites que traziam a ROM do Amiga, chamada Kickstart.



O emulador de Amiga funciona direitinho, desde que você encontre a ROM



Pilot

Está pensando em comprar um desses fantásticos PDAs da 3Com? Então que tal testar um Pilot virtual antes de gastar uma grana em um de verdade? É claro que ter um Pilot dentro do seu Mac está longe de ser a mesma coisa que ter um micro de mão, mas já dá para você ter um primeiro contato com a interface do bichinho. Com o Copilot ou o Zilot, os dois emuladores de Pilot que existem atualmente para Mac, usuários de Pilot podem também testar programas baixados da rede antes de instalá-los em seus PDAs.

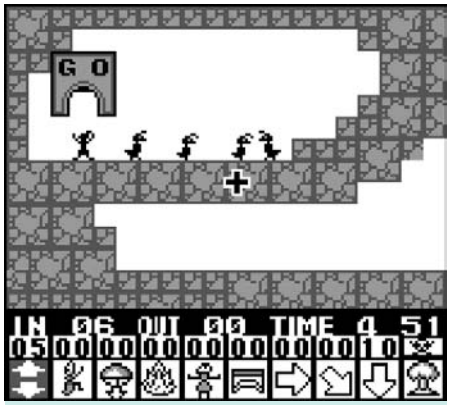


Teste os programas no Copilot antes de instalá-los no seu PDA

Game Boy



Um modelo de game da Nintendo que tem como características o baixo preço, leveza, tamanho reduzido para caber na mão e simplicidade. Todos os seus jogos são em preto e branco e seu emulador é bem fiel e simplezinho. Mesmo assim vale uma olhada.



Jogos de Game Boy rodam rapidinho

Além desses todos, você pode encontrar coisas como os computadores da Atari e linha TRS-80 (conhecidos no Brasil como linha CP-alguma coisa), consoles como o Master System e Intellivision, portáteis como o Game Gear e até calculadoras da HP e da Texas Instruments. Se você é um saudosista dos primórdios da informática, procure o seu emulador preferido, divirta-se, mate suas saudades, mande um email para o autor dele e conte-nos suas experiências depois. **M**

Onde encontrar

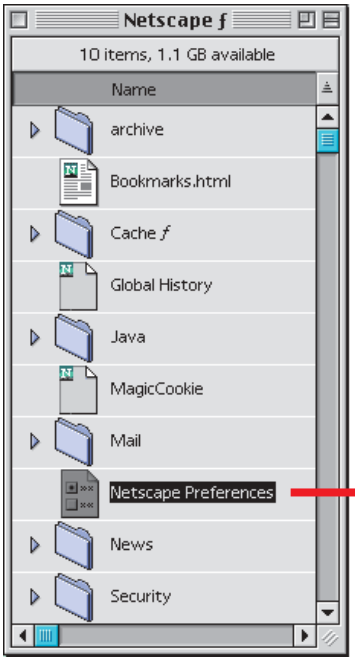
Emuladores em geral: www.emulation.net

DOUGLAS FERNANDES
Trocou sua adolescência por um Apple II.
email: dougfern@dialdata.com.br

Netscape comunitário



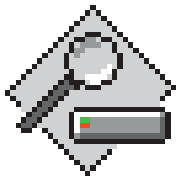
Na edição passada, demos uma dica para compartilhar o Netscape Navigator/Communicator 4 entre várias pessoas no mesmo computador. Aqui vai outra, que também pode ser utilizada com versões anteriores do programa. Múltiplos usuários podem compartilhar uma cópia do Navigator sem restrições às suas configurações pessoais e bookmarks, bastando criar uma duplicata da pasta Netscape *f* (que pode ser encontrada na pasta Preferences dentro do System Folder) para cada um dos novos usuários. Dentro das pastas duplicadas, você encontrará uma cópia do arquivo Netscape Preferences. Faça um alias desse arquivo e mude o nome para algo como Steve Jobs Netscape Connection (calma, é só um exemplo) e coloque-o em algum lugar do Desktop onde o Steve Jobs terá facilidade de achar. Para lançar sua cópia personalizada do Netscape, o Steve terá apenas que duplo-clicar esse alias e configurar o browser da maneira que seu coração mandar.





Se você quiser que o Steve não tenha nenhum bookmark de início, remova o arquivo Bookmarks.html da pasta Steve Jobs Netscape *f*. Quando o Steve abrir o Netscape através do arquivo de Preferences, um novo arquivo de bookmarks será criado para ele.

Chutando o Find File



Para dar um Quit automático no Find File, basta segurar a tecla Option enquanto você dá dois cliques num dos itens achados. Isso também funciona com o Open Enclosing Folder no menu File; basta dar ⌘ Option E.

Como desfazer a formatação no Word 98



Se você mudou a formatação de alguns itens de um documento do Word 98 e não está satisfeito com os resultados, aqui vai uma dica rápida. Apenas selecione os parágrafos que contêm as novas formatações e pressione Control Barra de espaço. A formatação reverterá magicamente para o default do parágrafo.

Carmageddon vem te pegar



Para quem é fã do Carmageddon e curte atropelar pedestres (só no computador, de preferência), aqui vai um cheat legal. Digite SPAMSPAMSPAMSPAM logo antes de entrar no estádio de futebol na primeira corrida. Isso faz com que os pedestres fiquem estáticos — nem é preciso dizer que viram alvos fáceis. Agora pegue o barril Pedestrian Respawn no canto superior direito do estádio e repita a operação.

Um passatempo para depois de sofrer no rush

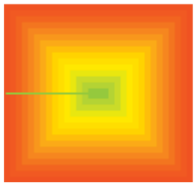


Abdução por aliens no QuarkXPress

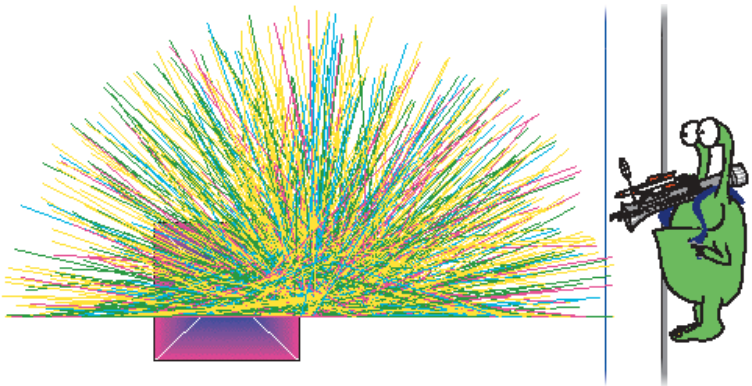


Quem trabalha com o QuarkXPress talvez já tenha ouvido falar do Easter egg do programa em que, ao deletar um objeto segurando as teclas ⌘ Option Shift, aparece na tela um ETzinho que fulmina o seu item com um raio.





No Quark 4.0, se você fizer isso cinco vezes seguidas usando o Undo para retornar o objeto apagado, aparece um ET verde gigante, bem engraçado. Nossa sugestão: feche as paletes flutuantes e deixe um espaço grande de tela à direita do objeto para poder ver o ETzão.



Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da MACMANIA.

CD-ROM para a molecada

O Dia da Criança está aí e nada como um CDzinho para deixar os pimpolhos entretidos

Um CD-ROM pode ser um bom presente para crianças que estão dando seus primeiros cliques no computador. Apesar de em número bem menor que para PC, existem vários CD-ROMs infantis para Mac. Demos uma olhada nas prateleiras e selecionamos alguns, de estilos bem variados. Um deles, com certeza, deverá cair no agrado de seus filhotes.

Gabriela e seu novo irmão



O nascimento de um irmãozinho é, de início, um fato nada interessante para Gabriela, a personagem principal do CD-ROM "Um Bebê? Que Idéia Maluca!" da coleção ABCD-ROM (Ática Multimídia, R$ 44, cada título). O CD é baseado em história original de Fanny Joly, é destinado a crianças de três a cinco anos de idade.

Com telas muito bonitas, músicas, animações e efeitos sonoros, é muito fácil explorar o CD. O menu se apresenta com fotos animadas, em molduras.

Dá para escolher entre brincadeiras ou partes da história, facilmente e quantas vezes quiser. Os pais podem até não estar presentes nessas horas e se livrar da ladainha – por isso, ensine direitinho seu filho a ficar esperto com as máquinas e o mundo da informática.

Na maioria das vezes, a história tem como ambientação a casa de Gabriela. Dá para conferir os comerciais de TV favoritos da família, como o das "fraldas do bebê elegante", imperdível. Jogos educativos e atividades lúdicas para reconhecimento de fonemas, identificação de figuras e seqüências, além do quebra-cabeça, vão entreter até os pais.



Este é o traje para recepcionar bebês

São colocadas noções sobre algumas receitas, como bolos e milk-shake. Não pense que a sua cria vai fazer as vezes da cozinheira, claro, mas a idéia é boa, e ajudar pegando cada ingrediente, abrir portas de armários e geladeira vai ser a alegria da garotada.

Para Gabriela, no começo é difícil aceitar a idéia de "perder" o lugar de destaque da casa. Ao consultar seus amiguinhos da escola, descobre que bebês são barulhentos, ocupam muito espaço e fazem muita "caca". Felizmente o tempo passa, Gabriela se acostuma com a situação e fica louca de amor pelo seu irmãozinho. Com o amor, a preocupação: ela acha que a linguagem dos bilus-bilus, dadás e gugus, utilizada pela mãe, só vai prejudicar o bebê e torná-lo bobão.

Aí a história é outra e o segundo CD-ROM, "A Primeira Escola do Bebê", completa a coleção e mostra Gabriela como a responsável e preocupada educadora de Gustavo. É claro, dentro dos padrões infantis.

Como na primeira história, o CD-ROM traz jogos educativos. Este trabalha a percepção de formas, cores e detalhes. Encontrar as diferenças – no estilo do Jogo dos Sete Erros – é bem legal. Também tem brincadeira para quem já sabe contar até 10.



Aprenda novas engenhocas com a Gabi



Gabriela é só uma garotinha que precisa de atenção

Santa animação!

O Estúdio de Cartoons do Batman (MPO, R$ 65) permite aos petizes dar seus primeiros passos em suas carreiras de futuros Walt Disneys. Com ele, é possível criar desenhos animados e colocar Batman, Robin e sua turma para correr atrás dos vilões prediletos. É só escolher um cenário e incluir nele as personagens e objetos disponíveis nas quatro paletes. Essas incluem quase todos os participantes do universo das Novas Aventuras de Batman e muitas naves, carros, equipamentos, explosões e até logotipos. Vários objetos já são animados e podem atravessar os cenários na direção que se quiser, em sete tamanhos diferentes – bom para criar a ilusão de profundidade. Todos os objetos têm seus próprios efeitos sonoros; além disso, é possível gravar uma narração, inserir textos e trilhas sonoras, desenhar novas figuras ou mesmo colorir velhos favoritos. Shift-clicando cada botão, ouve-se uma explicação de sua função, e o processo de produção de um cartoon fica transparente – se preciso, há tutoriais. Mas as músicas que tocam toda a vez em que se clica em um botão podem cansar rapidamente. Não há um controle de volume, mas um liga-desliga de todo o áudio; assim, se não se quiser ouvir as músicas dos botões, não se ouve mais nada. Porém, esse foi o maior inconveniente (um único nível de Undo não chega a ser um incômodo). A instalação é simples: basta arrastar um folder de 6 megas para o HD. Os documentos gerados pelas animações são bem pequenos, já que são apenas referências a arquivos que estão no CD. Com este no drive, o programa e as animações rodaram bem em um Performa 6230. Não dá para fazer um Toy Story, mas as crianças vão adorar.



Faça seu próprio desenho animado do Batman (capriche nas onomatopéias)

Go, Go Power Rangers

Power Rangers Versus o Império das Máquinas (MPO, R$ 59) é um jogo-missão para o sexteto colorido da TV e do cinema e tem como objetivo a recuperação de todos os fragmentos de cada um dos cinco Cristais Zeo. Para isso, é só enfrentar uma legião de inimigos com muitos socos, chutes e armas, essas só disponíveis depois de muita porrada e de 50% do cristal recuperado.

São vários ambientes de luta, já que os fragmentos do cristal estão espalhados pelos níveis de dificuldade do jogo. Depois de recuperar o cristal, em determinado nível, o Ranger é levado automaticamente à sala do chefe inimigo. O negócio é acabar com o chefe e voltar ao controle de missões, onde nova tarefa será determinada.

Só os Rangers Preto e Rosa possuem armas com projéteis, que podem ser usadas depois de recuperados 50% dos fragmentos do cristal. Essas armas são úteis para usar contra alguns chefes e capangas – que se apresentam em quatro tipos: rosa, verde, amarelo e vermelho, indo do mais fácil ao mais infernal. Os Rangers também têm armas diferentes e habilidades particulares para cada situação.

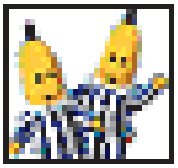
Um Power Ranger não morre, mas pode apanhar muito e ficar debilitado. Se a sua energia se esgotar, ele se torna indisponível para o jogador até a sua total recuperação. A interface é bem bonita e o programa divertido, sem fugir muito do estilão de jogos semelhantes. Não era de se esperar menos, já que o sucesso alcançado pelos heróis não daria para decepcionar fãs e aficcionados por jogos de porrada.

Escolha seu Power Ranger e entre na luta



Onde encontrar

Ática Multimídia: (011) 278-9322
Tomorrow: (011) 852-4408
MPO: (011) 3675-3766



CD Banana

Os Bananas de Pijamas (Tomorrow, R$ 42) – personagens que vivem da forma mais confortável – são figurinhas (ou frutinhas, sei lá...) bem carimbadas da garotada.

No CD a diversão pode acontecer em quatro ambientes, tudo bem explicado. É clicar nos ícones e seguir as instruções dos personagens. Na casa dos Bananas dá pra brincar com o jogo musical: é ouvir o som do xilofone e reproduzir. Três ursinhos dançarinos também participam das brincadeiras e a garotada pode descobrir várias animações, como acontece nos demais cenários de cada ambiente.

Se a escolha for brincar na praia, lembre os seus amigos de usar bronzeador. Para jogar, é só encaixar as conchinhas em seus formatos, marcados na areia. Dá também pra exercitar seu lado ecologicamente correto e deixar a praia limpa.



Mande os Bananas de Pijamas catar conchinhas na praia e coquinhos na ladeira

Já na loja do rato, você ajuda os Bananas a fazer compras; mas muita atenção quando for conferir os produtos separados pelo comerciante, ele é metido a esperto e quer sempre pregar uma peça. Por ele ser educado e pedir desculpas por cada erro, o negócio é não se importar muito, já que é a única loja do pedaço. É simpático fazer um sanduíche para ele, de vez em quando. Pelo menos é divertido. Outro local para brincadeiras é o parque. Lá você ajuda a ursinha Lulu a plantar flores e se diverte com o brinquedo de montar, uma espécie de Kinder Ovo virtual, sem chocolate, é claro. Este CD vem em sua maioria em português; só as músicas não foram adaptadas, mas se seu rebento gostar muito do produto, pode deixar que logo ele encontrará uma maneira de cantar igualzinho. Bem, além de diversão, a criança pode aprender a ser bem-educada, já que os personagens prezam a etiqueta básica do muito obrigado. **M**

CLAUDIA TENÓRIO*

Adora crianças e tem dois sobrinhos, Gustavo e Davi.

*colaborou Marcio Alexandre

Philips Brilliance 109

Nem 17, nem 21 polegadas: um monitor no meio-termo



Ricardo Teles

O Brilliance 109 permite colocar um hub USB para a integração de periféricos

Monitores com telas grandes são uma bênção para quem tem a oportunidade de trabalhar com um, principalmente profissionais de DTP, artes gráficas, áudio digital e vídeo. Porém, fugir das tradicionais telas de 14 ou 15 polegadas só é possível para quem está disposto a pagar R$ 700 ou muito mais. E o preço dos monitores cresce exponencialmente em relação às polegadas adicionais que oferecem. Talvez pensando nisso, a Philips lançou recentemente o Brilliance 109 de 19 polegadas, que oferece um meio-termo entre os modelos de 17 e 21 polegadas.

O produto tem como principal destaque a baia USB na parte de trás do monitor, onde pode-se colocar um hub Universal Serial Bus (opcional) para permitir a integração de componentes USB diretamente no monitor, como mouse, teclado e impressora. Pode paracer bobagem atualmente, mas como os próximos modelos de Mac serão todos compatíveis com USB, uma porta dessas pode fazer uma grande diferença.

Outra característica interessante é o fato de ele já possuir falantes (com boa qualidade sonora) embutidos nas laterais da tela, além de oferecer recursos digitais para todos os tipos de ajustes – temperatura de cor, brilho, contraste, dimensionamento e inclinação da tela, graves e agudos dos falantes, entre outros.

O Brilliance 109 traz também uma tela de alto contraste com revestimento anti-brilho, anti-estática e anti-reflexo, que procura eliminar a influência do ambiente na visualização da imagem. Oferece ainda conectores de vídeo BNC, que é a opção ideal para quem precisa de alta fidelidade de cores.

Infelizmente, o Brilliance 109 não vem com cabo para conectar no Mac, o que obriga o usuário a utilizar um adaptador de PC para Mac – disponibilizado pela Philips como opcional – para conseguir utilizar o monitor num Macintosh. Ou seja: na hora de comprar, exija seu adaptador. O manual do produto diz que o monitor alcança resolução de até 1600 x 1200 pixels num PC. No entanto, só conseguimos obter resolução máxima de 1150 x 862 com milhares de cores num Mac 8600/300, utilizando o adaptador fornecido pela Philips, que inclui esquema de chaveamento para que o usuário escolha a resolução de tela (mas só é possível escolher a resolução no adaptador, de modo que é preciso reiniciar o sistema para trocar a resolução). Quando utilizamos um adaptador convencional (sem chaveamento), conseguimos 1200 x 900 e 256 cores. E, mesmo que se alcance a resolução mais alta, o *dot pitch* muito largo do monitor pode incomodar um pouco. **M**

MONITOR BRILLIANCE 109



Philips: (011) 5188-8243
Preço: R$ 2.300

X-Files – Trust No One

Ajude a descobrir onde foram parar Mulder e Scully

Aproveitando ao máximo o sucesso dos agentes Mulder e Scully, a Fox lançou não apenas o filme da série Arquivo X para as telas de cinema como também o jogo para as telas do computador.



Para os fãs ardorosos da série Arquivo X, a caixa X-Files – Trust No One, com sete CDs, passa a ser mais um item a se colecionar, não apenas por seu conteúdo como também pelo acabamento da embalagem, com visual semi-holográfico e com os discos dispostos como um arquivo de verdade, cada um em sua pasta. A sedução é realmente muito grande, mesmo para quem só assiste à série de vez em quando.

O clima começa já no processo de instalação do jogo, que é acompanhado da voz da agente Scully (que voz!) falando de sua convivência com Mulder e de como encara a crença de seu parceiro na existência de vidas extraterrestres. Uma grande sacada, se não fosse pelo fato de a instalação demorar dez minutos ou mais, dependendo do computador, enquanto a fala de Scully dura cerca de um minuto. Isso porque a máquina em que instalei foi um 8600/300 (a instalação mínima é de 250 MB e a standard é de 350 MB). Depois de instalados os mais de 800 arquivos (versão mínima), é hora de botar o jogo para funcionar. Como rezam as instruções no manual, apague as luzes e coloque o som do Mac no máximo — de preferência, ligue numas caixas legais ou no aparelho de som.

A verdade está no drive

O jogo começa... Introdução com Mulder e Scully entrando em um armazém; segue uma cena com tiros e então uma luz misteriosa encobre os heróis... Legal, um bom início: ação, vídeo em tela cheia (quer dizer, formato de cinema) de boa qualidade e som de alto nível. Após esse prelúdio, aparece o menu de opções onde você seleciona New Game... Aí veio a primeira decepção: o jogador não controlará as ações da dupla dinâmica do FBI, mas sim Craig Willmore, um agente do escritório de Seattle recentemente divorciado, mas que se mostra confiante e agressivo em seu trabalho. Ele descobre rapidamente que os agentes Mulder e Scully estão desaparecidos (muito conveniente!) e que sua missão será encontrá-los, claro. Os dois agentes foram a Seattle investigar um caso e estão desaparecidos há três dias. O diretor Skinner vem para a cidade a fim de colaborar com a investigação do escritório local e, portanto, ajudar você, Craig Willmore. O enredo se desenrola num clima bem de acordo com a série: fatos sobrenaturais, mortes bizarras, conspiração governamental, doenças incomuns e personagens misteriosos. Ou seja, muita coisa estranha, pouca explicação.



O que estariam investigando os agentes Mulder e Scully?

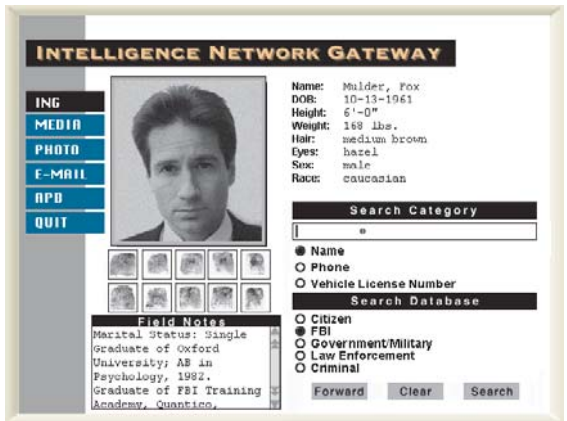


Dormiu no ponto, virou adubo



Calma Mulder, a ajuda está vindo

A esta altura você provavelmente já deve ter deduzido que Willmore só encontrará Mulder e Scully mais para o final da história. Para simular o ambiente da série, Craig Willmore acabará arrumando uma parceira de investigação (quase rola um beijinho). Além de Skinner e dos próprios agentes, outros personagens da série de TV também fazem suas aparições no jogo, como os Pistoleiros Solitários e X, o contato misterioso de Mulder em vários episódios. O jogo é ainda recheado de uma série de brincadeiras sobre a série e seus autores, que só os fãs mais ardorosos conseguem sacar. Por exemplo: dois personagens tem os mesmos nomes de gente envolvida na produção da série. James Wong, um chinês importante na trama, é na vida real roteirista da série e Mary Astadourian, a policial que vira a parceira de Willmore, é a produtora dos episódios. A maioria dos objetos sem utilidade prática nos cenários citam episódios famosos da série.



Entre na rede privada do FBI à procura de pistas



Newton vive!

O jogo é praticamente feito com cenas e imagens reais, fato que o torna mais um filme interativo do que um jogo do estilo adventure propriamente dito. Não é de estranhar que isso aconteça. Quanto mais cenas filmadas houver num jogo, mais sua



Um resumo da interface de X-Files

interatividade será prejudicada, pois devido aos custos de produção é necessário se concentrar apenas nas filmagens das cenas relevantes aos quebra-cabeças. É o que acontece com o X-Files. Assim, quase todas as ações que você toma durante o jogo têm um propósito e, por conseqüência, os quebra-cabeças ficam, às vezes, fáceis demais.

X-Files simula bem (nos limites do possível) o ambiente de uma investigação policial hollywoodiana. Em seu inventário é possível encontrar diferentes tipos de equipamentos usados pelo FBI: telefone celular, arma, distintivo, arrombador de fechaduras, algemas, visores noturnos, lanterna e binóculos. A prova de que o CD foi criado por macmaníacos é que Willmore usa um Newton. O PDA é fundamental na jornada da investigação, sendo utilizado para ir de uma localidade a outra, mandar e receber e-mail, além de realizar as anotações da investigação (coisa que o agente Willmore faz automaticamente, felizmente). O interessante é que, mesmo quando você envia um email desnecessário para o Skinner, por exemplo, recebe uma resposta, algo simpático da parte dele.

Apesar de bem acabado e envolvente, X-Files tem alguns pontos fracos. As cenas de ação são frustrantes, além de serem poucas. E o tempo de jogo é pequeno (é perfeitamente possível terminar o jogo entre 10 e 15 horas), ainda mais contando que são sete CDs. Pode-se jogar com a opção de Intuição de Agente ativada, que acende uma luz azul no canto superior da tela quando se está próximo de algo importante para o caso. É claro que isso agiliza bastante as ações, mas não funciona em todas as situações.



O diretor Skinner ajuda nas investigações

Outro fator negativo é que o jogador tem pouco controle sobre o caminho que a trama percorre. As conversações se resumem ao estilo pergunte-tudo-o-que-puder (felizmente existe a opção de legendas). De vez em quando, é dada a oportunidade de escolher uma resposta "Raivosa", "Casual" ou "Indiferente", mas isso tem pouca influência nas cenas. Em determinados pontos do jogo, morrer é bem fácil. Quando isso acontece, o jogo pergunta se você quer tentar de novo. Existem pelo menos dois finais oficiais para a trama, nos quais sua missão é cumprida, excluindo as mortes acidentais de Mulder, Scully ou de Willmore. (Aqui vai uma dica de antemão: para não ter que começar tudo de novo para ver os diferentes finais, digite esc para acessar o menu principal e clique em Save. Assim você encontra três slots para gravar diferentes jogos. Você pode renomear o atual e salvar por cima ou clicar num slot vazio e nomear. Clicar Save com a tecla Shift apertada abre uma caixa de diálogo onde é possível nomear quantos jogos quiser e arquivar na pasta do game.

Entre os prós e os contras de X-Files, acho que o saldo é positivo, mesmo achando o jogo muito pouco desafiador e os finais um pouco decepcionantes. Pensando como um episódio interativo de Arquivo X, até que funciona bem. De qualquer modo, está escrito na caixa "Trust No One", ou seja, não confie em ninguém. Confira o jogo por si próprio. **M**

MÁRCIO NIGRO
É redator da Macmania.

X-FILES – TRUST NO ONE

Fox Interactive: www.foxinteractive.com
Macworld: (011) 531-9644
Preço: R$ 111



Investir no Mac? Por quê?

Por que investir no mercado Apple Macintosh? Essa é uma pergunta que já ouvimos milhões de vezes. Investir no Mac é desbravar um planeta que, desde seu nascimento, ofereceu a quem nos seus mares ousou navegar somente adversidades e incerteza. Um mundo novo, estranho, que é encarado como aventura repleta de surpresas. Mas, como todos os aventureiros do cinema ou quadrinhos, quem não gosta de surpresas?

Nós, que já nos acostumamos com essa paisagem, gostamos. Se não, como explicar essa insistência em uma plataforma que no máximo, chega a 5% do mercado? Somos seres inteligentes ou não?

Hoje o horizonte mudou bastante. Há poucos anos as coisas eram bem mais turbulentas e os riscos, muito maiores. Ficamos mais experientes. A realidade econômica do país também mudou. Parece um pouco mais calma, as regras, mais delineadas e a estabilidade da moeda permite alguns arroubos de previsão no porvir. Somente alguns.

A Apple também mudou. Parece que os deuses lá de Cupertino descobriram uma nova terra cheia de oportunidades e resolveram olhá-la com interesse. E deram crédito de confiança aos seus emissários nessa terra nova. E esses homens começaram a colocar ordem na casa que ficou por tempos esquecida. Mas isso não acontece de repente. Requer bastante investimento e vontade para acertar o caos reinante. É preciso dar tempo e credibilidade, que vem sendo conquistada com atitudes coerentes e política clara.

O consumidor também evoluiu. Hoje o cliente Apple está mais esclarecido sobre as vantagens e desvantagens de "pensar diferente". Sabe que os programas existem em menor quantidade que para Windows, mas que suprem suas necessidades. O consumidor quer que o Mac cumpra o que promete: facilidade de uso e qualidade. Confiança em cada pequena peça. Nos raros casos de emergência, acionar a garantia e ver que ela funciona.

Parece que os deuses lá de Cupertino descobriram uma nova terra cheia de oportunidades e resolveram olhá-la com interesse.

Todos os ingredientes estão aí. Todas essas mudanças entraram no caldeirão e exigem que inventemos uma nova receita. Juntar produtos, serviços, tudo com qualidade e principalmente preços competitivos, num mesmo prato.

Nossa receita já está pronta para ser provada. Resolvemos investir no mercado Apple da maneira como o enxergamos: com olhos de consumidor. Montamos um local onde se pode provar o produto e utilizar os serviços. Um lugar onde o desempenho de cada equipamento pode ser testado e comparado com a máquina vizinha. Será que este software funciona como se espera? Este periférico é compatível com o equipamento que já tenho? E os novos lançamentos! Aquele computador que parece uma bolinha. Ou parece um robô. Funciona na Internet e já vem com todos os programas. Não tem nenhum cabo para ligar, nem parece computador.

Acreditamos que este é o momento certo para o aparecimento de lojas que divulguem a marca Apple, que a coloquem na rua, de frente para o consumidor. Pela primeira vez em muitos anos temos um produto, o iMac, com um forte apelo ao usuário doméstico e com grandes chances de ampliar nosso mercado. Um ingrediente especial, que irá dar um sabor incrível à nossa receita. M

MARCELO AIRES

É diretor da MacMouse, revenda Apple que inaugurou recentemente uma loja em São Paulo para atender os usuários de Mac.

As opiniões emitidas nesta coluna não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.