

PC • NET • CD



CRIE SEU PRÓPRIO CD

INTERNET

Mitos & Verdades

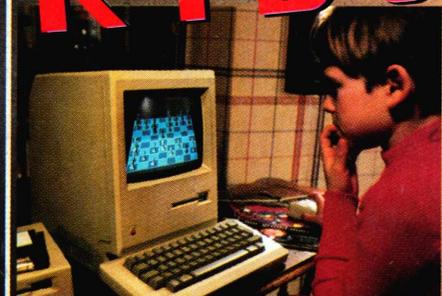
CRISE NA APPLE

Uma questão de sobrevivência

NOTEBOOK

Eficiência

KIDS



Educação através da NET

E MAIS...

Softwares educativos • Mac & PC
• Pirataria • Periféricos • BBS • Caia na rede • De A a Z • Como as coisas funcionam

PC.NET.CD - ANO 1 - Nº 1 - PREÇO 4,00

editorial

Assim como os computadores entraram na vida de todo mundo, a revista PC•NET•CD também pretende fazer isso. Sabemos que o mercado editorial possui inúmeras publicações ligadas à área de informática, mas acreditamos que neste vasto mundo cibernético sempre existe um lugar para mais uma. Com o intuito de oferecer ao leitor uma nova visão no que diz respeito a Informática, criamos uma revista que engloba assuntos gerais, separados por cadernos, referentes a Software, Hardware, Internet, Multimídia, além de várias seções como perfil, manuais, ponto de vista, empresas ligadas ao setor de informática, novidades, esclarecimentos de dúvidas do leitor e problemas atuais. Com um rápido avanço tecnológico, chegam de hora em hora uma imensurável quantidade de novas informações, sendo praticamente impossível todos os veículos divulgarem. Nossa intenção é que a PC•NET•CD seja mais um meio de colocá-lo por dentro dessa nova Era Cibernética.

Até a próxima
Os Editores

índice



Capa

Crie seu próprio CD 20

CD Drives 24



Softwares Educativos

A tecnologia ao alcance das crianças 10

Notebook

Eficiência comprovada 18

Crise na Apple

Uma questão de sobrevivência 26

Periféricos

Fujix FU-7 28

NET



KIDS
Educação através da NET.....38

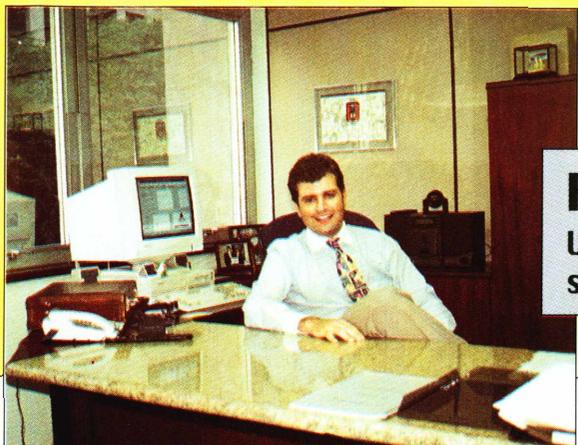


INTERNET
Mitos e Verdades 30

BBS
A conexão do mundo Cibernético..... 33

WEB Sites 40

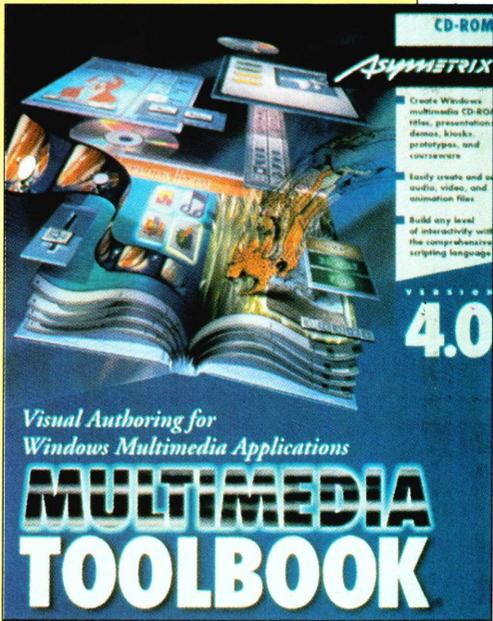
De A a Z - A linguagem da Internet 44



PERFIL
Um salto para o sucesso.....46

CD

SOFTWARE
Toolbook:
as novidades da versão 4.0 48



MULTIMIDIA
MAX CD: Multimídia de primeira linha 50

Como as coisas funcionam 54



GAMES

Duke Nukem 56

Rebel Assault II 57

High Seas Trader 58

Torin's Passage 59

The Dig 60

Front Lines 61

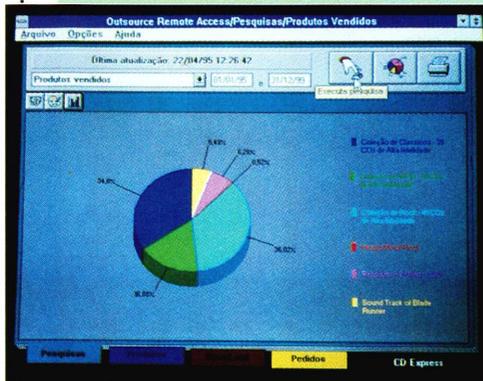
Outsource agiliza vendas com um novo software

empresa pesquisou informações com um grupo de 13 mil potenciais usuários de produtos Microsoft, em 4 mil empresas, de São Paulo e do Rio de Janeiro. A partir do levantamento, foram agendadas 460 visitas comerciais para 20 Solution Providers, com o auxílio de uma base de dados que considerou fatores como distância e disponibilidade de horários.

Para os agentes comerciais, o serviço de marketing direto trouxe ganhos de tempo significativos, já que puderam concentrar seu esforço, exclusivamente, no contato com clientes receptivos à venda. O projeto foi desenvolvido pela Microsoft e executado pela Outsource Informática, empresa de marketing direto. Tinha como alvo empresas médias, em fase de migração para plataforma de 32 bits. Dividido em quatro etapas, o plano teve início com o envio de mala-direta para 13 mil profissionais, onde foram oferecidos os produtos.

Os clientes que ligaram em resposta à mala-direta, em uma segunda fase, tiveram seu perfil comercial detalhado nas entrevistas feitas por telefone pelos operadores da Outsource. Esse contato serviu também para o agendamento de visitas. No terceiro momento, foram enviados aos Solution Providers o calendário de visitas com o perfil empresarial dos clientes e informações sobre os recursos de informática que dispunham. Uma quarta etapa consistiu em retomar o contato com os clientes para avaliação das visitas e análise de perspectivas de negócios. Graças ao software é possível coordenar tarefas, realizar um grande número de contatos, como o que foi feito, e montar uma agenda para 20 Solution Providers, tudo de forma integrada.

A estratégia adotada pela Microsoft permitiu aos Solution Providers conhecer e se aproximar de um grande número de clientes, em muito pouco tempo.



Um plano de marketing direto, apoiado em banco de dados e contatos por telefone, vem permitindo à Microsoft aumentar a produtividade de seus canais de venda, os Solution Providers. Em três meses, no período de janeiro a março deste ano, a

IBM e Tandem Computers unidas

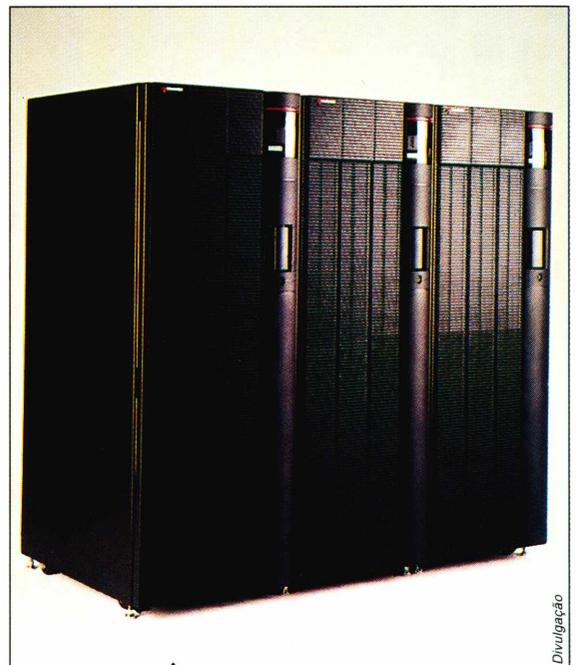
O pacote envolve o uso do software de mensagens MQSeries, da IBM, rodando nos servidores tolerantes a falha da linha NonStop Himalaya, da Tandem. Para as duas empresas, essa combinação representa uma oportunidade para alcançar um novo nicho de clientes. A performance dos servidores Himalaya e a versatilidade do MQSeries propiciam a tecnologia necessária para ajudar as empresas a alcançar a computação gerenciável e heterogênea. O acordo mostra o comprometimento da Tandem em manter uma estratégia que privilegia os sistemas abertos.

Esse tipo de parceria permite fazer a integração de tecnologias corporativas para atender às necessidades dos clientes comuns às duas empresas.

A versão 1.5 do MQSeries está pronta para rodar na linha Himalaya, a partir de 1997, o código beta da versão 2 também estará disponível.

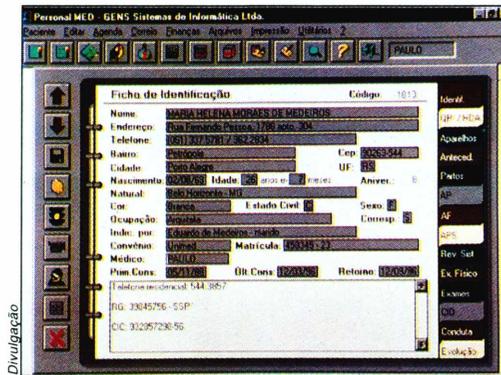
Mais informações sobre o MQSeries e os servidores da Tandem podem ser obtidas, respectivamente, nas home pages

<http://www.software.ibm.com> e <http://www.tandem.com>.



Personal MED 2.0 Plus

A Gens Informática, empresa de Porto Alegre, especializada no desenvolvimento de softwares para a área médica, está lançando uma nova versão do Personal Med. Ainda mais fácil de usar e com novos recursos, o Personal MED 2.0 Plus, auxilia o médico no seu dia-a-dia, gerenciando todas as tarefas de um consultório, desde sua organização, atendimento aos clientes até o aviamento de receitas, atestados e pedidos de exames. Roda em ambiente Windows e traz, prontas para serem usadas, fichas clínicas de trinta especialidades diferentes. O ponto forte do programa está no fato de permitir ao médico personalizar esta ficha adicionando desde o logotipo de sua clínica até campos para informações que são fundamentais para o acompanhamento de cada paciente. Em todas as fichas, é possível inserir imagens capturadas por scanner, vídeo



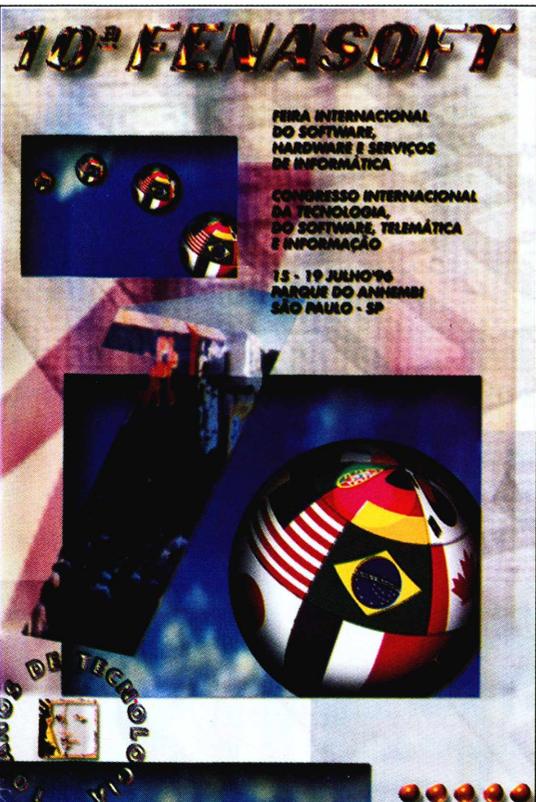
ou outros dispositivos. Estas imagens arquivadas permitem ao médico acompanhar a evolução de um caso e, ao mesmo tempo, facilitam a compreensão por parte do paciente. Além das tabelas CID (Classificação Internacional de Doenças) e AMB (Associação Médica Brasileira), o usuário pode incluir a tabela CIEFAS, útil para médicos que prestam serviços a órgãos públicos e empresas estatais. Acompanha o programa um cadastro com mais de mil medicamentos, contendo nome, grupo farmacológico, nome químico, bulário e posologia. Também nesse cadastro o usuário pode acrescentar e/ou remover dados.

Confira alguns dos lançamentos da 10ª FENASOFT

O título "O Corpo Humano" da série de Dorling Kindersley, é um verdadeiro passeio interativo pelo corpo humano através de perguntas e respostas possibilitando conhecer a estrutura e o funcionamento dos órgãos detalhadamente e "My First Incredible Amazing Dictionary", que traz jogos, grupos de palavras, listas de sinônimos e antônimos, na língua inglesa, serão as atrações que a Globo Multimídia estará lançando na 10ª FENASOFT. Outros títulos como "A Casa Maluca", um jogo de raciocínio e que ajuda na aprendizagem da linguagem escrita, "Busy Billy", que favorece o raciocínio dedutivo e indutivo e desenvolve habilidades na resolução de problemas e "Números, Palavras e Letras" da série de programas educativos, também estarão presentes através da Positivo Informática. Você poderá testá-los nos seus respectivos stands e divertir-se muito. O stand da Globo Multimídia ficará na rua B nº 60/62 e o da Positivo na rua K nº 48/50. Vale a pena conferir.

A FENASOFT (Feira Internacional do Software, Hardware e Serviços de Informática) é o evento mais importante da América Latina no setor de informática, e a maior do mundo em negócios e visitação. A 10ª FENASOFT será realizada de 15 a 20 de julho no Anhembi, em São Paulo, com a presença de 2.300 expositores de empresas nacionais e internacionais. O Congresso FENASOFT 96 apresentará seminários e palestras, onde serão discutidas tecnológicas, ferramentas e tendências dos temas mais importantes relacionados à informática. Durante o evento será ativada a FENASOFT Virtual, uma exposição permanente, cujo objetivo é ampliar sua capacidade de negócios através da Internet. Os visitantes receberão um CD-ROM interativo que contém todas as novidades da FENASOFT 96 e seus expositores, ou seja, apresenta as empresas, os produtos, as ofertas e outras atividades que serão realizadas durante a feira.

Maiores informações ligue para o telefone: (011) 815-4011 fax: 212- 0381



CÂMERAS COM CARTÃO DIGITAL



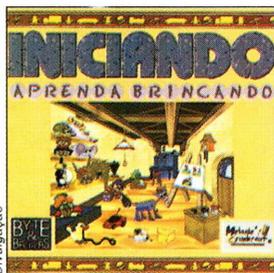
As câmeras com cartão digital DS-505/ DS-515 incorporam a Nikon F4, tornando-as compatíveis com uma grande variedade de lentes, disparadores à distância e acessórios de flash e controle remoto sem fio. Com um novo sistema ótico condensador, a câmera é capaz de aumentar a concentração de luz transmitida para o CCD atingindo uma velocidade de ISO 800 e aumentada para ISO 1600 através de uma chave seletora. Outra novidade é a instalação de chips de memória internos para disparos contínuos de 3 a 7 fotogramas/segundos. Possui também arquivo de 1280 x 1000 pixel de alta resolução. As câmeras utilizam cartão ATA, Tipo I ou II, Flash ou S RAM, onde os dados de imagem podem ser transferidos para qualquer computador equipado com slot de cartão, sendo necessário somente a inserção do mesmo, com padrão JPEG para compressão de dados e saída de vídeo NTSC/PAL.



Divulgação

Byte & Brothers lança CD-ROMs educacionais

INICIANDO - Um quarto cheio de magia e brincadeiras



Divulgação

A criança ao abrir este CD-ROM educativo, encontrará um quarto cheio de brinquedos aparentemente normais. No entanto ao clicar cada peça com o mouse, ela descobrirá um mundo repleto de ilustrações, brincadeiras e surpresas, onde os brinquedos possuem animação e som.

Muitas das brincadeiras são conhecidas das crianças como: memória; labirinto e figura-fundo (formas para colorir e compor desenhos). Outras como tangram e quebra-cabeça de formas geométricas, aparecem pela primeira vez em português num programa de computador. Uma novidade é a história em seqüência, que ajuda a desenvolver a linguagem, a noção temporal e as relações de causa e efeito.

"Iniciando" foi feito para crianças de 4 a 8 anos e desenvolve a motricidade, lateralidade e posicionamento no espaço. Todas as instruções do software são verbais e fáceis de serem assimiladas.

Não existem regras que devam ser necessariamente cumpridas. O conceito de todo o programa não é o de pontuação, mas sim, os de alegorias que indicam se houve erro ou acerto.

Para dar às crianças um primeiro contato com os instrumentos musicais, o software juntou música com bichos. Assim, eles podem tocar suas próprias músicas e, ao mesmo tempo que se divertem, trabalham a capacidade de perceber e executar seqüências auditivas. Os pimpolhos podem acompanhar um ursinho que toca a escala musical, mas não a escala comum, pois ela é feita com a "voz" característica de carneiros e galinhas o que torna o "Dó, Ré, Mi..." muito mais divertido. O prêmio para quem acertar a seqüência é uma animada coreografia do ursinho.

ORTOGRAFANDO II, a MISSÃO Desafio que avança pela fonética

Ortografando II usa como cenário uma galáxia desconhecida, cuja missão do soldado espacial é vencer as forças do mal utilizando armas como a inteligência e o raciocínio rápido. Este CD-ROM é uma nova forma de se aprender ortografia, ampliar o vocabulário e aprimorar a fonética. Este software é uma nova versão do Ortografando, produto que já vendeu 10 mil cópias em todo o país, porém, muito mais completo. O jogo é dirigido para a faixa etária de 6 a 15 anos e está dividido por níveis de dificuldade. Uma das novidades é a locução de mais de 1800 palavras que trabalha a tonicidade do vocabulário.

Essas palavras foram classificadas de diversas maneiras para facilitar o aprendizado dos sons, da acentuação e da escrita. Outra novidade do software são a agenda e o calendário, além de jogos e exercícios para treinar a digitação. No total são 10 atividades, onde os jogadores aprendem a ler e a escrever corretamente as palavras. O obstáculo do jogo não é a língua portuguesa, mas as brincadeiras. Ao vencê-los, o jogador acumula pontos até conseguir o número mínimo exigido para entrar na galáxia desconhecida e lutar contra os inimigos.

O programa oferece um calendário que contém informações históricas do Brasil e do mundo. Porém, ao abrir o calendário o usuário ganhará bombas de cores diferentes para disputar a grande batalha. Traz também, a brincadeira "Língua alienígena", onde o desafio é desembaralhar as letras e descobrir a palavra equivalente em Português. Essa é uma das atividades onde se acumulam mais pontos, que serão trocados por munição na luta final.



Divulgação

SERVIDORES ULTRA ENTERPRISE

A nova geração

A nova linha de servidores corporativos Ultra Enterprise, lançada recentemente pela Sun Microsystems do Brasil, possui sete modelos que reúnem servidores departamentais,



data center e workgroups que fornecem maior segurança, escalabilidade e gerenciamento facilitado. As máquinas incorporam até 30 processadores, introduzem avançados recursos de rede e configuram-se como uma plataforma adequada para suporte de aplicativos Java. Trazem maior economia para as empresas, pois compartilham componentes como processadores, discos e memória. Os servidores de workgroups Ultra Enterprise 1, 2 e 150 proporcionam alta confiabilidade e capacidade de expansão. Os modelos departamentais e data center 3.000, 4.000, 5.000 e 6.000 reúnem de 6 a 30 processadores que admitem um alto nível de falhas. Possuem componentes modulares e intercambiáveis que garantem flexibilidade para redistribuir a capacidade do sistema e utilizar eficientemente os recursos, permitindo a operação contínua. Atendem principalmente às

necessidades de setores como o bancário, o de manufatura e o de telecomunicações. Estes servidores foram projetados para a recuperação de falhas. Todos os equipamentos possuem ferramentas inteligentes de monitoração integrada, que permitem aos administradores de sistema preverem os problemas e tomarem as atitudes necessárias antes que os usuários sejam prejudicados. Fontes de alimentação, unidades de dissipação térmica redundantes e softwares de recuperação automática mantêm os servidores funcionando, mesmo havendo falhas nos componentes individuais. A tecnologia hot swap permite incorporar ou trocar CPUs facilmente, memória ou dispositivos de I/O enquanto o sistema continua rodando. O recurso Gigaplane assegura o multiprocessamento simétrico. Esta nova linha apresenta também, compatibilidade binária integral com os sistemas anteriores.

Page Maker 6.0 agora possui plug-in para editar páginas HTML

A mais nova versão do PageMaker 6.0, agora inova ao incluir a linguagem HTML (Híper-text Markup Language) no programa, que é a mais usada para a preparação e geração de páginas gráficas para serem exibidas na WWW - World Wide Web. O WWW é o serviço mais cobiçado da Internet, é através dele que o usuário navega por telas interligadas com textos, imagens e sons, podendo consultar e receber informações de todo o mundo.

Esse aplicativo, o HTML Author, permite que o usuário crie documentos para serem exportados para

a Internet. São páginas geralmente cheias de hyperlinks (texto, palavras ou ainda imagens em destaque), que quando clicados transportam o navegante para outras páginas relacionadas com o assunto ou ainda com outros completamente diferentes. Até recentemente os designers das páginas Web criavam páginas usando puramente códigos. O HTML author é um plug-in que agora existe no PageMaker e torna a tarefa muito mais fácil.

Para isso, alguns novos tamanhos de páginas foram incluídos. Isso é útil porque é possível certificar-se que seu documento do PageMaker

foi desenhado do início ao fim com um formato que se adapta ao tamanho de uma tela de computador. Os documentos do HTML são formatados de dois jeitos. Um deles é relacionar estilos já existentes em um documento do PageMaker com estilos do formato HTML.

Isso é ótimo se o documento HTML que você deseja produzir for criado a partir de um documento do PageMaker já existente. O outro jeito é criar um documento começando do zero dentro do PageMaker, e para isso a melhor opção é usar, desde o princípio, estilos HTML.

Sun Microsystems continua liderando o mercado de Workstation

Os institutos Dataquest e International Data Corporation (IDC) confirmam que a Sun Microsystems continuou líder nas vendas de workstations em 1995 e vêm mantendo sua posição durante este ano. É o quinto ano consecutivo que a empresa alcança a liderança em Unix. Os analistas do Dataquest confirmaram também que a Sun foi líder em faturamento em 1995, contabilizando 30,4% das receitas desse mercado. Segundo o IDC, com esses números a companhia superou a soma das vendas de workstations da Hewlett-Packard e IBM. Os especialistas atribuem a performance da Sun a fatores como o lançamento dos sistemas UltraComputing, preço competitivo e credibilidade no mercado de informática.

“Os novos sistemas da Sun, que incorporam o microprocessador UltraSPARC, são um dos melhores produtos lançados nos últimos anos”, afirma Tom Copeland, analista do IDC, responsável pelo segmento de workstations.

O foco da Sun no núcleo técni-



co também pode ser demonstrado pela presença em segmentos tradicionais do mercado de workstations, tais como finanças, EDA (Eletronic Design Automation) e MCAD (Mechanical CAD). Com faturamento anual de US\$ 6 bilhões, a Sun Microsystems oferece soluções completas no segmento de sistemas de computação aberta. A

companhia desenvolve, fabrica e vende produtos, tecnologias e serviços para o mercado técnico, comercial e científico. Workstations SPARC, servidores multiprocessados, microprocessadores SPARC, sistema operacional Solaris, soluções para gerenciamento de rede Solstice e serviços com certificação ISO fazem da corporação a líder no ranking do mercado Unix.

INTERNET EXPLORER 3.0

A Microsoft Brasil, confiando na expansão dos negócios com a Internet no país, montou uma estrutura de atuação que inclui provedores licenciados a oferecer o Microsoft Internet Explorer, Solutions Providers especializados na Web e uma série de produtos para a rede. Um dos acordos anunciados, é o licenciamento, por empresas brasileiras, do Microsoft Internet Explorer, versão 2.0, em português. São 18 provedores de acesso que, a partir de agora, passam a oferecer de graça o Internet Explorer customizado dentro de seus pacotes de acesso. Outras novidades são: o Microsoft Internet Starter Kit, tutorial de navegação; o Internet Explorer 2.0, agora multiplataforma para Windows 3.1, com dialer e mail client incluídos e Macintosh; o Internet Explorer Administration Kit, para customização do browser por provedores é o primeiro beta do browser Internet Explorer 3.0, com suporte para controles Active X. O Internet Starter Kit possui tudo o que os usuários precisam saber para navegar na Internet. Inclui um disco com um guia dos Web sites mais interessantes; demonstrações de várias home pages de entretenimento e negócios; dicas e truques de como acessar todas as informações que a rede oferece; uma cópia da Internet Explorer 2.0 em português e 30 horas de acesso gratuito, durante o primeiro mês, por meio dos provedores licenciados. O Internet Explore Administration Kit (IEAK) é uma ferramenta destinada a corporações, provedores de acesso e de conteúdo que permite a criação de versões customizadas do Microsoft Internet Explorer para distribuição entre usuários e clientes. Este kit será distribuído gratuitamente à 700 provedores de acesso que licenciaram o Internet Explorer 2.0 no mundo todo. Possibilita a criação de versões master em disquetes e CD-ROMs do Internet Explorer para o



Divulgação

Windows 95, Windows NT Workstation e Windows 3.1. A versão do kit em CD-ROM também oferece gratuitamente os aplicativos Internet Assistants para Microsoft Office 95. O beta do Internet Explorer 3.0, próxima geração do Web browser é o primeiro a suportar as tecnologias Active X, VB Script e Java Script. Sua nova arquitetura permite que os desenvolvedores e os Webmasters criem conteúdo ativo na Web, como implementar ambientes de realidade 3D. Também suportará integralmente o padrão HTML 3.2 que inclui tables, stylesheets, frames e extensores de frames. O beta que está disponível via Internet ainda não suporta Java-applets e Plug-ins. Porém, estas duas facilidades estarão presentes na versão final do software. O upgrade da versão 2.0 traz melhorias em relação à versão anterior. Permite várias formas de customização, podendo-se implementar vídeo, voz e comunicação de dados na rede devido à utilização da tecnologia Active X. A versão 3.0 do Internet Explorer inclui ainda, o Microsoft Net Meeting, ferramenta de conferência que permite a comunicação e a colaboração dentro de um grupo de trabalho pela Internet, com mais de duas pessoas utilizando o software simultaneamente.

MEDIALAB e o Webvertising

A primeira web specialist do Brasil acaba de ser criada pela Medialab que investe na presença on-line das grandes empresas nacionais, aliando conceitos de marketing aos avançados recursos da Internet. Utilizando o conceito de Webvertising, que visa maximizar os resultados do uso da Internet nas empresas, a Medialab trabalha em parceria com clientes e agências de publicidade. Ao contrário das mídias convencionais, na Internet o receptor da mensagem (clientes, fornecedores e parceiros) detém o controle da informação. Para se conseguir o máximo de resultados, deve-se saber como atrair os clientes, responder rapidamente ao seu feedback e convidá-los a voltar e interagir com a empresa. Todas essas ações desenvolvidas na Internet proporcionam as seguintes vantagens: redução de custos; incremento das vendas e aumento de produtividade. Os principais serviços prestados pela Medialab estão o desenvolvimento de soluções, análise do mercado de Internet no Brasil, identificação e especificação das oportunidades proporcionadas pela Internet, estudo do impacto financeiro, implantação do serviço de informação, plano de marketing para a Internet, treinamento técnico executivo, manutenção das informações, acompanhamento do desempenho do serviço on-line, acompanhamento do mercado e pesquisa de tecnologias emergentes. A criação de serviços de informação para Internet, irá se modificar substancialmente com a crescente integração de aplicações de banco de dados e a adoção de paradigmas de programação orientada a objetos, como por exemplo, o Java.



SOFTWARES EDUCATIVOS

A Tecnologia ao alcance das crianças

A indústria dos jogos educativos está ganhando cada vez mais força e adeptos no país. O crescente aumento do interesse nesse campo da informática estimula os investimentos no setor e, é claro, traz consigo grande melhoria do ensino básico no Brasil

Criança sonha alto. Talvez seja por isso que os pequeninos estejam sempre um passo à frente de seus pais, rumo ao século 21.

Como era de se esperar, eles não fazem feio quando o assunto é informática.

Atualmente, é comum encontrar

as crianças com os olhinhos vidrados no monitor do micro, tentando superar todos os obstáculos impostos pelos jogos para, enfim, conseguir alcançar um novo estágio, desta vez com a tela mais colorida e mais estimulante que a primeira. Os baixinhos estão até deixando de lado

a bola de futebol e o inseparável video game de outras épocas.

A novidade agora é que as brincadeiras não só divertem, como também ensinam. Os responsáveis pelo aumento do interesse nesse campo do ensino básico são os softwares educacionais que vem sendo produ-

zidos e lançados num ritmo acelerado no mercado brasileiro.

De olho nos benefícios que esse tipo de produto pode trazer às crianças em idade escolar, a maioria das escolas das grandes capitais do país já estão se adaptando ao novo universo da multimídia. E os benefícios não são poucos. Os professores e educadores tem percebido que alunos estimulados pela educação informatizada apresentam mais interesse e aprendem muito mais rápido que crianças alfabetizadas pelos métodos convencionais.

Tanto é verdade que as próprias criança já estão por dentro dessas novas perspectivas que os softwares educacionais podem trazer. Prova disso foi a pesquisa feita recentemente pela Associação das Escolas Particulares de São Paulo.

Na pesquisa, os alunos apontaram aulas mais dinâmicas e criativas como os métodos pedagógicos mais interessantes e eficientes. É o avanço da informática no mundo contribuindo para a melhoria do ensino no Brasil. Uma solução simples, que já se mostrou bastante eficaz.

Na nova Era da Cibernética as grandes empresas não querem ficar para trás

Em tempos de Internet, a fascinação do público infantil pelos joguinhos já despertou o interesse de várias empresas do ramo no Brasil.

A Positivo Informática vem desenvolvendo desde 1994 uma variada linha de programas educacionais, tanto para usuários domésticos quanto para escolas. O grupo, de Curitiba (PR), representa e distribui no país produtos desenvolvidos pelas empresas israelenses Best Educational Technologies e Edusoft.

Além disso, a Positivo Informática tem uma equipe de pedagogos e especialistas que trabalham em projetos de pesquisa e produção dos softwares.



Divulgação Positivo Informática

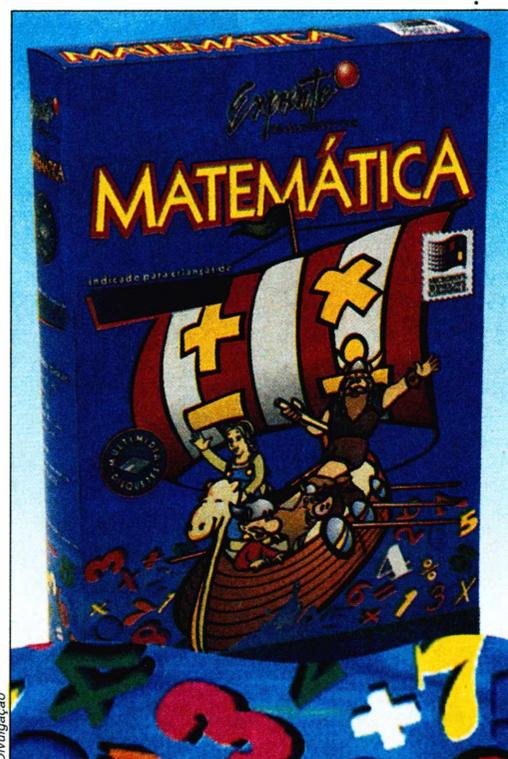
A maioria dos produtos (alguns disponíveis em CD-ROM) é indicada para crianças de 3 a 14 anos e propõe o aprendizado de disciplinas como matemática e inglês de uma maneira mais divertida. A criança que curte matemática tem pelo menos três opções interessantes. **Números: Mamando e aprendendo; O Roedor de Números e Jogo da Balança** são programas oferecidos em disquetes, que tem por objetivo estimular o raciocínio matemático e espacial. Os joguinhos trabalham com as quatro operações matemáticas básicas e tem diversos níveis de dificuldades. "São jogos simples baseados na teoria construtivista", explica Luiz Carlos Rischbieter, a interatividade proporcionada pelos recursos da informática leva a criança a construir seu próprio conhecimento através das brincadeiras. O que, sem dúvida, é muito bom.

Já, para quem gosta de ler e curte mistérios, a opção da empresa é o CD-ROM e o livro interativo **Dengotti**. O livro permite que a criança participe da história apresentada pelo CD-ROM e que, a partir dela, crie outras diferentes.

Para a meninada que quer transformar o faz-de-conta em realidade, a Positivo lançou no ano passado o **Make me a World**. Também em CD-ROM o programa traz inúmeros modelos de casas, objetos, animais e pessoas. O usuário escolhe um mo-

delo, imprime, recorta, dobra e cola até montar sua própria cidade.

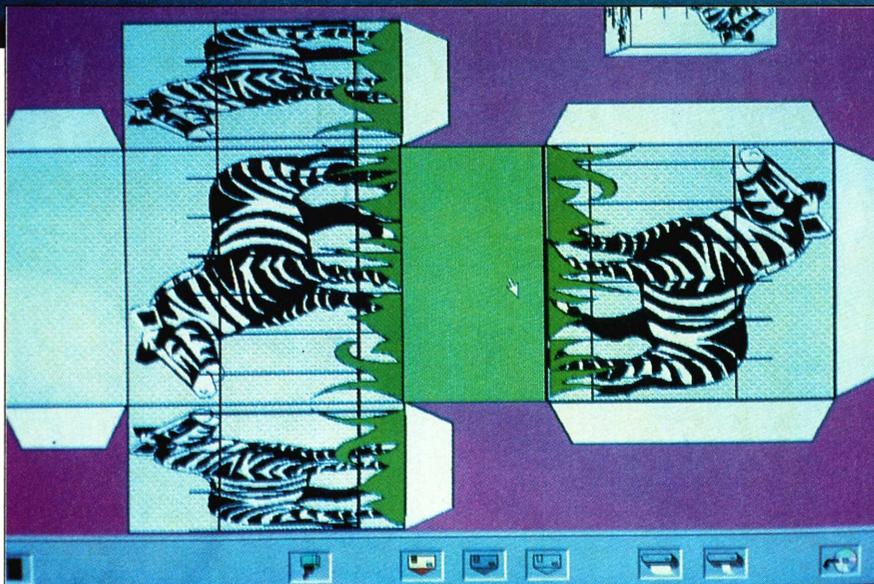
Mas a grande novidade foi reservada para os baixinhos de 2 a 6 anos. Produzido pela empresa israelense Comfy Interactive, o **Comfy-Keyboard** substitui as teclas de letras e números dos tradicionais teclados por grandes botões com figuras coloridas e um telefone. O teclado/briquete se liga ao micro pela saída serial da impressora e vem acompanhado de um software em CD-ROM, uma espécie de filme in-



Divulgação



Divulgação Positivo Informática



Divulgação

Promessa de resultados no ensino de línguas

terativo com diversos personagens. Um detalhe interessante para as crianças é que, cada vez que elas acessarem um personagem irão encontrar situações, lugares e diálogos diferentes. Além disso, toda a documentação do ComfyKeyboard foi traduzida e o CD-ROM foi totalmente dublado.

Nunca foi tão fácil aprender inglês. Depois dos alemães, espanhóis, israelenses e italianos ganharem a

versão home da série English Discoveries, produzida pela Edusoft, chegou a vez dos usuários brasileiros terem um professor de inglês digital, que entende e fala também o português. E o que é melhor, o usuário pode aprender em casa.

A coleção **English Plus** é composta por onze CD-ROM, cada um com cerca de 100 horas de aula, e explora todos os recursos da multimídia para ajudar crianças, jovens e

adultos a dominarem a língua inglesa. O programa permite, por exemplo, aprender inglês por meio de situações reais do dia-a-dia, levando em conta sempre os diferentes sotaques da língua. "Ao longo da série, além de ter lições em que as falas reproduzem sotaques típicos do inglês britânico, americano e australiano, o usuário irá conviver também com sotaques de outros estrangeiros", explica Afonso Bially, gerente técnico da área educacional da Positivo.

Para os iniciantes e principalmente para as crianças, a Positivo lançou no ano passado os títulos Let's Start e Basic 1. Esses programas permitem que, com um simples clique do mouse, a criança acesse uma gramática ou peça ajuda ao professor.

No English Plus, o usuário pode ativar o dicionário e ver, na tela, o significado de uma palavra. Ou, então, ativar o ícone Language e ter uma aula de gramática sobre o assunto selecionado. As crianças podem ainda gravar a própria voz, depois ouvir e compará-la com o som original do software. No primeiro estágio da coleção, o usuário aprende o alfabeto inglês, os números e cerca de 300 palavras básicas da língua. Ao final do aprendizado o programa oferece uma avaliação e registra o possível progresso dos usuários.

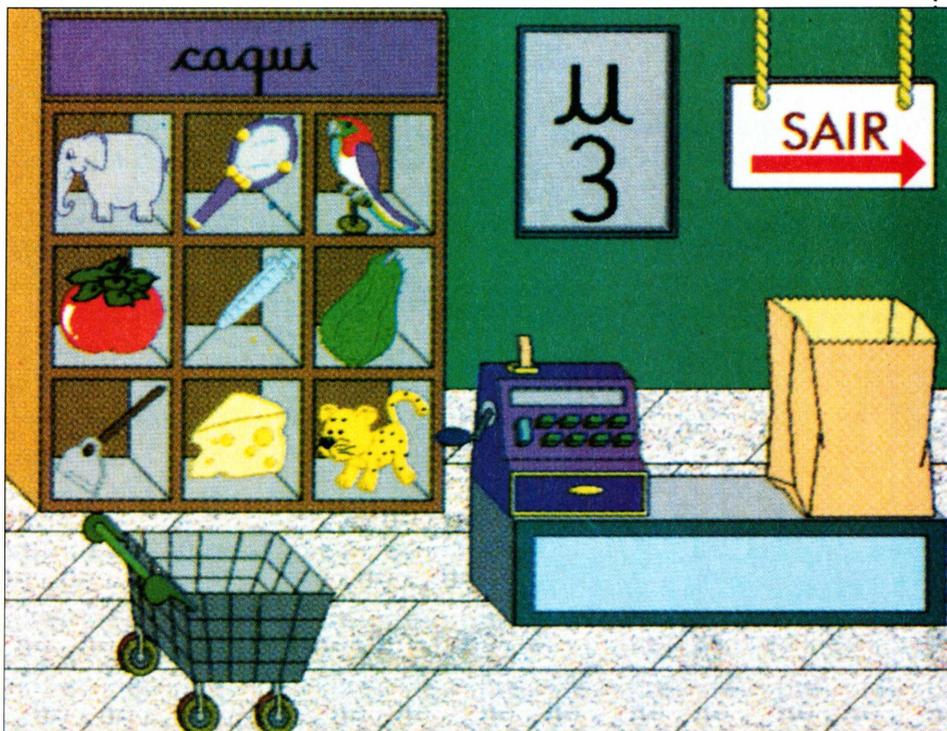
O Basic 1 é o segundo título da série e traz avanços significativos em relação ao Let's Start, em termos de conteúdo e de recursos audio-visuais. O programa parte de um menu principal com sete opções (*Speaking, Listening, Reading, Writing, Vocabulary, Language e Adventure*) e está estruturado nos módulos Explore, Practice, Test e Games. Ou seja, para cada seção, o usuário pode optar por explorar, praticar ou testar seus conhecimentos. Na opção Game, o usuário participa de uma aventura colocando em prática tudo o que aprendeu. Sua missão é encontrar um objeto perdido em Nova Iorque. Para cumpri-la, ele tem que seguir as dicas que vão sendo oferecidas por vários personagens do jogo. O programa oferece uma cota de US\$ 1000.

O usuário tem que pagar pelas dicas e ainda guardar uma quantia para pagar o táxi que o levará até o objeto.

A coleção completa do curso multimídia de inglês ainda tem os níveis intermediário e avançado. Ao terminar a coleção, o usuário terá completado cerca de 1100 horas de aula sem sair de casa. O equivalente, segundo a Positivo, a um curso de inglês de oito anos.

E para quem pensa que a língua portuguesa foi deixada de lado no processo de informatização dos métodos pedagógicos, tanto a **Expoente Informática** quanto a **Ática Multimídia** tem lançamentos no mercado.

No software de alfabetização da Expoente, as crianças relacionam imagens com letras e assim vão



aprendendo a formar palavras. A principal característica do **Alfabetização** é o uso da grafia cursiva, de acordo com a caligrafia da língua portuguesa. O programa foi desenvolvido dessa forma porque, segundo a empresa, a criança sempre imita o que vê no monitor.

Quero Aprender Português - Fábrica de Palavras é o programa educativo da Ática. Foi desenvolvido para crianças de 7 a 10 anos e serve

como material de apoio para os professores de português.

O objetivo do software é fixar conceitos trabalhados em sala de aula.

Com tantas opções de programas, é quase impossível ficar fora dessa. O mercado é atraente e parece estar disposto a pagar o preço. As crianças só tem a agradecer. ■

Ana Paula Diniz

PC • NET • CD - 13

SOFTWARES EDUCATIVOS

• Números, Mamando e Aprendendo



O jogo consiste em dar madeiras para um número sempre variável de ursinhos famintos. Voltado para crianças de 3 a 6 anos, ou para crianças de até 8 anos com dificuldades e matemática elementar. Requer micro PC 386; memória livre de 50 Kb; espaço livre em disco de 1,5 MB; sistema operacional MS DOS 3.3 ou superior; placa de vídeo VGA ou superior e mouse Microsoft ou 100% compatível. É fabricado pela Positivo Informática

• Matemática: Navegando com as quatro operações

As crianças participam junto com os Vikings, de aventuras no mundo da matemática.

Oferecido em disquete ou CD-ROM e desenvolvido para crianças da 1ª a 4ª série. Requer drive 3 1/2 HD; Windows 3.1; PC AT 386; mouse; monitor VGA Color, 4 MB de RAM e placa de som Sound Blaster. Da Expoente Informática

• Jogo da Balança



O usuário tem que fazer alguns lances para equilibrar uma balança. Ele deve retirar ou acrescentar objetos nos pratos, até que fiquem no mesmo nível.

É oferecido em disquete e foi desenvolvido para crianças de 6 a 12 anos. Requer micro-computador PC 386 ou superior; memória livre de 550 Kb; espaço livre em disco de 1,5 MB; sistema operacional MS DOS 3.3 ou superior; placa de vídeo VGA ou superior e mouse Microsoft ou 100% compatível. Da Positivo Informática

• O Caçador de Letras



A missão do Jogador é identificar e derrubar balões com letras que não tem relação com a palavra pedida pelo computador no início do jogo. Para crianças em processo de alfabetização, de 3 a 8 anos. O programa é oferecido em um disquete e precisa de microcomputador PC 386; drive 3,5; 640 Kbytes de RAM; monitor VGA e MS DOS 3.0. Também pode ser rodado em Windows e é distribuído pela Magna Home. Positivo Informática.

• Comfy Keyboard



O usuário participa das atividades propostas pelo CD-ROM através das teclas de um teclado/brinquedo, que acompanha o software. Requer PC 386; drive de CD-ROM e MS DOS 5.0 ou superior. Positivo Informática

• Quero Aprender Português Fábrica de Palavras

A tela de menu representa uma fábrica e a criança tem acesso a três tipos de máquinas diferentes. Na máquina da bota, o trabalho da criança é pisar nas palavras, para eliminar as que não pertencem à classe gramatical pedida. Na máquina de pintar, a criança tem que colorir as palavras de uma frase com a cor da classe gramatical que aparece na tela. Com a máquina de tijolos, a cada acerto, a criança constrói uma casa. Se errar, a construção é demolida. Quando terminar o trabalho, a casa estará pronta. O programa foi desenvolvido em três disquetes, para crianças de 7 a 10 anos. Requer computador PC 386 ou superior; 8MB de RAM; monitor colorido; 7,5 Mbytes de espaço livre em disco; mouse; drive de CD-ROM; placa de som Sound Blaster e Windows 3.1 ou superior. Da Ática Multimídia

• Dengotti



CD-ROM e livro interativo, permite a criança armazenar até trinta enredos diferentes de uma mesma história e depois assistir ao filme que montou. É dublado em português e indicado para crianças de 5 a 10 anos. Requer PC 386; 4 MB de RAM; drive de CD-ROM double speed e Windows 3.1. Da Positivo Informática.

• O Roedor de Números

O jogador deve ajudar um ratinho a comer números até chegar ao resultado correto de um problema matemático proposto pelo software. É indicado para crianças a partir de 8 anos e tem três níveis de dificuldade. Requer micro PC 386 ou superior; memória livre de 550 Kb; espaço livre em disco de 1,5 Mb; sistema operacional MS DOS 3.3 ou superior; placa de vídeo VGA ou superior e mouse Microsoft ou 100% compatível. Da Positivo Informática

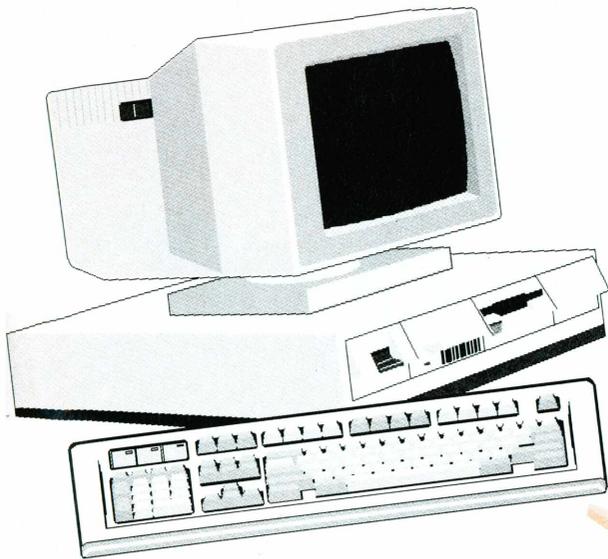
• Conhecendo as Vogais e Combinando as Vogais

As crianças reconhecem as letras e identificam as vogais no começo, meio e fim das palavras. Com a combinação conseguem formar palavras. Para crianças a partir de 5 anos em disquete multimídia. Requer drive 3 1/2 HD; Windows 3.1; PC AT 386; VGA; mouse e placa de som Sound Blaster. Da Expoente Informática.

Positivo Informática
Fone: (041) 225-2697
Fax: (041) 222-7550

Editora Expoente
Fone: (041) 366-2025
Fax: (041) 366-2131

Ática Multimídia
Fone: (011) 278-9322
Fax: (011) 277-4146



MAC & PC

Conversando entre amigos

Pouca gente sabe que o Mac pode entrar em uma rede de igual para igual de PCs, compartilhando arquivos e impressoras.

Todo Power Mac sai da fábrica com duas interfaces de rede: Apple Talk e Ethernet. Já na linha Performa, além de contar com Apple Talk, existe a possibilidade de ser colocada uma placa Ethernet.

A conexão é muito simples: basta instalar um Software no PC, o Mac Lan da Miramar Systems.

Para a cabeção é necessário um transceiver para Ethernet ou PhoneNet para Apple Talk.

Pronto. O Mac já está na rede com o PC.

O sistema operacional do Mac traz o Apple Share para rede e o PC Exchange que lê, salva e monta HDs, Sy Quests e Opticos no formato DOS.

Através da rede, o usuário "entra" no HD do PC, salva no Mac, dá dois cliques no arquivo. Automaticamente transforma PC em MAC.

Lembre-se, que para fazer esta operação, você tem que ter o mesmo programa no PC e no MAC. Caso não tenha, no sistema operacional do MAC existe o Macintosh Easy Open, que procura automaticamente quais os programas apropriados para abrir o arquivo. Se não

funcionar e este arquivo for texto, abra seu processador de texto, dê open ou insert file no arquivo do PC.

Caracteres indesejáveis para o seu processador podem surgir. Nesse caso, "limpe" seu documento e elimine-os.

Para trazer imagens, salve nos formatos PIC, GIF ou BMP. Ilustrações do Corel Draw no formato Illustrator.

Outra forma de ler arquivos de PC no MAC, é através de disquete. Você grava o seu arquivo no disquete inseri no drive do MAC e faça os mesmos procedimentos anteriores.

Você ainda pode rodar o Windows através do SoftWindows da Insígnia Soluções. O seu MAC vai emular o Windows, sendo que para isso você precisa de no mínimo 16MB de memória RAM.

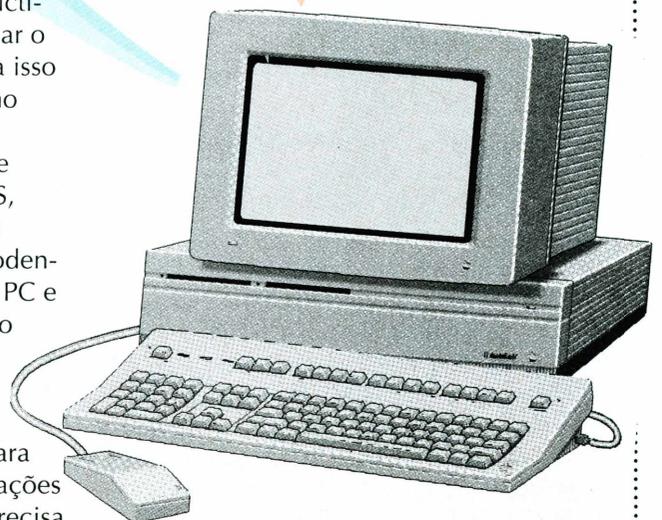
Como o drive da Apple reconhece o formato DOS, você instala os programas direto no HD do MAC, podendo particionar o HD para PC e trabalhar ao mesmo tempo com as duas plataformas.

Mas, já adianto, que com o SoftWindows você vai perder performance para rodar, por exemplo, aplicações gráficas. Agora, se você precisa

de performance, instale uma placa dentro do MAC da Orange Micro que contém uma Motherboard de PC miniaturizada. Isso, mesmo dentro do MAC. Desta forma, você terá um PC nativo utilizando os periféricos do MAC. É o famoso dois em um.

Você já imaginou um 586/120Mhz e um Power PC 604/150Mhz, juntos, o que eles podem fazer? ■

Vinicius Castello Branco é consultor em Macintosh



Pirataria

com os dias contados



O jeitinho brasileiro de sempre levar vantagem em tudo não é mais motivo de orgulho, nem alegria. Pelo menos no campo da Informática, quem for pego, comercializando ou usando produtos piratas será punido, uma vez que todo software é protegido por lei

As Campanhas contra a Pirataria já estão em vigor, e visam dobrar o tamanho do mercado legal até o final deste ano. Serão investidos 1,5 milhões de reais para pôr fim nessa prática ilícita, que compromete o preço final dos produtos, a profissionalização do mercado e os investimentos em desenvolvimento, afetando assim a arrecadação tributária do Estado.

Segundo a Associação Brasileira das Empresas de Softwares (ABES), as acirradas ações policiais, desencadeadas

por ela e pela Business Software Alliance (BSA), resultou numa queda de 2% no índice de pirataria de software, em relação ao ano de 95. Essa redução representa um crescimento de 10% do mercado legal, mas mesmo assim as softwares houses tiveram um prejuízo de 800 milhões de reais.

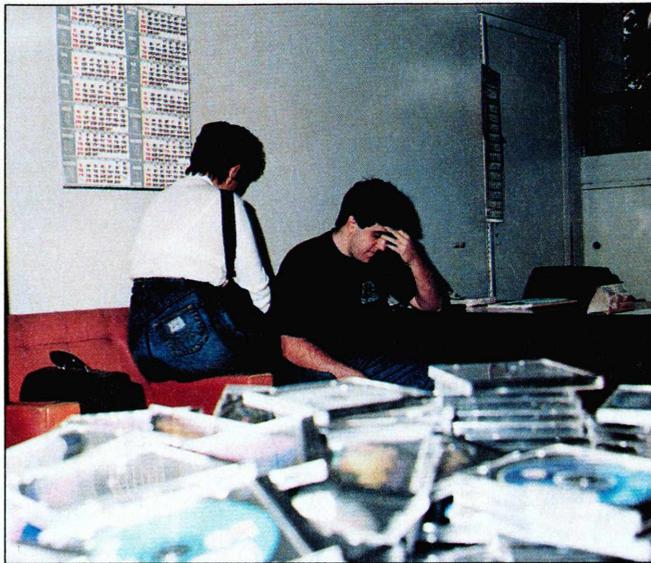
Apesar de ser uma conta astronômica, ficou abaixo do esperado, 1 bilhão de reais.

Não é só no Brasil que empresas de softwares perdem dinheiro devido à

prática ilegal dos piratas. Os cálculos da BSA mostram que o prejuízo causado pelos piratas chega a 15 bilhões de dólares no mundo inteiro, e só nos Estados Unidos, esse número chega a mais de 2,8 bilhões de dólares. As softwares houses perdem 291 milhões de dólares por ano, isso significa 482 dólares em apenas um segundo.

A BSA, fundada há oito anos pelos produtores mundiais de softwares, tem como objetivo reverter o índice mundial de pirataria, além de inte-

grar a proteção aos direitos autorais, e a propriedade intelectual nos tratados internacionais como *World Trade Organization (WTO)*, *The World Intellectual Property Organization (WIPO)* e *The North American Free Trade Agreement (NAFTA)*. ■



Eri Yoshiy

Softwares piratas apreendidos

Divulgação ABES

Legalize já!

Quem pensa que o tempo em que a impunidade reinava no Brasil ainda existe, está muito enganado. As punições estão ficando cada vez mais severas, pelo fato do Brasil ser um dos integrantes dos países que possuem legislação específica de proteção à indústria de software.

A lei do Software deixa explícito que é expressamente proibido a reprodução, importação e utilização de cópias de programas de computador, quando não há autorização do titular.

Só é permitido uma "licença de uso" por estação de trabalho, na qual ficam estabelecidos os direitos e as condições de término e uso do software.

Tudo que representar reprodução de software, sem autorização do detentor desses direitos, é crime previsto por lei; com pena de 6 meses a 2 anos de cadeia, além de uma multa equivalente a 2.000 vezes o valor de cada software ilegal.

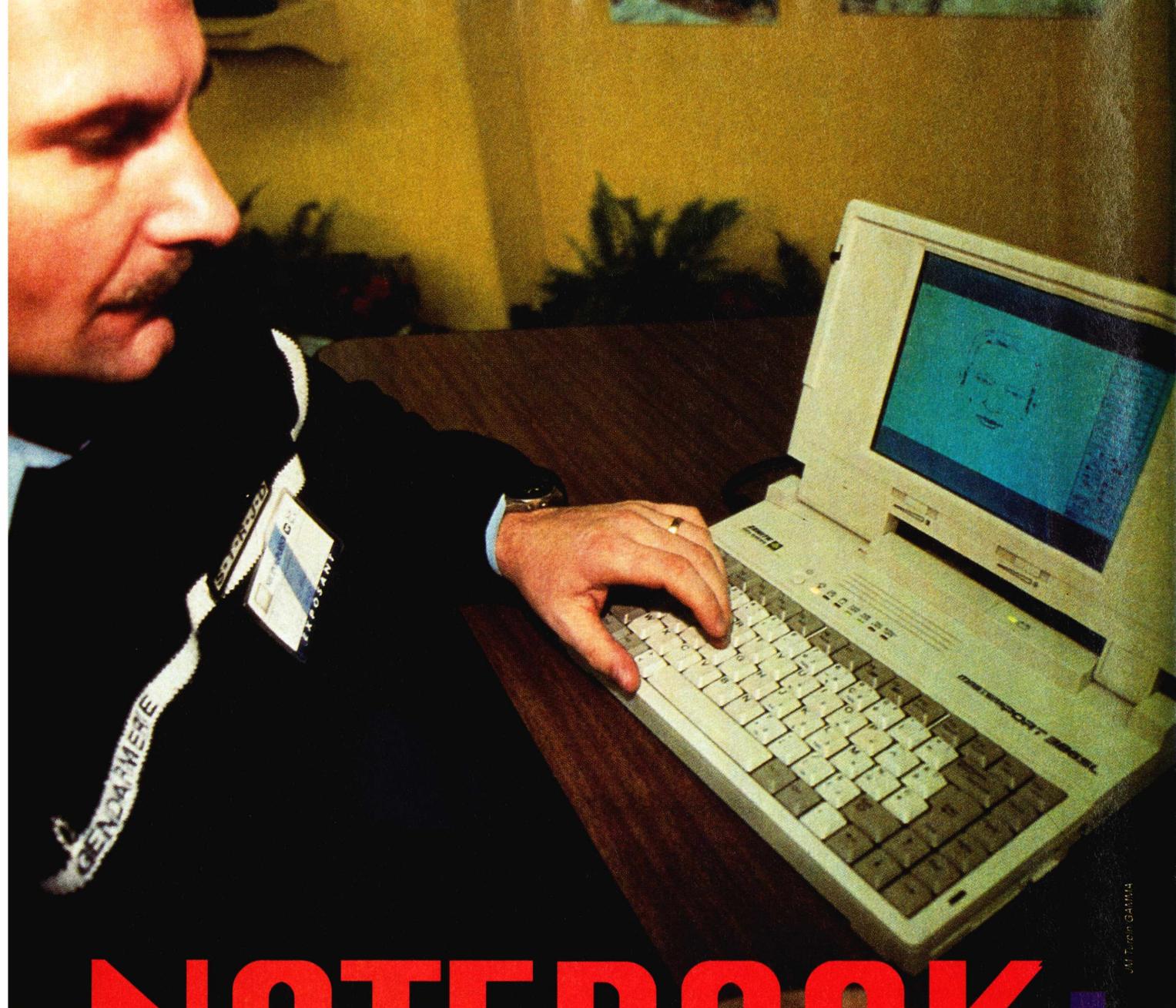
Para dificultar a propagação da pirataria, a ABES se empenha para acelerar a aprovação da nova Lei do Software, que iguala a pirataria de programas de computador ao crime de sonegação fiscal. Caso o Senado aprove esse projeto, a pena passará de dois para quatro anos de reclusão dos "piratas" e comercializantes.

Soluções para frear o crescimento da pirataria

Como descobrir quem utiliza os softwares piratas, se há milhares de pessoas que têm computadores no Brasil? E como saber onde se encontram os revendedores desonestos, e também quem produz os programas ilegais? Para solucionar esses problemas foram necessários: ações policiais de busca e apreensão de programas ilegais e de computadores, campanhas para a prática da legalização dos softwares; notificações judiciais às revendas e aos usuários finais, e a implantação de uma hotline, cujo o telefone é 0800-11-00-99, chamado de Telepirata. Há 35 hotlines operando em nível mundial, que recebem cerca de 250 chamadas diárias, entre denúncias e pedidos de informação. Na América Latina, a Argentina é a campeã em número de chamadas, seguida pelo Brasil, que teve um aumento de 33% em suas ligações. São com essas armas que a ABES pretende reduzir, senão acabar com a pirataria existente no país, porém o melhor resultado ainda é através da conscientização das pessoas que ainda não estão legalizadas. Muitos deles já estão mudando seu comportamento, por não querer correr um risco desnecessário.

Campanha anti-pirataria ganha apoio da mídia

A campanha promovida pela ABES (Associação Brasileira das Empresas de Software) e a BSA (Business Software Alliance) ganha mais uma aliada, a Rádio Eldorado. A emissora está divulgando, em dias alternados, os boletins produzidos pela ABES, com o objetivo de conscientizar seus ouvintes sobre o tema polêmico. "Em fevereiro realizamos uma mesa-redonda sobre pirataria de software na emissora, com a participação de representantes dos principais produtos de software do mundo, e a receptividade foi muito boa. A partir daí, decidimos apoiar a iniciativa, dentro da nossa proposta de promover campanhas comunitárias de conscientização", explica Marcelo Guedes, gerente comercial da emissora. Ainda de acordo com Guedes, faz parte das diretrizes traçadas pelo Grupo Estado, apoiar todo o movimento anti-pirataria. Fausto Camargo, gerente de informática do Grupo Estado, revela que há dez anos a diretoria dispensa atenção redobrada ao tema: "O combate à pirataria corporativa é uma questão prioritária em nossa política de informática. No passado, sem dúvida, o controle era facilitado pela existência de poucos programas em uso no grupo, bem como pelas características do sistema operacional utilizado na época. Hoje, apesar de ser impossível o controle centralizado, os usuários consideram inconcebível a pirataria, sendo raríssima a incidência de cópias não oficiais". Para Rodolfo Fisher, coordenador da campanha anti-pirataria da ABES/BSA, a participação ativa da Rádio Eldorado é uma iniciativa exemplar, pois demonstra o comprometimento de veículos de comunicação com questões de relevância para a sociedade e um reconhecimento de seu papel como formador de opinião.



JOE TRON GATINA

NOTEBOOK

EFICIÊNCIA COMPROVADA

Após vários testes, os Notebooks provam que são resistentes e que têm qualidade

A cada dia que passa, conhecemos diferentes modelos de novos computadores. A evolução da informática é tão rápida quanto a decadência de um produto anunciado no dia anterior, superado por outras tecnologias. Antes de lançar os produtos no mercado, as empresas provam a qualidade deles, levando-os a vários testes.

O difícil é unir várias patentes para realizá-los, devido a grande concorrência no mercado.

Mas como nada é impossível, especialistas americanos escolheram diversos modelos de notebooks para serem as vítimas. Esses pequenos notáveis passaram por um verdadeiro teste de tortura, sendo colocados, alternadamente, em locais de alta e baixa temperaturas; lançados ao chão e despejados líquidos sobre eles. Não são todos os notebooks que conseguiram sair ilesos destes testes.

Com isso, dá para se ter uma

idéia do prejuízo que pode ocorrer ao seu micro, caso ele sofra algum desses acidentes.

A PROVA DO FOGO

A uma temperatura de 120 graus Fahrenheit, os notebooks foram colocados dentro do forno, por cerca de uma hora. Com o calor excessivo no CPU, apareceram erros no comportamento do portátil: programas arruinados, dados perdidos. O ajuste da umidade para 30% provocou um curto circuito no condutor de eletricidade, impedindo a entrada de "backlighting", girando o disco no meio da leitura ou na hora de escrever. O "roundup" não foi afetado, por isso, elevou-se a temperatura do forno para 180 graus Fahrenheit e a umidade diminuída para 0%, permanecendo por 60 minutos.

Nos notebooks inferiores, os resultados foram as permanentes descolorações do LCD e a completa disfunção. Telas de proteção e "port-cover" plástico entortam; teclados falharam e as baterias foram arruinadas. Em todos os sistemas, o "roundup" resistiu e ficou comprovado que as baterias de lítio e níquel-cádmio aguentam maiores cargas que as de níquel hidreto.

Todos os notebooks foram aprovados nesta fase do teste.

A PROVA DO FRIO

Depois de testar a resistência dos notebooks no clima quente, eles foram parar no "congelador", ou melhor, a menos de 32 graus Fahrenheit.

As chances de sobrevivência às mudanças bruscas de temperaturas são altas para os notebooks. Todas as máquinas portáteis suportaram o frio de 0 grau a que lhe foram impostas, depois de se observarem comportamentos estagnados na temperatura anterior. A queda dela poderia ter rachado os fios ou plásticos, podendo trazer-lhes uma série de problemas, mas eles continuaram operando normalmente.

A PROVA DA QUEDA

Derrubar um notebook no chão, pode significar um desastre e grande prejuízo para o bolso. Mas, alguns deles aguentaram firmes, depois de serem derrubados. Esperava-se que os port-covers estilhaçassem ou provocassem rachaduras. Nestes testes, discos duros e moles, até CD-ROMs, motherboards e teclados permaneceram ilesos.

Entre os sobreviventes estão modelos como Dell Latitude XPiP1 20ST, MidWest Micro's SoundBook IIp, e WinBook's XP5, que não sofreram nenhum arranhão. Texas Instrument's Travel Mate 5100, da-

nificaram somente suas dobradiças.

Sofreram variados prejuízos na tela os Compaq's LTE 5100, Gatewa's Solo S5-120XL, IBM's ThinkPad 760C, NEC's Versa 4050C e Zenith's Z-NoteGT.

O Versa 4050C foi o que mais perdeu backlighting. A descoloração atingiu os quatro restantes.

A PROVA DA ÁGUA

Ação mais nociva que você pode fazer ao notebook é despejar líquido nele.

Neste último teste, foram derramados uísque, água, café e leite, com o intuito de obter diferentes resultados.

Como o café é a bebida mais popular dentro de escritórios, ela foi utilizada neste teste, pensando no ambiente de trabalho.

Todos nós sabemos que se despejarmos líquido dentro de um equipamento eletrônico, suas funções ficarão alteradas.

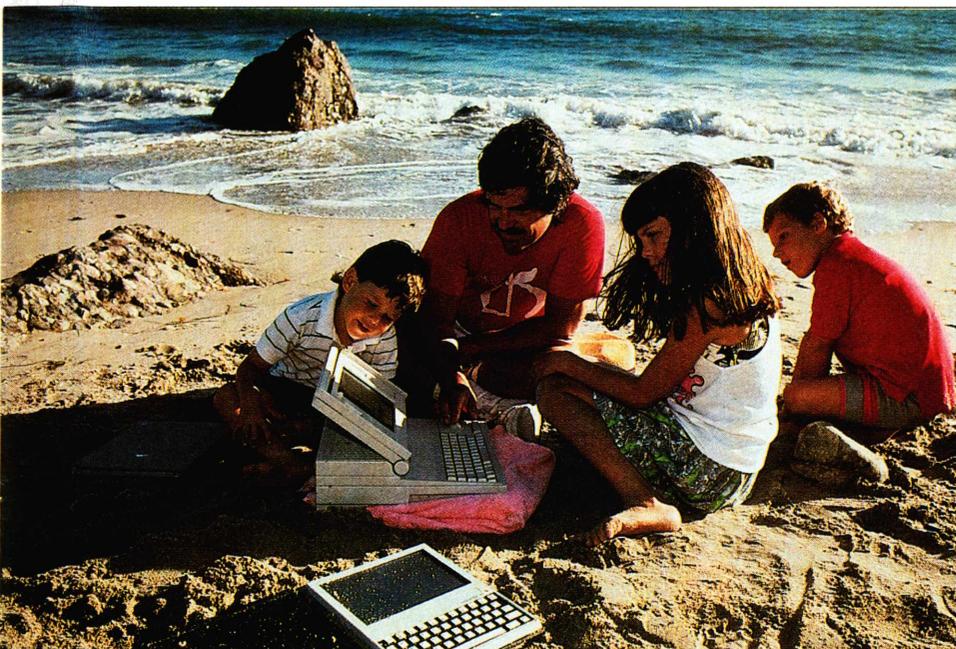
Para provar a eficiência dos notebooks, o líquido foi despejado com açúcar e creme entre as teclas G e T, de uma altura aproximada de 5cm.

Algumas máquinas recusaram o ataque, completamente, até que fosse repetida a ação no dia seguinte. A maioria dos notebooks não resistiram, apagando rapidamente.

Depois de secar o café, alguns reviveram, mas com permanente disfunção.

Destes sobreviventes, somente dois não apresentaram problema: Dell Latitude XPiP120ST e Compaq LTE 5100. Do começo ao fim do teste, sob protesto, o MidWest Micro Sound Book II apresentou erros de mensagem. O Texas Instrument's Travel Mate 5100 teve problemas no teclado.

Certamente, estes testes demonstraram quais as vantagens e desvantagens de micros que estão no mercado. Comprovadamente, não há tecnologia infalível, apesar dos esforços das empresas em oferecer produtos cada vez melhores. ■



Thomas Hoepker/RBA

CRIE SEU PRÓPRIO CD



Primeiro surgiram as facilidades dos CD-ROMs profissionais. Hoje é possível você mesmo criar seus próprios CDs. A PC.NET.CD, vai explicar passo a passo o que é necessário para isso

Alguns anos atrás, quando o primeiro CD-R (Compact Disk Recordable) foi introduzido no mercado, chegava com preços exorbitantes. No final do ano passado, com a diminuição do tamanho do sistema PC, o preço variava entre U\$ 3.000 a U\$ 7.500.

Hoje, pode-se adquirir um CD-R drive de alta qualidade, compatível e de fácil utilização por menos de U\$ 1.000. Ao encontrar um software integrado com o drive, você terá a possibilidade de produzir rapidamente seus próprios CD-ROMs.

Existem muitos macetes que devem ser aprendidos antes de você começar a produzir seu próprio CD-ROM. O primeiro passo é comprar um drive e um software adequados. O segundo passo é saber que para a preparação são necessários 3 elementos: os CD-R drives, os softwares que controlam o processo de gravação e o programa Editor de multimídia para a produção dos CDs.

Por volta de 165.000 CD-R drives foram vendidos no mundo todo em 1995. Isto configura o crescimento para meio milhão de drives este ano.

PORQUE OS CD-Rs ESTÃO SE TORNANDO UMA FEBRE NA ÁREA DE INFORMÁTICA?

As principais causas são: a economia, capacidade e padronização. Nenhum outro periférico de leitura e capacidade de armazenamento médio se compara com a economia do CD-R, que custam uma fortuna por megabyte. Apenas os audio digital tapes podem competir, mas são de difícil utilização.

Com 650 MB de capacidade de armazenamento, os CD-ROMs são grande o bastante para suportar a maioria dos hard disks, somente em um ou dois discos.

Finalmente, CD-ROMs são certamente a melhor forma universal de economia e alta densidade de armazenamento. Com aproximadamente 75 milhões de CD-ROM drives instalados nos computadores em todo o mundo, é possível enviar um CD-

**Por volta de
165.000 CD-R
drives foram
vendidos no
mundo todo
em 1995. Isto
configura o
crescimento
para meio
milhão de
drives este ano.**

R criado no seu próprio computador para qualquer outro, com alto grau de confiabilidade, que pode ser usado sem nenhum problema.

Considerando que os CD-Rs, para muito usuários não passe apenas de uma diversão, como por exemplo, criar discos de compilação de áudio de seus artistas favoritos, comercialmente isto pode tornar-se um bom negócio.

Além do uso convencional de fazer backups do disco rígido, você poderá obter de imediato uma utilização, sem a restauração de dados, de um velho para um novo disco rígido.

Os CD-Rs permitem a criação dos "auditrails" (sistema de auditoria) de

discos que são inalteráveis e não podem ser apagados de forma instantânea de gravações eletrônicas dos dados.

Atualmente, os CD-Rs são muito usados por empresas publicitárias e de editoração (jornalismo, etc) para a divulgação de notícias, versões eletrônicas de imensos catálogos variados e lista de preços em um breve espaço de tempo.

Quase que da noite para o dia, o sistema CD-R pode acumular e captar serviços compartilhados por todo e qualquer sistema, gráficos, editoração de arte de revistas e outras funções, substituindo uma dúzia de cartuchos de Syquest de 44 MB.

Outra importante função de uso dos CD-Rs é o arquivo. As redes regularmente requerem serviços de arquivo para suas grandes empresas e até mesmo programas, mesmo os que não serão utilizados por muito tempo.

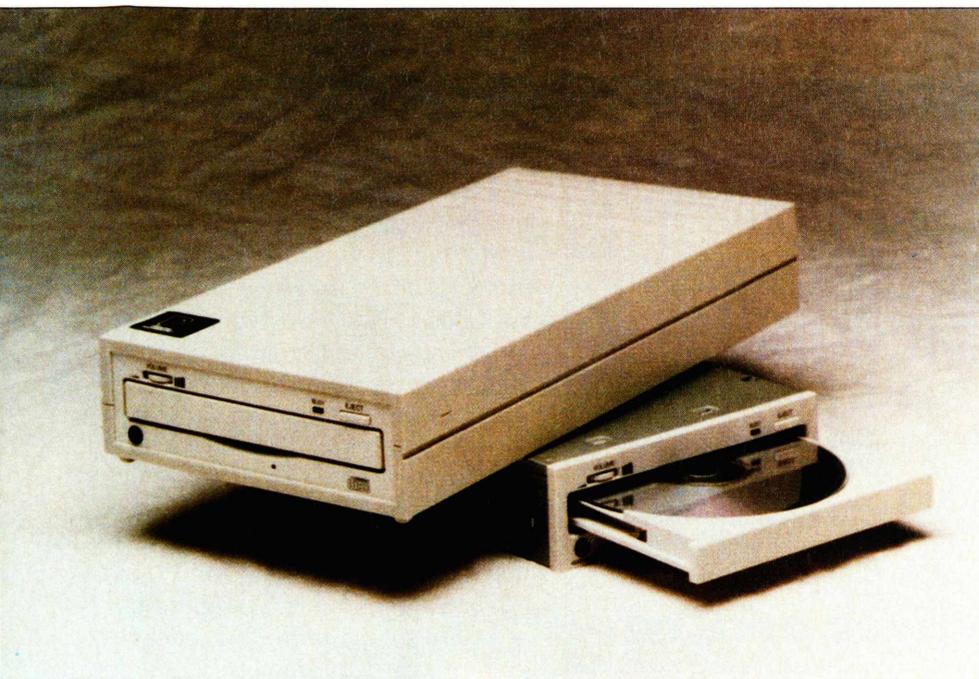
DA LEITURA DIRETO PARA A ESCRITA

Em virtude de suas funções, os preços dos mecanismos de CD-Rs continuam caindo e isto é, também, conseqüência da aquisição de PCs particulares, ou seja, usuários que estão optando pelos CD-Rs drives em vez dos CD-ROMs, desde que todo CD-R possa ler também CDs.

Atualmente, uma típica unidade que escreve no 2X speed já pode ler no 4X speed.



Reprodução/AE



Reprodução/AE

Drives de escrita mais rápida estão se tornando disponíveis, mas podem não ter um preço tão agradável quanto sua disponibilidade, pois seu tempo de utilidade nos componentes de gravação de discos no 4X ou mais rápido, pode ser baixo. Os CD-Rs ainda não podem ler mais rápido que os 4X, pois a leitura rápida é mais leve para as cabeças das unidades de gravação.

Um HSM (gerenciamento hierárquico de armazenagem) coloca em ordem aqueles serviços do disco rígido, movimentando arquivos inativos, do rápido mas dispendioso disco rígido para um vagaroso mas barato periférico como os CD-Rs ou DATs, possibilitando facilmente compor o seu próprio sistema de arquivo no CD-R drive.

FAZENDO SUA MATRIZ

O drive em si é só a metade do processo. A maioria dos CD-Rs drives vêm acompanhados de programas de premasterização, permitindo arranjar e formatar apropriadamente dados para a produção de um CD.

Normalmente esse programa é uma versão "light" dos verdadeiros programas "peso-pesados" que já existem no mercado.

Os mais simples oferecem interfaces de trabalho de rotina

como backup e arquivo. Os melhores pacotes de programas são capazes de criar discos de multisessão, permitindo adicionar material no disco de forma mais incrementada, criar discos de dados e audio CDs de até 74 minutos. Apesar disso, o universo de formatação do CD-ROM não é tão simples e tem se tornado confusamente fragmentado em relação aos diferentes formatos.

Hoje em dia você pode encontrar, não apenas audio CDs e CDs de dados e sim uma infinidade de outras formas variadas: CD-ROM XA, FOTO CD, CD-I (CD Interativo), CD PLUS e muito mais.

A linguagem básica do CD-ROM é a ISO 9660 que proporciona dados de formatação legíveis pelos PCs que rodam para DOS ou Windows, pelos Macintoshs com sistemas 6.X ou 7.X e por quase todas variantes Unix.

O novo Joliet CD-ROM da Microsoft formata padrões em 9660, permitindo a truncagem de longos nomes de arquivos e já está começando a ser aceito por essa nova geração de softwares de CD-Rs.

É necessário conhecer alguns termos usados nessa linguagem. O mais temido deles para o usuário é o "Buffer-Underrun". Este termo significa que se houver qualquer interrupção do fluxo de dados do PC para o CD-R, o disco será danificado. Para

diminuir as chances de uma interrupção, os dados que são transferidos para um CD-R drive são capturados primeiro pelo buffer. Como o buffer nunca está totalmente vazio, os dados do disco rígido do PC são despejados no alto do reservatório de bits, enquanto os adicionados anteriormente são escoados para fora do CD-R garantindo o sucesso da operação.

Se o seu interesse no uso do CD-R for voltado para a editoração, tome cuidado em relação a economia da produção do sistema de cópias múltiplas. No geral, a produção do desktop do CD-R só é aconselhada para um número acima de 12 duplicações de discos.

Isto não implica ao custo monetário por disco, que limita o tamanho da maior parte dos desktops, mas sim em relação ao custo de trabalho e a demora para completá-lo e obter de pronto os dados requeridos. Por outro lado, você pode imprimir algumas quantidades de discos em menos tempo do que o FedEX faz para transformar seu CD-R master para uma cópia em CD-ROM. Se você optar por modelos maiores, saiba que a produção do desktop de seu CD-R terá maior assimilação nos trabalhos com o CD-ROM. Como sempre, em qualquer trabalho com relação a sistemas, é bom certificar-se a respeito do entendimento do processo, requisição dos fornecedores e antes de enviar um disco para um trabalho mais agilizado, mande uma amostra criada no seu sistema para teste. Para duplicação em massa é importante verificar itens como códigos de start, stop, números de trilhas e post gap.

ALÉM DO BACKUP

Outro dado importante é verificar o nível de sofisticação que você deseja no seu CD-R e sua própria capacidade de interesse. É fácil uma apresentação de Power Point 7 no disco rígido do PC, é só transferí-la acompanhada de arquivos de som e vídeo para o CD-R obtendo ampla distribuição.

Os programas atuais de autoria multimídia são melhores que os pro-

gramas de dois anos atrás. Esses novos programas assimilam video-clips, proporcionam uma alta qualidade de som, tornando a criação de aparelhos interativos mais fáceis e rápidos.

NOVAS OPÇÕES QUE ENTRARÃO NO MERCADO

Como no universo da informática as coisas caminham muito rápido, surgem a cada dia novas sensações, cada vez mais elaboradas.

A Philips e a Ricoh estão divulgando protótipos de seus novos CD-E (Compact Disk Erasable). Como o nome indica, os discos serão

regraváveis, assim como os disquetes e, esperam colocar no mercado as unidades até o final deste ano. Os drives e discos serão compatíveis com os CD-ROMs e CD-Rs, com a diferença de regravação e de preço de seus precursores, por só poderem ser utilizados uma única vez.

A outra sensação do disco ótico será o DVD (Digital Video Disk). A unidade DVD poderá armazenar 4.7 GB de dados para confecção de filmes, com aplicação de compressão MPEG-2 e será capaz de ler os discos existentes no CD-ROM e CD-R.

Conseqüentemente, um DVD single disk poderá armazenar um filme completo, seu jogo, trilha sonora, além de um catálogo comple-

to dos produtos do filme escolhido.

A especificação DVD também realiza o double-layered disks com capacidade total de 8.5 GB e o potencial para o double-sided, dual-layer disk com capacidade de 17 GB. Infelizmente, nenhum destes novos produtos podem ser usados nos CD-ROMs de hoje, mas novos DVDs drives para PCs poderão estar no mercado mais cedo do que se pensa. Surge então uma pergunta: Os DVDs disks regraváveis ficarão para trás? Já existem planos para os DVD-R disks, pois como sempre, os experts das indústrias não vão esperar o 3.8 GB recorders chegar ao mercado até o final de 97 e provavelmente nem em 98. ■

Fazendo seu primeiro CD

Criar um CD-ROM desde o princípio pode ser a primeira vista difícil. Mas seguindo passo a passo essas regras que abaixo descreveremos, você poderá conseguir desenvolver CD-Rs equivalentes aos profissionais. Siga corretamente esses seis passos e obterá sucesso garantido.

1- Decida qual tipo de utilização vai ser usada no seu CD-R, ou seja, ele será para um manual, uma apresentação, um disco de treinamento, demonstração de um produto ou simplesmente um arquivo de dados. Isto o ajudará a determinar a escolha do software de autoria simples ou um mais sofisticado.

2- Colete ou crie vários elementos que serão incorporados no CD, tais como, bitmaps, arquivos de texto, video-clips, audio e outros. É importante se ter uma idéia clara sobre a progressão lógica dos elementos. Se você optar por um simples arquivo de dados, vá direto para o item 4.

3- Num pacote de autoria, construa as mais complexas aplicações, como apresentação dos discos de treinamento e multimídia. Você obterá uma visão arrojada para suas aplicações e criará conexões entre telas, objetos e dados. Gere

uma versão da aplicação e certifique-se de que todas as animações e conexões estão de acordo com as expectativas.

4- Utilize o pacote de pre-masterização para imaginar os arquivos que deseja no seu CD. Alguns pacotes nos dão apontamentos para que seja possível trazer os arquivos do disco rígido, enquanto os atuais, que estão sendo criados na atual janela de imagem de dados, são escoados para o CD. A maior parte dos CD-Rs drives incluem software de pre-masterização básica; aplicações mais sérias exigem que você obtenha um pacote mais completo.

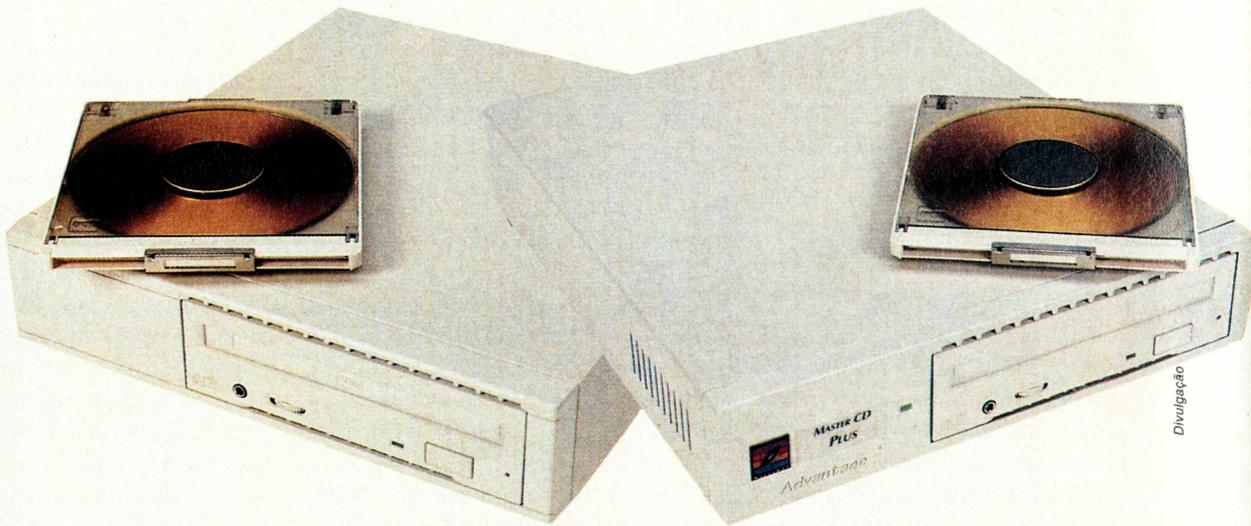
5- Se você vai fazer um CD executável, os dados deverão estar escritos de forma completa em apenas um passo. Se ocorrer um



defeito e a corrente de dados for interrompida, você terá que comprar um disco e tentar novamente.

6- Utilize sua matriz se desejar somente algumas cópias. É possível fazê-las no seu próprio CD-R drive. Para mais de 12 cópias, será necessário fazê-las através de uma empresa especializada.

CD-R DRIVES



Assim como os novos programas HTML podem transformar qualquer PC em um site da World Wide Web, os CD-Rs drives podem transformar qualquer desktop numa editora de CD-ROM

Quando o primeiro CD-R drive foi introduzido no mercado, a mais ou menos 5 anos atrás, seu custo era muito alto. No final do ano passado, os preços caíram, tornando-os mais acessíveis. Hoje, muito CD-Rs podem ser obtidos por menos de U\$ 1.000 e os preços continuam variando. Não importa qual modelo que você escolha, desde um pacote mais barato para arquivar dados até um modelo último tipo para desenvolver trabalhos mais sofisticados, todos os CD-Rs partem do mesmo princípio básico. Para gravações de CD, os drives usam espaços que suportam 650 MB de dados ou por volta de 74 minutos de áudio.

Cada disco contém uma camada reflexiva de ouro e uma camada de tinta orgânica. Um laser no CD-R embute informações no disco em uma série de boxes de fusão de uma camada de fita esverdeada no local apropriado. Este processo de se criar um CD-ROM drive é conhecido

como burning. Integral na vida do CD-R drive é o pacote premasterizador particular de software que ele usa.

Por exemplo, a maioria dos mecanismos dos CD-Rs drive podem gravar fotos CDs, mas a grande parte de feixes de software não suporta muitos tipos de gravações.

Duas notáveis exceções são o JVC Personal Archiver o e Smart and Friendly CD-R 4.000/Pro.

Mesmo considerando que a maioria dos CD-R drives usam mecanismos similares, seu desempenho varia de 15 minutos a uma hora para copiar um arquivo de 280MB. Esta diferença é também devido ao software que será usado com o drive. Como o software carrega a criação de diretórios, apontador de arquivos, buffering, nomes de arquivos não padronizados e dados, os quais, podem afetar radicalmente o tempo total que ele tem para fazer um CD.

O software também pode fazer uma diferença substancial em como é fácil ou difícil gravar. Isto porque o software é responsável por guiar você através do processo de colocar os assuntos numa seqüência eficiente de gravação, gerenciar dados e trilhas de áudio digital, calculando o espaço requerido para armazenagem e determinando a velocidade mais apropriada.

Os CD-Rs podem reter informação num espaço do disco, no qual existe a corrente de dados. Usando o drive do on-board buffer (comumente o 512K ou 1MB) o dado é capturado para ser mantido na gravação. Quando a corrente de dados cai atrás do laser fazendo o burning, sua gravação é interrompida e o espaço do disco desperdiçado, por isso é chamado de buffer-underrun. Como frequentemente isto acontece, depende do quanto o software manipula habilmente os dados, bem como a rapidez que o sistema usa

para transferí-los. Para evitar problemas, recomendamos sempre o uso do preburn, software de dados que realiza diagnósticos. Uma "physical image file" (imagem física de arquivo) compromete todos os arquivos que você pretende gravar numa ordem precisa, em que eles aparecerão no disco, ao contrário da virtual image files (imagem virtual de arquivo), que são meramente apontadores para os arquivos.

A vantagem em ter uma imagem física é que você pode testá-la antes de fazer o disco.

Se você quer um total controle sobre suas gravações, terá que levar em consideração uma compra separada do pacote de software. Alguns dos drives não vem com nenhum software, enquanto outros oferecem apenas o software básico para arquivo.

Para criar um CD-ROM multimídia sério é preciso um programa mais sofisticado que seja compatível com os dos gravadores.

Pacotes de gravações separados são caros, mas podem dar melhor controle nas suas gravações.

Quando decidir por um determinado pacote, cheque quais os tipos de discos que você poderá gravar com o seu software. Não se perca em meio a gama de inescrupulosas ofertas de equipamentos similares usados para descrever diferentes formatos de discos, existe um número maior de formatadores com os quais você se identificará mais e não terá futuras dores de cabeça.

Red Book é o padrão originalmente desenvolvido pela Sony e Philips para audio compact disk. Este formato foi estendido e ampliado para a acomodação de dados, com a vantagem de erros adicionais extra.

Os mais novos CD-ROM disks estão usando o novo padrão Yellow Book. O Yellow Book não inclui nenhuma função multimídia sofisticada, mas se você precisar que seu disco seja legível por todos os

CD-ROM drives já feitos até hoje, incluindo o mais velho, o 1X single session drives, terá que criar um disco que possa aderir ao Yellow Book. Esse padrão tem sido amplamente usado pelo CD-ROM XA, permitindo o uso de audio e dados interligados, como você está acostumado a ver nos multimídias atuais.

O Multisession Photo CD, foi originalmente desenvolvido pela Kodak para inserir fotos em compact disks. A Foto CD também descreve um arquivo de imagem digital pois permite criar discos de multisessão que suportam uma simples e completa tabela de itens, assim poderá adicionar dados para disco a qualquer hora e ter um índice coerente que o disco contém, criando vários índices que aparecerão em diferentes volumes.

Enhanced CD, também conhecido como CD PLUS, é um formato criado que permite aos produtores de CD music a inclusão de dados e gráficos como notas musicais e letras em um Audio CD convencional.

A especificação do CD PLUS está no estágio final de esboço e muitos

fabricantes de CD music já estão usando.

Além desses formatadores de discos, existe outros como o Orange Book, uma extensão do Yellow Book, que permite fazer gravações de multisessão.

O Green Book foi criado para o CD-I disk, CD interativo usado para entretenimento caseiro como video games.

Se sua intenção é fazer gravações em CD-I players, precisará de ferramentas de softwares especiais para fazer um intervalo de dados e audio.

Finalmente, o White Book que permite realizar gravações neste formato em CD-ROM XA e CD-I. Isto é usado, principalmente, para discos que oferecem full-motion MPEG video.

ÚLTIMO PASSO

Armado com todas as informações, você já estará apto para encontrar o pacote de CD-R que se encaixe de acordo com suas necessidades. Existem muitos itens adicionais que você pode precisar antes de

começar a montar sua editora de CD-ROM. Primeiramente compre um hard disk de 1 GB, apesar de que a maioria dos PCs vem com 1 GB ou mais, com a possibilidade de adicionar outro se você planeja criar um disco de imagem no seu disco rígido antes de gravar seu CD.

Um arquivo de imagem irá ocupar a mesma quantidade de espaço de armazenamento tal qual o CD e além disso, existe a necessidade de um diretório temporário usado pelo software enviando rapidamente os dados para fora do disco rígido de 650MB.

Cheque para ver se o seu sistema tem uma saída de controlador SCSI. Se você estiver comprando um drive externo não esqueça do cabo SCSI e finalmente, garanta-se investindo um pouco mais em CDs em branco e boa sorte! ■



Denise Camargo/AE

A Crise da Apple



Uma questão de sobrevivência

*Mas será que realmente a Apple tem seus dias contados ?
Tal prognóstico é difícil diante da reestruturação
pela qual vem passando*

O começo foi trágico: U\$ 69 milhões perdidos e 1.300 funcionários despedidos. Foi um tempo desanimador para a empresa. As vendas não alcançavam as míseras expectativas, e isso estremeceu o lado financeiro da Apple. O uso do Macintosh se restringia a 10 % do mercado. Orientadores industriais sugeriram uma união com uma fir-

ma mais estável, por exemplo, a IBM. A alternativa então, era a extinção da Apple. Mas isso só foi uma sugestão. Sugestão essa, que baniria a Apple do mundo. Este não foi, nem será por enquanto, o caminho que a empresa escolheu.

Para tentar concertar a situação, a empresa demitiu 20 % do seu corpo de funcionários e ainda percebeu

a necessidade de reestruturar todo o seu time. Mesmo assim a empresa continuava afundando.

Não percebia que seu sistema revolucionário de softwares não alterava a maneira pela qual as pessoas usavam e buscavam mais e mais as tecnologias oferecidas pelo sistema operacional do DOS. E enquanto empresas ligadas à área estavam in-

vestindo cada vez mais no DOS, a Apple achou que era hora de produzir algo caro e engenhoso para executivos.

Se os sábios estivessem certos, o mundo todo estaria usando os comandos do DOS e lendo a The PC. Mas os sábios estavam errados. E continuam errados. Com a comunicação oficial de U\$ 69 milhões perdidos, e milhares de funcionários demitidos, a maioria dos jornalistas-muitos com especialidades em PC começaram a enterrar o Mac. Mas, mais uma vez estavam todos errados.

A Apple se mostrava mais confiante do que nunca. E a razão para o otimismo era simples: a procura por produtos Apple começava a subir e a empresa começou a vender mais "Macs" do que nunca. Nada mal para uma operação de reconquista de mercado em face ao "standart" PC. Ainda continuava uma das três empresas de informática que estavam e estão no topo da lista das mais conceituadas. Isso sem dúvida, era uma indicação de que a reestruturação estava conseguindo fazer com que a empresa saísse do buraco. O fato das vendas estarem subindo, mostrava a lealdade dos usuários com os produtos da empresa.

A Apple, ao analisar o mercado, conseguiu reconhecer que estava produzindo muitos modelos diferentes, muitas variedades de Mac, embora hoje não ofereça mais do que antes: 3 Performas, 5 Power Macs e 6 PowerBooks. E com tantas opções, o consumidor fica confuso na hora de escolher o seu modelo.

Apesar das críticas a Apple tenta superar a crise

A maioria das críticas à Apple são baseadas na idéia de que estas dificuldades são endêmicas e a Apple não tem, como dizem os experts, "presença de espírito" para tentar vencê-las. O problema é que eles esqueceram-se de que este tipo de problema pode atingir qualquer empresa de computação, como as gigantes IBM, Digital e Hewlett-Packard.

O processo de reestruturação da empresa requereu algumas decisões



difíceis. Mas, com o poderoso Gilberto Amélio no leme, recém-chegado da Nacional Semicondutor, onde conseguiu levantar a empresa do buraco e fazer com que ela se tornasse lucrativa novamente, não será tão complicado assim. Amélio é conhecido como uma pessoa capaz de conseguir, a longo prazo, grandes soluções para empresas quebradas. Gilberto Amélio não é contra cortar empregos, mas sua estadia na Nacional Semicondutor mostrou que ele exerce um grande poder perante a todos empregados e ainda inspira respeito.

A estratégia que ele implantou na Apple foi de atacar um mercado onde as vendas sempre foram fortes: educação, indústria editorial e multimídia. Esses são, hoje em dia, mercados leais da Apple e com preços mais equilibrados do que os mercados de softwares para negócios e para casa. A Apple irá, de certa forma, tentar cortar os preços para competir com os suplementos de PCs.

A empresa teria anunciado em 1994 sua boa vontade para licenciar o software do sistema do Mac e a especificação do hardware, embora isso se tornou um fracasso por causa da não disponibilidade de ceder certos mercados para outras empresas.

Mercados de baixo preço, àquelles que a Apple não pode arcar, são a chave para o sucesso. Isso daria mais suporte para os altos custos de desenvolvimento de novas tecnologias para hardware e softwares, que são essenciais para conservar a liderança dos mercados. Terá também que ser mais rápida para apresentar novas tecnologias no mercado em versões que não requeiram atualizações frequentes.

O topo da lista é Copland, a próxima versão do software de sistema do Mac.

Open Doc, outro software à caminho do mercado é o mais novo modo de gerenciar a criação de documentos, e que também precisa ser implantado rápido. A flexibilidade que o Open Doc oferece dará aos usuários do Mac uma vantagem sobre outras plataformas, e não deixará a desejar para o Open Doc do Windows.

Outras tecnologias estão também em fase de amadurecimento. Newton, um software ridicularizado por seu fracasso de distribuir a promessa de poder, pelo menos atingiu a maioria. Atualmente, o mais importante para a Apple é que se forme uma base sólida de clientes estabelecida entre corporação que comprarão milhares de aparelhos para equipar suas empresas com redes.

Pippin, novo multimídia da Apple, mostra que a empresa está investindo em tecnologia ao invés de estar explorando mercados saturados. A total exploração da Internet é uma possibilidade, embora a Net tenha se difundido rapidamente, e milhares de pessoas querem acessá-la, mesmo que seja para fazer compras via computador ou ainda jogar video games.

A habilidade da Apple para inovar está mais forte do que nunca. Com um novo time de executivos no comando, existe a possibilidade da empresa superar a crise que está passando e começar a lucrar com os novos métodos tecnológicos, sem precisar envolver outra empresa.

Vamos aguardar!!!! ■

periféricos FUJIX FU-7

As câmeras digitais estão invadindo o mercado fotográfico e novidades é o que não faltam para este setor

Todas as empresas que fabricam equipamentos fotográficos estão, a cada dia que passa, incrementando e aperfeiçoando suas máquinas com lançamentos ambiciosos.

Atualmente, o assunto do momento são as câmeras digitais, com múltiplas funções, uma infinidade de acessórios, alta tecnologia e muita versatilidade.

Nesse mundo digital, a tecnologia japonesa inova mais uma vez com o lançamento da FUJIX PHOTO-VIDEO IMAGER FV-7.

Versátil, compacta e extremamente fácil de usar, a FUJIX FV-7 é uma câmera digital que opera, além das funções normais, como video e scanner, acoplados em um só, permitindo visualizar as fotos e gravações na tela da televisão. Ela expõe negativos e positivos, slides de 35mm, objetos tridimensionais, fotos em papéis fotográficos, captura imagens gravadas e faz scans, tudo

no tamanho da telinha, mas que também pode ser conectada ao computador, desde que este possua uma placa AV.

No computador, a câmera funciona como um scanner, com a vantagem de ser bem mais rápida que ele na reprodução de imagens, sendo ideal para o uso em indústria editorial, armazenagem em database, entre outros.

Com uma dimensão totalmente nova de ver fotos, todas as imagens da FUJIX FV-7 são reproduzidas com alta qualidade. Graças aos recursos da lente Fujinon, da alta resolução CCD (Charge Coupled Device) e ao sistema de video, as falhas foram reduzidas e o realismo de cores tornou-se maior.

A lente de alta performance permite um zoom de 2X, ou seja, o usuário pode aumentar na tela o pedaço da imagem que quiser, sem a perda da qualidade.

A FUJIX FV-7 também traz recursos para fazer com que a cor seja ajustada e ganhe mais brilho. Imagens

escuras podem ser clareadas facilmente, acionando um simples comando. Sendo assim, fotos, negativos e objetos são reproduzidos fielmente.

Pequenos objetos capturados e impressos aparecem na tela da televisão com clareza e textura natural.

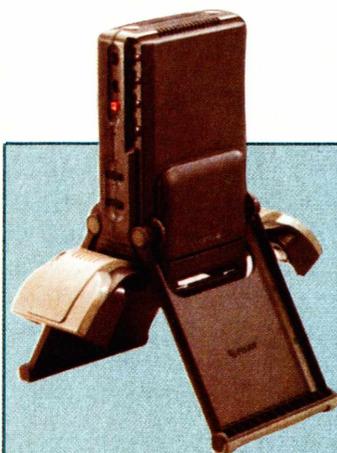
Com braços totalmente flexíveis, a câmera pode ser colocada sobre fotos coloridas, mandando a imagem diretamente para a tela e, embutida em um ângulo ajustável, suas lâmpadas proporcionam uma ótima luminosidade.

De fácil manuseio, a FUJIX FV-7 pode ser levada a qualquer lugar e ligada a qualquer televisor.

Você pode usá-la em exposições, encontros de negócios, trabalhos escolares, festas, para fazer álbum de video personalizado em videotape (quando a TV está relacionada ao video cassete), ou até mesmo para você escolher sua foto predileta. ■



Fotos: Divulgação Fujix



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Sinal de video: NTSC standart

Lentes: TV Fujinon 2X zoom, F 3.2 - 4.5, f=5 - 10mm (0.20 a 0.39 in)

Controle de Exposição: Automatic/manual

Compensação de Balanço de Cores: Automático/manual (Red, Green, Blue)

Dispositivo Luminoso: Lâmpadas Fluorescentes, 2W (white) X2

Fonte de Alimentação: DC 6V (adaptador AC)

Dimensões: 104x62x214mm

Peso: 700g aprox.

DEU PAU!

Constantemente ocorre em computadores muitos defeitos simples que podem ser resolvidos pelo próprio usuário.

Com o intuito esclarecer dúvidas que possam surgir referentes ao seu computador, descreveremos abaixo um guia prático de ajuda desde os modos de instalação e conservação do seu micro até certos procedimentos de como diagnosticar o defeito, além de alguns efeitos e suas causas.

Caso o problema não seja resolvido com a metodologia descrita, entre em contato com uma assistência técnica autorizada.

Obs: Nunca abra o computador sem a supervisão de uma assistência técnica autorizada.

O primeiro passo é identificar se o problema que está ocorrendo é proveniente do hardware ou de alguma incompatibilidade de softwares. Isso pode ser feito isolando-se a ocorrência do problema, ou seja, verificando se o mesmo sempre acontece quando executa-se um dado programa em certas condições (outro programa residente, ou mesmo após ter saído de um programa específico).

Para os problemas provenientes do hardware deve-se descobrir em qual parte do computador localiza-se o problema. Por exemplo: se o erro apresentado é durante a ativação de um acionador de disco flexível, não adianta testarmos o teclado, pois o erro está no subsistema de disco do computador.

Como instalar o seu computador

Antes de instalar o computador escolha um lugar apropriado, considerando:

- 1- Escolha um local plano e isento de vibrações. Deixe pelo menos 10 cm livres em torno do computador para uma boa circulação de ar.
- 2- É bom evitar locais onde tenha incidência de luz que possa causar reflexo na tela do monitor, o que dificulta a visão e causa ofuscamento. Evite também locais com muita poeira e temperaturas altas.
- 3- Considere o espaço necessário para passar os cabos de ligação entre o computador, o monitor e a rede elétrica. Se for conectada uma impressora, considere também sua colocação em um lugar acessível.
- 4- Evite a instalação do computador perto de fontes de radiação eletromagnética, tais como televisores, copiadoras, aparelhos de ar-condicionado e outros.

O computador não liga

O computador não acende o LED (indica a ligação na CPU), verifique:

- se a tomada de alimentação de energia está energizada.
- os cabos de alimentação do computador e o monitor estão bem conectados.
- se a chave liga/desliga do computador foi acionada devidamente.

O monitor não liga

O computador acende o LED, que indica que está ligado e acessa o disco.

- Verifique a chave liga/desliga do monitor.
- Verifique a conexão do cabo de força do monitor.
- Verifique a conexão do cabo de sinal do monitor.

O computador liga, mas o teclado não funciona

- Verifique a chave de travamento de teclado no painel frontal.
- Verifique a conexão do teclado ao computador.
- Alguns teclados possuem embaixo uma chave de comutação para computadores compatíveis com AT ou XT. Essa chave, se houver, deverá estar em AT.

Vera Kintanilha

I N T E

M I T O S &



R N E T

V E R D A D E S

Como sabemos, a Internet dobrou seu tamanho nos últimos meses. Isso pode significar muita coisa para para companhias como America Online e Compuserve, que estão vendo seus números crescerem para níveis simplesmente inimagináveis a poucos anos atrás. Esse mesmo "boom" também aumenta as vendas de companhias como a Cisco Systems e Livingston, que fazem os hardwares que mantêm a rede. Ainda há os produtos da Netscape, que parecem ter criado uma companhia de 8 bilhões de dólares, na intenção de que a Internet manterá esse crescimento constante. Mas há um resultado matemático interessante nessa "duplicação" anual da população da rede: significa que a metade das pessoas que acessam a rede tem menos de um ano de experiência. A maioria deles são "newbies", virgens eletrônicos. E exatamente como colegiais, que tem dificuldade de separar os mitos que abrangem desde sexo a drogas, os novíssimos membros da comunidade eletrônica estão ouvindo mitos e rumores sobre Internet e repetindo-os como se eles fossem uma verdade divina. Sem dúvida, muitos dos mitos sobre a Internet tem sido repetidos tantas vezes, e por tantas pessoas, que os veteranos da rede se sentem como se estivessem em uma sala de espelhos. Existe tantas meias-verdades, sendo repetidas por tantas pessoas diferentes, que fica difícil lembrar-se simplesmente o que é o que.

Segundo pesquisas, algumas afirmações são contestadas por especialistas sobre as verdades da Internet e desmistificam alguns mitos.

1º - A Internet foi desenvolvida para sobreviver a uma guerra nuclear.

Falso! A Internet, como a conhecemos hoje, foi desenvolvida por um grupo de empresas nos anos 80 que queriam comercializar tecnologia packet-switching (mensagens enviadas em rede direta) e oferecer um sistema de rede TCP/IP para o público, mas foram bloqueados pelo Acceptable Use Policy of the National Science Foundation (Programa de práticas aceitáveis da Fundação Nacional de Ciência). A InterNet(work) era um grupo de interconexões entre as redes TCP/IP daquele tempo. Mas os registros de rede TCP/IP e a simples idéia de packet-switching não foram basicamente desenvolvidos para permitir aos militares se comunicarem após um desastre global? Errado novamente. Originalmente os registros de rede (os quais tem relação com o TCP/IP, tanto quanto uma criança tem aos seus bisavós) foram desenhados para serem resistentes à interrupções nas comunicações militares, do tipo que pode acontecer se uma ponte derruba uma linha de telefone, mas não foram projetadas contra uma total destruição do controle central da rede. Não teria muito sentido, do ponto de vista militar, projetar uma rede que continuaria funcionando depois de todos os generais que, supostamente a usariam estivessem "vaporizados". Os projetistas da Internet sabiam que diferentes tecnologias, tais como esconder os controles centrais dentro de montanhas ou operá-las de aviões, as protegeriam melhor contra as calamidades nucleares. Quanto aos pesquisadores que estariam atualmente construindo a sua

própria rede atualmente... o motivo *real* é que poderiam trocar mensagens eletrônicas na SF-LOVERS mailing list e se interligar com computadores que tem bom jogos.

2º - A Internet é uma Vasta Rede Global (World Wide Web).

Não é verdade, de acordo com companhias como a First Virtual, que está atualmente tentando ganhar dinheiro vendendo coisas na rede. Embora pessoas que possuem programas de procura nos seus computadores são tentadas a pensar que gráficos e textos são a totalidade e o propósito da infraestrutura final de informações, muitos dos países que estão conectados a "vasta rede mundial" estão usando-a para e-mail e futilidades. Naturalmente, se você simplesmente olhar para os números a grosso modo, isto significa que muitos dos usuários na Internet tem acesso a World Wide Web. Mas isso é porque a maioria dos usuários estão nos Estados Unidos. Então talvez deveríamos começar a chamar a rede de United States Wide Web.

3º - A Internet é Multi-línguas.

Diga isso a um francês! O Inglês é a linguagem da Internet e isso parece que não vai mudar no futuro. Embora seja verdade que existe um número crescente de documentos que estão disponíveis em outras línguas, clicando o mouse no comando respectivo, a predominância significativa do conteúdo na rede é escrita em inglês. E nem se trata do inglês da rainha, britânico, mas o do Tio Sam. A razão foi o próprio desenvolvimento da indús-

tria de computadores. A maioria das linguagens de programação foram criadas e desenvolvidas nos Estados Unidos, assim como a maioria dos softwares que existem no mundo. Até esse ano, conhecer o básico do inglês é um pré-requisito para a existência na Internet. Escrever em inglês é obrigatório se você quiser que seus documentos sejam inteligíveis para as massas na Internet.

4º - Criptografia pode proteger sua privacidade. Encryption para os números de Credi-Card é necessário para proteger o consumidor.

Criptografia é uma técnica matemática para "embaralhar" informações para que possam ser entendidas apenas por um decodificador autorizado. Esse processo está sendo proclamado como uma ferramenta para proteger a privacidade do usuário na rede. Embora seja verdade que uma boa criptografia pode proteger conversas telefônicas de escutas clandestinas e E-mails de serem violadas, não é verdade que a criptografia pode assegurar a privacidade das pessoas. Ou seja, muitas pessoas não perdem sua privacidade devido as essas interferências. O que realmente acontece quando consegue-se um endereço, é que ele é simplesmente passado para outras pessoas ou empresas. Empresas que fornecem relatórios de crédito (mala direta, catálogos) como a Equifax e TRW, sobrevivem vendendo informações pessoais para o máximo de compradores possíveis. Portanto, a criptografia não pode proteger a abertura intencional de um decodificador autorizado. E o que dizer dos números "encryptados" dos cartões de crédito? Então eles não podem ser "farejados" pelos "hackers" da rede? Embora exista a preocupação de que isso seja possível, o único caso conhecido de roubo de números de cartões de crédito na Internet, foi o de um hacker que "entrou" em um computador de um banco e roubou arquivos de extratos pagos - e não através de transações na rede. Mas o fato é que a lei dos Estados Unidos limita a responsabilidade no caso de cartões roubados para apenas US\$ 50 e nenhuma despesa se o

vendedor não pega a assinatura ou se houver o cancelamento de compras no telefone 800 (vendas por telefone). A pura verdade, é que o encrypyon não objetiva proteger o consumidor, mas sim as companhias de cartões de crédito.

5º - Os Estados Unidos nunca poderão regularizar a Internet.

Pessoas que acreditam que as leis dos Estados Unidos nunca colocarão fim a pornografia ou ao material de sexo explícito na super-via de informações, estão tremendamente equivocadas a respeito de como funciona o sistema legal. Com pouquíssimas exceções, o efeito das leis é tornar incrivelmente difícil o ato ilegal. Tanto a polícia quanto os tribunais agem como interventores para alguns tolos que tentam lutar contra o sistema, tanto quanto um cacete objetiva manter todos na linha. Se o Congresso levantar amanhã e fizer uma lei tornando ilegal o uso da palavra "esdrúxulo" no cyberspaço, o Presidente Clinton não teria que contratar 100.000 novos "cyberguardas". Ao invés disso, a administração associaria-se com os provedores da rede e as firmas de software e tornariam impossível o aparecimento da palavra "esdrúxulo" na rede. Nós veríamos então processadores de texto modificados para detectar e apagar a palavra "esdrúxulo" assim que fosse escrita. Apareceriam os autointitulados "vigilantes da rede" procurando pela palavra, e processando quem a usasse, coletando multas por danos em uma corte civil. Sim, seria

difícil regulamentar a Internet. Mas não tão difícil como regulamentar a produção de alimentos, o comércio, ou a liberdade de expressão feita pelas ondas de rádio no país. Naturalmente algumas regulamentações não podem ser simplesmente forçadas, assim como a proibição de uso de drogas não foi. Mas as pessoas moderariam suas ações restringindo sua liberdade, de modo a evitar as penas prescritas pela lei.

6º - A Internet não pode "cair" (paralisar, desligar).

Grandes "pedaços" da rede caem o tempo todo, resultante de problemas de software ou falhas em hardware. Se todos os engenheiros e técnicos saíssem para passear por alguns dias, a rede ficaria desligada até que eles voltassem.

7º - A Internet não é realmente tão complicada.

Se fosse verdade, porque os consultores da rede cobram tão caro por hora? O fato é que a Internet é excessivamente complicada e está ficando cada vez mais. As razões são várias: Os computadores são um pouco diferentes, então os programas que funcionam propriamente para um PC ou um MAC não funcionam em outra máquina. Todo os provedores de serviço da Internet tem pequenas diferenças nos programas, porque eles são feitos para que sejam comprados em pacotes específicos. Empresas possuem suas próprias redes, e por consequência, seus próprios procedimentos - poucos deles escritos. Nada é devidamente documentado e as coisas mudam o tempo todo. A Internet está crescendo como um ser vivo. Está ficando cada vez mais difícil satisfazer os usuários, que desejam os mais diferentes propósitos. Há alguns anos atrás podiasse acessar a Internet com um aplicativo dentro do Windows 3.1. Hoje, precisasse de um PPP e o Netscape, Eudora e Agent. No momento em que se lê esse artigo, você precisa atualizar seu programa para diversas novas aplicações da rede. Ligue-se ou fique para trás. Qualquer um que ache que a Internet não é tão complicada, é porque não a usa. ■



A CONEXÃO DO MUNDO CIBERNÉTICO

O Sistema de Telecomunicação Interativa - nasceu da união de três jovens que apostaram no futuro das comunicações em rede

Mauro Bertoli, Maurício Smith e Rodrigo Martines, e estão entre os primeiros cem usuários da BBS no Brasil. E foi por intermédio desse sistema que vieram a se conhecer, em 1986, quando acessaram a única BBS existente: pequeno, amador, com o funcionamento só no horário noturno.

Segundo Mauro Bertoli, em 1991 surgiu a idéia de se fazer uma BBS: "Já tínhamos consciência de que seria muito complicado: exigia muitas linhas telefônicas, os equipamentos eram muito caros e necessitávamos de US\$ 100 ou 200 mil só de equipamentos, além de 25 linhas telefônicas, custando na época quase Cr\$ 7.000,00. Mas o difícil era encontrar alguém que confiasse em três rapazes jovens. Foram dois anos de batalha, sem podermos fazer quase nada, por falta de investidor. Foi quando pedi ao meu pai, em 93, para que vendesse um de seus apartamentos para colocarmos o projeto em funcionamento. Em agosto de 93, o negócio ficou mais ou menos viável e nasceu o 'São Paulo on line': Conseguimos colocar no ar experimentalmente, não cobrando nenhuma taxa de serviço para os amigos. Quando o negócio tomou um rumo

realmente empresarial, começamos a cobrar uma mensalidade muito barata, só para sentir a necessidade do pessoal. Em julho de 94 foi quando a empresa mudou o nome para STI, por abranger mais a questão do serviço, que a partir de então, começaríamos a oferecer. O STI não é uma BBS, é um sistema de telecomunicação interativa, que fornece serviços de BBS, de Internet e mais outros serviços que irão surgir. Em setembro de 94, começamos uma nova fase: começou a crescer em uma proporção de 15 a 20 % ao mês. Na nossa BBS, as pessoas participam mais, é um sistema onde as pessoas interagem, conectando para conhecer outras pessoas. É como um clube: você tem amigos e por estar satisfeito não consegue se desligar dos mesmos. Aqui existem vários grupos e também é claro, muitos problemas pessoais com os quais a gente acaba se envolvendo, acabando por ter de julgá-los.

Coisa que nunca imaginamos fazer com a nossa pouca idade (22 anos). O negócio realmente começou a ter um volume maior em julho de 95, quando colocamos a Internet no STI, mas por problemas técnicos, somente em janeiro de 96

conseguimos colocá-la no ar. Foi quando recebemos milhares de usuários novos, para a Internet no STI, e passamos a ser em termos de números, o segundo maior centro de provedores de acesso (recebemos em média 6.000 ligações/dia). Hoje estamos com 90 linhas de acesso, poderíamos estar com 150) mas só não temos esse número por inviabilidade física da Telesp e do prédio. Quando mudarmos de endereço, vamos ampliar logo de cara para 120 linhas, e o nosso intuito é o de acabarmos o ano com mais ou menos 400 linhas de acesso. A tendência é do usuário brasileiro querer informatizar-se mais, tendo acesso à Internet. Um novo provedor de acesso à Internet tem em média 150 dias de espera. A BBS tende a sumir a partir do momento que a Internet evolua, sendo que a Internet não substituiu a BBS, que é um sistema mais rápido.

A principal missão do STI, hoje como empresa, é ser a BBS mais interativa do país e prover o acesso à Internet com qualidade pelos usuários e, por dominarmos toda a tecnologia de trabalho em BBS e Internet, dar assessoria para empresas que queiram entrar na Internet".

Com o intuito de esclarecer como funciona o sistema, os diretores do STI levantaram algumas perguntas mais frequentes dos usuários do STI.

Que tipos de áreas de mensagem existem ?

Cada mensagem possui diversos atributos, os mais importantes são os seguintes:

- Mensagem pessoal : é uma mensagem que somente pode ser vista pelo remetente e pelo destinatário e mais ninguém.
- Mensagem pública : é uma mensagem que pode ser vista por qualquer pessoa que acessar a área onde está a mensagem.

No STI existem somente áreas totalmente públicas ou totalmente pessoais. Uma mensagem postada em uma área pública pode ser lida por qualquer usuário. Portanto, cuidado com a área aonde está a mensagem.

Mensagem local

É uma mensagem que vai ficar no STI, e só pode ser lida por pessoas que acessarem o sistema.

Mensagem em redes:

É uma mensagem que vai ser distribuída por diversas outras BBS ligadas à rede.

E-Mail Internet:

Mensagem que será enviada pela rede Internet.

Estas áreas estão organizadas em grupos, que são:

2- STI: áreas locais do STI

3- Educação: áreas de instituições educacionais

4- Empresas: áreas de empresas

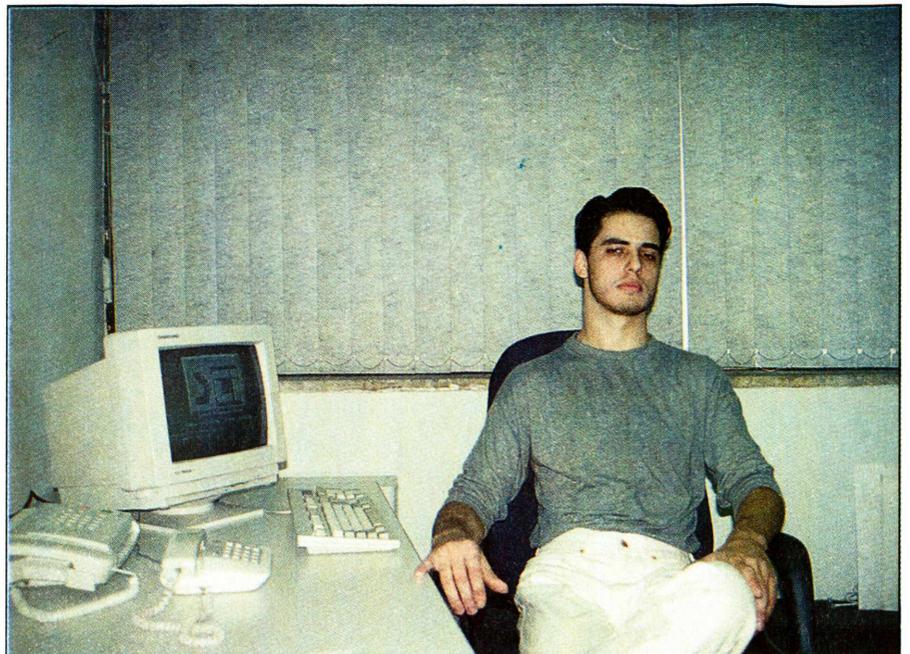
5- Fidonet: rede de mensagens Fidonet

6- Internet-E-Mail: troca de E-Mail Internet

7- Internet-Mailing Lists: Mailing Lists Internet

8- Internet-Newsgroups: Newsgroups Internet

9- Suporte: suporte de produtos (software/hardware)



No entanto, existem algumas áreas que merecem uma explicação adicional, chamadas Áreas Especiais:

001- STI. Avisos Personalizados

Áreas para avisos do sistema STI ao usuário. Não deve ser usada para postagem de mensagem de um usuário para outro, a não ser quando for o caso de resposta à mensagem já presente nessa área.

002- STI. Operador

Áreas para consultas, dúvidas, sugestões, críticas, etc, para o operador. Essa área é acessada com a opção <?> Operador do menu principal sendo que, mensagens para o suporte on-line devem ser direcionadas ao "operador". Essa área não é para troca de mensagens pessoais, pois o operador pode e lê todas as suas mensagens, direcionadas para ele ou não.

003- STI. Pessoais

Única área para troca de mensagens pessoais entre usuários do STI. É uma área privada onde mensagens só podem ser lidas pelo remetente e pelo destinatário.

207- STI. Avisos Públicos

Áreas reservadas para avisos de caráter geral do sistema aos usuários, portanto pessoal.

242- STI. Públicas

Áreas para discussões públicas sobre qualquer assunto que não se encaixar nas outras áreas locais públicas do STI. Se uma mensagem interessar somente ao remetente e ao destinatário, use a área STI. Pessoais.

249- STI. STI

Área para troca de informações e dúvidas quanto à navegação no STI, eventuais problemas encontrados, informações sobre arquivos etc. Pública.

O que é a caixa postal e para que serve?

Todo usuário, tendo um nome cadastrado no STI, possui uma chamada Caixa Postal. Basicamente, é um local onde você pode verificar e ler todas as mensagens que foram enviadas para o nome cadastrado desde a última checagem. As mensagens que aparecerem na Caixa Postal, na realidade, estão espalhadas nas diversas áreas de mensagens, e só aparece na Caixa Postal uma vez, até que sejam lidas. Uma vez chamada a função de Caixa Postal, o sistema procura em todas as áreas do STI por mensagens destinadas ao usuário em questão.

O que pode ser se o usuário não receber as mensagens na Caixa Postal?

O problema pode estar em seu nome cadastrado no STI e no formato QWK de pacotes de mensagens. O QWK é um formato de pacotes de mensagens que muitos usuários utilizam no STI para leitura escrita de mensagens off-line, tem o limite de 25 caracteres no campo PARA. Assim, tendo um nome com mais de 25 caracteres cadastrado, é possível que ele seja truncado após o 25º caracter e fazendo com que a mensagem não chegue na Caixa postal. A solução mais simples para esse problema é mudar o nome no campo "pseudônimo" para algo mais curto do que 25 caracteres e informar a cada mensagem enviada, que existe o pseudônimo mais curto. Se o problema for requerer uma solução mais definitiva, envie mensagem para o operador pedindo para alterar o nome do cadastro para um outro mais curto (menos de 25 caracteres). Dê a sugestão do nome para ele, e será verificado se já existe alguém usando este nome. Caso não, o Operador mudará o nome do Cadastro, e deixará o nome antigo no campo de Pseudônimo (para que seu acesso na próxima vez esteja garantido). Note que, no caso de um desses tipos de mudanças, são perdidos cadastros do usuário e todos os jogos on-line, marcação de áreas de mensagens, configurações do OLMs, conteúdo do Time Bank etc. Portanto, essa atividade não é recomendada.

Como alterar a senha de acesso e criar uma senha adequada?

A senha de acesso pode ser mudada pelo próprio usuário, sem precisar avisar o operador. Isso pode ser fei-

to no menu <D>ados do usuário, item senha (OPÇÃO <A>). É necessário digitar a nova senha duas vezes para efeito de conferência.

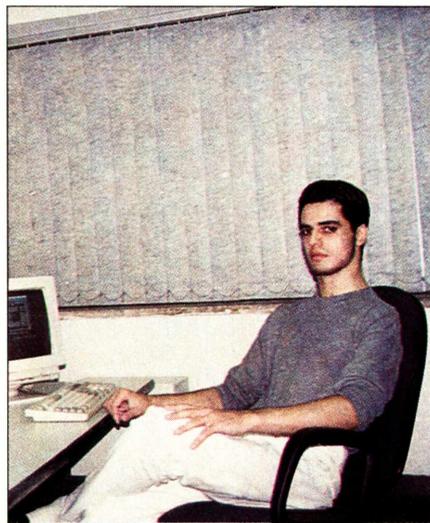
Dicas para senha:

A senha é a única segurança que o usuário do STI tem para sua privacidade. O sistema do STI dá garantias para que nenhuma senha seja "roubada" de seu sistema de cadastro interno. Algumas precauções devem ser tomadas, que incluem:

-Não usar nenhum nome próximo de sua pessoa, como apelido, nome de cachorro, gato, colégio, namorado, faculdade, time de futebol etc.

-Uma recomendação de senha pelo STI é o formato "aheu8395", ou seja, 4 letras e 4 números aleatórios. Isso torna a senha isenta de ser descoberta por acaso.

O que fazer quando as configurações do menu <D>ados do usuário não ficam gravados, e ao entrar no STI elas voltam ao que estava anteriormente?



É possível que o usuário esteja usando um software de comunicação que tenha o protocolo de conexão IEMSI. É o caso, por exemplo, do ZOC (para OS/2 e do terminate para DOS). Nesse caso, o parâmetro de configuração (linhas na tela, condição do não perturbe, etc), embora gravados no seu cadastro no STI, são definidos a toda nova conexão e por esse protocolo, independente do que se cadastrar no STI, menu <D>ados do usuário.

É necessário procurar uma opção para configurar os parâmetros da conexão IEMSI ou então deixe de usar esse tipo de conexão.

Ainda em relação ao IEMSI, é preciso ter cuidado ao acessar outros BBS tendo esse protocolo Ativo mesmo durante a conexão. Pode acontecer de outro usuário "roubar" sua senha usando recursos IEMSI. Assim, recomenda-se só usar o IEMSI para a conexão, depois desabilitá-lo (<Alt-6> no caso do Terminate).

E quanto aos problemas existentes no modem?

Antes de mais nada, retire o arquivo COMMFAQ.ZIP na área 18. Ele é um documento bastante completo sobre modems e pode esclarecer sua dúvida para a solução do problema. Se isso não ajudar, o mais recomendado é enviar mensagem para "ALL" na área do STI, lembrando-se de especificar todos os detalhes do problema, marca e modelo do modem, programa de comunicação usado etc. É possível também pedir ajuda a outro usuário que tenha alguma dica e possa informá-lo. ■

Reportagem Vera Kintanilha

SEU MICRO QUEBROU ?

ENTÃO LIGUE:

(011) 5589-0942 - 5581-7137

CONSERTO E MANUTENÇÃO DE COMPUTADOR E PERIFÉRICOS

* ATENDIMENTO EXTERNO * BONS PREÇOS *



Entrar na rede pela primeira vez pode ser uma experiência enervante. Por isso estamos fornecendo um guia prático para você conseguir isso facilmente

O obter acesso a Internet não é tão difícil assim.

Tudo o que você precisa é ter um computador, um modem, alguns softwares e um provedor de acesso.

Provavelmente você já deve ter um computador, mas e o restante?

O mais caro deles é o modem e, quanto mais rápido ele for, melhor.

Infelizmente a velocidade do modem tem ligação direta com seu preço. Um de 28.8K pode ser encontrado no mercado pelo dobro do preço de um de 14.4K, que não deixa de ser bom.

Importantes palavras para se lembrar quando se compra um modem

são V32bis, o padrão que dá referência para a velocidade do modem e V42bis o padrão que libera o modem para a compressão de arquivo de dados, algo que poderá economizar muito tempo e dinheiro. Se você está montando um escritório em casa, será ótimo que seu modem tenha capacidade para fax e venha com um bom software. WinFax Lite, por exemplo.

Finalmente, se você tem escolha entre um modem interno e um externo, escolha o externo. O interno é um inferno para instalar, e a economia que se faz não é significativa.

PEGUE UMA LINHA DIRETA

Existem dois caminhos para acessar a Internet. Você pode obter seu próprio sistema de discagem com provedor de acesso, ou você pode encontrar um serviço comercial através da BBS e obter a forma de acesso por ela. A BBS limita o uso apenas para newsgroups e e-mail, mas parece que as coisas caminham para que mais e mais serviços tornem-se viáveis.

Acessar a Internet via provedor de acesso é muito mais complicado, mas prova ser ultimamente o que mais funciona. Escolher que forne-

cedor da Internet usar, pode parecer uma brincadeira. Nunca olhe só para o quanto o serviço custa, mas leve em consideração, principalmente, a proximidade que o serviço está de você e a rapidez das ligações.

SOFTWARES

A maior parte dos softwares que você precisa para ter uma linha direta serão fornecidos pelos serviços ou BBS que você decidir assinar. Como sempre, uma vez que você começa a sentir confiança irá provavelmente querer se certificar que seu software é o melhor que há. Existem, por exemplo, uma variedade de pacotes de leitura de mensagem e uma variedade de redes de consulta. Qual delas você deve ter? Escolhendo a Web Browser, o serviço será relativamente fácil se você possui um PC ou MAC. O Netscape simplesmente abrilhanta a competição. Ao todo existem 7 softwares principais.

O Dialer permite a discagem direta e conexão; o FTP libera você para carregar o software de outros computadores; o E-mail possibilita enviar e receber mensagens; o Telnet libera você para acessos remotos

para outros computadores; um Gopher é uma utilidade de procura para a Internet e o Newsreader dá acesso a newsgroups na Internet.

Finalmente um Web Browser dá a você acesso para as imagens e gráficos lindamente confeccionados nas páginas do World Wide Web. Você pode encontrar sites FTP para conseguir esses softwares.

BBS - BULLETIN BOARD SYSTEMS

Usar a BBS é muito mais fácil e divertido do que a Internet, simplesmente porque você não precisa de nenhum software complicado para discar. De fato você nem vai precisar de uma conta com um provedor.

Tudo o que você precisa é um programa "Terminal Emulator", parte do software que transmite através de comandos do teclado para o modem, e exibe informações na tela do computador. O sistema de operação do Windows para o PC, atualmente vêm com um terminal básico, mas muito útil.

Se você possui um Apple Mac um AMIGA ou um outro computador você terá de conseguir um programa, tanto comercialmente ou de domínio público.

O melhor caminho, é carregar

o software da própria BBS, mas para fazer isto você precisará de um programa de terminal. Certifique-se que a velocidade de seu programa bate com a velocidade do modem.

Você poderá testar se o computador e o modem estão operando corretamente simplesmente digitando AT(return) e o modem irá retornar OK se tudo estiver trabalhando de acordo. Agora você pode discar na BBS usando tanto as opções do Phonebook do seu software ou entrar com o número diretamente precedido de ATDT. O modem irá discar e a menos que haja outra ligação antes da sua, você terá uma conexão imediata com o modem da outra localidade. Você verá então uma mensagem de boas vindas, e será chamado para dentro do tronco. Se seu nome não for reconhecido, você terá de responder algumas perguntas. Eventualmente você irá achar um menu principal e daí poderá descarregar, carregar arquivos e ler mensagens locais ou da Network.

Claro que não podemos cobrir tudo que a BBS oferece, você terá de fazer uma pequena investigação por sua conta.

Disque cuidadosamente quando tentar entrar no tronco e aceite qualquer restrição que é especificada na lista da BBS. ■

Onde conseguir?

Está faltando um software importante? Aqui está a lista dos lugares do FTP que têm tudo o que você possivelmente precisará.

PC

Programa	Nome	Disponível no site
Web Browser	NetScape	ftp.mcom.com/netscape
FTP	WS FTP	ftp.usma.edu/pub/msdos/winsock.files/
News	FreeAgent	ftp.dircom.co.uk/pub/tdc/internet/windows

Existem vários locais que você pode conseguir os programas disponíveis para PC gratuitamente. Encontrando um, você pode se conectar a vários outros. Um bom lugar para começar é www.yahoo.com

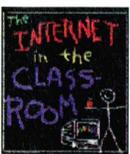
Macintosh

Programa	Nome	Disponível no site
FTP	Fetch	http://proper.com/4/4mac/files/thefiles/fetch.hqxftp.tidbits.com
Web Browser	NetScape	ftp.mcom.com/netscape News
E-mail	Eudora	ftp.qualcomm.com/quest/mac/eudora/

Educação através da Net



A natureza da educação pode ser mudada com o advento da Internet, para isto basta que ela seja usada de forma inteligente e saudável



Todos parecem concordar que a Internet é uma grande fonte de educação e cultura, de fato, é muito mais do que isso: é acima de tudo um meio de comunicação que engloba uma gigantesca quantidade de informações. E isso tem sido o ponto chave para as empresas de hardware e também de provedores da Internet para crescerem cada vez mais no mercado. Entretanto, há um lado negativo da Net, que vêm intrigando muitas pessoas: é inacreditável que esse potencial seja usado para pornografia, crimes organizados e até mesmo terroristas começaram a abrir caminho no espaço cibernético. A essa altura do campeonato, um pai pode se perguntar: a Internet é real-

mente um lugar seguro para alimentar a curiosidade ou impressionar as crianças? E para um educador resta a seguinte pergunta: o que acontece se eu deixar uma classe com alunos, em média de 14 anos com um computador e um modem? Inevitavelmente eles irão entrar na www.playboy.com, ou será que há alguma coisa que possa fazê-los se interessar por algo mais positivo?

Não precisa ser nenhum expert para saber que esse lado negativo da Internet tem causado problemas. É óbvio que, embora tenha se distorcido o modo de utilização, não resta dúvidas que ela pode ser um lugar fantástico para ser explorado por crianças e adultos, compensando as desvantagens. A Net é um maravi-

lhoso meio de obter as mais variadas informações, e para as crianças, é um material de excelente valor educativo.

Definitivamente, crianças e Net combinam... Principalmente porque permite que crianças se integrem com outras a nível nacional e internacional, dando uma visão global do mundo, garantindo sua importância na área da educação. Alguns problemas como o de proteger as crianças desse lado negativo na Internet, ou como reforçar os pontos positivos de se usar os serviços educacionais, devem ser discutidos por educadores ou profissionais ligados à área, a fim de evitar complicações da Net x Crianças.

Enfim, quais são realmente os benefícios de se usar a rede na educa-

Usando a Net na Educação

ção, seja na escola ou em casa? O que pode ser acrescentado na aprendizagem? Há excelentes fontes para crianças que ainda não são conhecidas por pessoas que acessam a rede diariamente e muito menos por educadores, como por exemplo, o **Volcano World**- <http://vol-cano.und.nodak.edu/> - que explica para a criança o que é um vulcão, como ele entra em erupção, onde se localizam os vulcões no mundo, enfim tudo que se refere a vulcão .

Também há o **Live From Antarctica** - <http://quest.arc.nasa.gov/livefrom/livefrom.html> - que permite que estudantes e professores saibam um pouco mais de como é a vida no lugar mais frio do planeta: a Antártica.

Essas fontes acima citadas transmitem a informação somente na língua inglesa, mas as crianças brasileiras não ficam atrás. Há também uma infinidade de endereços que podem ser consultados por elas, como:

o **Museu do Ipiranga** - <http://www.lsi.usp.br/~webmastr/usp/cultura/museus/mp/mp.html>, e o **Museu Histórico Nacional** - www.visualnet.com.br/mhn/. Há também entretenimento, como a **TecToy**, que além de dar informações, explica como ficar sócio do Sega club e através dele obter dicas incríveis sobre os jogos - <http://www.tectoy.com.br>.

Até a rainha dos baixinhos, Xuxa,



Pode-se ter acesso a informações e imagens como o Museu do Ipiranga (acima) e a sites como o Global Show-n-tell (ao lado)



tem sua Home Page na Internet - <http://www.xuxa.com.br>.

Todos os endereços educativos oferecem material que pode ser usado para acrescentar e ilustrar as aulas informativas dos professores. E isso é apenas uma pequena fração do que pode ser usado.

Se você consultar algum Net search, como o **Yahoo** - <http://www.yahoo.com> - ou o **Lycos** - <http://lycos.com>, você certamente achará uma infinidade de fontes.

Há dois endereços de pesquisa brasileiros: o **Yahi** - <http://www.cirnp.br/sie> - e o **Cadê?** - <http://www.iis.com.br/~gviberti>. Também há um crescente número de locais que lidam com educação e crianças, como o extraordinário **Uncle Bob's page** -

<http://miso.wwa.com/~boba/kids.html> e o **Ultimate Children's Internet Sites** - <http://www.vividus.com/ucis.html>.

O acesso à informação é somente meio caminho da estória, a Net também mantém uma linha de comunicação entre crianças e educadores. Por exemplo, o **KidsPub** - <http://www.en-gard.com/kidpub/> - e o **Global Show-n-tell** - <http://www.manymedia.com/show-n-tell>, que permitem que as crianças publiquem suas estórias e desenhos para que outras crianças possam se divertir. Há também o **KidsCom** - <http://www.kidscom.com/> - que foi feito especialmente para sustentar discussões entre crianças e ainda tem um grupo de policiais. Esse é um ótimo lugar para se visitar na Internet - mesmo para um adulto.

Tornou-se claro que a natureza da informação pode ser mudada com a Internet. Para isso educadores e professores devem se acostumar com o uso dos computadores e modems, e acima de tudo, serem treinados para lidar com máquinas e com o material advindo dessa comunicação entre elas. ■



Imagens disponíveis no site *Live from Antarctica*



INTERNET - WEB SITES

PROGRAMAS DE BUSCA

ALTA VISTA

<http://www.altavista.digital.com/>

EXCITE

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

YAHOO!

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

INKTOMI

<http://inktomi.berkeley.edu/query.html>

NET SEARCH

<http://home.mcom.com/home/internet-search.html>

LYCOS SEARCH ENGINE

<http://lycos.cs.cmu.edu/>

INFOSEEK NET SEARCH

<http://www3.infoseek.com>

SAVVY SEARCH

<http://www.cs.colostate.edu/~dreiling/smartform.htm>

CUSI AT INTERNET DIRECT

<http://abyss.idirect.com>

WEB CRAWLER

<http://www.webcrawler.com>

CADÊ? - ÍNDICE GERAL DA INTERNET EM PORTUGUÊS

<http://www.iis.com.br/~gviberti>

YAH! - O DIRETÓRIO DA INTERNET - BR

<http://www.ci.rnp.br/si/index.html>

YELLOWWEB EUROPE

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

MAGELLAN

<http://mckinley.com>

SAPO - SERVIDOR DE APONTADORES PORTUGUESES

<http://www.sapo.ua.pt>

SOFTWARES

JUMBO

<http://www.jumbo.com>

O melhor ponto para se conseguir programas software/freeware na rede. Possui um sistema de procura por categorias (educação, negócios, gráficos, jogos etc.) dentro de aproximadamente 50.000 arquivos em servidores do mundo todo.

FATHER OF SHAREWARE

<http://www.halcyon.com.knopf/jim>

GAMES DOMAIN

<http://www.games.domain.co.uk>

DICIONÁRIOS

FREE ONLINE DICTIONARY OF COMPUTING

<http://wfn-shop.princeton.edu/foldoc/>
Um jeito de ficar por dentro de termos técnicos de computação on-line. O dicionário possui mais de 7.900 definições concisas, escritas em uma linguagem de fácil acesso. Você só precisa acessá-lo, preencher o campo respectivo e terá o significado.

GERAL

BON MOTS FROM THE SUPER-MODELS

<http://www.sils.umich.edu/~sooty/thoughts.html>

Tendo como subtítulo "From the mouths of Babes", essa página é muito engraçada, pois trata da "filosofia" das supermodels. Alguns exemplos: Palavras de Kim Alexis sobre prioridades: "Eu prefiro fazer exercícios do que ler um jornal". Kate Moss sobre motivação: "Era uma chateação para mim ter que comer. Eu só comia, porque precisava mesmo". Linda Evangelista sobre Economia: "Eu não levanto da cama por menos de US\$ 10.000 por dia", e mais algumas jóias da sabedoria.

INTERNET KARAOKE

<http://www.teleport.com/~labrat/karaoke.shtml>

O Karaokê invade também a Internet. Escolha a música, siga as letras e cante acompanhado pelo computador. Só não faça isso em horário de trabalho, ou pensarão que você está ficando louco.

NETNOOSE

<http://www.netscape.com/people/nathan/netnoose/index.html>

A mais elegante implementação do jogo de forca já vista. Um lindo design feito pelo pessoal da Netscape. Com três níveis de jogo e bons gráficos, é um ótimo jeito de passar o tempo.

VIPERNET'S PUZZLE GALLERY

<http://www.viper.net/~harshec/WWW/puzzle.html>

Bom lugar de jogos, cheio de quebra-cabeças para serem jogados por uma pessoa. Diversos tipos de passatempos, de caça palavras a um cubo mágico virtual.

THE FETISH CAFÉ

<http://www.infobahnos.com/~fetishad/>

Roupas de couro, clubes, fotografias, filmes e informações sobre tudo referente a esse fetiche é possível encontrar nesse site. Bons gifs.



I CHING

<http://www.facade.com/Occult/iching/>

Antigo método de ajuda chinês agora também on-line. Você só tem que pensar em uma questão e "jogar" virtualmente as moedas. Você obterá então o hexagrama referente a sua pergunta. Não possui gráficos, mas isso ajuda na rápida resposta.



TAROT

<http://www.facade.com/attraction/tarot/>

No mesmo site do I ching citado acima, você poderá obter também uma "leitura de sua sorte" pelo Tarot. Possui três tipos de Tarots, o Renascentista, O Tarot de Rider-Waite e o Tarot Cat People, e três métodos de leitura: o das três cartas, a cruz celta e da cruz e do triângulo. Em contraste com o I Ching, o Tarot possui gráficos muito bons.

AMAZING TAILS

<http://www.jfx-online.com/tail.html>



Embora a censura ande atrás dos sites com imagens consideradas pornográficas, ainda pode-se encontrar alguns que não precisam pagar taxas para ter acesso. Essa página, aliás, está mais para erótica do que para pornográfica. As imagens são variadas e muito boas. Escolha entre o "tail" do dia ou os melhores do mês. Você perceberá que isso não é um preferência exclusivamente brasileira.

RUSH WEB SITE

<http://members.gnn.com/tommulla/rushweb/rushpic.htm>

Para os fãs do Rush, esse é um grande site para conseguir tudo sobre a banda: história, fotos, informações sobre códigos de CDs, discografia completa, FAQ sobre a banda, links para outros sites, e o melhor: TODAS as letras. Basta apenas clicar o nome do álbum escolhido e todas as letras refe-

rentes a ele serão fornecidas. Ótimo e completo, uma página feita com competência e carinho.

ROCK'N'ROLL HALL OF FAME

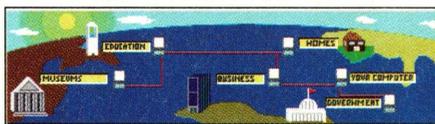
<http://www.rockhall.com/>



Um bom local, apesar de meio comercial, para saber sobre seu ídolo do mundo do rock. Biografias, discografias e shows. Além disso tudo você pode carregar audios de uma lista em ordem alfabética de 500 músicas, escolhendo entre .WAV, RealAudio, ou .AU. Naturalmente, você pode, se quiser, comprar algumas coisinhas também.

GLOBAL VILLAGE'S INTERNET TOUR

<http://www.globalcenter.net/gcweb/tour.html>



Para os que estão começando agora a acessar a Internet, esta página dá uma boa visão geral sobre a rede. Vale a pena dar uma olhada, para se conseguir algumas informações básicas.

HOW TO DOWNLOAD PC APPLICATIONS WITH NETSCAPE

<http://www.earthlink.net/~kyliar/download.html>

Para se conseguir bons downloads de freeware e shareware através do Netscape, esta página é um bom começo. Você já consegue a princípio carregar o Winzip, para obter todos os outros programas. Muito fácil de usar e também fornece links para arquivos de softwares.

SYMBOLTABLE

<http://www.bbsinc.com/symbol.html>

Se você procura códigos para símbolos usados na edição de páginas HTML, aqui você consegue a lista toda. Apesar de simples, um ótimo local de referência. Fornece link também para códigos de cores.

AUTHOR'S LINKS AND INFO

<http://www.empirenet.com/~rdaeley>



Guia de referência para autores e obras literárias na Internet. Fornece bibliografias, biografias, trabalhos on-line, gifs e links para sites no mundo todo. Links para grupos de discussão e para FAQs.

CONSERVATION INTERNACIONAL

<http://www.conservation.org/>

Um site que difunde a mensagem de preservação e conservação ecológica em 22 países, ao mesmo tempo que recruta voluntários e arrecada doações para a causa. Fornece links para os projetos da organização e assuntos relativos ao meio ambiente mundial. Uma boa página para pesquisa educacional e informativa.

THE ALTERNATIVE DICTIONARIES

<http://www.notam.uio.no/~hcholm/altlang/>

Uma página de gosto discutível, colocando-se em questão o ponto "referência", mas interessante. Trata-se de um dicionário de gíria, xingamentos e palavrões em diversos idiomas, do Acadiano ao Zulu, (120 até agora), e que é atualizado por colaboradores do mundo todo. Aliás, se você tiver alguma palavra não constante, pode incluí-la, se quiser, através do modo Feedback. Textual.

INTERNET - WEB SITES

MUSEUS

- MUSEU DO IPIRANGA**
<http://www.lsi.usp.br/~webmastr/usp/cultura/museus/mp/mp.html>
- MUSEU HISTÓRICO NACIONAL**
<http://www.visualnet.com.br/mhn>
- MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA**
<http://www.usp.br/mac/abcd5.htm>
- LONDON NATURAL HISTORY MUSEUM**
<http://www.nhm.ac.uk>
- THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART**
<http://www.metmuseum.org>
- THE SIMON WIESENTHAL CENTER**
<http://www.wiesenthal.com>
- CALGARY AERO SPACE MUSEUM**
<http://www.lexicom.ab.ca:80/~aerospace/aerospace.html>
- CALIFORNIA MUSEUM OF PHOTOGRAPHY**
<http://www.cmp.ucr.edu/netscape.html>
- SMITHSONIAN INSTITUTION**
<http://www.si.edu>
- LEONARDO DA VINCI MUSEUM**
<http://www.leonardo.net/museum/main.html>
- DEAD SEA SCROLLS**
<http://www.sunsite.unc.edu/expo/deadsea.scrolls.exhibit/intro.html>
- THE COMPUTER MUSEUM**
<http://www.net.org>
- GEORGE EASTMAN HOUSE**
<http://www.it.rit.edu:80/~gehouse/>
- MUSEUS - GUIA INTERNET SP**
<http://www.mandic.com.br/guiasp/entret/museu.htm>

CELEBRIDADES

- XUXA OFFICIAL HOME PAGE**
<http://www.xuxa.com.br>
- BRUCE LEE HOME PAGE**
<http://www1.cs.cuhk:8080/~skhui/mart/bruce.html>
- ELVIS HOME PAGE**
<http://www.sunsite.unc.edu/elvis/elvishom.html>
- JIM CARREY HOME PAGE**
<http://www.halcyon.com/browner/>
- JOHN TRAVOLTA PAGE**
<http://www.execpc.com/~aemog/travolta.html>
- THE MADONNA HOME PAGE**
<http://www.mit.edu:8001/people/jwb/Madonna.html>
- MARILYN MONROE**
<http://ux1.cso.uiuc.edu/~jarret/marilyn.html>
- THE UNNOFICIAL BILL GATES**
<http://www.zpub.com/un/bill/>
- THE UNNOFICIAL POPE JOHN PAUL II**
<http://www.zpub.com/un/pope/>
- DUSTIN HOFFMAN WWW PAGE**
<http://www.sky.net/~emily/dustin.html>
- RUPAUL'S HOUSE OF LOVE**
<http://www.teleport.com/~rupaul/>
- BRAD PITT**
<http://web2.airmail.net/~jimhoffa/bradpitt.html>
- JAMES BOND ACTORS**
<http://www.mcs.net/~klast/www/bond.html>
- BELA LUGOSI**
<http://www.cat.pdx.edu/~casey/horror/actor/lugosibio.html>

MÚSICA

- BLUES TRAVELER**
<http://www.sgi.net/bluestraveller/>
- BOB DYLAN - BRING IT ALL BACK**
<http://reality.sgi.com/employees/howells/dylan.html>
- LED ZEPPELIN HOME PAGE**
<http://www.sgi.net/zeppelin/>
- ERIC CLAPTON: 461 OCEAN BLV.**
<http://http.bsd.uchicago.edu/~d-hillman/welcome.html>
- MTV**
<http://www.mtv.com>
- ROCKHALL**
<http://www.rockhall.com>
- INTERNET UNDERGROUND MUSIC ARCHIVE**
<http://www.iuma.com>
- JANIS JOPLIN**
<http://mmm.dartmouth.edu/pages/user/garth/janis.html>
- THE CURE**
<http://silver.ucs.indiana.edu/~ncosgray/home.html>
- AC/DC HOME PAGE**
<http://www.acsu.buffalo.edu/~house/acdc.html>
- THE R.E.M. SONG LIST**
<http://www.duke.edu/~car3/remsongs.html>
- THE NIRVANA HOME PAGE**
<http://www2.ecst.csuchico.edu/~jedi/nirvana.html>
- MICHAEL JACKSON UNDERGROUND HOMEPAGE**
<http://www.primenet.com/~listen/>
- GREEN DAY**
<http://www.greenday.com>

REFERÊNCIA

BRITANNICA ONLINE

<http://www-pf.eb.com:88/cgi-bin/splash>

INTERNET PUBLIC LIBRARY

<http://ipl.sils.umich.edu/>

WORLD MAP - XEROX PARC MAP VIEWER

<http://pubweb.parc.xerox.com/map/>

CIA PUBLICATIONS AND HANDBOOKS

<http://www.odci.gov/cia/publications/pubs.html>

WEBSTER HYPERTEXT INTERFACE

<http://c.gp.cs.cmu.edu:5103/prog/webster>

UNIT CONVERTER

<http://eardc.swt.edu/cgi-bin/ucon/ucon.pl>

DICTIONARIES

<http://math-www.unipaderborn.de/HTML/Dictionaries.html>

MAPQUEST

<http://www.mapquest.com>

HTML EXAMPLE PAGE

<http://www.dcn.davis.ca.us/~csandvig/ip/example.html>

HOLLYWOOD RECORDS

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

COMPANY SITE LOCATOR

<http://netpart.com/company/search.html>

WEB ELEMENTS

<http://www.cchem.berkely.edu/Table/index.html>

ROGET'S THESAURUS (ARTFL PROJECT)

http://humanities.uchicago.edu/forms_unrest/ROGET.html

CINEMA

CINEMA OF BRAZIL - PROJETO CHATEAUBRIAND FILME/TV

<http://www.ibase.org.br/~cinemabrazil>

DIGITAL CINEMA

<http://w3.one.net/~flypba/movie.trailer.index.html>

ENCYCLOPEDIA JAPANESE FILM GUIDE

http://www.cis.yale.edu/pieris/p_res_av_asia_i.html

HORROR WEB

<http://www.cat.pdx.edu/~casey/horror/index.html>

LAUREL AND HARDY

<http://www.sirius.com/~sramsey/TheBoys/LandH.html>

TOY STORY

<http://www.toystory.com/index.html>

THE GODFATHER TRYLOGY

<http://www.exit109.com/~jgeoff/gpdfathr.html>

HONG KONG MOVIES PAGE

<http://www.mdstud.chalmers.se/hkmovie/>

TEEN MOVIE CRITIC

<http://www.skypoint.com/members/magic/roger/teenritic.html>

OLIVER STONE

<http://www.geocities.com/Hollywood/2682/>

THE GREAT BIG LIST OF QUENTIN TARANTINO MAGAZINE REFERENCES AND ARTICLES

<http://www.GANet/~pg0/quentin/greatbig.htm>

CINEWEB

<http://www.akanthos.com.br/cineweb.htm>

COMUNICAÇÕES

FOLHA DE SÃO PAULO

<http://www.folha.com.br>

O ESTADO DE SÃO PAULO

<http://www.estado.com.br>

JORNAL DA TARDE

<http://www.agemado.com/web-jt/index.htm>

JORNAL DO BRASIL ON-LINE

<http://www.ibase.org.br/~jb/>

JORNAIS E REVISTAS DO BRASIL E DO MUNDO

<http://www.super.com.br/home/noticias.htm>

NEW YORK TIMES ONLINE

<http://www.nytimes.com>

THE WASHINGTON TIMES

<http://www.washtimes-weekly.com/>

COMPUTER NEWS DAILY

<http://nytsyn.com/cgi-bin/times/lead/go>

REDE GLOBO

<http://www.redeglobo.com.br>

SBT

<http://www.sbt.com.br>

ISTO É

<http://www.folha.com.br/istoe>

RÁDIO BANDEIRANTES

<http://www.netalpha.com.br/bandeirantes>

TIME WORLD WIDE

<http://pathfinder.com/time>

JÔ SOARES 11:30

<http://ww2.labma.ufrj.br/jo1130>

De A a Z a linguagem da Internet

A **DDRESS:** O endereço E-mail de uma pessoa ou de um site da Internet. Endereços de sites de Web page, são conhecidos como URLs (Uniform Resource Locators).

ANONYMOUS FTP: O método para conectar sites FTP. É chamado assim, pois qualquer um pode entrar em um site FTP usando a palavra "anonymous" e dando seu endereço E-mail como password.

ARCHIE: Uma aplicação que pode-se usar para procurar por arquivos FTP por todo o mundo. Basta fornecer o nome do arquivo procurado para receber a lista de FTP sites que o contém. A maioria dos programas Archie podem também carregar os arquivos procurados.

ASCII: America Standart Code for Information Interchange, o código usado por computadores para representar textos.

B **ANDWIDTH:** Usado na net para descrever a velocidade de conexão para um site.

BINHEX: Método para converter arquivos binários no formato ASCII, para que sejam transferidos através da net. Geralmente utilizado nos sistemas e programas Macintosh, embora existam versões para PC.

BPS: Bits Per Second, o número de bits transmitido por segundo por um modem. Um modem V34 transmite 28.800 bits por segundo, no modo standart.

BOOKMARK: Os softwares para acessar a Internet, permitem guardar os endereços dos locais mais utilizados ou escolhidos em uma lista, podendo serem acessados posteriormente através desta.

BOUNCE: Quando uma mensagem falha ou não atinge o endereço por algum motivo, ela volta com uma pequena nota explicando o porque.

BROWSER: Programas para visualizar páginas na World Wide Web são chamados de Web Browsers. O mais popular é o Netscape Navigator.

C **YBERSPACE:** termo utilizado para descrever o "mundo virtual" invisível da rede de computadores. O termo foi inventado por Willian Gibson em sua novela "Neuromancer".

D **ATA COMPRESSION:** Métodos usados pelos modems para comprimir dados agilizando assim sua transferência. A maioria dos modems utilizam o método V42bis e o MNP5.

DIAL UP: Conexão para outro computador utilizando modem.

DNS: Domain Name System, usado para transformar os nomes de domínio para endereços numéricos de IP usados pela Internet.

DOWNLOAD: Transferir um arquivo de um computador via Internet para seu hard drive.

E **FF:** Electronic Frontier Foundation, organização americana que luta pelos direitos do cidadão na Internet.

E-MAIL: Eletronic Mail (Correio Eletrônico). Método para enviar mensagens pela Internet para qualquer pessoa que possui um endereço na rede.

ENCRYPTION: Método para "embaralhar" dados que só podem ser lidos pelo decodificador apropriado. O melhor método de encryption é chamado PGP ou Pretty Good Privacy.

E-WORLD: Sistema on-line da Apple

E-ZINE: Revistas on-line produzidas e comercializadas por entusiastas.

F **FAQ:** Frequently Asked Questions (perguntas mais frequentes), arqui-

vos de textos de dúvidas mais comuns sobre determinado assunto.

FIREWALL: Sistema de segurança em sites da net para prevenir a entrada em específicas partes do sistema.

FTP: File Transfer Protocol, método para enviar arquivos através da Internet.

FTP MAIL: Método para enviar arquivos FTP via E-mail.

G **ATEWAY:** Sistema de computadores que permite unir duas redes, possibilitando transferir dados de uma para outra.

GIF: Graphic Image Format, desenvolvida pela Comuserve e usada amplamente pela Net.

GZIP: Método de compressão de dados, não tão comum como o zip

H **ACKER:** Gíria para pessoas que conseguem "penetrar" ilegalmente nos sistemas de computadores. Originalmente gíria para programadores.

HTML: Hyper Text Mark-up Language, a linguagem utilizada para criar páginas Web.

HTTP: HyperText Transfer Protocol, o protocolo, ou endereço, utilizado usado para as Web pages.

HYPertext: Sistema para "linkar" (ligar) informações usada pelas páginas da Web. Um hypertexto na Web geralmente é colorido ou sublinhado. Clicando a palavra ou ícone, a próxima página é acessada. Links são também conhecidos como Hotlinks ou Hyperlinks.

I **CON:** Pequenas imagens em uma página Web que geralmente indicam um hypertexto que liga-se a outra página.

IN-LINE IMAGE: Imagem em uma página Web, geralmente no formato GIF.

INTERNET: Milhões de computadores ligados em rede ao redor do mundo usando endereços comuns para se "falarem" entre si.

IP: Internet Protocol, a base-padrão dos endereços da Net.

IRC: Internet Relay Chat, sistema de conversa em tempo real pela Internet

INTERNET RADIO: Transmissão de rádio ao vivo pela Internet.

IP ADDRESS: Sistema de identificação numérica utilizado pela Internet. Cada computador na net tem o seu número único.

JAVA: Nova linguagem de programação para a Internet, que permite pequenas aplicações chamadas "applets" serem carregadas e executadas dentro de uma página Web. O "applet" pode ser qualquer tipo de programa : de uma animação até uma calculadora.

JPEG: Joint Photographic Expert Group, criadores do formato de imagens comprimidas.

KBPS: Kilobits por segundo. Literalmente significa 1,024 bits por segundo, mas na prática corresponde a 1,000 bites por segundo.

LAN: Local Area Network, usada em empresas para compartilhar recursos, como impressoras e modems.

LISTSERV: Sistema automático para distribuir mailing lists

LOGIN: Palavra utilizada junto com a password (senha) para se conectar em um sistema on-line ou na Internet

LURKER: Pessoas que lêem artigos dos newsgroups, mas nunca enviam mensagens.

MAILBASE: Sistema de mailing list. Outros sistemas incluem Listserv e Majordomo.

MAILBOX: A área onde mensagens e-mail são armazenadas pelo provedor antes que o usuário a colete.

MIME: Multipurpose Internet Mail Extensions, sistema utilizado para converter arquivos de forma binária para o formato ASCII nas mensagens e-mail.

MODEM: Aparelho externo ou placa interna que conecta o computador ao sistema telefônico

MOSAIC: Web browser desenvolvi-

do pela NCSA(National Centre for Supercomputing Applications) nos Estados Unidos.

MSN: Microsoft Network, serviço on-line da Microsoft.

NSF: National Science Foundation, Agência governamental americana que ajudou no desenvolvimento da Internet.

NETFIND: Serviço que procura endereços e-mail.

NETIQUETTE: Conjunto de regras e maneiras de usar a Internet.

NETSCAPE NAVIGATOR: O mais popular Web Browser para PC, Mac e Unix. Desenvolvido pela Netscape Communications Corp.

NEWBIE: Palavra usada para designar os principiantes na Net.

NNTP: Network News Transfer Protocol, o sistema de comunicação usado pela Usenet

NODE: Designação de um computador individual conectado a rede.

OFF-LINE READER: Programa que possibilita carregar artigos de e-mail ou newsgroup para o computador e serem lidos quando desconectados.

ON-LINE: Conectado a rede. Termo também usado para descrever serviços oferecidos pela Internet.

PASSWORD: Senha, seqüência de caracteres usada para segurança. Podem conter caracteres tanto alfabéticos como numéricos.

PGP: Pretty Good Privacy, sistema de criptologia para embaralhar dados.

POp: Point of Presence, ponto de conexão para o provedor de serviços

POP: Post Office Protocol, Sistema que armazena e-mail até a conexão com o provedor de serviço, para que seja automaticamente carregada. A versão mais utilizada atualmente é a POP3.

PPP: Point to Point Protocol, protocolo de comunicação que possibilita um computador se conectar a Internet utilizando o modem.

PROTOCOL: Conjunto de padrões de comunicação que possibilita transferência de dados entre computadores.

PD: Public Domain, softwares gratuitos que podem ser distribuídos e copiados.

SMTP: Simple Mail Transfer Protocol, antigo sistema de transferência de e-mail, agora substituído pelo sistema POP3, mais versátil.

SPAM e SPAMMING: Enviar o mesmo artigo para centenas de newsgroups. Geralmente um anúncio.

TCP: Transmission Control Protocol, um dos principais protocolos de transmissão de dados pela Internet.

TELNET: Um método de entrar em um sistema e acessar arquivos armazenados. O uso da Telnet é muito parecido com a BBS.

UNIX: Sistema operacional no qual a internet foi desenvolvida.

UPLOAD: Transferir um arquivo de seu computador para um FTP ou Gopher.

URL: Uniform Resource Locator, termo que designa os endereços da Internet.

VERONICA: Sistema de busca usado para encontrar arquivos e diretorias no servidores Gopher. Muito poderoso mas não muito fácil de usar.

VRML: Virtual Reality Modeling Language, uma nova linguagem de programação que permite animações 3D na Web.

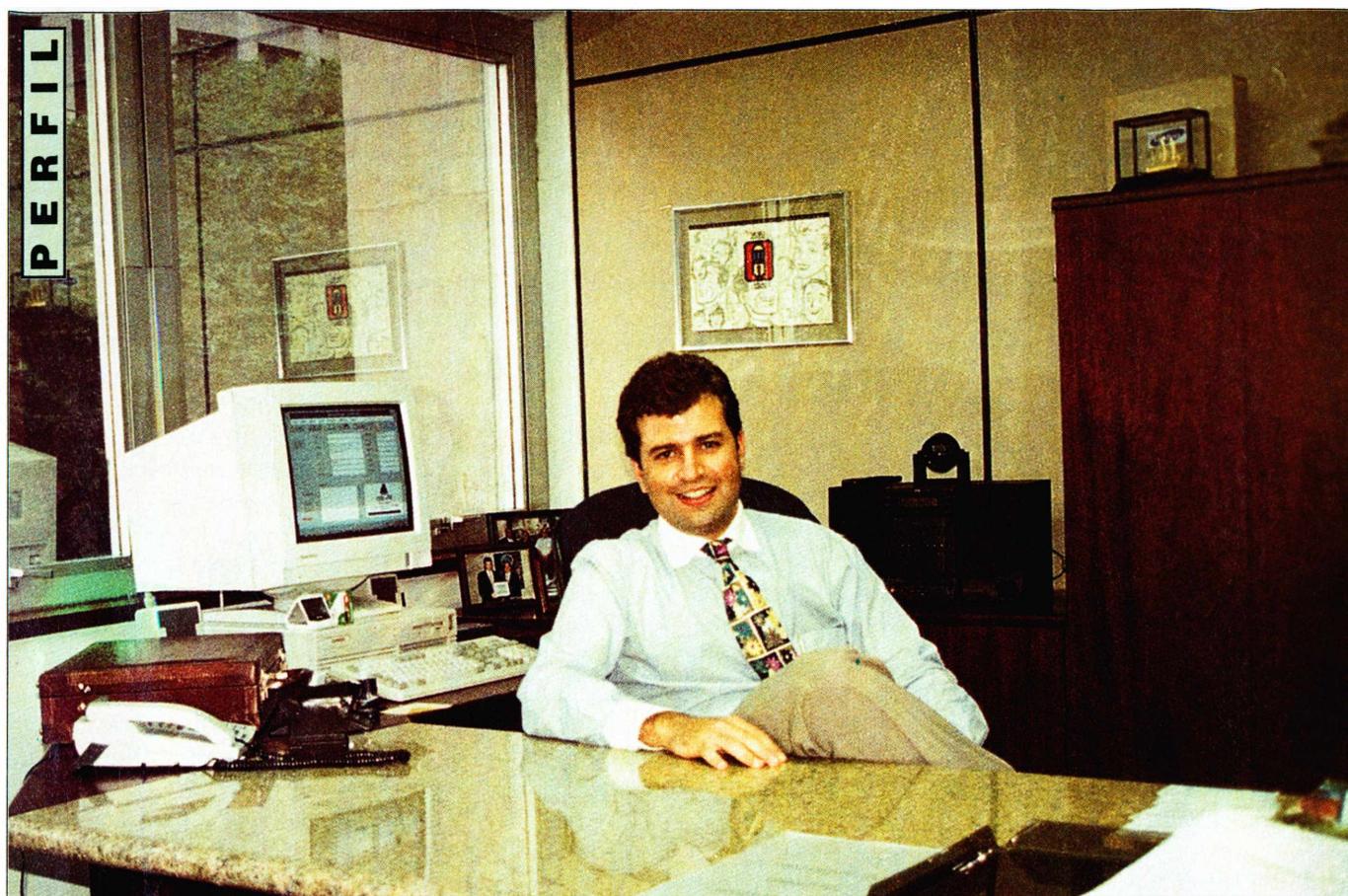
WEB BROWSER: Programa para visualizar páginas Web, tais como o Netscape ou o Mosaic.

WHITE PAGES: A InterNIC white pages contém informações sobre todos os nomes de domínio registrados na Net. Pode se conectar a InterNIC no endereço <http://www.internic.com/>

WINSOCK: Add-on para o Windows 95 que possibilita a conexão de PCs a net usando TCP/IP

WORLD WIDE WEB, WWW, W3 ou WEB: Sistema baseado em hyper-textos, similares a páginas de uma revista, que pode conter texto, fotos ou ilustrações, audio, video e até animação. Atualmente existem mais de 20 milhões de páginas Web.

ZIP: Formato de arquivos comprimidos utilizados comumente por PCs. Arquivos Zip são criados pelo programa PKZIP.



Um salto para o sucesso

Luís Carlos Mendonça, engenheiro que trabalhou em empresas como a Serv Data e Itaotec alcançou o sucesso ao montar uma das maiores lojas de informática do Brasil, a Offshore

Luís Carlos Mendonça é formado em engenharia eletrônica e pós graduado em administração. Começou a trabalhar com informática quando ainda estava na faculdade, onde projetava CPDs para equipamentos de médio porte. Seu primeiro emprego foi como auxiliar de codificação B na Sepra. Entrou como estagiário e saiu quase sócio da Serv Data, só não o foi, porque a empresa foi vendida. "Ficava fazendo e estudando projetos que acabavam

executando os serviços e as obras. Deixei mais de 300 CPDs instalados pelo país e hoje, ao visitar essas empresas, me orgulho do que fiz".

Encontrou nos classificados de um jornal um emprego no Itaotec como engenheiro trainer. "Fui contratado somente para fazer número na empresa. Havia muitos engenheiros sem chefe e sem ter o que fazer". Lá começou como boy no departamento de Suprimentos (Compras), onde auxiliava os compradores que

não entendiam nada de informática. Foi promovido a gerente do departamento de Engenharia de Materiais, onde era responsável pela assessoria da parte técnica dos computadores. Um ano depois, já era gerente do departamento de Compras. "Comandava todos aqueles compradores que antigamente assessorava. Tudo foi muito natural, apenas conquistei o meu espaço."

Em 1992, quando a empresa fundiu o setor de importação ao de

compras, Luís Carlos viajou para a Ásia e ficou lá por 2 meses fazendo novos contatos e desenvolvendo novos produtos e fornecedores no exterior. "Tudo era montado aqui no Brasil. Eu mandava para cá os primeiros embarques e, só voltei quando tudo estava em ordem."

A empresa já estava bem adaptada e com grande poder para se tornar competitiva. Passaram-se alguns meses até que o diretor de Suprimentos se aposentou e Luís Carlos Mendonça assumiu o comando. "Fiquei lá até o grupo Itautec comprar a Philco, que possuía uma indústria muito mais potente. Enquanto a Itautec produzia 4.000 micros por mês, a Philco produzia 50.000 televisores por mês com um parque em Manaus e uma fábrica em São Paulo. Não havia o porquê de se ter 2 fábricas."

A Itautec passou por uma estruturação e foram criadas várias diretorias comerciais por segmento de mercado. "Eu me tornei diretor de varejo e cuidava de todas as vendas da empresa. Existia um projeto de franchising das lojas e fui para lá em 93. A loja Itautec da Av. Paulista foi uma das primeiras lojas de informática que surgiu com os mesmos moldes das lojas que encontramos hoje e nasceu da idéia de se popularizar a informática. O gerente da loja não vendia só para o usuário final, mas também para pequenas empresas e profissionais liberais que não tinham porte para chegar em uma Itautec e serem atendidos. Fora as vendas que estavam espalhadas por todo país, comecei a dar um direcionamento, sempre enfatizando o varejo sem deixar de lado o corporativo. E começou a dar resultado."

Com o tempo, a diretoria de Luís Carlos Mendonça cresceu e chegou a ser 15% do faturamento da Itautec. "Deixei pronto um projeto para que crescesse mais. Para isso, precisava de mais potencial, logo, tinha que estar separada da corporação, pois existiam muitas coisas conflitantes: uma diretoria dessas contra o setor comercial restante." Havia muitas reclamações por parte dos revendedores à Itautec, pois ela atuava diretamente no mercado. "Os revende-

dores sempre encontravam nos clientes os vendedores da Itautec. Na hora da compra, logicamente, eles preferiam comprar da própria Itautec do que da revenda."

"A loja poderia ser um setor novo dentro da empresa, porém totalmente independente. No futuro seria uma empresa nova, uma distribuidora de produtos de informática, não só da Itautec, mas de outras marcas também. A loja era monomarca, e isso era uma briga minha, pois queria que ela fosse multimarca".

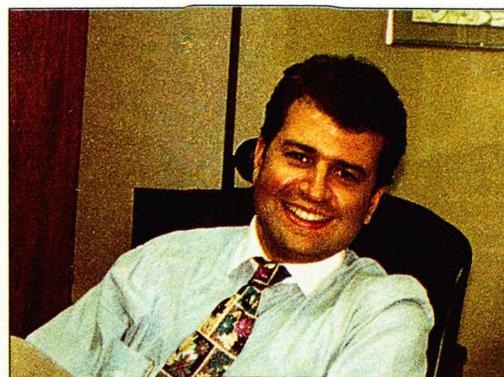
"Para torná-la multimarca era complicado, pois além das negociações internas, teriam que mudar a imagem loja. A empresa poderia fazer isso com capital próprio ou usar o modelo de franchising, assim, em 94 possuiriam mais cinquenta lojas franqueadas. Porém, optaram por não usar esse modelo e hoje possuem apenas 4 ou 5 lojas."

Com oito anos de Itautec foi con-

"Deixei mais de 300 CPDs instalados pelo país e hoje, ao visitar essas empresas, me orgulho do que fiz"

vidado por um dos sócios da US Computer, maior distribuidora da Flórida-USA que atendia quase toda a América Latina, para fazer uma auditoria na empresa e ver o que estava errado. "Fiz a auditoria e vi que não se tratava de uma empresa, mas sim de uma operação amadora. Nos USA o faturamento da US Computer era de 300/400 milhões de dólares por ano e aqui, não havia controle de nada. A empresa dependia 100% da US Computer americana e estava em decadência porque os grandes fabricantes vieram para cá e começaram a vender direto."

Decidiram sair da sociedade, porém o Brasil interessava para a US



Computer. Foi aí que chamaram Luís Carlos para construir uma distribuidora nos moldes da americana. "A hora que cheguei foi uma grande decepção. Não encontrei uma empresa mas um fundo de quintal. Não tinha controle de estoques e a empresa que se chamava US Computer do Brasil não era informatizada". LC Mendonça montou uma estratégia: trazer para a empresa profissionais que acreditassem que poderiam construir uma empresa, investindo assim, na imagem do negócio. "Trouxe o Richard que hoje é o meu sócio."

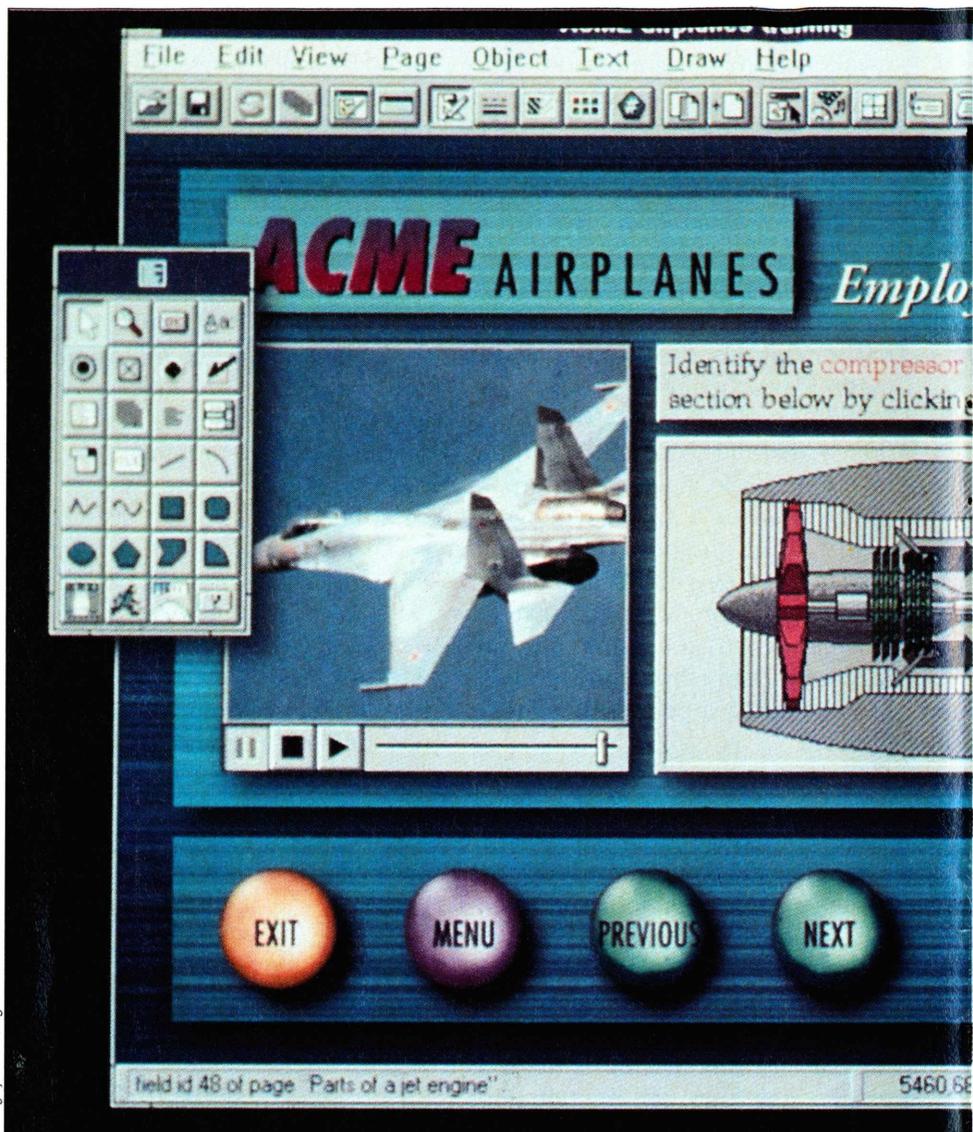
"Durante dez dias fiquei pensando no que fazer para a empresa dar certo. Fiz uma reunião com a minha assessora de imprensa, juntamente com uma agência de publicidade e trouxe alguns parceiros, mas que saíram por não acreditaram no investimento."

A US Computer sofreu uma cisão nos USA e dela nasceu a Offshore, lançada oficialmente no dia 22 de dezembro de 1994 no seu novo endereço, o Museu da Casa Brasileira. No final desse ano o faturamento já era de U\$14 milhões. "Ao longo de 95 tivemos vários planos de ação, pegamos novas linhas e o faturamento foi de U\$ 42 milhões."

A Offshore é uma empresa integrada e enxuta. Possui 38 funcionários, cada um com seu próprio micro que está ligado à rede. "Todas as peças da empresa são funcionais". Hoje, a empresa é conhecida e possui 8 mil vendas cadastradas e mil ativas. "O que eu quero é uma empresa sólida, conhecida e que tenha o seu espaço no mercado." ■

TOOLBOOK

Divulgação Midialog

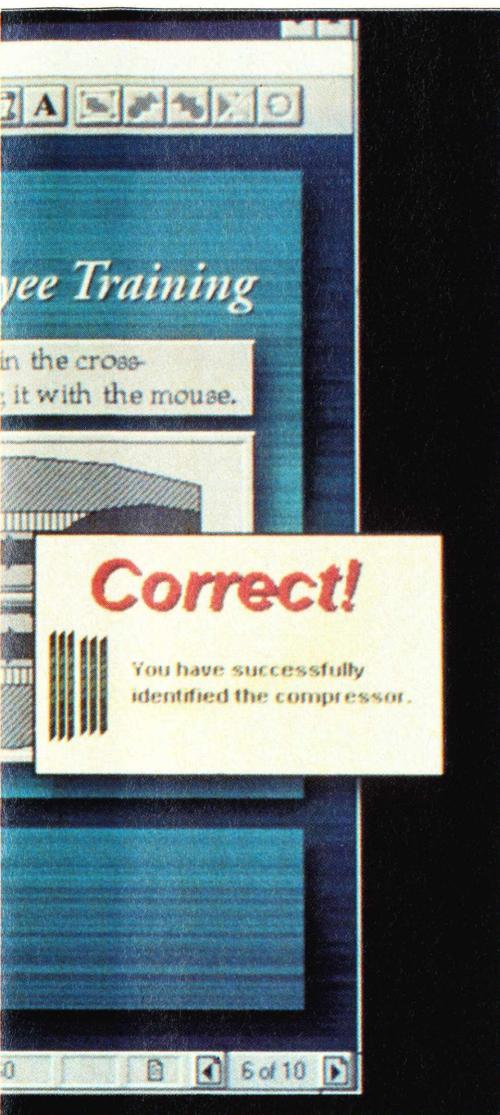


AS GRANDES NOVIDADES DA VERSÃO 4.0

A versão ToolBook 4.0 da Asymetriz, lançada nos Estados Unidos, está sendo distribuída no mercado brasileiro pela Midialog. Esta nova versão do programa em Windows para criação de aplicações e apresentações multimídia é considerada o best-seller entre os softwares de sua categoria

O ToolBook 4.0, ferramenta específica para o desenvolvimento de CD-ROMs, conserva todos os recursos e vantagens do primeiro ToolBook e do Multimídia ToolBook 3.0. Traz os catálogos eletrônicos, os cursos interativos, os quiosques informáticos, as apresentações com referência de hipertexto e outras aplicações ricas em animações.

O programa mantém o ambiente de criação baseado na metáfora de um livro e continua sendo o melhor caminho para o estado da arte em multimídia. Carrega uma quantidade invencível de utilitários, objetos e modelos pré-definidos de aplicações para CBT (Computer Based Training), acesso nativo a arquivos dBase e Paradox, além da linguagem Open



Divulgação: Midialog

Script. Uma das principais novidades existentes nesta versão é a possibilidade de se fazer *Cherd Script*, caracterizando o ToolBook como ferramenta que dá mais suporte a controles VBX (*Visual Basic Extensions*).

Os VBX são objetos especializados na execução de determinadas tarefas, porém, que foram criados fora do programa mas que podem ser utilizados como controles nativos.

Com os controles VBX, você poderá criar roteiros multimídia com qualidade quase profissional, mesmo sem programação. Os VBX são encontrados facilmente no mercado e possuem módulos para a entrada de textos, planilhas eletrônicas, ferramentas para traçar gráficos, entre outras coisas.

As técnicas usadas com VBX também podem ser utilizadas com as TBX (*ToolBook Extensions*), que apesar de

parecidas ao VBX foram feitas especificamente para o ToolBook e por isso, acabam aproveitando mais os recursos internos do produto.

Nesta versão do ToolBook há a possibilidade de se mudar o estilo dos objetos para o sistema operacional em que a aplicação irá funcionar, ou seja, quando ela for executada no Windows'95, terá os botões, caixas, campos e barras de rolagem com as características do mesmo programa. Caso a plataforma escolhida para ser executada for o Windows 3.11, ele mudará o estilo dos objetos automaticamente.

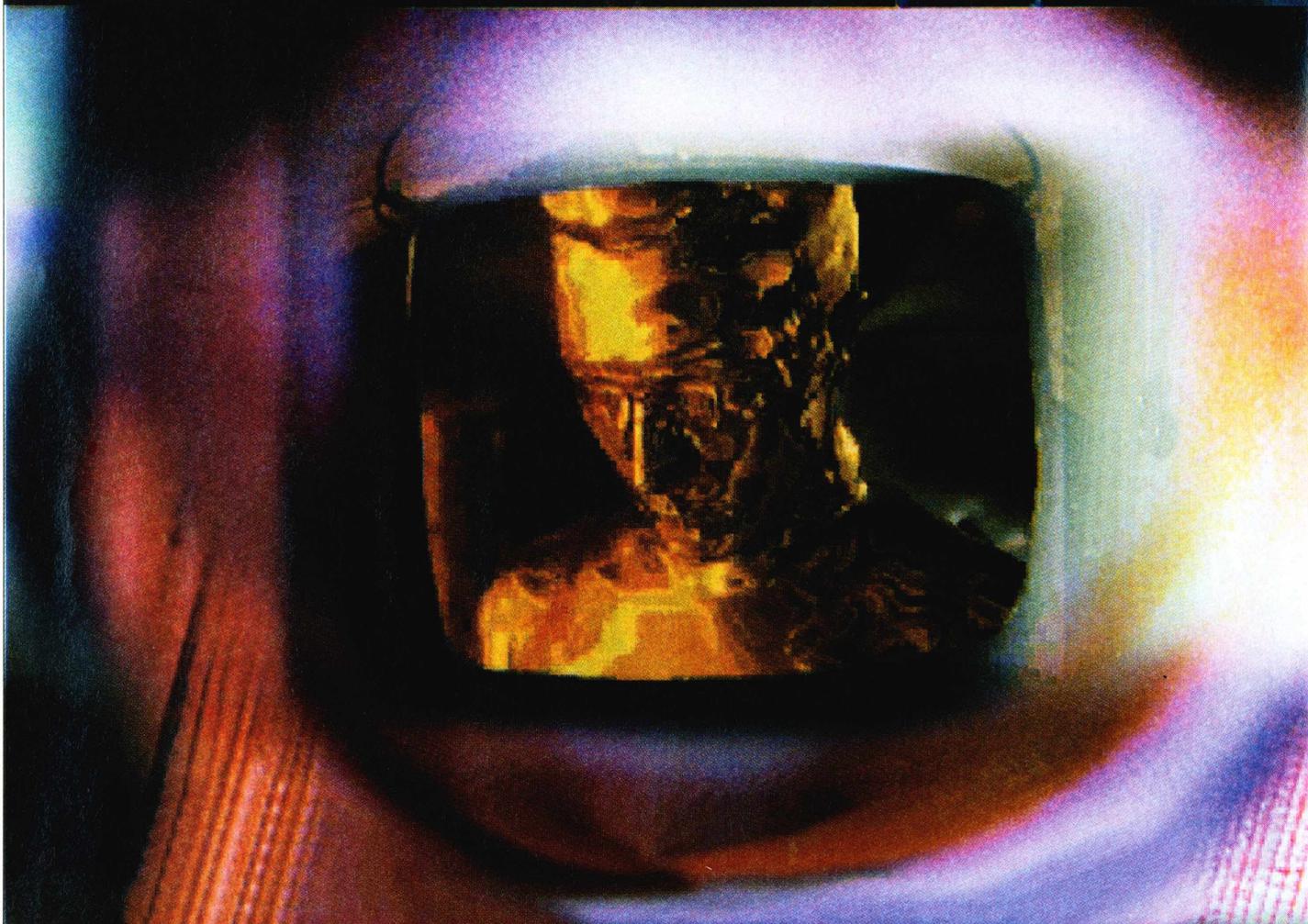
Outras inovações do TooBook 4.0 que merecem destaque são: o compartilhamento de *scripts* que favorece a organização e a manutenção do aplicativo; a inclusão do *Object Browser* que permite ao usuário vasculhar sua aplicação, localizar todos

os objetos que ela possui, e assim identificá-los e modificá-los rapidamente; o *otimizador de palheta de cores* que é responsável pela eliminação do conflito de cores entre as diferentes imagens que estão presentes no mesmo aplicativo e o *script remover* que extrai da aplicação o código fonte, permitindo com isso, resguardar as técnicas utilizadas no desenvolvimento.

Vários comandos do software foram criados ou alterados. É o caso do *Chromakey*, uma propriedade de objetos pintados ou desenhados, cujos fundos podem ser eliminados tornando-os transparentes sem a necessidade de recorrer a outros programas.

Todas estas novidades foram desenvolvidas para atender e satisfazer os mais exigentes usuários, cujo principal interesse é fazer multimídia de primeiríssima qualidade. ■

DESTAQUES DO MÊS



A HBO TRAZ PARA VOCE UMA DEMONSTRAÇÃO DOS FILMES, QUE SERÃO EXIBIDOS NESTE MÊS DE MAIO. BASTA ESCOLHER UM DOS SEIS FILMES NO ALTO DA TELA, PARA VER UM PEQUENO TRAILER.

MULTIMÍDIA DE PRIMEIRA LINHA

A Max CD ROM que está no mercado desde 93, passou por um período de transformação para poder se fixar no mercado como uma empresa produtora de multimídia. Ela se juntou, há cerca de 6 meses, com a empresa Canal 8 e agora

seu nome é *Max CD Canal 8 multimídia*.

O público consumidor de multimídia deseja produtos que sejam interativos e com conteúdo, logo, eles devem entrar em vários segmentos como: mercado corporativo,

institucional, de treinamento, de cursos, de jogos, de entretenimento e de curiosidades.

Numa entrevista com Carlos Torres, um dos diretores da Max CD, ele explica passo a passo os caminhos da multimídia.

COMO FAZER UM MULTIMÍDIA?

Para se conseguir criar um multimídia de primeira linha é preciso se conhecer primeiro como ele é feito. No entanto, é importante que fique bem claro que multimídia não é produção de CD ROM

1º- As mídias (imagem e som) devem ser amplamente exploradas.

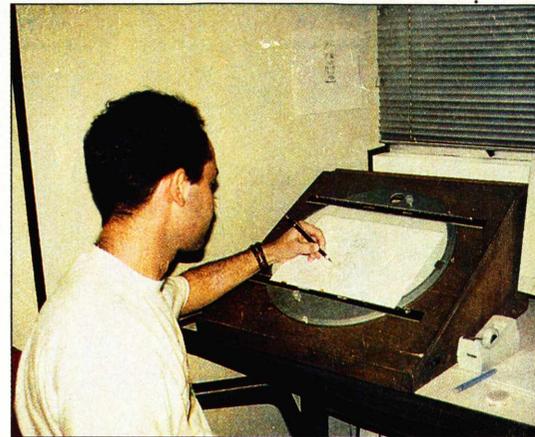
2º- Por existirem vários segmentos, há um profissional específico para cada área de mídia, incluindo o responsável pela criação da interatividade dentro do programa.

3º- Antes de desenvolver a temática de uma estória, é preciso que se crie um personagem. Este trabalho é realizado pelo desenhista e pelo diretor de arte que fazem o model kit (esboço do personagem) e dão a ele um nome, mesmo que este não seja definitivo.

4º- Com o model kit já feito, há uma reunião com todas as pessoas da equipe para se criar o enredo. Aqui ficam estabelecidos 30 tópicos que indicam os pontos fortes da estória, que serão a base para se fazer os desenhos.

5º- Duas pessoas são designadas para fazer o roteiro, ou seja, para descreverem cena por cena mostrando os principais assuntos que serão falados.

6º- A animação do multimídia só é feita após a criação do desenho do cenário.



7º- O desenhista cliner é o responsável pela intercalação e limpeza do desenho, que até então, ainda está no traço.

8º- Paralelamente, uma psicopedagoga faz o texto e o diálogo, de acordo com o público alvo.

9º- O cenário, os personagens e as animações são coloridos no computador por profissionais diferentes.

10º- A trilha e os efeitos sonoros são feitos por um músico, que pode ou não, utilizar a ajuda do computador para criar sons.

11º- Para finalizar faz-se a programação completamente em lingua-

O EXTERMINADOR DO FUTURO II

INGLES:

Terminator 2

Judgement Day

Duração: 115 Min

Diretor: James Cameron

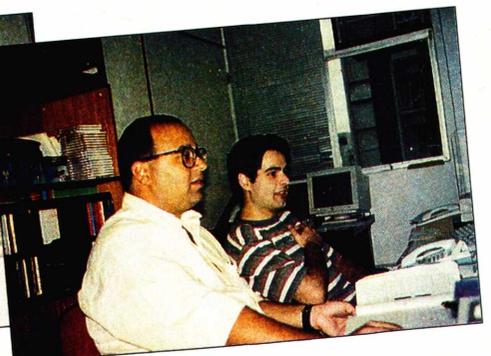
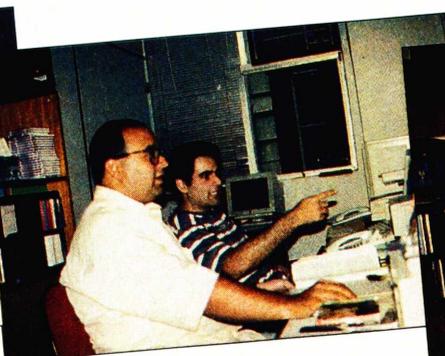
Atores:

Arnold Schwarzenegger

Linda Hamilton

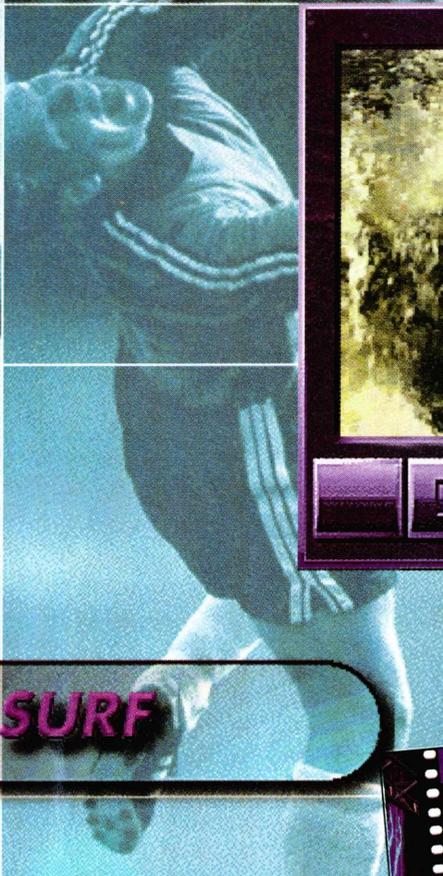
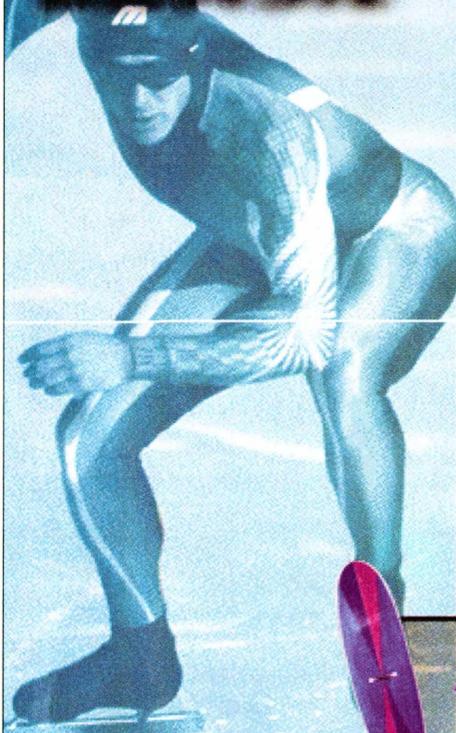
Robert Patrick

LEGENDADO



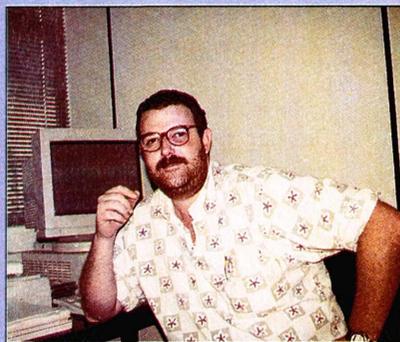
ESPN BRASIL

SPORTMÍDIA



SURF

MENU



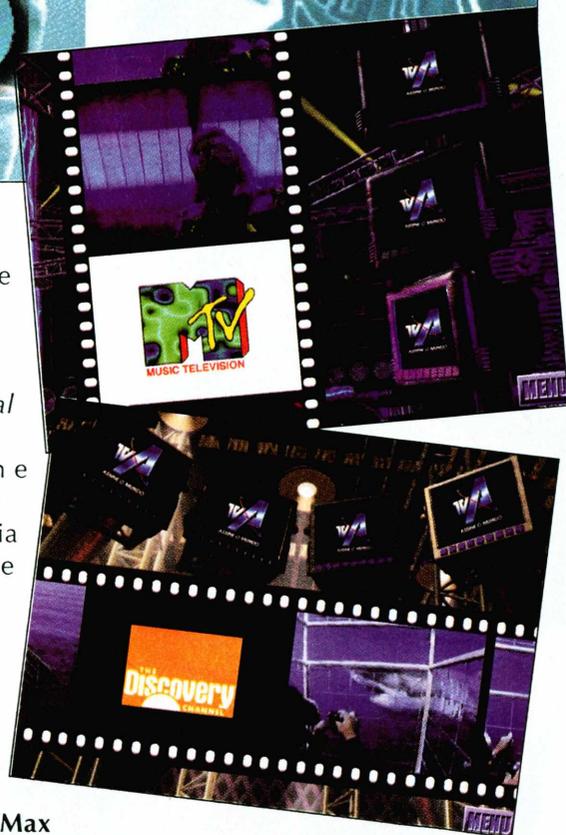
“Antes de desenvolver a temática de uma estória é preciso que se crie um personagem. Este trabalho é realizado pelo desenhista e pelo diretor de arte que fazem o model Kit” Carlos Torres

gem C, utilizando programa de animação como o **Render**. Para se produzir um multimídia precisa-se aglutinar todas estas

informações, além de ter um bom equipamento para que se possa rodar o programa na máquina.

Os projetos de multimídia realizados pela *Max CD Canal 8* para empresas de grande porte são feitos em Macintosh e coloridos em PC. Esses programas demoram em média um ano para ficarem prontos e são de boa qualidade.

Entre os principais produtos lançados pela *Max CD Canal 8* estão os títulos: **Max Photo CD Collection**, que possui 100 fotos que foram digitalizadas nos mais modernos equipamentos da atualidade; **Max Sounds 5.000**, CD ROM com mais de 5.300 sons diferentes nos formatos .Wav, .Mod, .Mid e .Voc; **Big Max 2** continuação do Big Max 1, campeão de vendas em 95 com mais de 15.000 cópias vendidas; **Puffy e Seus Amigos**, onde as



crianças a partir de 5 anos aprendem inglês brincando e **Max Programer** que é um produto criado para programadores e desenvolvedores, com mais de 7.500 ferramentas e utilitários shareware. ■

W

O

I

R

A

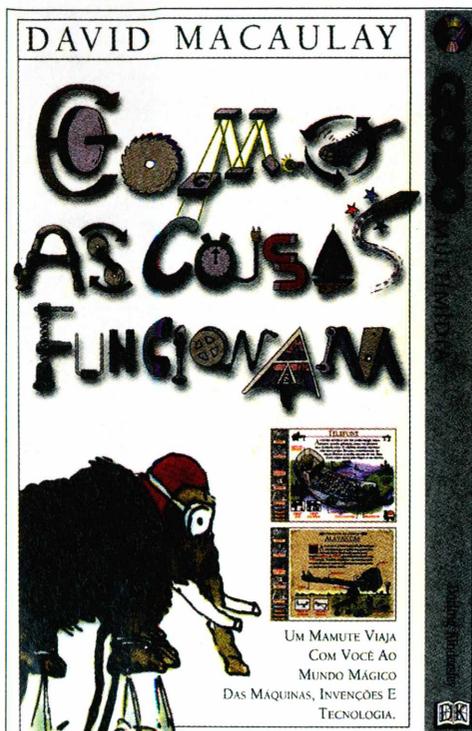
**Alta Qualidade
em Editoração
Eletrônica**

- **Jornal**
- **Boletos**
- **Catálogos**
- **Revistas**
- **Arte Final**
em Geral

Consulte-nos!

Editora Inforprint Price

Rua Mucajá, 20 - Moema - Cep 04084-040 - São Paulo/SP
Tels.: (011) 241.6667 - Fax: (011) 241.6667



Como as Coisas Funcionam

Uma viagem ao mundo mágico das máquinas, invenções e tecnologias

Você é daqueles que já passou horas debruçado sobre os livros só para descobrir quem foi o inventor da máquina fotográfica? Ou quase quebrou a cabeça tentando entender o funcionamento do microondas?

Foi pensando nisso que a Globo Multimídia criou o CD-ROM interativo *"Como As Coisas Funcionam"*, o 1º fascículo de uma série de 12 volumes que serão lançados no mercado, para curiosos de todas as idades.

O programa é a versão brasileira do título *"The Way Things Work"*, editado pela inglesa Dorling Kindersley, baseado no livro de David Macaulay, que vendeu mais de 2,5 milhões de cópias.

O software mostra como é divertido, gostoso e fácil estudar o mecanismo de mais de 200 invenções e descobertas científicas através de ricas ilustrações animadas. O CD-ROM possui 1.500 janelas diferentes, mais de 1.000 ilustrações, 60 minutos de áudio, 70 mil palavras e mais de 300 animações.

O usuário, durante toda a sua exploração, terá a companhia do Grande Mamute Peludo que o ajudará a entender os princípios das ciências e

associá-los ao funcionamento das máquinas; a consultar uma linha do tempo para descobrir a época de cada invenção e ainda, assistir a 20 desenhos animados "estrelados" pelo Mamute.

O cenário do software é uma Oficina, onde se encontram quatro menus: *Máquinas*; *Princípios da Ciência*;

História e *Inventores* que podem ser usados a qualquer momento. Em todos os menus existe o recurso hipertexto, que ao ser acionado, traz a definição da palavra e / ou dos assuntos relacionados a ela. *"Como As Coisas Funcionam"* além de utilizar hot links, trabalha com áreas sensíveis ao mouse, que modificam a flecha do

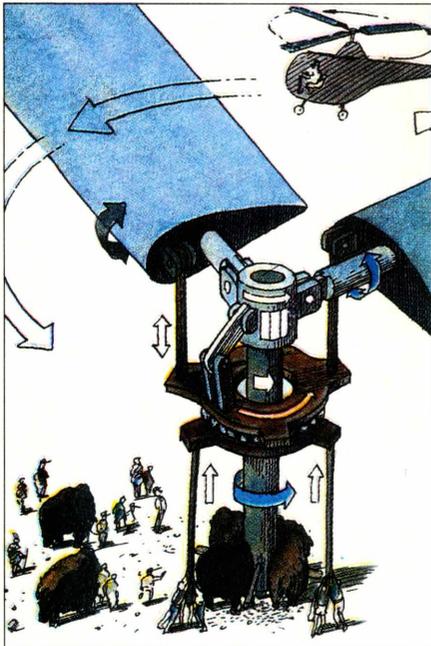


Imagens disponíveis no site *Live from Antarctica*

cursor em "mãozinha", mostrando ao usuário que naquela área há alguma atividade.

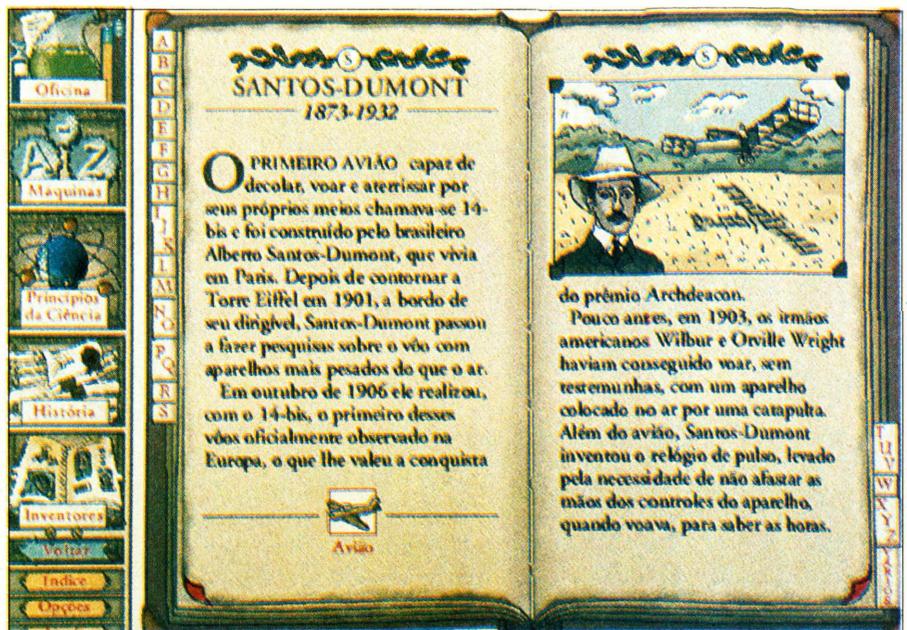
Antes de começar a navegar pelo CD-ROM, deve-se acionar o ícone "Ajuda" que mostrará como é fácil utilizar todos os recursos que a Oficina oferece.

Você ficará sabendo que em **Máquinas** existem 200 inventos catalogados em ordem alfabética. O ícone **Princípios da Ciência** segue a mesma regra, porém, não é preciso procurar pela ordem alfabética, pois a tela principal aparece com os nomes de certos fundamentos científicos. Na prateleira **História**, você poderá transitar por 5 períodos históricos e conhecer as máquinas inventadas em cada um deles. O ícone **Inventores** aparece em forma de livro com índice alfabético que pode ser consultado página a página ou pela letra inicial do nome do



inventor. Traz também, a biografia de todos os criadores cujas máquinas são descritas no software. No pé de cada página há uma janela com as invenções descobertas pelos cientistas pesquisados.

O programa também pode ser percorrido através do **índice**, que abrange todos os tópicos existentes no CD-ROM em 2 modos de pesquisa: em um você poderá digitar a palavra, o assunto ou o nome do inventor e, no outro, escolher uma das 1.800 sugges-



tões que aparecem na lista de A a Z que o produto traz.

"Como As Coisas Funcionam" permite que o usuário imprima ou copie para outro aplicativo qualquer tela

que aparece no programa. Sem dúvida, este CD-ROM é uma das melhores e mais divertida fonte de informação disponível em português. Não deixe de conferir! ■

Paloma Vega

Configuração Mínima

Micro: IBM ou compatível 386 SX ou maior
Memória RAM: 4 MB - Monitor: SVGA 256 cores
Drive: CD-ROM dupla velocidade
Sistema / ambiente operacional: DOS 3.1 / Windows 3.1 ou superior
Documentação: português - Software: português

DUKE NUKEM

Aficionados por multimídia prestem atenção! Está chegando ao Brasil Duke Nukem, primeiro jogo de sucesso da 3D Realms, que supera todos os games do estilo "Doom" em jogabilidade, humor e violência.

Duke, protagonista do jogo, possui todos os atributos e acessórios necessários para compor o clima violento e brutal que impera sobre Los Angeles do futuro, onde habitam diversos tipos de alienígenas sanguíneos.

Para combatê-los, Duke utiliza seu arsenal de pistolas, rifles, metralhadoras, lançadores de mísseis e lança chamas. Cada arma é útil para uma situação, logo, o usuário é obrigado a pensar antes de sair atirando. O jogo é verdadeiramente tri-dimensional, ou seja, pode-se ver o que está acontecendo em cima, em baixo, à direita e à esquerda do local onde você se encontra. O jogador irá lutar com aliens dentro de prédios, nas ruas, no ar e até debaixo d'água.



Duke Nukem possui quatro estágios de dificuldade que ajudam você a definir a intensidade do jogo. Possui um inventário que lhe permitirá usar cada item por completo ou apenas uma parte, por exemplo, caso a sua estiver pela metade, você pode usar 50% do Medkit, deixando o resto para ser usado depois.



No entanto, uma das maiores vantagens do Duke Nukem é a jogabilidade (até 8 pessoas ao mesmo tempo), mas também pode-se jogar de forma cooperativa ou no modo Death Matches. O toque estratégico do Death Matches foi adquirido através da utilização das cameras de vídeo- que permitem explorar áreas não conhecidas e espiar inimigos- das minas Laser-Tripped e dos hologramas.

O ambiente criado para o game é real e os objetos com os quais os usuários podem jogar são interativos.



O jogo possui tantos objetos e áreas secretas que você pode jogar mais de 100 vezes e provavelmente não terá visto tudo.

Se você é fã do estilo Doom, não deixe de experimentar este jogo. Não tenha dúvida que Duke Nukem lhe proporcionará horas e horas de pura diversão.

DICAS

Quer dar uma forçinha extra para Duke? Então digite:
 Modo Deus: DNKROZ
 Todas armas e itens: DNSTUFF
 Pular de fase: DNSCOTTY1X
 ("X" equivale à fase que você quer passar)

FICHA

Micro: 486
Espaço livre em disco: 13 MB
Memória RAM: 16 MB
Drive: CD-ROM
Sistema operacional: MS DOS 5.0 ou superior
Documentação: português
Software: inglês
Fabricante: 3D Realms
Categoria: ação

REBEL ASSAULT II

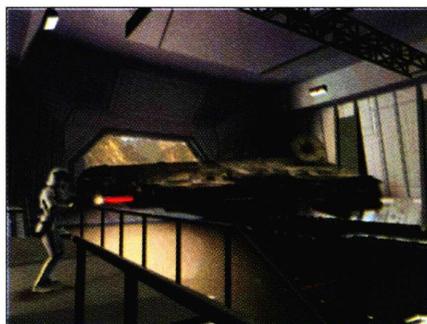


Ao contrário de sua primeira versão, Rebel Assault II tem uma história original, completamente diferente. Embora mantenha íntegro o mito da série, cronologicamente Rebel II acontece após a destruição da Estrela da Morte, o ápice do primeiro jogo, e antes da revanche do Lado Negro em O Império Contra-Ataca.

O usuário assume o papel de Rookie One, um piloto rebelde.

A história começa quando Rookie é encarregado de investigar estranhos desaparecidos na Nebulosa Dreighton, o equivalente galáctico do Triângulo das Bermudas.

Aparentemente o sumiço das naves e viajantes espaciais parece ser consequência de turbulências ou tempestades ou ainda obra dos esquadrões fantasmas formados por pilotos desaparecidos na Guerra Clônica. A medida que a história progride, vai ficando mais claro que de alguma forma o Império é respon-



sável pelos misteriosos desaparecimentos e que um novo plano está sendo traçado para acabar com a Aliança Rebelde. O que mais deverá agradar o usuário, são os dois veículos extras desta nova versão. Além de pilotar as caças X-Wing, Y-Wing e B-Wing, eles poderão comandar a nave exclusiva de Hans Solo, a Millenium Falcon e uma das motos voadoras do filme O Retorno de Jedi.

Rebel Assault II inclui também algumas missões que acenam o jogador contra os soldados do Império e uma série de ameaças de inimigos baseado no solo. Este tipo de combate corpo a corpo também está presente no primeiro jogo, mas agora vem com novas características como escudos de defesa, e mais liberdade de movimento. Quanto as missões, são quinze e acontecem em três cenários de ação: combates com os Stormtroopers (tropas do Império) dentro de uma base imperial, mano-

bras de vôo como as missões de treinamento do Rebel I e um combate de dentro cockpit, parecido com o do jogo anterior. Ainda como no primeiro, além do exército imperial, o jogador terá em seu caminho os famosos campos de asteróides e campos minados. A vantagem é que o usuário poderá sincronizar o nível de dificuldade de acordo com sua habilidade e salvar o progresso do jogo ao final de cada nível.



FICHA

Micro: 486/50 Mhz

Espaço livre em disco: 1 MB

Memória RAM: 8 MB

Monitor: VGA 256 cores

Drive: CD-ROM dupla velocidade

Sistema operacional: MS DOS 6.0

Documentação: português

Software: inglês

Categoria: ação

Fabricante: LucasArts

HIGH SEAS TRADER



A história se passa no séc XVIII, onde o jogador assume o papel de um mercador que percorre o mundo comprando e vendendo especiarias. Parece fácil, mas o mercador do High Seas Trader é um nobre que procura recuperar a honra da família e sua meta é atingir o primeiro lugar no ranking da comunidade internacional dos mercadores. Para isso, terá que começar como mascate, até se tornar visconde, o grau mais alto da hierarquia. Para reconquistar o título de nobre o jogador precisa zelar por seu navio e montar uma sólida estratégia de negócios. Deve visitar tabernas em busca de soldados e marinheiros, fazer boas compras e encontrar o melhor porto para vender suas mercadorias. O jogador deve estar preparado para aos ataques de navios piratas e ter cuidado para não desembarcar em regiões atacadas por pragas, pois elas podem acabar com toda tripulação. Com uma boa visão de negócios e sorte, as viagens vão gerando recursos suficientes para o jogador adquirir barcos novos e mais velozes, com os quais ele poderá comemorar o título de visconde antes do séc. XIX chegar. Possui gráficos 3D, perspectiva em primeira pessoa e um tutorial que traz a história das rotas de comércio dos séc. XVII e XVIII.

FICHA

Micro: 386 SX

Espaço livre em disco: 5 MB

Memória RAM: 8MB

Monitor: VGA

Drive: CD-ROM

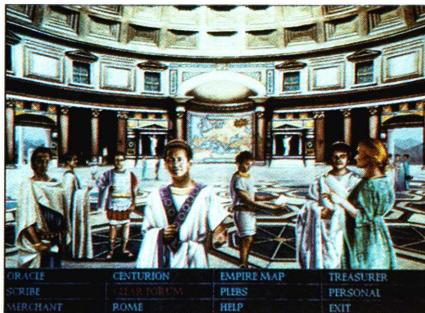
Sistema operacional: MS-DOS

Documentação: Inglês

Software: Inglês

Fabricante: Impressions

CAESAR II



Este CD-ROM foi indicado como o jogo de estratégia do ano pela Computer Gaming World e ganhador do Golden Triad Award, concedido pela Computer Game Review. No começo do jogo, o usuário é apenas o governador de Latium, a única província além de Roma. A tarefa do jogador será ampliar o império, criando novas e bem sucedidas províncias. Caso você tenha construído um "bairro" agradável, novas casa surgirão. A primeira província pode compreender várias cidadezinhas isoladas e até tribos independentes. O usuário começa do nada e terá que criar moradias, fornecer água, alternativas de lazer, segurança, fixar impostos, ou seja, todos os recursos que permitam levar a diante seus planos ambiciosos. Esses planos poderão ser adiados caso haja uma invasão dos bárbaros ou se a natureza não colaborar. Para atingir seu objetivo, o jogador deve administrar os assuntos internos

TEK WAR

Ambientando na cidade de Nova Los Angeles daqui a cinquenta anos, o jogador tem por missão eliminar os TekLords e exterminar o tráfico da Tek, uma droga que causa a dependência e que está destruindo a população da cidade. O personagem do jogo é um detetive da Cosmos, agência de elite da cidade, chamado Walter Boscon que aparece em vídeos antes e depois de cada missão. O usuário terá que desvendar enigmas e estratégias dos traficantes; usar equipamentos e armas hightec como os revólveres Orlow 34-S e DBK e acabar com o sindicato do crime. O CD-ROM possui todos os ingredientes necessários de um jogo de ação: gráficos realistas em 3D e pers-

de sua província e ser aprovado em 4 aspectos: paz; cultura; prosperidade e império. Se o jogador conseguir a média mínima em cada categoria será promovido e poderá anexar outra província ao seu território. Isso acontecerá sucessivamente caso o jogador consiga melhorar a qualidade de vida e a economia das províncias necessárias para ser coroado o novo imperador de Roma. Este número varia de acordo com o nível de perícia estipulado no início do jogo (level skill).

O usuário deve também estar preparado para a derrota. Caso ele não consiga atender os padrões exigidos pelo Império, perderá o posto de governador da província, além de enfrentar a fúria do legítimo Ceasar.

Ceasar II traz gráficos, belas animações, interface bastante intuitiva, tutorial on-line completo e um tempo maior de jogo.

FICHA

Micro: 386 DX/33 Mhz

Espaço livre em disco: 26 MB

Memória RAM: 4MB

Monitor: SVGA 256 cores

Drive: CD-ROM

Sistema operacional: MS-DOS 5

Documentação: Inglês

Software: Inglês

Fabricante: Impressions/Sierra

pectiva em primeira pessoa. Tudo isso com uma adventure que permite o jogador coletar dicas. O jogo é baseado na obra de William Shatner que participa no jogo dando vida ao personagem Walter Boscon. O roteiro é extremamente fiel às obras anteriores.

FICHA

Micro: 486 DX/50 Mhz

Espaço livre em disco: 47 MB

Memória RAM: 8MB

Monitor: SVGA

Drive: CD-ROM

Sistema operacional: MS-DOS 5

Documentação: Português

Software: Inglês

Fabricante: Intracorp/Capstone

3D ULTRA PINBALL

Este CD-ROM simula com perfeição máquinas e jogos de fliperama. Possui imagens tridimensionais, gráficos e 3 cenários diferentes, onde o usuário pode jogar com 3 ou 5 bolas. O cenário "Colony" é o mais fácil e o que mais se parece com as máquinas de fliperama. A máquina "Mine" exige um pouco mais de habilidade, pois as bolas tem que percorrer um cenário cheio de túneis. 3D Ultra Pinball pode ser jogado por 4 pessoas.

FICHA

Micro: 486 DX/33 Mhz

Memória RAM: 4 MB

Monitor: SVGA 256 cores

Drive: CD-ROM

Sis. operacional: Windows 3.1 e Windows 95

Documentação: Inglês

Software: Inglês

Fabricante: Sierra

TORIN'S PASSAGE



Chegou às lojas de todo o Brasil, a versão em português do jogo *Torin's Passage*, um dos maiores sucessos do gênero "adventure" produzido pela Sierra, cujo criador é o irreverente humorista e designer Al Lowe (o mesmo da série pastelão erótica Leisure Suit Larry).

O game conta a história de um tennager de 16 anos, de nome Torin, que mora em Strata, um planeta formado por cinco mundos. Um belo dia os pais do garoto evaporam, vítimas de um encanto lançado por uma feiticeira má. Torin jura encontrar a bruxa para assim, poder libertar seus pais, porém a única pista que possui é o nome dela. O que torna o jogo interessante é como a história se desenrola, um mundo dentro do outro, como se você descascasse uma cebola do tamanho de um planeta e a cada camada encontrasse uma nova e diferente civilização. Cada mundo possui pistas curiosas e enigmas intrigantes. É surpresa atrás de surpresa e com finais inimagináveis. Nunca uma aventura é igual à outra, mesmo que o usuário jogue várias vezes. Não existe uma seqüência linear. Os cenários pintados à mão, a qualidade do filme e a trilha

sonora do *Torin's Passage* são de altíssima qualidade. Isso sem contar com a animação super colorida e as piadas subversivas. Apesar da sofisticação, o *Torin's Passage* é fácil de ser jogado. Possui recursos que dão muito mais graça à aventura, por exemplo, os botões de retrocesso e avanço. O primeiro serve para rever alguma cena divertida que passou rápida demais, já o outro serve para adiantar seqüências de animações que já foram vistas e que não são interativas. Mesmo jogando com outra pessoa, cada usuário vive uma situação completamente diferente do outro. Não perca mais tempo. Embarque já nesta aventura!

FICHA

Micro: 486 DX

Memória RAM: 8MB

Monitor: SVGA 256 cores

Drive: CD-ROM

Sis. operacional: Windows 3.1 e Windows 95

Documentação: português

Categoria: aventura

Fabricante: Sierra

THE LAST DYNASTY

Um jogo que mistura ação, aventura e estratégia, com cenários perfeitos e efeitos especiais alucinantes,



The Last Dynasty tem como personagens principais Mel e Dok, dois adolescentes de subúrbio, que têm um contato imediato de quinto grau, pegam carona em um UFO e são recrutados para as forças interestelares do planeta SYMEST 4. A bordo desta nave, a não sei quantos anos luz de suas casas, eles terão que enfrentar alienígenas verdadeiros, membros de uma força maligna e impiedosa chamada Iron.A favor deles, somente a experiência adquirida dos jogos de fliperama. *The Last Dynasty* acontece em tempo real, tem telas em 3D e gráficos detalhados. Neste jogo o usuário pode personalizar a cabine de sua nave, deixando disponíveis informações sobre o inimigo, velocidade e pontuação. Estes dados podem ser fornecidos em forma de gráficos, tabela e percentuais. Outro detalhe interessante é que o computador de bordo alimenta o usuário com informações sobre o inimigo, posição do volume de armamento etc. Mostra também mapas detalhados dos planetas vizinhos e aponta satélites e espaço naves que estão ao redor do jogador.

FICHA

Micro: 486 DX 33 Mhz

Espaço livre em disco: 4MB

Memória RAM: 8 MB

Monitor: SVGA 256 cores

Drive: CD-ROM - 2x

Sistema operacional: Windows 3.1 e Windows 95 compatível

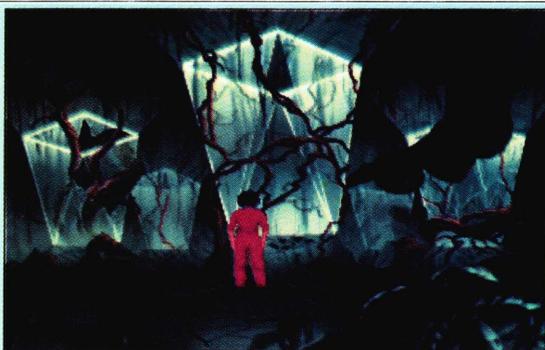
Documentação: português

Software: inglês

Fabricante: Sierra

THE DIG

The Dig começa com uma missão espacial em futuro próximo, comandada por Boston Low, um astronauta veterano. Low, Ludger Brink, um geólogo alemão e Maggie Robbins, uma repórter da NASA, tem um objetivo: desviar um enorme



asteróide que está em rota de colisão com a Terra. O plano da NASA para a equipe cumprir a missão é audacioso, pois eles deverão implantar pequenas cargas nucleares em pontos estratégicos da superfície do asteróide e acioná-las para lançar o asteróide em uma órbita estável ao redor do sol. A primeira parte da missão é completada com êxito.

Mas se fosse só isso, The Dig não teria a menor graça.

Com o asteróide desviado de sua rota, a equipe volta para explorá-lo por conta própria.

A idéia era apenas coletar algumas amostras e retornar a Terra, mas o asteróide não se tratava apenas de uma simples rocha. Os três aventureiros encontram passagens abertas na rocha e câmaras que não podiam ter sido criadas naturalmente.

Encontram também um quebra-cabeças geométrico e não resistem a tentação de encaixar as peças.

O quebra-cabeças ativa um dispositivo alienígena e o asteróide revela sua verdadeira identidade, transformando-se numa enorme nave espacial, a uma velocidade espantosa, levando os três exploradores para ou-

tro mundo. Assim, o asteróide era uma nave alienígena encarregada de encontrar uma raça com inteligência suficiente para ativá-la.

Eles conseguiram. Como? Isso só o jogador poderá responder! Apesar da trama complexa e intrigante, The Dig não é um jogo difícil. O usuário vai encontrar um novo sistema sensível ao contexto que escolhe a ação mais indicada para determinada situação. Mistura imagens bidimensionais com tridimensionais geradas digitalmente, tem efeitos surpreendentes de iluminação e não utiliza recursos de vídeo.

FICHA

Micro: 486 DX2/66 Mhz

Espaço livre em disco: 1MB

Memória RAM: 8 MB

Monitor: VGA 256 cores

Drive: CD-ROM - 2x

Sistema operacional: MS DOS 6

Documentação: legendado

Software: inglês

Categoria: aventura

Fabricante: Lucas Arts

administração do jogador. Se o usuário conseguir atender as necessidades de energia de uma região, ganhará outro território para explorar e caminhar rumo ao poder da indústria energética mundial.

O sucesso vai depender de como o jogador e seus adversários vão utilizar as fontes de energia como: o óleo; gás natural ou carvão, que trarão dinheiro rápido mas que não vão durar para sempre, logo, é bom não depender exclusivamente delas.

Para decidir quais os tipos de usinas são mais adequadas, o CD-ROM oferece equipes de pesquisa e sondagem de solo, que levantam informações sobre o local, propondo alternativas de energia disponíveis para cada região.

Com o tempo o usuário precisará desenvolver outras técnicas para obter energia e investir os lucros em pesquisas e desenvolvimento. Tudo isso sob o fogo cruzado dos concorrentes e um mundo com diversas mudanças políticas e econômicas.

Para vencer, o jogador não pode ter pressa, pois o jogo termina depois de cem anos ou quando apenas uma, das quatro Power House continue operando. Se mais de uma Power House tiver resistido, vencerá aquela que tiver melhor saúde financeira. Os usuários devem manter ainda, relações diplomáticas com o governo e tentar comprar empresas concorrentes, ou seja, agir igual às Power Houses de verdade.

POWER HOUSE

Este jogo transforma o usuário em um alto executivo da indústria energética, cuja tarefa é comandar uma mega corporação, (Power House) e disputar com outras 3 o domínio mundial do setor.

A disputa é acirrada e a escolha do vencedor fica por conta das Nações Unidas, que avaliará a



FICHA

Micro: 386 SX

Espaço livre em disco: 11MB

Memória RAM: 4 MB

Monitor: VGA 256 cores

Drive: CD-ROM

Sistema operacional: MS DOS 5

Documentação: Inglês

Software: inglês

Categoria: aventura

Fabricante: Impressions/Sierra

SHIVERS

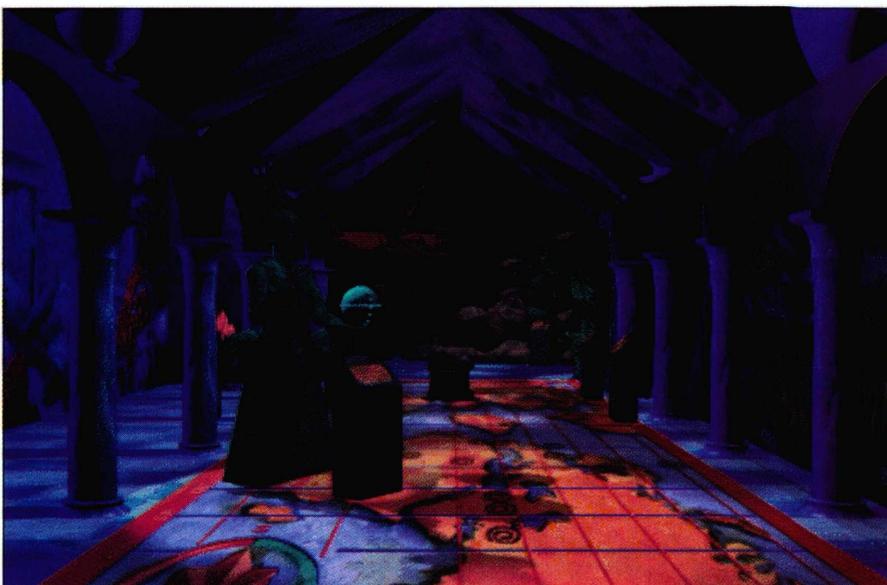
Criado por Marcia Bates e com a colaboração de Roberta Willians (de Phantasmagoria e King's Quest), Shivers segue a tradição das grandes histórias de terror e oferece mistérios, intrigas e um suspense incansável, numa adventure em primeira pessoa, maravilhosos cenários 3D e música e efeitos sonoros de dar calafrios. O jogo começa com o usuário trancado dentro de um museu infestado de espíritos malignos e loucos para roubar a alma do primeiro que aparecer. Por que? Tudo começou com o professor Winddenot, um arqueólogo famoso, que tinha expostas suas descobertas nos principais museus do mundo. Mas o professor começou a envelhecer e ficar meio maluco e acabou construindo um museu para abrigar as descobertas que nenhum outro museu queria expor. Neste lugar ele mantinha ossos de animais que outros cientistas afirmavam nunca ter existido, objetos amaldiçoados por religiões antigas e outros que ele alegava ter obtido em cidades perdidas.

Esse museu nunca foi aberto ao público e durante anos, ninguém teve curiosidade de visitá-lo, até que uma noite, dois jovens aventureiros invadiram o museu e desapareceram.

O professor também nunca mais foi visto e ninguém, até o jogo começar tinha entrado novamente no museu para tentar descobrir o misterioso sumiço dos jovens.

Isso quer dizer que você foi o escolhido para tentar desvendar esse mistério. O mínimo a ser feito, será derrotar os fantasmas.

A vantagem é que o fluxo do



jogo não é linear e o usuário não precisa ficar tentando solucionar um mistério, se resistir aos gritos, gemidos e lamentos, pode explorar outras salas e depois voltar para os enigmas ainda não resolvidos.

Mesmo que o usuário saia vivo do museu, comemorando a vitória, ele pode começar novamente e encontrar novos desafios, pois ao sair do jogo, os quebra-cabeças se transformam, os objetos mudam de lugar e os espíritos se reagrupam em outros locais para novamente surpreender o jogador.

FICHA

Micro: 486 DX

Espaço livre em disco: 1MB

Memória RAM: 4 MB

Monitor: SVGA

Drive: CD-ROM

Sis. operacional: Win'3.1 e Win'95

Documentação: Inglês

Software: inglês

Categoria: aventura

Fabricante: Sierra

FRONT LINES

Front Lines se baseia no jogo de tabuleiro War, ou seja, é um CD-ROM de estratégia militar que oferece ao usuário todas as forças de um exército equipado para enfrentar o ano 2020. Possui um arsenal de armas potentes, tanques de guerra com grande poder de fogo, lança mísseis e tanques anfíbios. Porém, o inimigo possui os mesmos benefícios tecnológicos, tornando tudo igual para ambas as partes. Tanto o jogador como o adversário possuem 15 movimentos de ataque e a vitória será daquele que tiver traçado a melhor estratégia. O game possui 3 níveis de dificuldade. Cada um deles oferece 4 missões fáceis, 12 de dificuldade mé-

dia e 17 batalhas difíceis. As batalhas podem acontecer em uma ilha, canal ou em alto mar e possuem um ou mais objetivos. O jogador deve mover suas unidades até conseguir realizar o objetivo proposto, ao mesmo tempo que impede o adversário cumprir os dele.

FICHA

Micro: 386 SX

Espaço livre em disco: 8 MB

Memória RAM: 4 MB

Monitor: SVGA

Drive: CD-ROM

Sis. operacional: MS DOS 4

Documentação: Inglês

Software: inglês

Fabricante: Impressions/Sierra



ONDE ENCONTRAR

ENDEREÇOS

Rosa & Arrais Assessoria

R. Goro Yoshida, 95
São Paulo - SP Cep 05635-080
Fone: (011) 842-8828

Microsoft

Av. das Nações Unidas, 17891
7º and.- São Paulo - SP Cep 04795-100
Fone: (011) 5514-7100

Byte & Brothers

Av. Angélica, 745 cj.94
São Paulo - SP Cep 01257-200
Fone: (011) 66-3388

Medialab

R. Goethe, 6
Rio de Janeiro - RJ Cep 22281-020
Fone: (021) 537-3371

ABES

Av. Brig. Faria Lima, 1766 - 3º and.
São Paulo - SP Cep 01452-000
Fone: (011) 815-1260

Sun Microsystems

R. Verbo Divino, 1488 - 7º and.
São Paulo - SP Cep 04719-904
Fone: (011) 524-8988

Off Shore

R. do Rócio, 267
São Paulo - SP Cep 04552-000
Fone: (011) 822-2336

S2 Comunicação Integrada

R. Silvia, 110 5º and.
São Paulo - SP Cep 01331-030
Fone: (011) 822-2336

Globo Multimídia

R. Domingos Sérgio dos Anjos,
277 - 1º and.
São Paulo - SP Cep 05136-170
Fone: (011) 836-7033

Positivo Informática

R. Francisco Rocha, 1657
Curitiba - PR Cep 80730-390
Fone: (041) 336-3838

Fenasoft Feiras Comerciais

R. Hungria, 674 (filial S.Paulo)
São Paulo - SP Cep 01455-904
Fone: (011) 815-4011

Fuji Photo Film do Brasil

Av. Vereador José Diniz, 3400
São Paulo - SP Cep 04604-901
Fone: (011) 536-4999

Edisa Hewlett-Packard

R. Aruanã, 125 - Tamboré
Barueri - SP Cep 06460-010
Fone: (011) 726-8000 (suporte)

STI

Av. 9 de julho, 3147 - cj 121
São Paulo - SP Cep 01407-000
Fone: (011) 889-0075

MAX CD Canal 8 Multimídia

R. General Jardim, 482 - 2º and.
São Paulo - SP Cep 01223-010
Fax: (011) 256-6273

Ática Multimídia

R. Barão de Iguape, 110
São Paulo - SP Cep
Fone: (011) 277-4146

RS Oficina de Arte

Av. Cláudio Franchi, 659
São Paulo - SP Cep 05633-000
Fone: (011) 842-0938

Editora Expoente

Rod. Deputado João Leopoldo
Jacomel, 12485
Pinhais - PR Cep 83302-000
Fone: (041) 366-2025

PC NET CD

É uma publicação



Produzida pela

INFORPRINT

Price
Editora e Gráfica

Diretor Presidente
Hercílio de Lourenzi

Diretor Executivo
Marcial Godoy

Editora Chefe
Ana Basile Sampaio

Redação
Paloma Vega
Silvana Lotaif Goglio

Editor de Arte
Roberto Gomes

Diagramação
Carlos Gonçalves

Pesquisa
Valmir Forte

Gerente Administrativo
Nilson Luis Festa

Gerente Gráfico
Jamil de Almeida

Colaboradores
Eri Yoshiy
Miriam Tibiriça
Ana Paula Diniz
Haydee Eloise Ribeiro
Vera Kintanilha
Vera Lúcia P. Moraes

Colaboração Especial
Banca Cidade Jardim
Fone: (011) 212-7121

Publicidade

Luiz Antônio de Assis Gomes
Tel. (011) 266-3166

Bureau: First Line

imp. ARTHY

Distribuição: DINAP

Editora Escala - R. Estela Borges Morato, 573
Tel.: (011) 266.3166 - Bairro do Limão
São Paulo SP - Cep 02722-000

Editora Inforprint Price - Rua Mucajaj, 20
Tel.: (011) 241.6667 - Fax.: (011) 543.3588
Moema - São Paulo - SP Cep 04084-040

O TERROR

ESTÁ POR UM FIO.



DISQUE:

0900 789 089

**LIGUE E APAGUE A LUZ.
(SE VOCÊ TIVER CORAGEM.)**

Venha para o lado negro da comunicação. Disque *Terror Por Um Fio*, a linha para quem gosta de emoções fortes. Você vai ser sugado pelas trevas, e entrar em ligação direta com as profundezas. Mas cuidado, porque quem entra na linha corre o risco de jamais conseguir voltar. Ponha o

24h por dia, 7 dias por semana.
Apenas R\$ 2,95 por minuto.

telefone sobre uma bíblia antes de ligar. Alho, crucifixo e água benta também são recomendáveis. Desaconselhado para cardíacos e ultrasensíveis. Não nos responsabilizamos por chamadas feitas à meia-noite. Essa é uma ligação direta e radical com o submundo da Transilvânia.

TERROR POR UM FIO



— STI —

**O BBS mais interativo do país!!
ONLINE COM A
INTERNET**

BBS : (011) 884 2446

Telesuporte: (011) 889 0075
em horário comercial.

**O
MUNDO
ESPERA SUA
LIGAÇÃO.**

**O STI está online com a
INTERNET para oferecer
a você os incríveis serviços
da maior rede de computadores
do mundo.**

**24
HORAS NO AR.**