DIGERATI tech

PERFORMANCE MÁXIMA

PC MAX

COMPLETO E EXCLUSIVO:
SMARTSTORE.BIZ
Construa sua loja virtual sem programar nada!



CONVERSANDO COM TODO O MUNDO
Testamos os principais
INSTANT MESSENGERS

COMPLETO E EXCLUSIVO:
CINEMA 4D
CRIE UM MUNDO EM 3D
Conheça o modelador usado pelos profissionais do cinema

No CD: Manual completo e tutoriais exclusivos!

UML
A linguagem de modelagem de dados mais usada em todo o mundo

No CD: Ferramentas completas para facilitar a sua programação

EXCLUSIVO!
POSEIDON COMMUNITY EDITION
Ferramenta profissional para modelar seus dados



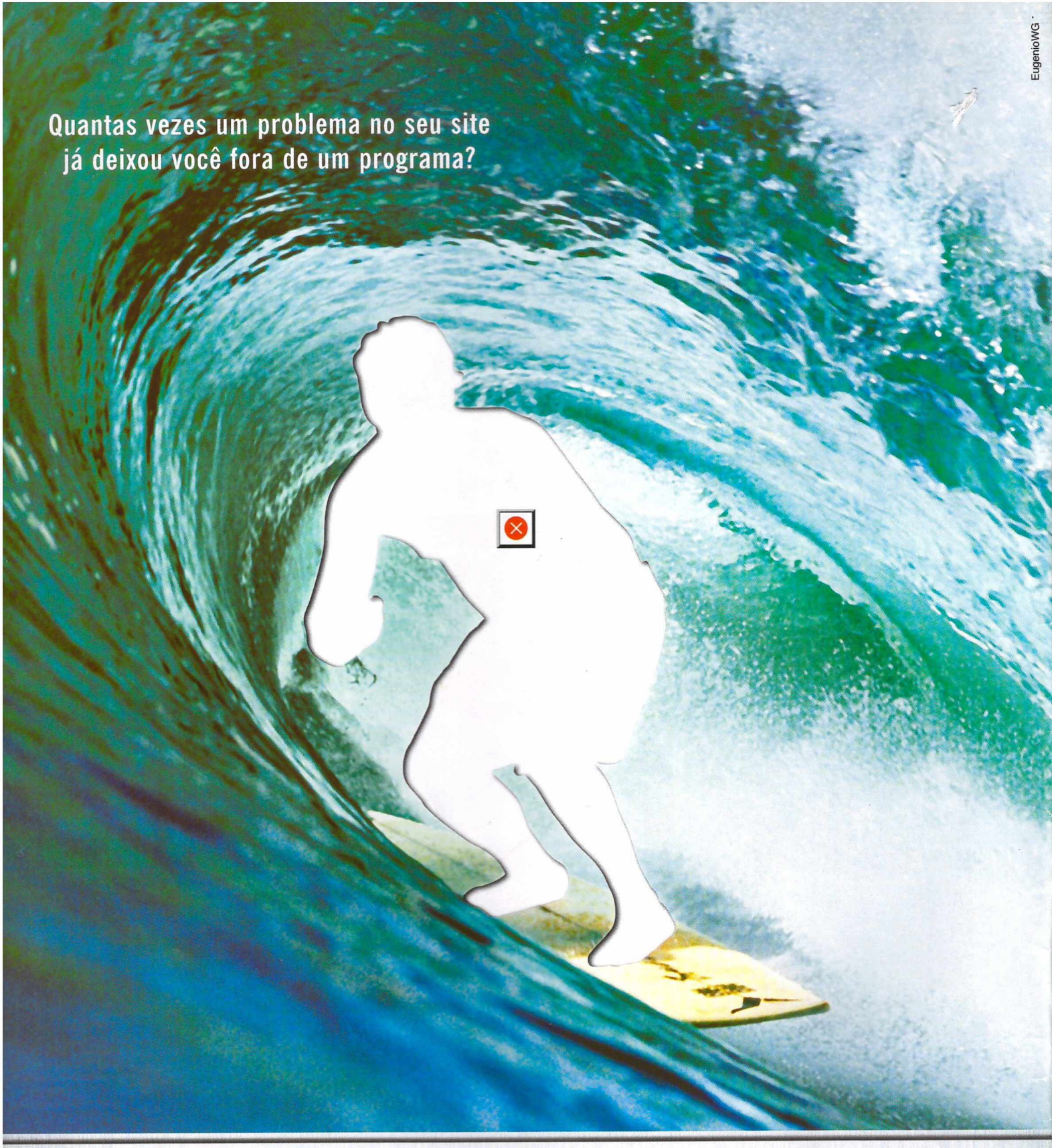
COMPLETO E EXCLUSIVO:
WINDOWS E INTERNET WASHER
LIMPEZA GERAL
Deixe seu PC mais rápido removendo arquivos desnecessários e limpando tudo o que não interessa

RODA DIRETO DO CD:
BBC LNX
Distribuição completa com kit de acesso a redes e Internet, ferramentas de manutenção e muito mais

ENTREVISTA:
AMD
LIGANDO O PASSADO E O FUTURO
AMD aposta no 64 bits sem esquecer os computadores de 32

VEJA MAIS NO VERSO

ISSN 1677-4493 – Ano 2 – Número 2
9 771677 449003 02
R$ 11,90
www.digerati.com



Aproveite suas horas de folga sem se preocupar com hosting. A LocaWeb oferece backup diário para maior segurança, link de 1Gbps com a Embratel e suporte via help desk, chat, telefone ou pager – 7 dias por semana, 24 horas por dia. Com a LocaWeb seu site está sempre disponível, e você também.
Liderança e inovação: .Net, EJBs (JBoss), Interbase, Linux, Windows, MySQL 4.0, MS SQL Server, ColdFusion, Comércio Eletrônico e outros.

Reconhecimento de Voz – atendimento telefônico automatizado a custo acessível.

LOCAVOZ BY LOCAWEB

Produtividade, segurança e economia na administração de e-mails.

LOCAMAIL BY LOCAWEB

Servidores Virtuais e Dedicados Gerenciados – robustez e segurança para a sua aplicação Web.

LOCAWEB iDC INTERNET DATA CENTER

Hospedagem compartilhada e semidedicada para sites que precisam de segurança e qualidade.

LOCAWEB HOSPEDAGEM DE SITES

SOLUÇÕES COMPLETAS EM HOSTING.

São Paulo: (11) 3049 1166 - Outras localidades: 0800 555932. Acesse www.locaweb.com.br/pcbrasil

Parece que os crackers brasileiros conseguiram o que queriam: estão sendo reconhecidos em todo o mundo como os mais ativos e perigosos. Uma recente reportagem do New York Times, o mais importante jornal do planeta, não deixa margens a dúvidas. O problema é: o que o Brasil vai fazer quanto a isso?

A grande questão está no âmbito legal. O nosso País é um dos poucos com acesso em massa à Internet que ainda não tem uma legislação específica sobre o tema. O Congresso está trabalhando para resolver essa questão, mas tudo irá depender da qualidade do texto que será aprovado. Como sabemos, nossos deputados não são experts no assunto. Na verdade, ainda não se sabe no que a maioria deles é expert...

Mas uma coisa é certa: se a primazia do Brasil na área de cracking tem o seu lado negativo, também aponta para um futuro promissor. A habilidade demonstrada por quem invade (geralmente adolescentes) é a mesma que o profissional de segurança terá que utilizar, ao trabalhar no setor produtivo. Quem sabe isso não indique um Brasil com grande potencial em mão-de-obra especializada em tecnologia?

Mas vamos falar do conteúdo desta edição, na qual deixamos um pouco o tema segurança de lado para falar de outros assuntos não menos interessantes. No CD, pacotes especiais sobre UML, a linguagem mais usada para modelagem de dados, e banda larga (para você finalmente desfrutar de uma conexão digna desse nome). Temos ainda programas completos para criar gráficos 3D e entrar no universo do e-commerce sem complicações.

Na revista, confira a comparação definitiva entre o Microsoft Office e o OpenOffice, as duas principais suítes para escritório do mercado. E ainda: tutoriais sobre C#, Linux, Delphi e VB, além de uma entrevista exclusiva com os executivos da poderosa AMD. É hora de parar de papo e começar a leitura. Boa diversão!

O Editor

Atendimento ao leitor
Fone: (11)3217-2626 (9h às 21h) – suporte@digerati.com.br
Marcos Raul, Eduardo Rodrigues, Rodrigo França, Thiago Sobrinho
Atendimento de vendas
Fone: (11) 3217-2600 – vendas@digerati.com.br
Luana Aguiar, Helky Campos e Samara Assi

Revista PC Max

Editor
Marcelo Barbão *(mbarbao@digerati.com.br)*
Editor assistente
Maurício Martins *(mauricio@digerati.com.br)*
Redatores
Bruno Cesar, João Marinho e Fernando Wiek
Arte
Helber Bimbo, Marina Fiorese, Andreza S. Francisco, Andressa Nozue
Revisão
Elizabeth Paik, Sílvia Almeida e Eliane Escobar
Departamento Multimídia
Design e Programação: Alexandre Diniz
Conteúdo: Juliano Barreto, João Henrique e Marcelo Quiñónez
Vídeo: Felipe Madureira
Departamento de Internet
Tarcila Broder, Carlos Sivalli Ignatti e Aleksandro Botelho

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

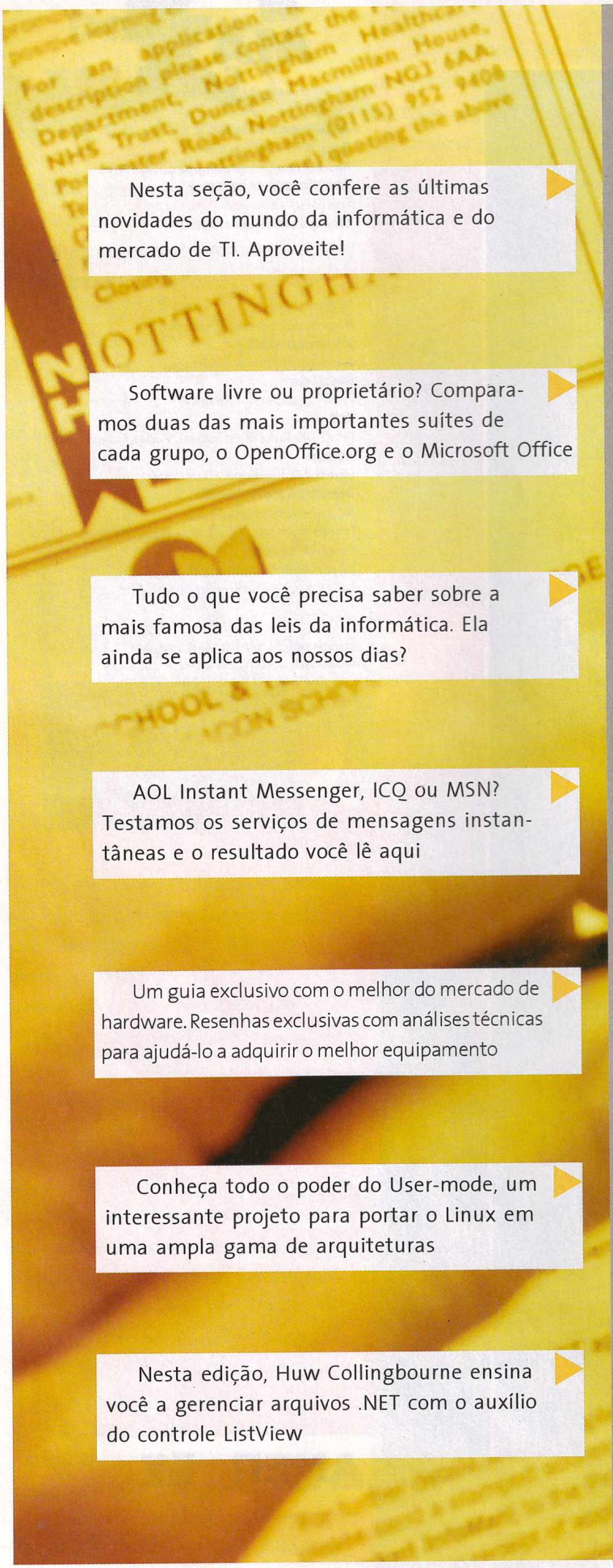
Mais uma publicação da DIGERATI especialista na comunidade digital digerati.com

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

Diretores
Alessandro Gerardi – (gerardi@digerati.com.br)
Luis Afonso G. Neira – (afonso@digerati.com.br)
Alessio Fon Melozo – (alessio@digerati.com.br)
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari – (rene@digerati.com.br)
Representante Comercial no E.U.A.
Multimedia, Inc - Tel. + 1-407-903-5000 Ext.222 Fax + 1-407-363-9809
Fernando Mariano – (info@multimediausa.com)
Marketing
Érica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins
Assessoria de imprensa
Simone Siman – (siman@digerati.com.br)
Recursos Humanos
Viviane Cardoso – (viviane@digerati.com.br)
Logística de Produção
Pierre Abreu – (pierre@digerati.com.br)
Tecnologia da Informação
Tadeu Carmona – (tadeu@digerati.com.br)

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

ANER www.aner.org.br IVC



Nesta seção, você confere as últimas novidades do mundo da informática e do mercado de TI. Aproveite!

06 ▶ 09 PC News

Software livre ou proprietário? Comparamos duas das mais importantes suítes de cada grupo, o OpenOffice.org e o Microsoft Office

10 ▶ 13 Office

Tudo o que você precisa saber sobre a mais famosa das leis da informática. Ela ainda se aplica aos nossos dias?

14 ▶ 17 Lei de Moore

AOL Instant Messenger, ICQ ou MSN? Testamos os serviços de mensagens instantâneas e o resultado você lê aqui

18 ▶ 23 PC Teste

Um guia exclusivo com o melhor do mercado de hardware. Resenhas exclusivas com análises técnicas para ajudá-lo a adquirir o melhor equipamento

24 ▶ 27 PC Guide

Conheça todo o poder do User-mode, um interessante projeto para portar o Linux em uma ampla gama de arquiteturas

28 ▶ 30 WorkShop Linux

Nesta edição, Huw Collingbourne ensina você a gerenciar arquivos .NET com o auxílio do controle ListView

31 ▶ 33 WorkShop C#

34 ▶ 35
WorkShop AGS

Mais uma parte deste incrível tutorial que ensina a criar seu próprio game. Nesta edição, aprenda a construir personagens e objetos

36 ▶ 38
WorkShop Delphi

Parte final do nosso curso de Delphi. Aprenda a usar os controles na interface do toolkit do usuário Orpheus

39 ▶ 41
WorkShop VB

Saiba usar o Visual Studio 2003 para criar aplicativos exclusivos para PDAs em mais um tutorial sobre Visual Basic

42 ▶ 44
Perfil AMD

O futuro da computação é de 64 bits. Saiba como a AMD está investindo na novidade e prepare-se para ela

▶ 47
PC Artigo

Ser o melhor não é o bastante. Sidney Breyer dá valiosas dicas para o profissional que quer crescer no mercado de TI

48 ▶ 50
Guia do CD

Para você tirar o máximo proveito dos softwares de nosso CD-ROM, não deixe de ler este guia exclusivo

Longhorn dá as caras

Bill Gates finalmente apresenta sucessor do Windows XP



Não é de hoje que se ouve falar do Longhorn, a próxima evolução do Windows que, espera-se, deverá revolucionar o mercado de softwares. Pois a espera está chegando ao fim.

No fim de outubro de 2003, Bill Gates, presidente da Microsoft, finalmente apresentou, em caráter oficial, a primeira versão do novo Windows, cuja estréia no mercado está prevista para 2006.

Segundo Gates, Longhorn (ainda não se sabe se o nome será mantido) será o "maior lançamento da década, o maior desde o Windows 95". O anúncio foi feito em Los Angeles, durante a abertura da PDC, a conferência de desenvolvedores profissionais da companhia.

A principal mudança no Longhorn será a adoção de um novo padrão de armazenamento denominado WinFS (Windows Future Storage). Em conjunto com um mecanismo chamado Avalon, o WinFS deverá facilitar o trabalho de organização de arquivos. As pastas serão substituídas por metadados em XML (eXtensible Markup Language), o que deverá facilitar a busca por documentos relacionados a tópicos e projetos específicos. O WinFS é baseado na tecnologia Yukon, codinome para a própria versão do banco de dados SQL Server.

O Longhorn também deverá separar aplicativos e dados armanezados, permitindo que os últimos fiquem guardados no nível da plataforma em si, o que significa a possibilidade de acesso por outros aplicativos além daquele que o gerou.

A interface, que foi operada pelo gerente de produtos Hillel Cooperman, pareceu bem similar à das versões contemporâneas do Windows, mas algumas mudanças foram sentidas, como o acesso dos "Meus Documentos" a qualquer arquivo marcado com XML, em vez de uma pasta específica do HD. A Microsoft também usará uma nova tecnologia baseada em hardware no novo sistema operacional.

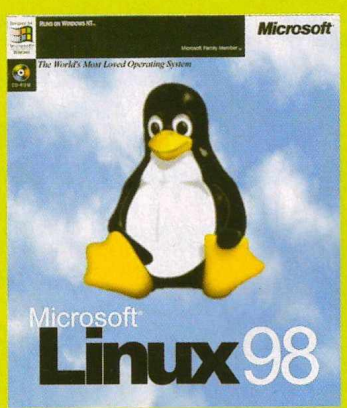
GNU Microsoft Linux?

Conferência de Software Livre no Brasil tem patrocinador ilustre

Surpreendendo muitos usuários da comunidade ligados ao software livre, a empresa conhecida por desenvolver o sistema operacional mais utilizado no mundo (sim, aquela de Bill Gates e Steve "Developers" Ballmer), resolveu patrocinar a conferência internacional de software livre no Brasil. O evento será realizado de 5 a 7 de novembro em Curitiba, Paraná, no centro de treinamento da Brasil Telecom e contará com o apoio de grandes empresas ligadas à tecnologia e de profissionais realmente capacitados, que entendem realmente o sentido do Free Software.

Esta não é a primeira vez que a Microsoft apóia o software livre ou Linux. Mesmo com declarações de seus desenvolvedores e empregados, que sempre procuram enfatizar o Linux e seus derivados, ficamos sem saber o que pensar sobre este fato, podendo até duvidar se o software proprietário realmente acabará no Brasil.

http://www.softwarelivrebrasil.pr.gov.br



Direito à privacidade

Senado americano criminaliza spam



Finalmente aconteceu. Agora, nos EUA, não haverá mais colher de chá para quem envia spams - e-mails comerciais e de propaganda não-solicitados e indesejados. O Senado americano aprovou, em outubro de 2003, uma lei que caracteriza o spam como crime e cria uma lista de registro para quem não quer receber as incômodas mensagens.

A lei foi aprovada por unanimidade - 97 votos a favor e nenhum contra - e se constitui na primeira ação concreta do Senado frente ao spam, que hoje representa metade do tráfego de e-mails na Web.

A nova legislação não criminaliza todos os e-mails não-solicitados, somente os fraudulentos ou os que têm "conteúdo ofensivo". De qualquer forma, esses dois grupos respondem por 65% dos spams que circulam na Internet.

Práticas como esconder a propaganda com cabeçalhos do tipo "re: your request" e e-mails que mostram produtos enganadores ou com ofertas

envolvendo pornografia poderão levar os spammers a ser condenados por até um ano de prisão e pagar multas que podem chegar a US$ 1 milhão.

O envio de mensagens para usuários que fizerem parte da lista de isenção está proibido, bem como práticas como o seqüestro de PCs para o repasse das mensagens. Usuários não-cadastrados na lista poderão receber e-mails de spammers, que poderão enviá-los até que o destinatário peça para parar.

Java mais robusto

Sun lança pacotes de soluções e implementa novas iniciativas para promover sua tecnologia

A Sun mostrou-se ainda mais agressiva na promoção de sua tecnologia Java no mercado de software. Durante o Sun Tech Days, que ocorreu entre os dias 28 e 29 de outubro na Câmara Americana de Comércio (Amcham), em São Paulo, a desenvolvedora apresentou estratégias revolucionárias que prometem conquistar clientes e programadores.

A primeira delas foi o lançamento dos Sun Java Systems, um novo conceito de produto que consolida, em seis pacotes de softwares, toda a linha de sistemas da empresa: Sun Java Enterprise System, Sun Java Desktop System, Sun Java Studio, Plataforma N1, Sun Java Mobility System e Sun Java Card System. A idéia é criar um portfólio completo e integrado de todas as soluções.

Os focos são diferentes. O Sun Java Enterprise System, por exemplo, traz dez serviços que abrangem identidade de rede, portais, comunicações, segurança e plataforma para Web services. Já o Java Destkop System traz uma solução completa para desktop com Linux, e-mail, calendário, softwares de parceiros, como o Macromedia Flash, aplicativos de produtividade e *otras cositas más*.

Outras iniciativas incluíram um novo programa de parceria, o iForce Sun Java System Partner Program, voltado para desenvolvedores e consultorias, com o objetivo de constituir um grupo altamente capacitado em soluções da linha Sun Java Systems, e a implementação de preços promocionais nos cursos de formação para os participantes do evento.

Israel abandona a Microsoft

Governo quer usar apenas OpenOffice.org

Israel, o fiel parceiro dos EUA e da economia liberal (ainda mais agora, sob um governo de direita), resolveu tomar uma medida que não deve agradar nada à maior potência do mundo. O país decidiu suspender todos os contratos com a Microsoft e deu a entender que a medida deverá ser mantida durante todo o ano de 2004. Além disso, o governo israelense já está estudando a adoção do pacote OpenOffice.org nos órgãos estatais.


mbkc kc m,hc \cb,v kvc

Essa é uma medida que vem sendo adotada por diversos países, nos últimos tempos, e é reflexo do desenvolvimento dos programas open source no mercado de softwares para escritório. Há pouco tempo, a Microsoft reinava absoluta nesse mercado. Hoje, as soluções livres conseguem desempenho bastante equivalente ao rival, com custo de implementação muito menor.

A adoção do OpenOffice em muitas nações desagrada em cheio a empresa de Bill Gates. Em primeiro lugar, porque o Office (e não o Windows) é a maior fonte de receita da Microsoft; em segundo, porque os órgãos de governo são os principais clientes da empresa.

Música pré-paga

Napster vende cartões para acesso a música digital

É fato. O Napster renasceu. Entretanto, o software que revolucionou a noção de entretenimento digital e atraiu a ira das grandes gravadoras está bem diferente, a começar pelo acesso "legalizado" - e pago - aos produtos que está disponibilizando.

Como reflexo da nova fase, a desenvolvedora de software Roxio Inc. anunciou que os interessados no (antes) popular serviço de música digital poderão comprar cartões pré-pagos para adquirir suas canções preferidas.

O cartão Napster sai por U$ 14,85 e dá direito a 15 downloads. A iniciativa busca atrair os jovens americanos que não têm cartão de crédito, eliminando uma importante barreira no mercado legalizado de música, segundo o atual presidente do Napster, Mike Bebel.



Sony lança disco ótico de 23 GB

O lançamento utiliza o formato Disco Profissional para Dados, que é apontado pela Sony como o substituto do disco Magnético-Ótico (MO) de 5.25 polegadas. O MO está no mercado há 15 anos e a versão de maior capacidade vendida pela empresa japonesa consegue gravar 9.1 GB por disco.

EMI se junta a serviço P2P

A gravadora anunciou que irá licenciar suas músicas para a companhia de compartilhamento de arquivos Wippit.

As assinaturas custam US$ 51 ao ano e dão direito ao acesso ilimitado a downloads e gravação de músicas em CD de aproximadamente 200 selos independentes.

Macintosh ganha novo sistema operacional

A Apple lançou a nova versão do Mac OS X com mais de 100 novos recursos. Entre os principais, está o Exposé, que utiliza a ferramenta gráfica Mac OS X Quartz e permite ao usuário visualizar todas as janelas abertas simultaneamente.

Mudanças no sistema

Microsoft confirma alterações no Windows e no Internet Explorer

Por causa de uma ação movida pela empresa Eolas por infração de direitos autorais em algumas partes do IE e do Windows, a Microsoft anunciou agora que fará mudanças na base do Windows e no browser que acompanha o sistema. A empresa promete as mudanças para o próximo ano e pede para que desenvolvedores usem a documentação liberada para realizar correções em seus programas, páginas e plug-ins para trabalhar no novo esquema. A documentação pode ser vista em:

http://msdn.microsoft.com/ieupdate/

Esta mudança pode afetar sites que usam plug-ins como Acrobat Reader, Aple Quicktime, RealMedia RealOne e Microsoft Windows Media Player, por exemplo.



Novo Mandrake 9.2 destrói drives LG

Cuidado com o pingüim



Os novatos em Linux que se cuidem. Distribuições populares andam chegando com bugs para assustar de vez qualquer newbie. A versão 9.2 do Mandrake, por exemplo, revelou ser uma bomba para diversos modelos de drives LG.

O problema estaria no firmware do drive, que se deixa sobrescrever por um arquivo de sistema do Mandrake. Mas, obviamente, como o SO foi desenvolvido posteriormente, é a sua programação que contém a falha, por não prever esse comportamento por parte do firmware.

Tudo ocorre durante a instalação, seja via CD-ROM ou por uma rede. A mensagem "unable to install the base system" surge na tela e, após o computador ser reinicializado, o drive de CD simplesmente deixa de funcionar.

Para saber mais detalhes e consertar a falha, vá ao site *www.mandrakelinux.com/en/lgerrata.php3*.

Drives afetados:

- COMPAQ CRD-8322B (CP1, também usado no IBM Aptiva 2158-125)
- CRD-8400B (usado no Dell Optiplex GX1 e IBM PC 300PL)
- CRD-8400C (Compaq)
- COMPAQ CRD-8402B
- LG CRD-8480C (usado no Dell XPS T650r)
- GCR-8481B (usado no Dell Optiplex gx270; ROM versão 1.06, junho de 2003)
- CRD-8482B (usado no Dell Optiplex GX1 e Dell Precision 220)
- GOLDSTAR CDR-8482B (usado no HP Vectra VL400; versão do firmware: 1.01)
- Computadores HP Vectras série VL4xx
- GCC 4480B DVD/CD-R/RW/CDROM (firmware 1.00 - atualizar o firmware para a versão 1.01 evita o problema)

Gravadoras atacam novamente

Elas abriram novos 80 processos contra diversos usuários acusados de infringir leis de direitos autorais ao compartilhar músicas na Web. No mês de setembro, a associação entrou com ações contra 261 usuários finais sob a mesma alegação. Segundo ela, essas pessoas trocavam milhares de músicas por serviços e softwares como o KaZaA e o Grokster.

Lula cria comitês técnicos em informática

O presidente anunciou recentemente a criação do Comitê Técnico do Software Livre.

Foram criados ainda outros sete comitês, listados abaixo:

I - Inclusão Digital
II - Integração de Sistemas
III - Sistemas Legados e Licenças de Software
IV - Gestão de Sítios e Serviços On-line
V - Infra-Estrutura de Rede
VI - Governo para Governo - G2G
VII - Gestão de Conhecimentos e Informação Estratégica

O Império contra-ataca o Império?

Site divulga atividades de organizações oficiais do governo americano

A lei aprovada semana passada, que permite ao Governo americano monitorar todas as atividades de seus cidadãos, não agradou e agora eles ganharam o direito de contra-atacar.

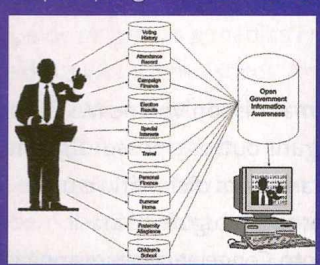
Sendo assim, eles vão divulgar informações sobre todas as atividades das organizações do Governo, bem como de seus políticos.

Para se proteger de acusações ilegais caso alguma publicação prove ser falsa, os idealizadores do projeto vão usar uma técnica muito comum em programas como o Napster: em vez de concentrar os dados num único lugar, eles planejam distribuí-los pela Internet.

O site GIA (Government Information Awareness) tem como objetivo coletar informações para a criação de um banco de dados que poderá ser examinado para verificar comportamentos suspeitos dos governantes dos EUA.

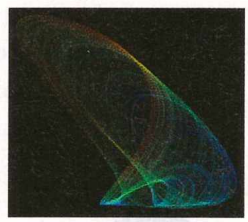
"Será uma espécie de agência de inteligência dos cidadãos," disse Csikszentmihalyi, um dos idealizadores do projeto.

Para ver o site, acesse: http://opengov.media.mit.edu/



Alta velocidade

Internet 2 bate recorde de velocidade de transmissão de dados



A Internet 2, projeto de rede de alta velocidade desenvolvido por mais de 200 universidades pelo mundo, estabeleceu um novo recorde de velocidade de transmissão de dados: 5,44 Gbps (gigabyts por segundo). Para se ter uma idéia deste valor, pode-se baixar um filme de DVD em dois segundos. Segundo a Agência Fapesp, pesquisadores do Caltech (Instituto de Tecnologia da Califórnia) e do Cern, a Organização Européia para Pesquisa Nuclear, transferiram 1,1 terabyte (trilhão de bytes) de dados digitais a uma velocidade média de 5,44 Gbps entre a Suíça e os Estados Unidos (separados por mais de 7.000 km).

Olivier Herve Martin, diretor do Cern, disse que o recorde mostra que a transferência de terabytes de dados entre países, de forma rotineira e precisa, já é realidade e representa uma importante conquista ao abolir distâncias e permitir uma colaboração científica mundial mais eficiente.

TV de futuro

A Petrobras, uma das mais importantes empresas do País, inaugurou recentemente seu serviço de WebTV corporativa, considerado hoje a maior aplicação do gênero no Brasil.

Trata-se de uma programação de TV transmitida por cinco canais 24 horas, que poderá ser assistida via computador por cerca de 45 mil usuários da empresa, dispersos pelo Brasil em inúmeras sub-redes.

Com certeza, vai fazer escola.

Venda de servidores em alta

Segundo o Gartner, grupo especializado em pesquisas de mercado, a venda mundial de servidores teve um aumento de 21% no terceiro trimestre deste ano em relação ao mesmo período em 2002. Entre os meses de julho e setembro, foram vendidos 1,37 milhão de máquinas. De acordo com o grupo, esse aumento se deve, em grande parte, à venda de sistemas de baixo custo, por isso o crescimento na receita do setor deve ser consideravelmente menor.

Argentina rumo ao software livre

Influenciado também por ações do seu vizinho Brasil, o governo argentino já decidiu encaminhar uma proposta ao Congresso limitando o uso de programas proprietários no país. O projeto de lei vai ser analisado pelos parlamentares, mas já se espera grande polêmica durante a tramitação.

MS Office vs OpenOffice.org

A batalha entre o software proprietário e o software livre

Hoje em dia, existem para o público brasileiro dois pacotes de escritório prontos para o uso profissional no seu mais alto nível: o Microsoft Office e o OpenOffice.org. O primeiro é um software proprietário e custa os olhos da cara, mas é a principal fonte de renda da Microsoft, uma empresa famosa por concorrer deslealmente no mercado e por oferecer produtos a preços abusivos, que sempre acabam tendo de ser engolidos pelo consumidor (goela abaixo, claro), com exceção daqueles usuários que preferem pagar 10 reais no programa pirateado. Esta, porém, é uma pratica ilegal.

O segundo é uma iniciativa da comunidade open source em direção a uma alternativa viável para o mercado, livre do poder da Microsoft. E, além de ter quase todos os tipos de programas disponíveis no MS Office, tem alguns outros e possui algo muito importante: um dicionário e um corretor em português do Brasil.

Pronto. Congelando assim a análise, parece claro aonde ela vai dar. Estaríamos, então, falando de uma luta do bem contra o mal, de uma empresa que só quer mais e mais dinheiro contra um grupo de voluntários dispostos a libertar a população desse domínio.

Bom, em certa parte, tenho tendência a achar que isso é realmente muito importante. Mas vamos tentar, nesta matéria, aprofundar a questão um pouco mais. Realmente, é do interesse do consumidor que iniciativas como a do OpenOffice.org dêem certo e acabem com o monopólio da empresa de Bill Gates. Mas, por enquanto, vamos tentar analisar friamente o que temos em mãos.

Visão Geral

Uma coisa pode se tornar muito importante na hora de você decidir entre o MS Office e o OpenOffice.org: a quantidade RAM que você tem no seu micro. Se ela estiver abaixo de 128 MB, meu caro, você não tem escolha, ainda: ou usa o pacote da Microsoft ou terá de conviver com uma lentidão absurda. É que o OpenOffice ainda tem dificuldades quando encontra pouco espaço na RAM, especialmente em processos como instalação e inicialização. Também durante o funcionamento do programa, essa lentidão se faz sentir e atrapalha muito.

Quem, no entanto, tem um

micro com 128 MB de RAM, pode ficar tranqüilo: o OpenOffice trabalha nesses ambientes com extrema rapidez, mas ainda sem igualar a performance do MS Office. Também pudera: como o código do Windows é fechado, fica quase impossível bater a Microsoft em suas áreas estratégicas. O sistema operacional, como não podia deixar de ser, acaba sendo decisivo na comparação de performance. Mas aí entra um outro detalhe fundamental a favor do OpenOffice: ele também está disponível para Linux. E esse é um ambiente em que a Microsoft não entra, pois sabe que, com código aberto, a batalha está perdida.

Analisando o pacote propriamente dito, a Microsoft oferece, além de planilha, editor de textos e programa de apresentações, o banco de dados (Access) e o programa de e-mails (Outlook). No pacote Small Business há o Publisher, para a criação de material de marketing e, no pacote top de linha (o Developer), há também o FrontPage para a criação de sites na Internet (bem abaixo, claro, do que programas profissionais na área, como o Dreamweaver).

Já o OpenOffice é totalmente baseado no StarOffice, programa que era gratuito e com código fechado e que hoje é pago e open source. Isso quer dizer que ele tem editor de textos (Write), de planilhas (Calc), apresentações (Impress) e *otras cositas más* que a Microsoft não tem: Draw, um programa para ilustrações vetoriais, o Math, para editar fórmulas matemáticas, e um editor de HTML muito interessante.

Para quem lida com banco de dados, como é o caso da maioria das empresas, a falta de um Access se faz sentir. Mas, para um matemático, físico, ou programador, é impossível comparar um pacote contendo o Math e o HTML Editor com o MS Office. Neste caso, a vantagem de um ou de outro fica dependendo do tipo de trabalho a ser desempenhado.

História do OpenOffice

A Sun, após adquirir a StarDivision (que havia criado o StarOffice) em abril de 99, começa a tentar conquistar um espaço que sua principal concorrente, a Microsoft, tinha domínio total: o das suítes Office. Existiam algumas poucas alternativas, mas nenhuma ameaçava a empresa de Bill Gates.

A estratégia da Sun, ao lançar em 2000, a versão 5.2 do StarOffice, foi conquistar o apoio da comunidade Open Source. Por isso, eles abriram o código do programa e permitiram que os desenvolvedores criassem o OpenOffice.org, que está no CD desta edição.

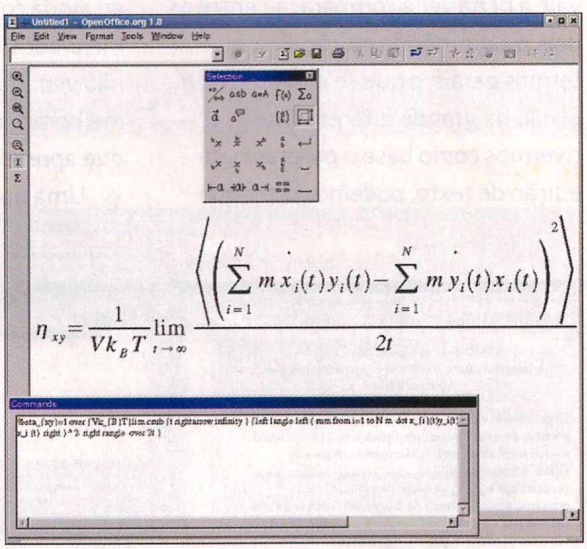
No mesmo ano, a suíte completa já era portada para Linux e, em 2001, para o Mac OS X. Em outubro deste mesmo ano, o programa alcançava a incrível marca de 1 milhão de downloads. Logo depois em abril de 2002, 4,5 milhões de pessoas o haviam baixado.

Em pouco tempo, o OpenOffice.org conseguiu juntar uma quantidade impressionante de pessoas ao redor do seu desenvolvimento e gente de todo o mundo. Não é à toa que, baseando-se somente no trabalho comunitário, já é possível encontrar versões em holandês, espanhol, italiano, alemão e português do Brasil.

Isso mostra como a abertura do código-fonte pode ajudar no desenvolvimento e na popularização de um software.

No Brasil, a comunidade do OpenOffice.org está ativa e sempre melhorando a tradução do software. E para participar não é preciso nem saber programar, pois sempre há algo a se fazer.

Quem quiser participar é só acessar o site *www.openoffice.org.br* e se inscrever. Trabalho é o que não falta. E a recompensa é uma das melhores suítes Office do mercado.



Math, um programa que só o OpenOffice tem: inúmeras macros especiais para fórmulas matemáticas

OpenOffice.org 1.0

Vantagens do Office

Na mais recente versão do O Office, o XP, foi implementada uma forma mais prática de integrar os aplicativos e de fornecer suporte para as ferramentas de edição, como correção ortográfica e recursos recortar e colar. São as marcas inteligentes, botões que aparecem quando você executa uma ação de copiar-colar, quando o Word reconhece um destinatário já cadastrado no Outlook ou mesmo quando uma fórmula incorreta é digitada no Excel. Os botões aparecem como uma espécie de links, exibindo as opções disponíveis para a partícula marcada.

As marcas inteligentes também podem servir para você alterar o comportamento automático de recursos do Office, como a *AutoCorreção*, por exemplo.

Essas novas funções foram a grande arma da Microsoft para que os usuários fizessem o upgrade.

O Office oferece total suporte a ajuda e dúvidas, por meio do campo "Digite uma pergunta". A nova interface possibilita o acesso rápido aos tópicos de ajuda diretamente da tela do software, sem necessidade de recorrer aos assistentes, índices ou a comandos de menus.

Digitar uma pergunta livremente também é uma solução cômoda, embora já estivesse implementada no Assistente do Office – a diferença é que você não precisa carregar cachorrinhos, clipezinhos e coisas do tipo, se não quiser.

O conteúdo também melhorou. Tornou-se mais detalhado e mais claro e realiza buscas pela Web. Entretanto, não espere milagres: ainda não é o ideal e, para muitas coisas, a santa e amada Internet ainda lhe será mais eficiente.

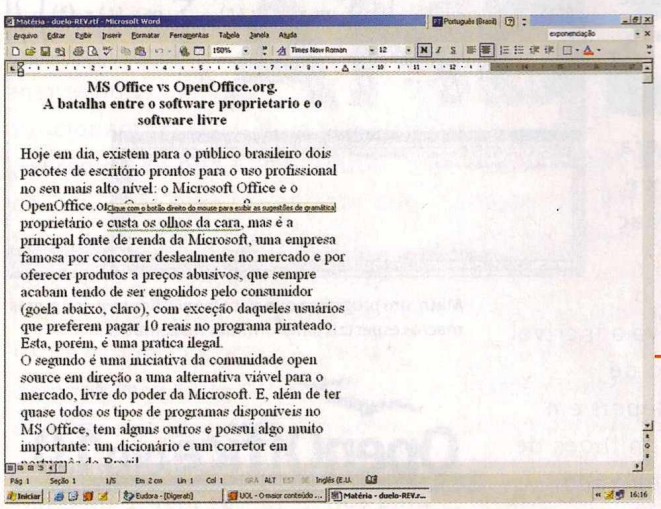


Writer x Word

Para quem trabalha só com texto, vale a pena ver a comparação entre os dois programas de edição. E, em termos gerais, o que se pode concluir é: não há grande diferença. Se tivermos como base o programa de edição de texto, podemos dizer que tanto um como o outro pacote dão conta do recado.

O dicionário do Word já vem melhor, com muitas palavras, contando ainda com um corretor gramatical meia-boca. Mas o do OpenOffice, se não vem tão bem configurado, vai melhorando com o tempo, à medida que aprende mais palavras.

Uma qualidade do Writer são as barras de ferramentas em duas colunas, vertical e horizontal, sendo esta última em duas linhas. Isso ajuda muito, principalmente a familiarizar-se com o programa. No Word, a imensa maioria das opções fica escondida e, se forem exibidas, ocupariam várias linhas horizontais.


MS Office vs OpenOffice.org.
A batalha entre o software proprietario e o software livre

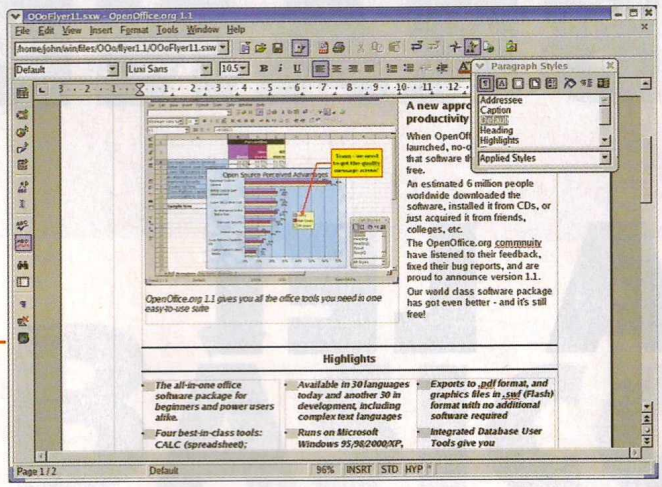
Hoje em dia, existem para o público brasileiro dois pacotes de escritório prontos para o uso profissional no seu mais alto nível: o Microsoft Office e o OpenOffice. O proprietário e custa os olhos da cara, mas é a principal fonte de renda da Microsoft, uma empresa famosa por concorrer deslealmente no mercado e por oferecer produtos a preços abusivos, que sempre acabam tendo de ser engolidos pelo consumidor (goela abaixo, claro), com exceção daqueles usuários que preferem pagar 10 reais no programa pirateado. Esta, porém, é uma pratica ilegal.
O segundo é uma iniciativa da comunidade open source em direção a uma alternativa viável para o mercado, livre do poder da Microsoft. E, além de ter quase todos os tipos de programas disponíveis no MS Office, tem alguns outros e possui algo muito importante: um dicionário e um corretor em

Outra vantagem: o OpenOffice.org tem como padrão uma coluna para abrir documentos, bastando digitar o path deles. Isso é muito bom, principalmente para usuários de Linux, acostumados a digitar linhas de comando. A função para autocompletar palavras pode irritar a muitos, mas ajuda, se você souber habituar-se a ela. Palavra de quem sofre com problemas de tendinite :-). A maior gafe do programa é o fato de não ser possível fechar o único documento aberto sem fechar o programa. E nunca esquecendo que, se você é programador, terá sempre a vantagem de ter um programa open source e, portanto, poder modificá-lo de acordo com suas necessidades.

Quanto ao Word, pode-se louvar a integração com os demais programas (especialmente com o Excel, muito melhor que a do Writer com o Calc) e seu maior número de

atalhos. Além disso, é como já dissemos: se você não tem 128 MB de RAM, realmente sofrerá um pouco com a lentidão do Writer.

Conclusão: vitória do Writer, se você tem micro com pelo menos 128 de RAM. Senão, empate.

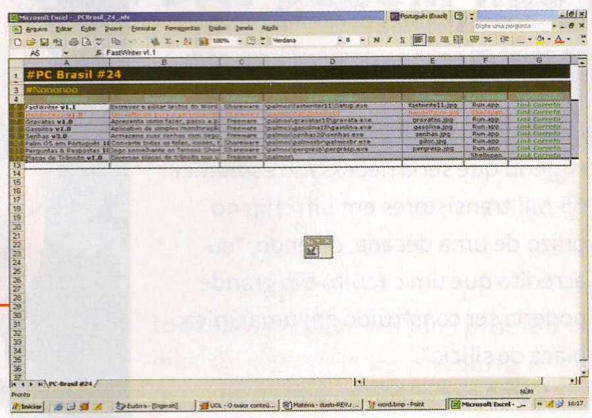


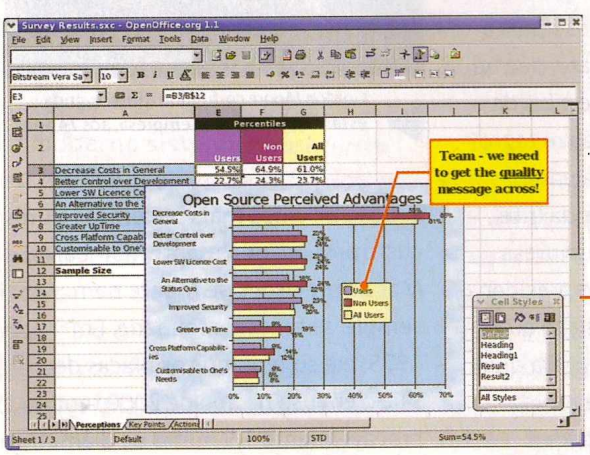
Calc x Excel

Da mesma forma que na análise dos editores de textos, aqui também não há grande diferença entre um editor de planilhas eletrônicas e outro. Tanto o Calc como o Excel permitem a operação de fórmulas muito úteis, principalmente no setor administrativo de empresas.

Assim como o Word, o Excel diferencia-se do concorrente por ter um visual mais bonito e algumas frescuras que podem ajudar, como o menu que é disponibilizado depois de algum material ser colado.

No Calc, temos o mesmo visual do Writer, com a diferença da planilha em si. O menu continua o mesmo (assim como a Microsoft faz no seu pacote Office), o que ajuda os que costumam usar um dos softwares a se familiarizar rapidamente com os outros.





Conclusão: novamente, por ser open source, vitória do Calc, se você tem micro de pelo menos 128 MB de RAM. Caso contrário, empate.

Resultado do duelo

Pelo que dissemos até aqui, já dá para ver bem qual será nossa conclusão final no embate do OpenOffice.org contra o MS Office. Se você precisa de editor de fórmulas ou de HTML, prefira o primeiro. Se sua prioridade for banco de dados, melhor o segundo.

Da mesma forma, veja a RAM do seu micro. Se for menor que 128 MB, escolha a opção Microsoft, a não ser que não se importe com a intensa lentidão do sistema. E, se estiver usando Linux, nem precisamos falar qual é o melhor.

Como resultado final, continuamos achando o MS Office mais bem acabado. Mas a tendência é isso mudar em breve. O OpenOffice veio para ficar, e tende a evoluir muito, até por ser um software open source. A evolução é constante e só o fato de ele existir, justificando a existência desta matéria, já é uma grande revolução na história dos pacotes para escritório, antes um mercado para uma empresa só.

Mas, sem dúvida, se você quiser optar por uma suíte barata e de qualidade, a melhor opção é o OpenOffice.org

QUEBRANDO A LEI

Em 1965, a Lei de Moore previu o eterno aumento de performance dos microprocessadores. Matthew Holbrook descobre se isso ainda é relevante

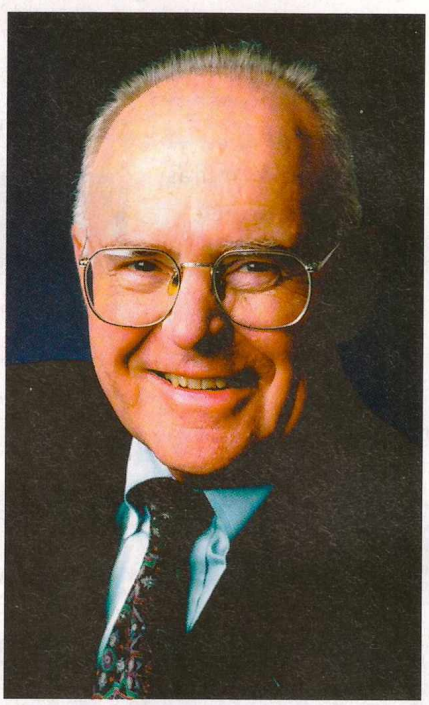
Um tópico de discussão que regularmente aparece na indústria de computação, mas tem suas origens na pré-história do PC, é a "Lei de Moore". Essa lei é uma declaração feita pelo fundador da Intel Gordon Moore, em 1965, que previu que o número de transistores em um processador poderia dobrar a cada ano (tempo mudado depois para dois anos).

A sua conjectura original foi incluída em um estudo intitulado "Reunindo mais componentes em circuitos integrados", publicado na edição de 19 de abril da revista *Electronics*, há 38 anos. Para ver o documento original, visite *ftp://download.intel.com/research/silicon/moorespaper.pdf*.

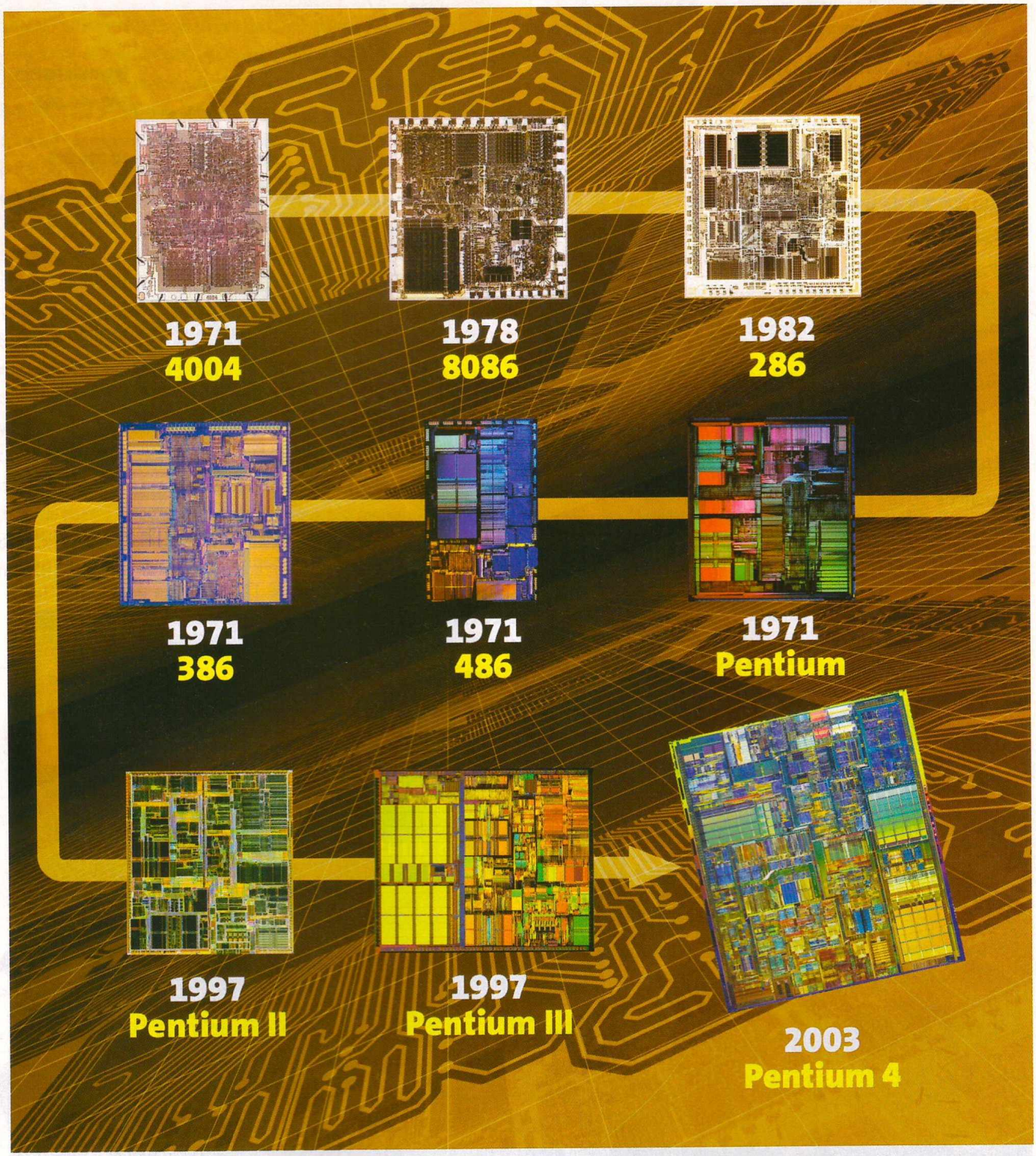
A Lei de Moore é interessante porque tem sido uma previsão precisa e é algo que pode ser aplicado em qualquer lugar da indústria da computação ou mesmo em campos completamente diferentes. Mas os céticos têm questionado a afirmação de Moore praticamente desde que ela foi feita.

Na época, Moore sugeriu que a sua previsão se manteria verdadeira por pelo menos dez anos, e isso se mostrou legítimo. Por exemplo, ele perguntou se seria possível lidar com o calor que dezenas de milhares de transistores gerariam. Ele também sugeriu que seria necessário espremer 65 mil transistores em um chip no prazo de uma década, dizendo, "eu acredito que um circuito tão grande poderia ser construído em uma única placa de silício".

Como é revelado no gráfico ao lado, Moore parece estar mesmo certo em suas previsões. De fato, seu instinto estava tão acurado que ele antecipou problemas com os quais a Intel está lidando agora. Claro, não há nada a dizer sobre o fato de a Lei de Moore ter sido uma previsão milagrosa. Ele poderia ter sido uma parte chave no plano de negócios da Intel, afinal, Moore co-fundou a empresa em 1968 e, aos 74 anos, é o presidente emérito da empresa, posição que ocupa desde 1997. Não importa qual é a verdade, a Lei de Moore rapidamente se tornou um guia para a criação de chips mais poderosos a um custo proporcionalmente mais baixo. Mas as previsões de Moore nem sempre se tornam realidade. Em 1975, ele sugeriu que as placas de silício em uso no ano de 2000 teriam provavelmente 1,5 metro de diâmetro!



Gordon Moore co-fundou a Intel e ainda está envolvido com a empresa, aos 74 anos



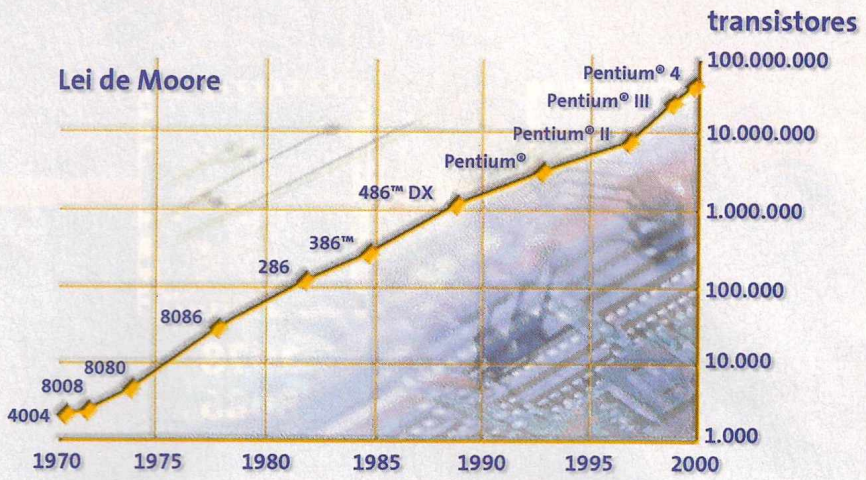
A progressão

No mundo da tecnologia, é difícil prever o que acontecerá com meses de antecedência, o que dirá então do que acontecerá em 38 anos? Mas, de alguma forma, o cronograma de lançamentos da Intel tem praticamente seguido a previsão de Moore feita em 1965. A revolução dos microcomputadores começou com o lançamento do chip 4004, em 1971. Ele era feito com uma então colossal quantidade de transistores (2.250). Depois de um maior desenvolvimento, as sementes dos atuais PCs foram plantadas com o lançamento do 8086, em 1978, com 29 mil transistores. 120 mil foram necessários para fazer o chip 286, em 1982, número que cresceu para 275 mil no 386, três anos depois. O desenvolvimento continuou com o 486 e os primeiros Pentiuns, crescendo até o impressionante número de 42 milhões de transistores no Pentium 4 original, lançado em 2000.

Puxando o ciclo de upgrades

O sucesso da Intel tem sido construído na onda de um muito bem sucedido mercado de PC. Chips mais velozes e programas atraentes têm permitido que muitos usuários passem a usar computadores. Mas a Intel, juntamente com a maior parte do resto do mercado de PCs, tem tido anos duros nos últimos tempos. O ciclo de upgrade de hardware e software parece ter terminado ou, pelo menos, ter dado uma parada por tempo indeterminado. O mercado de computadores, hoje, é muito diferente daquele de 10 ou 15 anos atrás. Naquela época, os processadores se desenvolviam a apenas alguns megahertz de cada vez.

Nos primeiros dias da computação pessoal, você quase podia sentir você mesmo se movendo no gráfico da Lei de Moore. Em 1980, eu usava um 286 de 8 MHz para o meu trabalho. Ele estava começando a ficar lento demais, então nós compramos um novo PC de 10 MHz. O crescimento de 2 MHz pode não parecer muito, mas significava que o PC estaria um quarto mais rápido e, de fato, ele realmente parecia muito mais rápido. Depois, eu fui para um 286 de 12 MHz para uso doméstico. Eu me lembro de Paul Stephens, o editor da *PC Plus* na época, muito impressionado por eu ter mudado para um 286, em vez de um 8086



A Lei de Moore, que se originou numa declaração feita em 1965 provou ser acurada mesmo com a mudança do que era visto como tecnologia

Lei de Moore: quanto tempo mais?

A profecia de Moore guia o mercado há décadas, mas quanto mais ela irá durar?

A teoria de Gordon Moore de que o poder dos chips dobraria a cada dois anos pode agora chegar à sua quarta década, mas até onde ela pode ir? "É perigoso afirmar que os sistemas de TI vão continuar nesse ritmo para sempre", diz o Dr. Andrew Shields, do Laboratório de Pesquisa de Cambridge. De acordo com ele, "em um futuro não muito distante, os transistores vão se aproximar da quantidade limite, acima da qual eles não irão mais funcionar".

O crescente número de transistores nos novos chips significa que a Intel tem cada vez menos espaço para trabalhar. O senso comum nos diz que há um limite para o quão pequeno algo pode ser feito. Além disso, colocar transistores cada vez mais perto piora o problema de desperdício de energia. Isso pode ser observado principalmente na forma de calor, fazendo com que cada nova geração de processadores necessite de um melhor sistema de refrigeração.

A média de desperdício de energia fica em torno de 15%, mas taxas de até 40% vão ter que ser encarados no futuro. O desenvolvimento da tecnologia de chips também significa que melhorias contínuas serão necessárias em materiais e processos de fabricação, com a necessidade adicional de diminuir custos. Esse é um difícil objetivo para os padrões de qualquer um.

Moore, em pessoa, acredita que a sua teoria vai se manter verdadeira por pelo menosdez anos. Reconhecendo que nada pode crescer para sempre, ele sugere que o papel dos técnicos da Intel seja de atrasar a chegada do "para sempre". O plano da Intel se estica um pouco mais para o futuro, e é evidente que os investimentos em desenvolvimento vão continuar por algum tempo ainda. O projeto chamado de Prescott provavelmente será conhecido como Pentium 5. Estreando a 3,4 GHz, é provável que chegue pelo menos a 5 GHz. Em outros tempos, custaram 20 anos e uma porção de chips para a Intel quebrar a barreira de 1 GHz.

muito mais barato!

Hoje, os upgrades vêm em passos de centenas de MHz, com uma diferença de velocidade muito maior que a comparação entre os clocks poderia indicar. Poucos usuários de PC estão limitados, hoje, por seus processadores . E quando uma performance extra é necessária, memória adicional, armazenamento ou outros periféricos podem manter o PC funcionando bem por outro ano ou dois.

A opção por softwares

O mundo do software não tem um equivalente à Lei de Moore. Por muitos anos, parecia que a Microsoft e a Intel tinham um acordo secreto. A Intel produziria uma nova geração de processadores e, então, a Microsoft usaria a maior parte do novo poder com novas versões do Windows e do Office. Se um acordo desses realmente aconteceu, parece claro que ele deve ter terminado alguns anos atrás. O Windows XP e mesmo o Office 2003 rodam normalmente em um Pentium II, desde que haja memória suficiente.

O mercado de processadores está ainda dependente da Lei de Moore pelo seu desenvolvimento de curto prazo, mas isso tem pouca relevância para usuários individuais. Isso porque há, comparativamente, poucas tarefas intensivas requisitadas para processadores hoje em dia. Uma completa ausência de novas e imaginativas aplicações significa que a Intel deverá lutar para achar uma demanda de massa no mercado pelos seus produtos. As pessoas não fazem upgrade de seus PCs à toa. Isso tende a ocorrer por falhas ou porque uma melhora significativa é requisitada para rodar aplicações novas ou aprimoradas.

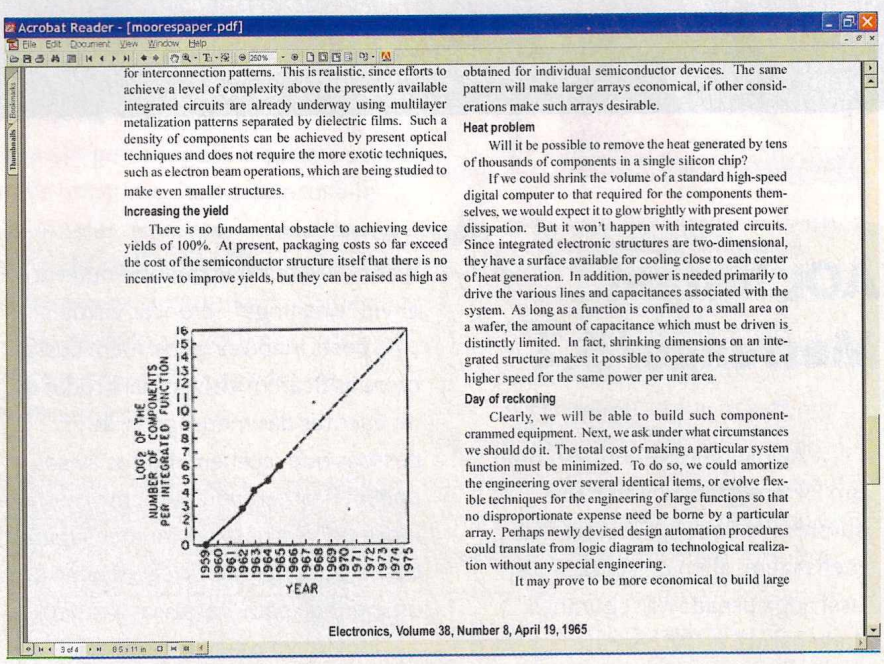
O negócio da velocidade

A Lei de Moore é, talvez, mais aplicável a usuários corporativos, particularmente aqueles que usam aplicações grandes e centralizadas. "Nós temos clientes cheios de aplicativos que precisam de todo o poder de processamento que podem conseguir", diz Yuchun Lee, diretor executivo da Única, empresa que fornece programas para gerenciamento de marketing. "Uma companhia como a Blockbuster tem 22 milhões de clientes nos EUA, em seu banco de dados, com (literalmente) trilhões de transações sobre as quais ela quer realizar data mine. A Lei de Moore pode determinar a diferença entre noite e dia."

Limitações físicas, como o espaço e o resfriamento necessário para o crescente poder dos chips, significam que a Intel deve olhar para outras formas de melhorar a performance. A grande discrepância entre o clock de processadores e a velocidade de barramento leva a crer que o processador pode estar esperando pela resposta do resto do sistema. Uma forma de resolver esse problema é empregar o threading, tecnologia em que o sistema realiza tarefas adicionais enquanto espera que respostas a questões anteriores retornem. Essa e outras técnicas vão garantir que a velocidade do processador continue aumentando pelos próximos anos.

Portanto, a Lei de Moore ainda tem um lugar na moderna indústria da computação, mas não é algo de que o usuário comum precisa estar ciente. Poucos desses usuários estão propensos a estar terrivelmente interessados no dia em que um chip conter um bilhão de transistores. Mas diga a eles que a sua conexão com a Internet ficará 50 vezes mais rápida, ou que o seu leitor de DVD queimará discos a um piscar de olhos e eles vão muito provavelmente sentar e tomar nota.

Até lá, a principal função da Lei de Moore será a de um guia para toda a indústria de microprocessadores – permitindo desenvolvimento em performance, menores custos e a possibilidade de incorporar novas funcionalidades. E, mesmo pensando que isso provavelmente não era imaginado nos anos 60, a Lei de Moore é, atualmente, uma indicação da eficiência que a indústria precisa atingir na luta pela sobrevivência.


Acrobat Reader - [moorespaper.pdf]

for interconnection patterns. This is realistic, since efforts to achieve a level of complexity above the presently available integrated circuits are already underway using multilayer metalization patterns separated by dielectric films. Such a density of components can be achieved by present optical techniques and does not require the more exotic techniques, such as electron beam operations, which are being studied to make even smaller structures.

Increasing the yield

There is no fundamental obstacle to achieving device yields of 100%. At present, packaging costs so far exceed the cost of the semiconductor structure itself that there is no incentive to improve yields, but they can be raised as high as

obtained for individual semiconductor devices. The same pattern will make larger arrays economical, if other considerations make such arrays desirable.

Heat problem

Will it be possible to remove the heat generated by tens of thousands of components in a single silicon chip?

If we could shrink the volume of a standard high-speed digital computer to that required for the components themselves, we would expect it to glow brightly with present power dissipation. But it won't happen with integrated circuits. Since integrated electronic structures are two-dimensional, they have a surface available for cooling close to each center of heat generation. In addition, power is needed primarily to drive the various lines and capacitances associated with the system. As long as a function is confined to a small area on a wafer, the amount of capacitance which must be driven is distinctly limited. In fact, shrinking dimensions on an integrated structure makes it possible to operate the structure at higher speed for the same power per unit area.

Day of reckoning

Clearly, we will be able to build such component-crammed equipment. Next, we ask under what circumstances we should do it. The total cost of making a particular system function must be minimized. To do so, we could amortize the engineering over several identical items, or evolve flexible techniques for the engineering of large functions so that no disproportionate expense need be borne by a particular array. Perhaps newly devised design automation procedures could translate from logic diagram to technological realization without any special engineering.

It may prove to be more economical to build large

Electronics, Volume 38, Number 8, April 19, 1965

O artigo original de Moore, publicado na edição da revista Electronics de 19 de abril de 1965. Visite ftp://download.intel.com/research/silicon/moorespaper.pdf

FALAR É BA

Richard Cobbett fica perdido nos acrônimos dos clientes de instant messenger, mas consegue apresentar suas qualidades e problemas

O instant messaging é uma dessas tecnologias que foi sendo desenvolvida por vários anos antes de ficar popular em computadores caseiros e empresas. Adicionando amigos, familiares, contatos e companheiros de trabalho, você está a um clique de mouse das pessoas com as quais você precisa conversar.

Não há nenhuma falta de protocolos ou clientes por aí, mas todos eles trabalham de maneira bem parecida, enviando mensagens de texto curtas por uma interface pop-up que aparece no seu desktop. Por trás disso, a situação é bem diferente. Alguns oferecem recursos de multimídia avançados, permitindo que você jogue ou use equipamentos adicionais como webcams durante um chat. Outros conseguem quebrar as diferenças de protocolo, unindo todos os clientes. Ainda podemos citar a preocupação com as comunidades, ajudando os usuários a encontrar novas pessoas na Web.

Vale a pena experimentar todos os clientes para ver qual é o melhor para você. São todos gratuitos, apesar de que alguns - principalmente o Trillian - oferecem recursos mais avançados se você quiser pagar por um pacote comercial em vez de simplesmente fazer o download de um. Os principais concorrentes (MSN, IRC, AOL e Yahoo!) pagam seus serviços e desenvolvimento por meio de anúncios, algo que clientes como o Trillian e o GAIM não possuem. Como resultado disso, os operadores das redes tentam, de vez em quando, expulsar os clientes chatos, deixando os usuários não-oficiais no limbo até que os programas se conectem novamente. Esse é um pequeno preço a ser pago?

Descubra adiante.

AOL Instant Messenger 5.2

A AOL sempre se vendeu como um ISP amigável, então não é surpresa ver que sua ferramenta de mensagem, além de ser fácil de usar, joga pesado na segurança. Todo pacote de IM permite que você faça o bloqueio de usuários chatos, mas o AIM também admite que você envie "warnings" - broncas virtuais com posts inapropriados. Além dessas broncas ficarem visíveis para todos os recipientes das mensagens, as pessoas que recebem muitos avisos podem ficar temporariamente indisponíveis para postar mensagens ou travados do próprio servidor por um período para "refrescar a cabeça".

Junto com os recursos de mensagens, o AIM tem várias formas de



integrar uma conta AOL com as mensagens em geral, incluindo uma janela flutuante de mailbox para avisá-lo de novos e-mails e uma tela

RATO

pop-up de Welcome e Buddies, acessível tanto pelo AIM quanto pela interface principal da AOL. Infelizmente, você precisa usar a interface Web para vários recursos, e as telas de e-mail, especialmente, têm uma tendência a dar time out quando você tenta acessar seus e-mails salvos. No entanto, isso não seria um problema na sua própria máquina, já que a interface completa é a única forma de logar no serviço em primeiro lugar. Aqueles recursos que não são diretamente suportados estão ligados ao AIM via plug-ins, especialmente o NetMeeting, com file-sharing e outras formas de comunicação, ambos fáceis de fazer.

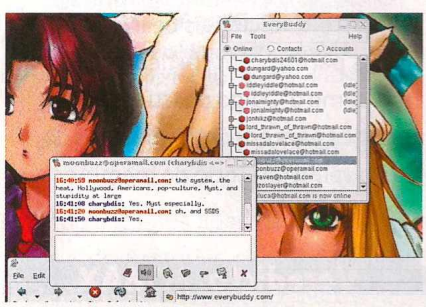
Veredicto PCMAX

AOL INSTANT MESSENGER 5.2

↑ Prós	↓ Contras
→ Amigável	→ Serviços de codificação limitada
→ Grande base de usuários do AOL	
→ Integração com AOL	

Qualidade 0
Opções 7
Performance 7
Resultado Geral: 7/10

Everybuddy



O Everybuddy é um programa morto tecnicamente, já que seus criadores originais partiram para outros projetos. No entanto, é de longe o programa de messenger open source mais conhecido, e vários grupos estão trabalhando com o código original para produzir novas versões, incluindo AYTTM ("Are you talking to me?", ou "Você está falando comigo?") e o EB-Lite. Independente da edição que você adotar, terá a maioria dos protocolos - ICQ e AIM estão quebrados no momento - com os recursos de compartilhamento básicos de envio de mensagens, upload de arquivos e informes de status.

O que você não tem é a parte estética do projeto do GAIM. Ele é um programa Linux no nome, sensação e visual, com sons em vez de ícones e uma visão de cientista da computação do que seja uma interface amigável ao usuário. A parte mais positiva é que é possível rodar actions nos seus logs, para um processamento avançado automático e a busca de conversações por data. Dessa forma, é possível fazer a busca de informações importantes sem ter de procurar num arquivo de texto gigantesco.

No outro lado do código, o EB-Lite foca na ruptura da interface do usuário com o core do produto, abrindo uma funcionalidade de rede open source. Vale a pena ficar esperto no futuro: sem dúvida ele crescerá, ficando mais amigável. Entretanto, aqui e agora, você precisa olhar para o GAIM para trocar mensagens no Linux.

Veredicto PCMAX

EVERYBUDDY

↑ Prós	↓ Contras
→ Open Source	→ Morreu, infelizmente
→ Compatibilidade completa	→ Interface pouco amigável
→ Múltiplas versões	

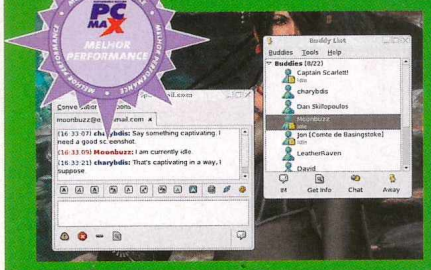
Qualidade 0
Opções 6
Performance 6
Resultado Geral: 6/10

GAIM

É o mais próximo do padrão nas distros Linux, e há uma boa chance de que o GAIM esteja colocado no ícone "Instant Messaging" no desktop da sua distro. Ele merece esse lugar.

Como as letras sugerem, o GAIM começou como uma forma de tratar o AOL Instant Messaging, antes de abrir para o ICQ, MSN, Yahoo, Jabber e outros, via um sistema de plug-ins bastante fácil de trabalhar. Não existem muitos disponíveis no momento, ao contrário do que qualquer um poderia imaginar pela fama do programa, mas existe uma gigantesca lista de requisições dos usuários esperando um programador com boa vontade.

Usar o GAIM é extremamente fácil.



Como seus primos do Windows, ele mostra uma janela pop-up sempre que chega uma mensagem, mas com uma grande dose de flexibilidade. Você pode ter conversações múltiplas rodando na mesma janela e dividir em tabs coloridas para indicar novas mensagens, digitadas e enviadas mesmo se não estiver com aquela conversação iluminada. Diferente de vários programas, o GAIM é perfeitamente confortável para usar, e profissionalmente desenhado para dar o boot - tudo, desde log nos automáticos a emoticons, funcionando perfeitamente desde a instalação. O único problema é que o GAIM oferece muito pouco suporte a skins e, apesar do seu senso estético ser consideravelmente mais avançado do que o Everybuddy, ele ainda é bastante feio, e é melhor não deixá-lo aparecendo no seu desktop.

Veredicto PCMAX

GAIM

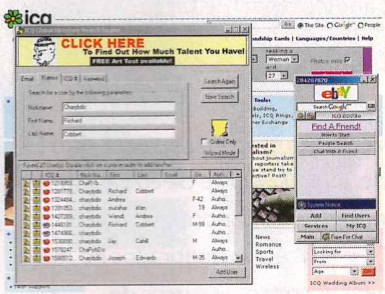
↑ Prós	↓ Contras
→ Open Source	→ Suporte a skins limitado
→ Extremamente confortável	
→ Bastante suporte	
→ Padrão no Linux	

Qualidade 0
Opções 8
Performance 8
Resultado Geral: 9/10

Mirabilis ICQ

Apesar de não ser considerado o melhor nesta resenha (desculpas por ter antecipado o fim...), o ICQ tem um grande interesse histórico. Foi o primeiro pacote IM a ficar famoso e a chamar a atenção e, por vários anos, as pessoas passaram seus números de todas as formas, de e-mail até USENET.

Esses termos - USENET e números - mostram como seus dias de glória estão distantes, e o programa que nós temos que mostrar é quase que um resto fossilizado dos primórdios da Internet. Você pode mandar mensagens SMS. Você pode fazer ligações telefônicas. Você tem uma secretária eletrônica, ferramentas de tradução e de conectividade Web, comunidades e diretórios de tópicos, tudo o que se possa imaginar, exceto a parte que



você realmente precisa - interoperabilidade. O ICQ não é mais a única porta de conversação, e tais recursos têm pouco valor se você não pode usá-los com toda a sua lista de contatos, a não ser os aprovados pela Mirabilis. Menos é, muitas vezes, mais, e apesar de algumas pessoas gostarem de estar a um clique de distância do fórum do Beavis and Butthead, isso não é algo que nos deixa emocionado.

No que o ICQ é realmente bom, é quando você estiver procurando algo mais voltado à criação de comunidades. Sua ênfase na descoberta de novas pessoas para conversar, ao contrário de aproveitar ao máximo o tempo com as pessoas que você já conhece, faz com que a aproximação com estranhos seja mais fácil - mas para usos tradicionais de IM, veja outros pacotes. Em particular, programas como o Odigo possuem mais recursos para encontrar pessoas do que o velho diretório de membros.

Veredicto PCMAX

MIRABILIS ICQ

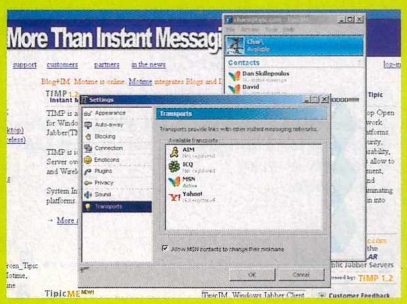
↑ Prós	↓ Contras
→ Comunidade apaixonada	→ Velho e com um sistema antiquado
→ Bastante testado	
→ Valor histórico	

Qualidade 0
Opções 6
Performance 6
Resultado Geral: 6/10

Tipic IM

De todas as coisas para ver numa tela de instalação, "o Antivírus Norton poderia ver o Tipic IM como um script malicioso; só ignore o aviso...". Não é o dos melhores, mas é essa atitude informal que faz a comunidade open source mais legal.

A maioria dos sistemas de instant messaging é comercial, e criada pelas várias companhias para distribuir seu próprio tipo de software. O Jabber é bem diferente: ele é o equivalente open source e aberto para uma inclusão legítima em qualquer pacote IM aí fora. O principal é que uma proporção gigantesca do mercado atualmente favorece o equivalente comercial, mais notavelmente o AIM e o MSN. São poucos os pacotes voltados exclusivamente para o Jabber. O Tipic não é diferente. Uma expansão de um programa chamado RhymBox, o TipicIM é, de longe, o recurso mais amigável dos clientes listado no web site de Jabber. Mas se você quiser



los, como MSN, Yahoo!, AIM e ICQ.

Em relação ao desenvolvimento, a natureza open source do Jabber faz com que ele seja o sistema mais fácil de modificar - o Client do Tipic e o Server SDK oferecem bastante espaço para customização. Como um sistema fixo de IM atual, o TipicIM não oferece grandes recursos a não ser a liberdade de usar o serviço de sua escolha. Se você estiver procurando um cliente poderoso de Jabber, vale a pena tentar.

adotar a versão open source, não precisa ficar com medo de apontar para seu suporte a múltiplos protoco-

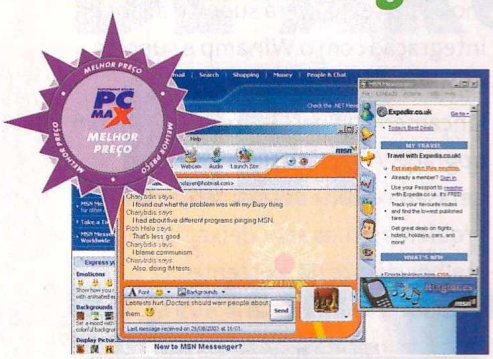
Veredicto PCMAX

TIPIC IM

↑ Prós	↓ Contras
→ Suporte a protocolos múltiplos	→ Falta de recursos exclusivos
→ Compacto e profissional	
→ Excelentes controles para Jabber	

Qualidade 0
Opções 7
Performance 6
Resultado Geral: 6/10

MSN Messenger 6



De longe, o mais ubíquo dos produtos em teste aqui, o MSN Messenger está pronto para rodar a partir do momento que você instala o Windows XP. Mas essa é uma versão antiga. A mais recente, a versão 6, está disponível em *www.microsoft.com*.

Mais importante: a nova versão do Messenger está cheia de tags aprovadas da Microsoft, todas marcadas no Passport que você precisa assinar para usar o serviço. Essas estão referenciadas no "My Tabs", dando acesso rápido ao Tesco, Expedia, Money e Shopping, apesar de que, no estilo da Microsoft, não há jeito de mudar esse destino para os sites que você realmente quiser acessar a todo o momento (Blogger, por exemplo). No lugar, o foco está colocado numa customização menos direta, tal como na escolha de imagens de background para seu painel de mensagens e um avatar para se representar.

Quando as tabs estiverem desligadas, o Messenger fica sem nenhum anúncio. Há um banner na janela principal, mas ele não é chato, e a empresa resiste a essa política de portal que junta centenas de recursos sem sentido. Os poucos que existem são bastante úteis. Eles incluem suporte a voz por IP para telefonia convencional, suporte a webcam, troca de imagens, vários jogos e recursos de compartilhamento. O resultado é um browser fácil de usar, se você quiser respeitar as regras, mas não chega a ser indispensável.

Veredicto PCMAX

MSN MESSENGER 6

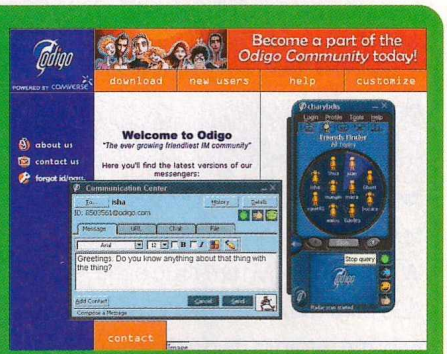
↑ Prós	↓ Contras
→ Integração total com o Windows	→ Somente MSN
→ Anúncios restritos	→ Falta de customização
→ Excelentes recursos multimídia nativos	

Qualidade 0
Opções 8
Performance 8
Resultado Geral: 8/10

Odigo

Programas de instant messaging têm a tendência a ser espartanos - janelas cinzas, quadradas, com um ocasional buddy icon ou emoticon adicionando um pouco de beleza. O Odigo é bastante diferente. Ele pode ser usado como um cliente IM normal, mas se destaca na tentativa de construir comunidades para seus usuários. Junto com a entrada manual da sua base de contatos, o Odigo tenta mostrar para você que desconhecidos que compartilham os seus hobbies podem ser acessados por meio de uma interface simples. Isto está restrito, infelizmente, aos tópicos já criados, mas estes são suficientemente amplos para agradar à maioria dos gostos - incluindo literatura grega, HQs e drogas ilícitas. Idade, localização, interesses e até signos do zodíaco podem ser usados como filtros.

Pesquisando um pouco mais, dá para convidar os usuários do Odigo para um site particular ou ter uma visão de quem



mais está acessando uma página, facilitando o início de uma conversa com uma alma perdida que você encontrar.

Existem ainda mais possibilidades de escolha quando você lida com usuários individuais, já que todos podem escolher um "humor", como "bored" ou "angry", e um ícone para mostrar exatamente o que cada um está procurando naquele momento - seja romance, jogo ou simplesmente conhecer novas pessoas.

Em termos de apresentação, o Odigo sofre do mesmo problema de todas as interfaces movidas a estilo - você pode ou não gostar dos padrões pré-configurados. Trata-se de um cliente IM muito mais "divertido" do que o resto, que fica atrás somente do Trillian em termos de estilo.

Veredicto PCMAX

ODIGO

↑ Prós	↓ Contras
→ Divertido e amigável	→ Interface complicada
→ Fácil de fazer amigos	→ Cheio de segredos
→ Suporte a vários protocolos	

Qualidade 0
Opções 8
Performance 7
Resultado Geral: 8/10

Cerulean Studios Trillian



Provavelmente o mais independente de todos os pacotes IM deste teste, o Trillian não tem obrigação com nenhum padrão, companhia ou estilo. Parte desse profissionalismo vem do fato de que esse é o único pacote comercial. Tanto o Trillian freeware quanto o Trillian Pro completo oferecem as mesmas facilidades de messaging básicas, com recursos adicionais como plug-ins e skinning destravadas quando o software é comprado.

Além de ser fantástico, o Trillian é, de longe, o mais simples de usar. Janelas de chat individuais podem ser mostradas na sua tela, evitando que você tenha de navegar entre e-mails, e todas as conversações são automaticamente logadas. Não há nenhuma distinção entre os serviços aos quais você se conecta - ICQ, AIM, MSN e Yahoo! - com uma quinta conexão disponível para o IRC. Uma vez que você configurou tudo, os usuários podem ser agrupados como você quiser, com nomes de grupos nativos, mas que podem ser modificados de acordo com suas necessidades. Independente de usar a versão free ou comercial, não dá para escolher nada melhor num pacote IM.

A próxima versão do Trillian Pro - versão beta no momento que escrevemos este texto - terá suporte a Jabber, integração com o Winamp e suporte completo a Unicode. Depois deste lançamento, a versão free ganhará um upgrade. A versão free atual está defasada e pode ocasionalmente ter problemas, mas sem deixar de ser o melhor cliente IM existente.

Veredicto PCMAX

CERULEAN STUDIOS TRILLIAN

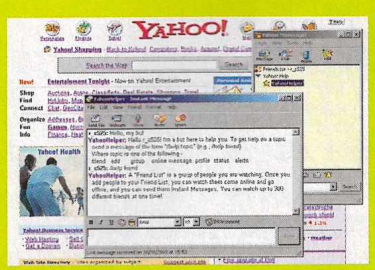
↑ Prós	↓ Contras
→ Integração completa com o sistema	→ Versão gratuita sem recursos
→ Bela interface	→ Necessário pagar para ter os recursos avançados
→ Muitos recursos	

Qualidade 8
Opções 9
Performance 10
Resultado Geral: 9/10

Yahoo! Messenger

O Yahoo! Messenger é o serviço comercial menos usado nos dias de hoje, por causa da sua origem. O MSN tem como público os usuários de Windows, o AIM tem todo o mundo da AOL para trabalhar e o ICQ possui uma enorme herança de usuários. O Yahoo! acabou sumindo da consciência do público porque a maioria trocou os portais por mecanismos de busca, mas ele ainda é um software de mensagens com muitos recursos - mais uma vez, somente para seus próprios usuários. De várias formas, ele fica no meio do caminho - melhor do que o AIM, mas sem ir fundo como o MSN/ICQ com seus diversos serviços adicionais.

Não há muito a falar sobre o sistema de mensagens. Você pode enviar mensagens para outros usuários e recebê-las; não há realmente nenhuma diferença prática nesse sentido, a não ser a inclusão de um chatbot do Yahoo! para explicar qualquer dificuldade. Isso é incluído automaticamente na sua lista de contatos quando você instala o pacote, rodando uma série dicas básicas e respondendo questões via um sistema de ajuda do IRC - por



exemplo, '/help friend', explicando como gerenciar seus contatos.

Outros recursos suportados incluem webcams e links instantâneos para os meandros do império Yahoo!, incluindo anúncios pessoais, e-mail, acompanhamento da Bolsa de Valores e busca na Web. O único recurso diferente é o "IMVironments", que permite que você faça um chat cercado por Garfield, Dilbert, Hulk ou outros personagens, mas isso é uma distração menor. O Yahoo! funciona bem, mas sem nada que pese bastante na balança.

Veredicto PCMAX

YAHOO! MESSENGER

↑ Prós	↓ Contras
→ Recursos novos	→ Difícil encontrar alguém para conversar
→ Acesso instantâneo a informações e periféricos	

Qualidade 0
Opções 8
Performance 7
Resultado Geral: 7/10

PCMAX Veredicto

No meio de uma multidão de coisas gratuitas, esses três pacotes lutaram para conseguir um lugar e conseguiram se destacar.

Escolha do Editor

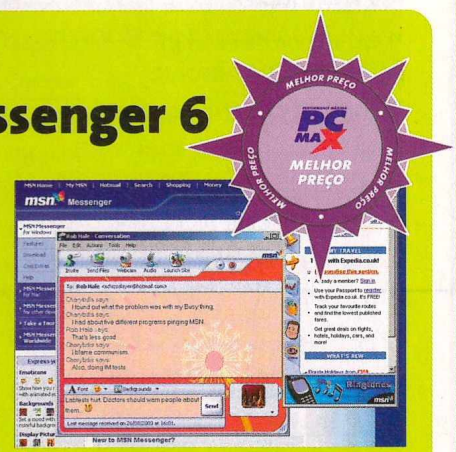
Trillian Pro

Há quase nada que o Trillian Pro, o vencedor indiscutível do grupo, não possa fazer. Apesar de a versão básica também ser tão boa para a troca de mensagens, é a grande coleção de plug-ins e opções extras do irmão mais velho que ganha - quebrando todas as regras que normalmente são colocadas neste tipo de competição. Além do estilo e da facilidade de uso, ele vem com pequenos, mas cruciais, recursos que você simplesmente não vai querer abandonar. Eles incluem log-in automático, a possibilidade de flutuar qualquer janela de conversação na sua tela e o sistema Container, para prevenir até o usuário mais gregário de preencher sua tela com janelas de chat. Além dessas funcionalidades avançadas, ele é, de longe, o mais atrativo - um vencedor em todos os ângulos.



Melhor Valor

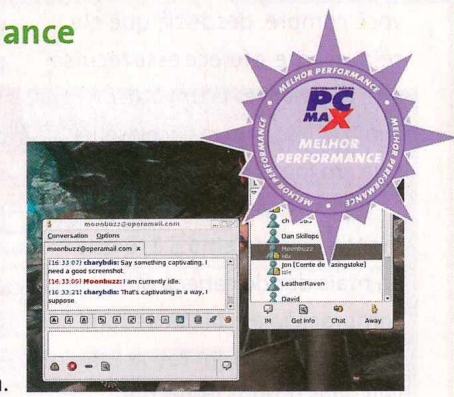
MSN Messenger 6



A oferta da Microsoft traz uma bela integração com o seu desktop Windows, e a possibilidade de tirar todos os anúncios das barras laterais é algo que os competidores poderiam copiar. O Messenger também oferece a interface mais simples. Ele pode enviar thumbnails automaticamente de figuras em vez de versões completas, e há suporte tanto a imagens de background e emoticons.

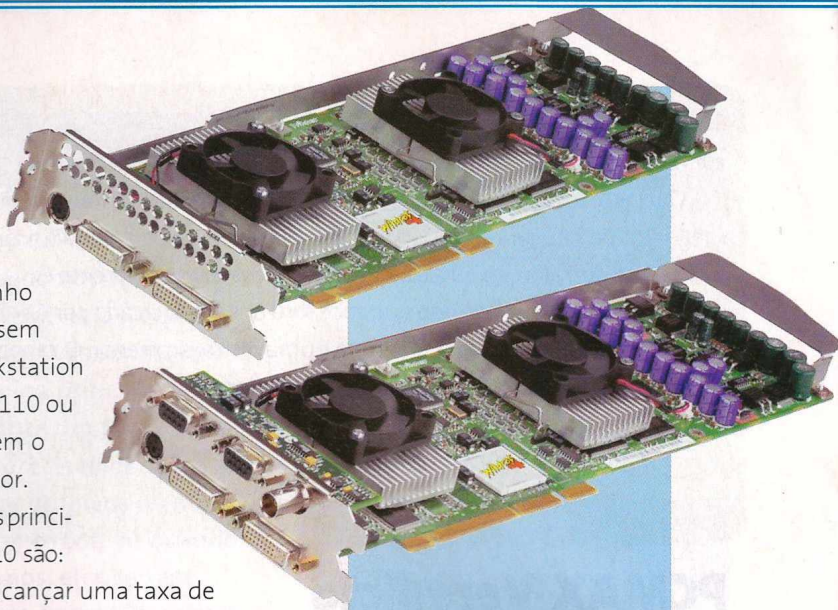
Melhor performance

GAIM



Enquanto todos esses programas são gratuitos para download, só uns poucos dão o próximo passo e disponibilizam o código-fonte também. O GAIM é, de longe, o melhor dos dois que fazem isso, mostrando flexibilidade e facilidade de uso no mundo do Linux. Há uma versão para Windows disponível também, mas a forma mais simples de conseguir o GAIM é instalar a maioria das distros de Linux.

Placas de vídeo profissionais Wildcat IV 7110 e 7210



A representante oficial da 3D Labs no Brasil, a Absolut Technologies, está lançando suas novas placas especialmente feitas para o mercado profissional de design gráfico: as Wildcat IV 7110 e 7210. Sua principal característica, na qual está sendo apostada sua estratégia de vendas, é a sua total compatibilidade com a plataforma Linux, pois a 3dLabs disponibiliza em seu site (*http://www.3dlabs.com/drivers*) drivers para esse SO. A Absolut Technology informa que se for feita uma comparação entre as estações Unix atuais, e as placas de vídeo Wildcat IV 7110 e 7210, as novas placas de vídeo têm um desempenho 40% superior. Isso sem falar que uma Workstation com a Wildcat IV 7110 ou 7210 integradas tem o custo até 60% menor.

As características principais das 7110 e 7210 são:

AGP 8x: Pode alcançar uma taxa de transferência de dados de 2.1 GB/s

Antialiasing SuperScene: Técnica que dá às imagens um aspecto muito mais nítido 6 unidades de T&L: As seis unidades de T&L (Transformation & Lighting) auxiliam o GPU nas cenas mais pesadas, deixando o processador central mais livre para outras tarefas

A 7710 só se difere da 7210 pela quantidade de memórias RAM embutida na placa. Além disso, a 7710 tem 256 MB e, a 7210, tem 384 MB.

Wildcat IV 7110 e 7210
Fabricante: 3d Labs
Preço: Wildcat 4 7110 = US$ 1.860
Wildcat 4 7210 = US$ 2.790
Site: *www.3dlabs.com/product/wildcat4/index.htm*

Fone de ouvido Zalman ZM-RS6F



Hoje em dia, a popularidade das placas de som que distribuem o som em canais distintos é muito grande. Qualquer placa de som nova ou placa-mãe que você compre, desde de que ela seja recente, oferece esse recurso que realmente dá um outro clima aos sons que você escute, seja em jogos ou filmes.

Quando pensamos em montar um sistema 5.1, o que dá mais dor de cabeça pra comprar são as caixas de som. Além de não serem tão acessíveis, elas muitas vezes não apresentam o som esperado. Pensando nesses dois problemas dos consumidores, a Zalmam, empresa muito conhecida no ramo de coolers, lançou o primeiro fone de ouvido que separa o som em 5.1 canais reais. Ou seja, neste fone existem múltiplas saídas de som, como se fossem pequenas caixas de som mesmo.

O som do fone é realmente bom, e adiciona muito ao seu entretenimento, só que por ser uma experiência pioneira, ainda deixa a desejar comparada ao som das caixas convencionais. Mas pra quem gostaria de gastar pouco e ter um som 5.1 em qualquer aparelho que aceite o efeito, como videogames de última geração e DVD Players, este fone é uma boa pedida.

Zalman ZM-RS6F
Fabricante: Zalman
Preço: US$ 45
Site: *www.zalmanusa.com*

Melodistick com 128 MB

Os Pendrivers ou MemorySticks, pequenos dispositivos que contêm um determinado número de memória flash rom, e que são ligados pela porta USB do computador, estão cada vez ganhando mais espaço. Mas somente transferir e armazenar arquivos era uma tarefa muito limitada, então foi criado o Melodistick, um aparelho com múltiplas funções, fora o armazenamento de dados, como:

Suporte para músicas nos formatos MP3 e WMA

Equalizador com cinco modos: Normal, Jazz, Classic, Rock e POP

Som high quality mediante o recurso Dynamic Bass Booster

Painel LCD que informa o nome da música, tempo restante e bateria

Funciona com uma pilha pequena tipo AAA

Duração da pilha: aproximadamente 12 horas de uso

Acompanha fone de ouvido e bolsa para transporte

Rádio FM: 87.5 Mhz a 108 Mhz

Tecnologia Plug and Play que não requer instalação de driver (com exceção no Win 98)

Pode ser ligado tanto ao USB 1.1 como ao USB 2.0, e tem 128 MB de espaço interno para a gravação de dados



Melodistick com 128 MB
Fabricante: USB Drive
Preço: R$ 639
Site: *http://www.usbdrive.com.br/br/produtos/melodi1.asp*



Servidor Gruponet IE-2020 com filtro antispam
Fabricante: Gruponet
Preço: R$ 5.999
Site: *http://www.gruponet.com.br/produtos/ie/ie.htm*

Servidor Gruponet IE-2020 com filtro anti-spam

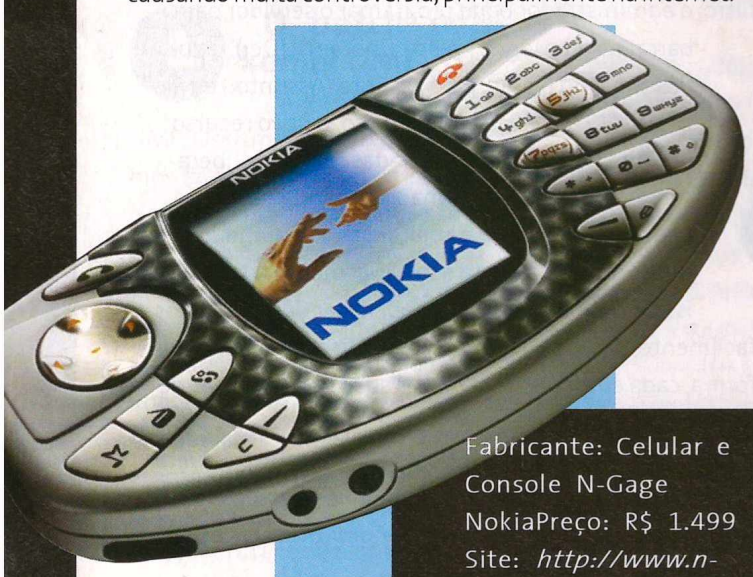
A Gruponet Tecnologia, desenvolvedora de soluções e fabricante de appliances para a Internet, está lançando o Filtro AntiSpam, um novo recurso para o seu Servidor Gruponet IE-2020. A opção permite o cadastramento de regras para o bloqueio de e-mails indesejados (spams). O próprio administrador da rede pode criar regras dos mais variados tipos, contemplando todos os campos do cabeçalho de um e-mail. Uma ferramenta anti-spam é hoje mais que um novo recurso. É uma necessidade em empresas que utilizam a Internet como meio de comunicação. Com o novo filtro, o administrador pode programar o servidor para barrar as mensagens pelo remetente (De:), pelo destinatário (Para:), pelo assunto (Assunto:) e pela cópia (CC:) do e-mail. Além disso, o novo recurso permite que sejam cadastradas regras de liberação de um tipo determinado ou ainda que, em vez de bloqueado, o e-mail seja encaminhado para uma outra conta especificamente criada para isso. Todos os bloqueios podem ser desenvolvidos facilmente, por meio da interface gráfica via Web. Dessa forma, cada empresa resolverá as suas necessidades de maneira adequada.

Como diversos outros recursos, os clientes que possuem o contrato de serviço com a Gruponet Tecnologia receberão esta nova ferramenta automaticamente pelo sistema de atualização.

Celular e Console portátil N-Gage

Lançado mundialmente pela Nokia no início deste ano, o N-Gage é o primeiro videogame portátil que agrega funções de conexão sem fio via bluetooth (que permite a participação de múltiplos jogadores nos games), MP3 Player, Rádio FM e celular GSM. Já estando disponível no Brasil pelas operadoras GSM (de grandes redes de varejo, lojas especializadas em games e também em lojas virtuais), o N-Gage é um pseudoconcorrente ao Game Boy Advanced, o famoso console portátil da Nintendo. Parcerias já fechadas com empresas desenvolvedoras de jogos, como a Activision, a Eidos, a Sega, a Taito e a HQ garantem um portfólio diversificado de games que serão vendidos separadamente em cartões MMC. Além dos games em cartões, o N-Gage também possibilita o download de jogos em Java ™. As partidas com múltiplos jogadores, nos games compatíveis, podem ser realizada via conexão local (por meio do bluetooth, em uma distância de até 10 metros) ou remota, via rede celular GPRS (habilitada para transmissão de dados em alta velocidade).
Além da reprodução de arquivos digitais MP3, o console ainda traz rádio FM, o que possibilita que o usuário escute música enquanto joga. O browser integrado para navegação WAP habilita o download de aplicativos e games.
Como celular, o N-Gage tem GSM tri-band (900/ 1800/ 1900 MHz), toques polifônicos, discagem rápida para até 20 números, viva-voz, envio e recebimento de SMS (mensagens de texto) e MMS (mensagens multimídia), suporte a e-mails, antena interna, alerta vibratório interno e gravador de voz.

Mas depois de tantas qualidades, há uma característica em especial que se destaca: o seu design. Ele é bom como um console portátil, mas como celular é bem diferente, o que vem causando muita controvérsia, principalmente na Internet.



Fabricante: Celular e Console N-Gage NokiaPreço: R$ 1.499
Site: *http://www.n-gage.com/BR/pt/home.html*



Placa de vídeo ATI Radeon 9800XT
Fabricante: ATI
Preço: US$ 499
Site: *www.ati.com*

Placa de vídeo ATI Radeon 9800XT

A resposta da ATI à NVIDIA foi o lançamento da Radeon 9800XT, uma leve melhoração da Radeon 9800 PRO, seguindo o mesmo molde da NVIDIA, com a sua FX5950. Mas comparando as duas novas placas, podemos dizer que a nova Radeon tem mais novidades em comparação ao seu modelo anterior. As Radeon BBA (built by ATI) sempre foram sinônimo de placas de qualidade e, com a nova 9800 XT, não poderia ser diferente. Para garantir estabilidade à placa, o seu cooler antigo, que era quase uma marca registrada na ATI, com um design bem simples e tal, deu lugar a um cooler bem mais trabalhado. Isso também servirá para que a ATI possa pôr em prática uma característica que ela até agora abominava: a de overclock! Isso mesmo! Agora a ATI suporta nativamente via driver oficial o overclock nas novas Radeon 9800 XT. Se normal ela já é uma das melhores do mundo, imagine com overclock... A placa em default tem o clock do GPU de 412 MHz, e da memória em 730 Mhz, um número abaixo da nova GeForce FX 5950, mas um pouco maior do que a Radeon 9800 anterior. Ela também utiliza memórias de 256 bits, conseguindo um largura de banda de 23.4 GB/s. Em testes de desempenho, foi apresentado um empate técnico entre a Radeon 9800 XT e a GeForce FX 5950. Então, o que a ATI fez? Realizou algo que fizesse com que os usuários comprassem sua placa pelos seus adicionais, e esse adicional não poderia ser melhor: o jogo Half-Life 2! Um dos mais esperados jogos pra PC da atualidade, que usa muito as novas características do DirectX9, aproveitando toda a potência dessa nova placa da ATI. Além de ser um jogo dos melhores, é uma boa demonstração do que as Radeons podem fazer em matéria de gráficos. Outra placa para hardcore gamers (ou pra quem tem dinheiro para fazer este investimento).



Placa de vídeo MSI GeForce FX5950
Fabricante: MSI
Preço: US$ 499
Site: *http://www.msimiami.com/NEW/portugues/index.htm*

Placa de vídeo MSI GeForce FX5950

Na tentativa de superar sua rival ATI no desenvolvimento da mais potente placa de vídeo para usuários domésticos, a NVIDIA lançou mais uma versão da sua última família de chipsets gráficos, a Geforce FX, chipset que tem suporte nativo ao DirectX9, ao OpenGL 2.0 e ao AGP8X, entre outras características que se transformam em velocidade e qualidade de imagem. Por não haver muitas novidades nesse chipset, no que se trata de compatibilidades a novas tecnologias, ele é basicamente o último chipset GeForce FX lançado, o FX5900 Ultra, com a velocidade de funcionamento maior. Esse aumento não foi muito grande também, e a velocidade da GPU que no último chipset era de 450 Mhz, agora passou a ser 475 Mhz, e as memórias que tinham uma velocidade de 850 MHz, agora são de 950 MHz. As placas equipadas com o FX5950 terão 256 MB de memória DDR de 256 bits. As placas mais modernas, desde a Radeon 9700 PRO, estão usando memórias de 256 bits para que, principalmente em altas resoluções, o frame rate (quadros por segundo) do jogo que você estiver jogando se mantenha num patamar semelhante nas mais variadas resoluções. A GeForce FX5950 da MSI eleva as qualidades do novo chipset, agregando peças da melhor qualidade, fazendo com que ele tenha um desempenho ainda maior. As memórias dessa são de -2ns. Ns é um parâmetro de velocidade das memórias: quanto menor, melhor. Até agora, essa memória de -2ns que a MSI colocou na sua nova placa é a mais baixa entre placas de vídeo. Outra coisa que se deve prestar atenção é no sistema de cooling dessa placa. Como esse chipset esquenta demais, por trabalhar em altas freqüências, o sistema de resfriamento dela tem que ser de alta qualidade e a MSI fez bem o seu papel desenvolvendo o sistema de cooling "TWIN FLOW", que é eficiente e silencioso ao mesmo tempo. Realmente, é uma placa para hardcore gamers.

Gabinete Thermaltake XASER III Prata

Se você acha extremamente caro pagar 900 reais em apenas um gabinete, você com certeza não é um daqueles usuários que têm um verdadeiro sentimento pelo seu PC. Esse apego realmente existe e é muito freqüente: há pessoas que têm como filosofia de vida ter e montar um PC dos sonhos, que tenha como bases performance e beleza. Assim como se faz com os carros, no quais muda-se o motor e instala-se um turbo para obter mais potência, ou é feito um tunning para deixá-lo mais bonito. Em um PC, o usuário, além de querer montar um sistema com alto desempenho, também deseja que seu gabinete seja diferente, tunado, e que tenha uma diferença notável – e isso para mostrar que o seu micro não é como qualquer um.

É por isso que podemos conferir a total diferença de preço e beleza de um Xaser para outros gabinetes. Basta ver para crer. Quem já esteve diante de um gabinete desses, especificamente o Xaser III prata, sabe o que estou falando. Este oferece opções e regalias que nenhum outro gabinete pode oferecer: além de seu espaço interno, ele é do tipo fulltower, vem com acrílico lateral, sete fans e controle de temperatura, e é realmente uma ótima opção para quem quer ter "o gabinete". Seu único problema é o preço, mas de qualquer maneira vale a pena.



Gabinete Thermaltake XASER III Prata
Fabricante: Thermaltake
Preço: R$ 900
Site: *http://www.viabrasil.net*

Esta série	Parte Um	Parte Dois	Parte Três	Parte Quatro	Parte Cinco
User mode Linux	Conceitos e compilação de kernel	Rede com UML	Rede user-space avançada	Debugging de kernel	Virtual hosting

Tempo de projeto
2h00

Nível de dificuldade
7 – Avançado
Compilação de kernel é algo complicado

Você precisará de:
Compreensão de compilação do kernel do Linux

User-mode Linux

David Coulson acredita que os projetos User-mode Linux existem para as massas. Neste mês, ele mostra exatamente o porquê

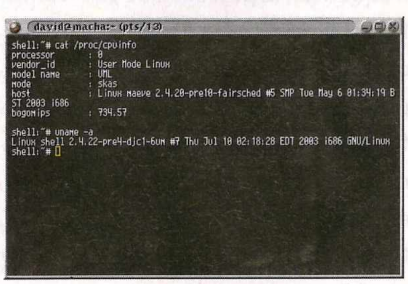
O kernel do Linux é um dos projetos mais avançados a surgir a partir do open source e irá rodar em vários sistemas, de PDAs e devices embedded, a hardwares e mainframes nível corporativo, como o equipamento S/390 da IBM. Enquanto cada uma das plataformas Linux é um avanço em si mesmas, há um projeto que porta o Linux para todas os diferentes tipos de arquiteturas. É o User-mode Linux, que realmente foi feito para a multidão.

1 O patch para o kernel UML.

Antes de configurar o UML (User-mode Linux), nós precisamos fazer o download do kernel patch, e os utilitários do UML que são usados para rede e gerenciamento, bem como o download da imagem do sistema para usar como o nosso root filesystem. Há uma seleção de imagens root, de uma variedade de distribuições, começando com 14 MB e aumentando rapidamente. É possível construir seu próprio filesystem, tanto de uma instalação existente ou montando sua instalação dentro do UML, mas é muito mais simples usar o filesystem existente e mudá-lo de acordo com as suas necessidades. Nós vamos usar o filesystem root do Debian, simplesmente porque é um dos menores arquivos distribuídos com o User-mode Linux no SourceForge. Também é fácil instalar novos pacotes na Internet sem ter que mexer com CDs extras ou tendo que fazer o download de uma ampla variedade de coisas. É claro, se você preferir o Red Hat ou SuSE, há imagens dessas distribuições também.

2 Os patches que combinam.

Há vários patches UML para vários kernéis e nós vamos usar o



Como não há um CPU verdadeiro, /proc/cpuinfo mostra as informações no host rodando o exemplo UML

patch 2.4.20-6um para o Linux 2.4.20. Não há nenhuma diferença real entre usar aquilo e qualquer outro patch, no entanto. Você pode querer usar o patch no 2.4.21 por questões de segurança. O kernel UML é completamente aberto, assim nós podemos montá-lo no nosso diretório home, ao contrário de colocar no /usr/src. Na verdade, se você tentar montar o UML no /usr/src/linux, e você não tem um kernel Linux disponível para certos headers, então ele não funcionará de jeito nenhum. Você pode querer criar um diretório no seu diretório home chamado 'uml', por exemplo, e guardar o kernel, o root filesystem, e todos os pacotes utilitários lá. Quando você um-tared o kernel, você pode patch com o uml-patch-2.4.20-6.bz2 com o seguinte código:

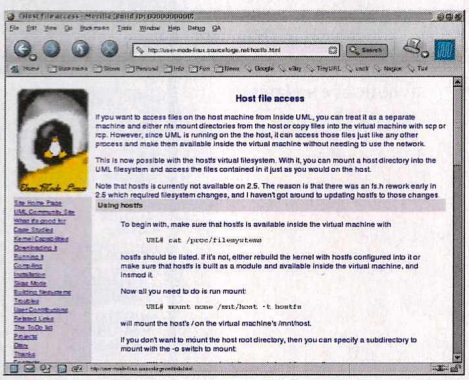
```
$ cd uml/linux
$ bzcat ../uml-patch-
2.4.20-6.bz2 | patch -p1
```

Isso instalará o patch UML ao kernel e nós podemos começar a configurar e montar. Apesar de ser possível montar um kernel modular e instalar os módulos no root filesystem do UML, nós vamos ficar com a variedade monolítica. Configurar e montar o kernel é exatamente o mesmo que construir um kernel regular. Nós precisamos configurar o kernel da seguinte forma:

```
$ cd uml/linux
$ make xconfig ARCH=um
```

3 Montando o kernel.

As configurações default devem ser perfeitas para conseguir rodar um sistema básico, mas se você quiser fazer algo mais, monte o kernel um pouco diferente da instalação regular. Ao contrário de montar uma imagem do kernel e instalá-lo no lilo ou no grub, nós queremos montar um kernel binário. Para fazer isso, nós usamos:



▲ http://user-mode-linux.sf.net/ tem todas as informações que você precisa para rodar o User-mode Linux

```
$ make linux ARCH=um
```

Se você esperar um pouco, terminaremos com um arquivo binário 'linux' dentro do seu diretório 'uml/linux'. Para aquelas almas inquisitórias querendo conhecer o futuro, você pode rodar a partir da linha de comando:

```
$ ./linux
```

Ele surgir, apesar de que, rapidamente, você ouvirá uma reclamação de que ele não pode encontrar o root filesystem.

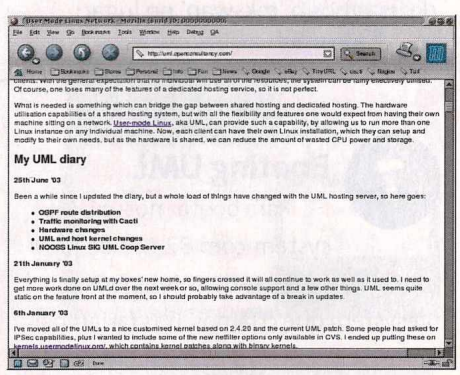
```
David@maeve:~$ ~uml/bin/
linux-2.4.22-pre4djc1-6um
|more
Checking for the skas3
patch in the host...found
Checking for /proc/mm...found
Linux version 2.4.22-pre4-
djc1-6um (david@macha) (gcc
version 3.3.1 20030626
(Debian prerelease)) #7 Thu
Jul 10 02:18:28 EDT 2003
On node 0 totalpages: 8192
VFS: Cannot open root
device "ubd0" or 62:00
Please append a correct
"root=" boot option
Kernel panic: VFS: Unable
to mount root fs on 62:00
```

4 O filesystem do Debian.

O root filesystem Debian de 14 MB não é de muito uso porque ele é muito pequeno para uma instalação verdadeira. No lugar, nós podemos usar 'dd' para criar um ext2 filesystem maior, depois copiar o conteúdo do filesystem Debian por cima. É possível redimensionar o filesystem Debian e aumentar o filesystem usando resize2fs. No entanto, a técnica usada para copiar o conteúdo do filesystem é uma maneira útil de editar o UML filesystem data, então é bom conhecer. Você precisa de suporte a loopback filesystem compilado no seu kernel, o que não deve ser confundido com o loopback networking interface.

Nós precisamos, primeiro, criar um novo root filesystem que tenha 500 MB de tamanho:

```
$ dd if=/dev/zero of=-/uml/
root_fs bs=1M
count=5 seek=1
$ /sbin/mke2fs -j -/uml/
root_fs
```



▲ Vários usuários UML documentaram seus esforços com o patch do kernel em sites pessoais e incluíram informações de configuração

5 Montando.

Nós podemos montar os dois filesystems em ~/uml/mnt/debian e ~/uml/mnt/root_fs. Para montar os filesystems e, na verdade, copiar os dados, nós precisamos ter acesso como root:

```
# mount -o loop ~/uml/root_fs
~/uml/mnt/root_fs
# mount -o loop ~/uml/debian_root_fs
~/uml/mnt/debian
```

Se formos para ~/uml/mnt/debian, nós podemos ver o conteúdo do filesystem. As UIDs dos arquivos são tratados exatamente como a máquina principal, já que ele é puramente um filesystem regular. Nós precisamos ser root para recriar os arquivos do novo filesystem como root, ou quando nós os copiamos, eles seriam criados usando nosso UID no host:

```
# cp -fra ~/uml/mnt/debian/*
~/uml/mnt/root_fs
```

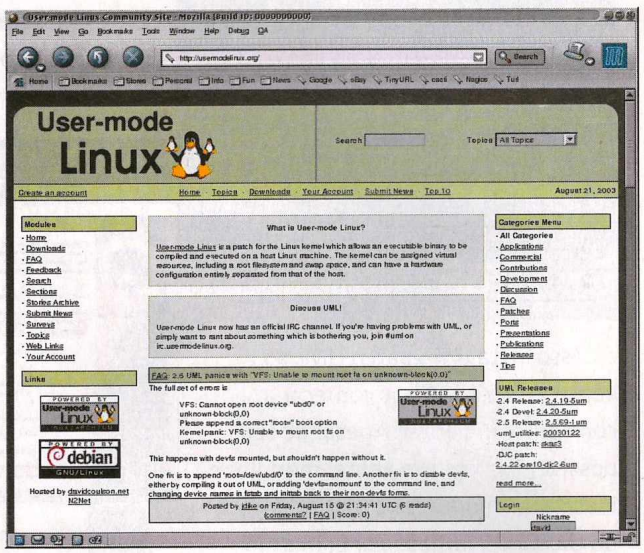
Quando ele terminar de copiar os dados, nós podemos desmontar ambos filesystems e depois tentar dar o boot na nossa instalação UML:

```
# umount ~/uml/mnt/debian ; umount
~/uml/mnt/root_fs
```

6 Bootando.

Bootar o kernel UML é fácil, já que nós só precisamos mostrar onde o root filesystem está, e o quanto de memória irá usar. Como padrão, a instalação UML terá 16 MB de memória "real", mas como ela é tirada da memória do host, ela ainda tem uma parte no disco. É claro que nós poderíamos dar ao sistema UML uma quantidade maior de RAM, e esperar que o host trate-a de forma apropriada. Mas se você precisa de um sistema UML para ter uma boa quantidade de memória disponível, dar um swap space próprio é uma alternativa melhor. Isso é feito exatamente da mesma forma quando nós criamos o ext2 filesystem, apesar de usarmos o 'mkswap' no lugar:

▶ http://usermodelinux.org/ é um site central para a comunidade de UML, com links para todas as notícias e updates




```
$ dd if=/dev/zero of=~/uml/swap_fs bs=1M count=128
$ /sbin/mkswap ~/uml/swap_fs
```

7 Booting UML.

Para bootar nosso UML system com 32 MB de RAM "real" e usando as duas imagens filesystem que criamos, nós faríamos:

```
$ cd uml/linux
$ ./linux ubd0=../root_fs ubd1=.../swap_fs mem=32M
```

Isso irá bootar o kernel Linux e montar o filesystem apropriado.

Naturalmente, a partição swap precisa ser definida em /etc/fstab no sistema UML antes de ser usado, mas nós podemos usar 'swapon /dev/ubd/1' para usá-la temporariamente.

Esta série	Parte Um	Parte Dois	Parte Três	Parte Quatro
Usando o TreeView .Net	Uma introdução aos recursos básicos do Tree View	Salvando e restaurando um TreeView inteiro de um disco	Um guia para principiantes para arrastar e soltar usando o mouse	Usando o TreeView em cooperação com o List View

Tempo de projeto
1h30

Nível de dificuldade
4 – Intermediário
Razoavelmente fácil se você conhece o C#

Você precisará de:
Windows NT4, XP, 2000. Seria ideal o Visual Studio .NET.

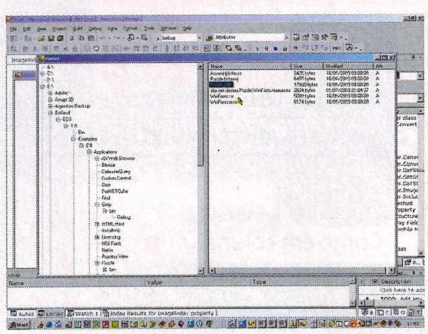
Gerenciador de arquivo .NET

Na parte final dessa série, Huw Collingbourne explica como explorar um disco com a ajuda do controle ListView.

Nos últimos meses, demos uma olhada nas formas de usar o controle TreeView para mostrar e manipular dados textuais nos seus branches ou "nós". Apesar do TreeView ser um controle útil quando usado sozinho, ele freqüentemente é melhor quando usado em conjunto com o controle ListView. Por exemplo, no Windows Explorer, os diretórios são mostrados num TreeView e os arquivos numa ListView. Nesse mês, veremos como podemos fazer o link entre esses controles junto com nossas próprias aplicações.

Nas colunas anteriores desta série, utilizamos o TreeView para exibir os dados inseridos para o usuário. Variando um pouco, o projeto deste mês pegará seus dados do sistema de arquivos do computador. Usando algumas das técnicas que nós exploramos nas colunas anteriores, devemos recuperar vários tipos de informação de sistema para criar um browser de diretório simples e file launcher. Se você estiver usando o Visual Studio .NET 2003, carregue o Test.sln para seguir o código ou se estiver usando alguma outra ferramenta de desenvolvimento tal como C#Builder da Borland ou uma versão anterior do VS .NET, faça referência à caixa: "Converting your code" para ajudar na recriação de nossos projetos no seu pacote de escolha.

Nossa interface de usuário vem com um formulário contendo uma TreeView, um Splitter e um ListView. O TreeView foi o primeiro controle a ser colocado no formulário e está alinhado no lado esquerdo, configurando a propriedade dock para left. Depois, colocamos um Splitter no formulário e configuramos a propriedade dock em left de forma a ser



A estrutura do diretório é mostrado no TreeView na esquerda enquanto os arquivos no diretório selecionado são mostrados no ListView da direita

alinhado no controle mais à esquerda, principalmente o TreeView e finalmente, adicionamos um ListView e configuramos a propriedade dock para Fill, assim preenchendo todo o espaço remanescente (a "client area") no formulário.

Apesar de podermos, para um simples browser de arquivos, mostrar os nomes dos arquivos sozinhos numa coluna simples do ListView, nós decidimos pegar uma idéia do Windows Explorer e mostrar alguma informação adicional do arquivo. Fizemos isso ao criarmos quatro itens de coluna na propriedade columns com os 'headers', 'name', 'size', 'modified' e 'attr'. Veja que para tornar essas colunas visíveis, a propriedade View do ListView1 deve ser configurada para details como no Explorer, que você pode mudar opcionalmente o view para list, smallIcon ou largeIcon. Essas visões alternativas são apropriadas quando um ícone está associado com cada item na lista. Nós não estaremos usando ícones nesse projeto, então ficaremos com a visão details.

1 Vamos dar uma volta. Precisamos povoar o TreeView e ListView quando o aplicativo está rodando. Para fazer isso, Form1_Load() chama nosso método FillTree(). Isso começa preenchendo um array (drives) com strings, representando os drives locais e de rede mapeados no seu sistema:

```
string[] drives =
Directory.GetLogicalDrives();
```

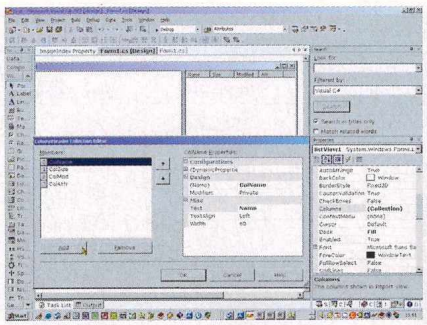
Como em colunas anteriores, usamos a classe directory para levantar essa informação. Depois, iteramos por cada string de cada drive, adrive, usando um foreach loop. A cada volta pelo loop, criamos uma nova TreeNode, tn, com a drive string no seu texto e adicionamos esse nó ao nível superior do TreeView. Agora, nós utilizamos nosso método AddDirs() para adicionar o nível superior dos diretórios (se existir algum) como nós por baixo do nó do drive do disco.

A primeira coisa que o método AddDirs() faz é designar a propriedade FullPath do específico TreeNode, tn, para uma string chamada path. A propriedade FullPath é uma string construída no texto de todos os nós-pais em seqüência, terminando com um nó atual. Cada nó é separado por um caractere específico na propriedade PathSeparator do TreeView, que é '\' por padrão, por exemplo, se o nó, tn, está no nível mais alto e tem o texto 'A:\', então tn.FulPath retorna 'A:\\1123\abc'. Como você pode imaginar, FullPath pode ser uma propriedade útil quando trabalhamos com os diretórios de disco e vamos fazer um bom uso dela mais tarde. No momento, simplesmente criamos uma estrutura directoryInfo, di, baseado no path. Se o diretório específico existe, usamos o método GetDirectories() para recuperar uma lista de subdiretórios que designamos para o array, diarray. Finalmente, adicionamos esses subdiretórios como nós de árvores.

Faça o scroll de volta para o FillTree() para ver o que acontece depois. Primeiro, pegamos o root do diretório atual (isso retornaria, por exemplo, 'C:\', se o diretório atual estivesse no drive C). Se o drive atual, adrive, iguala o root, selecionamos esse nó no TreeView. Isso significa que se você está rodando esse programa no disco C:\, o nó C:\ será selecionado.

Perceba que comentamos essa linha:

```
MessageBox.Show("drive: "
+ adrive + " Type: " +
DriveType(adrive));
```



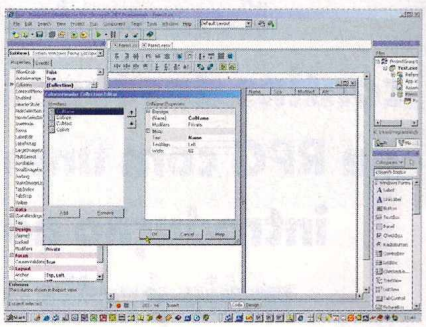
Nós definimos quatro colunas para mostrar vários tipos de informação em cada arquivo do ListView. Aqui nós estamos criando headers de coluna usando o Visual Studio Collection Editor

Se não estivesse comentado, esse comando iria mostrar o tipo de cada drive no sistema. Isso não é vantagem para o projeto atual, mas poderia ser usado, caso desejasse fazer uma ação específica de acordo com a natureza do drive: removível, fixado, rede ou CD. Comentamos isso devido ao fato de que ele precisa do namespace System.Management para ser instalado e, por razões obscuras, ele não está instalado por padrão no VS .NET. Os usuários do Visual Studio podem instalá-lo usando o menu project, add reference. Se você decidir instalar, tire o comentário dessa linha na seção 'using' no alto da unidade:

```
using System.Management;
Then uncomment this method:
String DriveType(string
drivestr)
{
ManagementObject disk = new
ManagementObject
("win32_logicaldisk.deviceid=\""
+drivestr.TrimEnd('\\')+"\"");
Return
driveType(disk["DriveType"]);)
```

Você agora será capaz de acessar informações no drive type, especificando a string, 'DriveType', como um argumento para o ManagementObject (disco) entre colchetes. Essa é só uma das várias propriedades da string que podem ser usadas dessa forma. Rode nossa

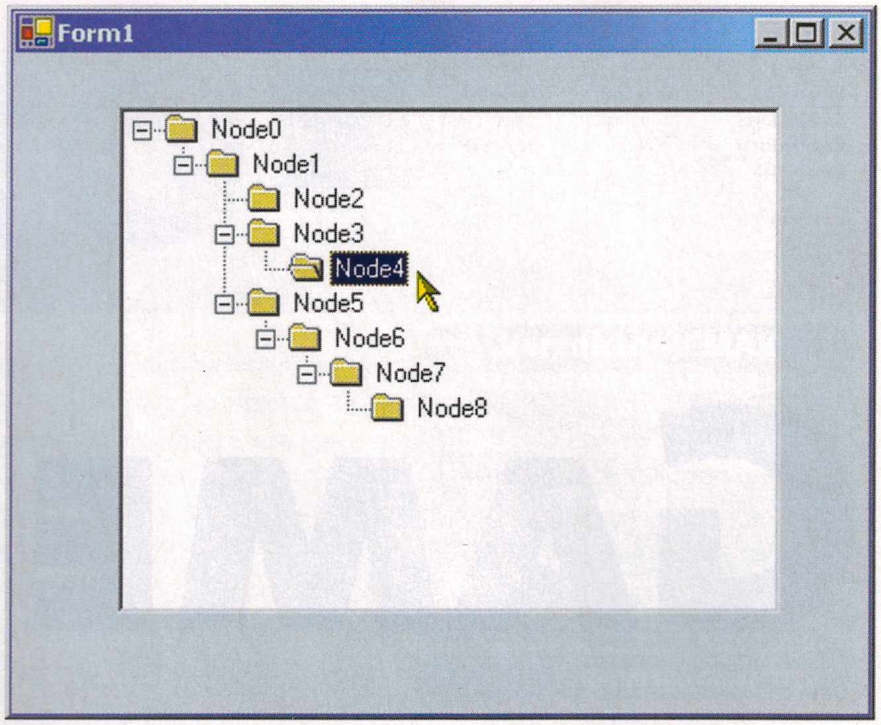
solução Dir.sln e clique em 'System Information' para uma lista de outras. No nosso código, o objeto retornado é passado para o nosso método DriveType(), onde ele é convertido para um string e usado como um seletor num teste de switch. Ao contrário das linguagens mais tradicionais como C e Pascal, o C# torna possível o uso de strings em declarações switch. Nós simplesmente retornamos uma string mais descritiva para indicar o tipo de drive.



Apesar da interface do usuário do C#Builder ser diferente do Visual Studio, ele também dá acesso ao Collection Editor quando selecionamos a propriedade Columns do ListView

Perceba que só adicionamos um nível de subdiretórios de cada vez. Quando clicamos duas vezes em um dos nós de diretórios, o método TreeView1_BeforeExpand() adiciona outro nível de subdiretórios ao nó que está em expansão. Isso é feito para evitar os delays que resultaria se você tentasse construir a estrutura de diretórios de todo disco quando a aplicação é rodada pela primeira vez. Na verdade, só construímos os subníveis na estrutura de diretórios quando aqueles níveis ficam visíveis.

2 Bits e bytes. O ListView só é povoado com os arquivos num diretório específico depois que o nó do diretório estiver selecionado no TreeView. Isso é feito no método TreeView1_AfterSelect(). Aqui, nós criamos um objeto DirectoryInfo, di, baseado no FullPath no nó selecionado. Podemos verificar que o path da criação



Se você quer adicionar ícones para os nós de um TreeView, você pode usar a ajuda de um componente ImageList. Aqui está um exemplo simples usando os ícones das pastas abertas e fechadas)

é válido para checar a propriedade Exists do DirectoryInfo. Se isso existe, então obtemos uma lista de arquivos usando seu método GetFiles(). Ele retorna um array de objetos FileInfo que designamos para o fiarray array. Agora, iteramos através do objeto FileInfo, fi, para cada arquivo e, usando as propriedades Name, Length e LastWriteTime, obtemos o dado para mostrar nas colunas Name, Size e Modified da nossa visão de listas. Obtendo os atributos de cada arquivo é um pouco mais complicado e, por isso, ele se moveu para o método GetAtts().

Se tivéssemos decidido usar uma coluna simples para mostrar o nome de cada arquivo no nosso ListView, necessitaríamos dessa única linha de código dentro do nosso loop foreach:

```
listView1.Items.Add(fi.Name);
```

Como temos quatro colunas, usamos a propriedade SubItems do objeto ListView, item1, para adicionar os dados apropriados em cada coluna sucessiva:

```
ListViewItem item1 =
listView1.Items.Add(fi.Name);
Item1.SubItems.Add(
fi.Length.ToString() + "
bytes");
item1.SubItems.Add(
fi.LastWriteTime.ToString());
item1.SubItems.Add(GetAtts(fi));
```

Como você pode ver, com pouca codificação, construímos um browser de disco funcional. Nós até adicionamos uma capacidade de lançamento de arquivos para que você possa clicar duas vezes no nome de um programa para rodá-lo. Perceba, no entanto, que não demos muita importância à checagem de código e o programa pode falhar se tentar rodar programas para os quais o seu acesso está restrito pelo operador do sistema.

Você não está limitado a mostrar arquivos numa ListView, podendo usá-lo igualmente para mostrar outro dado tabular ou quase tudo mais que precisar.

Esta série	Parte Um	Parte Dois	Parte Três	Parte Quatro
Criando jogos de aventuras com o AGS	Introdução ao AGS	Construindo seus quartos	Objetos avançados e personagens	Teoria do quebra-cabeças

Tempo de projeto
2h00

Nível de dificuldade
5 – Intermediário
Familiariadade básica com o programa AGSEdit é importante

Você precisará de:
Adventure Game Studio em www.adventuregamestudio.co.uk

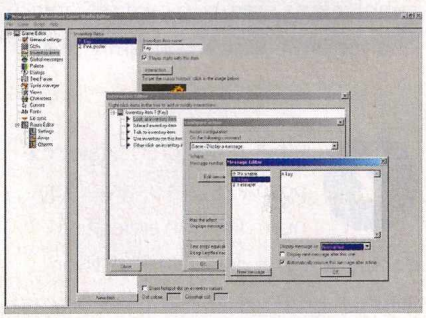
GAME OVER

Richard Cobbett livra-se dos confins dos jogos de RPG com uma introdução ao mais prolixo grupo de jogos

1 Trancado num quarto. O quebra-cabeças é simples: nós temos uma porta trancada que não nos permite sair do quarto. O que abre uma porta? Num jogo de aventura, pode ser qualquer coisa de uma pedra mística a um velho sanduíche, mas, em nome da simplicidade, vamos usar uma velha e boa chave. Para começar, carregue nosso jogo, traga seu quarto básico para o Room Editor e escolha a tab Object. Eles oferecem bastante flexibilidade, de backgrounds animados a itens mais convencionais para o jogador escolher (mas tudo deve ser usado com cuidado). Tipicamente, você vai querer usar o Hotspots para tratar a maior parte da interação, com Objects só distribuídos em partes da tela que precisam mudar, tais como uma porta que pode ser aberta ou um vaso que se quebra como parte de um quebra-cabeça. Clique em New Object para começar. Como padrão, o AGSEdit só mostra uma xícara azul, mas nós vamos mudar isso num momento. Arraste para a tabela no meio do quarto.

2 Corrida do Ouro. Para transformar a xícara numa chave, selecione Change Image. Isso abrirá a coleção do AGS, e você verá duas chaves em oferta. Nós queremos a primeira delas, portanto, selecione-a. Retornando ao room editor, tudo parece estar em ordem – exceto por um problema. Por que existem duas chaves? Objetos não são o que parecem ser. Quando o jogador clica na chave, ela irá desaparecer e uma chave aparecerá no Inventory, mas não será realmente essa. Vá para o Inventory Editor do AGS e você verá que nós já separamos itens centrais definidos. Quando o jogador tenta escolher a chave (foi a isso que nós, na verdade, demos acesso), a que ele clicar simplesmente desaparecerá da vista.

Clique em Chance Image e escolha a segunda chave – ela é muito maior que o objeto chave in-game e, assim, melhor na tela Inventory. Importar suas próprias imagens é extremamente simples. Vá para a janela Sprite Manager, clique com o botão direito e importe seu arquivo salvo. Há várias formas de tratar as transparências, apesar de ser esse o método mais fácil usado por esses itens como os pré-definidos – a cor do ponto no alto e à esquerda (normalmente magenta, já que ele quase nunca é usado na arte do dia-a-dia) definindo as áreas transparentes.



Itens do Inventory necessitam de uma descrição básica para trabalhar com a interação. É importante que mensagens de erro expliquem detalhes

3 A Crystal Key. Agora que as duas partes do nosso objeto chave foram criadas, é hora de deixar o usuário escolher. Volte ao Room Editor, selecione a chave e aperte o botão Interaction.

No mês passado, nós usamos para garantir descrições – dessa vez nós estamos interessados no que acontece quando o usuário tenta Pick Up a chave. Clique com o botão direito no Pick Up Object, dê um scroll para as opções de Player e escolha 'Player – Give the player na inventory item'. Para especificar qual, clique no botão Change e entre o número do objeto do inventário – '1', nesse caso. Depois, para evitar que o jogador colecione chaves a toda hora, nós adicionamos uma segunda instrução ('Object).Remova na object from the room' e designe o valor da chave como sendo '0'. Rode e teste o jogo e você será capaz de escolher e selecionar no inventário. Ainda não existe nenhuma descrição, mas você pode escrever da mesma maneira que nós tratamos o hotspots no mês passado.

4 Escape do Delirium. Na verdade, para abrir a porta, nós precisamos usar um toqı : mais avançado de script. Selecione o hotspot da porta no Room Editor e entre a tela de Interactions. Encontre 'If inventory object was used on hotspot' e faça-o mostrar a mensagem 'I escape!'. Rode o jogo e isso irá funcionar... Mas há uma jogada. Qualquer objeto do inventário irá 'open the door' e nós queremos que só a chave faça isso. Para conseguir isso, adicione o comando 'Conditional – If inventory object was used' e escolha 0. Quando isso estiver feito, apague a mensagem mostrada e coloque-a como um comando 'child' dessa Conditional alterando o objeto 'Do Nothing'. Esse é o bloco básico da criação do quebra-cabeças, que vamos conferir comm detalhes no mês que vem.

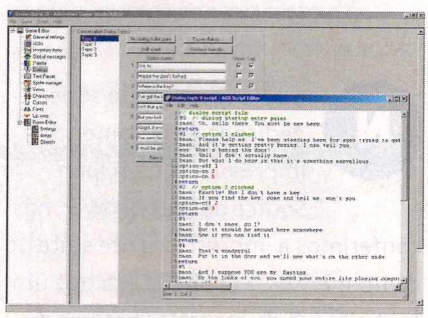
5 Speech Quest V: A próxima mutação. Escrever conversas não é difícil. Visualizá-las pode ser. Vai depender do quão complicado eles se tornam, mas tudo começa no mesmo ponto: criar um novo personagem. Selecione a tela Characters, seguido por New Character. Você precisará dar um nome – Larry – e tentar não perceber que ele é idêntico ao nosso personagem Ego. Para colocá-lo num quarto, simplesmente entre seu número na caixa na tela Characters. -1 é o equivalente a um backstage, assim altere isso digitando Room 0. Para colocar o Larry no lugar correto, você precisará testar e errar até acertar as coordenadas x/y, rodando o jogo para ver se está no lugar. Para terminar, nós só precisamos mudar a cor da sua conversa – coloque outro número na caixa de 'talking colour' – e use a caixa de interações para iniciar o primeiro Dialog quando nós falamos com ele.

Antes de usar o Dialog Editor, você deveria fazer um esboço do seu diálogo em forma de árvore na forma de papel. Cada opção leva o jogador para um novo diálogo, fazendo com que novas informações fiquem disponíveis e removendo as supérfluas. Não há muito sentido em perguntar a um personagem o que ele sabe sobre um crime depois de acusá-lo de cometer o mesmo crime! A forma mais básica de conversa – na qual os personagens simplesmente jogam as linhas de diálogo sem a necessidade de uma inserção do jogador – é montada assim:

```
<CODIGO>
@S
EGO: "Hello. I am talking".
LARRY: "Hello. I am listening."
Stop
```

6 O enigma da Esfinge. Para tornar isso mais interessante, nós podemos oferecer ao jogador um número de Topics para escolher. Eles são criados ao clicar no botão New Topic e entrar uma linha de diálogo. Isso corresponde a respostas no script que, por sua vez, podem mudar os tópicos como quiser. Dois simples exemplos poderiam ser "Qual é o seu nome?" e "Eu não estou interessado em conversar com você" programados da seguinte forma:

```
<CODIGO>
@St
EGO: "Hello!"
Return
@1
EGO: "Who are you, anyway?"
LARRY: "I'm Larry, beloved of Al."
Return
@2
EGO: "Sorry, you bore me."
LARRY: "Fair enough."
Stop
```



Conversar são difíceis de escrever. Planeje sua estrutura primeiro. Teste todos os caminhos antes de terminar, procurando erros

Os diálogos também podem incluir um script mais avançado, tornando possível alterar os settings do jogo de acordo com a conversação, discutir objetos que o jogador possui e muito mais. O manual do AGS, que acompanha o editor, oferece muitas opções para sua escolha – apesar de que a ativação e desativação de tópicos é, sem dúvida, a mais útil do dia-a-dia.

Esta série	Parte Um	Parte Dois	Parte Três
Usando Toolboxes TurboPower	Um guia para criar aplicações demo usando OnGuard	As rotinas utilitárias da poderosa biblioteca SysTools	Os controles na interface do toolkit do usuário Orpheus

Tempo de projeto
1h00

Nível de dificuldade
3 – Iniciante
Se você quer usar os controles do Delphi, precisa usar o Orpheus

Você precisará de:
Delphi 7

TurboPower Orpheus

A suíte de componentes Orpheus tem tudo o que você precisa para melhorar suas aplicações

Huw Collingbourne fez os testes

Na parte final desta série dedicada às ferramentas impressionantes Open Source do TurboPower, nós conferimos a impressionante suíte de componentes, a Orpheus. Ela traz um primeiro set de controles nativos do Delphi para melhorar a interface do usuário. Seus controles são fáceis de usar e para os programadores mais avançados, eles até vêm com o código-fonte completo.

Há muitos componentes no Orpheus para cobri-los adequadamente em uma única coluna. Use o manual do PDF, os arquivos de ajuda e programas de exemplo para explorar tudo o que puder. Neste mês, mostraremos alguns controles que achamos particularmente interessantes. Para começar, vejamos os recursos especiais que o Orpheus tem a oferecer.

1 Criando branches

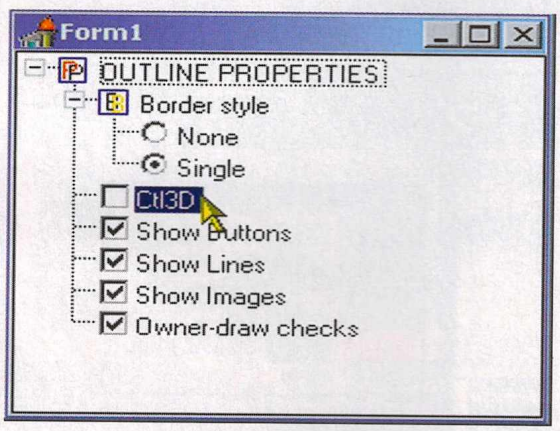
O componente TOvcOutline difere bastante dos controles TOutline e TTreeView do Delphi. Carregue e rode o projeto ExOutl2.dpr do subdiretório \Examples\Delphi do Orpheus. Ao marcar ou desmarcar as opções do branches do outline, você pode seletivamente aplicar opções que afetam a sua aparência. As opções Show Images possibilitam uma forma fácil de adicionar um ícone pequeno em cada nó do outline. As opções ShowButtons e ShowLines têm equivalentes no TreeView padrão. A opção CheckBoxes não tem equivalente, a menos que você mude para o .NET. Nesse caso, os Treeviews fazem o check box.

Uma olhada no código desse projeto mostrará como é simples manipular todas essas opções. O outline é construído no método FormShow(). Ele usa a propriedade Nodes para acessar o objeto TOvcOutlineNodes, que mantém uma coleção de objetos TvcOutlineNode.

Um novo node pode ser adicionado à coleção Node do outline usando vários métodos diferentes. O mais simples é o Add (const s: string), que simplesmente cria um nó top-level com a string s. O método AddChild (node: TOvcOutlineNode; const s:

string) adiciona um nó indentado embaixo de um nó existente. Ambos os métodos retornam o nó recentemente criado como resultado. Outros métodos, tais como o AddButtonChild() e AddChildObject(), adicionam nós-filhos com um estilo específico ou um objeto (que é um ponteiro para um item Data) para um nó. Leia o manual em PDF para uma lista completa dos métodos disponíveis.

Nesse projeto, o método AddButtonChildObject() é usado para adicionar nós-filhos com um label específico, um ponteiro para um item de dado, um estilo de botão, que pode ser tanto o osPlain, osCheck, osRadio, ou um argumento Booleano para indicar se o botão está marcado ou não. O método OvcOutline1NodeClick() cria os valores quando um nó está clicado. Para entender o melhor ouliner do Orpheus, você pode querer experimentar e fazer mudanças para esse código, incluindo botões para adicionar e apagar nós. Mude isso clicando com o botão direito no editor e desmarcando o item de menu 'Read only'. Para um exemplo completo do uso dos controles outlin do Orpheus num aplicativo do mundo real, veja o box 'More controls'.



O controle Orpheus Outline é altamente configurável. Ele não só pode mostrar botões e linhas como o TreeView padrão mas ele também torna fácil adicionar ícones e check boxes.

2

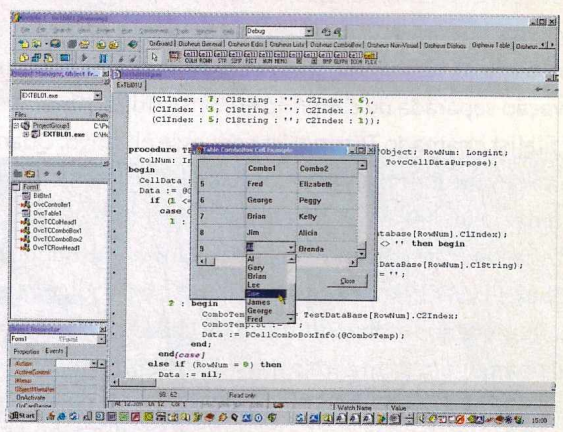
No menu. Vamos dar uma olhada em outro componente bem diferente, mas muito útil. O componente TOvcMenuMRU (na tab não-visual do Orpheus) implementa uma lista de arquivos recentemente usados. Ele pode ser usado para criar listas de qualquer string num menu, mas elas serão listas típicas de arquivos, como os documentos num processador de texto.

Para ver como isso é simples de usar, carregue nosso projeto RecFiles.dpr. Ele tem um formulário no qual nós incluímos três controles Delphi (um RichEdit, um menu e um diálogo para abertura de arquivos), além de um controle TOvcMenuMRU do Orpheus, que chamamos de RecFileList.

No Object Inspector, a propriedade RecFileList MenuItem está configurada para o menu File, Menu. Isso levará a uma lista de arquivos para serem adicionados ao menu drop-down. Se você preferir que o diálogo apareça como pop-up junto com um item específico, configure o MenuItem para ele. Por exemplo, se configurarmos para Reopen1, faremos com que a lista apareça à direita do item de menu Reopen. Nós adicionamos um nome de arquivo e um caminho para essa lista sempre que um documento é aberto no método Open1Click():

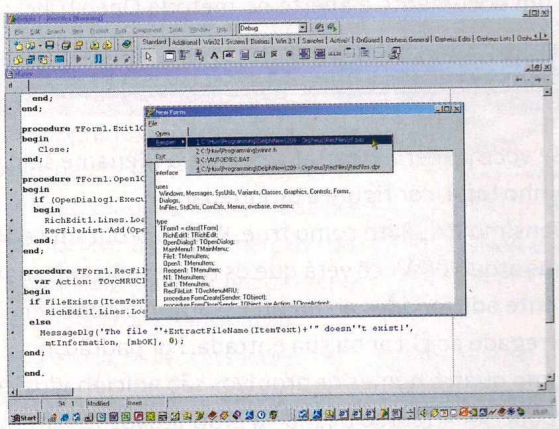
```
RecFileList.Add(OpenDialog1.FileName);
```

Se você preferir mostrar somente o filename sem o caminho total, configure a propriedade OptionsImoStripPath como true. Rode o programa e abra alguns arquivos. Você verá que os nomes são automaticamente adicionados ao menu e o arquivo pode ser recarregado ao clicar na sua entrada. Por padrão, no máximo quatro nomes de arquivos são adicionados, mas isso pode ser alterado usando a propriedade MaxItems. O único problema remanescente está no encontro de alguma forma de salvar a lista de arquivos para o disco e repovoar o menu quando o aplicativo rodar novamente. No nosso projeto, fizemos isso ao escrever as entradas num arquivo INI em FormClose(), que é executado quando saímos do programa, e os lê novamente no FormCreate(), quando o programa inicia. No entanto, há uma complicação: entradas num arquivo INI são guardadas como chaves e valores separados por um sinal de igual. Nós fomos obrigados a parse out os valores (os nomes de arquivos), antes de repovoar os menus. Para uma forma simples de gerenciar o salvar e o restaurar da lista de arquivos, olhe no programa de exemplo do Orpheus, ExMRU.dpr que usa mais dois controles do mesmo programa, TOvcComponenteState e TOvcIniFileStore, para automatizar esse processo.



O Orpheus traz diversos controles de tabela. Aqui está um que traz um box combo drop-down em cada célula, permitindo que o usuário faça seleções de uma lista de itens

Para ver como isso funciona, carregue ExMRU.dpr e selecione o controle OvcComponentState1. Verá que as propriedades a serem salvas no arquivo INI são listadas na propriedade StoredProperties e o controle OvcIniFileStore1 é especificado na Storage. Depende de você especificar um arquivo INI verdadeiro no Storage.IniFileName ou colocar o arquivo INI no diretório home da aplicação ao configurar o UseExeDir para true.



Uma lista de arquivos recentemente abertos como o que vemos aqui é fácil de criar usando o Orpheus. Há também componentes para permitir que você salve e restaure a lista para e a partir do disco

3

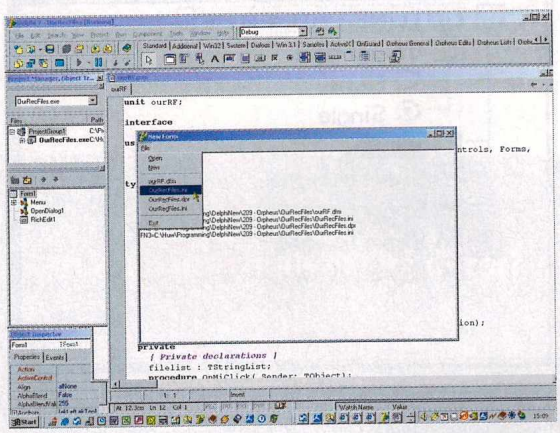
Faça você mesmo. Apesar de fazer uso dos componentes 'ready packaged' ser conveniente para evitar muito trabalho de programação, é normalmente mais instrutivo e satisfatório codificar esses recursos à mão. Com esse princípio em mente, vamos deixar o Orpheus de lado e voltar nossas atenções à implementação da nossa própria versão de um menu de arquivos usados.

Carregue o projeto OurRecFiles.dpr. A forma mais simples de criar um menu de arquivos recentes seria adicionar os caminhos completos dos arquivos abertos como itens de menu e então usar esse caminho para localizá-lo quando aquele item de menu for marcado subseqüentemente. Por isso, só para deixar a vida mais difícil, decidi só mostrar o nome do arquivo e não o caminho no menu. Isso significa que precisamos manter uma gravação separada do caminho em outro lugar. Criamos um filelist chamado TStringList com esse objetivo. Quando um arquivo é aberto, o método OpenMIClick() cria um novo item de menu, mi, e o indica para o nome do arquivo e parte do seu caminho que foi aberto. Um event-handler, OnClick, OnMiClick(), é designado e esse é o código que irá executar quando o item do menu for clicado. Finalmente, adicionamos um item para o nosso TStringList, filelist

```
filelist.InsertObject(0,
OpenDialog1.FileName, mi);
```

Isso coloca o objeto no início do filelist, no index 0, designa a string com o caminho completo do OpenDialog1, e o associa com o item de menu recentemente criado, mi. O próximo pedaço de código checa se nós excedemos o número máximo de arquivos a serem mostrados no nosso menu de arquivos recentemente abertos. Esse número é definido pela constante MAXFILES. Se o tivermos, o item final é apagado tanto do TStringlist, do filelist e do menu File1. O novo item de menu é inserido no index apropriado no menu File1, que é dado pela nossa constante FMINPOS. Por fim, configuramos a propriedade Tag de cada item de menu para conferir seu index no filelist.

A propriedade Tag é um valor integer que não tem nenhum objetivo pré-definido e pode ser usado pelo programador quando necessário. Nós o usamos para garantir que, quando um item de menu for clicado, podemos encontrar o objeto associado no mesmo index numa filelist. Assim, se o usuário clicar num item de menu com a caption 'myfile.txt' e Tag 1, podemos encontrar a string do caminho (digamos 'C:\MyDocs\myfile.txt') no index 1 na filelist.



Você não tem que usar o Orpheus para programar uma lista de arquivos recentemente aberto. Em um dos projetos do mês, nós codificamos esse recurso do início

O lembrete dessa aplicação é bastante direto. Simplesmente escrevemos os caminhos do arquivo para um arquivo INI, quando o aplicativo fecha e o lê quando for rodado novamente. Veja no método FormCreate(), que lemos na lista inteira de entradas da seção chamada 'RecentFiles' no arquivo INI usando Ini.ReadSectionValues(). Isso nos dá a opção de mudar o número das entradas guardadas (definido pela constante MAXFILES), sem ter que reescrever o nosso código. Como cada arquivo de entrada INI toma a forma de uma chave mais um valor, devemos extraí-lo (a string do caminho) usando a propriedade do ValueFromIndex. Depois simplesmente reconstruímos o TStringList, filelist e o menu de arquivos recentemente aberto.

Esta série	Parte Um	Parte Dois	Parte Três	Parte Quatro
Programando para Pocket PC no Visual Basic .NET	Básico do Pocket PC	Controles do Pocket PC	Banco de dados no Pocket PC	Comunicações no Pocket PC



Tempo de projeto
1h



Nível de dificuldade
2 – Iniciante
Uma experiência com VB é importante



Você precisará de:
Windows NT, 2000, XP, .NET Visual Studio 2003, de preferência um PDA rodando Pocket PC 2002

O Básico do Pocket PC

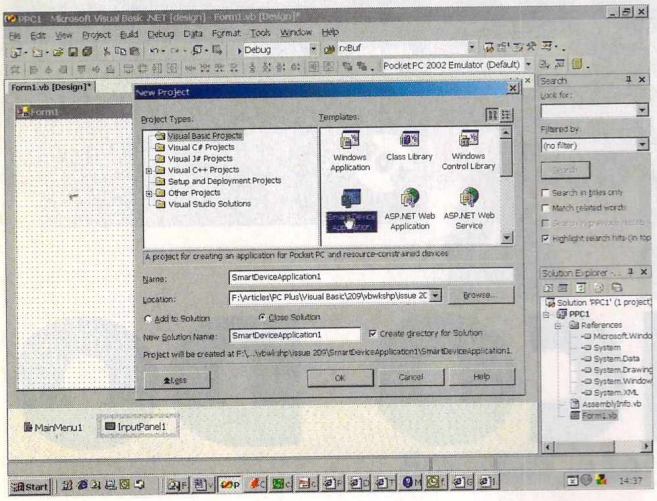
Os PDAs podem não ser novos, mas a programação é difícil

Dermot Hogan descobre que o Visual Studio 2003 muda tudo!

Sempre vamos enfrentar vários problemas com PDAs. Um deles é a quantidade de memória disponível. Um valor igual a 32 MB pode ser muita coisa para o Windows 95, mas para o Windows XP não significa nada. Na verdade, nada é até muito: 32 MB é muito pouco para um moderno sistema operacional desktop. Sem drive de HD, toda a memória num PDA deve ser "real" e não pode ser paginada para o disco como memória "virtual". No final, há o problema dos aplicativos desenvolvidos para PDAs. Normalmente, a única linguagem prática é o C++, com todos os seus conhecidos problemas de linkagem de memória e desenvolvimento lento. Tente descobrir um problema de memória no PDA e você verá que não é fácil.

Agora as coisas estão melhorando. A memória ainda é um problema – 32 MB ou mais é o padrão num PDA moderno, com até 128 MB disponível com cartões de expansão. A comunicação melhorou muito com portas USB e o software de sincronização associado passou da categoria "quase usável" para "nem é tão ruim". O desenvolvimento melhorou com o Visual Studio 2003. Pela primeira vez, é quase tão fácil quanto escrever um programa para o seu desktop. O melhor é que você não escreve programas para o seu desktop, mas para um emulador que roda no seu desktop. Depois de estar tudo pronto, você faz o deploy para o seu PDA e o testa. Se tudo funcionar, você não precisará usar o debugging remoto disponível no Visual Studio. O melhor de tudo é que você pode usar o Visual Basic .NET (ou C#, se quiser). Isso torna a programação de PDAs possível para meros mortais.

1 Pockets profundos



Programar um PDA é feito usando o template do Smart Device Extensions no Visual Studio .NET 2003

Nesta série, criaremos um aplicativo rodando num PDA que manda as informações para um desktop ou comanda um microcontrolador externo. Em mais detalhes, eu quero criar um keypad touch screen com um banco de dados associado ao PDA e enviar informações inseridas e selecionadas pelo usuário de volta para o desktop.

Isso afeta várias áreas. Em primeiro lugar, o desenho da superfície touch screen no PDA. Ele precisa ser grande o suficiente para usar com o dedo, assim o limite do "keypad" fica em torno de 16 "keys". O display em si precisa ser controlado (o contraste, o brilho, as cores alteradas e assim por diante). Então, há o banco de dados no PDA que pode ter que guardar em torno de 50 mil itens e estes devem ser selecionáveis pelo "keypad". Esses dados também precisam ser colocados no PDA e, possivelmente, fazer o update e sincronizar com o desktop. Finalmente, há o problema da comunicação com o desktop.

Num nível isso é fácil: é só usar os protocolos de rede do Windows. Mas suponha que não estejamos conversando com o Windows. E se estivermos nos comunicando com um microcontrolador embedded que só tem uma interface USB? Isso é um pouco mais complicado. Rapidamente, o que nós queremos fazer é enviar um "datagrama" – um pacote simples de informação – pela porta USB para o device remoto. Isso é um problema, tanto do lado do Windows como do device remoto. Hipoteticamente é possível, mas nunca se sabe. Pode haver um problema em algum lugar da interface Windows que impede a realização disso.

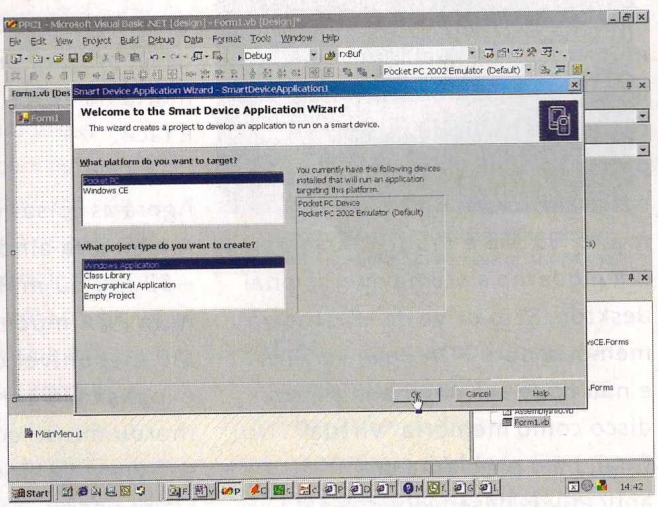
O design e a execução desse projeto é mais voltado para um trabalho de final de faculdade em Engenha Eletrônica e Ciência da Computação. Mas não se preocupe: nós vamos explicar ponto a ponto.

A primeira coisa a fazer quando tiver que encarar um novo ambiente de programação ou ferramenta é escrever um programa muito simples para iniciar. O programa clássico é um que imprime ou mostra "hello world" quando um botão é pressionado. Sem o intuito de desviar de uma tradição de programação, é exatamente o que vamos fazer.

Para criar um programa para um PDA (ou Smart Device Application na terra da Microsoft), você escolhe o template do Smart Device Application do novo menu Project. Isso vai dar início a um wizard no qual você pode selecionar o tipo de aplicativo que quiser. Se você selecionar um aplicativo Windows padrão, o wizard criará arquivos e mostrará uma superfície gráfica idêntica na aparência, apesar de ser diferente no tamanho daquele formulário VB normal.

Na verdade, não é um formulário VB normal, mas isso não é fácil de ver. É um formulário derivado do .NET Compact Framework, que tem várias, mas não todas as propriedades disponíveis na versão completa desktop do .NET. Agora, da maneira normal, arraste um botão do Toolbox para o formulário e abra a janela do código. Configure o código que executa quando o botão é clicado:

```
Private Sub Button1_Click(ByVal sender As
System.Object, ByVal e As System.EventArgs)
Handles Button1.Click
Button1.Text = "hello world"
End Sub
```



O Smart Device Application Wizard lhe ajuda nos passos da seleção de tipos de aplicativos e da construção apropriada de templates de códigos

Agora clique em "Build Solution" e, a seguir, em "Deploy Solution". Selecione "Pocket PC 2002 Emulator" e clique em "Deploy". Depois de pensar um pouco, o PC deveria mostrar uma boa fotografia de um Pocket PC. Não é só uma figura, mas uma verdadeira emulação do sistema operacional Pocket PC, o Windows CE 3, rodando no Windows 2000 ou XP. Efetivamente, você tem um Pocket PC completo e funcional do seu desktop. As principais diferenças que eu vejo como problema são a falta de devices de hardware reais – o emulador não tem uma porta USB, por exemplo, e tem uma quantidade pequena de memória do sistema disponível por padrão – 16 MB. Apesar de não ser possível criar uma porta USB virtual, você pode aumentar a quantidade de memória disponível usando uma opção dentro do Visual Studio.

Fazer o deploy da aplicação não significa rodá-la. Para fazer isso, você pode tanto encontrar o file system no Pocket PC e clicar nele para rodar, como pode iniciar de dentro do Visual Studio. Se você começar de dentro do Visual Studio, perceberá que o emulador é iniciado do zero na primeira vez, e o Visual Studio copia o .NET Compact Framework para o emulador antes de copiar o programa de teste. Isso é quase idêntico ao que acontece num PDA real. Você não precisa de um PDA para rodar a maioria dos programas que nós vamos escrever, mas certamente ficará mais satisfeito se puder ver o resultado rodando num PDA real.

Tudo funciona bem, mas há algumas diferenças e problemas. A primeira diferença entre o Visual Basic .NET e o Visual Basic .NET para Pocket PC pode ser notada se você tentar configurar a cor de fundo do botão de teste. Não há uma propriedade que permite isso. Na verdade, você não pode alterar a aparência do botão. Estranhamente, se você tentar configurar a cor dessa forma...

```
Button1.BackColor = Color.BlueViolet
```

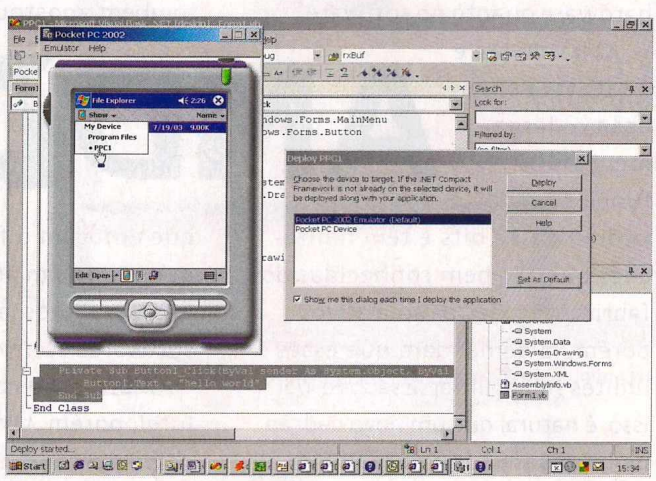
... o compilar vai aceitar. Na verdade, a função autocomplete permite que você selecione a cor de fundo, mas quando você roda, nada acontece. Olhando a documentação .NET, você vai descobrir que não há nenhuma documentação separada para o Compact Framework (o membro BackColor não está marcado com suporte, então eu acho que isso é parte do design). Ainda assim, há realmente um problema com o autocomplete. Eu também considerei que o BackColor era uma propriedade bastante útil. Mas, por outro lado, se você começar a adicionar coisas para o .NET Compact Framework, ele logo deixará de ser compacto.

Vamos dar uma olhada em alguns controles básicos. Se você pegar o ToolBox, verá que só há uma tab: a Device Controls. Ela contém os 28 controles que vêm como padrão com o .NET Compact Framework. A maior parte deles é bastante normal apesar de, como o controle Button, ter suas funcionalidades reduzidas. Mas há um que é específico para o .NET Compact Framework: o controle InputPanel. O Soft Input Panel (SIP) é o equivalente ao teclado num PC desktop. Quando você adicioná-lo para o seu formulário e o habilitar, ele funciona quase como um teclado normal. Assim, se, por exemplo, você tem um formulário com um TextBox e um Button, e você também adicionou um InputPanel, dá para permitir um painel num runtime como este:

```
InputPanel1.Enabled = True
```

Você não consegue (como eu inicialmente pensei) o texto do InputPanel. Ele age como um conduit escondido entre o stylus e o controle, que têm o foco. Quando o InputPanel está habilitado, digitar uma letra no InputPanel manda uma chave para o controle que tem o foco. Se um controle que não sabe o que fazer com uma chave tem o foco, você não verá nada. No teste, configure o foco para o TextBox usando o comando Focus do .NET:

```
TextBox1.Focus()
```



Você pode escolher fazer o 'deploy' do programa num emulador - para testar - ou para o próprio device

DE VOLTA PARA O FUTURO

AMD investe na computação de 64 bits sem abandonar os usuários da tecnologia padrão atual de 32 bits

Por João Marinho
joao@digerati.com.br

Se você tem acompanhado as notícias mais recentes no mercado de TI, certamente já ouviu falar da computação de 64 bits, uma das evoluções mais importantes dos últimos anos no terreno da informática, sobretudo por envolver mudanças tanto no hardware quanto no software.

O hardware e o software que usamos largamente hoje funcionam no padrão de 32 bits e têm limitações que são bem conhecidas dos fabricantes. Certos aplicativos, porém, já demandam que esses limites sejam ultrapassados e, por isso, é natural que um novo padrão de hardware surja para que o suporte seja ampliado. Em um movimento inverso, os aplicativos também devem ser reescritos para que possam aproveitar todo o novo potencial.

Uma das chaves da evolução está, é claro, nos processadores. A Intel, uma das mais conhecidas fabricantes de chips, já desenvolveu um processador com a nova tecnologia de 64 bits, o Itanium. A AMD também apostou na mudança e lançou dois novos chips no mercado: o Athlon 64 e o Opteron, que enfocam diferentes tipos de máquinas. Em ambos os casos, os processadores já contam com softwares escritos no novo padrão.

A principal concorrente da Intel, porém, tem dito que seus chips possuem um diferencial importante frente aos demais: eles são capazes de lidar tanto com instruções em 32 bits quanto com instruções em 64 bits. Para entender um pouco mais essa flexibilidade e a própria computação de 64 bits (ou mesmo a de 32), a PC Max entrevistou José Pedro Ranalli, 43 anos, gerente de marketing da AMD.



PC Max: *A primeira pergunta é básica: o quem vem a ser computação de 32 e 64 bits e por que há necessidade de mudar o padrão?*

José Pedro Ranalli: Hoje os aplicativos exigem mais performance e máquinas mais rápidas e que passem mais realismo para o usuário. Os games, por exemplo, são as aplicações que mais demandam capacidade de processamento e maior grau de realismo, e você não consegue realismo de som e imagem em 32 bits. Esse número se refere à capacidade de endereçamento de memória. Se você tem jogos e aplicações de 64 bits, significa que precisará do dobro de memória. No padrão de 32 bits, o limite dessa memória é de 4 GB. Rompendo essa barreira, com a computação de 64 bits, você tem capacidade de gerenciar aplicações pesadas, como as biométricas, com eficácia.

PC Max: *E quando foi detectada a necessidade de instituir os 64 bits no mercado?*

Ranalli: É um processo contínuo. No que diz respeito à AMD, uma das coisas que fazemos e que é um dos valores que cultivamos é o customer-centric innovation, que é fazer o usuário ganhar alguma coisa em termos de tecnologia, saber do que o usuário precisa. Fomos ouvindo e conhecendo o mercado e começamos a perceber que existiam aplicações que teriam melhor performance se evoluíssem. Os gamers e as LAN Houses são os primeiros usuários dessa tecnologia.

PC Max: *Por que a compatibilidade com a computação de 32 bits é necessariamente um diferencial dos chips da AMD?*

Ranalli: As soluções de 64 bits existentes demandam um sistema operacional dedicado e, normalmente, esses equipamentos não conversam com outros sistemas operacionais. Quando o fazem, eles têm de usar um emulador, o que faz perder muita performance.

PC Max: *Como vocês conseguem essa compatibilidade?*

Ranalli: Mantendo as características anteriores. Mantemos o núcleo x86, de 32 bits, mas adicionamos alguns features que otimizam o produto. Isso, para ambientes corporativos, é fantástico. Podemos ter um mesmo sistema rodando em todos os departamentos – essa é grande diferença da nossa tecnologia.

PC Max: *Qual a previsão de migração total para a computação de 64-bits e quando ela deve chegar ao ambiente doméstico?*

Ranalli: Cremos que ela será padrão em 2006. O cliente quer investir em tecnologia se tiver algum ganho com isso. Antes, você tinha de considerar um grande investimento em software e essa era uma barreira para as pessoas evoluírem.

PC Max: *E qual seria o principal mercado consumidor da AMD, o doméstico ou corporativo?*

Ranalli: A maior participação, até hoje, é de pequenas e médias empresas e de usuários domésticos. Atualmente, nossa estratégia é manter a participação nesses segmentos, mas, com esses novos produtos, enfocar também o segmento governamental e grandes empresas.

PC Max: *São dois os processadores que vocês lançaram, o Athlon 64 e o Opteron. Quais as diferenças entre eles, se ambos têm suporte a 64 bits?*

Ranalli: O Opteron é voltado para servidores e têm suporte para o multiprocessamento, que ocorre em grandes máquinas desse tipo. Já o Athlon 64 é voltado para desktops e notebooks.

PC Max: *Há alguma versão do Linux adaptada para os 64 bits?*

Ranalli: Todas as que participam do consórcio United Linux já têm suporte, como a SuSE, por exemplo.

PC Max: *E como funcionam os testes de um novo processador para que as desenvolvedoras já tenham softwares compatíveis?*

Ranalli: Fazemos parcerias. Trabalhamos com as fabricantes de software em termos de desenvolvimento, antes do lançamento do produto comercial. Elas podem aceitar a parceria ou não. No caso do Linux, por exemplo, o consórcio United Linux está conosco há mais de dois anos. Aqui no Brasil a própria Conectiva já tem versão do sistema operacional em 64 bits. Com a Microsoft ocorre o mesmo. Quando lançamos o Athlon XP, já havia o Windows XP, e a versão beta do Longhorn também é compatível com os 64 bits. Depois dessa fase mais interna, com grupos de desenvolvimento e fabricantes de sistemas operacionais, são convocados os integradores de hardware, como a HP, e as fabricantes de players aplicativos, como a Adobe ou a Oracle.

PC Max: *A AMD faz outros produtos além de chips para computadores comuns?*

Ranalli: Sim, atuamos na área de memória flash e também fazemos semicondutores, que nada mais são do que os processadores nas mais diversas tecnologias para automóveis.

United Linux (*www.unitedlinux.com*) é um consórcio formado por quatro famosas fabricantes de distribuições desse sistema operacional: a SuSE, a brasileira Conectiva, o grupo SCO e a Turbolinux. Recentemente, a SCO, que "brigou" com a comunidade do software livre por questões de copyright (a empresa tem a propriedade do Unix e quer cobrar royalties dos usuários e desenvolvedores Linux, já que este é "Unix-based"), retirou-se do consórcio, mas o United Linux e a fabricante Red Hat continuam como as entidades mais influentes entre os usuários corporativos do pingüim.

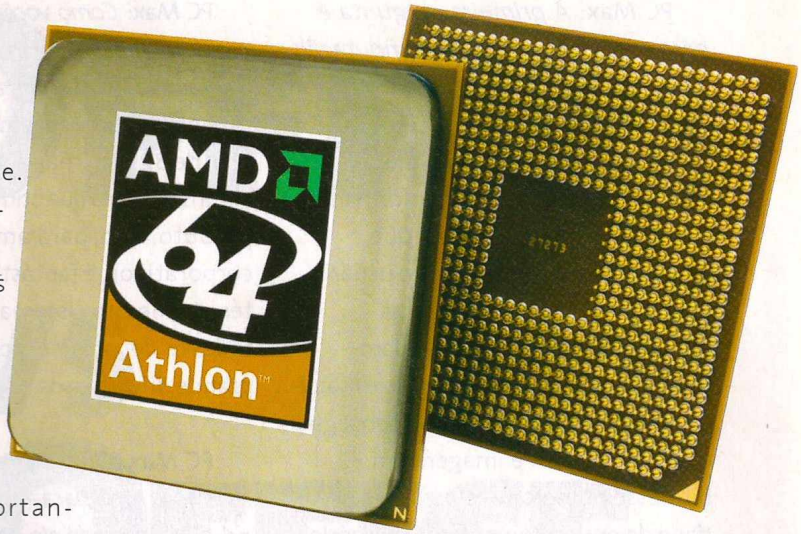
Na área de telecomunicações, temos grandes parceiros, como Motorola, Nokia, etc., que necessitam muito de memória. Também abordamos o mercado de handhelds, por meio de subsidiárias.

PC Max: *Gostaria que você explicasse a nova nomenclatura que a AMD tem adotado para seus chips.*

Ranalli: Até o processador 486, havia total compatibilidade entre nossa tecnologia e a da concorrência. A performance de um processador é definida por uma fórmula, que é dada pelo número de instruções por ciclo de clock multiplicado pela velocidade do processador *(N.R.: Também chamada, mais propriamente, de velocidade de clock).* Até o 486, a primeira parte da fórmula era exatamente igual, de maneira que o que definia a melhor performance era apenas a velocidade. A partir do nosso processador K6, as instruções, porém, passaram também a ser uma variável, além de começarem a ter peso outros itens que interferiam na velocidade em si. A partir de outubro de 2001, decidimos que a melhor forma de avaliar os produtos seria por meio de comparativos. Testam-se os softwares do mercado em produtos A e B e, a partir dessa bateria de testes, vem a nomenclatura. O Athlon XP 2800+, por exemplo, indica que ele tem performance igual ou superior à de um Pentium 4 de 2,8 GHz, embora tenha 2,2 GHz de clock: isso é possível por causa das variáveis a que me referi, e chegamos a esse resultado nos testes com os softwares.

PC Max: *Por fim, eu gostaria que você falasse sobre o Global Consumer Advisory Board, um grupo criado pela AMD que divulga informações sobre o mercado de TI. Qual o objetivo da iniciativa?*

Ranalli: O GCAB é uma fonte de inspiração muito grande. Há representantes de várias partes do mundo, assim como no Brasil. Eles levantam informações importantes para a adoção de novas tecnologias nos mercados. É possível, por exemplo, saber por que tecnologias mais sofisticadas "não pegam", enquanto tecnologias mais simples são adotadas.



Segundo o Dicionário de Tecnologia (Futura, 2003), ciclo de clock é "o tempo entre dois pulsos adjacentes do oscilador que determina o ritmo do processador". O oscilador é um dispositivo eletrônico usado para gerar sinais, ou seja, o tempo transcorrido de um sinal (pulso) para outro é o ciclo de clock. O número desses pulsos por segundo é a velocidade de clock, medida usualmente em MHz ou GHz.



Raio X AMD (Advanced Micro Devices)

Fundação: 1º de maio de 1969

Funcionários: mais de 12 mil, em fábricas dos Estados Unidos, Europa, Japão e Ásia e em escritórios de vendas em grandes cidades do mundo

Sede: Sunnyvale, Califórnia

Perfil: fundada por Jerry Sanders, ex-companheiro de trabalho do fundador da Intel na Fairchild, na época uma famosa empresa de componentes eletrônicos, a AMD destina cerca de 20% do faturamento em pesquisa de novas tecnologias e tem nos processadores seu principal produto, além de possuir um acordo com a Fujitsu para a fabricação de memórias flash – acordo que resultou em uma joint-venture, a Spansion. A empresa opera desde 1996 no Brasil. Um ano antes, a Intel e a AMD começaram a tentar diferenciar suas tecnologias, inteiramente compatíveis até o processador 486. Do lado da AMD, essa busca resultou primeiro no processador K5, depois no K6 e, finalmente, desembocou nas famílias Athlon e Duron. Atualmente, os produtos de ponta são os chips Athlon 64 e Opteron.



Delivery. Acredite nessa idéia.

Se você mora na cidade de Rio Branco, no Acre, nós entregamos sua revista.
Se você mora no extremo sul do País, nós também entregamos a sua revista.
A cobertura é nacional.
Correios, Internet, telefone.
Acredite nessa idéia.

Conheça a lista completa no site digerati.com



☐ COMPRAR

Design Magazine 1

Flash: 50 tutoriais que vão te ensinar tudo sobre animações.
Photoshop: 1.500 plug-ins e 40 tutoriais completos.



☐ COMPRAR

Áudio e Vídeo Digital 9

Top 100: seleção dos melhores softwares para áudio e vídeo.
SoundForge: tutorial exclusivo da ferramenta de edição mais usada no mercado.



☐ COMPRAR

Geek 35

O mundo dos Hacker 2.0. Todas as ferramentas para você se tornar um. Aprenda a trabalhar 3D em Maya, o programa do mercado cinematrográfico.



☐ COMPRAR

PCBrasil 21

Foto digital: avaliação das melhores câmeras do mercado.
E-Commerce: Erol Small Store 3., um premiado software inglês para a criação de lojas virtuais. Completo no CD.



☐ COMPRAR

Hacker II

Tudo que você precisa saber para quebrar senhas e proteções.
Porn Tools: as melhores ferramentas para tirar o máximo proveito dos sites proibidos



☐ COMPRAR

Arquivo Linux II

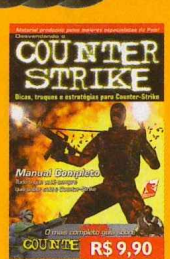
SuSE 8.2-Live Eval.
Finalmente a distribuição Linux mais esperada de todos os tempos.
Seleção com os principais programas: KDE 3.1 e WindowMaker.



☐ COMPRAR

Universidade Hacker

Desvende todos os segredos do submundo dos hackers.
Inclui cinco CD-ROMs com mais de 3 GB de softwares com as ferramentas preferidas dos hackers para defesa e contra-ataque.



☐ COMPRAR

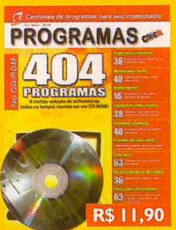
Guia Counter Strike

Dicas, truques e estratégias para Counter-Strike.
Manual completo: tudo o que você sempre quis saber sobre Counter-Strike.

tech

books

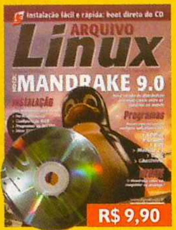
DIGERATI especialista na comunidade digital digerati.com



COMPRAR
404 Programas:
A melhor seleção de softwares de todos os tempos em um único CD-ROM.



COMPRAR
Aprenda a Criar Sites I
Um superguia para produção de sites com as ferramentas mais usadas.
ASP. Tutorial completo. A linguagem que torna seu conteúdo dinâmico. Aprendizado fácil e rápido.



COMPRAR
Arquivo Linux 8
Mandrake 9.0: guaia passo a passo de instalação, particionamento, configuração Web, programas da Distro, dicas especiais e muito mais.



COMPRAR
Arquivo Linux 9
Debian 3.0 R1: o linux para profissionais que é totalmente seguro e confiável. Ainda, um manual com todas as dicas para usar o seu SO.



COMPRAR
Áudio e Vídeo Digital 7
Monte seu estúdio em casa. Softwares e tutoriais para turbinar seu gravador de CD e sua placa de vídeo.



COMPRAR
Geek Especial 6
Especial Áudio e Vídeo. Transforme seu micro em um estúdio digital.
Mais de 100 programas para criar, editar e processar filmes e músicas



COMPRAR
Hacker 5
Evite invasões: incrível manual para rastrear invasões na sua máquina
Phreaking: a arte de hackear telefones está desvendada.



COMPRAR
Hacker 6
Exploit Factory. Conheça o programa para explorar e quebrar servidores. Técnicas de programação e código-fonte. IDS: construa um sistema para detectar invasores.



COMPRAR
Hacker 8
Firewall: transforme seu computador em uma verdadeira fortaleza. Anti-Spam: chega de caixa lotada. Ntop: topo de ferramentas de gerenciamento de redes.



COMPRAR
Hacker 9
Phreaking: hackeando telefones. No CD, os melhores scanners, ferramentas e tutoriais para você descobrir os segredos do seu telefone.
Espionagem digital: como fazer e como evitar.



COMPRAR
Hacker Especial I
Quebra de Programas: mais de 15 softwares para engenharia reversa
Mais de 80 tutoriais C/C++, Assembler, XML, SQL, Perl, Linux, Aspen e outros.



COMPRAR
Hacker 10
Slackware-live: Linux preferido dos hackers que roda direto do CD.
Open Wireless: 20 superferramentas para hackear redes sem fio.



COMPRAR
PC Linux I
Sistema completo: Linux que roda direto do CD. Nova versão! Demo Linux 3.0 – baseado no Debian. Não precisa instalar.



COMPRAR
PCBrasil Especial 3
Kit do Técnico em hardware contendo 20 softwares para diagnóstico e correção + discos de boot, minidistro Linux...



COMPRAR
Aprenda a Programar I
Tudo para você aprender a programar. Mais de 80 tutoriais em diversas linguagens, mais de 1000 códigos-fonte, C/C++, dicas de Delphi, tudo sobre cracking e muito mais.



COMPRAR
Hacker 4
Vírus! Worms & Cia. Geradores de vírus e worms.
Darwin: o sistema open source da Apple baseado no BSD. Completo no CD.

tech



COMPRAR
Game Type I
Micropets: conheça os famosos robôs japoneses.
No CD: Devastation. Counter-Strike é coisa do passado! Mais gráficos, estratégia e diversão.

R$ 11,90



COMPRAR
Game Blaster 4
Yu-Gi-Oh: finalmente as regras em português. Fácil de entender e difícil de deixar de jogar.
Prepare-se para o duelo: campo de batalha para você usar com honra de duelista.



COMPRAR
TopGames Extreme 31
Encare os perigos e mistérios da Terra Média ao lado de Frodo, Aragorn e Gandalf.
No CD: Go Kart. Vôe baixo com os karts mais velozes do planeta.



COMPRAR
Game Type Esp. I
No CD: 300 cartas poderosas. Conheça-as antes de comprar. Conheça as cartas mais famosas do mundo.



COMPRAR
Top Games Evolution 24
Salve seu console: os melhores técnicos do Brasil ensinam você a preservar sua máquina. Metal Gear Solid 2 - Substance: confira o vídeo espetacular da nova pérola da Konami.



COMPRAR
Top Games Extreme 30
No CD: as Panteras detonando em um game incrível!
Os Simpsons: a família mais maluca de Springfield está de volta com um game inédito!

games



COMPRAR
PC Mundo 3
Atlas do corpo humano. Programa exclusivo desenvolvido por médicos para explicar o funcionamento do corpo humano.
Tomb Raider Especial: dezenas de imagens do filme.



COMPRAR
Meu Computador 13
Internet rápida: conheça os principais serviços de acesso por banda larga e suas vantagens.
No CD: softwares para baixar música, correio eletrônico, navegadores, ferramentas para segurança e muito mais.



COMPRAR
Vestibular 3
Show do provão: um quiz exclusivo com mais de mil questões retiradas dos principais vestibulares de todo o País.
Mais de 450 cursos completos. Aprenda as principais matérias de humanas.



COMPRAR
E-Learning 7
Curso de Inglês interativo: método inovador para aprendizado fácil do idioma.
As profissões do século 21: as profissões que estarão em evidência nos próximos anos.



COMPRAR
MP3 e Cia 2
Torne-se um especialista em música digital com os novos programas para criar, editar e gravar suas próprias músicas.



COMPRAR
PC Money I
Imposto de Renda: economize dinheiro preenchendo você mesmo a sua declaração
Bolsa de valores para leigos: um guia passo a passo com tudo o que você sempre quis saber sobre investimentos.

home

Escreva seus dados aqui

Nome:____________________
Endereço:____________________
Bairro:__________ CEP:__________
Estado:__________ Cidade:__________
Data de nascimento:____ /____ /____
DDD:____ Fone:__________ Fax:__________
e-mail:____________________

Mande cheque nominal ou vale postal para: Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12° andar – Cerqueira César
São Paulo/SP – CEP 01414-001

☐ Vale postal
☐ Cheque nominal

Conheça a lista completa no site **digerati.com**

Para mais informações: (11) 3217-2600 ou atendimento@digerati.com.br. Você também pode comprar sua revista pelo site www.digerati.com

Compre também pelo telefone (11)3217-2600

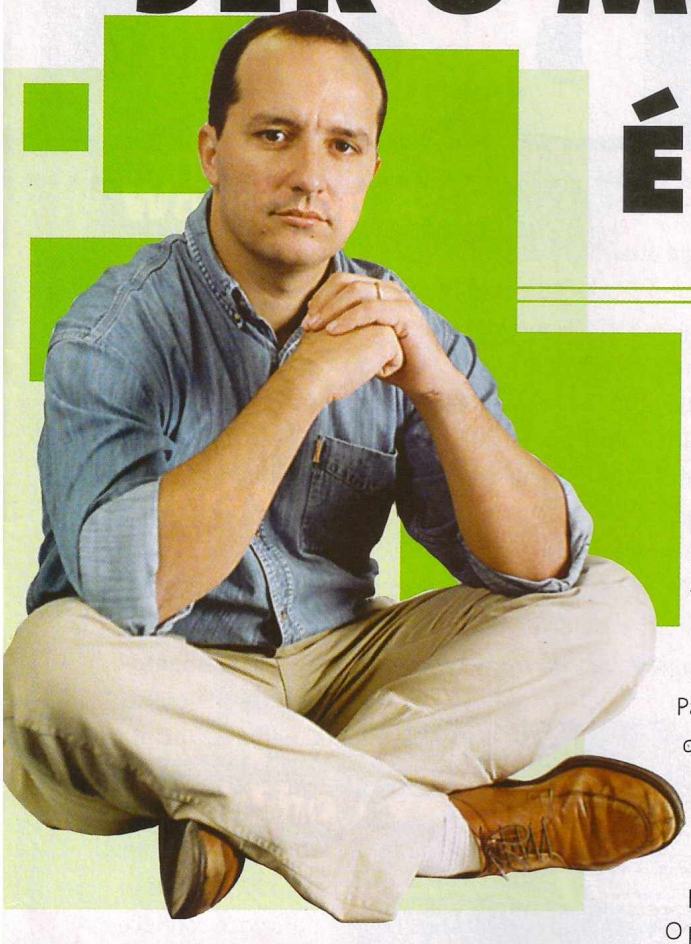
DIGERATI
especialista na comunidade digital

digerati.com

corte aqui

SER O MELHOR NÃO É SUFICIENTE

*Por Sidney Breyer**



Artigo

Há 15 anos, profissionais de informática habitavam o imaginário coletivo como pessoas sem vida social, aficionadas por programas, códigos e números, sempre em frente a telas pretas digitando comandos infindáveis. Branquelos, de óculos, eram os nerds, os geeks, os losers.

Há cinco anos, eles viraram profissionais de Internet. Novamente ganharam um estereótipo. Os nerds eram agora gênios criadores de fortunas com idéias mirabolantes para sites que fariam rios de dinheiro. O futuro estava na Rede. Técnicos, programadores e analistas de sistema tornaram-se os "novos médicos". Vestibulares, cursos e pós-graduações em Tecnologia da Informação viraram febre e formaram profissionais aos montes.

Entretanto, a verdade é que grande parte dessas pessoas nunca soube realmente o que computadores e tecnologia significavam. Alguns, que tiveram o primeiro contato com a informática por conta da bolha da Internet, nunca se perguntaram se havia alguma coisa além das telas cheias de animação, cores e possibilidades que um web site vendia.

Passada a euforia, a questão é: com tantos profissionais formados no mercado, quais são os diferenciais necessários para se destacar?

O primeiro passo é uma boa formação acadêmica. Ter uma base sólida de conhecimento e manter-se atualizado é essencial nessa área, em que novos programas e ferramentas são desenvolvidos a cada dia. Cursos no Brasil e no exterior não só melhoram seu currículo como contribuem para a formação da sua network, assunto que abordarei adiante.

Depois de adquirido esse conhecimento, é hora de aplicá-lo. Aqui são necessárias flexibilidade e criatividade para aproveitar o melhor de cada ferramenta. Conhecer as vantagens e reconhecer os pontos fracos de cada programa, sistema operacional ou hardware com que se opera dá agilidade e confiança para garantir a qualidade do trabalho que será entregue ao cliente.

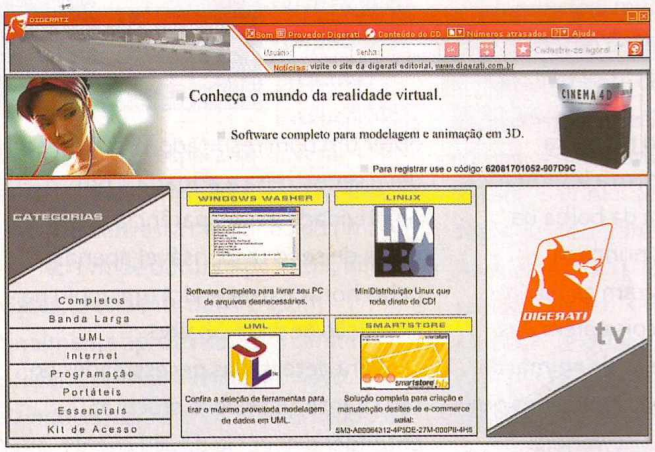
O cliente, antes de mais nada, é seu parceiro. Para um trabalho obter um bom resultado, essa parceria deve ser estreita e afinada. Com objetividade e transparência, o cliente deixa de ser o responsável apenas pelas horas extras e vira um apoio na execução de seu trabalho.

Para detectar as necessidades do seu cliente, você deve procurar entender o negócio do seu cliente, o chefe do seu cliente e o cliente do seu cliente. Agindo assim, você descobrirá o que ele espera e encontrará a solução que melhor o atenderá. Uma vez feito isso, o restante fica mais fácil.

Finalmente, a sua network, ou rede de relacionamentos. Cada vez mais, conhecer pessoas e manter contato com clientes, fornecedores e profissionais de sua área é um dos diferenciais mais importantes que você poderá ter. As pessoas que conhecem seu potencial são seu patrimônio, não apenas na hora de conseguir um emprego, mas para trocar idéias e conhecimento. Experiências que você pode adquirir apenas conversando com elas não serão encontradas em nenhum livro. Afinal, foi-se o tempo em que profissionais de tecnologia passavam a vida sentados em frente a computadores, tendo como companhia apenas máquinas, cigarros e enormes xícaras de café.

** Sidney Breyer é profissional de TI formado pelo ITA - Instituto Tecnológico de Aeronáutica e diretor-geral da agência carioca de Internet Ability*

GUIA DO CD



>>>Rodando o CD

Qualquer micro com 32 MB de RAM e um Pentium pode rodar o CD da Geek. Muitos programas, porém, exigirão muito mais da sua máquina, ao serem instalados. O CD deverá rodar automaticamente ao ser colocado no drive. Se tiver problemas, é só entrar no Gerenciador de Arquivos, no qual você também poderá acessar cada programa individualmente, sem usar a interface.

>>>Para pedir socorro...

r alguma dúvida, entre em contato com nosso serviço de atendimento ao leitor, de segunda a sexta, em horário comercial.

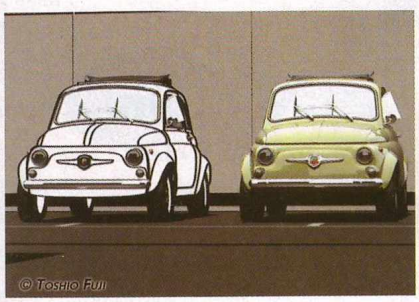
Por e-mail: *atendimento@digerati.com.br*
Por telefone: (11) 3217-2626

>>>Programa Completo
>>Cinema 4D CE6
>3D Fácil

UPGRADE NOW
WWW.
maxonshop.com

Com o avanço do hardware atual, ficou mais fácil desenvolver um software de modelagem 3D. Difícil é criar um programa com todos os recursos e, ainda assim, com uma interface simples, de fácil uso e leve. Podemos dizer, porém, que o Cinema4D se encaixa nessa segunda descrição e roda em qualquer micro com 64Mb de memória RAM.

O programa conquistou espaço entre os profissionais de Hollywood que privilegiaram a leveza combinada ao poder e qualidade do software para escolhê-lo para ser usado na produção dos efeitos especiais de filmes como "O Gladiador", "Homem-Aranha", "Shrek" e outros. Você poderá conferir toda a performance do programa no CD desta edição. Depois de instalar, é necessário inserir o seguinte **código serial: 62081701052-907D9C.** Após três meses de uso, você deverá registrar este mesmo código no site da Maxon, produtora do Cinema 4D. A única limitação do programa é poder renderizar apenas em 600 x 400, embora esta resolução seja mais do que suficiente para exibir sua arte pela Web e na tela de micros comuns. Para entender melhor o funcionamento e as ferramentas do Cinema4D, incluímos no pacote o Manual (em inglês) completo com mais de 600 páginas para você conhecer todas as funções do software.



Bônus: No diretório CD:\completos\cinema, você ainda encontra arquivos com tutoriais e arquivos especiais para dar seus primeiros passos no mundo da arte em três dimensões.

>>>Programa Completo:
>>Windows & Internet Washer 2.03
>Faxina geral

É trabalhoso e difícil lembrar de limpar a pasta de temporários, o registro, o histórico do browser, a lixeira e outros arquivos inúteis que o Windows cria para ocupar espaço no seu HD. Agora imagine fazer tudo isso com apenas dois cliques. Esta é a principal função do Windows & Internet Washer. Ele tem uma interface supersimplificada que permite, literalmente, "limpar a casa". Com opções para agendamento automático de tarefas, limpeza de pastas

personalizadas e integração com o Internet Explorer, o software remove apenas os arquivos e entradas no registro desnecessários, sem prejudicar o funcionamento do sistema nem apagar informações importantes. Configurar as ferramentas avançadas do Windows & Internet Washer é fácil. Basta entrar na aba "Settings" e customizar os profiles das ferramentas "Auto-erase" e outras. Entre elas, você poderá escolher quando e o quê o Washer vai apagar. Por exemplo, é possível programar o software para excluir todos os arquivos desnecessários em cada vez que o Windows reiniciar ou quando eles ultrapassarem um certo espaço na pasta. Agora você não tem mais desculpa para deixar a imundície imperar no seu PC!

UPGRADE NOW

WWW.
ewasher.net

>>>Programa Completo:
>>SmartStore.biz
> e-Commerce sem complicação

UPGRADE NOW

WWW.
smartstore.com

Quem gosta de programação e tem tempo para estudar PHP, ASP e outras linguagens, poderia tranqüilamente criar um site com loja virtual e ganhar algum dinheiro vendendo produtos e serviços pela Internet.

Isso não é nenhuma novidade, mas estamos lembrando disso só para dizer que agora quem não tem tempo sobrando e não entende nada de programação também vai poder entrar para o mundo do e-commerce com o SmartStore.biz. O software, que vem completo no CD desta edição, é um sistema simplificado, porém poderoso que contém vários assistentes de criação de banco de dados e páginas inteligentes para realizar vendas e pagamentos. Tudo já vem pronto. Existem modelos para vários tipos de loja e você só precisa escolher as opções que melhor se encaixam ao seu tipo de negócio. A "Folder List" que fica no lado esquerdo da tela é onde você encontrará todas as ferramentas para incluir o logo, o nome e as demais informações sobre a sua empresa. Depois de criar sua loja virtual, você precisará cuidar da manutenção geral do site e realizar tarefas como atualização de preços, adicionar novos produtos, etc. Para isso, você conta com o Product Manager. Com ele, você dá conta do recado arrastando e soltando as categorias de uma parte para a outra do site. Isso tudo sem precisar programar uma linha. Leia atentamente as instruções e siga os assistentes passo a passo. Ah, e bons negócios!

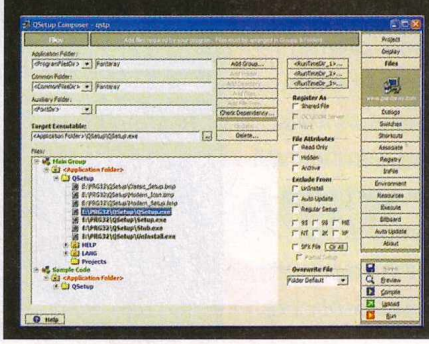


>>>Programa Completo:
>>QSetup Installation Suite
>Embalagem de luxo

UPGRADE NOW

WWW.
spantary.com

Depois de passar dias ou meses se esforçando para desenvolver um programa profissional, você não pode deixar tudo se perder com um instalador difícil de usar e que não tem uma boa base de compatibilidade e leveza para as máquinas dos usuários. Por isso, no CD desta edição, levamos até você o QSetup Installation Suite. Com ele é possível criar pacotes que fazem updates automaticamente via Web e, ainda, comprimem os arquivos tornando seu software mais leve. Usar o QSetup é muito simples. Com poucos cliques, você escolhe o tipo de configuração que seu software vai pedir quando instalado. Inclui informações de registro, sobre sua empresa e muito mais. Portanto, não estrague tudo na última hora. Use o QSetup e deixe seu programinha com a instalação parecida com a dos melhores softwares do mercado.



>>>Destaque:
>>BBC LNX 2.1
>Linux de Bolso

O Linux cresce e faz sucesso nas empresas por causa de sua grande flexibilidade. Existem distribuições GNU/Linux especiais para servidores com mais de sete CDs para a instalação, como o SuSE. Mas, por outro lado, existem distribuições que podem ser carregadas em um minidisc, ocupando menos de 100Mb de espaço, como é o caso do BBC LNX.

Ele vem com os principais pacotes para a manutenção de um PC, como, por exemplo, o particionador em modo texto cfdisk e ainda pode servir para ajudá-lo a instalar e configurar outras distribuições GNU\Linux. Tudo graças aos scripts presentes no CD que reconhecem o hardware de uma máquina. Assim não é preciso "descobrir" qual a melhor configuração para instalar um Red Hat com determinado modelo de placa de vídeo, por exemplo. Basta anotar ou salvar os arquivos do BBC e depois passar para a partição do Red Hat. Além disso, a distro também serve como cliente para a rede de P2P BitTorrent e tem mais de 50 programas com as mais diversas funções de manutenção e até jogos. Existem muitas outras utilidades para o BBC, mas vamos deixar para você descobrir sozinho ou no site oficial da distro em: *www.lnx-bbc.org*.

Como Usar:

O CD desta edição tem duas versões do BBC LNX. A primeira é bootável. Basta reiniciar o PC com o CD no drive e escolher as opções de resolução de vídeo mais adequadas para sua placa, depois acessar o terminal com o usuário **root** (não é preciso colocar nenhuma cena) e, por fim, usar os programas em modo texto ou chamar a interface gráfica com o comando padrão: **startx**. A segunda está disponível na interface do CD-ROM. Por meio dela, você conseguirá passar a imagem da distribuição para sua máquina e copiá-la quantas vezes quiser. Basta usar a opção "Burning ISO" ou "Gravar a partir de imagem" do seu software preferido para a gravação de CDs.

Principais Pacotes:

XFree86
blackbox
bzip2
gzip
gnupg
openssl
bison
gcc
gpart
emacs
vim
debian installer
pcmcia-cs
perl
python
tcl
tk
gtk+
Airsnort
bind
bittorrent
dillo
ethereal
ettercap
iptables
lynx
net-tools
netcat
ngrep
nmap
openssh
ppp
rsync
samba
snort
tcpdump
vnc
wget
chkrootkit

>>>Categoria: UML
>Modelagem de Dados

Seguindo as tendências do mercado, mostramos nesta categoria as vantagens da modelagem de dados em UML (Unify Module Language).

Nela você encontrará as melhores ferramentas para a criação de diagramas (engenharia reversa do código de Java e geração de códigos inteligentes para modelagem de dados). São mais de dez softwares gratuitos para você experimentar todo o poder do UML. Confira os destaques:

Poseidon Community Edition: Uma das melhores e mais completas ferramentas visuais de UML para modelar seu projeto. Baseada no UML 1.3.

IdeogramicUML 2.3: Mais uma excelente opção de ferramenta para modelagem de dados UML que possui opções especiais para a criação de diagramas e esquemas de dados.

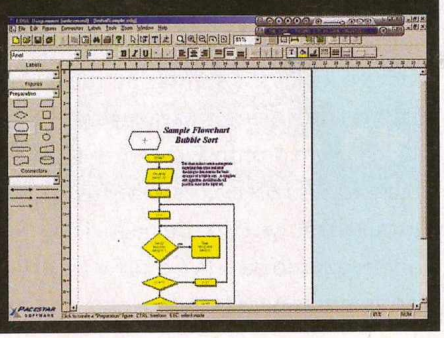
PyUt 1.3: Editor de códigos UML bem simples desenvolvido em Python. Possui uma interface intuitiva que o ajuda a entender melhor a disposição dos dados.

Dia2Code 0.8.1: Pequeno aplicativo que gera códigos para diagramas DIA UML. Também suporta estruturas das linguagens C++, IDL, Java, PHP, Python e outras.

Thorn - 0.8.4: Programa para diagramação de dados em UML que publica seus projetos em arquivos em XML compatíveis com Dinamic Java.

JGraphpad 2.0: Editor baseado em diagramas. Com o JGraphpad, você pode criar fluxos de tabelas, mapas, diagramas de UML e muitos outros diagramas.

ESS-Model 2.0 Open Source: Uma ferramenta poderosa para diagramas UML do tipo diagrama de classe do código-fonte. Analisa gramaticalmente arquivos de Delphi/Kylix e de Java.



MONTE SEU COMPUTADOR



Dossiê Hardware é um manual de referência para todos os profissionais da área de informática. Escrito por um dos maiores especialistas do mercado, o livro traz em suas mais de 300 páginas, de maneira fácil e descomplicada, todos os macetes para montar e fazer a manutenção de computadores.

Pré venda exclusiva

Disponibilidade: Novembro

Promoção de lançamento

Fazendo a sua reserva pelo site da Digerati, você pode adquirir qualquer revista da Loja Virtual inteiramente grátis!

Livro ***Dossiê Hardware***, 300 pág por R$ 49,90. Nas livrarias ou no site www.digerati.com

Compra no atacado:
DISAL (www.disal.com.br)

DIGERATI
especialista na comunidade digital

digerati.com

PC MAX

Três programas completos no valor de R$ 2.300!

Softwares para gerar gráficos 3D, garantir a sua privacidade no micro e criar a sua própria loja virtual sem complicações

→ **Cinema 4D** Todas as ferramentas necessárias para realizar as principais tarefas 3D do seu dia-a-dia

→ **Smart Store 3.1**
Crie sua própria loja virtual com um wizard ultra-simplificado

→ **Windows & Internet Washer Pro 2.03** Proteja sua privacidade e monitore as atividades do seu computador

→ **Banda Larga de verdade**

Pacote com 15 programas para você deixar a sua conexão de banda larga ainda mais rápida. E ainda: obtenha informações sobre a sua conexão, faça acesso via proxy, autentique Velox, grave logins, senhas e muito mais

Modelagem de dados

UML

A melhor linguagem para você planejar e desenvolver o seu software. Inclui tutoriais e ferramentas para você escrever diferentes diagramas sem dificuldade

Tutoriais:

→Introduction to the Unified Modeling Language
→Conceptual Design of Persistent Data
→Using UML
→The Next Wave
→UML Data Modeling Profile
→Mapping Object with the UML
→Migrating from XML DTD to XML
→Schema Using UML

Ferramentas:

→Poseidon Professional Edition 2.0
→IdeogramicUML 2.3
→PyUt 1.3
→Dia2Code 0.8.1
→Thorn - 0.8.4
→JGraphpad 2.0
→ESS-Model 2.0 Open Source
→CodeModeler 1.6
→Metamill 3.1
→Pacestar UML Diagrammer 4.16
→Enterprise Architect 3.6
→JVISION 2.1
→EDGE Diagrammer 4.15

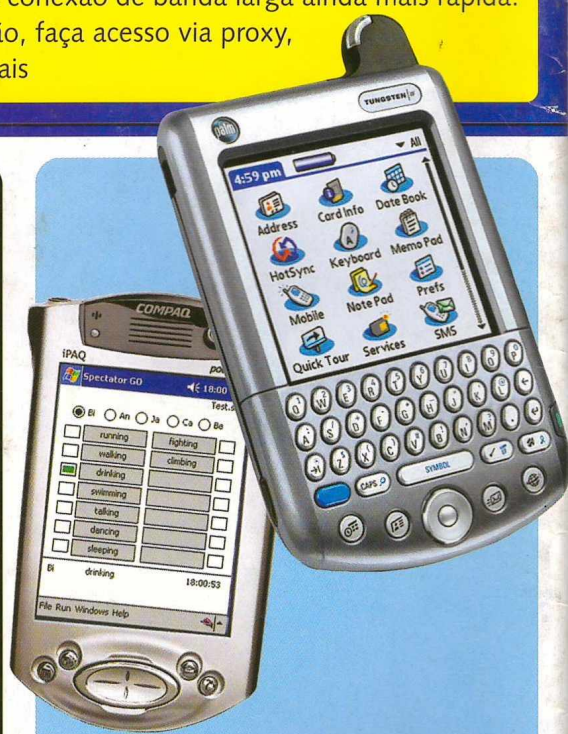
Programe em (quase) todas as linguagens

Pacote especial com softwares para desenvolver em:

PHP	Java
ASP	JavaScript
C	VB
C++	VBScript
C#	Delphi
XML	Sphere Script
HTML	DHTML
Pascal	Cobol
Perl	Lisp
SQL	Python
ASM	TCL
Cold Fusion	CSS

→ **E ainda**

Discador Digerati: a primeira Internet grátis para Linux do Brasil! (também com versão para Windows)



→ Portáteis

Dezenas de programas para seu palmtop. Inclui softwares para:

→Gerenciar o consumo de combustível do seu carro
→Usar o Palm para acionar TV, videocassete e outros aparelhos
→Proteger seu aparelho de vírus wireless
→Fazer sincronização com PC e outros handhelds
→Leitura otimizada de eBooks
E muito mais

O conteúdo do CD brinde é composto por programas freeware, shareware e versões de demonstração

Configuração mínima do equipamento: processador Pentium II ou superior com 64 MB de RAM; placa de vídeo com 16 MB, resolução de 800x600 pixels e 16 milhões de cores; placa de som.

Alguns programas, por motivos alheios à nossa vontade, podem não rodar no Windows XP