

TECHNOIDS

Το δωρεάν περιοδικό για το Be

Τεύχος 1 / 2003

www.technoids.tk



Πληροφορίες / Σκέψεις

OpenOffice - BeOS
BeOS, Παλιό και Νέο Σύστημα.
Κάθε τέλος, μια καινούρια αρχή.

Δοκιμές / Κριτικές

Wonderbrush / eXposer
Aleph One

Εργαστήριο / Ιδέες και "κόλπα"

BeIDE - c++ Επιμορφωτικό άρθρο.
Startup Αρχεία
Ιδέες και "κόλπα"

Και πολλά άλλα...



Editorial

Αγαπητοί φίλοι του BeOS,

Χάρη στη Zeta και άλλα projects, όπως το OpenBeOS (OBOS), δίνεται το αγαπημένο μας OS (Operating System) μια δεύτερη ευκαιρία. Επίσης οι ελεύθερα διαθέσιμες εκδόσεις που κυκλοφορούν και είναι βασισμένες στην έκδοση BeOSR5, εκτιμώνται ακόμα κατά πολύ από τους χρήστες.

Η συνάντησή μου με το BeOS ήταν λίγο ως πολύ τυχαία και η καταπληκτική ταχύτητα αυτού του "γέρικου" λειτουργικού με εντυπωσίασε από τη πρώτη στιγμή. Ακόμα πιο εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι οι πιο "κοινές" εκδόσεις του BeOS διατίθενται δωρεάν.

Για αυτούς τους λόγους αποφάσισα να δημιουργήσω ένα νέο περιοδικό για το BeOS. Νάτο λοιπόν: Technoids.

Σας υπενθυμίζω ότι κανείς από τους αρθρογράφους μας δεν έχει κάποια ιδιαίτερη μόρφωση σχετικά με την επαγγελματική συγγραφή άρθρων σε ένα περιοδικό. Ακόμα και οι μεταφράσεις γίνονται από εμάς. Γι αυτό μη δυσαρεστηθείτε αν το έντυπο που κρατάτε δεν είναι 100% ορθό.

Είμαστε ανοικτοί σε κάθε σχόλιο ή επισήμανση λάθους. Αν είστε πολύ καλός γνώστης ή χρήστης της Αγγλικής γλώσσας επικοινωνήστε μαζί μας, αν θέλετε να προσφέρετε τη βοήθειά σας.

Παρεμπίπτοντος, νομίζω ότι έχουμε δημιουργήσει μια πολύ καλή πρώτη έκδοση και τα σχόλια από τη πρώτη γερμανική έκδοση του εντύπου μας λένε ότι είμαστε στο σωστό δρόμο. Ένα πράγμα που θα ήθελα να επισημάνω είναι ότι το Technoids

προτίθεται να είναι ένα "πρακτικό" έντυπο. Δεν μας αρέσει η ιδεολογική φλυαρία. Αντί αυτού θα θέλαμε να προσφέρουμε παρατηρήσεις, μικρές βοήθειες, κριτικές και άλλα πράγματα που θα βοηθήσουν στη καθημερινή επαφή με το BeOS. Πολλά από τα άρθρα καθώς επίσης και το περιοδικό το ίδιο έχουν δημιουργηθεί στο BeOS, αυτό δείχνει ότι δεν είναι και τόσο πεπαλαιωμένο.

Σας αφήνω προς το παρόν στην ανάγνωση του περιοδικού και ελπίζω να το απολαύσετε.

Matthias Breiter, 21 Ιουνίου 2003

Ιδιαίτερα ευχαριστώ τους Florian και Lelldorin για την υποστήριξη που προσέφεραν στο Technoids.

Τι θα βρείτε σε αυτή την έκδοση.

Πληροφορίες/ Σκέψεις

OpenOffice - BeOS

BeOS, Παλιό και Νέο Σύστημα.

Κάθε τέλος, μια καινούρια αρχή.

Δοκιμές/ Κριτικές

Wonderbrush / eXposer

Aleph One

SpaceMonitor.

Εργαστήριο/ Ιδέες και "κόλλα"

BeIDE - c++ Επιμορφωτικό άρθρο.

Startup Αρχεία

Ιδέες και "κόλλα"

Αναφορές και Παραπομπές.

OpenOffice.org
Source Project

Συνέντευξη του Simon Gauvin
από το beunited.org.

Το γεγονός ότι η Gobe δεν αναπτύσσει πλέον μια καινούρια έκδοση του θρυλικού της προγράμματος Gobe Productive μας κάνει να στρεφόμεστε περισσότερο προς μια "μεταφορά" (port) του OpenOffice. Αυτός είναι και ο λόγος που ήρθα σε επαφή με τον Simon Gauvin, μέλος του beunited.org και αρχηγό ομάδων εργασίας σε πολλά projects. Μας αφιέρωσε λίγο από το χρόνο του για να συζητήσουμε σχετικά με τη μεταφορά του OpenOffice σε BeOS.

Technoids: Κύριε Gauvin είναι ενεργό το project της μεταφοράς του OpenOffice σε Be?

Gauvin: Ναι.

Technoids: Πόσοι προγραμματιστές εργάζονται γι αυτό;

Gauvin: Περίπου 2-3 προγραμματιστές

Technoids: Σε ποιο στάδιο βρίσκεται;

Gauvin: Θα έλεγα pre-alpha.

Technoids: Μήπως θα μπορούσατε να μοιρασθείτε μαζί μας τη πιθανή ημερομηνία της πρώτης beta έκδοσης;

Gauvin: Ειλικρινά δεν μπορώ. Το μόνο που μπορώ να σας πώ είναι ότι δεν θα είναι έτοιμο στις επόμενες δύο εβδομάδες. Ρωτήστε με ξανά τότε ☺.

Technoids: Για ποιες εκδόσεις του BeOS προετοιμάζεται τη μεταφορά του OpenOffice? (BeOS R4, R4.5, R5, Zeta, OpenBeOS...)

Gauvin: Η ανάπτυξη της μεταφοράς γίνεται προς το παρόν στην έκδοση R5.0.3.

Technoids: Χρειάζεται η ομάδα περισσότερους προγραμματιστές ή δοκιμαστές;

Gauvin: Ναι. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν αν επικοινωνήσουν στη παρακάτω διεύθυνση: contact@beunited.org

Technoids: Χρειάζεσται προγραμματιστές; Τι θα πρέπει να γνωρίζει ένας προγραμματιστής για να συνοδεύσει με την ομάδα;

Gauvin: Ναι, θα μπορούσαμε να "χρησιμοποιήσουμε" 2-3 ακόμα προγραμματιστές. Θα πρέπει να γνωρίζουν C, C++, make. Θα πρέπει επίσης να έχουν μια σχετική εμπειρία στο προγραμματισμό σε UNIX και να έχουν εμπειρία σε "μεταφορές" σε LINUX ή άλλα λειτουργικά συστήματα.

Technoids: Ευχαριστούμε πολύ για τις απαντήσεις σας.

Gauvin: Παρακαλώ.

Δυστυχώς δεν είναι διαθέσιμα στιγμιότυπα του προγράμματος καθώς

η μεταφορά βρίσκεται ακόμη στο κώδικα "χαμηλού επιπέδου"

Παρ όλα αυτά θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον Simon και την ομάδα το για τη χρήσιμη και σκληρή δουλειά που κάνουν και να τους ευχηθούμε τύχη και επιτυχία στο έργο τους.

Ελπίζουμε ότι θα βρεθούν προγραμματιστές με τη θέληση και τον ελεύθερο χρόνο να βοηθήσουν την ομάδα στη μεταφορά του OpenOffice.

Το περιοδικό Technoids θα σας πληροφορεί για οποιοσδήποτε σχετικές εξελίξεις.

BeOS - Παλιό και Νέο σύστημα.

Αυτό το άρθρο καλύπτει την τρέχουσα κατάσταση του BeOS, όπως την αντιλαμβανόμαστε.

Καλύπτει τις τεχνικές πλευρές αλλά και τις δυνατότητες/περιορισμούς του χρήστη.

Ένα σύστημα σχεδιασμένο από το μηδέν.

Η ιδέα πίσω από το BeOS ήταν να σχεδιαστεί ένα καινούριο λειτουργικό σύστημα. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα μπορούσε να έχει Unix kernel, ούτε διαδικασίες του DOS. Δε μοιάζει καν με Mac ή Windows. Στην τελική του έκδοση (και τελευταία) το 1996 ήταν το πιο εξελιγμένο λειτουργικό σύστημα.

Απίστευτα γρήγορο, απίστευτα σταθερό και συμβατό όσον αφορά τα αρχεία. Με το Be, μεταξύ άλλων, υπάρχει και η δυνατότητα επεξεργασίας εγγράφων του Office ή η προσπέλαση NTFS partitions.

Και οι ανταγωνιστές του Be βέβαια Δε σταμάτησαν τις προσπάθειες τους στα δικά τους συστήματα.

Εδώ λοιπόν τίθεται το ερώτημα: Πόσο εξελιγμένο θεωρείται σήμερα το BeOS;

Στην απάντηση θα μας βοηθήσουν τρία δυνατά χαρακτηριστικά του BeOS.

- Είναι γρήγορο και σταθερό
- Εύκολο στη χρήση του.
- Είναι φθηνό.

Η ταχύτητα αυτή μπορεί να διαπιστωθεί ακόμα και σε υπολογιστές "μεγάλων επιδόσεων" με επεξεργαστές Pentium 4.

Βέβαια στη περίπτωση ενός Pentium 4 δεν υπάρχει και τόσο μεγάλη διαφορά στις επιδόσεις, συγκρίνοντας το Be με τα Windows XP. Η διαφορά μεγαλώνει καθώς το

σύστημα στο οποίο εγκαθίσταται γίνεται παλιότερο.

Σε ένα Pentium 2 στα 266 καμία έκδοση των Windows Δε μπορεί να ξεπεράσει το BeOS.

Αναλογιστείτε ότι το Be έχει πλήρες γραφικό περιβάλλον και δεν είναι βασισμένο σε γραμμή εντολών όπως το UNIX ή το Linux.

Το εν λόγω λειτουργικό είναι πολύ πιο σταθερό από τα Win98 και τα υπόλοιπα 9x. Η σταθερότητα του μπορεί να συγκριθεί με αυτή των σύγχρονων λειτουργικών συστημάτων όπως UNIX και Windows(2000,XP)

Γι αυτό, αν έχετε ένα "παλιό" υπολογιστή όπως ο Pentium 2, ίσως βρείτε το Be χρήσιμο μια και εξωθεί στα όρια τις δυνατότητες αυτών των συστημάτων.

Κατά τη χρήση του το Be δίνει την αίσθηση ότι βρίσκεται ανάμεσα σε Macintosh, Windows και UNIX. Η εγκατάσταση είναι πανεύκολη, ιδιαίτερα αν το υλικό σας υποστηρίζεται πλήρως από το λειτουργικό. Απλά εκκινείτε τον υπολογιστή σας από CD ή δισκέτα, επιλέγετε partition στο οποίο θα γίνει η εγκατάσταση και πιέζετε το κουμπί start. Ένας τέτοιος εύκολος τρόπος εγκατάστασης υπάρχει και σε πολλά άλλα λειτουργικά συστήματα ΣΗΜΕΡΑ (OS/2, Windows, Mac, Linux, ...)

Η δουλειά με το Be γίνεται πραγματικά διασκέδαση. Ο υπολογιστής ελέγχεται από ένα πλήρες γραφικό περιβάλλον. Ακόμα και αρχάριοι αλλά και έμπειροι χρήστες των Windows θα εξοικιωθούν με τη χρήση του σε πολύ λίγα λεπτά.

Η ενσωματωμένη βοήθεια και τεκμηρίωση είναι πολύ χρήσιμη και κατανοητή.

Αν το θελήσετε (και όχι απαραίτητα) μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το shell (με παράθυρο Terminal) με ένα πλήρες

shell Bash. Το Bash είναι πολύ διαδεδομένο στο UNIX.

Η εταιρία Be INC εξέδωσε μια πλήρη και δωρεάν, προσωπική έκδοση (BeOSR5 - Personal Edition. Η τελευταία έκδοση του Be).

Αυτή η έκδοση, όπως είναι αναμενόμενο, δεν προσέφερε μεγάλη λειτουργικότητα. Παρ όλα αυτά αποτέλεσε τη βάση για εκδόσεις που ακολούθησαν όπως η Developers Edition ή το BeOS MAX (Ιδιαίτερα το BeOS MAX μετράει μέχρι αυτή τη στιγμή τρεις εκδόσεις και υποστηρίζεται εξ ολοκλήρου από ένα Έλληνα).

Και οι δύο προαναφερθείσες εκδόσεις διατίθενται δωρεάν στο Internet ή μετά από παραγγελία σε ένα CD για περίπου 10\$.

Ακόμη και το BeOS "της επόμενης γενιάς" που αναπτύσσεται από την εταιρία YellowTab και ονομάζεται Zeta θα έχει μια τιμή εκκίνησης 4 με 5 Ευρώ στη βασική του έκδοση. Έτσι λοιπόν μου δημιουργείται η απορία: γιατί ο κόσμος δεν το χρησιμοποιεί; Σίγουρα μπορείτε να συνεχίσετε να παραπονιέστε για τη κακή ποιότητα και την υψηλή τιμή των Windows λειτουργικών αλλά μπορείτε και να αλλάξετε αυτή τη κατάσταση πιο εύκολα από όσο νομίζετε.

Ένα σύστημα ξεχασμένο από τη βιομηχανία λογισμικού

Είδαμε λοιπόν μερικά από τα πλεονεκτήματα του Be. Για να έχουμε όμως μια σφαιρική άποψη θα πρέπει να δούμε και τα μειονεκτήματα του. Μπορεί το παρόν να είναι ένα έντυπο των οπαδών του Be, όμως δεν θα ήταν δίκαιο να αφήσουμε αυτή τη παράγραφο κενή με οποιοδήποτε τρόπο.

Κάποια μειονεκτήματα υπάρχουν και αυτό επειδή η τεχνολογία που χρησιμοποιούμε σήμερα δεν είχε

αναπτυχθεί όταν το Be έφτασε στη τελευταία επίσημη έκδοση του. Εν συντομία να τι "δεν υπάρχει" στο Be.

- Επιτάχυνση τρισδιάστατων γραφικών μέσω υλικού. Hardware 3D acceleration.
- Υποστήριξη για το GeForce 4
- Τα ασύρματα δίκτυα δεν υποστηρίζονται πλήρως.
- Λείπει η υποστήριξη πολλαπλών χρηστών.

Η έλλειψη τρισδιάστατης επιτάχυνσης μέσω υλικού είναι πραγματικά ντροπή για το Be. Για να καταλάβετε γιατί αναφέρουμε κάτι τέτοιο αναλογιστείτε ότι το Be προσφέρει με ενσωματωμένη την OpenGL. Αυτό ήταν καινοτομία και πολύ καλό χαρακτηριστικό το 1996 και αυτό γιατί τον καιρό εκείνο, για τέτοιου είδους γραφικά ήταν απαραίτητος ειδικός εξοπλισμός γραφικών ή ένας σταθμός εργασίας Silicon Graphics για να δουλέψει κανείς με OpenGL. Το Be λοιπόν είχε τη δυνατότητα να προσφέρει μια τέτοιου είδους, εντυπωσιακή και εξελιγμένη (τουλάχιστον μέχρι τότε) τεχνολογία σε ένα φθινό σύστημα. Τέτοιοι επιταχυντές είναι πολύ φτηνοί σήμερα και το πλεονέκτημα έχει πλέον μετατραπεί σε σύγχυση.

Όσον αφορά το GeForce4 αναμένεται υποστήριξη στις επόμενες εκδόσεις του Be όπως OBOS και Zeta.

Τα ασύρματα δίκτυα εξασφαλίζουν επικοινωνία υψηλών ταχυτήτων σε ένα μέσο, όπως ο αέρας.

Το Be δεν υποστηρίζει αυτή την τεχνολογία επίσημα. Παρ όλα αυτά με την (πιθανότητα παράνομη, από πλευράς πνευματικών δικαιωμάτων) BONE έκδοση του Be και μερικά κόλπα από το δίκτυο, θα είσαστε σε θέση να χρησιμοποιήσετε

και αυτή την τεχνολογία. Η υποστήριξη ενός από τα καλύτερα chipsets στο τομέα του δεν είναι άσχημη επιλογή των προγραμματιστών. Παρ όλα αυτά μπορείτε να κάνετε χρήση ασύρματης τεχνολογίας μόνο μέσω PCMCIA καρτών. Προς το παρόν δεν υπάρχει Driver για κάρτες Desktop PCs. Οι προγραμματιστές φαίνεται να αγνοούν το γεγονός όμως όπως πάνε τα πράγματα κάθε επιτραπέζιος προσωπικός υπολογιστής θα έχει και ενσωματωμένη δυνατότητα ασύρματης δικτύωσης.

Η υποστήριξη πολλαπλών χρηστών ενός συστήματος επιτρέπει τη διαχείριση πολλαπλών profiles.

Αυτό σημαίνει ότι έχετε ένα σύστημα και περισσότερους από ένα χρήστες να το χρησιμοποιούν θα θέλατε να ρυθμίσετε διαφορετικές δυνατότητες και ρυθμίσεις (αποθηκευμένες σαν profile) για τον κάθε ένα. Φυσικά αυτό δεν γίνεται για την προσωπική σας ευχαρίστηση αλλά και για λόγους ασφάλειας. Το Be δεν έχει δυνατότητα πολλαπλών χρηστών, αλλά αφού η αγορά το απαιτεί είναι πολύ πιθανό να ενσωματωθεί μια απλή υλοποίηση αυτής της έννοιας στο λειτουργικό.

Το Be στη καθημερινή του χρήση.

Πολλά λειτουργικά συστήματα είναι εντυπωσιακά από τεχνικής άποψης, αλλά μόνο μερικά από αυτά είναι πραγματικά χρήσιμα.

Φανταστείτε ένα αυτοκίνητο χωρίς τροχούς...αδύνατον. Φανταστείτε ένα λειτουργικό χωρίς προγράμματα γραμμένα για αυτό...εξίσου άσχημη ιδέα με τη παραπάνω.

Ένας σύγχρονος υπολογιστής στις μέρες μας θα πρέπει να προσφέρει κάτι παραπάνω από σκέτη υψηλή τεχνολογία.

Είναι απαραίτητο ένα σύνολο βασικών προγραμμάτων.

Φυσικά το Be δεν μπορεί να θεωρηθεί αντίπαλος των Windows ή Macintosh (ο δεύτερος πιο διαδεδομένος τύπος συστήματος σε παγκόσμια κλίμακα) συστημάτων τουλάχιστον από πλευράς πλήθους προγραμμάτων.

Παρ' όλα αυτά, δεν θα μείνετε δυσαρεστημένοι χρησιμοποιώντας το Be. Υπάρχουν μερικοί πολλοί καλοί κειμενογράφοι. Με το BeZilla (τη μεταφορά του Browser Netscape στην έκδοση ανοικτού κώδικά σε BeOS) έχετε τη δυνατότητα να περιηγηθείτε στο Internet με όλες τις ανέσεις.

Μια και το Be κάνει εκτεταμένη χρήση γραφικών δεν θα μπορούσε να μην έχει μερικές πολύ καλές εφαρμογές γραφικών, γραμμένες για Be.

Μιλώντας για γραφικά και έχοντας υπ όψιν το γεγονός ότι το Be είναι προσανατολισμένο σε εφαρμογές πολυμέσων σας δίνετε η δυνατότητα να δείτε DVD, VCD, SVCD, Video σε μη κωδικοποιημένο format όπως το DivX, XviD και τα λοιπά.

Και όλα αυτά ακόμα και σε παλαιότερα συστήματα. Σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη του Technoids θα σας δείξουμε το μπορεί να κάνει ένα παλιότερο σύστημα εξοπλισμένο με BeOS.

Όλα αυτά σας επιτρέπουν να φτιάξετε ένα σύστημα με χρήσιμες αλλά και πιο ελεύθερες και "χαλαρού" χαρακτήρα εφαρμογές. Έχετε διαθέσιμο ένα παλιό σύστημα; Μετατρέψτε το σε "καινούριο" εγκαθιστώντας το Be.

Οι δυνατότητες είναι απεριόριστες.

θεωρηθεί γέρικο ή πεπαλαιωμένο σύστημα.

Είναι ακόμη χρήσιμο σε κάποιους τομείς με δυνατότητα επεξεργασίας και προβολής πολλών τύπων αρχείων και μια σειρά από διασκεδαστικά παιχνίδια.

Σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να θεωρηθεί απ ευθείας παντοδύναμο χτύπημα στους Mac ή τα Windows.

Μπορεί όμως να βρει το δρόμο του προς τον υπολογιστή σας αν διαπιστώσετε πως τελικά κάποιες από τις ανάγκες καλύπτονται πολύ καλύτερα από αυτό το λειτουργικό. Περισσότερες πληροφορίες για το Be μπορείτε να βρείτε στο internet στα διάφορα project που έχουμε ξεκινήσει. Αυτά θα σας δείξουν πόσο ενδιαφέρουσα περίπτωση είναι το Be και μάλιστα χωρίς κόστος.

[Από τον Matthias Breiter.](#)

Συμπέρασμα.

Είναι αλήθεια το Be δεν τυχαίνει και τόσο μεγάλης υποστήριξης αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να

Κάθε τέλος μια καινούρια αρχή.

*Πως η βιομηχανία παιχνιδιών
επηρεάζει το υπολογιστικό μέλλον.*

Αυτό το άρθρο προσδοκεί να δώσει μια εικόνα για το πώς η αγορά των υπολογιστών γεννήθηκε αλλά και για το πώς διαμορφώνεται σήμερα. Εξηγεί πως θα μπορούσε να επιβιώσει το BeOS, γιατί άνετα θα μπορούσαμε να το αφήσουμε στη παρούσα κατάσταση του.

Έχουμε μια μεγάλη κοινότητα, μερικές πολύ καλές εφαρμογές, εργαλεία και παιχνίδια όμως κάποια στιγμή αυτό το καταπληκτικό λειτουργικό θα φαίνεται παλιό και σκουριασμένο. Το κάποτε λαμπρό αστέρι θα στέκει σκοτεινό και ξεχασμένο.

Η άνοδος και η πτώση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το 1977 η ATARI εξέδωσε το πρώτο video παιχνίδι με δυνατότητα ρύθμισης και παραμετροποίησης. Τον ίδιο χρόνο η Apple εξέδωσε τον "Οικιακό Υπολογιστή" Apple II. Έτσι απλά, η αγορά της IT (Information Technology, Πληροφορική Τεχνολογία) είχε γεννηθεί.

Το 1983 οι "Οικιακοί Υπολογιστές" αποκτούσαν νέες διαστάσεις και τα παιχνίδια για υπολογιστές γίνονταν πιο περίπλοκα. Τα Video παιχνίδια παραμελήθηκαν μέχρι το 1987, όταν η Nintendo εξέδωσε το Famicom (Family Computer, Εκτός της Ιαπωνικής Αγοράς ονομαζόταν Nintendo Entertainment System). Το NES δεν ήταν ότι πιο σύγχρονο αλλά τα παιχνίδια για αυτό το μηχάνημα ήταν πολύ διασκεδαστικά.

Το τέλος του "Οικιακού Υπολογιστή";

Στις αρχές τις δεκαετίας του 90, οι "Οικιακοί Υπολογιστές" ήταν στα τελευταία τους. Η ATARI εγκατέλειψε πρώτη. Η AMIGA και τα Commodore ακολούθησαν αργότερα. Η Apple σταμάτησε να παράγει το Apple II που ανέπτυξε από το 1977 ως το 1983 και συγκεντρώθηκε πλήρως στο σύστημα Macintosh. Άλλο ένα χάσμα; Ένας κόσμος χωρίς "Οικιακούς Υπολογιστές";

Όχι βέβαια. Η Microsoft ώθησε την IBM προς αυτή την κατεύθυνση. Η IBM εισήλθε ομαλά στην αγορά των "Οικιακών Υπολογιστών" προσφέροντας τα PC σε χαμηλή τιμή. Γεγονός είναι ότι το PC όπως το ξέρουμε μέχρι σήμερα χρησιμοποιεί τις ίδιες πρακτικές με τον "Οικιακό Υπολογιστή"

Μια διαμοιρασμένη αγορά.

Αρχής γενομένης από το NES, η νέα γενιά των Video- Computer- Συστημάτων κατάφερε κάτι παραπάνω από την απλή επιβίωση μέχρι σήμερα. Σήμερα η αγορά αυτού του είδους συνεχίζει να μεγαλώνει. Οι Ιάπωνες προγραμματιστές παιχνιδιών παράγουν τη μια επιτυχία μετά την άλλη. Στην Αμερική, οι πωλήσεις παιχνιδομηχανών είναι τρεις φορές περισσότερες από αυτές των PCs. Στην Ιαπωνία η αναλογία είναι ακόμη πιο μεγάλη. Επίσης στο Ηνωμένο Βασίλειο και τη Γαλλία οι παιχνιδομηχανές κάνουν τρελές πωλήσεις (Στο πρωτότυπο: Πουλάνε Σα κομμένο ψωμί. Γερμανικό σχήμα λόγου).

Τα παιχνίδια για υπολογιστές θα πρέπει να κάνουν απόσβεση σε τρεις εβδομάδες αλλιώς θεωρούνται αποτυχημένα.

Οι προγραμματιστές βρίσκονται σε σύγχυση καθώς οι περισσότερες εταιρίες στρέφονται προς την αγορά των PC Games.

Η Microsoft η εταιρία που "έφερε" τους προγραμματιστές στην πλατφόρμα των PC περίπου πριν από 10 χρόνια, τώρα τους "τραβάει" προς το X-BOX. Είναι προφανές ότι στο μέλλον θα υπάρξει μια διαιρεμένη αγορά.

Το ένα τμήμα της θα αποτελείται από το κοινό των παιχνιδομηχανών και το άλλο από το κοινό των PCs που βλέπουν αυτό το μηχάνημα σαν το δεσμό τους με τον ψηφιακό τρόπο ζωής.

Ένα νέο χάσμα (Ας το ελπίσουμε)

Όπως υποδεικνύει το παρελθόν, πάντα υπήρχαν τρεις μεγάλες κατηγορίες ενδιαφερόντων στη πληροφορική τεχνολογία.

Η διασκέδαση, Η διασκέδαση και δουλειά και Η δουλειά. Κάθε στιγμή που μια από αυτές της κατηγορίες εξέλειπε ή μίκραινε κατά πολύ, εμφανιζόταν μια καινούρια εταιρία για να κάλυψη την ανάγκη.

Αυτή λοιπόν, είναι η μεγαλύτερη ευκαιρία που έχει το BeOS και ίσως και η τελευταία του. Ποια είναι λοιπόν η θέση μας; Να καθόμαστε και να περιμένουμε; Όχι βέβαια... Διαβάστε παρακάτω για να δείτε πως μπορούμε να επωφεληθούμε από τη τρέχουσα κατάσταση.

Το χαμένο κομμάτι.

Αυτή τη στιγμή, ο διαχωρισμός έχει μόλις αρχίσει. Οι εταιρίες παιχνιδιών προωθούν όλο και περισσότερο τις παιχνιδομηχανές. Με την έλευση της νέας γενιάς παιχνιδομηχανών που θα μας συστηθεί με τη μορφή των Playstation 3, X-BOX 2 και τον απόγονο του Gamecube (Όλα αυτά μέχρι το 2005) οι PCs θα χάσουν πλέον το ενδιαφέρον τους σαν παιχνιδοπλατφόρμα. Βέβαια θα παραμείνουν δημοφιλή μηχάνημα σαν το επίκεντρο της ψηφιακής εποχής.

Η Microsoft το γνωρίζει αυτό και ήδη παίρνει με το μέρος της τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής για να δουλέψουν για το X-BOX και όλα αυτά επειδή χρειάζεται μια ισχυρή φάλαγγα για να αντιμετωπίσει την Ιαπωνική αγορά και φυσικά ένα λόγο για το κοινό της να αγοράσει το X-BOX.

"Η ευκαιρία του Be" λοιπόν είναι να πάρει με το μέρος του την κατηγορία Διασκέδαση και Εργασία (ή εργασία και χαρά επι το ελληνικότερο ☺)

Το Be εξακολουθεί να είναι ένα λειτουργικό για όλες τις δουλειές. Μόνο που εμείς, η κοινότητα, δεν έχει εξηγήσει στους προγραμματιστές τι ακριβώς θέλει. Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει μια ξεκάθαρη κατεύθυνση για το χαρακτήρα του λειτουργικού και αυτό είναι το πλεονέκτημα του.

Η Λύση

Ας δούμε περιληπτικά τι έχουμε (οι δυνατότητες του BeOS)

- Αφάνταστα σταθερό και γρήγορο λειτουργικό. Η βάση για τη κάλυψη των αναγκών μας
- Προχωρημένες και δυνατές τεχνολογίες στις 2 διαστάσεις όπως SVG ή απλά Sprites.
- Η τρισδιάστατη τεχνολογία και υποστήριξη είναι ακόμη περιορισμένη και με ελάχιστες δυνατότητες (Συγκρινόμενες με τα υπόλοιπα ΣΥΓΧΡΟΝΑ λειτουργικά)
- Το BeOS τρέχει ΓΡΗΓΟΡΑ σε ΑΡΓΟΥΣ υπολογιστές ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΓΡΑΦΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ.
- Υπάρχει ένα πλήθος "καθημερινών εφαρμογών" και σε λίγο καιρό θα έχουμε και OpenOffice.
- Έχουμε μερικά πολύ καλά παιχνίδια.

Καθόλου άσχημα. Τι πρέπει όμως να δημιουργήσουμε για να είμαστε υπολογίσιμοι στον αγώνα;

Θυμηθείτε το NES. Δεν ήταν ότι πιο σύγχρονο στην εποχή του αλλά ήταν επιτυχημένο επειδή είχε μια σειρά από πάρα πολύ διασκεδαστικά παιχνίδια. Αυτό βέβαια Δε σημαίνει ότι ήταν διασκεδαστικά εις βάρος της σοβαρότητας (απέναντι στο κοινό που απευθύνετε, στη δουλειά που απαιτείτε).

Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι ένα παιχνίδι πρέπει να είναι διασκεδαστικό αλλιώς δεν είναι παιχνίδι.

Ας αρχίσουμε από τα "παλιομοδίτικα" δισδιάστατα παιχνίδια. Γεγονός είναι ότι έχουμε ένα από τα καλύτερα λειτουργικά για τη δημιουργία τέτοιων παιχνιδιών. Στις δύο διαστάσεις είναι δυνατόν να δημιουργηθούν παιχνίδια όπως Jump & Run (Σα το Mario?), Shooters (Σα το Raptor?) Beat em up (Street Fighter?), Adventures (Monkey Island?), RPGs (Lands of Lore?), Stategy (Dune 2?) και άλλα.

Το πιο σημαντικό πράγμα στα δισδιάστατα παιχνίδια είναι η λεπτομέρεια και η τέχνη που απαιτείται στα γραφικά.

Άλλο ένα εργαλείο που θα μπορούσε να λειτουργήσει υπέρ μας θα ήταν η κατασκευή ενός εργαλείου για τη κατασκευή συγκεκριμένων τύπων παιχνιδιών. Για παράδειγμα, υπάρχει το Quake για το BeOS που θα μπορούσε να λειτουργήσει ως μια πλατφόρμα σε μια σειρά από παιχνίδια σαν αυτό.

Θυμηθείτε πόσο δημοφιλείς ήταν στο παρελθόν μετατροπές γνωστών παιχνιδιών όπως το Counterstrike και το Day Of Defeat που είχαν κατασκευαστεί από απλούς, χομπίστες προγραμματιστές.

Από εδώ και πέρα.

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να γίνει είναι η βοήθεια των προγραμματιστών που ήδη δουλεύουν επάνω σε διάφορα projects. Μπορείτε

να επικοινωνήσετε μαζί τους μέσω του SourceForge ή μέσω του site www.neo-programmers.com. Αυτοί οι ξεχωριστοί άνθρωποι (freaks στο πρωτότυπο) μας παρέχουν προγράμματα και drivers και αξίζουν μια βοήθεια.

Δεν είναι ανάγκη να είστε προγραμματιστής, απλά σχολιάστε και κρίνετε εποικοδομητικά τη δουλειά τους ή ευχαριστήστε τους για τη δουλειά που έχουν κάνει μέχρι τώρα για το BeOS.

Μια σημαντική εξέλιξη θα ήταν η ίδρυση ενός "οργανισμού" όπου θα μαζεύονταν όλοι οι προγραμματιστές μαζί.

Δεν είναι ανάγκη να είναι ένα τελείως νέο Project. Ίσως το neo-programmers ή το BeUnited μπορούν να αυξήσουν την επιρροή τους στους προγραμματιστές τους.

Έχοντας ένα κέντρο πληροφοριών, επικοινωνίας και ελεύθερης ανταλλαγής απόψεων θα μπορούσαμε να φτάσουμε πολύ πιο μπροστά από όσο έχουμε φτάσει ως τώρα.

Περίληπτικά

Όπως είπα και πριν, αυτή είναι η ευκαιρία μας. Δεν υπάρχει αντίπαλος μέχρι τώρα. Η δουλειά πρέπει να αρχίσει από το τέλος αυτού του χρόνου αλλιώς δεν θα είμαστε έτοιμοι μέχρι το 2005 ☺

Το Technoids θα επικοινωνήσει με προγραμματιστές και σημαντικούς ανθρώπους από τη κοινότητα. Ίσως κάποιος από εσάς θα ήθελε να συντηρεί ένα από τα επερχόμενα μεγάλα projects.

Αν κάποιος από εσάς ενδιαφέρετε ή απλά έχετε προτάσεις μη διστάσετε να επικοινωνήσετε με το περιοδικό.

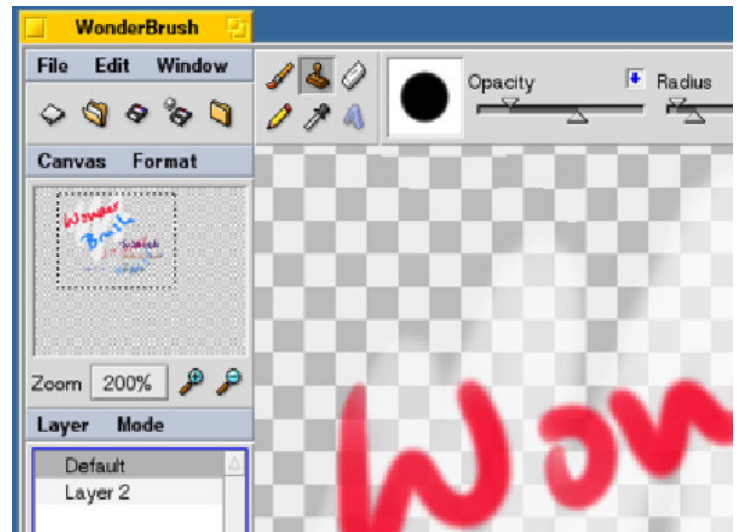
Από τον Matthias Breiter.

YellowBites WonderBrush & eXposer

Για πολύ καιρό η Yellowbites δεν είχε ενημερώσει το site της. Αυτό στάθηκε ένας καλός λόγος για να ρωτήσουμε τους Stephan Assmus και Ingo Weinhold τι συμβαίνει. Τελικά, τα νέα είναι καλά. Η ελάχιστη δουλειά τους σχετικά με το site ήταν επειδή δούλευαν με όλες τους τις δυνάμεις στα δύο νέα τους projects WonderBrush και eXposer.

Ο Ingo εκτός από μέλος της προγραμματιστικής ομάδας του OpenBeOS δημιουργεί και το επαγγελματικό eXposer. Αυτό τον καιρό προσπαθεί να βελτιστοποιήσει τη σταθερότητα και τη κατανάλωση μνήμης. Όπως και η προηγούμενη έκδοση, έτσι κι αυτή δεν θα είναι δωρεάν. Οι τιμές κυμαίνονται από 40€ για ένα απλό χρήστη σε 250 € για την εμπορική και 1000€ για την έκδοση Studio.

Ο Stephan εργάζεται σε μια νέα εφαρμογή γραφικών που αποκαλείται προς το παρόν WonderBrush. Το πρόγραμμα έκανε τη πρώτη του εμφάνιση στην εκδήλωση της γερμανικής κοινότητας του Be, BeGeisert 010. Η εφαρμογή είναι σχεδόν έτοιμη από πλευράς λειτουργικότητας αλλά ο Stephan δεν θα την εκδώσει αν δεν είναι σίγουρος ότι ταιριάζει με το πνεύμα και τη ποιότητα του BeOS. Ούτε και αυτή η εφαρμογή θα προσφέρεται δωρεάν παρ' όλα αυτά ο Stephan υποσχέθηκε μια



πολύ χαμηλή τιμή για την άδεια απλού χρήστη με κόστος περίπου 10€. Θα βρείτε εκτενή παρουσίαση της εφαρμογής στο Technoids μόλις κυκλοφορήσει.

Το WonderBrush είναι ειδικά σχεδιασμένο για να συνεργάζεται με τον WACOM Driver. Αυτός ο Driver είναι ο πιο κοινός για πινακίδες ψηφιοποίησης (Digitizers) και ο καλύτερος όπως έχουν δείξει τα reviews μέχρι σήμερα.

Η υλοποίηση αυτού το driver είναι βασισμένη στη πολύ καλή δουλειά του Olaf Van Es και είναι διαθέσιμη μέσω www.bebits.com.

Ας δούμε μια πρόχειρη λίστα με τα χαρακτηριστικά που προσφέρονται στο WonderBrush.

- Υποστήριξη της ελεύθερης ανάλυσης (όχι βασισμένης στις διαστάσεις και την ανάλυση της εικόνας) που παρέχει ο WACOM Driver. Πολλά από τα εργαλεία του eXposer λαμβάνουν υπ' όψιν τους αυτή τη μοναδική ικανότητα.

- Ελεύθερη διόρθωση της "λίστας επεμβάσεων" που επιτρέπει στο χρήστη να προσθέτει, αφαιρεί και να διαχειρίζεται τις μετατροπές (φίλτρα, effects) με μεγάλη ευκολία.
- Σωστή χρωματική απόδοση, απόδοση πραγματικού χρώματος κατά τη μίξη χρωμάτων και την εφαρμογή διαφάνειας μέσω alphablending.
- Φανταστικές γραφικές "βούρτσες" σε σύγκριση με άλλες παρόμοιες εφαρμογές για BeOS. Σε αυτό το τομέα η εφαρμογή προσομοιάζει με το Photoshop και επιπλέον δίνει τη δυνατότητα ρύθμισης του σχήματος και της πίεσης στη βούρτσα.

Δυστυχώς δεν είναι ακόμα γνωστή η ημερομηνία έκδοσης της εφαρμογής αλλά θα δείξουμε υπομονή.

Αυτό τον καιρό ο Stephan προσθέτει δυνατότητα επεξεργασίας αρχείων τύπου TIFF και PSD. Χωρίς αυτή τη δυνατότητα δεν υπάρχει περίπτωση να εκδοθεί η εφαρμογή όπως υποστηρίζει και ο ίδιος

Πολύ καλά νέα για τους χρήστες του Be Δε νομίζετε?

Ελπίζουμε και οι δύο εφαρμογές να εκδοθούν γρήγορα και ευχόμαστε και στους δύο προγραμματιστές καλή τύχη.

Από τον Florian Thaler

Marathon : Aleph One

Η ανάμνηση μου είναι πολύ καθαρή. Ήταν γύρω στα 1994 όταν βρεθήκαμε με ένα φίλο μου που μόλις είχε αγοράσει ένα Mac (νομίζω ότι ήταν ένας Performa 630).

Εκείνος απολάμβανε το καινούριο του υπολογιστή παίζοντας ένα φανταστικό παιχνίδι που με έκανε να αγοράσω κι εγώ ένα Mac.

Το παιχνίδι λεγόταν Marathon ένα τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης/ περιπέτειας όπου παίρνετε μέρος σε πρώτο πρόσωπο. Τα γραφικά του, το σενάριο και η πλοκή ήταν καταπληκτικά

Ο μύθος...

Η BUNGIE η κατασκευάστρια του διάσημου από τη πλατφόρμα X-BOX παιχνιδιού Halo, εξέδωσε το κώδικα με ελεύθερη ανοικτή άδεια το 2000.

Βασισμένη σε αυτό το κώδικα, η μετατροπή (port) για BeOS δεν άργησε να εκδοθεί κι έτσι το 2001 δύο εκδόσεις για x86 και PPC (που απαιτούσαν BeOS 4.5 ή μεγαλύτερο) έκαναν την εμφάνιση τους.

Θα αναρωτιέστε βέβαια αν ένα τόσο παλιό παιχνίδι μπορεί να σας διασκεδάσει όσο ένα σύγχρονο. Συνεχίστε την ανάγνωση για να πιστεΐτε ☺

...αναγεννάτε...

ALEPH ONE. Αυτός είναι ο πρώτος αριθμός του άπειρου συνόλου των αριθμών. Τι; Μαθηματικά; Όχι πάλι ☺

Όχι βέβαια μην αφήνετε το τίτλο να σας μπερδεύει. Η τελευταία έκδοση από την εταιρία Marathon ήταν το Marathon: Infinity και ο απόγονος του είναι πλέον το Aleph One το οποίο είναι βασισμένο στο ίδιο game engine.

Στο δίκτυο θα βρείτε ένα κοινό σενάριο διαθέσιμο προς "κατέβασμα" που προέρχεται από το Marathon:



Infinity. Η εγκατάσταση είναι πάρα πολύ απλή. Αποσυμπιέζετε το Aleph One σε ένα κατάλογο της αρεσκίας σας μαζί με το αρχείο του σεναρίου. Μπορείτε να μετακινήσετε αυτό το φάκελο σε οποιοδήποτε σημείο του δίσκου σας. (Το πρόγραμμα δεν κάνει χρήση απόλυτων διαδρομών)

...στο BeOS.

Δοκίμαζα το παιχνίδι για αρκετή ώρα στο Be. Είναι εντελώς απροβλημάτιστο τόσο όσο στο gameplay όσο και στο σώσιμο και επαναφορά των παιχνιδιών. Αυτό που δεν μπόρεσα να δοκιμάσω ήταν η δικτυακές δυνατότητες του παιχνιδιού όμως και αυτός ο τομέας πρέπει να είναι λειτουργικός, τουλάχιστον όπως δείχνουν οι δοκιμές σε άλλες πλατφόρμες όπως Windows και Mac.

To Infinity.

Το Infinity της Marathon είναι πολύ διασκεδαστικό. Ξεκινάτε σε κάποιο διαστημικό σταθμό, όπου τυχαία μπλέκετε σε μελάδες και τελικά καταλήγετε να εξερευνείτε ολόκληρο το σύμπαν.

Θα συναντήσετε επίπεδα με πολύ νερό και άλλα υγρά (όπου μπορείτε να βουτήξετε κιάλας) και πολλές μάχες σε περιορισμένο χώρο. Σε πολλά επίπεδα θα έχετε την αίσθηση ότι παίζετε το ALIEN ενώ

άλλα επίπεδα περιέχουν πολλούς ανοικτούς χώρους.

Είναι τυπικό πλέον για τα παιχνίδια της εταιρίας BUNGIE να συντάσσετε με πολλές ομάδες ή να παίζετε εναντίον πολλών ομάδων, όπως στις περιπτώσεις των παιχνιδιών Phor, S'pht και Artificial Intelligence. Το σενάριο είναι περίπλοκο και με πολλές λεπτομέρειες και διαφέρει κατά πολύ από άλλα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας. Αυτός είναι και ο λόγος που το αποκαλώ περισσότερο ένα παιχνίδι Δράσης/ Περιπέτειας.

Το να μπείτε στο νόημα του παιχνιδιού βέβαια δεν είναι και τόσο απλό καθώς δεν υπάρχει εισαγωγή ή κάποιο Video. Όλα εξαρτώνται από εσάς αλλά στη πρώτη ώρα παιχνιδιού θα εμπλακείτε σε μια περιπέτεια που δεν έχει προηγούμενο.

Σενάριο.

Άλλο ένα πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι μπορείτε να παίξετε πολλά σενάρια από το παιχνίδι Marathon: Universe. Μπορείτε να παίξετε τα πρωτότυπα Marathon 2: Durandal (θα χρειαστείτε το CD για MAC ή Windows για αυτό το σκοπό). Επίσης μπορείτε να παίξετε και διάφορα σενάρια που έχουν φτιάξει οι οπαδοί του παιχνιδιού όπως τα Marathon: Rubicon και Evil. Μαζί με αυτά είναι διαθέσιμη και μια έκδοση του πρωτότυπου παιχνιδιού Marathon 1 . Παρ όλα αυτά το τελευταίο δεν είναι και τόσο εύκολο στην εγκατάσταση ή λειτουργία του.

Περιληπτικά

Τα γραφικά είναι καταπληκτικά αλλά δεν θα σας καθηλώσουν πλήρως μπροστά στην οθόνη. Το πολύπλοκο σενάριο είναι διασκεδαστικό παίζοντας αλλά η εισαγωγή είναι λίγο δύσκολη υπόθεση. Από την άλλη μεριά μπορείτε να παίξετε πολλά ελεύθερα σενάρια.

Το συγκεκριμένο Marathon θεωρείται πλέον ένα μοντέρνο κλασικό και έχει συμπεριληφθεί ακόμα και στη λίστα παιχνιδιών για Mac "Games Hall Of Fame"

Περισσότερες Πληροφορίες.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Marathon: Aleph One μπορείτε να επισκεφθείτε τη σελίδα <http://source.bungie.org>.

Για γενικές πληροφορίες σχετικά με την τριλογία Marathon, την πλήρη ιστορία και τα διαθέσιμα σενάρια: www.marathon.org

Αντιμετώπιση Προβλημάτων.

Περιηγούμενος ανά τα διάφορα forum για να γράψω αυτό το άρθρο ανακάλυψα ότι υπάρχουν κάποια πράγματα που θα πρέπει να προσέξει κανείς εγκαθιστώντας την BeOS έκδοση του εν λόγω παιχνιδιού. Μάξιστα τα κυριότερα και τα παραθέτω.

1) Εγκατάσταση

Απλά αποσυμπιέζετε το Aleph One σε κάποιο σημείο του δίσκου σας. Αμέσως μετά αποσυμπιέζετε ένα σενάριο στην ίδια διαδρομή και όχι σε κάποιο ξεχωριστό υποφάκελο. Σιγουρευτείτε ότι υπάρχουν τα αρχεία με ονόματα Map, Sounds, Image κτλ με αυτά τα ονόματα! Μερικά σενάρια παρέχουν κάποια αρχεία με διαφορετικά ονόματα (για παράδειγμα M1A1 Sounds...) Θα πρέπει να μετονομάσετε αυτά τα αρχεία ώστε να ταιριάζουν με τα προαναφερθέντα αλλιώς το Aleph One δεν θα ξεκινήσει.

2) Η εφαρμογή αποτυγχάνει να ξεκινήσει.

Σε αυτή τη περίπτωση το παιχνίδι δεν ξεκινάει καθόλου, ή ξεκινάει και δίνει κάποιο STL λάθος. Για να ξεπεράσετε αυτή τη δυσλειτουργία διαγράψτε το φάκελο boot/home/confic/settings/AlephOne-0.11.1.

Αυτός ο υποκατάλογος περιέχει τις ρυθμίσεις του A1. Σε όλες τις περιπτώσεις η παραπάνω λύση αποδुकνειείται σωστή και το πρόγραμμα ξεκινάει. Αυτό το tip το προσέφερε ο Lelldorin

3) Πολλαπλά Σενάρια

Η έκδοση του A1 για BeOS παρουσιάζει κάποια προβλήματα με πολλαπλά σενάρια. Αν εγκαταστήσετε το παιχνίδι με δύο διαφορετικά σενάρια το πιο πιθανό είναι να μη δουλέψει. Σε αυτή τη περίπτωση κρατήστε μια εγκατάσταση και αλλάξτε τα αρχεία των σεναρίων

Από τον Matthias Breiter.

SpaceMonitor

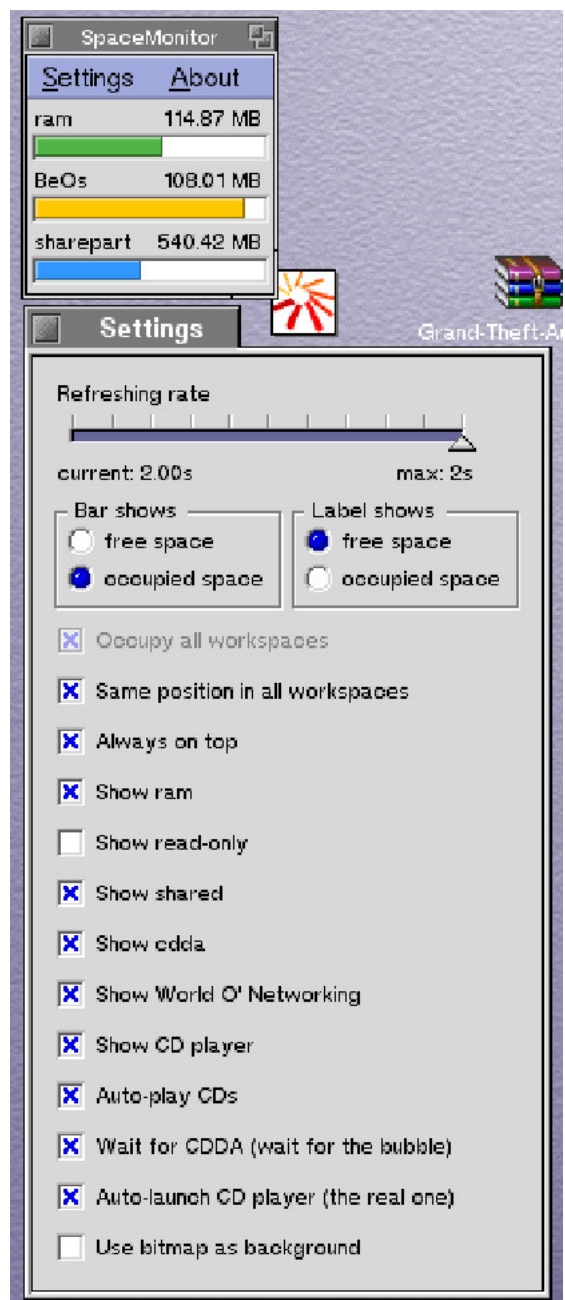
Θα ήθελα να κάνω μια μικρή παρουσίαση του εργαλείου SpaceMonitor.

Όπως λέει και το όνομα του αυτό το μικρό εργαλείο (290Kb) του Thomas Thierizhe δείχνει τον ελεύθερο χώρο στο Partition του BeOS, σε όλα τα προσαρτημένα (mounted) partitions εκτός από τα CD και τα partition με σύστημα NTFS.

Υπάρχει και η δυνατότητα απεικόνισης του χώρου στο RamDisk και μέσω κατάλληλων επιλογών υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής πολλών παραμέτρων.

Μετακινώντας ένα link ή και το ίδιο το πρόγραμμα στον υποκατάλογο Autostart του Be η εφαρμογή θα ξεκινάει κάθε φορά που bootάει το σύστημα και θα επανέρχεται στο ίδιο σημείο όπου έκλεισε τη τελευταία φορά. Στις παρυφές της επιφάνειας εργασίας η κίνηση του γίνεται "μαγνητική".

Από τον Florian Thaler



Προγραμματισμός στη C++ με το BeIDE

Πριν ξεκινήσουμε αυτό το επιμορφωτικό άρθρο (☺) ο Christian Albrecht σας κάνει μια εισαγωγή στο περιβάλλον και τη χρήση του BeIDE.

Λοιπόν, πριν αρχίσουμε, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι έχετε το πακέτο ανάπτυξης εγκατεστημένο στο σύστημα σας. Στη περίπτωση που έχετε εγκατεστημένη την έκδοση "Για προγραμματιστές" (Developers Edition 1.1 ή πιο απλά DevEd1.1) το BeIDE είναι ήδη εγκατεστημένο.

Σε περίπτωση που δεν το έχετε εγκατεστημένο, θα το βρείτε στο CD της επαγγελματικής έκδοσης του Be (Professional Edition) ή από το BeBits στην τοποθεσία

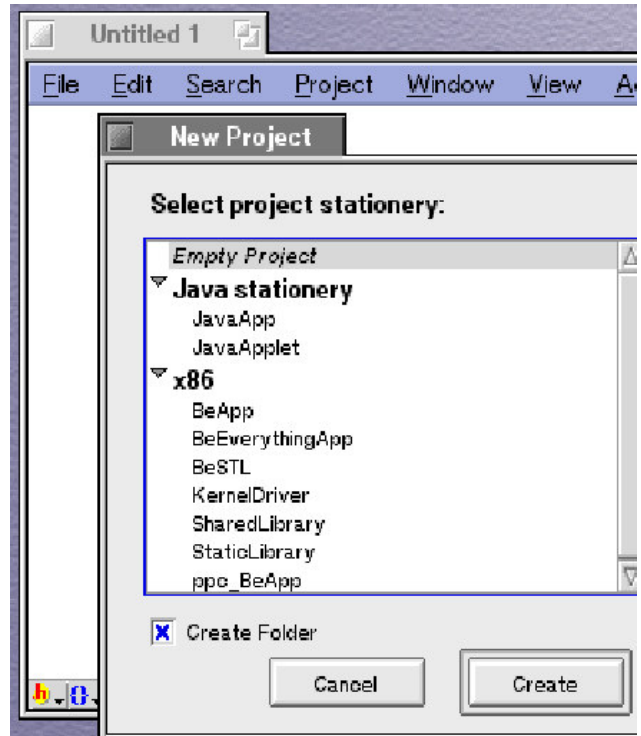
<http://www.bebits.com/app/2680>. Αφού το "κατεβάσετε" και το εγκαταστήσετε, μεταφέρετε ολόκληρο το φάκελο στον υποκατάλογο /boot του συστήματος.

Από το βασικό μενού του Be ξεκινήστε την εφαρμογή BeIDE από το υπομενού Applications.

Αφού ξεκινήσετε το Be επιλέξτε "New Project..." από το βασικό μενού της εφαρμογής. Στο παράθυρο που ανοίγει μπορείτε να επιλέξετε μια σειρά από τύπους projects όπως BeApp (Μια εφαρμογή για το γραφικό περιβάλλον του BeOS), BeSTL (εφαρμογή για το Be βασισμένη στη Standard Library. Μια εφαρμογή που θα τρέχει σε Terminal δηλαδή.), Kernel Driver (Προγραμματισμός οδηγών συσκευών) και δυνατότητα κατασκευής βιβλιοθηκών είτε στατικών είτε δυναμικών. Επειδή το Be αρχικά αναπτύχθηκε για τη πλατφόρμα Power PC υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας Project για αυτή τη πλατφόρμα (παρ'όλα αυτά αν ο επεξεργαστής σας δεν είναι power PC το πιο πιθανό είναι να μη τρέξει καν μια τέτοια εφαρμογή).

Για τους σκοπούς του άρθρου επιλέγουμε BeSTL τύπο εφαρμογής και πατάμε το πλήκτρο Create.

Στο επόμενο παράθυρο διαλόγου επιλέγουμε τη διαδρομή όπου θα τοποθετηθούν τα αρχεία του



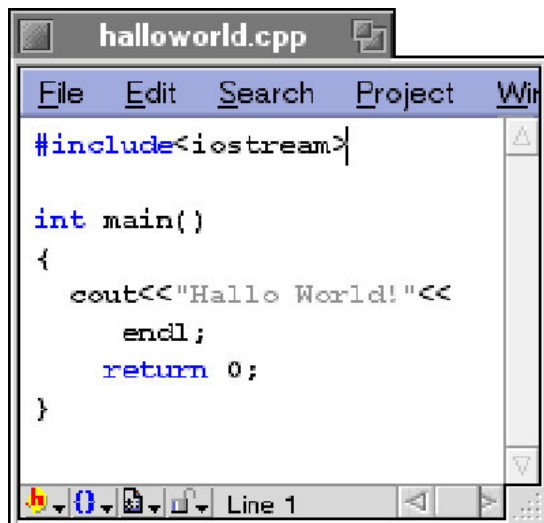
project για παράδειγμα "helloworld.prj".

Έτσι έχει δημιουργηθεί το project και έχει προστεθεί και κάποια λειτουργικότητα από το BeIDE (έχουν ήδη συμπεριληφθεί κάποιες libraries που χρησιμεύουν στη διαδικασία link). Μεταφερόμενοι στο παράθυρο με τίτλο "Untitled1" μπορείτε να αρχίσετε να γράφετε κώδικα. Για αρχή, πληκτρολογήστε το παρακάτω κομμάτι κώδικα.

```
#include <iostream>

int main()
{
    cout<<"Hello World" <<
        endl;
    return 0;
}
```


Θυμηθείτε ότι προς το παρόν έχει απλά



```

#include<iostream>

int main()
{
    cout<<"Hallo World!"<<
        endl;
    return 0;
}

```

δημιουργηθεί το project.

Ένα project μπορεί να περιέχει μια σειρά από αρχεία διαφορετικών τύπων όπως προμεταφρασμένες βιβλιοθήκες, αρχεία header, αρχεία που περιέχουν κώδικα κλπ. Αυτή τη στιγμή το project μας δεν περιέχει τίποτα εκτός από κάποιες βιβλιοθήκες που έχει συμπεριλάβει το BeIDE. Σώστε το αρχείο ακολουθώντας τη κλασική επιλογή save από το menu file του κειμενογράφου όπου πληκτρολογήσατε τον κώδικα. Το αρχείο μπορεί να έχει οποιαδήποτε ονομασία και κατάληξη αλλά για δική σας ευκολία μπορείτε να το ονομάσετε helloworld.cpp.

Ας εξετάσουμε τώρα τον κώδικα γραμμή προς γραμμή.

- Το σημείο της δίεσης προειδοποιεί τον compiler να εκτελέσει την εντολή που ακολουθεί στο preprocessing στάδιο. Ένα σωστά δομημένο πρόγραμμα στη C++ θα πρέπει να έχει όλους τους ορισμούς των συναρτήσεων σε τέτοια αρχεία.

Include - Με την εντολή include πληροφορείται τον compiler να συμπεριλάβει ένα αρχείο όπου υπάρχουν διάφορες δηλώσεις μεταβλητών και συναρτήσεων έτσι

ώστε να μην χρειάζεται να τις γράφετε ξανά σε κάθε πρόγραμμα.

Int - Έτσι όπως είναι τοποθετημένη αυτή η δήλωση, σημαίνει ότι η συνάρτηση main() του προγράμματος μας επιστρέφει ένα ακέραιο αριθμό (χωρίς δεκαδικό μέρος)

Main() - Η απαραίτητη συνάρτηση σε κάθε πρόγραμμα σε γλώσσα C. Η main είναι το σημείο όπου αρχίζει η εκτέλεση του προγράμματος.

{} - Αυτές οι κυματιστές αγκύλες (curly braces) σημειώνουν την αρχή και το τέλος μιας σειράς εντολών στη C. Κάτι παρόμοιο έχει και η Pascal με τις εντολές Begin και End.

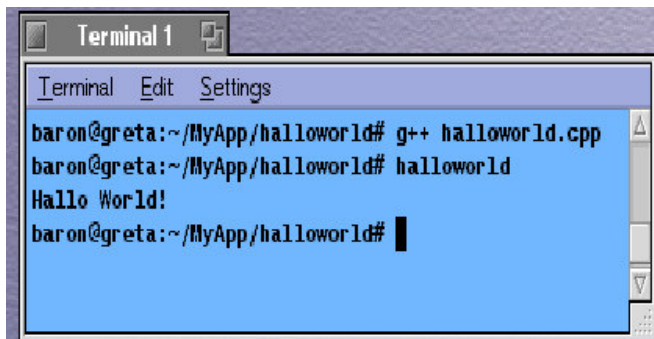
Cout<< - Η εντολή cout "στέλνει" τη συμβολοσειρά που υπάρχει στα δεξιά των εισαγωγικών στο αρχείο stdout. Το stdout (αν δεν έχει γίνει redirect) είναι ουσιαστικά η κονσόλα του συστήματος. Αυτές οι διαδικασίες φροντίζονται εσωτερικά για εμάς από το iostream.

"..." - Οπουδήποτε γίνεται αναφορά σε απλό κείμενο στη C θα πρέπει να συμπεριλαμβάνεται ανάμεσα σε διπλά εισαγωγικά.

Return 0; - Θυμηθείτε ότι έχουμε ορίσει τη συνάρτηση main να επιστρέφει ένα ακέραιο αριθμό. Με την εντολή return 0, ουσιαστικά "επιστρέφεται" ένας ακέραιος αριθμός που στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι το 0.

Μετά την ανάλυση του προγράμματος ας δούμε μερικούς βασικούς κανόνες για τη συγγραφή προγραμμάτων στη C

- Πάντα χρησιμοποιείται σωστή ορθογραφία (γράφεται τις εντολές σωστά. Για παράδειγμα main και όχι mian). Επίσης έχετε υπ όψη σας ότι η C κάνει διάκριση ανάμεσα σε κεφαλαίους και πεζούς χαρακτήρες. Έτσι η λέξη MAIN δεν θα ερμηνευθεί για main.
- Κάθε ολοκληρωμένη εντολή θα πρέπει να τερματίζεται με ένα ; Αλλιώς ο compiler θα σας ειδοποιεί με συντακτικό λάθος.
- Κάθε ομάδα εντολών ξεκινάει με { και τελειώνει με }... Κάτι σαν τα αντίστοιχα BEGIN ... END.



```
Terminal 1
Terminal Edit Settings
baron@greta:~/MyApp/helloworld# g++ helloworld.cpp
baron@greta:~/MyApp/helloworld# helloworld
Hallo World!
baron@greta:~/MyApp/helloworld#
```

*Από τον Christian Albrecht,
μεταφρασμένο από τον Matthias
Breiter.*

(Σημείωση:

Στην αρχική έκδοση το άρθρο σταματάει εδώ. Παρ όλα αυτά δεν σημαίνει ότι έχετε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα που θα παράγει την έξοδο που φαίνεται στις εικόνες.

Ελπίζω ο συγγραφέας να ολοκληρώσει το άρθρο του και να δώσει οδηγίες για το πώς συμπεριλαμβάνεται και μεταφράζεται επιτυχώς ο κώδικας που παραθέτει.)

Πώς να δημιουργήσετε ένα Startup αρχείο

Αρχικά θα ήθελα να σας δείξω τι ακριβώς είναι ένα αρχείο εκκίνησης και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα τέτοιο αρχείο για να μην ανατρέχετε σε μακριές διαδρομές κάθε φορά που θέλετε να εκτελέσετε μια εφαρμογή. Κάτι τέτοιο ίσως θυμίσει, στους χρήστες άλλων λειτουργικών, τις εντολές Alias ή Link. Γεγονός είναι πως ένα τέτοιο αρχείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εκτελεστεί και ένα εργαλείο "από γραμμή εντολών".

Ένα startup αρχείο μπορεί να "εγγραφεί" οπουδήποτε μέσα στο σύστημα αρχείων του Be. Για παράδειγμα για να συμπεριληφθεί στο αρχικό menu του Be το τοποθετούσαμε στη διαδρομή /boot/home/config/be.

Ένα τέτοιο αρχείο θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει τη πλήρη διαδρομή και το αρχείο που πρόκειται να εκτελεστεί. Στη περίπτωση που θέλετε να εκτελεστεί μια "εντολή" του λειτουργικού θα πρέπει να τη συμπεριλάβετε και αυτή με τη σωστή ορθογραφία.

Για να δημιουργήσετε αυτό το αρχείο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε text editor, όπως για παράδειγμα τον editor του Be που λέγεται StyledEdit. Από εκεί μπορείτε να γράψετε τα εξής.

```
#!/bin/sh
```

Αυτή η γραμμή απλά δηλώνει στο λειτουργικό ότι το κείμενο που ακολουθεί θα πρέπει να ερμηνευθεί ως εντολές προς το λειτουργικό. Αν το πρόγραμμα μας λέγεται MyTool και βρίσκεται στη διαδρομή /home/tools θα προσθέταμε τη παρακάτω γραμμή:

```
#!/bin/sh
/boot/home/tools/MyTool
```

Αυτό είναι όλο. Όμως μερικά προγράμματα χρειάζονται και τα αρχεία τους για να τρέξουν. Στις περισσότερες περιπτώσεις αυτά τα αρχεία βρίσκονται στην ίδια διαδρομή με το εκτελέσιμο, οπότε απλά προσθέτουμε τη παρακάτω εντολή:

ή:

```
#!/bin/sh
cd /boot/home/tools/
/boot/home/tools/MyTool (ή απλά
MyTool)
```

Για τους νεότερους, cd σημαίνει Change Directory και είναι από τις παλαιότερες εντολές στα λειτουργικά συστήματα ;). Τελικά θα πρέπει να "πούμε" στο λειτουργικό ότι αυτό το μικρό αρχείο κειμένου θα θεωρείται εκτελέσιμο.

(Σημείωση: Στο πρωτότυπο παρατίθεται μια μακροσκελής διαδικασία στην οποία οι συγγραφείς αλλάζουν τα attributes του παραπάνω script με κάποια εξωτερική εφαρμογή που μπορείτε να τη βρείτε από το site <http://www.bebits.com/apps/1293> . Το πρόβλημα είναι ότι όπως αναφέρουν οι ίδιοι οι συγγραφείς το πρόγραμμα αυτό έχει κάποια bugs και στη πραγματικότητα δεν είναι ανάγκη να εγκαταστήσετε μια εξωτερική εφαρμογή. Παραθέτω εδώ τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να αλλάξετε τα attributes του αρχείου χρησιμοποιώντας απλά το ίδιο το λειτουργικό.)

Μεταφερθείτε με τον Tracker στη διαδρομή όπου έχετε αποθηκεύσει το script και πατήστε δεξιά κλικ επάνω στο όνομα του. Από το μενού που αναπτύσσεται επιλέξτε get info και από το παράθυρο που ανοίγει επιλέξτε

το μικρό βελάκι στο κάτω αριστερό μέρος.

Το παράθυρο θα επεκταθεί προς τα κάτω αποκαλύπτοντας τα attributes του αρχείου. Απλά τσεκάρεται και τα τρία κουτάκια της τελευταίας γραμμής και το αρχείο θα ερμηνεύετε πλέον σαν εκτελέσιμο.

Από τον Christian Albrecht

Ιδέες και κόλπα.

Αν θέλετε να αλλάξετε τη "διακόσμηση" των παραθύρων σας (και το γενικό ύφος του λειτουργικού) μπορείτε να κάνετε το εξής: Κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα Control - Alt - Shift και ανοίγοντας το κεντρικό μενού του Be θα βρείτε μια ακόμη "μυστική" επιλογή με λεζάντα "Window Décor...". Από εκεί έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε 4 διαφορετικούς τύπους "επιδερμίδας" © παραθύρων (BeOS, AmigaOS, MacOS, Windows95/98)



Εκτέλεση εφαρμογών κατά την εκκίνηση του λειτουργικού.

Στη διαδρομή /boot/home/config/boot υπάρχει ένα αρχείο με το όνομα UserBootscript.sample.

Όπως λει και το όνομα του αυτό είναι ένα απλό δείγμα. Για να το κάνουμε να εκτελεστεί από το λειτουργικό κατά το boot θα πρέπει να το μετονομάσουμε σε UserBootscript.

Μέσα σε αυτό το αρχείο θα μπορούσαμε να τοποθετήσουμε εντολές όπως:

```
#!/bin/sh  
launch apps/NetPositive  
fi
```

Για να εκτελεστεί η εφαρμογή NetPositive (Για παράδειγμα)

Backgrounds. Από το πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζετε μπορείτε να ρυθμίσετε να εμφανίζεται μια εικόνα (σε όλα τα γνωστά από τα windows modes, όπως tile, Distort κλπ) ή ένα διαφορετικό χρώμα.

Για να αποφύγετε να εμφανίζεται το όνομα του αρχείου μέσα σε ένα κουτί με λευκό υπόβαθρο απλά "αποεπιλέξτε" το check box Mask Icon Background.

Τα παραπάνω ισχύουν στη περίπτωση που έχετε ρυθμισμένο τον τρόπο απεικόνισης σε "Μικρά/ Μεγάλα Εικονίδια". Σε κατάσταση λίστας το επιλεγμένο background δεν είναι ενεργό.

Από τον Florian Thaler.

[Ctrl] και [Alt]

Οι αρχάριοι χρήστες του Be θα διαπιστώσουν γρήγορα ότι στο Be ο ρόλος των πλήκτρων alt και ctrl είναι τελείως ανεστραμμένος. Αν δεν μπορείτε να συνηθίσετε σε αυτό το στυλ μπορείτε να αλλάξετε τα πλήκτρα κάνοντας το εξής:

Από το βασικό μενού επιλέγετε BeOS και από εκεί Preferences. Από το μενού που αναπτύσσεται επιλέγεται Keymap και από την εφαρμογή που ανοίγει επιλέγετε το κατάλληλο Keymap που έχει τα πλήκτρα στη σωστή θέση.

Ακόμη μέσω αυτής της εφαρμογής μπορείτε να τοποθετήσετε (σύροντας από τη τρέχουσα θέση τους σε μια καινούρια) πλήκτρα σε νέες θέσεις.

Το φόντο των υποκαταλόγων.

Για να ορίσετε το φόντο ενός συγκεκριμένου ή όλων των υποκαταλόγων στο Be απλά πατήστε δεξιά κλικ σε μια κενή περιοχή και από το μενού που εμφανίζετε επιλέξτε

Σύντομα... μα χρήσιμα.

Πώς να αλλάξετε τη φορά εκτύπωσης στην εφαρμογή Gobe Productive 2.

Για να αλλάξετε τη φορά εκτύπωσης στην εφαρμογή GP2 θα πρέπει πρώτα να δείτε τις ρυθμίσεις του εκτυπωτή.

Στις ρυθμίσεις μπορείτε να φτάσετε από το μενού Page Setup. Από το πλαίσιο διαλόγου που ανοίγει μπορείτε να ρυθμίσετε μια σειρά από παραμέτρους εκτύπωσης όπως μέγεθος και είδος σελίδας, φορά εκτύπωσης και μονάδα μέτρησης καθώς και μια σειρά από παραμέτρους που αφορούν έγχρωμες εκτυπώσεις.

Χρήση του BeOS χωρίς εγκατάσταση.

Όλες οι εμπορικές επαγγελματικές εκδόσεις όπως και η έκδοση "για προγραμματιστές" μπορούν να εκκινηθούν κατ'ευθείαν από το CD και με μια μικρή βοήθεια μπορείτε να χρησιμοποιείτε το Be κατ'αυτό τον τρόπο.

Κατ'αρχήν ρυθμίζετε τον υπολογιστή σας να κάνει boot από CD. Όταν εμφανιστεί ο installer πατήστε Ctrl - Alt -Del για να ανοίξει ο task manager. Αναμείνετε μερικά δευτερόλεπτα και τότε θα εμφανιστεί άλλο ένα πλήκτρο με ετικέτα Restart Desktop. Πατήστε το κι έτσι θα έχετε ξεκινήσει τις δύο βασικές εφαρμογές που στηρίζουν το Be. Τον Tracker και τη Deskbar. Κλείστε το παράθυρο του Task Manager ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΤΟΥ INSTALLER. Αν κλείσετε το παράθυρο του installer το σύστημα θα οδηγηθεί σε επανεκκίνηση.

Μια τέτοια διαδικασία μπορείτε να ακολουθήσετε για να ξεκινήσετε το Be από CD και να επισκευάσετε ένα partition με BFS. Σημαντικό: Όταν κλείσετε τον Installer το σύστημα θα κάνει επανεκκίνηση, γι

αυτό μπορείτε μόνο να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε εφαρμογές υπάρχουν μέσα στο CD. Οτιδήποτε ρυθμίσεις κάνετε ή οποιαδήποτε αρχεία δημιουργήσετε, θα χαθούν. Όσο αφορά τα αρχεία, κρατήστε πρόχειρη μια δισκέττα για να τα σώσετε ή "στείλτε τα" σε ένα partition αναγνωρίσιμο από το Be.

Από τον Christian Albrecht.

Αναφορές.

Εδώ θα βρείτε τα κυριότερα sites από όπου μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για το Be ή θα βρείτε προγράμματα και Drivers.

BeOS software:

www.bebits.com

ΤΟ Αγγλικό site όσο αφορά προγράμματα. Εδώ θα βρείτε τα πιο καινούρια προγράμματα.

www.bezip.de

ΤΟ Γερμανικό site με παρόμοιο περιεχόμενο με του www.bebits.com

www.bearchives.com

Όπως λέει και το όνομα του είναι μια αρχειοθήκη προγραμμάτων αλλά όχι και τόσο ενημερωμένη.

www.beemulated.net

Τα πάντα σχετικά με emulators στο Be.

www.bezilla.org

Τα πάντα για τη μεταφορά του γνωστού browser Mozilla στο Be.

www.hitsquad.com/smm/BeOS

Η μεγαλύτερη συλλογή μουσικών προγραμμάτων για Be και σχετικές παραπομπές στο δίκτυο.

BeOS.tucows.com

Ένα καλό site με μερικές εφαρμογές, screensavers και Themes για το Be.

BeOs games:

www.BeOSspiele.de

Γερμανικό site για παιχνίδια στο Be, εκπαιδευτικό υλικό για τον προγραμματισμό και τη γερμανική μετάφραση του BeBook.

BeOS help:

www.betips.net

Εκατοντάδες κόλπα και σύντομοι τρόποι ή μη τεκμηριωμένες λειτουργίες και μυστικά για τους χρήστες του Be.

www.BeOSonline.de

Ένα ΓερμανοΑγγλικό σημείο συνάντησης με τμήμα προγραμμάτων και forum.

www.BeOSbible.com

Κάποια κεφάλαια του βιβλίου The BeOS Bible. Χρειάζεται κωδικό (ή να έχετε αγοράσει το βιβλίο ☺)

www.be-faq.de

Ένα site όπου μπορείτε να ζητήσετε βοήθεια για προβλήματα σας σχετικά με το Be...στα Γερμανικά

BeOS media and meetings:

www.technoids.tk

Τυπωμένο αλλά και online περιοδικό για το Be την έκδοση Zeta κλπ. NEO ΣΤΟ ΧΩΡΟ ☺

www.BeOSradio.com

Το BeOSRADIO είναι ένας internet ραδιοφωνικός σταθμός που παίζει "πραγματική μουσική" που έχουν συνθέσει οπαδοί του Be αλλά και ωριαία νέα σχετικά με το Be!!!

Κάθε εβδομάδα συνεντεύξεις με σημαντικούς ανθρώπους της Be κοινότητας καθώς επίσης και κόλπα και μυστικά του λειτουργικού.

www.begeistert.org

Νέα για τις συναντήσεις των γερμανών χρηστών του Be στο Duesseldorf στη Γερμανία

www.bebox.nu

Τα πάντα για το cult πλέον BeBox.

BeOs projects:

www.openBeOS.info

Το OpenBeOS είναι ένα project αφιερωμένο στην αναβίωση καθώς επίσης και την επέκταση του BeOS.

www.yellowtab.com

Η σελίδα της εταιρίας που αναπτύσει τη νέα εμπορική έκδοση του Be, που ονομάζεται Zeta. Υπάρχει Forum, Shop και hcl

www.blueeyedos.com

Ένα πολύ ενδιαφέρον project που αφορά τη συνένωση του Be και του Linux. Συγκεκριμένα Linux Kernel με προγραμματιστικό μοντέλο αλλά και interface Be.

www.beunited.org

Το BeUnited είναι ένας διεθνής, μη κερδοσκοπικός οργανισμός που εργάζεται για να καθορίσει και να

προωθήσει open specifications για την ανάπτυξη νέων Open Standards για συμβατά με Be λειτουργικά συστήματα.

BeOS newspages:

www.beusergroup.de

DER Treffpunkt der deutschen BeOS_User, mit großem Forum und News

www.beforeever.com

Μια σελίδα για το BeOS με ένα πολύ ωραίο online shop και δεσμούς για προγραμματιστές.

www.iltuosistema.it

ΤΟ ιταλικό σημείο συνάντησης για φρικιά του Be ☺. Πολύ καλό site με wallpapers , σημειώσεις, νέα , κλπ.

www.begroovy.com

Μια σελίδα με νέα για όλα τα BeOS Projects με forum και αρχαιοθήκη ειδήσεων (Από το Νοέμβρη του 2000)

www.BeOSjournal.org

Εδώ θα βρείτε τα τελευταία νέα για το BeOS.

Άλλα Sites:

www.thegreenboard.com

MONO BeOS forum.

www.benebelt.de

Ένα Γερμανικό Site για το Be με Forum.

www.lebuzz.com

Εδώ θα βρείτε τα πάντα σχετικά με ήχο και media γενικά για το Be.

www.beatjapan.org/mirror/www.be.com

Αυτό είναι ένα Mirror του πρωτότυπου Be Site (Πολύ Ενδιαφέρον)

Από τον FloriaThaler

Τι θα βρείτε στην επόμενη έκδοση...

- Μια αναφορά σχετικά με το BitTorrent
- Εκπαιδευτικό άρθρο σχετικά με τη Java
- Ποια εφαρμογή email να χρησιμοποιήσω;
- Εκπαιδευτικό άρθρο C++ Μέρος Δεύτερο

Και πολλά άλλα!

Τι έχετε να προτείνετε;

Τι θα πρέπει να βελτιώσουμε;
Ποια θέματα σας ενδιαφέρουν
περισσότερο και ποια όχι;
Τι θα θέλατε να δείτε στο Technoids;

Πείτε μας την άποψη σας.
Μετάφραση και άρθρα:
matthias@x-store.org

Εξώφυλλο και άρθρα:
leldom@tiscali.it

Layout και άρθρα:
florianthaler@tiscali.it

Περιμένουμε τις απόψεις σας στο
forum του Technoids στη τοποθεσία:

www.technoids.tk

Όλοι σας μπορείτε να μας βοηθήσετε
να κάνουμε το περιοδικό όλο και
καλύτερο. Γράψτε μας tips ή "κόλπα",
αντιμετώπιση προβλημάτων ή πώς να
κάνουμε την εργασία μας με το BeOS
ευκολότερη.

Στείλτε μας δυο λόγια για τη
χρήση της πιο αγαπημένης σας
εφαρμογής για Be.

Στείλτε μας ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΑΣ,
θα τη δοκιμάσουμε και θα
ετοιμάσουμε ένα άρθρο γι αυτή!

Στηρίζομαστε στα σχόλια σας για τη
πρόοδο μας και ελπίζουμε να σας
αρέσει αυτό το περιοδικό.

Με φιλικούς- ως προς το BeOS-
χαιρετισμούς.

Η ομάδα του Technoids & CO.

Μετάφραση για την ελληνική έκδοση:
Θανάσης Αναστασίου.
thanassis@gtxnet.com