

TECHNOIDS

Polish Version

the free BeOS Magazine

Issue 1 / 2003

www.technoids.tk



informacje / pomysly

OpenOffice - Wywiad z Simonen Gauvimen

BeOS, stary, nowy system

Każda śmierć czyni nowe życie

Yellowbites - Wonderbrush / eXposer

testy / raporty

Marathon - Aleph One

Space Monitor

warsztat

Programowanie w C++ przy użyciu BeIDE

Jak utworzyć plik startowy (Startup - File)

sztuczki kruczki

Uruchamianie programów podczas startu systemu

Od Redakcji

Drodzy entuzjaści BeOSa, dzięki Zecie i innym projektom, jak OpenBeOS, nasz ulubiony System Operacyjny przechodzi swego rodzaju 'drugą wiosnę'. Także dostępne, darmowe dystrybucje BeOS-a, bazujące na BeOS'ie 5 PE są nadal bardzo chętnie aprobowane przez społeczeństwo. Miałem w związku z BeOS'em kilka wpadek i incydentów, jednak niewiarygodna prędkość tego starego Systemu Operacyjnego wywarła na mnie nieodparto wrażenie.

A najlepsze jest to, że większość pospolitych wersji BeOS'a wydawana jest nieodpłatnie.

I z takich właśnie powodów zdecydowałem się stworzyć nowy magazyn dla BeOSa. I tutaj właśnie pojawia się: Technoids. Proszę pamiętać, że żaden z naszych redaktorów nie posiada specjalnego wykształcenia w tym kierunku. A wszystkie tłumaczenia wykonywane są przez nas samych. Tak więc proszę się nie giewać jeżeli jedno lub drugie nie jest w 100% poprawne. Będziemy bardzo wdzięczni za wszelkie komentarze lub znalezione błędy. Jeżeli język angielski jest twoim rodowitym, lub jesteś doświadczony i biegle władasz tym językiem, to nie krępuj się skontaktować z nami i zaoferować swoją pomoc.

Przy okazji, myślę, że stworzyliśmy dobre pierwsze wydanie. A komentarze na temat pierwszej, niemieckiej edycji naszego magazynu upewniły nas, że jesteśmy na dobrej drodze. I o jeszcze jednej rzeczy muszę nadmienić, Technoids będzie magazynem praktycznym. Nie lubimy ideologicznego blablabla. Zamiast tego chcemy dostarczać wskazówek, opisów, i tego wszystkiego, co będziesz mógł na co dzień zastosować w swoim BeOS'ie. Wiele z naszych artykułów, i sam magazyn zostały stworzone pod BeOS-em co dowodzi, że "nie rzucamy słów na wiatr".

Teraz już Cię opuszczam i zostawiam z magazynem, mając nadzieję, że miło spędzisz czas.

Matthias Breiter, 21 Czerwca 2003

Specjalne podziękowania dla Floriana i Lelldorin, za ich wielki wkład dla Technoids!

Co znajdziesz w tej edycji

informacje/pomysły

OpenOffice - BeOS
BeOS, stary, nowy System
Każda śmierć czyni nowe życie

testy/raporty

Wonderbrush / eXposer
Aleph One
SpaceMonitor

warsztat/sztuczki kruczki

BeIDE - kurs c++
Startup - preferencje
Sztuczki kruczki
Linki

OpenOffice.org

Source Project

Wywiad z Simonem Gauvinem z beunited.org:

Fakt, iż firma Gobe nie rozwija nowych wersji legendarnego programu Gobe Productive, skierował nas bardziej ku portowi produktu openOffice. Z tego powodu skontaktowałem się z Simonem Gauvinem, członkiem beunited.org a także wdrożycielem kilku projektów. Udzielił on odpowiedzi na kilka pytań dotyczących portingu open Office'a na BeOS'a

-
- technoids:** Panie Gauvin, czy porting openOffice'a jest w czynnym rozwoju ?
- gauvin:** Tak.
- technoids:** Ilu programistów pracuje nad przeportowaniem go dla BeOS'a?
- gauvin:** Chwilowo 2-3 programistów.
- technoids:** Na jakim są etapie ?
- gauvin:** Powiedziałbym że pre-alpha.
- technoids:** Czy może Pan podać nam, społeczeństwu BeOS'a przybliżoną datę, kiedy ukaże się pierwsza beta openOffice'a dla BeOSa ?
- gauvin:** Uczciwie...nie mogę. Mogę ci tylko powiedzieć, że nie będzie ona gotowa w następne dwa tygodnie. Zapytaj mnie ponownie za dwa tygodnie =>
- technoids:** Które wersje BeOS'a będą mogły uruchomić openOffice'a ? (BeOS R4, R4.5, R5, Zeta, OpenBeos...)
- gauvin:** W tej chwili produkt jest rozwijany dla wersji R 5.0.3.

- technoids:** Czy grupa portująca potrzebuje programistów lub testerów?
- gauvin:** Tak. Zainteresowani programiści mogą skontaktować się z beuntied.org na email contact@beunited.org
- technoids:** Grupa potrzebuje programistów, co powinni umieć ?
- gauvin:** Tak, moglibyśmy użyć o 2-3 programistów więcej. Powinni oni znać C, C++, make. Powinni także mieć doświadczenie w programowaniu pod Unixem oraz w portowaniu z Linuxa na inne platformy.
- technoids:** Stokrotne dzięki za odpowiedzi na pytania!
- gauvin:** Jesteś zawsze mile widziany.

Nieszczęśliwie, nie ma jeszcze żadnych zrzutów ekranu ponieważ programiści nadal pracują na niskim poziomie portowania kodu.

Niemniej jednak chcemy podziękować Grupie skupionej wokół Simona za ich użyteczną i ciężką pracę oraz życzyć szczęścia i sukcesów w pracy.

Mamy nadzieję, że znajdzie się programista, który poświęci czas i pomoże grupie programistów w portowaniu openOffice'a!

Technoids będzie was na bieżąco informować, jeżeli wydarzy się coś interesującego.

Florian Thaler

BeOS - nowy, stary system

BEOS - OSTATNI Z "FIREFLIES"

Artykuł ten ukazuje aktualny punkt widzenia na temat BeOS'a. Nie przedstawia tylko poglądu technicznego, lecz mówi jak użyteczny może być dzisiaj BeOS. Mówi również o tym co możesz zrobić w BeOS'ie a czego nie.

ROZDZIAŁ 1 - SYSTEM "Drawn from Skretch"

Idea BeOS'a miała na celu stworzenie nowego Systemu Operacyjnego. To znaczy, nie na jądrze UNIX'a, procedurach DOS'a, ani też Mac'a czy Windows'a. Kiedy wydano go w 1996 r. Był to najbardziej zaawansowany system operacyjny na świecie. Niewiarogodnie szybki, niewiarogodnie stabilny i kompatybilny z teoretycznego punktu widzenia. Mamy na przykład możliwość otwierać dokumenty biurowe lub montować partycje NTFS. Jednak również konkurencja nie zaprzestała rozwoju swoich systemów. Tak więc na miejscu jest pytanie: Jak nowoczesnym systemem jest dzisiaj BeOS ?.

Dobrze, ustalmy trzy największe przewagi BeOS'a:

- jest szybki i stabilny
- jest łatwy w użyciu
- jest niedrogi

Szybkość może być zauważalna nawet na wysokiej klasy komputerach, jak Pentium 4. Oczywiście, nic nie robi problemu aby porównać go do Windows'a Xp, różnica nie jest duża. Jednak różnica staje się większa gdy weźmiemy pod uwagę starszy komputer. Na Pentium II 266 żadna wersja Windows nie może pobić BeOS'a. BeOS nadal jest w pełni przyszłościowym, graficznym Systemem Operacyjnym, nie shell'owym jak UNIX czy Linux.

BeOS jest bardziej stabilny niż tradycyjny Windows 98. W fakcie rzeczy, jego stabilność możemy porównać do nowoczesnych systemów UNIX'owych lub Windows'ów NT (2000, XP). Jednak gdybyś dostał starszy komputer, wtedy zrozumiesz użyteczność BeOS'a, gdyż jego prędkość przewyższa wszystkie wcześniej wymienione systemy.

Gdy używa się BeOS'a, czuje się troszkę mieszaninę Macintosh'a, Windows'a i UNIX'a.

Instalacja systemu jest łatwiejsza jeżeli obsługiwany jest twój sprzęt. Wystarczy wystartować go z Cd-Romu lub stacji dyskiety, zdecydować gdzie ma być zainstalowany i nacisnąć 'Start'. W taką łatwą instalację jest zaopatrzonych dzisiaj również wiele innych systemów operacyjnych (OS/2, Windows, Mac, Linux...)

Praca z BeOS'em daje dużo frajdy. Możesz kontrolować go tylko poprzez graficzny interfejs. Zarówno nowo upieczony komputerowiec, jak i długoletni użytkownik Windows'a w ciągu kilku minut jest w stanie rozpocząć na nim pracę. Złączona w jedną całość dokumentacja jest bardzo użyteczna

i łatwa w zrozumieniu. Opcjonalnie (ale nie koniecznie) możesz używać powłoki shell'owej. BeOS cechuje się kompletnym Bash'em, wspólną powłoką shell'ową wśród systemów rodziny UNIX.

Firma Be Inc. wypuściła darmową wersję Personal Edition kilka lat temu (jest to ostatnie ich wydanie). Nie była ona bardzo użyteczna, więc kilku zapaleńców rozszerzyło to wydanie do wersji Developer Edition oraz MAX Edition (obydwie do ściągnięcia za darmo lub dostępne jako CD-Rom za około 10 [bugs]). Tak więc cena jest bardzo niska. Niemniej koszt następnej generacji BeOS'a Zety, będzie rozpoczynał się od 40/50 euro . Z tych prostych aspektów, nie rozumiem dlaczego tak wielu ludzi nie korzysta z BeOS'a. Oczywiście, wielu narzeka przez całe swoje życie, że Windows jest zły, Windows jest za drogi. Ale czy nie możesz tego zmienić ?.

ROZDZIAŁ 2 - SYSTEM ZAPOMNIANY PRZEZ PRODUCENTÓW

W porządku, przyjrzelśmy się przewagom BeOS'a. Jednak krytyczny dziennikarz musi wskazać również wady. Jest to magazyn dla fanów i entuzjastów tego systemu, jednak nie byłbym w porządku gdybym pominął ten temat. Pewne niedogodności istnieją, ponieważ technologia nie poszła za BeOS'em wtedy, kiedy została wydana ostatnia (oficjalna) wersja.

- zabrakło sprzętowej akceleracji 3D
- GeForce 4 jest wciąż nie obsługiwany
- WLAN nie jest w pełni obsługiwane
- wielodostępność systemu również pozostawia wiele do życzenia.

Brakująca akceleracja sprzętowa 3D jest prawdziwym wstydem dla BeOS'a. Dla zrozumienia powiem, że BeOS'a cechuje zintegrowane OpenGL. Było to już w 1996, wtedy było to coś wspaniałego. Dawało to możliwość używania akceleracji bez specjalistycznych urządzeń. Tak to prawda, wracając do 1996 roku potrzebowałeś rzeczywiście kosztownych akceleratorów lub stacji roboczej firmy Silicon Graphics aby pracować z OpenGL. A BeOS był zdolny oszukać tą technologię na tanim komputerze. Dzisiaj takie akceleratory są bardzo tanie a posiadają naprawdę zaawansowane cechy.

Ok, jeżeli nie możesz używać sprzętowego 3D, to dlaczego powinieneś używać GeForce 4 ?

GeForce 4 jest dzisiaj jedną z najbardziej popularnych kart grafiki. Wiele komputerów PC jest w nie wyposażonych. Problem uderza w całą serię kart GF4 zaczynając od GF4MX, kończąc na ostatnim modelu TI. Powoduje to, że wielu użytkowników, jak

i zagorzałych fanów BeOS'a nie może go już więcej używać. Być może OpenBeOS i Zeta wspiorą tę masową technologię.

WLAN (Wireless LAN) umożliwia szerokopasmową komunikację drogą radiową. BeOS oficjalnie nie obsługuje tej technologii. Jednak przy pomocy (prawdopodobnie nielegalnego) oprogramowania BONE i przy pomocy kilku wskazówek z sieci, jest to do zrobienia. Wsparcie najlepszych (i najbardziej rozpowszechnionych) chipsetów nie jest złe. Ale możesz ich używać tylko z kartami PCMCIA (notebook'i). Nie ma żadnego rozwiązania dla desktopów (PC'tów). Programiści ignorują ten problem. Jednak wkrótce prawie każdy PC'et będzie wyposażony w urządzenie WLAN.

Wielodostępność (multiuser) pozwala zarządzać systemem przez kilka profili użytkowników. Chodzi

o to, że jeżeli jest tylko jeden komputer a istnieje

większa liczba osób chcących z niego korzystać, można stworzyć różne profile dla każdego z nich. I nie chodzi tutaj o jakąś osobistą satysfakcję - chodzi głównie o bezpieczeństwo. Może uda się tego dokonać w niedalekiej przyszłości.

ROZDZIAŁ 3 - BeOS W CODZIENNYM UŻYTKU

Wiele systemów sprawia ogromne wrażenie pod względem technicznym ale tylko kilka jest naprawdę użytecznych. Wyobraź sobie samochód bez opon - niepraktyczne, prawda. Wyobraź sobie System Operacyjny bez oprogramowania - również nie jest to dobra myśl.

Komputer na co dzień musi wyróżniać się czymś więcej niż samą technologią. Potrzebna jest porcja podstawowego oprogramowania. Oczywiście z tego punktu widzenia BeOS nie jest żadnym przeciwnikiem dla Windowsa czy Macintosha (dwóch największych systemów komputerowych świata).

Jednak możesz być zadowolony z BeOS'a. Jest kilka dobrych edytorów tekstu. Za pomocą BeZilli (BeOS'owego port 'open source' Netscape-Mozilli) możesz serfować po internecie. Oczywiście, cechuje go również kilka użytecznych aplikacji graficznych. Ale BeOS nie byłby BeOSem bez swoich zdolności multimedialnych. Można oglądać DVD, VCD, SVCD, przechwytywać strumienie video (nieskompresowane), DivX ;), XviD itd., nawet na starszych sprzętach. W jednej z następnych edycji zaprezentuję, co jest możliwe do zrobienia na starym komputerze PC.

Wszystko to pozwala na tworzenie systemu z użytecznymi a także z zabawnymi aplikacjami. Zdobądź stary PC! Przekształć go na nowy! - Możliwości są nieograniczone.

ROZDZIAŁ 4 - WNIOSEK

W fakcie rzeczy poparcie dla BeOS'a pozostaje trochę w tyle, ale na pewno nie jest on za stary i w żadnym wypadku nie jest to Retro-System (systemem cofający się). Pozostaje nadal użyteczny i pozwala na odtwarzanie różnych typów mediów, na pracę z różnymi typami aplikacji i w końcu na granie w różnego rodzaju zabawne gry. Oczywiście nie jest to żaden "Apple" lub "Windows-Killer". Jednak można być z nim szczęśliwym, ale to zależy od tego, co chcesz robić na swoim komputerze. W naszym projekcie przewidujemy dalsze informacje na temat BeOS'a. Zaprezentuję wam one dalsze materiały, których możesz używać bez jakiegokolwiek licencji. ;)

Matthias Breiter

Każda śmierć czyni nowe życie

Czyli jak przemysł gier video wpływa na naszą przyszłość.

Artykuł ten pokazuje jak narodził się 'mass-marketing' [marketing masowy] i jak zmieniał się do dnia dzisiejszego. Mówi on o tym jak BeOS może przetrwać. Oczywiście można było by się zatrzymać. Mamy miłe społeczeństwo, wspaniałe Aplikacje, Narzędzia i Gry. Ale Pewnego dnia, BeOS stanie się stary i zardzewiały. Gwiazda która raz zabłysła może zgasnąć i zostać zapomniana.

ROZDZIAŁ 1 - POWSTANIE I UPADEK GIER VIDEO

W 1977 ATARI wypuszcza pierwszy modułowy komputer Atari VCS(Video Computer System).

W tym samym roku firma Apple wypuściła komputer domowy Apple II. Massmarketing przemysłu IT narodził się.

W 1983 Komputery domowe osiągnęły nowe rozmiary, kiedy gry stały się bardziej kompleksowe. Rozwój ich został wstrzymany aż do 1987 kiedy Nintendo wypuściło Famicom (Family Computer -Komputer Rodzinny), zwany poza Japonią NES (Nintendo Entertainment System). NES nie był nowoczesny, ale gry na niego dostarczyły dużo frajdy.

ROZDZIAŁ 2 - KONIEC ERY KOMPUTERÓW DOMOWYCH?

Z początkiem lat 90'tych komputery domowe zaczęły zanikać. Atari upadło jako pierwsze. Amiga

i Commodore były następne. Apple zatrzymało produkcję Apple II, który był na aukcjach od 1977 do 1993 i skoncentrowało się konkretnie na Macintosh'u. Czyżby przerwa? Świat bez komputerów uniwersalnych?

Nie, Microsoft wypuścił IBM-Pc. Będący tradycyjną stacją roboczą przez ostatnie 10 lat. Niedrogie podzespoły i dobre osiągnięcia pozwoliły na łagodne przejście ze starych komputerów domowych na nowe PC'ty.

W Fakcie, PC'ty, które znamy dzisiaj, stosują te same podstawowe technologie, i są również mniej lub bardziej komputerami domowymi.

ROZDZIAŁ 3 - ROZWÓJ PRZEMYSŁU

Z NES rozpoczynamy nowe pokolenie systemów Video-Komputerowych, które utrzymały się do dzisiaj...? Nie, rozwijają się coraz bardziej. Japońscy programiści piszący gry wypuszczali coraz to nowe hity. W Stanach Zjednoczonych sprzedaż gier video była trzykrotnie większa niż PC'tów. W Japonii różnica była jeszcze większa. Także w Wielkiej Brytanii i we Francji gry video sprzedawały się jak "świeże bułeczki".

Zwrot kosztów Gier-PC musiał by się zwrócić w trzech tygodniach po wydaniu, inaczej wiązało się to z niepowodzeniem. Programiści dostają frustracji. Wiele firm dobrze wychodzi na grach video.

Microsoft, spółka która 10 lat temu "kupiła" programistów na platformy PC, teraz zaczyna przedstawiać ich na X-BOX'y. Wszyscy zapewne już wiemy, jak zmieni się branża programistyczna

w następnych latach. Z jednej strony gry video z drugiej strony PC'et wprowadzający cyfrowy styl życia. Praca i gry będą przejrzysto rozseparowane i ustalone w jednej lub drugiej maszynie.

ROZDZIAŁ 4 - NOWA LUKA (NADZIEJA ;)

Jak nauczyła nas przeszłość, były zawsze trzy główne części w IT-massmarketingu. Gry, praca i gry, praca. Za każdym razem brakowało jednego z tych elementów, i zawsze któraś z firm wykrywała tę lukę i wykorzystywała ją. Jest to największa szansa jaką kiedykolwiek mieliśmy i być może ostatnia dla BeOS'a. Co powinniśmy robić? Czekać? Nie! Czytaj następne akapity azobaczysz jak możemy zarobić w dzisiejszej sytuacji.

BRAKUJĄCY KAWAŁEK

Na dzień dzisiejszy separacja [systemów operacyjnych] już się rozpoczęła. Kampanie wypuszczające gry, coraz bardziej interesują się grami video. Myślę, że z następnym pokoleniem (3 systemy będą funkcjonować w 2005r: Playstation 3, X-BOX 2

i przodek Gamecube) całkowicie upadną PC'ty, mam na myśli PC'ty jako platformę gier. Oczywiście pozostanie nadal popularny jako cyfrowe centrum dla cyfrowej ery.

Microsoft wie o tym także. Dlatego "kupiwa" sławnych programistów dla platformy X-BOX i X-BOX 2 ponieważ potrzebuje silnej ofensywy

przeciwko japońskim spółkom i oto powód dlaczego powinniśmy kupować X-BOX'y...

Naszą szansą jest zdobycie narzędzi i gier czyli brakującej luki. Nadal mamy uniwersalny system operacyjny. Nie powiedzieliśmy naszym programistom co robić. Nie mamy wytyczonych żadnych konkretnych kierunków i tym razem, jest to nasza przewaga .

ROZWIĄZANIE

Ok. spójrzmy na to co już mamy:

- niewiarygodnie szybki i stabilny OS, dobra podbudowa dla naszych potrzeb.
- zaawansowane i potężne technologie 2D jak SVG lub inne mniejsze.
- przydatność 3D jest ograniczona i nie jest bardzo użyteczna.
- nasz system uruchamia się szybko nawet na wolnych komputerach z pełnym interfejsem.
- mamy wiązkę użytecznych "codziennych aplikacji" i będziemy mieć Open Office'a.
- jest także kilka zabawnych gier

Na początek nie jest źle. Co musimy stworzyć aby wygrać wyścig ? I jak ? Pamiętajcie NES ?. Nie było to "Dzieło sztuki" w żadnym ze swoich wydań.

A jednak odniosło sukces ponieważ były fajne i zabawne gry. Nie mam na myśli zabawne w sensie - niepoważne. Ale niewątpliwie jest że gra musi być zabawna, w przeciwnym razie to nie jest gra.

Możemy zacząć od starych ukształtowanych już gier 2D. Przecież mamy jeden z najlepszych systemów do tworzenia takich gier. W 2D można zrealizować: Skakanie, Jazdę, Strzelanie, Bijatyki, Przygodowe, RPG, Strategię itd. Najważniejszymi rzeczami w grach 2D jest to jak ładna i szczegółowa jest grafika.

Mógłby się również rozwijać inny element "Materiały do tworzenia narzędzi" dla istniejących gier. Mamy grę "Quake 2" nanaszą platformę, to mógłby być dobry start do tworzenia nowych gier bazujących na niej. Pamiętajcie jak popularne są takie modyfikacje. "Counterstrike" i "Day of Defeat" są dobrym i przykładami na popularność gier stworzonych przez programistów - hobbystów.

CO ROBIĆ

Pierwsza rzecz to pomagać istniejącym programistom. Możesz znaleźć ich przez sourcefourge lub przez www.neo-programmers.com. Nasze zaangażowanie pomoże im z oprogramowaniem i driverami. Naprawdę potrzebują naszej pomocy. Nie jesteś programistą to powiedz im co myślisz o ich produkcie. I podziękuj im za pracę którą włożyli dla BeOS'a.

Ważne jest abyśmy wprowadzili nowe stadium (lub organizację), która skupiała by naszych programistów razem. Wcale nie musi to być nowy projekt, czy organizacja. Może to być np. "neoprogrammes" lub "BeUnited", można zwiększyć ich wpływy dla programistów.

Z centrum informacji, komunikacji i sugestiami projektów moglibyśmy osiągnąć dużo więcej niż osiągneliśmy do dzisiaj.

STRESZCZENIE

Jak powiedziałem wcześniej, to jest nasza szansa. Jak dotychczas , nie ma żadnych przeciwników. Pracę musimy rozpocząć z końcem tego roku - bo w przeciwnym razie nie będziemy gotowi na 2005 ;)

Technoids będzie kontaktowało programistów z ważnymi ludźmi naszej wspólnoty. Może również ty chcesz stać na czele ważnych projektów. Jeżeli ktokolwiek jest zainteresowany lub ma pojedyncze sugestie proszę o kontakt z Technoids.

Matthias Breiter

Yellowbites - WonderBrush i eXposer

Przez długi okres czasu Yellowbites nie miało uaktualnianej swojej witryny internetowej. To dobry powód aby zapytać Stephan Assmus'a i Ingo Weinhold'a dlaczego tak jest. I mamy dobre wiadomości. Część udostępnionych rzeczy z ich witryny została przeniesiona do ich 2 nowych projektów: "Wonder Brush" i "eXposer". Ingo nie tylko jest członkiem grupy Open BeOS Crew, pracuje także nad własnym, profesjonalnym eXposer'em. Próbuje zoptymalizować stabilność i pobór zasobów pamięci. W przeciwieństwie do ostatniej wersji, następna nie będzie darmowa. Koszt jej będzie wynosił 40 EUR dla użytkowników prywatnych to więcej niż 'w porządku'. Dla użytku komercyjnego koszt: 250 EUR, a licencja studyjna około 1000 EUR.

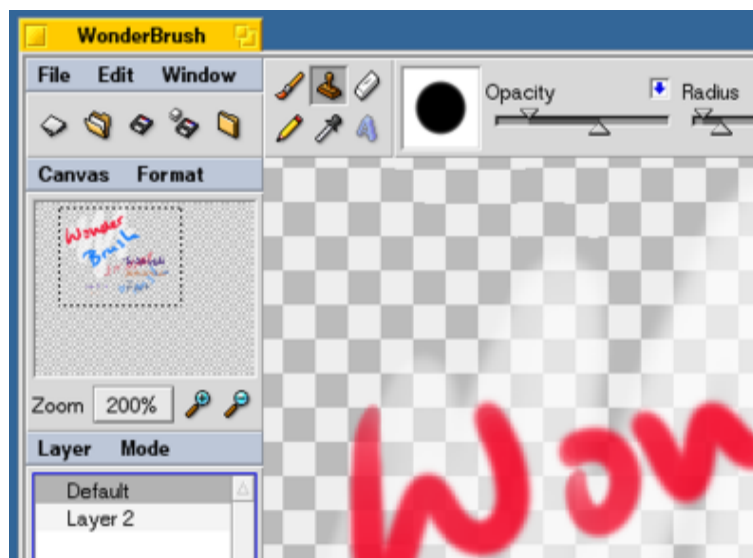
Stephan pracuje nad nowym edytorem graficznym, znanym w tej chwili pod nazwą Wonder Brush. Program po raz pierwszy zaprezentowano na BeGeistert 010 (na spotkaniu użytkowników BeOS'a w Niemczech). Wiele funkcji jeszcze jest w opracowaniu ale Stephan nie wyda programu dopóki nie będzie odpowiadał poziomowi BeOS'a i nie będzie bardziej stabilny. Przede wszystkim nie będzie on darmowy, ale Stephan obiecał dobrą cenę - około 10 EUR (tak, dziesięć!). Jak tylko uda nam się zdobyć wersję programu, zaprezentujemy jego szczegółowy opis na stronach magazynu Technoids.

Specjalnym przeznaczeniem Wonder Brush'a jest WACOM- Driver. To nie tylko narzędzie graficzne łączące różne platformy, ale i jedno z najlepszych, co sprawdzał jeden z przegladów. Driver ten bazuje na jednym z programów Olafa van Es'a i jest już dostępny na BeBits. Zdobyliśmy szybko listę funkcji które zostaną włączone:

- precyzja Subpixel'owa zawarta w WACOM Driver, rozpoznawalna także przez kilka rodzajów pędzli.
- Nie Liniowo Modyfikowany Stos, który pozwala usuwać, reorganizować lub edytować robione

modyfikacje.

- korekcja kolorów, prezentacja prawdziwych kolorów podczas 'łączenia alfa' (alphablendingu)
- wprowadzone "pędzle" w porównaniu do innych BeOS'owych programów, wyglądają mniej więcej jak w Photoshopie, są edytowalne, i z wrażliwością nacisku.



Dane dotyczące wydania pierwszej wersji nie są na razie znane ale będziemy mieć na tym uwagę. W tym momencie Stephan implementuje obsługę dla plików formatu TIFF i PSD. Bez tych podstawowych formatów program byłby bezużyteczny.

Jak sami widzicie, są to naprawdę dobre wiadomości.

Mamy nadzieję, że obydwie aplikacje
będą wydane w najbliższej przyszłości
i życzymy obydwóm programistom
powodzenia.

Florian Thaler

Marathon: Aleph One

Pamiętam to teraz dokładnie. Było to w roku 1994. Przyszedłem do mojego dobrego przyjaciela. Dopiero co nabył swojego nowego Mac'a (Performa 630, o ile dobrze pamiętam). Grał on w grę, która tak wprawiła mnie w zachwyt, że również kupiłem Mac'a. Była to przygodowa gra - "Marathon", trójwymiarowa gra akcji, w której byłeś strzelcem. Grafika, muzyka, historia, po prostu wszystko było zdumiewające.

Legend a . . .

BUNGIE, twórcy sławnej gry na X-BOX'y "Halo" udostępnili kod źródłowy w 2000 roku. Bazująca na tym kodzie przeportowana na BeOSa gra, wydana została w roku 2001 i jest dostępna na platformy x86 i PPC, wymaga conajmniej BeOS'a 4.5 lub lepszego. Hej, chwileczkę! Chcesz nas zapytać czy taka stara gra dostarczy sporej porcji zabawy. ? Tak, czytaj dalej a przekonasz się jak niezwykła jest ta gra.

... O d r o d z e n i e . . .

ALEPH ONE. To pierwszy numer z nieskończonej liczby wszechświatów. Co? Paradoks matematyczny! Nie dbaj o to. Ostatnim wydaniem tej gry było Marathon: "Infinity" [nieskończoność]. OK, jeżeli potrzebujesz, porządku to powinienes wybrać "Aleph One". "Aleph One" zawiera w sobie pojedyncze aplikacje (silniki). Ale jest również standardowy scenariusz dostępny do pobrania za darmo. Zawiera on w sobie właśnie Marathon "Infinity". Instalacja jest prosta. Rozpakuj Aleph One, rozpakuj scenariusz i przenieś go do katalogu "Aleph One". Kompletny katalog możesz potem przekopiować do dowolnego miejsca na dysku twardym.

... p o d B e O S ' e m

Testowałem tę grę kilka godzin pod BeOS'em. Wygląda na to, że można grać w nią bez żadnych kłopotów. Testowałem zapisywanie i czytanie zapisanych etapów gry itd. Cóż, nie przetestowałem jej jeszcze w sieci ale pracuję nad tym. Sądzę, że powinna pracować dobrze, gdyż działała na innych platformach (testowałem już na Mac'u i Windows'ie).

Dł o n i e n i e s k o ń c z o n o ś c i

Marathon: "Infinity" jest zabawną grą. Rozpoczynasz na jednej z wielu rodzajów stacji kosmicznych. Tam wpadasz w kłopoty, a

następnie badasz cały wszechświat. Zobaczysz poziomy z dużą ilością wody lub innych płynów (będziesz mógł tam nurkować lub pływać), wąskie przestrzenie, walki, itd. Niektóre poziomy przypominają trochę grę ALIEN, inne są duże i przestrzenne. To typowe dla BUNGIE że musisz walczyć z i przeciwko różnym gatunkom jak Phor, S'pht czy Sztuczna Inteligencja. Historia jest bardzo szczegółowa i złożona, nie porównywalna z innymi, tego typu, pierwszoosobowymi grami. Oto dlaczego nazywam ją przygodową, i akcji.

Ale rozgryść grę nie jest łatwo. Nie ma żadnego rodzaju wprowadzenia ani animacji video. We wszystkim jesteś zdany na samego siebie. Ale nie bądź nieśmiały. Zagraj godzinę a wtedy powoli zrozumiesz o co chodzi w przygodzie, której nie zapomnisz przez długi okres czasu.

S c e n a r i u s z

Inną dużą przewagą jest to, że możesz grać kilka scenariuszy z Marathon: "Universe". Możesz zagrać także w oryginalny Marathon 2: "Durandal" (potrzebujesz tylko CD-Rom z wersji dla Mac'a lub Windows'a).

Dostępny jest również Marathon: "Evil", "Rubicon" i wiele innych scenariuszy przewidzianych dla fanów. Jest tam także konwersja oryginalnego gry Marathon 1. Próbuję właśnie zmusić ją do pracy.

P o d s u m o w a n i e

Grafika jest bardzo przyjemna więc nie powinienes dostać "oczopłusów" podczas grania. Cała historia jest zabawna, jednak rozwiązania i wyjścia nie są proste. Możesz grać w wiele darmowych scenariuszy. Marathon jest nowoczesną, klasyczną grą opisywaną nawet w "Macworld's" w artykule "Games Hall of Fame".



Dodatek A - Linki

Dodatkowych informacji o Marathon'ie: "Aleph One" proszę poszukać na :

<http://source.bungie.org>. Podstawowe informacje o Marathon'ie: "Triology", kompletną historię i dostępne scenariusze, znajdziemy na :
<http://www.marathon.org>.

Dodatek B - Problemy

Przeglądałem w ostatnim tygodniu niejedno forum

i znalazłem kilka opini na temat wersji dla BeOS'a. Będziesz mógł przeczytać tutaj wszystkie uwagi które znalazłem.

1) Instalacja

Na początku prosto rozpakujesz Aleph One do dowolnej lokalizacji na dysku twrdym BeOS'a. Następnie trzeba przepchnąć scenariusz do tego samego katalogu co gra. Mają tam być pliki a nie folder scenariusza, musisz być tego pewien!. Musisz mieć pewność że pliki Maps, Sounds, Image itd. są tak samo nazwane. Każdy scenariusz oferuje swoje własne pliki (np. M1A1 Sounds...). Zmień ich nazwę na oryginalną bo w przeciwnym wypadku Aleph One nie wystartuje.

2) Wypadek na starcie

Może być przypadek, że gra nie uruchomi się bez żadnych komunikatów błędów lub zgłosi SDL-Error. Jeżeli tak się stanie proszę usunąć następujący folder: :

`/boot/home/config/settings/AlephOne-0.11.1.`

Plik ten zawiera ustawienia dla gry. We wszystkich znanych przypadkach po usunięciu tego pliku gra pracowała prawidłowo. Ten szczegół dostrzegł Lelldorin.

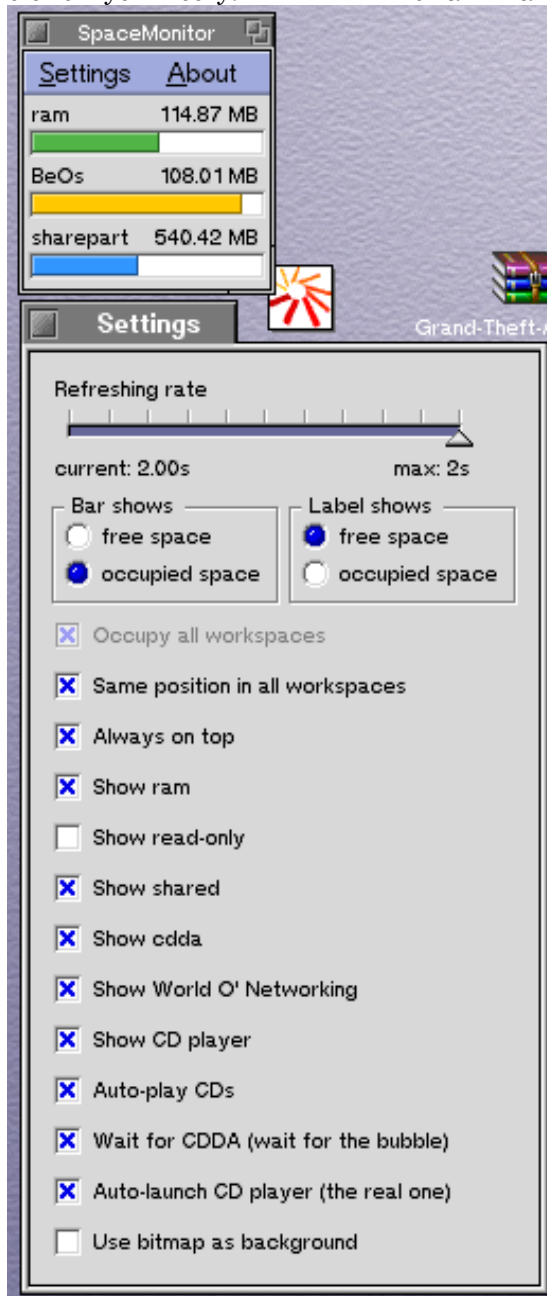
3) Łączone scenariusze

BeOS'owa wersja Aleph One ma problemy z instalacją 'multiscenariuszową' . Jeżeli zainstalujesz dwa razy dwa różne scenariusze, gra nie będzie działała. Proszę używać tylko jednej kopii scenariusza i zmieniać ją tylko wtedy kiedy jest taka potrzeba.

Matthias Breiter

SpaceMonitor

Jak już sama nazwa mówi, narzędzie o rozmiarze 290 kb napisane przez Thomas'a Thierizhe pokazuje wolną przestrzeń na BeOS'owych partycjach, na wszystkich zamontowanych woluminach, z wyjątkiem CD-Romu i partycji NTFS. Pokazuje także status pamięci RAM. Poprzez "Ustawienia" możemy zmieniać wiele różnych rzeczy. Florian Thaller



Programowanie w C++ przy użyciu BeIDE

Przed rozpoczęciem naszego kursu programowania, Christian Albrecht zaprezentuje, jak można użyć programu BeIDE dla naszych programów.

OK, przed rozpoczęciem programowania, proszę mieć pewność, że archiwum z narzędziami programistycznymi (developer package) jest zainstalowane w naszym systemie. Nie będzie to konieczne jeżeli używasz wersji BeOSa Dev.Edition. Sprawdź po kolei czy oprogramowanie jest zainstalowane w katalogu "/boot". Jeżeli nie, to możesz użyć CD-Romu z Pro-Edition lub pobrać je z:

<http://www.bebits.com/app/2680>.

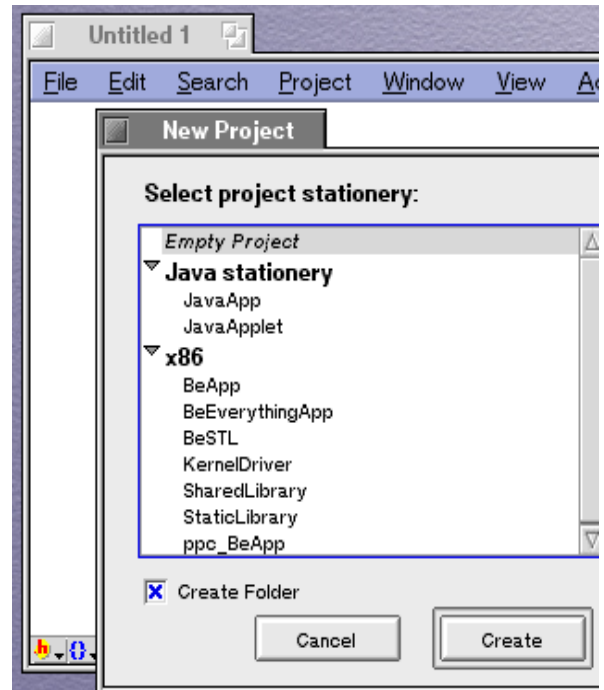
Po pobraniu oprogramowanie musi zostać rozpakowane i przeniesione do katalogu "/boot". Z Be-Menu start wybierz "Applications" a następnie "BeIDE". Teraz programistyczne środowisko C++ jest aktywne.

Po wystartowaniu BeIDE wybierz "New Project..."

z głównego menu BeIDE. Właśnie tam możesz wybrać różne typy aplikacji. BeApp (standardowa aplikacja BeOS'a), BeSTL (narzędzie lini poleceń), KernelDriver i inne biblioteki systemowe (Libraries). Ponieważ BeOS może pracować na platformie PowerPC, możesz także tam wybrać ppc_BeApp. Wybierzmy na początek pojedynczą aplikację lini poleceń (BeSTL) przez podświetlenie tej opcji

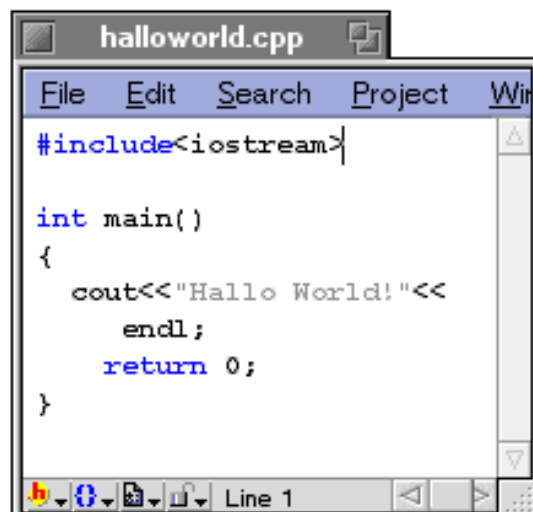
i naciśnięcie przycisku "Create". W następnym polu musimy ustalić przeznaczenie naszego projektu. Można w tym miejscu stworzyć nowy folder klikając prawym przyciskiem myszki (contextual menu). Teraz możemy nazwać nasz projekt "helloworld.proj"

BeIDE pokaże teraz nowe okno z nazwą naszego projektu. Wszelkie parametry zostały już ustawione przez BeIDE, ponieważ powieździelimy BeOS'owi aby utworzyć nowy program linii poleceń (commandline tool). Wybierz okno "Untitled 1"



Możesz zacząć pisać kod źródłowy:

```
#include<iostream>
int main()
{
    cout<<"Hallo World!"<<
        endl;
    return 0;
}
```



Pamiętaj że nie stworzyliśmy jeszcze naszego projektu. Proszę nie mylić pojęć. Projekt łączy klasy, biblioteki i kod źródłowy. Oczywiście

projekty mogą zawierać więcej niż jedno źródło. Teraz zapisz (Menu/Save) swój kod źródłowy w tym samym katalogu co projekt. Kodem źródłowym nadajemy końcówkę ".cpp"(oznaczenie C++). Nazwij ten plik "helloworld.cpp". Ważne: nie ma potrzeby abyś nadawał końcówkę .cpp twoim plikom. Robimy to tylko dla projektu i dla zrozumienia zasad. Teraz prześledźmy nasz kod linijka po linijce:

- powie naszemu kompilatorowi C++ aby dokonał przetworzenia wstępnego. Ważne, ponieważ w przeciwnym wypadku kompilator nie będzie w stanie odnieść się do włączonych plików.

include - jak widzimy, włącz(dołącza) coś. Komendą include można odnieść się do innych plików lub funkcji. Tak więc nie będziesz musiał wymyślać w kółko tego samego dwa razy ;)

int - oznacza liczbę całkowitą (liczbę bez przecinków), jest zwracana przez naszą główną funkcję.

main - pierwsza (główna) funkcja w każdym C i C++ wywoływana po starcie programu.

{ - każdą funkcję rozpoczynamy takim nawiasem. Można go porównać do komendy BEGIN z Pascal'a.

cout << - obiekt "cout" wypisuje coś w linii poleceń. W naszym przypadku wartość po symbolu "<<" zostanie skierowana na ekran poprzez "iostream".

" ... " - jeżeli chcesz wypisywać sam tekst, musisz go umieścić właśnie pomiędzy takimi symbolami.

return 0; - pamiętaj że nasza funkcja musi zwrócić liczbę całkowitą. 0 jest liczbą całkowitą. Musimy zwrócić jakąkolwiek liczbę całkowitą(int) aby funkcja działała poprawnie.

} - ta klamra kończy zakres działania funkcji w naszym programie.

OK, pod koniec chcę wam jeszcze pokazać kilka

podstawowych reguł obowiązujących przy programowaniu w C++:

- Zawsze używaj poprawnej pisowni. Pamiętaj, że C++ jest na to bardzo wrażliwy. Np. "main" nie jest tym samym co "Main"!

- każda instrukcja musi być zakończona znakiem ";". W przeciwnym wypadku kompilator zasygnalizuje błąd.

- każda funkcja zaczyna się klamrą "{" a kończy "}". To odpowiedniki BEGIN i END z Pascala.

Poniższy obrazek pokazuje jak uruchomić nasz program.

```

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

Christian Albrecht
przetłumaczone przez Matthias'a

Jak utworzyć plik startowy (Startup - File)

Na samym początku artykułu chciałem powiedzieć, czym jest dokładnie plik startowy, i jak go używać. Używa się go zawsze wtedy, kiedy chcemy uruchomić jakąś aplikację bez poruszania się po wielu katalogach. Wśród użytkowników innych systemów, taki plik może być nazywany Linkiem lub Aliasem. W ten sposób można także uruchamiać programy narzędziowe z linii poleceń.

Plik startowy (StartUp - File) może być umiejscowiony w BeOS'ie gdziekolwiek (np. w BeOS Menu - w /boot/home/config/be/).

Plik nasz musi zawierać konkretny katalog i musi być "wykonywalny". Możesz także powiedzieć swojemu BeOS'owi który plik konkretnie uruchamia lub otwiera aplikację. Jeżeli chcesz natomiast uruchamiać narzędzia linii poleceń (terminalowe) musisz znać specyficzne komendy potrzebne do ich uruchomienia.

Do utworzenia pierwszego prostego skryptu będzie nam potrzebny jakikolwiek edytor tekstu. Otwórzmy StyleEdit (z BeOS App Menu) to dobry program. Napiszmy teraz następującą ścieżkę rozpoczynającą nasz skrypt:

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

Powyższy wpis mówi nam o tym że nasz plik będzie zawierał komendy uruchamiające jakieś programy. Ok, wyobraźmy sobie teraz, że nasz program nazywa się "MyTool". I że zlokalizowany jest w katalogu "/home/tools/". Dodajemy więc następującą linię do naszego skryptu:

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

To wszystko. Ale niektóre programy potrzebują aby uruchomić jeszcze inne pliki, które zwykle umieszczone są w tym samym katalogu co program (w tzw. "katalogu domowego") programu w naszym pliku (skrypcie) startowym dodajmy po środku następującą linię:

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

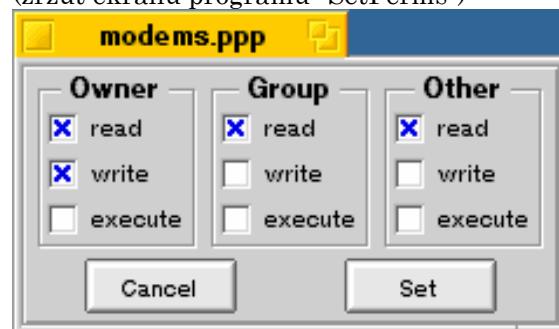
Początkującym powiem, że: komenda "cd" zmienia katalog (przechodzisz do innego katalogu), to znana komenda jeszcze ze starych

dobrych czasów DOS'a ;) Na końcu musimy jeszcze tylko wskazać BeOS'owi, że nasz plik startowy jest "wykonywalny". Pierwsza lokalizacja naszego pliku (w katalogu "/boot/home/config/be" nie jest zła, skrypt pojawi się w naszym BeOS Menu), jako pojedynczy plik tekstowy (.txt). Teraz można ustawić jeszcze Flagi z poziomu systemu. Najlepiej zrobić to przy pomocy aplikacji Add-On "SetPerms". Jeżeli nie masz jej jeszcze zainstalowanej, znajdziesz ją na BeBits, pod adresem:

<http://www.Bebits.Com/app/1293>

Aby zainstalować ten typ aplikacji (Add-On oznacza wtyczkę lub dodatek, które są charakterystyczne dla BeOS'a) rozpakujemy ją, a następnie przenosimy do katalogu "/boot/home/config/add-ons/Tracker/". Od tego momentu nasz program jest dostępny przez kliknięcie na wybranym pliku prawym przyciskiem myszki (menu kontekstowe). Teraz klikamy myszką na pliku, następnie wybieramy Add-Ons... "SetPerms" pojawiło się!. Teraz dokonajmy prostej oceny czy plik ma być wykonywalny ("executeable"), następnie wyrażamy zgodę na zmiany naciskając "Set". I to wszystko !

Z powodu kilku błędów (bug'ów) w programie "SetPerms", może się okazać, że pojawi się błąd, który spowoduje, że Launcher nas wyrzuci. Jeżeli by się tak zdarzyło naciskamy [ctr] + [alt] + [del] i wybieramy "Restart Desktop" z Task managera. (nie jest konieczne instalowanie programu "SetPerms", można to zrobić także w inny sposób, klikamy na wybranym pliku prawym przyciskiem myszki, wybieramy "Get Info", wtedy pojawi się okno w którym wybierzemy "permissions" (prawa) w Developer Edition (zrzut ekranu programu "SetPerms")

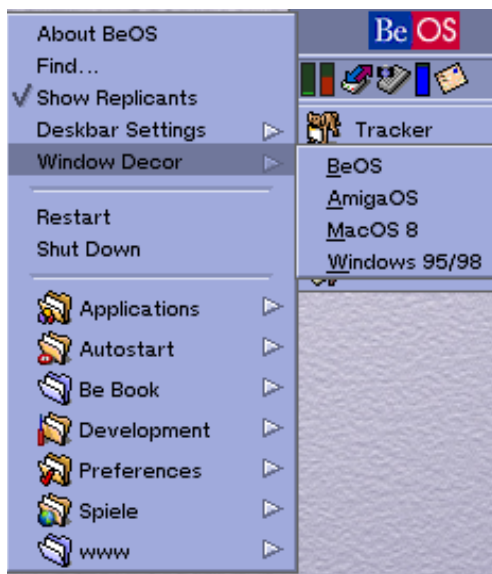


Sztuczki kruczki:

zmień swój wystrój okien:

Jeżeli chcesz zmienić dekorację swoich okien pod BeOS'em, naciśnij "Shift + Ctrl + Alt" i równocześnie najedź myszką na przycisk BeMenu na pulpicie. Pojawi się tam teraz dodatkowa funkcja "Window Decor...". Dostajesz teraz do wyboru 4 skóry (BeOS, AmigaOS, MacOS 8, Windows 95/98).

(ten zrzut ekranu był robiony pod Developer Edition)



Uruchamianie programów podczas startu systemu:

```
/boot/home/config/boot/
```

Tutaj znajduje się plik "UserBootscript.sample".

Utwórzmy teraz skrypt w Bash'u:

```
#!/bin/sh
launch file_dir
fi
```

Jeżeli chcemy np. uruchomić program

```
/bin/apps/NetPositive
```

piszemy:

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

Teraz zmień nazwę pliku na "UserBootscript"

[ctrl] i [alt]

Nowi użytkownicy BeOS'a, którzy przesiedli się z Linuxa, Macintosha lub Windowsa zauważają, że [alt] i [ctrl] inaczej tutaj działają. Jeżeli ktoś chciałby zmienić funkcje tych klawiszy na taką jaka jest w innych systemach, to wybieramy "Preferences" a następnie wybieramy "Menu" i wybieramy inny rodzaj mapowania klawiszy. Oczywiście to okno pozwala na wybór innych opcji, które pozwolą każdemu użytkownikowi na stworzenie w BeOS'ie swojego własnego stylu.

Tła katalogów

Jeżeli chcesz zmienić tło każdego okna (raczej okna katalogu) naciśnij prawy przycisk myszki na czystym obszarze okna. Teraz z menu kontekstowego wybierz "Add-Ons" a następnie "Background". Teraz możesz wybrać obrazek. Na przykład, jeżeli chcesz niebieski kolor tła, to stworzysz mały niebieski obrazek w edytorze graficznym (jak ArPaint lub Refractions itp.). Ważne aby zapisać ten plik jako Tagrę (TGA) lub Bitmapę (BMP). W "Backgrounds-Dialog" wybierz ten obrazek i naciśnij "Tile" Teraz, twoje okno folderów, jest błękitne. Jeżeli nie wybierasz "Tile" możesz wybrać większy obrazek. Jeżeli przeszkadza ci, że tekst jest nadal wyświetlany na białym tle zlikwiduj przydzielenie "mask icon text background".

Funkcja ta pracuje tylko przy wyświetlaniu całych ikon (icon views). Jeżeli wybierzesz widok listy (list view) dla tego katalogu to tło się nie ukáže.

Florian Thaler

Krótkie i praktyczne

Zmiana trybu "Landscape" w Gobe Productive 2

Aby zmienić ustawienia drukowania na tryb "Landscape" (lub Vertical), czyli poziome lub pionowe ustawienie papieru w GP 2. Musisz najpierw ustawić parametry drukarki. Możesz to osiągnąć poprzez ustawienia w menu "Page Setup" z głównego menu. Kiedy ustawisz drukarkę możesz w tym miejscu zmieniać jeszcze inne opcje jak drukowanie pionowe lub poziome, czy rozmiar papieru (A4, listowy, itd.), marginesy i jednostki (pixele, cm...) i oczywiście ustawienia dla druku kolorowego.

Jak pracować na BeOS'ie nie instalując go.

Wszystkie komercyjne edycje BeOS'a Pro jak również BeOS Developer Edition. Mogą być uruchamiane bezpośrednio z CD i bez żadnych problemów możesz pracować na nich bez instalacji. Najpierw po prostu wystartuj system z CD, w ten sam sposób, jakbyś chciał rozpocząć instalację. Kiedy pojawi się Menu wciśnij [ctrl]+[alt]+[del]. Otworzy się Taskmanager (menadżer zadań), gdzie ukażą się wszystkie uruchomione aplikacje. Zaczekaj kilka sekund, powinien się pojawić przycisk "Restart Desktop". Możesz go kliknąć.

Teraz możesz korzystać z systemu. Zamknij Taskmanagera ale nie zamykaj Menu Instalacyjnego. Możesz je przeciągnąć w kąt ekranu. Teraz możesz używać BeOS'a bez instalowania go na dysku twardym. Funkcja ta może być również przydatna do naprawy istniejącej partycji, uruchomienia bootmanagera lub czegokolwiek.

Ważne.

Kiedy wyłączysz instalera, BeOS zakończy działanie. Możesz używać tylko oprogramowania na płycie CD. Wszystkie ustawienia które wprowadzisz pod BeOS'em zostaną stracone po restarcie. Jeżeli tworzysz jakieś dokumenty miej przygotowaną dyskietkę lub zamontowaną inną partycję na zapisanie danych.

Christian Albrecht

Kilka użytecznych linków do BeOS'owych stron, zawieś je na ścianie i rozsyłaj do znajomych.

BeOS - oprogramowanie:

www.bebits.com

anglojęzyczna strona, najnowsze oprogramowanie.

www.bezip.de

niemiecka strona z najnowszym oprogramowaniem.

www.bearchives.com

jak sama nazwa mówi, archiwum oprogramowania dla BeOS'a, ale nieaktualniane.

www.beemulated.net

o emulacji pod BeOS'em.

www.bezilla.org

o BeOS'owym porcie Mozilli.

www.hitsquad.com/smm/BeOS

największa kolekcja oprogramowania muzycznego dla BeOS'a.

BeOS.tucows.com

przyjemna strona z posegregowanymi aplikacjami, wygaszaczami ekranu i innym oprogramowaniem.

BeOS - gry:

www.BeOSSpiele.de

niemieckojęzyczna strona o grach dla BeOS'a. Znajdziecie tutaj również niemiecką wersję BeBook.

BeOS - pomoc:

www.betips.net

setki tematów, trików, skrótów i nieudokumentowanych sekretów stworzonych przez i dla użyt. BeOS'a.

www.BeOSonline.de

niemiecka i angielska strona z forum i downloadingiem.

www.BeOSbible.com

część "BeOSbible" online, wymagane hasło.

www.be-faq.de

niemiecko języczna strona, znajdziesz tutaj najczęściej zadawane pytania związane z BeOS'em.

BeOS media i podstawy:

www.technoids.tk

drukowany i internetowy magazyn dla BeOS'a, Zety i NOWYCH systemów !!! :-)

www.BeOSradio.com

BeOS RADIO internetowa stacja radiowa, "oryginalna muzyka".Wiadomości, newsy, wywiady, tricki, i inne tematy.

www.begeistert.org

wszystko o spotkaniach entuzjastów BeOS'a w Duesseldorf'ie w Niemczech.

www.bebox.nu

wszystko o kulcie bebox.

BeOS - projekty:

www.openBeOS.info

OpenBeOS to projekt dedykowany rekreacji podążającej za nowym rozszerzeniem BeOS'a

www.yellowtab.com

tutaj znajdziemy wszystko o Zecie, następnym BeOS'ie. Forum, sklepik itd...

www.blueeyedos.com

nowy projekt który łączy razem Linux'a i BeOS'a (GUI BeOS'a, Kernel Linuxa)

www.beunited.org

beunited.org jest międzynarodową, niekomercyjną organizacją pracującą, w celu stworzenia promocji i poparcia dla Otwartych Standardów BeOS'a (Open Standards BeOS-compatible Operating System)

BeOS informacje:

www.beusergroup.de

niemieckojęzyczna strona, newsy, informacje, forum.

www.beforeever.com

strona informacyjna o BeOS'ie, z fajnym sklepikiem i linkami do programistów.

www.iltuosistema.it

włoska strona, gdzie można poznać kaprysy BeOS'a :-), fajna strona z tapetkami, informacjami, spostrzeżeniami, itd...

www.begroovy.com

strona informacyjna o wszystkich projektach BeOS'a, z forum i z archiwum (od listopada 2000r)

www.BeOSjournal.org

tutaj znajdziecie najświeższe wiadomości o tym wszystkim co dzieje się dookoła BeOS'a

Other Sites:

www.thegreenboard.com

forum BeOS'owe!

www.benebelt.de

niemieckojęzyczne forum.

www.lebuzz.com

muzyka i media pod BeOS'em.

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

to mirror(kopia) oryginalnej strony firmy Be. (bardzo interesująca)

Florian Thaler

Co znajdziecie w następnych wydaniach...

- raport o programie BitTorrent
- tutorial języka Java
- których programów pocztowych używać ?
- tutorial c++ część 2

i wiele innych !

Chcesz nam coś powiedzieć ?

Co powinniśmy robić lepiej ?

Które pozycje są dla Ciebie interesujące, a które nie ?

Co rozumiesz przez "Technoids" ?

Napisz nam swoje opinie.

Tłumaczenia i artykuły: matthias@x-store.org

Okrycie i artykuły: lelldorin@gmx.de

Rozplanowanie, artykuły:

florianthaler@tiscali.it

napisz sugestie na naszym forum:

www.technoids.tk

Każdy z Was może nam pomóc robić ten magazyn coraz lepszym. Piszcie do nas jak rozwiązywać problemy, piszcie o różnych trikach, piszcie jak łatwiej i przyjemniej pracować pod BeOS'em. Napiszcie nam nazwę waszej ulubionej lub najczęściej-ciej używanej aplikacji.

Przyślijcie nam SWOJĄ aplikację, my ją przetestujemy i napiszemy o niej raport.

Liczymy na twoją reakcję i mamy nadzieję że polubisz ten magazyn!

z "Be"serdecznymi życzeniami,

wasza redakcja: technoids-Team & Co!