

TECHNOIDS

Darmowy magazyn o BeOS'ie

Wydanie 2 - Sierpień 2003

www.technoids.tk



EWOLUCJA

Rozwój i upadek komputerów "PC"

OpenBeOS

Wywiad z Axel'em Dörfler'em

Pro Edition | PE Edition | Zeta | OpenBeOS | B.E. OS | Cosmoe

Artykuły

Raycone powraca

Prezentacja programów graficznych dla BeOS'a

Warsztat

Package Builder - krótki informator

cifsmount - dostęp do zasobów Windows



Mamy nadzieję, że miło spędzicie czas od wypuszczenia pierwszej edycji naszego czasopisma. Byliśmy bardzo mile zaskoczeni, że pierwsze wydanie Technoids osiągnęło status 'najbardziej popularnego' na BeBits, w tak krótkim czasie było ponad 400 pobrań.

Zostaliśmy także zaszczytni tym, że kilku znaczących osób ze wspólnoty BeOS'a skontaktowało się z nami aby poprzeć nasz projekt. Otrzymaliśmy wiele cennych sugestii od Bernd'a Korz'a i wielu wielu innych ludzi. Serdecznie wam dziękujemy !

Chcemy podziękować także tłumaczom. Przetłumaczyli oni pierwsze wydanie Technoids na swoje języki narodowe. Tak więc możesz teraz czytać nasz magazyn w wersji niemieckiej, angielskiej, greckiej, francuskiej, a także polskiej. Podziękowania dla Remi'ego Grumeau, Adama Szczęch i Thanassis'a Anastassiou za te tłumaczenia.

Otrzymaliśmy również nowy, bardzo dobry układ graficzny od Joao Carvallho (Portugalia). Właśnie tego układu użyto w drugiej edycji czasopisma. Dziękujemy Joao.

Na tym nasze podziękowania się nie kończą. Dziękujemy naszym wiernym czytelnikom. Bardzo dobrze skorygowali i ocenili nasz magazyn. Mamy nadzieję, że artykuły będą trochę bardziej "profesjonalne".

Zapraszamy do nowej edycji, i życzymy przyjemnych wrażeń

Życzy Redakcja Technoids

Matthias Breiter, Florian Thaler oraz Lelldorin



"Oni przetłumaczyli Technoids na swoje narodowe języki. Tak więc teraz możesz czytać nasz magazyn w niemieckim, angielskim, francuskim, polskim, a nawet greckim"

Informacje & Przemyslenia

- 4 **OpenBeOS**
Wywiad z Aaxel'em Dörfler'em z OpenBeOS'a
- 9 **Pokolenie dla pokolenia**
Ewolucja przemysłu komputerowego

Testy i Raporty

- 12 **Graficzne marzenia**
Szybki przegląd programów i narzędzi graficznych dla BeOS'a
- 15 **Raycone Insite**
Oprogramowanie Raycone znowu powraca
- 16 **Package Builder**
Krótkie wprowadzenie do użytecznej aplikacji

Warsztat

- 19 **CIFS Mount - Dostęp do Windows**
Pokazuje co zrobić aby uzyskać dostęp do zasobów SAMBY oraz WINDOWS'a poprzez sieć lokalną
- 23 **BeKaffe**
Kurs programowania w Javie pod BeOS'em
- 27 **Pomysły i sztuczki**
Przenoszenie aplikacji pomiędzy pulpitemi.
Radio pod BeOS'em

Sekcja czytelników

- 28 **Witamy Społeczność!**
Nasza nowa sekcja dla miłośników systemu
- 29 **Listy do redaktorów**
Christian Albrecht odpowiada na niektóre pytania z naszego forum
- 30 **Następne Wydanie / Propozycje**

TECHNOIDS

The free BeOS magazine

Wydanie 2. Sierpień 2003

Co możemy robić lepiej?
Które pozycje są interesujące a które nie są?
Co chciałbyś zobaczyć w Technoids?

Napisz nam swoją opinię

Szef redakcji:

Matthias Breiter

Członkowie grupy:

Christian Albrecht, Florian Thaler

Oprawa graficzna:

Joao Carvallho

Pisz sugestie na naszym forum
www.technoids.tk

lub na adres email
technoids@morgentau.org

Mozesz sprawić aby nasz magazyn stawał się lepszy.

Pisz jakie znasz sztuczki, jak rozwiązywać problemy, lub jak pracować łatwiej i przyjemniej pod BeOS'em.

Powiedz nam jakich aplikacji używasz najczęściej i bez których nie możesz się obejść!

Przyślij nam SWÓJ program, przetestujemy go i zrobimy o nim raport!

Zawsze odpowiemy na wasze reakcje i mamy nadzieję, że polubicie nasz magazyn!

Z serdecznymi pozdrowieniami, wasza redakcja T e c h n o i d s-Team & Co!

www.technoids.tk

The free BeOS magazine

OpenBeOS

www.openbeos.org

Wywiad z Axel'em Dörfler'em z openbeos.org



Axel Dörfler poświęcił trochę swojego cennego czasu, aby odpowiedzieć Technoids na pewne interesujące pytania związane z OpenBeOS'em. Jako główny programista

w projekcie i pierwszorzędnym kontakcie, Axel szczególnie zasługuje na nasz respekt.

technoids Było by miło gdybyś zaprezentował siebie naszym czytelnikom.

axel Nazywam się Axel Dörfler, urodziłem się w 1976 i w tym momencie studiuję "Komputery Lingwistyczne i Sztuczna Inteligencję" na Uniwersytecie w miejscowości Osnabrück.

technoids Kiedy (i jak) wpadł ci w ręce BeOS?

axel Było to związane głównie z moją osobistą niechęcią do Windows. Byłem uzależniony od AMIGI i od wszystkich wersji Windows'a starszych od NT, które nie są tak naprawdę systemami operacyjnymi.

Az do 2000 roku, nie posiadałem wtedy nawet "IBM PC". Wypróbowałem BeOS'a 3.x na PC'cie mojego ojca, ale ta wersja uruchamiała się tylko w 'b/w' (czarno białym kolorze) w rozdzielczości 640*480 – co nie wprawiało w zbyt wielkie zdumienie. Nawet zwykłe popularne aplikacje często się 'wywracały' kiedy testowałem system. Więc nie interesowałem się BeOS'em przez długi czas. Byłem zarejestrowany jako programista

w firmie Be. ale pewnego dnia przestali przysyłać jakiegokolwiek informacje. OK, nie byłem aktywny w tym czasie i myślę, że to była przyczyna. Działo się to jeszcze zanim został wydany pierwszy BeBox.

Po 3 miesiącach uruchomiłem swojego własnego PC'ta, został wtedy wydany BeOS 5 PE i zacząłem ponownie na nim pracować. Mój PC 'czuł się' wcześniej opuszczony, ponieważ używałem mojej starej AMIGI 600 – była wiele szybsza niż PC z Windows'em 98. BeOS 5 pracował świetnie i znalazłem powody aby go ponownie używać: wszystko dobrze i szybko pracowało a mój sprzęt był w zupełności obsługiwany. I od tego dnia stałem się fanem BeOS'a.

technoids Co skłoniło cię do zapoczątkowania Open BeOS'a ?

axel Chwileczkę, nie ja go zapoczątkowałem. W tamtych dniach Michael Phipps założył organizację z małą grupką innych entuzjastów. Nie należałem wtedy do projektu, nie myślałem wtedy, że BeOS mógłby być sensowną alternatywą na następnych kilka lat. Wszystko się zmieniło kiedy firma Be. została przejęta przez firmę Palm. Wszyscy oficjalni programiści wstrzymali prace i nie zanosilo się, że ZETA firmy Yellowtab zostanie wkrótce wydana.

Ponieważ nie przepadałem również za innymi alternatywnymi systemami operacyjnymi, zdecydowałem aby rozpocząć przygodę z Open BeOS'em, aby stworzyć swoją własną "nowoczesną" wersję BeOS'a. Razem z Bruno G. Albuquerque (znanym także jako BGA)

przyłączyłem się do projektu Open BeOS. Jestem tam nadal, ponieważ nigdzie wcześniej nie spotkałem takich miłych i wykwalifikowanych programistów.

technoids Czy jesteś nadal usatysfakcjonowany z możliwości programowania (API, Interfejsy...) w dzisiejszym BeOS'ie?

axel Bardziej lub mniej, ale jestem. OK, są pewne błędy w niektórych implementacjach (jak MediaKit). To za czym tęsknię, to łatwa i efektywna droga do tworzenia GUI (spójrzcie na zdumiewający 'liblayout.so' Marco Nelissen'a), na LocalKit (nadal w trakcie tworzenia) i na nowoczesny Network-Stack.

Jak zapewne widzicie, nie oczekuję zbyt dużo. Zawsze ma sens wprowadzanie nowych poprawek czy modyfikacja klas lub bibliotek. Ale mimo wszystko aktualny stan BeOS'a nie ogranicza w niczym mojej pracy.

I to jest punkt, w którym 'wchodzi' Open BeOS: w pierwszym kroku stworzymy nowe implementacje istniejących narzędzi. Szczegóły zostaną dodane potem. Na przykład, kto lubi pracować na łatwym w użyciu 'MediaKit', jeżeli nie jest on w stanie odtwarzać filmu w synchronizacji z dźwiękiem?

technoids Jeżeli znasz również inne systemy operacyjne, powiedz jak osiągnąć cel znalezienia łatwej drogi do pisania oprogramowania?

axel Tak, jest nadal pewna konkurencja w innych systemach operacyjnych, jak Java lub NextStep w Mac OS'ie. Windows (przynajmniej w erze 'pre.NET'u) jest dobrym przykładem na to, jak nie powinno się tworzyć systemu operacyjnego, przynajmniej z programistycznego punktu widzenia.

technoids Wróćmy do Open BeOS'a: będziecie go ulepszać, robić bardziej funkcjonalnym, czy może po prostu „przepiszecie” kod BeOS'a w inny sposób?

axel Naszym celem jest wykonanie API

BeOS'a R5 w innej zoptymalizowanej formie. Samo API się nie zmienia. Może będziemy je zmieniać w kolejnych wersjach systemu. Wewnątrz systemu zmienimy bardzo dużo, ale samo API nie zmieni się zbyt wiele. Programiści i użytkownicy będą mieć z tego dużo korzyści, ale API pozostanie nadal „przyjazne” jak zresztą zawsze było. Ogromnej przewagi dostarczy zmiana szczegółów wewnątrz API, - natychmiast zobaczcie, jak błyskawicznie system będzie odpowiadał na wasze żądania.

technoids W porównaniu do innych darmowych projektów BeOS'a ty używasz „prawdziwego” jądra(Kernela) BeOS'a a nie



Linuxa czy Unixa, dlaczego?

axel Dobrze, tak więc jest kilka powodów. Na początek GPL. Nie rozumiem mnie źle, lubię GPL ale czasami jest ono na złym miejscu. Wyobraź sobie, że XFree byłoby przetransportowane pod GPL. Myślę, że wszyscy użytkownicy, nawet dzisiaj, potrzebują nakładki VESA-Graphics-Adaptor(VGA). Również drivery udostępniane z Linuxem nie są doskonałe. Najwięksi producenci celowo nie wypuszczają oficjalnych driverów, gdyż GPL tworzy nie zawsze miłą atmosferę, bo wszystko musi być dystrybuowane za darmo. Dla małego rynku jakim jest

rynek BeOS'a może być to zły sygnał. Nawet z aspektów technicznych wolałbym coś w stylu FreeBSD lub Darwin'a (źródła MacOS'a - komentarz Technoids).

Wracając do twojego pytania, dlaczego wybraliśmy stylowy Kernel (jądro) BeOS'a (NewOS). Oczywiście, jeżeli wybralibyśmy na przykład jądro FreeBSD, nasz Kernel byłby dzisiaj bardziej kompletny. A teraz musimy nadrobić wszystkie lata rozwoju aby osiągnąć nasz cel.

Ale nie jest to takie złe jak wygląda. Jeżeli weźmiesz istniejące jądro, to dosyć ciężko jest tworzyć każdą nową funkcję, jaką chcesz osiągnąć. Bardziej prosto i skutecznie będzie stworzyć nowe jądro. Możemy stworzyć BeOS'a ponownie, "od źródła" a kiedy będzie gotowy, wszystko będzie wykonywane bardziej przejrzysto, również dla tych samych programów.

Jeżeli spróbujesz porównać kod źródłowy Linux'a lub BSD, zrozumiesz, że nasz kod jest bardziej efektywny i dużo bardziej łatwy do zrozumienia. Lubię sposób w jaki prowadzimy zorganizowaną pracę i to pozwoli stworzyć naprawdę realny, nowoczesny i 'przezroczysty' system.

To co mnie utrzymuje to motywacja, i motywacja jest 'siłą życiową', jeżeli pracujesz nad darmowym projektem. (Słuszna racja! komentarz Technoids).

Oczywiście B.E.OS (Blue Eyed Operating System) może zaprezentować rezultaty wcześniej. Ale przejrzystość i skuteczność (prostota) nie mogły być pierwszorzędnym celem, podczas, gdy tworzony był Linux. Nie komentuję niezwykłych rzeczy, które Linux może zrobić dla potęgi swoich użytkowników.

technoids Czy OpenBeOS będzie w 100% zgodny z BeOS czy będzie konieczna ponowna kompilacja programów ?

axel Open BeOS będzie w 99,8% kompatybilny. To znaczy że wszystkie aplikacje bazujące na *publicznym* API będą pracować od ręki. A programy bazujące na nieudokumentowanych lub nieoficjalnych API nie będą działać, ponieważ nie będziemy implementować

tych API, lub zaimplementujemy je w przyszłości. Na przykład oryginalny DriveSetup jest cenną aplikacją, ale dla takich specjalnych zadań jak to, będziemy dostarczać nasze własne oprogramowanie.

W przyszłości poszerzymy obszary przestrzeni adresowej. Pozwoli to takim dużym projektom jak WINE być niezwykle szybko przekonwertowanym. Ponieważ uruchomione aplikacje nigdy nie kontrolują przestrzeni adresowej, to nie będzie problemu.

Te wszystkie cechy pozwolą wam na uruchamianie kompatybilnego oprogramowania (99,8%) praktycznie od ręki. Niekompatybilne aplikacje (0,2%) się nie uruchomią, ale przez rekompilację będzie można to zmienić.

Wyjątkiem jest oprogramowanie dla platformy "PowerPC", które będzie potrzebowało rekompilacji, ponieważ PPC nie jest binarnie kompatybilne z "x86"

technoids Jak daleko posunięta zgodność miała by sens z technicznego punktu widzenia ? Myślę o oprogramowaniu typu np. OpenGL.

axel To jest kolejne pytanie o implementację. Bieżąca wersja programu MesaGL może być użyta jako "drop-in-replacement" (jest w niej dużo błędów jak na razie) ale starsze oprogramowanie nie będzie działało. Ale na dzień dzisiejszy nie oczekujcie, że użyjemy lepszego rozwiązania (OK, nic takiego na razie się nie zapowiada).

Albo inny przykład: BeOS ma duże problemy



Jesteś zapalonym programistą ?

Chcesz pomóc w portowaniu oprogramowania dla BeOS'a?
Szukasz nowych wyzwań?

beunited.org oferuje unikalne źródła dla programistów. Możesz odszukać tutaj BeOS'owych projektów. Przeglądaj szybko dostępne materiały i przyłącz się do drużyny!

przyłącz się do beunited i twórz oprogramowanie dla systemu BeOS

Więcej informacji na <http://www.beunited.org>

z manipulacją partycjami typu 'primary' i 'extended'(pierwszorzędną i rozszerzoną). Nie ma żadnych przeciwwskazań aby tego nie naprawić. Nie będziemy ograniczać się tylko do tych rzeczy, które były w BeOS'ie R5. Ale wszystkie nasze 'implementacje' będą się opierać przede wszystkim na zgodności.

technoids Co myślisz o systemie ZETA OS Bernd'a Kortz'a, który nie jest 'Open Source' (oprogramowaniem darmowym) ?

axel Jedyną rzeczą, której nie lubię jest to, że ZETA nie jest jeszcze gotowa i nie ma jej w sklepach. Mam nadzieję, że ZETA wniesie trochę więcej życia do wspólnoty BeOS'a. Jesteśmy również częścią tej wspólnoty i pojawienie się ZETY będzie wspaniałym wydarzeniem dla nas wszystkich. Bernd, zyczę ci powodzenia !

technoids Czy ma to sens, że będziemy mieli trzy BeOS'y darmowe i jeden komercyjny ?

axel Nie ma, ale nie jest to do końca takie złe. Bo jeżeli różni programiści nie są w stanie aby znaleźć wspólny kierunek czy cel, jest tylko jedno rozwiązanie - różne projekty. Ale zaden z naszych projektów (z wyjątkiem ZETY) nie jest komercyjny, nigdy nie będziemy osiągać żadnych celów finansowych czy biznesowych, nie musimy też wydawać systemu w ściśle określonych terminach. Wielu programistów nie przyłącza się do projektu, zwłaszcza, gdy poznają jego cel, a w szczególności gdy się dowiadują że nie dostaną za to zapłaty. Większość programistów niestety, nie wykonuje swej pracy aby uszczęśliwiać innych...

Ale jeżeli spojrzysz wstecz na inne projekty, wszystkie one korzystały np. z implementacji MediaKit Marco Overhagens'a. My również pozwalamy innym projektom korzystać z pracy naszych programistów, przyczynia się do tego nasza licencja, która pozwala na dokonywanie wszelkich ulepszeń przez wszystkich miłośników systemu. Mimo iż tworzone są różne projekty, i w niektórych przypadkach ta sama praca jest wykonywana dwa razy, to podstawowe elementy systemów są nadal te

same. Tak więc nasza wspólna praca już się rozpoczęła i z dnia na dzień będzie przybierać na wadze. Dla przykładu Bill Hayden z COSMOE także jest zapisany do naszej grupy. Długa odpowiedź, krótki sens: nasi wspólni użytkownicy na pewno nie będą korzystać z tych samych systemów, ale jestem pewien, że pewnego dnia nasze różne projekty osiągną ten sam poziom i wspólny cel.

technoids Z historycznego punktu widzenia: chcesz powiedzieć że tylko 'zamknięte' produkty ze swoim własnym systemem operacyjnym odniosą sukces (AMIGA, Commodore, Apple, IBM PC + Microsoft) ?

Nie, starałem się pokazać przeciwną drogę. Pewien "Dobrze znany system" zrobił się bardzo popularny ponieważ nie pociągał za sobą własnego sprzętu. Linux podąża tą samą drogą. Nie sądzę, że nasz sukces będzie się opierał na konkretnym sprzęcie (nie w tym sensie).

technoids Czy myślisz że komputery takie jak BeBox osiągnęły by większą sprzedaż i większy sukces ? Czy BeOS, 'żyje' jeszcze tylko dlatego, że działa na zwykłych PC'tach ?

axel To chyba ostatni punkt. Gdyby społeczność BeOS'a pracowała już tylko na BeBox'ach, to można było by uznać system za martwy.

technoids Czy możesz nam powiedzieć jak bardzo OpenBeOS jest na dzień dzisiejszy rozwinięty? Czy są już jakieś sprawnie pracujące elementy ?

axel Według mojej opinii jesteśmy w trakcie dobrego i szybkiego rozwoju. Pracujemy nad elementami z 'każdej półki'. Czasami są to tylko nasze pojedyncze próby. Ale pracują one o wiele stabilniej niż oryginalne 'implementacje'. We wczesnych wersjach działają już takie skomplikowane technologie jak BFS(BeOS File System - system plików BeOS'a) czy MediaKit (zbiór serwerów do obsługi mediów). Marcus wydał właśnie MediaKit, wersję 'alpha' i powiem wam, że prawidłowa i stabilna praca tej aplikacji wprowadziła nas w spore zdumienie.

technoids Pracujesz nad tematem PPC. Czy będzie jakieś specjalne oprogramowanie dla PowerPC czy OpenBeOS będzie w stanie uruchamiać aplikacje z innych platform?

axel Całe oprogramowanie będzie przekompilowane dla tego właśnie celu, ale pojawiają się jeszcze dodatkowe wymagania. W porównaniu do oryginalnego BeOS'a, ten sam kompilator będzie używany na każdym komputerze. To pozwoli na dużo łatwiejszą manipulację z różnymi systemami.

Kernel PPC jest przeportowany z naszego Kernel'a do Pegasos'a, to nowe dzieło sztuki PowerPC - system tworzony przez Genesi. Wersja dla PPC będzie pierwszą zdolną bootować system z twardego dysku bez "zewnętrznej pomocy". Ale jest to jeszcze uzależnione od tego jak "duzo błędów" będzie w moim "Openfirmware'rze" (to coś jak złożony BIOS charakterystyczny dla wszystkich systemów PowerPC, komentarz Technoids).

technoids Czy twój port PPC pozwoli na używanie nowoczesnych komputerów PPC? "Stary" BeOS był ograniczony do wersji "604".

axel Jest nieco gorzej. Mój port będzie popierał tylko noweoczesne komputery PowerPC. Wersja dla starszych komputerów będzie zrobiona potem, póki co mogę tylko pisać oprogramowanie dla mojego własnego sprzętu.

technoids Czy jesteś zadowolony z poparcia społeczeństwa? Jak często wasz zespół pracuje nad OpenBeOS'em?

axel To dwa różne pytania, nieprawdaz? Oczywiście pracujemy nad BeOS'em praktycznie codziennie. Dzięki internetowej komunikacji naszych programistów pracujemy nad systemem na 'okrągły zegar', i to nie jest dowcip! Jestem dumny z tego ze jestem częścią tej Wielkiej Wspólnoty.

technoids Czy myślisz, ze BeUnited moze kontrolować wszystkie kierunki BeOS'a?

axel Zobaczymy. Zobaczymy także, czy będzie taka potrzeba. Myślę mimo tego możemy osiągnąć dobre efekty.



- System z Otwartym Kodem
- MIT Freeware License (jak BSD)
- wersja R1 będzie kompatybilna z BeOS R5
- będzie zawierał uaktualnione drivery
- nowoczesne API, nowy MediaKit
- godziny pracy programistów - entuzjastów
- bieżący status to Pre-Alpha lub Alpha (MediaKit)
- niespodzianki czekające nas w wersjach po R1, są nieznane.

Więcej informacji na:

<http://www.openbeos.org>

technoids Krótkie pytanie: pracujesz nad Open BeOS'em na pełny etat, czy tylko jak masz wolny czas ?

axel Cóż, jeżeli ktokolwiek płacił by za moją pracę to programował bym cały czas. Ale jestem studentem i pracuję nad OpenBeOS'em tylko w moim wolnym czasie.

technoids Czego oczekujesz od BeOS'a ? Czy BeOS powróci pewnego dnia ?

axel Mam nadzieję, ze BeOS będzie alternatywą do istniejących systemów. Nie jest dla mnie ważne ilu użytkowników będzie z niego korzystało, mały rynek daje pewne przewagi. Ale najważniejsze jest to , ze BeOS tworzy swój własny rynek, co pozwala istnieć wielu organizacjom.

Powiedziałem przed chwilą, ze nie jest to dla mnie ważne. Ale było by pożyteczne zarabiać pieniądze dzięki mojemu hobby. Nie zrozum mnie źle, to bardzo przyjemne, ze mogę się koncentrować całkowicie na OpenBeOS'ie - ale mam także inne marzenia, które chciałbym urzeczywistnić.

technoids Serdecznie dziękuję za wywiad !

axel Nie ma sprawy.

Wywiad przeprowadzono poprzez pocztę elektroniczną. Pytania zadawał i tłumaczył na angielski Matthias Breiter.



Pokolenie dla Pokolenia

Ewolucja przemysłu komputerowego

W ostatnim wydaniu mówiłem o najbliższej przyszłości i o tym, jak możemy skorzystać z tego rozwoju. Od wydania pierwszej edycji Technoids, dostałem kilka nowych pomysłów na pokazanie o co nam chodzi. Problem z PC'tami (zawierających każdy rodzaj systemu, jak Windows, MacOS, BeOS, Linux) może nie być do końca jasny. Niektórzy ludzie mogą zapytać: "W czym jest problem?".

A 'klucz' jest pogrzebany (jak często bywa) w przeszłości, w młodej historii komputerów. Jest to wprawdzie krótka historia, jednak możemy się z niej bardzo wiele dowiedzieć.

konkurencja

Zadna inna technologia nie była tak szybko rozwijana, jak komputery. Każda wczorajsza wizja, dzisiaj staje się rzeczywistością, a jutro jest już przeszłością. Przenieśmy się do 1 kwietnia 1976. Apple rozpoczyna rozwijać swój biznes i sprzedaje pierwszy domowy komputer (zestaw do montażu). Wtedy rozpoczyna się 'wojna'. Nowe modele pojawiają się jak z 'linii montażowej'. Rok później Apple wprowadziło 'Apple II', pierwszy prawdziwy sukces komercyjny w historii komputerów. Komputery stały się nowym sposobem na zarabianie pieniędzy.

Z dnia na dzień pojawiają się nowe spółki, a niektóre z nich rozrastają się do dużych firm jak: Commodore, ATARI, AMIGA, Microsoft, Compaq i wiele innych. Az do 1994, corocznie ukazywały się nowe komputery i nowe systemy operacyjne, wprowadzające nowe idee, stające się elementami "codziennego użytku". To było sercem "IT- Marketu"(rynku masowego) przez lata. Nowe systemy dostarczały nowych innowacji lub łączyły istniejące idee w coś nowego.

Programowanie było bardzo zyskowne. Programiści zaczęli 'podkradać' idee od konkurencji lub ze starszego oprogramowania. Dokumenty zaczęły stawać się kompatybilne, zaczęto dbać o kompatybilność w sieci i w innych ideologiach. Użytkownicy zaczęli dostawać to czego chcieli.

Gry komputerowe zaczęły się stawać podstawą komputera. Gry video także ze sobą konkurują, już od 1977r. Firmy powstają i upadają, nowe idee tworzą nowe gry a nowe gry wprowadzają nowe idee, i tak dalej...

Konkurencja dotyczyła głównie komputerów i gier video. Walka była bardzo dochodowa i przynosiła wielu klientów.

czy zawsze będzie tak samo?

Na początek popatrzmy na to co się wydarzyło. Spójrzmy na karty historii IT marketingu. Wygląda to w ten sposób, że przyczyna powoduje wydarzenie, które staje się rzeczywistością. Dobrze, z tego całego rozwoju możemy nauczyć się kilku reguł, oto one:

- fabrykant 'X' czy 'Y' rozwija nowy produkt.
- używa swoich doświadczeń i pomysłów

- używa także pomysłów innych producentów
- tworzy nowy, lepszy produkt

Nie patrz na to, że producent odniósł sukces ze swoim produktem – przekazuje nam tylko pewną wiedzę. Jednak źródło jego pomysłu pozostaje nadal w jego produkcie. Im bardziej przejrzyste są jego idee, tym częściej będą one używane. Czasami są to rzeczy ogromne, jak np. graficzny interfejs użytkownika w Macintosh'u, a czasami małe, niepozorne szczegóły.

Oczywiście możesz teraz powiedzieć: "Chwileczkę, Matthias, nie jesteśmy tacy naiwni. Historia nie musi się zawsze powtarzać" Naprawdę? Podyskutujemy o tym później.

Ale na początku musimy znaleźć sedno innego ważnego tematu - przemysłu IT. Sukces systemów komputerowych, czy systemów gier video nie zależy tylko od jednego faceta, ale od całej masy ludzi.

jeden za wszystkich - wszyscy za jednego

Każdy nowy system jest nową platformą. Nie napisaną historią, czystym kawałkiem papieru. Programista wprowadza pierwsze pomysły, mały krok w kierunku danej platformy. Mogą to być jakieś aplikacje lub gry. Jednak nic więcej oprócz tego nie może zrobić. Ok, niektóre firmy wypuszczają teraz 'efekty własnej pracy' jednak główna część jest ich produktu jest efektem pracy trzeciorzędnej grupy programistów.

Grupa, która tworzy nowy system zazwyczaj składa się ze starych weteranów danej firmy, nowych ludzi oraz z tzw. 'freelancerów' czyli pojedynczych programistów z poza firmy, zdalnie budujących system. Ponieważ nowe systemy są jak 'nie zapisana strona', małe studium tematu może przynieść bardzo duże efekty.

Nowe Platformy są zawsze szansą dla młodych programistów i nowych talentów. Pomysły mogą być realizowane bez żadnej „bariery umysłowej” i trzeba korzystać z faktu, że inne duże firmy, także potrzebują czasu na

stworzenie dobrego oprogramowania. Korekty możemy robić ucząc się na błędach historii. Nowe maszyny podniosły do życia nowe spółki, które wcześniej nie istniały.

I nawet jeżeli jakieś systemy dążą ku upadkowi, wyrafinowani programiści są mile widziani na innych platformach. A ich pomysły „przechodzą” do innych produktów, i będą przenoszone przez innych programistów do nowych programów, i pozostaną w tym 'kole ewolucji' dla następnego nowego pokolenia.

czy na pewno?

Wracając do naszego tematu: "Czy zawsze musi być tak samo?" proszę spojrzeć na naszą małą tabelę czasu. Jak widzicie, ostatni nowy komputer był wprowadzony w 1994 r. przez Acorn RiscPC. Gry video na inne platformy pozostawały w naturalnym rozwoju i rozwijają się nadal. Rok 1993/94 był czasem wielkiego wybuchu, kiedy Microsoft opanował marketing komputerowy. Od 10'ciu lat nie było, żadnej prawdziwej innowacji a podstawy technologii PC są z wczesnych lat 80'tych. PC'ty mają okazję nabrać teraz nowej 'mocy życiowej', jakiej nie miały od 10'ciu lat.

Z początkiem lat 90'tych PC'ty były zdumiewającą platformą. Powstawały takie gry jak X-



Wing, Wing Commander III, kilka przygodówek Lucas'a i wiele innych robionych dla PC, problemem były jedynie ograniczenia. Wszystko popadło w stagnację. Nie ma nowego systemu, nie ma nowych idei, nie ma nowego oprogramowania i programistów.

Tym czego potrzebuje świat jest nowy komputer. Nie było by dobrze gdyby ta idea zawiodła. Jest tylko jedna ważna sprawa – być na miejscu. Wtedy (i tylko wtedy) będą się pojawiać nowe firmy, zaczną się rodzić nowe pomysły, zaczną się pisać nowe oprogramowanie, i wszystko to będzie przekazane dla przyszłych nowych pokoleń.

a co z BeOS'em ?

W zasadzie, to Technoids nie chce publikować takich ideologicznych tekstów. Ale chcemy wam pokazać, co może zostać zrobione.

YellowTab posiada potężny OS - Zetę. Jest to najbardziej konkurencyjny i najbardziej "niebezpieczny" dostępny system operacyjny dla PC. Właśnie OS może wprawić w zakłopotanie ludzi kupujących komputery – nie systemy operacyjne.

Apple or Acorn na przykład. Te kompanie nie mają dużego marketu, czy akcji na rynku, jednak są bardzo sukcesywne i bardzo bogate. Ok, Acorn już nie istnieje, jednak jego komputery są nadal popularne i wiele firm dostarcza nadal dla nich nowe oprogramowanie i sprzęt. Podobnie jest z Amigą.

Nie mówię: "Idź do producenta 'X' czy 'Y' i poproś aby zrobił dla ciebie komputer". Ale gdyby Microsoft nie był dzisiaj dużo większy niż yT, odnieśli by dziś sukces z Platformą MSX. Na marginesie, to MSX zawierał by tylko dostępny sprzęt.

Jest oczywistym, dlaczego nikt dzisiaj nie robi takich rzeczy... Poprzez używanie przez lata tych samych PC'ów, twój horyzont staje się trochę...mały.

Matthias Breiter

TABELA CZASU komputery i gry video

1976	Apple I Commodore PET	
1977	Apple II	ATARI VCS (2600)
1978	ATARI 400/800	
1980	Apple III ACORN Atom Sinclair ZX80	Colecovision
1982	ACORN BBC Micro	
1983	Apple LISA ASCII / MS MSX	ATARI 5200
1984	Apple Macintosh	
1985	ATARI ST AMIGA A (1000, 500...) MSX 2 Robotron KC-85	Nintendo NES
1986	Apple IIgs NeXT	ATARI 7800 SEGA Mastersystem SNK Neogeo
1987	ACORN Archimedes	
1988	NeXT Cube ASCII/MS MSX 2+	SEGA Megadrive NEC PC Engine
1989		ATARI LYNX Nintendo Gameboy
1990	AMIGA A+ (3000)	Nintendo SNES SEGA GameGear
1992	AMIGA AGA (1200,4000) Linux	
1993	Apple PowerMacintosh	AMIGA CD32 ATARI JAGUAR
1994	ACORN RiscPC	SONY Playstation 3DO FZ-1
1995	BeBox/BeOS	SEGA SATURN Nintendo N64
1996		Apple Pipin
1998		SEGA Dreamcast
2000		Playstation 2
2001		Microsoft X-BOX
2002		Nintendo GameCube



Graficzne Marzenia

Przegląd najlepszych programów graficznych

BeOS ma dużo do zaoferowania, zarówno jeżeli chodzi o programy do przeglądania grafiki, jak i do jej edytowania. Niestety, brak driverów do najpopularniejszego sprzętu nie pozwala na wykorzystanie pełnej mocy tych programów. Było by przyjemnie zobaczyć pod BeOS'a drivery do takich urządzeń jak skanery, aparaty cyfrowe i kamery internetowe. Programy wspomagające taki sprzęt są już pod BeOS'a a niektóre z nich uzyskały nawet poparcie poprzez moje głosy (patrz <http://beos.holgerwendenburg.de/>) i wkrótce o nich napiszę.

przeglądanie obrazków

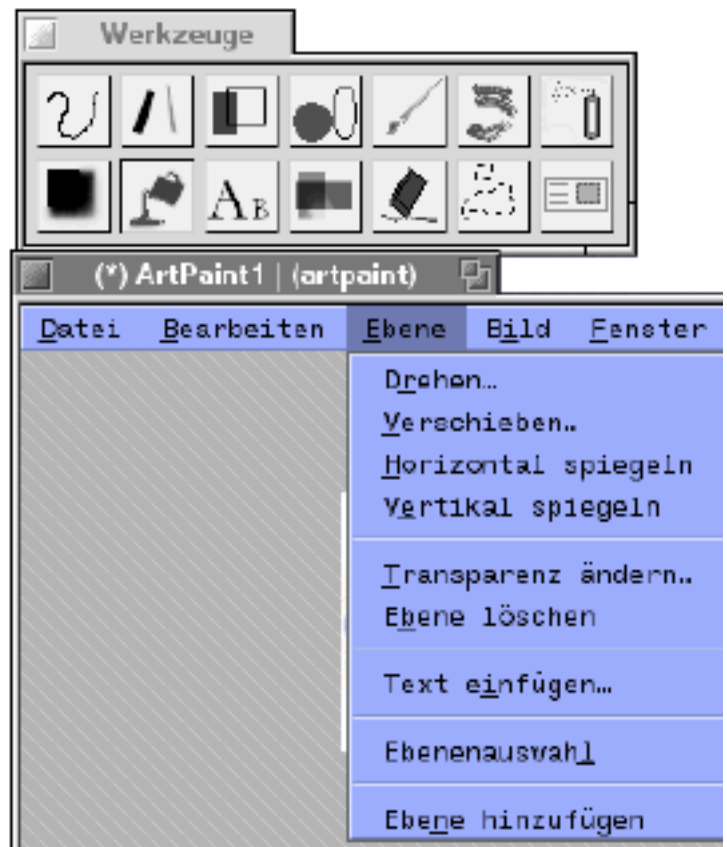
Spójrzmy na programy do przeglądania grafiki. Czy kiedykolwiek skrolowałeś cyfrowy album fotograficzny zawierający więcej niż 100 obrazków, bez konieczności odświeżania listy zdjęć? Jeżeli nie to powinieneś przetestować aplikację "Butterfly". To dobry przykład na to jak szybki jest BeOS.

Innym programem zasługującym na uwagę jest "Peek", którego nazwa doskonale odzwierciedla jego zastosowanie. Obydwa programy można zakwalifikować do grupy przeglądarek (Image Viewer, ImageMounter)

manipulacja i edycja grafiki

Kolej na aplikacje do rysowania i edytowania obrazków. Zaczniemy w kolejności alfabetycznej: **ArtPaint** (25'te miejsce), którego druga edycja wyszła niedawno, i w przeciwieństwie do poprzednich jest darmowa. Następny jest **BeCasso**, który dzieli 25'te miejsce z ArtPaint'em i zasługuje na swoją honorową nazwę. Również spokojnie możecie używać programu **BePhotoMagic**. Zupełnie inny od poprzedników, ale nadal nieśmiertelny jest **Easel**.

Dla profesjonalnych projektantów prawdziwym niebem na ziemi jest 'gwiazda' wśród edytorów graficznych (17'te miejsce). **Refraction** (znany dawniej jako Inferno), stoi wysoko ponad wszystkimi innymi programami tego typu, bynajmniej w ocenie klienta.



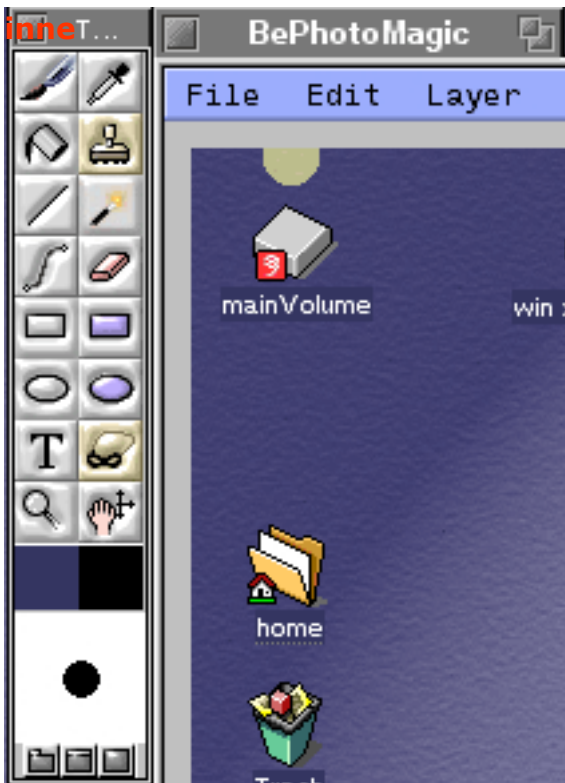
ArtPaint 2 - każda sztuka jest przyjemnością

Aktualizacja: Xetronix Software wypuściło nową wersję beta programu. Możesz ją zarejestrować za około 40 EURO, z możliwością darmowego pobierania aktualizacji aż do końcowej wersji 1.5. Dobrym nawykiem jest wyrażenie swoich spostrzeżeń i opinii, pomoże to programistom lepiej rozwijać program. Zaczniij używać tego programu już teraz (lepiej tego niż innych) - zaoszczędzisz w ten sposób sporo pieniędzy.

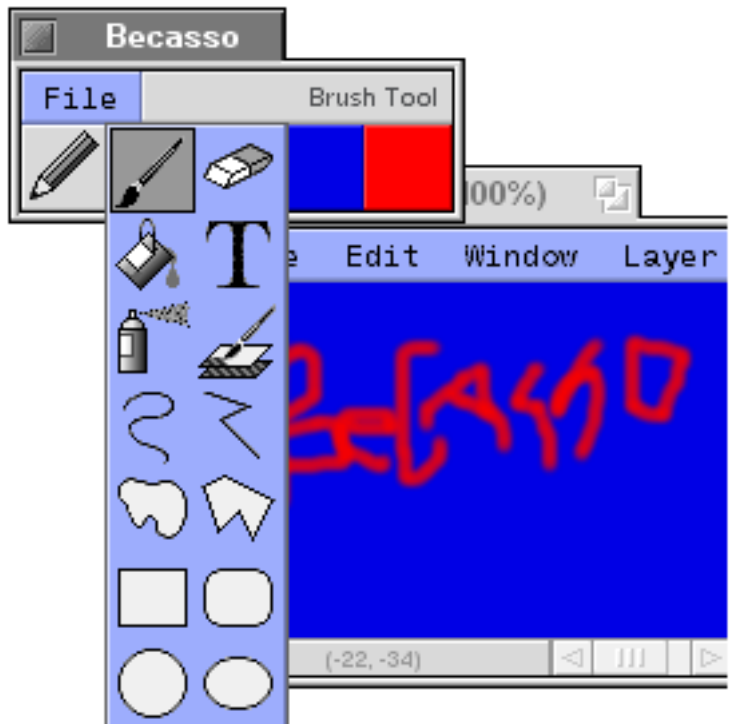
Ostatni ale nie najgorszy: BeOS może zaprezentować się także z zabawnego punktu widzenia, przykładem jest **TuxPaint**, który został przeprotowany z Linuxa i doskonale się spisuje jako narzędzie do rysowania. Reaguje różnymi dźwiękami na reakcje użytkownika i ma jeszcze wiele innych niespodzianek. Definitywnie powinien zachęcić najmłodszych użytkowników do robienia swoich pierwszych, własnych rysunków.

siły specjalne

Teraz przechodzimy do aplikacji wykonujących specjalne zadania, takich jak konwertowanie obrazów do innych formatów. **ImageGrinder** pokazuje małe kopie (thumbnails) obrazków i jest łatwy w obsłudze. Do konwertowania dużych ilości plików graficznych cennym wyborem jest program o właściwej nazwie: **Massive PictureConverter**. Łączy w sobie dwie cechy: konwertera obrazków i wtyczki trackera (Tracker Add-On)



BePhotoMagic - to jest magia !



BeCasso - Picasso byłby szczęśliwy...

Oczywiście to tylko szczyt góry lodowej możliwości świata BeOS'a, jest jeszcze wiele innych programów graficznych. Np. **Blender** (17'ste miejsce) lub **bmodeler**, które pozwalają na tworzenie obrazów trójwymiarowych (3D). Jest mały szczegółik, aby uruchomić Blendera, potrzebna będzie biblioteka PYTHON'a: **libpython1.5.so**, która powinna się znajdować w katalogu /home/config/lib. Najlepszym rozwiązaniem jest zainstalowanie Python'a 2.2.2, który standardowo zawiera tę bibliotekę (jednak nowsze wersje Pythona zawierają bibliotekę o zmienionej nazwie i Blender może jej nie widzieć). Skopiuj więc ten plik (lub utwórz do niego link symboliczny) o nazwie libpython1.5.so.

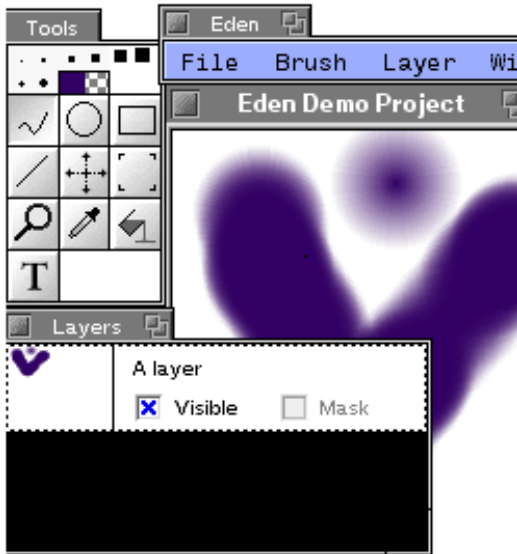
Jezeli masz jakiegokolwiek pytania nie wahaj się skontaktować ze mną lub z Technoids.

post@holgerwendenburg.de

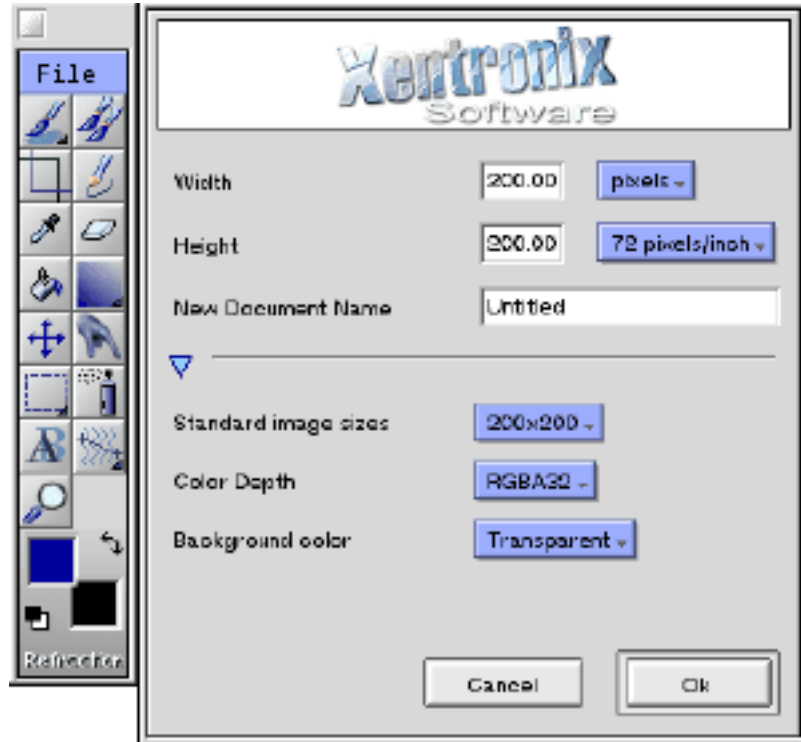
Holger Wendenburg

Artykuł został napisany w niemieckim przez Holger'a Wendenburg'a. Przetłumaczony przez Eddy'ego Zeeder'a. Zrzuty ekranu zrobione przez Florian'a Thaler'a.

TESTY I RAPORTY



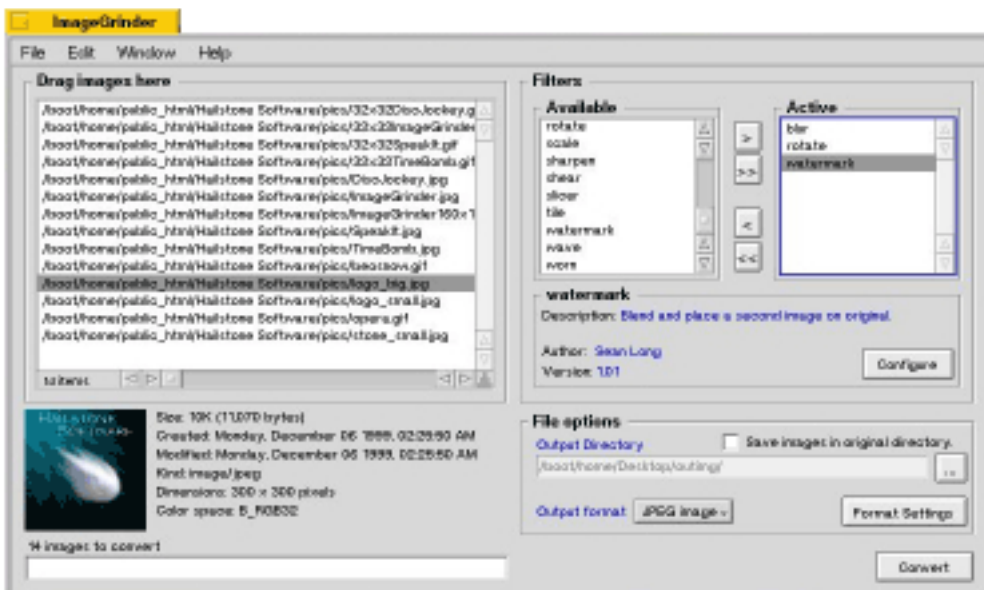
RAJ



Oficjalny program firmy Xetronix: Refraction



Dobry dla dzieciaków - TuxPaint



Manipulacja wszystkimi obrazkami poprzez jedno kliknięcie - ImageGrinder

Raycone powraca!

Raycone powraca ze swoim nowym oprogramowaniem dla HTML

Po przerwie w pracach nad serią "Insite" (narzędzia HTML) Raycone powraca z dobrymi wiadomościami. 8 miesięcy temu sprzedaż programów spadła do zera, ale od tego czasu zaczęła wzrastać. Tak więc Raycone powróciło do życia. To jak bardzo rozwiną się programy "InsiteConstructor" oraz "InsiteDesigner" będzie zależeć przede wszystkim od tego jak dużo licencji zostanie sprzedanych w przyszłości.

Na nasze pytanie: czy Raycone będzie rozwijać wszystkie swoje programy dla BeOS'a? otrzymaliśmy odpowiedź, że wymagana była by dużo większa sprzedaż. Niemniej jednak Ales Nedomlel poinformował nas, że nowe wersje InsiteCosnstruktora i InsiteDesignera są w trakcie pisania. Kreator stron WWW może ukazać się w lipcu, sierpniu lub we wrześniu a Designer, gdzieś na jesieni tego roku.

Konstruktor będzie rozszerzony o nowe narzędzia i powinien zawierać wszystkie dobre cechy edytora HTML. Wiele zmian ma na celu sprawić aby edytor stał się bardziej wygodny w użyciu. Będzie teraz można włączać lub wyłączać kontynuację linii, ukrywać lewy panel

i tym podobne... Większość zmian zasugerowali użytkownicy, którzy kupili bieżące wersje, tak więc sądzimy, że dobrze zoptymalizujemy nasze programy.

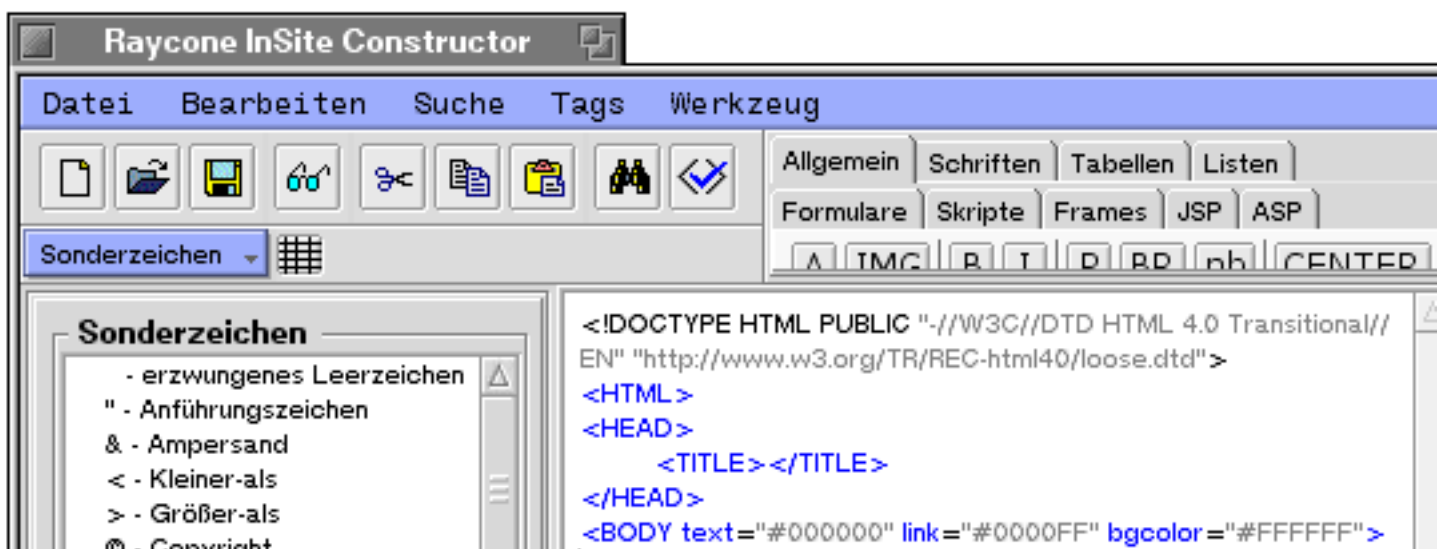
Programy są już dostępne w kilku językach jak Czeski, Angielski, Niemiecki, Radziecki i wiele innych. Stworzenie nowego tłumaczenia jest bardzo proste, programiści dołączyli specjalny plik konfiguracyjny (localedit).

Po zakończeniu prac, obie aplikacje będą dostępne za około 50 dolarów i nie zamierzamy robić żadnych zmian w tym kierunku. To może trochę dużo jak na oprogramowanie dla BeOS'a, ale tego typu aplikacje dla innych systemów są o wiele droższe. Przy okazji, można pobrać darmową wersję demo ze strony domowej Raycone. Wypróbować, i jeżeli będziemy zadowoleni - zakupić :)

Na stronie domowej Raycone znajdziecie wszystkie wyczerpujące informacje, zrzuty ekranu, oraz darmowe wersje demo do pobrania: <http://www.raycone.com>

Florian Thaler.

Specjalne podziękowania dla Raycone.



Package Builder

Krótkie wprowadzenie do użytecznej aplikacji

Aplikacja to pozwala na tworzenie programów instalacyjnych. Wygląda to tak, że wszystkie użyteczne pliki zostają skompletowane w jedno archiwum a następnie w trakcie instalacji, każdy z plików zostaje przekopiowany w odpowiednie miejsce. Proszę pamiętać o bibliotekach z nich program nie będzie pracował. Kiedy używamy standardowego archiwum (jak ZIP czy RAR) Package Builder robi wszystko automatycznie. Package Builder kompresuje także zawartość całej instalacji zmieniając rozmiar jej plików. Package Builder jest zawarty w każdej edycji BeOS'a Pro, jednak musi być instalowany osobno.

Spójrzmy szczegółowo na funkcjonalność programu (menu główne):

Package

- New Package

Otwiera nowe czyste archiwum

- Open...

Ta opcja otwiera istniejące archiwum

- Edit Groups

Tutaj można tworzyć specjalne grupy, które będą potem odpowiedzialne dopuszczenie poszczególnych archiwów do zainstalowania. Bez tej deklaracji installer nie wiedział by co ma potem zainstalować.

- EditDestination

Tutaj można wybrać miejsce docelowe, gdzie mają być zainstalowane pliki. Można wybrać standardowe miejsce instalacji lub ręcznie wybrać ścieżkę, gdzie chcemy instalować. To bardzo ważne kiedy pliki powinny być umiejscowione w konkretnych folderach systemowych.

- Save Package

Zapisanie projektu pod jego nazwą. Ta opcja nie tworzy instalacji, robi to Builder, który otwiera się każdorazowo, gdy zapisujesz projekt.

- Save Package As

Pozwala na zapis archiwum pod inną nazwą. To dobry sposób na 'debugowanie' naszego archiwum. Możesz zawsze powrócić do wcześniejszej wersji, zapisanej pod inną nazwą.

- Close

Zamyka bieżące projekty. Jeżeli praca była by nie zapisana, to program zapyta nas o to. Closes the current project. Asks if unsaved work should be saved now. Jednak nie opuszcza programu.

- Preferences

Tutaj można zmienić wszelkie ustawienia Package Buildera

- About PB...

Wyświetla podstawowe informacje o programie

- Quit

Działa prawie tak samo jak 'Close' z tą różnicą, że wychodzi z programu ;)

Menu Items

- Add Files

Możesz dodać pojedyncze pliki do projektu...

- AddFolders

... lub załączyć całe katalogi.

- AddPatch

Mozesz tworzyć i uaktualniać funkcje. Stare wersje plików będą zastępowane przez nowsze. Wystarczy wyszczególnić stary i nowy plik. Pozwala na to, aby nasza instalka była uaktualnieniem.

- Add Shell Script

Tutaj można dodać skrypt w shellu (!bin/sh). Skrypt ten wystartuje po tym jak installer zakończy pracę. Poprzez tą funkcję możesz uruchomić aplikację po instalacji lub wyświetlić plik 'readme' lub cokolwiek innego.

- Extract Items

Pozwala na rozpakowanie plików bezpośrednio z archiwum. Ma to sens jeżeli nie masz innej kopii plików.

- Delete

Usuwa wyszczególnione pliki z projektu.

- New Folder

Tworzy nowy folder wewnątrz naszej instalki.

- Rename Item

Zmiana nazwy.

- Select all

Zaznacza wszystkie obiekty.

Installation

- Generate R4...

Jeżeli wybierzesz tą funkcję, instalka będzie działała również pod BeOS'em R4.

- SplashScreen

Mozna załączyć grafikę (logo, obrazek, 'witamy') wyświetlane w trakcie instalacji. Grafika jest

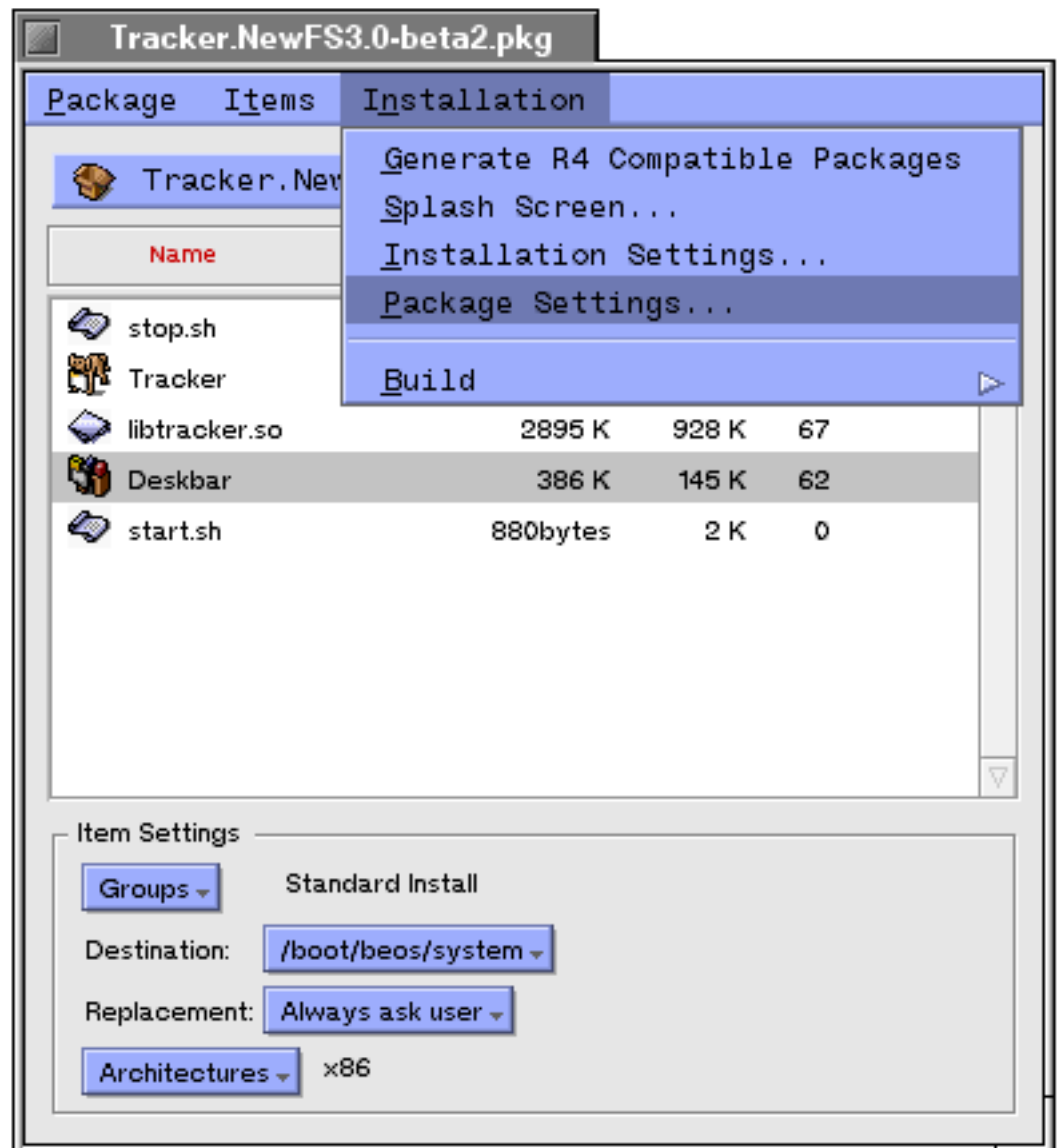
prosta do załączenia. Otwórz SplashScreen i przeciąg tutaj grafikę używając funkcji drag&drop. Wszystkie rodzaje grafik obsługiwane przez Trans-latory twojego BeOS'a będą rozpoznawalne.

- Install Settings

Tutaj możesz dokonać wielu ustawień. Ponieważ te ustawienia są niezbędne, postaram się wytłumaczyć każde z nich.

- Install Folder

Jeżeli zaznaczysz tą opcję, wszystkie pliki i subfoldery twojego projektu będą przeniesione do folderu "Install Folder" (może być wybrany z Edit Destination Menu). Nie wybieraj



tej opcji jeżeli masz zamiar instalować pliki do specyficznego folderu (lub różnych folderów dla każdego pliku)

- Display Folder Selection Menu

Użytkownik może wybrać swoje własne przeznaczenie. Nie zalecane jeżeli pliki mają być umiejscowione w specjalnych (systemowych) katalogach.

- Install Description

Mozesz stworzyć krótki opis o tym, co będzie instalowane.

- Display Pkg Help

Pozwala użytkownikowi na wyświetlenie tekstu pomocy w trakcie instalacji. Powinieneś użyć tekstu typu 'generic' lub stworzyć swój własny.

- Display Text...

Gdy wybierzemy tą opcję, w momencie otwarcia instalera automatycznie uruchomi się tekst opisu.

- Package Settings

Porcja kolejnych interesujących ustawień.

- Package Name

Nazwa archiwum.

- Package Version

Mozesz dodać notkę o wersji twojego oprogramowania (np. 1.0 lub 0.0.1a)

- Developer

Mozesz wpisać tutaj imię i nazwisko programisty

- Release Date

Mozesz podać datę kiedy program jest/był wydany

- Description

Krótką informacją o programie

- Software Type

Tutaj możesz dodać informację o licencji oprogramowania, jak "komercyjne", "free ware" i tym podobne...

Oczywiście jest wiele więcej opcji, ale te zamieszczone tutaj powinny wystarczyć do rozpoczęcia pracy z Package Builder'em. To wspaniały i potężny program i dobry sposób na udostępnienie twoich aplikacji.

Christian Albrecht



Zdobądź najlepsze oprogramowanie dla BeOS'a z możliwością darmowego pobrania.

Mamy oprogramowanie typu: open source, freeware oraz shareware a także demo i oprogramowanie komercyjne

Wszystko dla BeOS'a

www.bebits.com

CIFS Mount

Korzystanie z zasobów SAMBY i Windows poprzez sieć lokalną

W artykule tym postaram się wytłumaczyć początkującym użytkownikom BeOS'a, jak zobaczyć i jak korzystać z udostępnionych zasobów Windows'a i innych systemów (SAMBA).

Większość z was wie zapewne, że w BeOS'ie, podobnie jak w Unix'ie i innych tego typu systemach operacyjnych, aby móc korzystać z partycji trzeba ją wcześniej zamontować. Jeżeli taka partycja znajduje się na naszym dysku, nie ma większego problemu, klikamy lewym przyciskiem myszki, wybieramy opcję 'mount', klikamy na partycji i gotowe. Jednak co zrobić gdy taka partycja znajduje się w sieci, na oddalonym od nas komputerze ?

Jak zrobić aby udostępniony w sieci dysk naszego kolegi stał się teoretycznie dyskiem w naszym komputerze ? W Windows'ie taka operacja nazywa się 'mapowaniem'. Artykuł ten pokaze jak zrobić podobną operację pod BeOS'em.

Wymagania

Aby móc wykonać operację zdalnego montowania musi być spełnionych kilka podstawowych rzeczy, musimy znać:

1. Adres IP (TCP/IP) naszego kolegi, którego dysk chcemy 'zamontować'.
2. Nazwę komputera (widzianą w Windows np. "JOHN", "TOMMY")
3. Nazwę grupy roboczej ("Workgroup"), lub dowolna inna nazwa
4. Nazwę udostępnionych zasobów (np. MUZYKA, GRY, PLIKI). Ta nazwa musi być zawsze pisana dużymi literami.
5. Musimy znać katalog do którego będziemy montować, mają tutaj znaczenie duże i małe litery (np. /boot/home/Dektop/Files)

Nasz kolega pracujący w sieci musi spełnić też pewne warunki:

1. Musi pracować na protokole TCP/IP. Jeżeli pracowałby pod NetBIOS'em (NetBEUI) nie może być przez nas zamontowany.
2. Musi posiadać statyczny adres IP. Gdyby pracował na DHCP wtedy musielibyśmy się go za każdym razem pytać o adres IP, który jest zmienny. (aby zobaczyć ten adres można użyć DOS'owej komendy - "ipconfig").
3. Oczywiście musi mieć także włączone "Udostępnianie plików", oraz udostępnić nam jakieś zasoby.

Ogólne informacje o CIFS Mount

Inne partycje w sieci możemy zobaczyć poprzez CIFS (Common Internet File System) CIFS (allgemeines Internet Dateisystem) nazywany także SMB (Server Message Block) lub NetBIOS w systemach operacyjnych Windows. Pracuje na nim m.in SAMBA-server umożliwiający udostępnianie zasobów spod UNIX'a, LINUX'a, MacOS'a i innych systemów.

Do zdalnego zamontowania innego dysku pod BeOS'em służy program 'cifsmount', jest to komenda którą znajdziemy w katalogu: `"/boot/beos/bin/` naszego systemu. Jeżeli z jakiegoś powodu by jej tam nie było, znajdziemy ją na <http://www.bebits.com> Należało by się także upewnić czy w katalogach: `"/boot/home/config/bin/` oraz `"/boot/beos/bin/` znajduje się plik "ksocketd", jest to niezbędny plik do pracy z "cifsmount".

Praca z linii poleceń

"cifsmount" jest programem działającym pod Terminalem. Terminal uruchomimy klikając na Be-Menu (odpowiednik przycisku "Start" z Windows) następnie wybieramy "Applications" i Terminal. Pod Terminalem będziemy używać tylko komend tekstowych (podobnie jak w systemie DOS).

Wzór użycia komendy cifsmount wygląda następująco:

```
cifsmount -I <Adres IP> -W <GRUPA_ROB> -d \\\\ <nazwa_komputera> \\  
<ZASOBY> <login> <haslo> /<ściezkaMontowania>
```

Kazdy wyraz ujęty w klamry musimy dokładnie znać, postaram się rozpisać szczegółowo ich dokładne znaczenie:

<Adres IP>- numer IP komputera naszego kolegi z sieci, od którego chcemy pobierać (lub wysyłać) dane.

<GRUPA_ROB> - nazwa Grupy Roboczej, w której pracuje nasz kolega. Możemy ją wpisać, jednak jeżeli pracuje on w systemie Windows, to nazwa grupy roboczej nie odgrywa większej roli.

<nazwa_komputera>- Nazwa komputera naszego kolegi. W Windowsach wpisuje się ją w ustawieniach sieci.

<ZASOBY>- Tutaj wpisujemy nazwę udostępnionego katalogu widoczną w sieci ms-networks. Jeżeli udostępniasz np. katalog GRYP to Windows domyślnie proponuje taką samą nazwę widoczną w sieci, chociaż możemy wybrać inną nazwę.

Ważne: Nazwę tą podczas montowania zawsze należy pisać wielkimi literami !.

<login>- tutaj wpisuje się nazwę użytkownika (jego login) jednak jeżeli montujemy foldery windowsowe, nie ma znaczenia jaką nazwę tutaj wpisujemy. Jednak powinno się cokolwiek

wpisać. Podczas montowania zasobów SAMBY, nazwa ta zazwyczaj odgrywa rolę.

<hasło>- jeżeli użytkownik zabezpieczył swoje zasoby hasłem należy je podać.

<ściezkaMontowania>-ściezka do katalogu, do którego chcemy montować.

Przykład

Tak więc pora na przykład użycia CIFS Mount. Powiedzmy, że znamy następujące rzeczy: Adres IP komputera naszego kolegi to:

192.168.2.44, wiemy że pracuje w grupie roboczej o nazwie "WORKGROUP" a nazwa jego komputera to "TOM". Udostępnia on nam katalog o nazwie "GAMES". Nazwa logowania to "Paul" a hasło dla tego użytkownika to "1234". Chcemy zamontować jego katalog do katalogu "Files" znajdującego się na Pulpicie(Desktopie) naszego BeOS'a więc pełna ściezka tego katalogu będzie wyglądać następująco: "/boot/home/Desktop/Files" Teraz możemy przystąpić do zamontowania katalogu "GAMES" do katalogu "FILES":

```
cifsmount -I 192.168.2.44 -W WORKGROUP  
-d \\\\TOM\\GAMES Paul 1234  
/boot/home/Desktop/Files
```

Gotowe. Teraz w naszym katalogu "Files" na Desktopie powinno znajdować się to co jest tak naprawdę w katalogu "GAMES" u naszego kolegi. Tak naprawdę to w przypadku Windowsa nazwa grupy roboczej, oraz "login" nie są w tym przypadku istotne, jednak cokolwiek musi być wpisane w ich miejscu. Ważną rolę odgrywa tutaj nazwa udostępnionych przez kogoś zasobów (w naszym przypadku "GAMES", ta nazwa musi być pisana zawsze dużymi literami:

Spróbujmy napisać:

```
cifsmount -I 192.168.2.44 -d \\\\TOM\\Games  
Paul 1234 /boot/home/Desktop/files
```

ta komenda nie zadziała ponieważ śle wpisaliśmy nazwę "GAMES", nie ważne jakimi literami jest ona wpisana w Windowsie, my musimy pisać zawsze wielkimi.

Montowanie z wykorzystaniem pliku hosts.

Istnieją inne możliwości wykorzystania komendy "cifsmount" - można pominąć część wpisów w linii poleceń, jednak są pewne warunki: w katalogu `"/boot/beos/etc/"` znajdziemy plik hosts. Trzeba wpisać w tym pliku wszystkie znane nazwy komputerów i ich adresy IP, które zamierzamy montować. Najlepiej użyć tego BeOS'owego edytora "StyledEdit". Przykładowy plik hosts może wyglądać następująco:

```
192.168.2.22 frank
192.168.2.34 george
217.117.28.4 elena
```

Należy dopisać do tego pliku wpis odpowiadający komputerowi, który chcieli byśmy podłączyć. W naszym przypadku dopiszemy kolejną linię: "192.168.2.44 TOM"

Mając te wpisy w pliku hosts, będzie można pominąć wpisywanie adresu IP, gdyż "cifsmount" szukając nazwy "TOM" pobierze sobie odpowiadający mu numer IP. Będzie można pominąć również wpisywanie grupy roboczej, gdyż zostanie ona pobrana z pliku `"/boot/home/config/settings/network"`. Poniżej przykład użycia komendy z pominięciem tych składników:

UWAGA: Jeżeli osoba po drugiej stronie używa DHCP, mamy 99% na to że jej nie zamontujemy, gdyż nigdy nie wiadomo jaki adres IP zostanie jej przydzielony.

```
cifsmount \\\TOM\\GAMES Paul 1234
/boot/home/Desktop/files
```

Ta komenda zadziała, gdyż na podstawie nazwy TOM, program sięgnie do pliku hosts po sprawdzenie tej nazwy a jeżeli ją znajdzie to

odczyta przydzielony do niej adres IP. Podobnie wykrywając brak wpisu grupy roboczej, "cifsmount" sięgnie po nią do pliku: `"/boot/home/config/settings/network"`.

Montowanie z ezmout

"ezmount" to skrypt wykorzystujący komendę "cifsmount", której używaliśmy dotychczas. Również powinien znajdować się standardowo w katalogu "bin". Upraszcza on nieco naszą pracę:

```
ezmount <Adres IP> <ZASOBY> <login>
<hasło>
```

w naszym przypadku piszemy:

```
ezmount 192.168.2.44 GAMES Paul 1234
```

Zasadnicza różnica między "ezmount" a "cifsmount" jest taka, że w "cifsmount" sami decydujemy do jakiego katalogu chcemy montować, a w "ezmount" montowanie następuje domyślnie do katalogu: `"/ezmount"` (w głównym katalogu BeOS'a `"/` - możemy zmienić go w samym skrypcie)

Odmontowywanie (unmount)

Bardzo elegancko jest, jeżeli po skończonym korzystaniu z zasobów sieci, odmontujemy udostępniany katalog. Służy do tego specjalna komenda "unmount". Odmontowanie niepotrzebnych katalogów, na pewno odciąży nieco zużycie zasobów BeOS'a. Składnia komendy "unmount" wygląda następująco:

```
unmount <ścieżkaMontowania>
```

`<ścieżkaMontowania>` to nazwa katalogu do którego montowaliśmy zasoby sieciowe, we wcześniejszych przykładach był to plik "Files" na pulpicie ekranu.

```
unmount /boot/home/Desktop/Files
```

To przykład odmontowania wcześniej podłączonego katalogu. Jeżeli montowaliśmy

przez ezmout, to może wyglądać tak:

```
umount /ezmount
```

Programy Graficzne

Poza terminalem istnieją jeszcze inne możliwości na zamontowanie katalogu poprzez sieć. Istnieje wiele różnego rodzaju programów do tego typu operacji. Cifsmount ma tego typu wadę, że nie można swobodnie poruszać się po grupach roboczych, hostach i katalogach, tylko trzeba mniej więcej znać co chcemy podłączyć. Do swobodnego poruszania się po sieci służy eksperymentalny program "World O' Networking (WON)", który bez kłopotu widzi zasoby ms-networks oraz SAMBY, jednak nie jest on do końca stabilny i czasami pojawiają się problemy z pobieraniem plików. Ta więc narazie "cifsmount" to jedyna dobra alternatywa.

Tworzenie skryptu montującego

Jeżeli istnieje potrzeba częstego montowania tych samych zasobów to najlepszym rozwiązaniem jest stworzenie skryptu startowego, który montował by automatycznie jeden lub więcej różnych katalogów. Poniżej przedstawiam przykładowy skrypt, który jest przykładem identycznego montowania jakiego robiliśmy wcześniej. Oto przykład pliku tekstowego który należy stworzyć:

```
#!/bin/sh
echo Montowanie sieci ms-networks...
cifsmount -I 192.168.2.44 -W
GRUPAROBOCZA -d \\TOM\GAMES Paul
1234 /boot/home/Desktop/Files
echo Gotowe!
```

Nasz skrypt montujący można nazwać np. mount_tom.txt. Należałoby nadać temu plikowi jeszcze prawa wykonywalności, tzn. aby był traktowany jako program, mimo iż jest plikiem tekstowym. Służy do tego komenda "chmod". Należy wpisać pod terminalem:

```
chmod +x mount_tom.txt
```

Teraz wystarczy przejść do katalogu gdzie jest nasz skrypt montujący. Następnie wystarczy napisać mount_tom.txt i gotowe. Jeżeli chcemy

aby próba montowania następowała przy każdym włączeniu komputera to możemy dopisać komendę cifsmount na końcu pliku Netscript w katalogu `"/boot/beos/system/boot"`. Wtedy przy każdym uruchomieniu komputera zasoby sieciowe będą dostępne, o ile dostępny będzie komputer z którego montujemy.

Adam Szczęch

(poprawki Matthias Breiter)

Ważne: niektóre wersje BeOS'a powyżej R6 mogą mieć inną składnię komendy cifsmount. Parametry są te same ale w inny sposób się je ustawia. Uruchom terminal i napisz 'cifsmount' bez żadnych parametrów, wtedy ukaze się lista dostępnych możliwości.



BeKaffe

Ten krótki Tutorial pokazuje jak szybko można wejść w świat Javy dla BeOS'a

Poprzez ten kurs chciałem pomóc tym z was, którzy chcą nauczyć się programowania w Javie przy użyciu BeOS'a. Będzie wam potrzebny kompilator Javy „BeKaffe” dostępny na www.bebits.com

instalacja

Po pobraniu, trzeba rozpakować plik **bekaffeDR.zip** do katalogu `/boot/home`. Poprzez to ścieżka klasy zostanie ustawiona automatycznie. Teraz z terminala wystarczy napisać „javac” lub „java” (w dowolnym miejscu w systemie) aby uruchomić program.

Jeżeli masz zainstalowany BeIDE (co jest zalecane), możesz pobrać i zainstalować **JikesDevKit** (również około 981 kB).

W ten sposób możesz wybrać plug-in JavaApp lub JavaApplet podczas otwierania BeIDE. W BeIDE, podczas pisania kodu składnia jest podświetlana na różne kolory przez co kod źródłowy jest o wiele łatwiej czytać.

Jest nam przykro przyznać, że ostatnia dostępna wersja Javy jest z tamtego stulecia, czyli z roku 1999 (wersja 1.1) W fakcie wprowadza to pewne ograniczenia ale niemniej jednak nie powstrzyma nas to przed napisaniem małego programu.

praca z BeIDE

Będziemy pisać kod w BeIDE i zapiszemy plik z końcówką „.java”. Następnie uruchomimy terminal i komendą "cd" przejdziemy do katalogu, w którym zapisaliśmy nasz mały skrypt (np.: `MojProgJavy.java`). Zwróć uwagę na poprawną pisownię, tzn. małe i duże litery są tutaj ważne, w odróżnieniu do Windows. Skrypt „javac” kompiluje nasz aktualny kod źródłowy

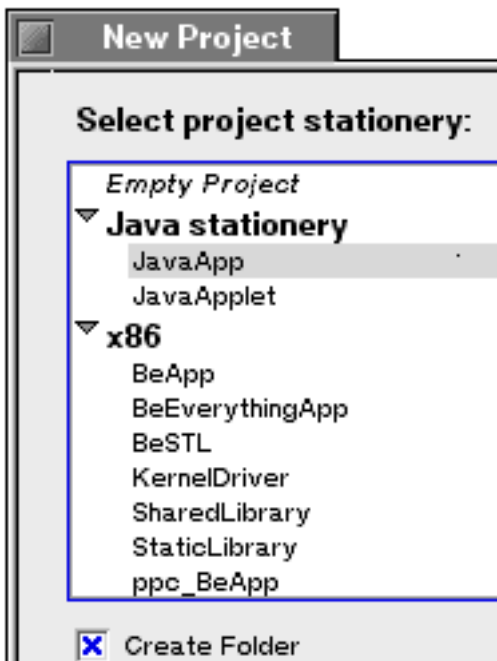
i zamienia go w kod zgodny z Java Virtual Machine (JVM-Wirtualna Maszyna Javy). JVM pod BeOS'em nazywa się BeKaffe.

Teraz możemy wywołać nasz program poprzez: „java `MojProgJavy.java`”, i powinien zostać uruchomiony poprzez JVM. Możesz także uruchomić ten plik wchodząc do katalogu `/boot/home/bekaffe`, wystartować BeKaffe i poprzez „File”, potem „Open” wybieramy nasz plik. Zawsze zwracaj uwagę aby plik kończył się rozszerzeniem klasy, bo w przeciwnym wypadku działanie nie przyniesie żadnego efektu.

Jeżeli twój plik nie miał by właściwego zakończenia klasy czyli „.java” to może się on również nie prawidłowo skompilować.

Oto podstawowe kroki, do stworzenia programu w Javie:

- zainstaluj użyteczne programy (BeIDE, BeKaffe, JikesDevKit)
- napisz swój kod źródłowy
- zapisz go pod nazwą z rozszerzeniem „.java”
- otwórz terminal, przejdź do katalogu, gdzie zapisałeś kod
- skompiluj kod źródłowy pisząc „javac `MojProgram.java`”
- uruchom binarkę : „java `MojProgram.java`”



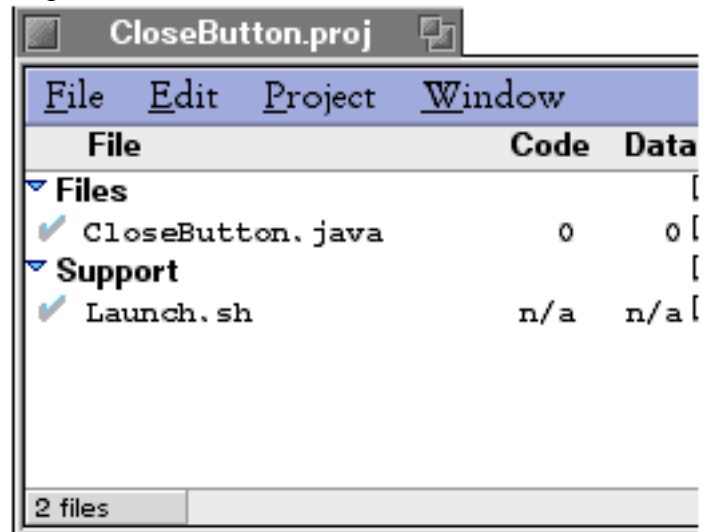
Teraz zbudujemy mały program generujący okno i przycisk zatrzymujący działanie programu. Otwórz BeIDE i wybierz JavaApp z listy (zobacz na obrazek na następnej stronie) Następnie wybierz „create” i podaj właściwą nazwę programu. Możemy nazwać go np. „CloseButton”. Po zapisaniu ukaze się okno z nazwą „CloseButton.proj”. Usuńmy wszystkie wcześniej wygenerowane projekty z „files”, a nowy plik nazwijmy sobie „CloseButton.java” poprzez „file” i „new text”. I proszę nie zapomnieć wybrać „add to project” !

Teraz możemy napisać kod źródłowy (jest on podany na końcu artykułu) w już wygenerowanym pliku (zielony tekst to komentarze).

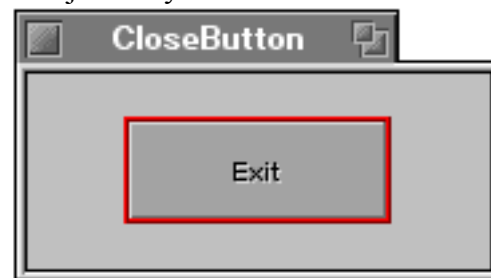
Poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na plikach z naszego okna „CloseButton” możemy wybrać opcję „compile”. Nasz projekt zostanie teraz skompilowany i jeżeli popełniliśmy błędy zostaną one wyświetlone. Trzeba się upewnić, że w programie nie ma błędów. Teraz edytujemy plik „launch.sh” i zmieniamy tekst HelloWorldApp na CloseButton. Skompiluj launch.sh i nasz program wystartuje.

Inną metodą na skompilowanie i uruchamianie aplikacji javy jest uruchomienie „javac” i „java” spod terminala, o czym było wcześniej.

.wspomniane.



Po uruchomieniu aplikacji powinno się pojawić okno jak na rysunku.



Jeżeli naciśniemy przycisk CloseButton, program zakończy działanie

kilka objaśnień odnośnie kodu źródłowego

// cały tekst po znaku „//” zostanie zignorowany, to użyteczna metoda na robienie komentarzy.

/*<Komentarz>*/ cały tekst w granicach tych nawiasów będzie ignorowany, w ten sposób można ignorować całe akapity.

import jak include w języku C. Mówi kompilerowi, których zewnętrznych bibliotek będziemy używać

void inicjalizuje nową funkcję

private/public definiuje w jakim obszarze funkcja będzie widoczna. W naszej aplikacji nie

będziemy dbać o bezpieczeństwo.

`public static void main (String [] args) {...}` podstawowa funkcja javy “main”. Każda aplikacja javy potrzebuje jednej takiej funkcji. Nasz kod będzie napisany w klamrach „{, i „}”

na koniec krótki przykład

Najbardziej prosta aplikacja javy jaka może być:

```
class Simple
{
    public static void main (String [] args)
    {
        System.out.println (“Hello
World!”);
    }
}
```

Wystarczy napisać to w edytorze tekstowym jak StyleEdit lub Globe (nie GOBE !) i zapisać jako

plik z rozszerzeniem „.java”, czyli np. „Przyklad.java”

Gdy plik się zapisze przejdź do katalogu gdzie został zapisany (posługując się terminalem). Uruchom „javac” i następnie „java” jak w naszym przykładzie. Po uruchomieniu programu pod terminalem powinien ukazać się nam napis „Hello World!”.

```
cd /home/programming/java
javac Przyklad.java
java Przyklad
Hello World !
```

Mam nadzieję, że dostarczyłem wszystkich możliwych informacji, abyś rozpoczął swoje pierwsze kroki w świecie Javy.

Florian Thaler

Artykuł napisał Florian Thaler, przetłumaczył „choulth”



```
Terminal 1
Terminal Edit Settings
baron@greta:~/MyApp/Simple# javac Simple.java
baron@greta:~/MyApp/Simple# java Simple
Hello World!
baron@greta:~/MyApp/Simple#
```

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class CloseButton extends Frame
{
    Frame f = new Frame("CloseButton");
    Button button = new Button("Exit");

    public CloseButton()
    {
        System.out.println ("Starting CloseButton...");
        components();
    }

    public void components ()
    {
        f.setLayout (null);
        f.setBounds (200,200,180,100);
        button.setBounds (40,40,100,40);
        f.setResizable (false);
        f.add(button);
        button.addActionListener ( new ActionListener()
        {
            public void actionPerformed (ActionEvent aev)
            {
                System.exit (0);
            }
        });
        f.setVisible (true);
    }
}

public static void main (String [] args)
{
    new CloseButton();
}
```

Pomysły i sztuczki

Kilka krótkich porad na uproszczenie życia

okna i pulpity wirtualne

Jeżeli chcesz „przełączyć” dwie różne aplikacje z dwóch różnych „pulpitów wirtualnych” na jeden pulpit bez zamykania jednej z nich. Po prostu chwytasz na oknie jednej z aplikacji myszką i trzymając przycisk przełączasz pulpit wirtualny na inny.

Przykład: BeShare otworzone na pulpicie wirtualnym nr 1 (WS1) ma być razem z Net+(NetPositive) na pulpicie drugim (WS2). Po prostu chwyć na pasku okna BeShare i trzymając przycisk myszy naciśnij [Alt+F2] (lub [Ctrl+F2] w zależności od tego jak skonfigurowany jest system)

beos radio

To internetowa stacja radiowa, prowadzona przez Dane Scott’a (LeBuzz). Gra oryginalną muzykę tworzoną przez użytkowników BeOS’a i ich przyjaciół. Co godzinę BeOS Radio nadaje informacje ze świata BeOS’a. Możesz je osiągnąć przez www.beosradio.com

Dane prowadzi radio na systemie Zeta (tak, Zeta!) z TuneTracker’em (oprogramowanie dla radia z ogromnym wyposażeniem). TuneTracker jest do zdobycia za 150\$ i dostępny jest w wersji tylko pod BeOS’a.

Jeżeli chcesz miło spędzać czas słuchając tego radia, wystarczy zaopatrzyć się w małą aplikację o nazwie: „Probe for BeOS Radio”. Prosto wybierasz rodzaj połączenia (np. 64k stereo) i po kilku sekundach CL-Amp powinien zacząć nadawać.

tracker

Gdy normalnie klikniesz na Desktopie (pulpicie) prawym przyciskiem myszy możesz wybrać „New...”. Normalnie jest tam do wyboru „New Folder” czyli nowy katalog. Ale możesz tworzyć swoje własne pozycje w tym menu.

Jeżeli chciałbyś np. aby ukazywało się tam jeszcze pozycja „Dokument_Tekstowy”, uruchom StyleEdit. I zapisz pusty dokument w katalogu :

„/boot/home/config/settings/Tracker/Tracker New Templates/”

o nazwie: „Dokument_Tekstowy”.

Teraz możesz tworzyć nowy dokument tekstowy poprzez Menu „New...”. Oczywiście ta sama procedura może być wykonana prawie dla każdego programu.

*Florian Thaller
tłumaczył Matthias Breiter*

Witamy Miłośników!

Wstęp do nowej sekcji w naszym magazynie

idea

Kiedy myślałem o tym co można by jeszcze umieścić w Technoids, myślałem o tej sekcji. Ponieważ wiele artykułów jest dostarczanych przez członków naszej wspólnoty. Oprawa graficzna, pomysły, tłumaczenia też są robione przez nich. Więc w ten sposób mogę oddać hołd tym wszystkim którzy, przyczyniają się do rozwoju czasopisma.

co będzie w środku ?

Kiedy myślałem o tym co można by jeszcze umieścić w Technoids, myślałem o tej sekcji. Ponieważ wiele artykułów jest dostarczanych przez członków naszej wspólnoty. Oprawa graficzna, pomysły, tłumaczenia też są robione przez nich. Więc w ten sposób mogę oddać hołd tym wszystkim którzy, przyczyniają się do rozwoju czasopisma.

nadchodzące

Co chcemy zamieścić (w trzeciej edycji) to „Community Status”. Myślę także o projektach OpenBeOS czy COSMOE lub OpenOffice. Pytamy programistów jak daleko postępują prace i będziemy podawać bieżące wiadomości. Będą również zamieszczane krótkie wywiady. A czego chcemy od was ? Jeżeli uruchomicie swoje strony internetowe lub stworzycie własne grupy (BUG's – BeOS User Group's) nie zapomnijcie napisać coś o tym. Piszcie takie rzeczy jak przemyślenia, idee, pomysły. Jeżeli nie macie stworzonej własnej grupy również możecie pisać o BeOS'ie w Waszym kraju. Dostawaliśmy wcześniej dużo listów z zapytaniem „Co słyhać z BeOS'em w innych krajach?”. Wiemy wszystko o BeOS'ie w naszym kraju ale chcemy również wiedzieć

jak to wygląda w innych państwach.

I nawet jeżeli jesteś tylko pojedynczym użytkownikiem BeOS'a możesz napisać nam o tym jakie rzeczy robisz na BeOS'ie i podzielić się z nami swoimi doświadczeniami.

private trading

Myślimy o ogłoszeniach dotyczących kupna i sprzedaży (jakie oferuje prawie każde czasopismo). Ale mamy następujący problem, że obejmujemy tylko rynek: Niemiecki, Austriacki, Szwajcarski, Angielski i Amerykański.....

Więc jeżeli bylibyście zainteresowani sprzedażą lub kupnem rzeczy dla osobistych celów mogli byśmy poruszyć ten temat na naszym forum.

unikalne miejsce dla ciebie

Jak już zauważyłeś, chcemy stworzyć specjalną sekcję dla wszystkich pomysłów naszego społeczeństwa. To czego nam brakuje to tylko twoja reakcja. Komentuj, informuj, przesyłaj swoje doświadczenia. Możesz się swobodnie kontaktować z nami na adres technoids@morgentau.org.

Serdeczne pozdrowienia !

Matthias Breiter

Listy do Redaktorów

Pobrane z naszego forum, odpowiedzi udzielał Lelldorin

Programowanie w C++ z BeIDE

Forum Technoids - 21 Czerwca 2003

michael lotz Niektóre komendy nie są do końca poprawne. Np. nie każdy język programowania rozpoznaje małe litery i kapitaly jak BASIC, czy PASCAL.

technoids Pisząc ten artykuł przypuszczaliśmy że te komendy spowodują wasze reakcje. W rzeczywistości mój tekst nie jest prawidłowy. Poprzez ten krok chciałem pokazać ważny fakt występujący w UNIX'ach i systemach UNIX'owych. Chciałem aby kod był bardziej zrozumiały i oczywiście pozwoli to na łatwiejsze 'przerzucanie' się pomiędzy różnymi językami programowania. Niemniej jednak w C++ ważnym jest używanie poprawnej pisowni.

PDF czy HTML

Forum Technoids - 21 Czerwca 2003

jürgen Nie jestem pewien czy format PDF jest dobrym pomysłem na zaprezentowanie czasopisma (jest to driver). Sam zapewne wiesz, że kod źródłowy nie jest czytany 'bez problemów'. Sam miałem okazję tego popробować. Dlaczego nie używanie HTML'a to też jest trochę kontrowersyjna platforma, ale tworzy mniej problemów.

technoids Wybraliśmy PDF ponieważ daje dobrą jakość włączonego tekstu i grafiki. Z drugiej strony daje on także więcej bezpieczeństwa, nie jest łatwo tworzyć taki magazyn. Technoids jest oczywiście darmowym magazynem, ale redaktorzy i autorzy włożyli dużo pracy w swoje artykuły i prezentacje. Jest nam przykro że niektóre części są trudne do odczytania. Problemem jest PDF-Writer

BeOS'a, który nie może przetwarzać tak profesjonalnie jak np. Acrobat Reader. Drugim aspektem jest to, że wybraliśmy złe czcionki, co postaramy się naprawić w przyszłości.

*Odpowiadał Lelldorin (Christian Albrecht),
tłumaczył Matthias Breiter*



Rewolucji nie zobaczycie w telewizji !

Cała muzyka jest nadawana dzięki przychylności użytkowników BeOS'a i ich przyjaciół. Co godzinę nadajemy wiadomości ze świata BeOS'a. Wszystko czego potrzebujesz do słuchania to media player jak CL-AMP.

www.beosradio.com

w następnym wydaniu

- Projekt
Przyspiesz swój stary komputer poprzez System Operacyjny ;)
- Oprogramowanie muzyczne
Holger Wendenburg prezentuje kilka różnych programów Audio dla BeOSs'a
- Przemysleniaa
Czy komputery mają cokolwiek wspólnego z miłością ?
- Gry
Przetestujemy jedną lub dwie gry

I wiele innych...

twój artykuł w technoids ?

jeżeli chcesz załączyć jakikolwiek rodzaj artykułu skontaktuj się z nami:
technoids@morgentau.org

**następne wydanie Technoids (Nr 3)
będzie dostępne około 1 października
2003**

Tłumaczenie na język polski:

Adam Szczęch

TECHNOIDS

The free BeOS magazine

Impressum

Redaktor naczelny
Matthias Breiter

Członkowie Grupy

Florain Thaler
Christian Albrecht

Oprawa
Joao Carvalho

Goście - Autorzy w tym wydaniu

Holger Wendenburg
Adam Szczęch

Tłumaczenia

Eddy Zeeder
"choulth"
Matthias Breiter

Proof Reading

Jon Pimble
Tony Paul
Jared Eldredge

Tłumacze zagraniczni

Remi Grumeau
Thanassis Anastassiu
Adam Szczęch

informacje kontaktowe

Matthias Breiter - Technoids -
Zollernstrasse 24
D- 86154 Augsburg
www.technoids.tk
technoids@morgentau.org

Specjalne podziękowania
Axel Dörfler
Be Inc. for BeOS

(C) 2003 by Matthias Breiter
Wszelkie prawa zastrzeżone. All
articles are property of their
respective owner.

www.technoids.tk
tworzone pod BeOS'em