

ТЕХНОИДЫ

независимый журнал про BeOS

Выпуск 2 – Август 2003

www.technoids.tk



ЭВОЛЮЦИЯ

Взлет и падение персональных компьютеров

OpenBeOS

Интервью с Акселем Дэфлером

Статьи

Raycone снова в работе
Обзор – графические приложения для BeOS

Семинары

Package Builder – краткий курс
CIFS mount – доступ к окнам



Мы надеемся, что Вы не теряли времени после выхода первого выпуска. Мы были искренне поражены тем фактом, что Техноиды попали в листинги BeBits как один из лидеров скачивания (хотя, наверное, и не надолго ;-) – более 400 загрузок. Сюрпризом для нас было и то, что многие из BeOS-сообщества связались с нами с тем, чтобы помочь нашему проекту. Мы получили массу интересных предложений от разных людей, в частности, от Бернда Корца. Спасибо Вам, ребята! Мы также хотим поблагодарить целый ряд других людей. Они перевели Техноидов на другие языки, благодаря чему Вы можете читать наш журнал на немецком, английском, французском, польском и даже греческом. Благодарим Реми Грюмо, Адама Чеха и Танасиса Анастасиу за их большую работу.

Мы также благодарим Жоао Карвальо (Португалия) за верстку журнала. Подготовленный им проект используется в английском издании и частично в немецком. Спасибо, Жоао.

Ну и отдельное спасибо взыскательным читателям. Их вклад в устранение допущенных ошибок просто неоценим. Мы надеемся, что в результате наш журнал стал более «профессиональным».

Теперь – наслаждайтесь новым выпуском, а мы будем ждать ваших восторженных отзывов ;-)

С наилучшими пожеланиями,

Маттиас, Флориан и Леллдорин



«Они перевели Техноидов на другие языки, благодаря чему Вы можете читать наш журнал на немецком, английском, французском, польском и даже греческом»

Информация и размышления

4. OpenBeOS

Интервью с Акселем Дэфлером из OpenBeOS

9. С каждым новым поколением

Эволюция вычислительной техники

Тесты и отчеты

12. визуальные мечты

небольшой обзор графических пакетов и утилит для BeOS

15. Raycone Insite

Raycone Software снова в строю

16. Package Builder

краткое введение к полезнейшему приложению

Семинары

19. CIFS mount – доступ к окнам

это краткое руководство поясняет как использовать расшаренные ресурсы Windows и SAMBA через локальную сеть

23. BeKaffe

Практическое пособие: пишем приложения Java в BeOS

27. Советы & хитрости

Как появился массовый рынок и как он изменился к сегодняшнему дню. Как может возродиться BeOS

Сообщество

28. Добро пожаловать, Сообщество!

Наш новый раздел о сообществе

29. Письма в редакцию

Кристиан Албрехт отвечает на вопросы, заданные на форуме

30. Анонс следующего выпуска

ТЕХНОИДЫ
независимый журнал про BeOS

Выпуск 2, Август 2003

Что мы можем улучшить?

Какие темы для Вас интересны, а какие нет?

Что бы Вы хотели видеть в Техноидах?

Напишите Ваше мнение

Главный редактор:

Маттиас Брайтер

Редакция:

Кристиан Албрехт, Флориан Талер

Дизайн:

Жоао Карвальо

Ждем Ваше мнение в нашем форуме:

www.technoids.tk

и электронной почтой
technoids@morgentau.org

Вы можете помочь сделать этот журнал все лучше и лучше

Пишите Ваши советы и хитрости, методы разрешения проблем, рекомендации о том, как легче работать с BeOS

Расскажите нам о приложениях, которыми Вы пользуетесь, и утилитах, которые Вы предпочитаете

Присылайте ВАШИ приложения, мы их протестируем и опубликуем отчет

Мы рассчитываем на Ваши отклики и надеемся на, что Вам понравится наш журнал

С наилучшими BeOS-пожеланиями,
Всегда Ваши Техноиды – команда и компания

www.technoids.tk
независимый журнал про BeOS

Интервью с Акселем Дэфлером из openbeos.org

Аксель Дэфлер сумел выкроить в своем напряженном графике немного времени для того, чтобы ответить на вопросы Техноидов об OpenBeOS. Как главный программист и лидер проекта OpenBeOS. Аксель достоин всяческих похвал.



ТЕХНОИДЫ: Пожалуйста, расскажи нашим читателям немного о себе.

Аксель: Меня зовут Аксель Дорфлер, родился в 1976 году. В данный момент я являюсь студентом по специальности Вычислительная Лингвистика и Искусственный Интеллект в университете города Оснабрюк (Osnabrueck).

ТЕХНОИДЫ: Как и когда ты начал заниматься BeOS?

Аксель: Думаю, что основной причиной стало мое отвращение к Windows. Я слишком долго был (и все еще остаюсь) пользователем Amiga, чтобы относиться серьезно к ранним версиям Windows вплоть до выпуска NT. Более того, до 2000-го года у меня даже не было «IBM-совместимого» ПК. Я видел демо BeOS R3 на отцовском компьютере, демо-диск пришел к нам в каком-то компьютерном журнале. К сожалению, мы смогли получить только черно-белый экран с разрешением 640x480, и большинство приложений, входящих в демо, просто «упало» во время моего беглого тестирования системы. После всего этого, я не был особенно заинтересован системой и ее дальнейшим развитием, хоть и получил регистрационный номер разработчика в Be (Be Developer ID) немного ранее. Но это, должно быть, было еще до выхода BeBox, и с тех пор я даже прекратил получать рассылку Be Newsletter. Однако, все изменилось, когда 3 месяца спустя как я приобрел себе PC, вышла в свет персональная версия BeOS R5. До тех пор мой PC существовал как бы в тени моей Amiga. Несмотря на Athlon 600, Windows 98 работали гораздо медленнее старенькой Amiga. Впрочем, даже не скорость BeOS повлияла на мой финальный выбор: BeOS просто отлично

работала (и совершенно случайно даже поддерживала все мое «железо»).

ТЕХНОИДЫ: Что толкнуло тебя к участию в создании OpenBeOS?

Аксель: Для начала не я ее создал. Тогда это был Майкл Фиппс (Michael Phipps) с небольшой группой энтузиастов. Я оставался в стороне какое-то время и абсолютно не ждал что данный проект сможет за пару лет создать замену BeOS. Мой пессимизм, однако, дал серьезную трещину, когда Be была продана и стало ясно что разработка самой BeOS остановлена, и Zeta компании YellowTab не выглядела настолько многообещающей, как она выглядит сейчас. Так как все остальные операционные системы (а я их попробовал достаточно к тому времени) не подходили под мои высокие стандарты, OpenBeOS стала для меня логическим выбором, дающим возможность взять судьбу BeOS в свои собственные руки. Я вступил в проект вместе с Бруно Г. Альбукиркком (Bruno G. Albuquerque) (также известным как BGA), и в последствии никогда об этом не жалел. Мне выпала счастливая возможность работать с лучшими и талантливейшими программистами из всех, с кем мне только приходилось когда-то работать.

ТЕХНОИДЫ: Доволен ли ты сейчас возможностями разработки под BeOS (с точки зрения интерфейсов и т.д.), в особенности с твоей теперешней точки зрения?

Аксель: По большей части да, кроме, может быть, некоторых ошибок и несообразностей в реализации (к примеру, в Media Kit). Как разработчику, мне не хватает удобного способа создания пользовательского интерфейса, как это

реализовано, например, в liblayout.so Марко Нелиссена (Marco Nelissen). Также не хватает библиотеки локализации (она уже в разработке) и хорошего сетевого стека. Нет, я не слишком требователен, но тем не менее кто-нибудь мог бы взяться и улучшить множество вещей, интегрировать архитектуры уже имеющихся библиотек. Разумеется, это все не мешает моей работе в OpenBeOS.

Сейчас OpenBeOS находится на старте. Первым делом нам нужно сделать правильную реализацию системы, а уж потом мы можем сконцентрировать свои усилия на улучшениях в API. Почему меня должно заботить то, как легко пользоваться Media Kit, если он не в состоянии синхронно проигрывать мои видеофайлы?

ТЕХНОИДЫ: Используя твое знание других операционных систем, можешь ли ты сказать, что у Be получилась система, в которой легко программировать?

Аксель: Разумеется. С точки зрения программирования она не отстает от таких систем как Java, OpenStep / Mac OS X. А Windows – во всяком случае, ее версии до .NET - в данном контексте можно упомянуть только для того, чтобы показать, как не следует делать системы.

ТЕХНОИДЫ: Возвращаясь к OpenBeOS: вы собираетесь воссоздать BeOS API или же вы предложите собственное решение на базе BeOS?

Аксель: Наш план: полностью воссоздать BeOS 5 со всеми API. Мы сохраним совместимый API в первой версии. В последующих версиях мы уже рассчитываем вносить большие изменения. Разумеется, мы сейчас уже стараемся усовершенствовать многие вещи, от этого выиграют и пользователи и разработчики, но мы не вносим (значительных) изменений в API.

Преимущества такого подхода заключаются в том, что мы можем вплотную сотрудничать с другими системами-наследницами BeOS в отношении API, и мгновенно узнавать, насколько те или иные изменения влияют на имеющиеся проекты.

ТЕХНОИДЫ: В противоположность другим "свободным" продолжателям BeOS, вы не используете ядро Linux, но используете свое собственное ядро BeOS. Почему?

Аксель: Тому есть несколько причин. Одна из них лицензия GPL. Хотя, конечно, я не отрицаю ее полностью, но я думаю, что ее применение в разработке операционных систем имеет ряд недостатков, связанных с ее особенностями.

Например, если бы XFree, так же как и ядро, имела лицензию GPL, то многие системы Linux сегодня работали бы только с помощью VESA. Если это и неочевидно, я полагаю, что ситуация с драйверами в Linux неоптимальна. Многие компании не решаются разрабатывать открытые драйвера для Linux. Кроме того, GPL производит определенное впечатление, что все должно быть бесплатно. Нам хотелось бы этого избежать.

Такое впечатление может неправильно повлиять на тот небольшой рынок, в который мы рассчитываем попасть.

С другой стороны, по чисто техническим



причинам, я бы предпочел ядро от FreeBSD, Darwin (открытая часть ядра OS X фирмы Apple - *примечание редактора*), и т.д., чем нежелезо от Linux.

Почему мы решили разработать свое собственное ядро основанное на NewOS? Казалось бы, выбери мы ядро FreeBSD, работа над ним была бы уже завершена, и ядро было бы такого качества, для достижения которого потребовались бы годы. На самом деле все не так просто. Такая модификация уже завершеного ядра, реализация в нем нужных нашей системе особенностей была бы для нас неподъемной задачей. Реализация же «с нуля» во многом быстрее, и что более важно, результат получится более чистым: ядро будет изначально предназначено для специфичной ОС. Мы занимаемся проектированием абсолютно новой системы, мы строим ее исходя из наших собственных требований. Результатом будет гармоничное, унифицированное целое. Сравнивая наши исходные тексты с исходниками Linux или BSD, вы обнаружите, что наш код является более элегантно и простым в понимании. В нашем проекте мы используем унифицированный подход и современные принципы разработки программного

обеспечения, система разработки проста и прозрачна, ее очень легко понять стороннему разработчику.

Уже один этот факт (для меня) имеет огромное значение. Вот что поддерживает мой боевой дух в этой работе, а мотивация является одним из ключевых факторов в любом проекте с открытым кодом. Не считая, конечно, времени, которое тоже важно в данном случае. Возможно, BlueEyedOS [www.blueeyedos.com] сможет продемонстрировать реальные результаты гораздо раньше нас, но те, кто когда-либо работал с Linux, знают что простота и прозрачность не были ключевыми принципами при его проектировании.

ТЕХНОИДЫ: Будет ли OpenBeOS на 100% совместима с Be, или же потребуется рекомпиляция всего ПО?

Аксель: OpenBeOS будет совместима на 99.8%, т.е. все приложения, основанные на опубликованном API, будут работать без изменений.

Однако, существуют также и недокументированные функции, которые мы можем либо переделать, либо оставить как есть. Это одна из причин, почему например оригинальный DriveSetup не сможет работать в OpenBeOS. Но разумеется мы предоставим замену таким (системным) приложениям.

Таким образом, можно сказать, что приложение будет либо работать (99.8%), либо нет (0.2%). Тривиальной рекомпиляцией тут ничего не изменить. Исключением является версия для PowerPC; она не будет совместимой с BeOS R5 PPC на уровне исполняемого кода. В этом случае, рекомпиляция является необходимым требованием.

ТЕХНОИДЫ: До какой степени полная совместимость имеет смысл, особенно в отношении программного OpenGL?

Аксель: Опять же зависит от реализации. Например, мы могли бы использовать текущую версию MESA как временную замену стандартного программного OpenGL (даже несмотря на несколько ошибок). В таком случае никто не сможет сказать, что мы искусственно ограничиваем функциональность одним лишь программным рендерингом. В особенности, если в последствии у нас будет другая замена.

В такой ситуации нам не обязательно соблюдать обратную совместимость.

Другой пример: Известно, что BeOS плохо управляется с дополнительными и логическими разделами, но это не значит, что мы не сможем исправить эти проблемы не нарушая

совместимости.

ТЕХНОИДЫ: Твое мнение об операционной системе Zeta Бернда Корца, которая не является системой с открытым исходным кодом?

Аксель: Я могу сказать только, что она еще не готова и не доступна на рынке. Я надеюсь, что она немного оживит рынок BeOS, частью которого мы все так или иначе являемся. В любом случае, я желаю Бернду удачи.

ТЕХНОИДЫ: Полагаешь ли ты, что в перспективе имеет вообще какой-то смысл предлагать или разрабатывать три разных BeOS с открытым кодом и одну коммерческую?

Аксель: Однозначно нет, но это не так уж плохо, как кажется. Если разработчики не могут объединиться в выборе направления, то очевидно, что они будут идти каждый своим путем. Ни один из наших проектов, кроме Zeta, не заинтересован в финансовом успехе, у нас нет бизнес-плана, которому мы обязаны следовать, нет никаких временных ограничений и т.д. Так почему же кто-то должен бесплатно посвящать свои усилия чему-то, что он не вполне разделяет? К сожалению, такого рода вещи, конечно, не могут устраивать всех сразу. Но, несмотря на разные цели наших проектов, они все выиграют, к примеру, от реализации Media Kit Маркуса Оверхагена (Marcus Overhagen); и мы позволяем всем им пользоваться нашими достижениями - наша лицензия это предусматривает. Это значит, что если даже наши разные цели приведут нас к совсем разным проектам, и некоторые части будут неизбежно дублировать друг друга, мы все равно автоматически будем работать сообща. До сих пор это проявлялось довольно слабо, но все мы сейчас еще только в

beunited.org

Вы опытный разработчик?

Вы хотите портировать ПО под BeOS?
Вы готовы искать решение новых проблем?

beunited.org представляет уникальный ресурс для разработчиков. Здесь Вы можете найти массу проектов, связанных с BeOS. Познакомьтесь и присоединяйтесь к нам!

присоединяйся к beunited и поддержи beos
дополнительная информация: www.beunited.org

начале наших проектов, так что такого рода сотрудничество должно так или иначе начаться. Например, Билл Хэйдэн (Bill Hayden) - разработчик COSMOE - даже обладает доступом "на запись" в нашем репозитории.

Говоря проще: необязательно чтобы наши пользователи видели положительные стороны данной ситуации, главное - то, что мы в конце концов снова вернемся на общий путь.

ТЕХНОИДЫ: Не доказывает ли история, что наиболее успешными являются операционные системы, разработанные для своего собственного железа? (Amiga, Commodore, Apple, Microsoft + IBM-PC XT/AT)

Аксель: Нет, вообще-то она доказывает как раз противоположное. Есть одна операционная система, которая достигла широчайшего распространения, не имея при этом какой-то специфичной марки железа, она просто была способна работать где угодно. Linux пытается следовать по ее стопам. Таким образом, я уверен, что наш успех не будет зависеть от какого-то конкретного железа.

ТЕХНОИДЫ: Ты бы сказал, что будь BeBox выпущен в больших объемах, это могло бы изменить ситуацию к лучшему? Или же BeOS все еще существует только благодаря его способности работать на обычных PC?

Аксель: Последнее. Если бы сообщество BeOS состояло только из владельцев BeBox, то к сегодняшнему дню оно, вероятно, уже перестало бы существовать.

ТЕХНОИДЫ: Расскажи нам что-нибудь об успехах OpenBeOS. Есть ли уже что-нибудь, что работает хорошо?

Аксель: По-моему мы продвигаемся довольно успешно. Более того, нам уже есть что показать практически во всех областях, даже если это только тестовые приложения. Так или иначе, наша реализация получается стабильней и корректней оригинала. Даже такие сложные части как Media Kit и файловая система BFS уже готовы к тестированию. Хотя Маркус совсем недавно выпустил первую альфа-версию Media Kit, но прогресс, которого он достиг, просто неопишем.

ТЕХНОИДЫ: Ты работаешь над ядром для PowerPC, нужны ли будут разные исполняемые файлы для всех платформ или же в OpenBeOS все будет работать на обоих?

Аксель: ПО нужно будет компилировать

отдельно для каждой платформы, никаких требований - кроме этого одного - не предвидится. Более того, для обеих платформ даже будет использоваться один и тот же компилятор, что значительно упростит процесс разработки в отличие от того, как это было в BeOS. Ядро PowerPC - это то же самое наше ядро, только портированное для Regasos - новой замечательной PPC-системы, разработанной компанией Genesi. Это машина может стать первой, которая сможет загружаться прямо с жесткого диска, в зависимости, конечно, от того, насколько "глючной" является версия Open Firmware на моем компьютере.

ТЕХНОИДЫ: Будет ли OpenBeOS для PowerPC поддерживать последние версии процессоров? Последняя версия BeOS не поддерживала процессоры, выпущенные после 604-го? (Имеются в виду RISC-процессоры PowerPC 604 и 604e компаний Motorola и IBM Microelectronics, которые были последними процессорами PowerPC, поддерживаемыми оригинальной BeOS PPC, хотя интервьюер тут заблуждается, BeOS поддерживает G3 и G4, но не поддерживает firmware Макинтошей с этими процессорами - Прим. переводчика).

Аксель: Будет еще хуже чем было. Моя версия поначалу будет поддерживать только самые последние процессоры. Поддержка старых моделей возможно будет добавлена позже, но я смогу выпускать OpenBeOS только для тех компьютеров, которые будут у меня под рукой для отладки.

ТЕХНОИДЫ: Ты доволен поддержкой, оказываемой вам BeOS-содружеством? Работает ли обратная связь с пользователем? Насколько регулярно ведется работа над OpenBeOS?

Аксель: Это два разных вопроса, не так ли? Разумеется, работа над OpenBeOS ведется регулярно. Наши разработчики рассредоточены по всему миру, так что мы можем сказать без преувеличений, что работа ведется круглосуточно. Я также счастлив быть частью содружества (Open)BeOS.

ТЕХНОИДЫ: Сможет ли BeUnited сохранить нынешнее сотрудничество команд разрабатывающих разные версии BeOS?

Аксель: Посмотрим, будет ли это необходимо. Тем не менее, я очень надеюсь, что так оно и будет.

ТЕХНОИДЫ: Ты работаешь над

Интервью

OpenBeOS постоянно или же только в свое свободное время?

Аксель: Ха-ха! Если бы нашелся кто-то, кто платил бы мне за мою работу, я бы с удовольствием работал постоянно. Но так как я еще и учусь, то могу уделять проекту только некоторую часть моего свободного времени.

ТЕХНОИДЫ: Расскажи о своих надеждах относительно BeOS? Сможет ли она вернуться?

Аксель: Я надеюсь, что она станет достойной альтернативой имеющимся ОС. Лично мне все равно, сколько людей заметит ее. Маленькая доля рынка имеет свои преимущества. Но что действительно имеет значение - это если эта доля станет достаточной, чтобы поддержать компании, разрабатывающие ПО для BeOS. Это не основной фактор, почему я занимаюсь этой системой, но я буду просто счастлив, если это произойдет, т.к. это даст мне возможность зарабатывать разработкой (для) BeOS. Кроме этого, у меня есть много других идей, которые я хотел бы воплотить в жизнь.

ТЕХНОИДЫ: Огромное спасибо за интервью.

Аксель: Не за что.

*Интервью получено путем обмена сообщениями электронной почты.
Интервью записал Маттиас Брайтер.
Перевод: Стас Максимов*



- операционная система с открытыми исходными кодами
- лицензия MIT (аналогична лицензии на операционные системы семейства BSD)
- первая версия планируется как 100% совместимая с BeOS
- включает обновленные драйвера
- функции коррекции API, к примеру новый MediaKit
- работы осуществляются программистами-энтузиастами
- текущий статус пре-альфа или альфа (к примеру MediaKit)
- новые функции планируются для следующих версий

за дополнительной информацией обращайтесь:

<http://www.openbeos.org>



С КАЖДЫМ НОВЫМ ПОКОЛЕНИЕМ

Эволюция компьютерной индустрии

В последнем выпуске я рассуждал о скором будущем и о том, как нам извлечь выгоды их происходящей эволюции. После этого выпуска у меня возник ряд идей, наглядно демонстрирующих то, о чем мы говорим. Проблема с персональными компьютерами (вне зависимости от операционной системы, будь то Windows, MacOS, BeOS или Linux) не столь явная. Многие люди вполне могут задаваться вопросом «О какой проблеме вообще может идти речь?».

Ответ (как это часто бывает) кроется в недавнем прошлом, в недолгой истории компьютеров. Поскольку эта история достаточно коротка, мы можем изучить ее до мельчайших нюансов.

Конкуренция

Ни одна технологическая отрасль не развивалась столь бурно, как компьютерная. Вчерашнее предвидение становилось явью сегодня и архаизмом завтра. Это стало нашей общей судьбой с 1 апреля 1976г. Apple начала свой бизнес и продала первый компьютер для домашнего пользования (точнее, комплект для его сборки). С этого момента и началась война. Новые модели выстроились как на параде. Годом позже Apple представила Apple II, который оказался первым коммерчески успешным проектом. Компьютерная индустрия стала новым Клондайком, практически превратившись в денежный станок.

Почти каждый день возникали новые компании, многие из которых фантастически разбогатели. Такими были Commodore, ATARI, AMIGA, Microsoft, Compaq и многие другие.

До 1994г. каждый год приносил новые компьютеры, новые операционные системы, выдвигал новые идеи, становившиеся предметом первой необходимости, или сгоравшие немедленно по появлении новой,

еще более революционной идеи. Это было основой рынка информационных технологий в течении нескольких лет. Новые системы предлагали невиданные инновации или объединяли уже существующие идеи в нечто совершенно новое. Приложения начали приносить прибыли своим разработчикам. Программисты использовали идеи конкурентов или адаптировали свои старые находки – и все это выдавалось пользователю. Документы становились совместимыми, а сети стали объединять системы и идеологии.

И ведь то, что хорошо для вычислительной машины, не может не пригодиться и в игровой приставке! Поэтому и видеоигры с 1977г. попали в точно такую же конкурентную ситуацию. Компании возникали и пропадали, идеи становились играми, порождавшими новые идеи и эта цепь казалась бесконечной.

Эта конкуренция создавала компьютеры и видеоигры, развивала их и доносила их до пользователя.

Должно ли так быть?

Для начала попробуем оценить, что же

собственно произошло. Представим себе временную шкалу истории информационных технологий. И вроде как, все так и должно быть. Хотя бы потому, что именно по этому пути движение и происходило. А следовательно, из этого опыта мы можем вывести несколько правил:

- производитель X разработал новый продукт
- использовал собственный опыт и идеи
- использовал идеи из других продуктов
- создал новый, еще более лучший, продукт.

Не важно, был ли этот продукт успешен. Нам важен сам принцип. Его идеи использованы в его продукте. И чем более блестящей была эта идея, тем шире она распространялась. Иногда это были всеобъемлющие идеи типа графического интерфейса Macintosh'a, а иногда – лишь мелкие, но полезные детали. Естественно, кто-то может сказать «Маттиас, хватит говорить банальности. Все так и должно быть!». Правда?! Мы обсудим это позже.

Но сначала мы должны обозначить еще одну тему, касающуюся индустрии информационных технологий. Успехи компьютерных систем и видеоигр принесли выгоду не одному человеку, а значительной массе людей.

Один за всех и все за одного

Каждая новая система – это новая платформа. Ненаписанная история. Чистый лист. Разработчик выдвигает первую идею, всего лишь намек на движение в определенном направлении. Ну может быть еще несколько приложений или парочку игр. Но он не может сделать больше. Кое-кто из производителей разрабатывает и небольшую часть приложений, но основные разрабатываются сторонними компаниями. В любой новой системе ими являются и компании-ветераны, и вновь возникающие компании, а иногда и просто энтузиасты-одиночки. Поскольку новая система пока еще чиста, как белый лист, даже очень небольшая компания может попытаться

сделать нечто, чего пока не смогли сделать гиганты индустрии. Новая платформа – это всегда шанс для небольших компаний и юных талантов. Идеи могут быть свободны от барьеров и вы вполне можете удовлетвориться тем фактом, что большим компаниям тоже надо немало времени для создания оптимального продукта. История доказала это многократно. Новые машины поднимали до небес компании, о которых раньше никто и не слышал.

И даже когда система погибала, не выдержав конкуренции, опытные программисты всегда могли найти место среди разработчиков для другой системы. И их идеи перетекали в новые продукты, для того, чтобы их улучшили уже другие люди, и так продолжалась эволюция – с каждым новым поколением.

Правда?!

Возвращаясь к теме «должно ли так быть?» обратите внимание на нашу маленькую шкалу истории. Как Вы можете заметить, последний действительно новый компьютер был представлен в 1994г. Это был Acorn RiscPC. С другой стороны, в отрасли видеоигр эволюция продолжалась. 1993/94гг. стали периодом «большого взрыва», когда Microsoft стала доминировать на рынке персональных компьютеров. В течение 10 лет не было никаких реальных инноваций и персональные компьютеры базируются на принципах, заложенных еще в начале восьмидесятых. Персональные компьютеры потеряли целых десять лет в своем развитии.

Для начала девяностых годов персональные компьютеры были ошеломляющей вещью. Такие игры как X-Wing, Wing Commander III, адвенчуры от Лукаса раздвинули границы представлений о персональном компьютере. Но затем началась стагнация. Нет новых систем, нет новых идей, нет нового программного обеспечения и нет новых разработчиков.

То что нужно миру сейчас – это новый компьютер. И не важно, окажется он успешен, или погибнет в конкурентной борьбе. Важно, чтобы он просто появился.

Тогда и только тогда начнут возникать новые компании, зарождаются новые идеи, писаться новое программное обеспечение и все это будет наследоваться каждым новым поколением.

И что же делать с BeOS?

Вообще-то, Техноиды не в восторге от публикации столь идеологичных текстов. Но мы хотим показать Вам, что может случиться.

yellowTab обладает мощной операционной системой – Zeta. Эта операционная система наиболее конкурентоспособна, но и наиболее опасна для привычной концепции персонального компьютера. Но операционная система в одиночку не может выйти на поле боя – люди ведь покупают компьютеры, а не операционные системы.

К примеру, Apple или Acorn. Эти компании не смогли захватить большой сегмент рынка. Но они вполне успешны и вполне богаты. Согласен, Acorn больше не существует, но платформа по-прежнему популярна, и для нее появляется и железо и софт. Или, к примеру, AMIGA.

Я не говорю «давайте дружно пойдём к производителю X и попросим его разработать для нас компьютер». Но ведь когда Microsoft была не больше, чем уТ сегодня, она создала успешную платформу MSX. И эта платформа включала в себя лишь то железо, которое фактически существовало на рынке.

Впрочем, вполне понятно, почему подобная идея не приходит сейчас никому в голову. Многие годы работы с традиционными персональными компьютерами, как оказывается, существенно сужают кругозор.

ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА компьютеры и видеоигры

1976	Apple I Commodore PET	
1977	Apple II	ATARI VCS (2600)
1978	ATARI 400/800	
1980	Apple III ACORN Atom Sinclair ZX80	Colecovasion
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		SONY Playstation 2
2001		Microsoft XBOX
2002		Nintendo GameCube

Маттиас Брайтер



ГРАФИЧЕСКИЕ МЕЧТЫ

Выбор графического приложения для BeOS

BeOS способен предложить своим пользователям массу полезного, в том числе в сфере просмотра и редактирования графических файлов. К сожалению, недостаток драйверов нередко служит сдерживающим фактором в использовании всей мощи соответствующих приложений. Хотелось бы, чтобы BeOS поддерживал большее количество периферии, включая сканеры, цифровые фотокамеры и веб-камеры. При этом приложения, необходимые для обработки изображений, полученных с этих устройств, в BeOS есть. Более того, целый ряд из них попал в список победителей опроса, проводившегося мною (<http://beos.holgerwendenburg.de>), и я буду в этом обзоре ссылаться на позицию соответствующего приложения в этом рейтинге.

Просмотр изображений

Давайте вспомним обычные приложения для просмотра графики. Знаете ли Вы среди них такие, которые способны обеспечить просмотр более сотни файлов без их перезагрузки? Если нет, то обратите внимание на [Butterfly](#). Это – одна из лучших демонстраций того, насколько быстро может работать BeOS.

Другим примером может служить [Peek](#), который делает именно то, что отражено в его названии (peek, англ. – бросить взгляд; быстрый взгляд – прим. перев.). Оба приложения можно систематизировать как приложения для просмотра или монтирования изображений.

Редактирование и манипулирование изображениями

Теперь о приложениях для рисования и редактирования графики. Я их приведу в алфавитном порядке.

Начнем с [ArtPaint](#) (25 место в рейтинге), который ныне достиг второй версии, существенно отличающейся по своей функциональности от предшественников.

Далее следует [BeCasso](#), делящий 25 место в рейтинге с ArtPaint, и вполне заслуживший право с гордостью произносить свое название.



ArtPaint 2 – искусство должно достигать совершенства

[BePhoto Magic](#), один из лидеров по простоте работы.

Приложение, существенно отличающееся от описанных, но тоже настоящий шедевр – [Easel](#).

Описанные приложения вполне способных удовлетворить все нужды большинства компьютерных художников. Но теперь мы подошли к чему-то еще более совершенному, и при этом весьма популярному (17 место в рейтинге).

[Refraction](#) (ранее известен как Inferno) ушел далеко вперед от всех своих конкурентов по части удовлетворения требований пользователя. Примечание: Xentronix Software предложила новый вариант распространения текущей бета-версии.

Тесты & Отчеты

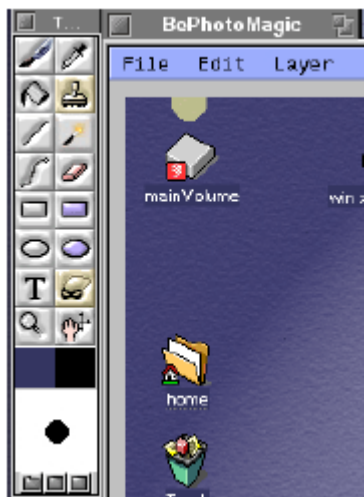
Зарегистрировав копию программы и уплатив около 40 евро, Вы будете получать все обновления (вплоть до окончательного релиза версии 1.5) совершенно бесплатно. Очень неплохой способ поддержать производителя, получить техническую поддержку, уже сейчас начать пользоваться программным обеспечением, на голову превосходящим конкурентов, да еще и сэкономить деньги.

Ну и последнее в списке, но далеко не худшее в качестве: BeOS позволяет даже графику обрабатывать с юмором, доказательством чему является [TuxPaint](#), приложение, портированное из Linux, и являющееся отличным инструментом для рисования. Распространяется с файлами звукового сопровождения и массой прочих наворотов. Эта софтина способная помочь даже очень юным пользователям BeOS в рисовании.

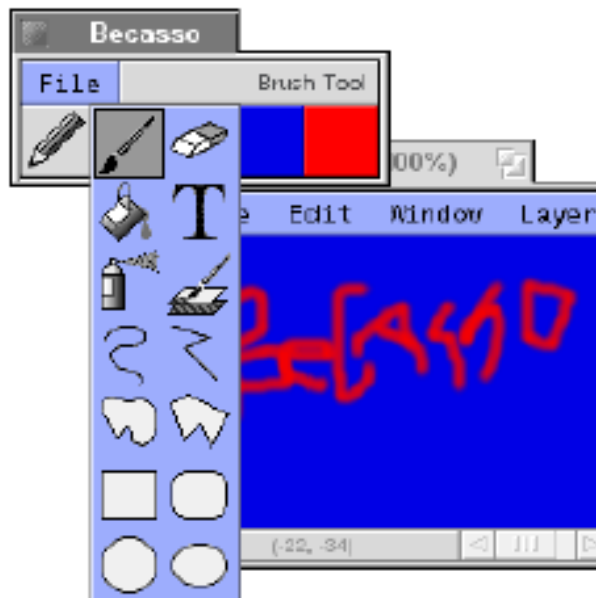
Особые случаи

Теперь поговорим о приложениях, специализирующихся на более узких задачах, к примеру, конвертации графики из одного формата в другой.

[ImageGrinder](#) демонстрирует уменьшенные копии изображений и очень легок в работе. При значительных объемах конвертации мощным оружием окажется (одно название чего стоит!) [MassivePictureConverter](#). Они использует возможности как PicConvert, так и адд-она Тракера.



BePhotoMagic – просто магия!



BeCasso – Пикассо был бы в восторге

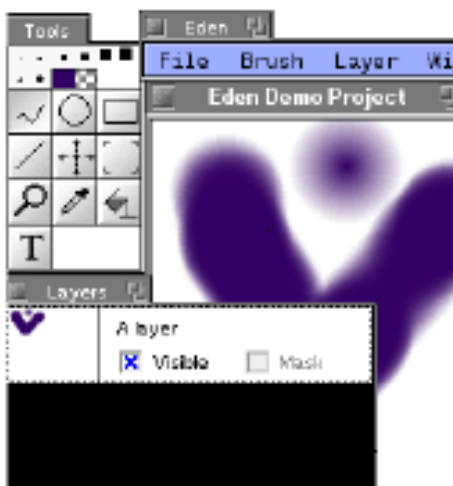
Прочие

Все описанное – лишь вершина айсберга, и не охватывает всего спектра приложений BeOS для работы с графикой. Возьмем к примеру [Blender](#) (17 место в рейтинге) или [bmodeler](#), позволяющие создавать трехмерную графику. Для нормального запуска Blender необходимо учесть одну хитрость: для запуска необходим `libpython1.5.so`, который обычно находится в директории `home/config/lib`. Лучше всего этого добиться установкой Python 2.2.2., который включает в себя соответствующий (и нормально работающий) `.so` файл, но под другим именем (в имени содержится ссылка на более новую версию Python). Поэтому желательно соответствующий файл скопировать и переименовать в `libpython1.5.so`.

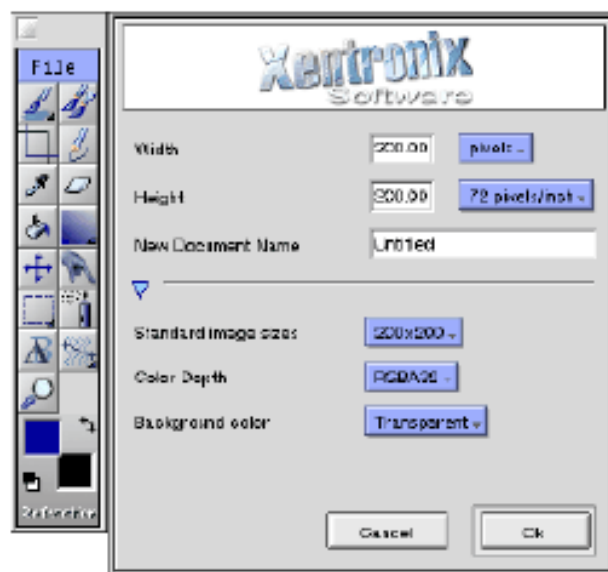
Если у Вас возникнут вопросы – не стесняйтесь обращаться ко мне (post@holgerwendenburg.de) или в Техноидах.

*Хольгер Венденбург
Скриншоты Флорина Талера*

Для большего эффекта посмотрите следующую страницу.



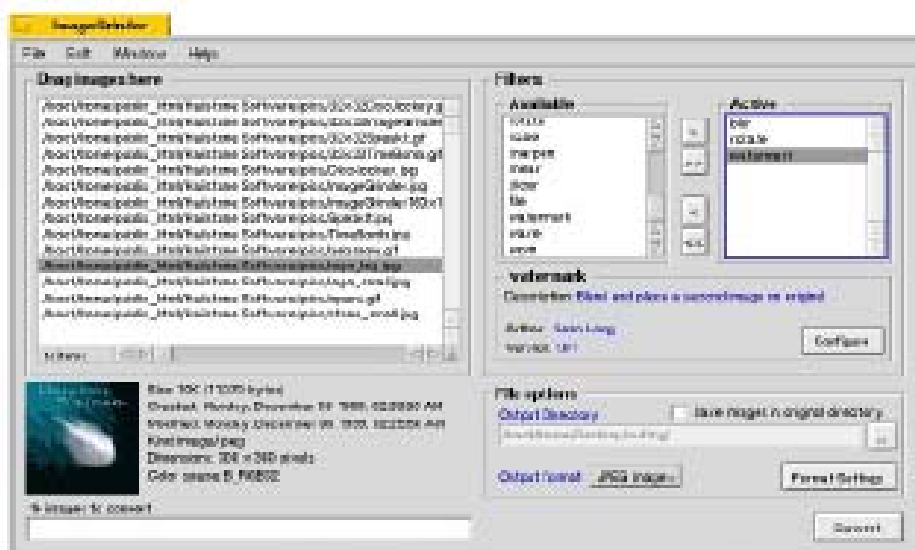
EDEN



Причина восторгов критиков - Refraction



Лучший выбор для ребенка - TuxPaint



Манипуляции с графиком одним кликом - ImageGrinder

RAYCONE ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

Raycone Software снова в строю со своим приложением для редактирования HTML

После перерыва в разработке пакета для редактирования HTML, известного как Insite, Raycone возвращается с кучей нового. Восемь месяцев назад объем продаж упал до нуля, но затем начал возрастать. Соответственно, Raycone вернулся в работу. Насколько будет продолжено развитие InsiteConstructor и InsiteDesigner теперь зависит лишь от того, какое количество лицензий на них будет приобретено.

На наш вопрос, будет ли Raycone развивать всю линейку продуктов для BeOS, нам ответили, что для этого необходим рост продаж. Однако, как нам сообщил Алес Недомлел, работа над новыми версиями InsiteConstructor и InsiteDesigner продолжается вовсю. Creator планируется в июле, августе или сентябре, а Designer – к концу осени.

Creator будет дополнен целым рядом утилит, необходимых для качественного HTML-редактора. Большинство изменений нацелено на то, чтобы сделать работу над HTML-кодом более комфортной.

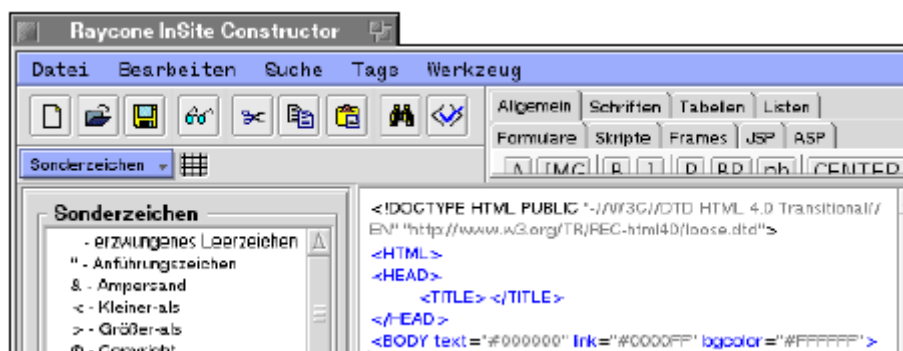
Теперь будет доступен счетчик строк, будет возможно скрыть левую панель и так далее. Большинство этих возможностей добавлены по предложениям покупателей текущей версии, а следовательно, мы получим максимально оптимизированное приложение.

Программа уже сейчас доступна в разных языках (чешский, английский, немецкий, русский и другие). Поддержка других языков будет облегчена за счет включения утилиты для локализации (localedit).

Наконец, обе программы будут продаваться по \$50 – здесь никаких изменений. Это многовато для BeOS, но, как известно, аналогичные приложения для других платформ значительно дороже. И конечно, на сайте производителя Вы можете скачать демо-версию, и если она Вас устроит – купить полноценный продукт.

Сайт [Raycone](http://www.raycone.com) с дополнительной информацией, скриншотами и trial-версией доступен по адресу www.raycone.com

*Флориан Талер
Особая благодарность Raycone*



PACKAGE BUILDER

краткое введение к полезнейшему приложению

Это приложение предназначено для создания инсталляторов. Это значит, что все необходимые файлы собираются в один пакет и все они могут быть инсталлированы, когда это потребует. Только не забывайте о библиотеках – без них программа работать не будет. При использовании обычных архиваторов (zip или RAR) все придется делать руками, а Package Builder позволяет процесс максимально автоматизировать. Также PB сжимает файлы для того, чтобы сократить размеры окончательного дистрибутива. Package Builder включен во все дистрибутивы версии Pro, но может быть установлен в другие версии самостоятельно.

Приглядимся к функциональности приложения (используя главное меню)

- New Package

Открывает новый пустой пакет без перезаписи открытых проектов

- Open ...

Открывает один из существующих пакетов

- Edit Groups

Из этого пункта вы можете создать группы, которые в последствии будут отвечать за установку последовательную нескольких пакетов. Если эту оговорку не сделать, инсталлятор не будет иметь инструкций о том, что делать после окончания установки первого из пакетов.

- Edit Destination

Здесь вы можете определить то место, в которое инсталлятор поместит файлы. Вы можете выбрать одну из стандартных директорий или ввести путь вручную. Это важно для случаев, когда отдельные файлы должны быть помещены в конкретные системные директории.

- Save Package

Сохранение пакета под его именем. Это фактически означает сборку инсталлятора, которая осуществляется по команде Builder, всплывающей каждый раз при сохранении проекта.

- Save Package as...

Allows you to save the package under a different name. This is a good way for debugging your package. You can easily switch back to earlier versions stored under another name.

- Close

Закрывает текущий проект. Запрашивает, необходимо ли сохранить изменения в проекте. Эта команда не закрывает само приложение.

- Preferences

Вы можете задать ряд настроек Package Builder

- About PB...

Отображает информацию о Package Builder.

- Quit

Похоже на close, но при этом закрывает само приложение ;)

Меню items

- Add Files

Вы можете добавить файлы к вашему проекту...

- Add Folders

... или добавляет целые директории.

- Add Patch

Вы можете создать функции обновления пакета. Старые версии файлов будут заменены новыми. Надо просто указать старый файл и новый файл. Это позволяет постоянно иметь текущую версию пакета.

- Add Shell Script

Вы можете выбрать скрипт (#!bin/sh). Этот скрипт будет запущен только после окончания работы инсталлятора. С использованием этой функции вы можете организовать загрузку вашего пакета сразу после инсталляции или показать read me или сделать еще что-то столь же полезное.

Тесты & Отчеты

- Extract Items

Вы можете разархивировать файлы непосредственно из пакета. Это полезно, если вы забыли создать или стерли резервные копии файлов.

- Delete

Удаляет отдельный файл из пакета.

- New Folder

Создает новую директорию в пакете.

- Rename Item

Переименовать?! И что бы это могло значить? ;)

- Select All

Выбрать все. Есть вопросы?

Меню Installation

- Generate R4...

При выборе этой опции, пакет будет работать и под BeOS R4.

- Splash Screen

Вы можете включить графический файл (логотип, приглашение или просто какую-нибудь красоту) к инсталлятору. Графику легко включить. Просто откройте SplashScreen и перетащите графический файл используя drag&drop. Поддерживаются все форматы файлов, поддерживаемые Вашим BeOS Translators.

- Install

Здесь Вы можете установить несколько настроек. Поскольку все они достаточно важны, мы остановимся на них подробнее.

/Install Folder

Если вы отметите этот пункт, все файлы и директории из вашего пакета будут помещены внутри "Install Folder" (который может быть выбран из Edit Destination Menu). Вы не можете выбрать эту настройку, если раньше Вы определили специфический путь для установки или различные пути для отдельных файлов.

/Display Folder Selection Menu

Если выбрать эту опцию, Вы можете позволить пользователю назначить собственный путь для установки пакета. Не рекомендуется для случаев, когда файлы должны быть установлены в строго определенное место (в системные директории).

/Install Description

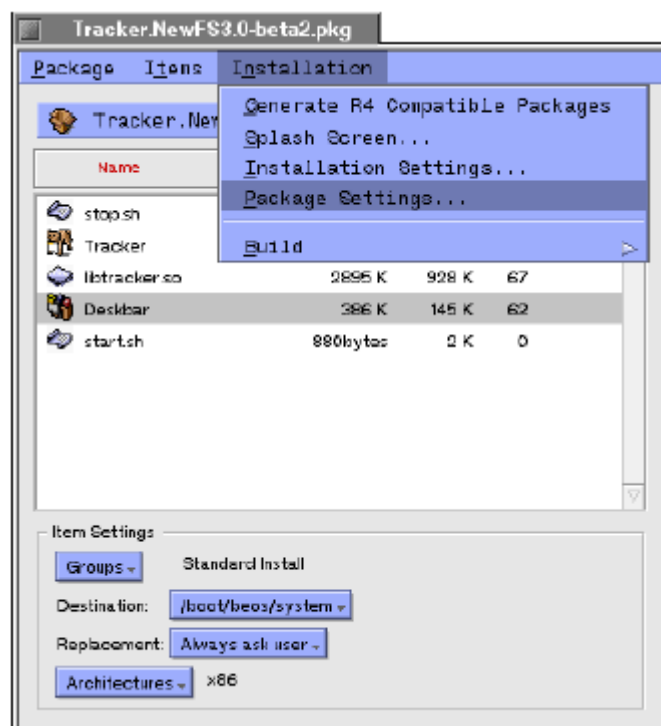
Вы можете добавить небольшой комментарий о том, что же собственно будет установлено при инсталляции.

/Display Pkg Help

Позволяет пользователю просмотреть текст помощи по инсталляции. Вы можете использовать текст, сгенерированный программой или набрать свой.

/Display Text at Installer Open

Если выбрать эту функцию, Install Description будет отображен немедленно после запуска инсталлятора.



- Package Settings

И еще набор интересных настроек.

/Package Name

Определяет название пакета.

/Version

Вы можете указать номер версии приложения (т.е. 1.0 или 0.0.1a)

/Developer

Вы можете ввести здесь имя разработчика

/Release Date

Вы можете ввести дату релиза пакета

/Description

Краткое описание устанавливаемого приложения

/Software type

Вы можете добавить информацию о лицензии приложения, к примеру "commercial", "freeware" и т.д...

Естественно, есть масса других настроек, но описанных вполне достаточно для начала работы с Package Builder. Это прекрасное приложение и лучший способ распространения разработанных Вами приложений.

Кристиан Албрехт.

Адаптировано Маттиасом Брейтером.



Масса приложения BeOS для свободного скачивания. У нас есть софт с открытыми исходными кодами, freeware, shareware и демо-версии коммерческого софта.

Весь софт BeOS

www.bebits.com

CIFS Mount

Как подключиться к расшаренным ресурсам Windows и SMB

В этой статье я попытаюсь рассказать начинающим пользователям BeOS, как получить доступ к расшаренным каталогам в Windows и других системах (SAMBA).

Многие из нас догадываются, что в BeOS (как и в UNIX и других операционных системах) можно монтировать разделы дисков, если мы хотим видеть их или работать в них. Если такой другой раздел или диск находится непосредственно на нашем компьютере проблем, естественно, нет: процесс монтирования в BeOS максимально упрощен, надо лишь кликнуть на рабочем столе правой кнопкой мыши и выбрать в меню пункт "mount". Но что делать, если возникло желание примонтировать диск приятеля, сидящего в той же локальной сети? И что сделать для того, чтобы раздел на диске приятеля был доступен для работы также как наши собственные диски? В Windows схожая операция называется "mapping". Но как сделать это в BeOS?

требования

Нам необходимо несколько важнейших вещей:

- 1.знать IP-адрес приятеля.
- 2.знать имя его компьютера в сети (видимое для других пользователей, т.е. JOHN, TOMMY и т.д.)
- 3.знать имя расшаренного каталога (типа GAMES, VIDEOS, MUSIC и т.д.)

Если приятель работает в Windows, есть несколько требований и к нему:

- 1.он должен работать с сетью по протоколу TCP/IP protocol, а не только по NetBeui.
- 2.у него должен быть постоянный IP, он не должен работать через DHCP, поскольку нам нужен его IP.
- 3.и естественно он должен выбрать опцию "Files and folders sharing" в своем Windows, и должен разделить с нами (расшарить для нас) соответствующий каталог.

Общая информация о 'cifsmount'

Мы можем видеть компьютеры других пользователей сети за счет использования CIFS (Common Internet File System, система общих файлов интернет), именуемой также SMB (Server Message Block, блок сообщений сервера) или NetBIOS (в Windows). Для удаленного монтирования каталогов на серверах BeOS, просто введите команду cifsmount, включенную в каждую версию BeOS.

Вы можете найти ее в директории /boot/beos/bin/. Если ее вдруг там не окажется, всегда можно скачать ее с www.bebits.com.

Также следует проверить, имеется ли в директориях /boot/home/config/bin/ и /boot/beos/bin/ файл с именем типа ksocketd. Этот файл необходим для работы cifsmount! Для монтирования удаленного диска или каталога, нам придется использовать Terminal. Если кто не знает, Terminal открывается кликом по иконке BeOS (которая является эквивалентом меню Пуск в Windows), после чего надо выбрать пункт Applications, а в нем уже Terminal.

команды

В Terminal используются только командная строка, так что мышь придется отложить. Синтаксис команды `cifsmount` выглядит следующим образом (все в одну строку):

```
cifsmount
- I IPадрес
- W ИМЯ_РАБОЧЕЙ_ГРУППЫ
- d \\имя_компьютера
  \\ИМЯ_РАСШАРЕННОГО_КАТАЛОГА
логин
пароль
/путьПодключенияКаталога
```

Или формализуем это следующим образом (все в одну строку):

```
cifsmount
- I строка1
- W строка2
- d \\строка3
  \\СТРОКА4
строка5
строка6
/строка7
```

Строками 1-7, я назвал семь текстовых строк, которые мы должны знать для написания команды.

Теперь определим, что значит каждая из них:

строка1 – IP-адрес компьютера Вашего приятеля, к которому Вы решили подключиться. Знать его обязательно!

строка2 – имя РАБОЧЕЙ_ГРУППЫ (WORKGROUP), в которой работает Ваш приятель. При монтировании каталогов Windows, имя рабочей группы не доступно (в ее качестве можно написать все, что душе угодно)

строка3 – имя компьютера, который мы будем монтировать. Это имя, назначенное нашим приятелем в Сетевом Окружении (под Windows). Имя, вообще-то, может быть любым, к примеру, Adam, Tom, Tommy, George, Server и т.д.

строка4 – имя расшаренного каталога типа GAMES, PROGRAMMES, MUSIC и т.д. Внимание! Это слово должно быть введено ПРОПИСНЫМ буквами. Наш приятель может использовать "music", "Music" или даже "mUsIc", а нам придется писать только "MUSIC".

строка5 – логин пользователя. При монтировании каталога Windows логин не требуется, но в любой нормальной системе (UNIX или LINUX), каталог из которой расшаривается через SAMBA, логин обязателен и его придется вводить.

строка6 – пароль. Если Ваш приятель назначил пароль для доступа к каталогу, нам придется его узнать. Не важно, собираемся мы получить к каталогу полный доступ, или хотим лишь бегло его просмотреть. Пароль потребуется в любом случае. Если расшаренный каталог находится в Windows, не важно, будет набран пароль большими или маленькими буквами. В случае с другими системами (при монтировании через (SAMBA) регистр учитывать обязательно; типа, размер имеет значение ;-).

строка7 – это путь к каталогу, который мы будем монтировать. К примеру, мы можем написать `/files` – и `cifsmount` смонтирует все файлы в каталог 'files' в наш каталог main; или `/boot/home/files/` – и `cifsmount` смонтирует все файлы в каталог 'files' в нашу директорию 'home'; для того, чтобы затащить каталог 'Music' на наш рабочий стол, надо будет набрать `/boot/home/Desktop/Music`.

Внимание: Предварительно соответствующий каталог должен быть создан! Мы не можем использовать 'cifsmount' до того, как назначили каталог, в который будет смонтирован расшаренный ресурс.

Повторим пройденное:

имя расшаренного каталога необходимо писать ПРОПИСНЫМИ буквами.

необходимо заранее создать каталог, в который будут смонтированы файлы расшаренного ресурса (можно использовать и строчные, и прописные буквы).

регистр в большинстве случаев (кроме строк 4 и 7) не имеет значения, если, конечно, мы монтируем каталог Windows.

логин и пароль не требуются, если их не будет требовать компьютер, к которому мы подключаемся. Если логин и пароль не требуются, вместо них можно писать все, что угодно (но писать придется).

Примеры cifs mount

Приведем несколько примеров. Условия задачи: мы хотим подключиться к каталогу GAMES на компьютере по имени TOM в Microsoft Network (msnetworks). Мы знаем, что IP компьютера по имени TOM 192.168.2.44. И мы хотим примонтировать этот каталог в каталог 'files' на рабочем столе BeOS. Примеры:

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W GROUP -d  
\\\\TOM\\GAMES login passwd  
/boot/home/Desktop/files все правильно.
```

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W noValid -d  
\\\\tOm\\GAMES noValid noValid  
/boot/home/Desktop/files тоже все правильно.
```

Хотя мы и обозначили имя компьютера как 'tOm', но в данном случае регистр не важен.

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W noValid -d  
\\\\ToMMY\\GAMES noValidLogin  
notValidPasswd /boot/home/Desktop/files не
```

так и плохо. Но есть проблема. Имя компьютера может набрано и как 'TOM', и как 'tom', и как 'tOm', но не может быть указано как 'ТОММЫ'. Улавливаете разницу?

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W noValid -d  
\\\\tom\\Games noValid Login notValidPasswd  
/boot/home/Desktop/files очень нехорошо!
```

Название расшаренного каталога в Windows пишется как 'Games', но нам необходимо написать 'GAMES': обязательно ПРОПИСНЫМИ буквами!

Теперь наш приятель решил дать нам пароль 'Elena' для доступа к своему каталогу с игрушками.

Примеры:

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W GROUP -d  
\\\\TOM\\GAMES noValid Elena  
/boot/home/Desktop/files все нормально, и
```

совершенно неважно, в каком регистре набран пароль. Мы можем написать и 'elena'.

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W noValid -d  
\\\\tom\\GAMES noValid eLeNa  
/boot/home/Desktop/files тоже неплохо.
```

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W xXx -d  
\\\\ToM\\GAMES xXx eLenA  
/boot/home/Desktop/files опять-таки хорошо!
```

```
cifs mount -I 192.168.2.44 -W xXx -d  
\\\\ToM\\GAMES xXx susan  
/boot/home/Desktop/files неудачно. С
```

паролем ошиблись.

использования

Другие возможности

Есть другие возможности использования этой команды, но при одном условии:

В каталоге /boot/beos/etc/ в файле hosts мы должны указать IP-адреса известных хостов и имена компьютеров в нашей сети (этого будет достаточно для компьютеров, к которым мы хотим получить доступ).

Часть файла /boot/beos/etc/hosts может быть выглядеть следующим образом:

```
192. 168. 2. 22 tom
```

```
192. 168. 2. 34 george
```

```
217. 117. 128. 4 elena
```

Теперь наша система знает, что IP-адрес компьютера Tom - 192.168.2.22. И теперь мы можем примонтировать диск следующим образом:

```
cifs mount \\\\TOM\\GAMES login passwd  
/boot/home/Desktop/files
```

Так не легче?!

Но как теперь cifs mount узнает название рабочей группы и IP-адрес?

Cifs mount возьмет IP из файла /boot/beos/etc/hosts. А название рабочей группы — из /boot/home/config/settings/network. Впрочем, ее название в нашем случае не актуально.

Мы также можем использовать скрипт ezmount (он тоже использует cifs mount).

```
ezmount 192.168.2.44 GAMES login/pwd
```

Но если мы используем ezmount мы должны учесть одну вещь. Ezmount всегда монтирует файлы в каталог '/ezmount' в каталоге main.

Как демонтировать каталог?

Вообще-то для этого есть команда 'unmount'... По окончании работы с каталогом вообще полезно его демонтировать. Синтаксис этой команды выглядит следующим образом:

```
unmount путь_к_каталогу
```

Пример использования команды 'unmount':

```
unmount /boot/home/Desktop/files
```

резюме

Существуют программы для BeOS, облегчающие удаленный доступ к дискам, такие как CifsMounter, EasyMounter и Be2Win, но я обычно не рекомендую использовать их. Существует также экспериментальная программа World O'Networking (WON), использующая da_hood сервер, с помощью которого мы можем спокойно просматривать рабочие группы, пользователей и открытые ими каталоги, но у меня были проблемы с копированием файлов в этой программе. Это программа экспериментальная и пока работает не самым лучшим образом.

И если Вы хотите использовать 'cifsmount', лучшим решением будет написание соответствующего скрипта, который будет автоматически монтировать то, что нам надо. К примеру, мы можем создать файл 'mount_tommy'. В этом скрипте прописываем следующее:

```
#!/bin/sh
echo I am mounting Tommy Folder.....
cifsmount -I 192.168.2.110 -W BEOS -d
  \\\TOM\\FILES      login      passwd
  /boot/home/Desktop/Tom's_Folder
echo Ready...
```

Сохраняем файл. После этого пишем в Терминале:

```
chmod +x mount_tommy [Enter]
```

Теперь мы можем запустить скрипт:

```
mount_tommy [Enter]
```

Все готово. Каталог FILES с компьютера Тома прописался на нашем рабочем столе как Tom's_Folder, в котором находятся все файлы из каталога на компьютере Тома, доступные по локальной сети.

Важно: некоторые версии BeOS могут использовать новую версию cifsmount. Параметры команды остаются прежними, но меняется их очередность. Наберите в Терминале cifsmount без всяких параметров и получите описание синтаксиса команды.

*Статья предоставлена нашим другом
Адамом Чехом из Польши.*



BeKaffe

Краткое практическое руководство, способное приобщить Вас к миру программирования Java в BeOS

Этим руководством я хочу помочь тем из Вас, кто хотел бы программировать Java в BeOS. Для этого необходим Java-компилятор BeKaffe, который можно скачать с www.bebits.com

Инсталляция

После загрузки из сети, необходимо распаковать файл BeKaffeDR.zip в /boot/home. После этого CLASSPATH будет задан автоматически. Теперь набрав в терминале javac или java Вы можете загрузить это приложение из любого места в системе. Если у Вас установлен BeIDE (это, вообще-то, крайне рекомендуется), можно также загрузить и установить JikesDevKit (около 981 кБ).

После этого Вы можете выбрать JavaApp или JavaApplet при открытии BeIDE. Поддерживается подсветка синтаксиса, благодаря чему работать с кодом становится удобнее. Вообще-то надо сказать, что мы основательно застряли в прошлом веке, поскольку последняя доступная версия Java – 1.1. образца 1999г. Это, естественно, накладывает определенные ограничения, однако, ничто не может помешать нам писать небольшие простенькие приложения.

Работа с BeIDE

Мы закончили работу над кодом и сохранили файл в нужном месте, не забыв добавить расширение .java (к примеру: MyJavaProg.java). Теперь необходимо в терминале перейти [cd] в тот каталог, где мы приложение сохранили. И теперь запускаем его: javac MyJavaProg.java. Проверяем правильность написания, не забывая о различии между строчными и прописными буквами (особенно актуально для тех, кто долго работал в Windows).

Скрипт javac компилирует наш код в побитный, применимый виртуальными машинами Java (JVM). В BeOS такой машиной является BeKaffe.

Теперь мы можем запустить наше приложение, набрав в терминале java MyJavaProg, и оно будет запущено с использованием JVM.

В /boot/home/bekaffe Вы можете запустить BeKaffe и открыть ваш файл используя меню "file" и затем "open". Всегда обращайтесь внимание, что Вы открываете именно файл с окончанием -class, поскольку в противном случае просто ничего не произойдет.

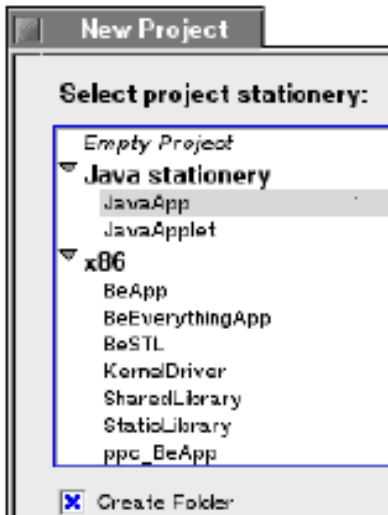
BeKaffe открыл Вашу программу.

Если у Вас нет ни одного файла с окончанием-class, это означает, что файл .java не был скомпилирован надлежащим образом.

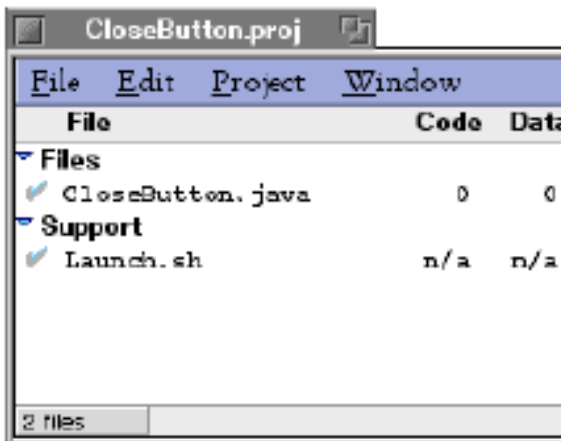
Для краткости приведем шаги по созданию Вашей собственной программы java:

- инсталлировать необходимые программы (BeIDE, bekaffe и JikesDevKit)
- написать исходные коды
- сохранить исходный код в файл с расширением .java
- открыть Терминал, используя cd перейти в то место, где сохранены исходные коды
- скомпилировать Ваш код, используя javac MyJavaProg.java
- запустить побитный код, используя java MyJavaProg

Теперь напишем небольшое приложение, генерирующее окошко с кнопкой остановки этой программы. Открываем BeIDE и выбираем JavaApp из списка (смотри скриншот на следующей странице).



После клика по "create" появится запрос имени проекта. Вводим CloseButton. После сохранения появится окошко с названием CloseButton.proj. Уничтожаем уже существующий файл с расширением .proj используя files и открываем файл CloseButton.java, используя file и new text. И пожалуйста не забудьте указать "add to project"!



Теперь пишем исходный код (листинг приведен сразу после этой статьи) в уже сгенерированный файл.

Правым кликом по файл в нашем окне CloseButton открываем меню и выбираем compile. Теперь наш проект будет скомпилирован, и если мы допустили ошибки – появится сообщение о них. Убедитесь, что Вы не сделали ошибок в коде.

Теперь открываем файл launch.sh и изменяем строку HelloWorldApp на CloseButton. Компилируем launch.sh и наша команда стартует. Другой способ компилирования и запуска приложений java – запуск в Терминале javac и затем java (описание смотрите выше).

После компилирования и запуска, наше приложение будет выглядеть примерно так:



Если вы нажмете клавишу close, программка закроется.

Несколько пояснений по исходному коду

- // весь текст после // игнорируется, что позволяет писать комментарии
- /* <КОММЕНТАРИЙ> */ еще один способ написания комментария, позволяющий, в частности, писать объемные комментарии из нескольких абзацев
- import используется также как include в C. Указывает компилятору, какая внешняя библиотека должна быть использована
- void инициализирует новый вызов функции
- private/public определяет, будет ли данная функция видна из других файлов. В нашем маленьком примере это не важно
- public static void main (String [] args) {...} основная java функция main. Каждое приложение java требует хотя бы одной такой записи. Код должен быть написан между { и }

маленький пример

простейший пример java приложения выглядит так:

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

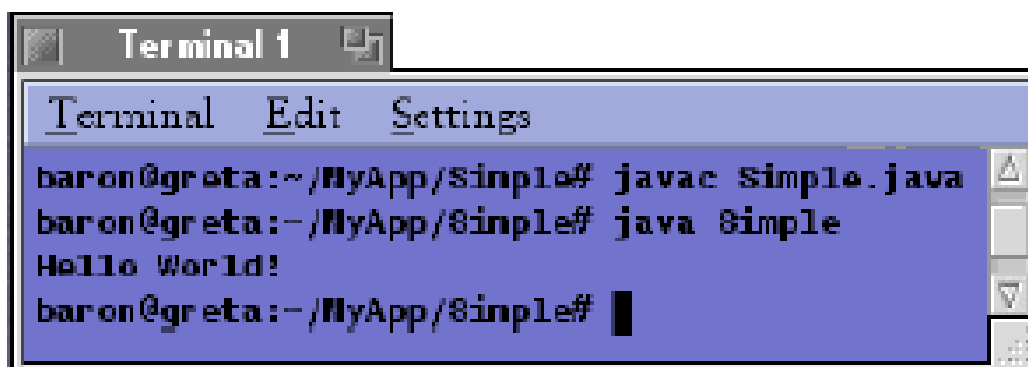

Семинар

Проще всего набрать текст в редакторе типа StyleEdit или Globe (но не GoBe!) и сохранить файл с расширением .java, к примеру, Simple.java. После сохранения файла переключаемся из Терминала в директорию, где он находится. Запустите компилятор, набрав javac и после этого java, как в описанном выше примере. После запуска программы в окне Терминала будет выдан текст "Hello World!" после чего вновь возникнет курсор.

- cd /home/programming/java
- javac Simple.java
- java Simple
- Hello World!

Я надеюсь, что мой урок оказался для Вас полезен, и сможет приобщить Вас к миру Java.

Флориан Талер



```
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();
}
```

СОВЕТЫ И ХИТРОСТИ

Несколько простых советов о том, как облегчить Вашу жизнь

Окна и виртуальные экраны

Если Вы хотите «объединить» два окна двух разных приложений, открытых в двух разных виртуальных экранах, на одном экране, без закрытия одного из приложений, просто выделите заголовок окна одного из приложений мышью, удерживайте кнопку мыши и переключитесь на нужный Вам виртуальный экран.

Пример: окно BeShare на виртуальном экране 1 (ВЭ1) необходимо сравнить с окном Net+ на ВЭ2. Кликаем по заголовку окна BeShare, удерживаем кнопку мыши и на клавиатуре набираем [alt] + [F2].

Beos radio

Это – Интернет-радиостанция под управлением Дэйна Скотта (LeBUZZ). Здесь звучит оригинальная музыка, написанная пользователями BeOS или их друзьями. Каждый час в эфир выдаются новости, в том числе новости из мира BeOS. Найти станцию можно на www.beosradio.com.

Дэйн запустил станцию на Zeta (да-да, именно Zeta), используя TuneTracker, программное обеспечение для радиотрансляций, успешно конкурирующее с более дорогими аналогами. TuneTracker доступен по цене от \$150 и работает только под BeOS.

Для того, чтобы насладиться передачами этой уникальной радиостанции, Вы также можете использовать небольшое приложение Probe for BeOS Radio. Просто выберите вариант приема (к примеру, 64K, стерео) и через несколько секунд CL-AMP начнет выдавать потоковое аудио.

Тракер

При клике на правую кнопку мыши на рабочем столе открывается меню, в котором есть пункт «New...». Обычно в нем доступна лишь одна опция «New Folder». Но Вы можете создать свой собственный шаблон для этого меню.

Предположим, что Вы хотите, чтоб из этого пункта меню можно было создать новый текстовый документ. Откроем StyleEdit.

Сохраним пустой документ по адресу `/boot/home/config/settings/Tracker/Tracker New Templates/`. Сохраните этот файл, например, как «*Textfile*».

Теперь Вы можете создать пустой текстовый файл из меню «New...».

Естественно, что подобные процедуры могут быть проделаны и для других типов файлов.

*Советами поделился
Флориан Талер*

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, СООБЩЕСТВО!

Представляем новую рубрику нашего журнала

Идея

Когда я думал о том, что будет публиковаться в нашем журнале, я сразу подумал об этой рубрике. По той причине, что большинство статей написано членами сообщества, дизайн, идеи и переводы предоставлены ими же.

Честь, которую Вы оказали мне, теперь возвращается Вам.

Что внутри?

Да, многое мы уже сказали в редакционной статье. Спасибо Леллдорину за ответы на вопросы, заданные в форуме. Если у Вас есть вопросы или предложения – просто отправьте их на technoids@morgentau.org или technoids@web.de.

Следующая идея – небольшая реклама. Если Вы запустили страничку для BeOS-сообщества, или создали «компанию» по разработке программного обеспечения, или сформировали BUG (группу пользователей BeOS), мы готовы опубликовать Вашу рекламу бесплатно. За примером далеко ходить не надо – просто перелистните страницу.

Что дальше

Мы собираемся (и вероятно, это будет осуществлено уже в третьем номере) опубликовать «Community Status». Мы имеем в виду проекты типа OpenBeOS, COSMOE, OpenOffice и другие. Мы будем задавать разработчикам вопросы о том, насколько продвинулись их проекты, и о тех важнейших новостях, которые у них появились. Также будем публиковать и небольшие интервью.

И чего бы мы хотели от Вас. Если Вы создали BUG или запустили свою страничку – расскажите нам об этом. Просто расскажите нам об участниках, их встречах, выездах на шашлыки и всем остальном. Если Вы не входите в BUG, то просто расскажите о BeOS в Вашей стране. Мы часто получаем сообщения «Эй, а что творится в мире?! Мы знаем все о BeOS в нашей стране, но что-то же должно происходить и за границей!».

И даже если Вы просто одинокий пользователь BeOS, Вы можете прислать заметки о Вашем опыте работы с BeOS. Я имею в виду – описание всего того, что Вы научились делать в BeOS.

Частные объявления

Мы думали о частных объявлениях, размещение которых предлагает масса других журналов. Но у нас есть проблема: кто-то из наших читателей из Германии, кто-то из Австрии, кто-то из Швейцарии, Англии, Штатов...

Но если Вы все же считаете, что Вам необходимо подать предложение о покупке или продаже чего-то очень нужного, Вы всегда можете сделать это на нашем форуме.

Уникальное место для Вас

Как Вы видите, мы хотим приспособить эту рубрику для всех нужд сообщества. То в чем мы нуждаемся – это Ваши отклики, Ваши комментарии и информация о Вашем опыте. Вы всегда можете связаться с нами по адресу technoids@morgentau.org.

С наилучшими пожеланиями,
Маттиас Брайтер

ПИСЬМА В РЕДАКЦИЮ

Вопросы отправлены в наш форум. Ответы давал Леллдорин

Программирование C++ в BeIDE

Форум: 21 июня

Майкл Лотц: ряд утверждений не соответствует действительности. К примеру, не все языки программирования различают строчные и прописные буквы (например BASIC или PASCAL).

Техноиды: действительно, когда мы писали это, мы сознательно провоцировали отклики. Естественно, что указанная Вами фраза не вполне корректна. Но таким образом я хотел подчеркнуть специфические особенности *nix-систем. С другой стороны, это позволяет сделать написанный Вами код более понятным. И, естественно, это поможет Вам и при переходе на работу с другими языками. В любом случае, в C++ необходимо всегда держать в уме правильное написание.

PDF или HTML

Форум: 21 июня

Юрген: Я не думаю, что PDF – это лучший выбор формата для журнала. Вы сами видели, что с его просмотром были серьезные проблемы. Я полагаю, что эффективнее было бы использовать HTML, он тоже кросс-платформенный, а проблем с ним должно быть меньше.

Техноиды: мы выбрали PDF за более высокое качество отображения как текста, так и графики. Кроме того, данный формат безусловно оберегает от возможности появления «фальшивых» Техноидов. Конечно, Техноиды – свободный журнал, но авторы и редакторы отдают ему массу сил и времени.

Мы приносим извинения за возможные трудности. Основная причина их в том, что PDF-writer для BeOS не может конкурировать с более профессиональными

решениями типа Adobe Acrobat. Ни и еще была проблема, когда мы выбрали не тот шрифт, но впредь мы этого больше не допустим.

*Отвечал Леллдорин
(Кристиан Албрехт)*



РЕВОЛЮЦИИ не транслируют по ТВ!

Вся музыка предоставлена пользователями BeOS и их друзьями. Ежечасно – всемирные новости и новости BeOS со всего света. Все, что нужно для прослушивания – любой медиа-плеер (к примеру, CL-AMP).

www.beosradio.com

в следующем номере

- проект
ускорение работы компьютера средствами операционной системы
- аудиософт
Хольгер Венденбург сделает обзор приложений BeOS для работы со звуком
- размышления
может ли компьютер хоть что-то делать с любовью
- игры
мы намерены протестировать одну или две игрушки
и многое другое (не будем перегружать вас информацией прямо сейчас)

хотите публиковаться в Техноидах?

Если у Вас есть нечто, что можно опубликовать – свяжитесь с нами по адресу technoids@morgentau.org

следующий выпуск (Техноиды, №3) выйдет ориентировочно 1 октября.

Русский перевод:

Стас Максимов (интервью Акселя Дэфлера)

Мальчик Зима (остальное)

ТЕХНОИДЫ
независимый журнал про BeOS

Главный редактор

Маттиас Брайтер

Редакция

Флориан Талер

Кристиан Албрехт

Дизайн

Жоао Кавальо

Гости (авторы статей в этом выпуске)

Хольгер Венденбург

Адам Чех

Переводчики

Эдди Зидер

Choulth

Маттиас Брайтер

Корректурa

Йон Пимбл

Тони Пол

Джаред Элдредж

Международные переводы

Реми Грюмо

Танасис Анастасиу

Адам Чех

Контактная информация

Маттиас Брайтер – Техноиды

Zollernstrasse 24

D-86154 Augsburg

www.technoids.tk

technoids@morgentau.org

Особая благодарность

Акселю Дэфлеру

Компании Be, Inc. за BeOS

(c) 2003 by Matthias Breiter
Все права защищены. Все статьи являются собственностью их авторов

www.technoids.tk

сделано в BeOS