

# TECHNOIDS

Le premier magazine gratuit sur BeOS

# 1 / 2003

[www.technoids.tk](http://www.technoids.tk)



## Articles

OpenOffice - Interview avec Simon Gauvin

BeOS - ancien, nouveau système

Toute mort appelle à une résurrection

YellowBites - Wonderbrush et eXposer

## Tests

Marathon - AlephOne

Space Monitor

## Ateliers

Programmer en C++ sous BeOS avec Be++

Comment créer un script de démarrage

## Trucs et astuces

Modifier le UserBootScript

Utiliser BeOS sans l'installer ?

Et bien d'autres choses ...



## Editorial

Chers utilisateurs de BeOS,

Grace à Zeta et à d'autres projets comme Open-BeOS, notre OS préféré connaît une seconde jeunesse. La version gratuite de BeOS basée sur la version 5 PE est également très apprécié de la communauté.

Je suis tombé sur BeOS plus ou moins par accident mais la rapidité d'exécution de ce vieil OS m'a très impressionné. C'est encore devenu plus intéressant depuis que la plupart des versions de BeOS sont distribuée gratuitement.

Pour plusieurs raisons j'ai décidé de créer un magazine sur BeOS. Et le voici : Tecknoids. Je tiens à rappeler qu'aucun des auteurs n'a une formation spéciale dans l'éditorial. De même pour les traductions donc ne soyez pas fâché si elles ne sont pas 100% correctes. Nous serions très reconnaissant de commentaires ou d'erreurs trouvées. Si vous vous sentez capable d'aider à sa traduction ou correction, n'hésitez pas à nous contacter et de nous offrir votre aide.

Néanmoins, je pense que nous avons crée un bon premier numéro. Les commentaires au sujet de la version allemande déjà disponible nous confortent dans cette idée. Une chose que je dois mentionner est que Tecknoids sera un magazine très axé pratique et non pas du blabla idéologique. Nous voulons aussi mettre en avant des hits et nouveautés que vous utilisez ou utiliserez tout les jours. Beaucoup de nos articles et le magazine lui même a été crée sous BeOS.

Je vous laisse désormais lire le magazine en esperant que vous apprécierez sa lecture autant que l'on a aimer le créer.

Matthias Breiter, le 21 juin 2003

Merci à Florian and Lelldorin pour le grand intérêt porté et leur aide envers Tecknoids !

## Dans ce numero...

### Infos pratiques

OpenOffice - BeOS

BeOS, ancien, nouveau systeme.

toute mort appelle une nouvelle naissance.

### Tests et rapports

Wonderbrush / eXposer

Aleph One

SpaceMonitor

### Workshop/Trucs et astuces

BeIDE - Dictatielle C++

Démarrage - Préférences

Trucs et astuces

Liens

## OpenOffice.org

Source project

### Interview avec Simon Gauvin de Beunited.org

Le fait que Gode ne développe pas de nouvelle version de son légendaire Gobe Productive nous oriente de plus en plus vers le port d'OpenOffice. C'est la raison pour laquelle j'ai pris contact avec Simon Gauvin, membre de beunited.org et également directeur d'équipe de plusieurs projets. Il a pris le temps de répondre à nos questions au sujet du port BeOS d'OpenOffice.

**Tecknoids:** Mr Gauvin, est ce que le portage d'OpenOffice est en cours actuellement ?

**Mr Gauvin:** Oui.

**Tecknoids:** Combien de développeurs sont sur le projet ?

**Mr Gauvin:** Ils sont entre deux et trois sur le projet.

**Tecknoids:** A quel stade en est le portage ?

**Mr Gauvin:** Je dirais que nous en sommes à une pré-alpha.

**Tecknoids:** Pouvez-vous donner à la communauté BeOS une date à laquelle sera probablement disponible ?

**Mr Gauvin:** Pour être franc, je n'en sais rien. Je peux juste vous dire qu'il ne sera pas disponible dans les prochaines semaines. Redemandez-moi dans les prochaines semaines ;)

**Tecknoids:** Sur quelles versions de BeOS OpenOffice fonctionnera ?

**Mr Gauvin:** Il est actuellement développé sur une version 5.0.3

**Tecknoids:** Est ce que l'équipe a besoin d'aide en développement / test.

**Mr Gauvin:** Oui, les développeurs intéressés peuvent nous contacter à [contact@beunited.org](mailto:contact@beunited.org)

**Tecknoids:** L'équipe a besoin de développeurs, que peuvent ils faire ?

**Mr Gauvin:** Nous pouvons utiliser encore 2 ou 3 développeurs. Ils doivent connaître le C et le C++. Ils doivent également être très à l'aise en programmation UNIX et avoir une expérience de portage de logiciel de Linux vers d'autres plateformes.

**Tecknoids:** Merci énormément d'avoir répondu à nos questions !

**Mr Gauvin:** Je vous en prie.

---

Malheureusement, il n'y a pas de captures d'écrans disponibles aujourd'hui car les développeurs sont encore dans le bas niveau du portage.

Néanmoins, nous tenons à reMERCIer l'équipe travaillant avec Simon pour ce long mais très utile travail et nous leur souhaitons bonne chance et un grand succès !

**Esperons qu'il y aura un développeur qui aura du temps pour aider l'équipe à ce portage**

Tecknoids gardera informé la communauté.

## BeOS - nouveau, ancien systeme

BeOS - Dernière des lucioles

Cette article couvre les point de vue les plu courant au sujet de BeOS. Il n'est pas écrit que d'un point de vue technique, mais répond aussi à combien BeOS est utile; c'est à dire ce que vous pouvez et ne pouvez pas faire.

CHAPITRE 1 - UN SYSTEME NOUVEAU  
L'idée de BeOS était de créer un nouvel OS, c'est à dire sans reprendre un kernel UNIX, pas de routines DOS, ça n'est ni MacOS ni Windows. Lors de sa sortie en 1996, il était le systeme le plus avancé au monde. Incroyablement rapide, stable et compatible d'un point de vue document. Vous pouvez par exemple ouvrir des documents OpenOffice et lire des partitions NTFS

Bien entendu, les concurrents n'ont pas arrêté leurs efforts et la question. La question peut donc se poser : BeOS est-il encore si moderne ?

Et bien, BeOS a déjà les avantages suivants:

- il est stable et rapide
- il est simple d'utilisation
- il n'est pas cher

La rapidité peut être observé sur une machine récente tel qu'un Pentium 4. Bien entendu, la différence s'atténue avec un Windows Xp. La différence se constate sans appel sur des machines vieillissantes. Sur un Pentium II 266 Mhz, aucun Windows ne peut s'aligner et cela est dû à son systeme entièrement graphique et non pas sur un Shell tel qu'UNIX (et/ou Linux). BeOS est plus stable qu'un traditionnel Windows 98 et la suite. En fait, BeOS est aussi stable que les systemes modernes UNIX et Windows NT et 2000. Donc, si vous possédez une machine qui n'est plus de première jeunesse, vous trouverez BeOS bien utile car il va « booster » ses performances.

A l'utilisation, BeOS donne l'impression d'une mixture entre MacOS, Windows et UNIX. L'installation est on ne peut plus simple si votre materiel est reconnu. Demarrez à partir du CD d'installation, choisissez où vous voulez l'installer et appuyez sur Start. Cette simplicité n'est apparue que bien plus tard chez les autres systemes. Un fois installé, travailler avec BeOS est une parti de plaisir. Tout est controlable à partir de l'interface graphique. Les débutants ou utilisateurs de Windows depuis toujours s'y retrouveront en quelques minutes. Une documentation intégrée de tout les instants est aussi utile que facile a comprndre. Plus comme une option, un shell est tout de même disponible (plus très utile en somme). Beos a une Bash complet, très similaire au shell UNIX.

Be Inc. a sorti une version personnel gratuite (c'est d'ailleurs la version la plus récente) il y a quelques années. Elle n'était pas très utile en soit mais quelques developpeurs fous l'on developpé vers la « Developer Edition » et la « MAX-edition ». Elles sont toutes les

deux disponibles gratuitement au téléchargement ou également sur CD pour à peu près 10 €. Autant dire un coût est relativement bas. La prochaine version de BeOS, ZETA (developpée par Yellowtab et non plus par Be Inc qui a fermé) sera disponible en version personnel pour 40/50 €. Rien que pour cette raison, je ne comprend pas pourquoi il n'y a pas plus de personne l'utilisant. Vous pouvez pleurer «Windows est nul, Windows est vraiment trop cher, ... » toute votre vie si vous le voulez ... ou vous pouvez aussi changer ça.

## CHAPITRE 2 - UN SYSTEME OUBLIE DES INDUSTRIELS

Ok, nous avons vu tout les avantages mais comme l'esprit journalistique nous en oblige, nous avons aussi a faire le tour des inconvénants. Bien que nous soyons un magazine fait pour les fans, ça ne serait pas très juste de passer ce paragraphe à la trappe. Car oui, des inconvénants existent car les technologies n'existaient pas encore à la sortie de la dernière version (officielle).

- Gestion de la 3D de façon matériel inexistante
- GeForce 4 non reconnue
- Réseau sans fil pas entièrement gérer
- Pas de multi-utilisateur

Le manque de la gestion 3D matériel est vraiment une honte pour BeOS. Pour faciliter la compréhension, BeOS dispose d'un OpenGL intégré. C'était le must en 1996, il était possible de l'utiliser sans aucun matériel réellement approprié. En 1996, vous aviez besoin d'un accellerateur graphique très coûteux ou d'une station Silicon Graphics pour faire tourner les meilleurs choses. Aujourd'hui, ces accellerateurs sont devenus très abordables et cette avancée technologique de BeOS s'est retourné en handicap.

Vous me direz alors, pourquoi utilisez une GeForce4 si la 3D n'est pas gérer de façon materiel ? Mais la GeForce 4 est le processeur graphique leplus utilisé aujourd'hui. A cause de cela, certains utilisateurs, même des passionnés de la première heure, ne peuvent plus utiliser BeOS. Esperons qu'OpenBeOS et ZETA supporteront cette technologie.

Le réseau sans fil ou Wi-Fi permet la liasion de machines par les ondes hertziennes. BeOS ne gere pas officiellement cette technologie mais avec le logiciel BONE (probablement illegal, faites attention) et quelques aides en ligne, vous pourrez le faire fonctionner sans problèmes. Vous pouvez donc l'utiliser avec une carte PCMCIA pour les portables. Il n'y a pas de solution actuelle pour les ordinateurs de bureau. De plus l'equipe de developpement de BeOS ignore tout simplement le problème. Mais bientôt, la plupart des ordinateurs intergereront cette technologie.

UN systeme multi-utilisateur vous permet la gestion de plusieurs environnement de travail sous des noms différents. Cela permet surtout la protection de données personnelles par rapport à un autre utilisateur.

Peut-être dans un futur proche ....

CHAPITRE 3 - BeOS ET L'UTILISATION QUOTIDIENNE  
Beaucoup de systemes sont techniquement impressionnant mais seulement quelques uns sont réellement utiles. Imaginez la meilleure des voitures sans pneus - le meilleur des systemes sans logiciels ne seraient pas beaucoup plus utile.

Un ordinateur aujourd'hui doit être plus que de la simple technologie. Il doit contenir un bouquet d'applications de base. Bien qu'il en contienne moins qu'un Windows ou MacOS, il n'a pas à rougir pour autant !

On peut être très heureux sous BeOS, il intègre de très bonnes applications d'édition de textes; avec BeZilla ( le portage pour BeOS du navigateur opensource Mozilla) vous pouvez naviguer sur Internet dans les meilleurs conditions; il contient également de très bonnes applications graphiques.

Mais BeOS ne serait pas BeOS sans ces capacités média. Vous pouvez visionner vos DVD, VCD, SVCD, des streaming capturés (non compressés), DivX ;), XviD et bien d'autres. Et ça même sur une ancienne machine.

Tout cela vous permettra d'avoir une systeme avec des applications utiles et conviviales. Vous avez un vieux PC ? Donnez lui une seconde jeunesse ! Les possibilités sont presque infinie.

#### CHAPITRE 4 - CONCLUSION

En verité, BeOS manque d'un peu de suivi mais cela n'en fait pas un système retro ou vieillissant.

Il reste très utile a l'utilisation pour lire beaucoup de médias (vidéos, sons, images), marche très bien avec beaucoup d'applications et vous permettra même des moments de détente avec quelques jeux très plaisants. Bien entendu,

BeOS n'est pas un concurrent direct de MacOS ou Windows dans le sens large. Tout dépend de l'utilisation que vous avez de votre machine. Les articles de ce journal vous montreront les choses que vous pourrez faire sans aucune license ;)

écrit par Matthias Breiter  
traduit par Beosfrance

## Toute mort appelle à une résurrection

ou à quel point l'industrie du jeux  
influence notre futur

Cet article a pour but de vous montrer comment les grosses industries sont nées et leurs évolutions jusqu'à aujourd'hui mais également les axes que BeOS devra suivre s'il veut perdurer. Bien évidemment, nous pourrions très bien en rester là, nous avons de très bonnes applications, de bons outils, et quelques petits jeux bien sympa. Mais inexorablement, notre systeme deviendra vieux et rouillé. Notre belle étoile s'éteindra dans l'oubli.

#### CHAPITRE 1 - L'OPULANCE ET LA TOMBEE DES JEUX VIDEOS

En 1977, ATARI sort son premier module de jeux vidéo, l'ATARI VCS. La même année, Apple sort de ses usines l'Apple II, un ordinateur de bureau pour la maison. Le marché de masse de l'industrie informatique était né. En 1983, les ordinateurs personnels prennent une nouvelle dimension, lorsque les jeux deviennent de plus en plus complexes. Les jeux vidéos étaient bannis jusqu'en 1987, jusqu'à ce que Nintendo sorte la Famicom (appelée Nintendo Entertainment System hors du Japon). La NES n'était pas le top de la technologie de l'époque, mais les jeux développés étaient très plaisants.

#### CHAPITRE 2 - LA FIN DES ORDINATEURS PERSONELS

Au début des années 90, les traditionnels ordinateurs personnels ont disparu. ATARI fut enterré le premier. AMIGA and Commodore furent les suivants. Apple arrete alors la production de l'Apple II qui avait été produit de 77 à 93. Un nouveau saut ? Un monde sans informatique universel ?

Ca serait sans compter sur Microsoft qui hissa IBM a cette place, celle de station de travail traditionnelle, peu coûteuses et avec de bonnes performances en moyenne ... ce qui a permis un passage sans difficulté des anciens Apple II aux PCs. En verité, le PC comme nous le connaissons aujourd'hui suit les mêmes techniques basiques et est à peu près un ordianteur personnel aussi.

#### CHAPITRE 3 - UNE INDUSTRIE DIVISEE

Lancé avec la NES, les génération de console de jeux ne vont que de progrès en progrès et deviennent de plus en plus importante. Les developpeurs japonais produisent hit sur hit. Partout dans le monde, on vend aujourd'hui plus que jeux vidéos pour console que pour PC.

Les jeux consoles se vendent comme des petits pains. Les ventes d'un jeux PC doit rapporter l'équivalent de son coût de développement sous trois semaines - sinon, c'est un échec. Les developpers sont de plus en plus frustrés, les compagnies rechignent à développer. Microsoft, la société qui à mis les développeurs au PC il y a maintenant 10 ans les tourne aujourd'hui vers la X-BOX.

Ce que nous avons aujourd'hui, c'est une industrie qui se divise clairement. D'un côté, le jeu et de l'autre le travail. Chacun aura sa machine dédiée et tout sera bien séparé.

CHAPITRE 4 - UN NOUVEL INTERVALLE (ESPOIR ;) )  
Comme nous l'avons appris auparavant, il y a toujours eût trois parties dans l'informatique : Les jeux de l'industrie de masse, les petits jeux + travail et le travail. A chaque fois qu'une de ces parties manquent, une compagnie saute sur l'occasion et comble le manque. C'est très certainement la seule (et même la dernière) chance de BeOS. Donc, qu'avons-nous à faire ? Attendre ? Non ! Lire le paragraphe suivant et voir comment gagner de la situation actuelle.

#### LA PIECE MANQUANTE

Au moment où vous lisez ces lignes, la séparation vient à peine de se marquer. Les compagnies de jeux vidéos se tournent de plus en plus vers les consoles. Je pense qu'avec la nouvelle génération de consoles (Playstation3, XBOX 2 et la future GameCube), le PC va perdre son rôle de plateforme de jeux. Néanmoins, bien entendu, il sera toujours là.

Microsoft l'a compris aussi. La firme de Redmond «achète» en ce moment les meilleurs développeurs PC pour sa X box et future X BOX 2 car elle aura besoin d'un grand et terrible levier contre les compagnies japonaises et pour pousser les gens à acheter une X-BOX. Notre chance est de prendre la partie Travail + Jeux. Nous avons toujours un OS universel. Nous n'avons donné aucune directives aux développeurs, nous n'avons aucune directions bien définie et c'est à notre avantage.

#### LA SOLUTION

Jetons un oeil à ce que nous avons:

- un système très rapide et stable, un bon début pour ce dont nous avons besoin.
- une technologie très avancée en 2D comme SVG.
- notre compatibilité 3D est limitée et pas très utile
- notre système s'exécute rapidement même sur des machines vieillissantes
- nous avons un bouquet plutôt complet d'applications de tout les jours
- nous aurons bientôt OpenOffice
- nous avons déjà quelques petits jeux sympas

Ca n'est tout de même pas si mal. Donc, Que devons nous créer pour entrer en course ?

Souvenez-vous de la NES ! Elle n'était pas au top du top de la technologie mais elle doit son succès au fun que l'on y trouvait ! Un beau jeu, s'il n'est pas fun, il ne prendra pas. L'inverse est faux.

Nous pouvons commencer avec des jeux au look retro en 2D. En vérité, nous avons l'un des meilleurs systèmes pour ce genre de jeux. En 2D, on peut créer des raymans, des Shooters, des Beat'em up, des jeux de stratégies et bien d'autres.

Un jeu 2D bien fait peut être bien plus beau qu'un autre en 3D moyennement réussi.

Une autre chose serait de créer un kit de développement pour les jeux existant. Nous avons Quake II. Cela serait une bonne base pour créer un nouveau jeu basé dessus. Souvenez-vous à quel point sont populaires les add-ons CounterStrike ou HellFire et d'autres ....

#### QUE FAIRE LA TOUT DE SUITE MAINTENANT

La première chose serait de filer un coup de main aux actuels développeurs. Vous pouvez les contacter à Sourceforge ou [www.neoprogrammers.com](http://www.neoprogrammers.com). Ces fous nous aident beaucoup et développent vos pilotes de matériels, et ils ont parfois besoin de votre aide. Vous n'avez pas besoin d'être programmeur, dites-leur tout simplement ce que vous pensez de leur produits. N'oubliez pas non plus de les remercier pour les choses qu'ils apportent à BeOS.

L'important est de mettre en place une nouvelle entité (ou organisation) qui garde et rapproche nos programmeurs les uns des autres. Il n'y a pas forcément un nouveau projet à développer pour autant. Peut-être que neoprogrammers et BeUnited pourrait augmenter leurs influences sur les développeurs. Avec une centrale d'information, communication et suggestion de projet, on pourrait certainement faire beaucoup plus qu'on a atteint jusqu'à maintenant.

#### RESUME

Comme je l'ai écrit quelques paragraphes plus haut, c'est là notre Chance. Un tel chantier doit être lancé avant la fin de l'année au quel cas nous ne serons pas prêt en 2005 ;) Technoids contactera les programmeurs et les importantes communautés.

Peut-être voudriez-vous être l'investigateur d'un important projet ? Dans tout les cas, même pour nous soumettre la moindre suggestion, n'hésitez pas à nous contacter.

écrit par Matthias Breiter  
traduit par Beosfrance.com

## YellowBites WonderBrush et eXposer

Depuis déjà longtemps YellowBites n'avez plus remis à jour leur site Internet. Bonne question à poser à Stephan Assmus et Ingo Weinhold: Il se passe quoi les enfants ? Et nous avons eu de très bonnes nouvelles. Nous avons été transférer vers leurs deux nouveaux projets: WonderBrush et eXposer.

Ingo n'est pas seulement membre de l'équipe Open-BeOS mais travaille actuellement à l'élaboration de son logiciel professionnel eXposer. Il oeuvre sur l'optimisation de la stabilité et de la consommation de mémoire.

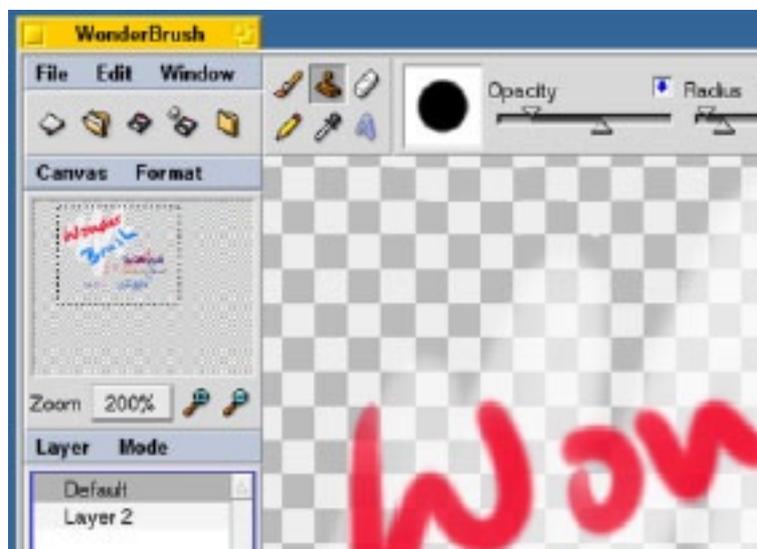
Comme la dernière version, ce logiciel ne sera pas gratuit mais avouons que 40 € pour sa version privée est plus que raisonnable (250 € pour la version commerciale et 1000 € pour la version studio).

Stephan travaille lui sur un nouvel éditeur graphique, nommé pour l'instant WonderBrush. Le programme à été montré pour la première fois au meeting allemand BeOS BeGeistert 010.

La plupart des outils fonctionnent mais Stephan ne le distribue pas pour le moment, tant qu'il n'est pas parfaitement stable et en phase avec la qualité du système. Ce logiciel ne sera pas gratuit mais Stephan promet un prix très cool autour de 10 €. (oui, vous avez bien lu). Vous retrouverez bien entendu dans nos pages un article sur ce logiciel dès que l'on aura pu mettre la main sur une version.

WonderBrush est dessiné spécialement pour le pilote WACOM de Olaf van Es disponible sur BeBits. Nous avons rassemblé une courte liste rapide des outils qui seront inclus:

- Precision Subpixel grace au driver WACOM intégré, aussi reconnu par les pincesaux.
- Historique non linéaire des modifications permettant la suppression, reconnaissance ou édition de modifications
- Correction couleurs, présentation des vraies couleurs lors d'un mélange alpha
- Des pincesaux allucinants par rapport aux autres logiciels BeOS, se rapprochant plus des formes et paramètres Photoshop (forme, sensibilité à la pression, ...)



Une date de sortie pour cette première version n'est pas encore définie mais nous vous tiendrons au courant.

En ce moment, Stephan est sur l'implémentation du support des formats TIFF et PSD. Sans ces deux derniers, une utilisation ordinaire n'est pas consevable.

De notre point de vue, ce sont de très bonnes nouvelles

**NOUS ESPERONS QUE CES PROGRAMMES  
SERONT DISPONIBLE DANS UN FUTUR  
PROCHE ET SOUHAITONS A CES DEUX  
DEVELOPPEURS BONNE CHANCE !**

écrit par Florian Thaler  
traduit par Beosfrance.com

## Marathon: Aleph One

Je m'en souviens bien maintenant, c'était en 1994. Je suis allé chez un ami qui venait d'avoir son nouveau Mac (performa 630 je pense). Il était sur un jeux qui m'avait tellement sidéré qu'il m'avait poussé vers le coté obscur de la pomme. Le jeux s'appellait Marathon, un jeux d'action/aventure en 3D présenté comme un Doom-like. Le qualité graphique, l'ambiance sonore, le scénario ... tout était stupéfiant !

### La légende....

BUNGIE, le créateur du célèbre Halo sur X-BOX, à rendu publiques les sources en 2000. Basée sur ces sources, le portage pour BeOS est sorti en 2001, disponible pour x86 et PPC, nécessitant un BeOS 4.5 minimum. Vous pensez peut-être que j'ai pétié les plombs de croire que vous allez vous éclater avec un si vieux jeux !?! Pas du tout ! Lisez plutôt ce qui va suivre ....

### ...renaît...

ALEPH ONE. Plus connu comme le premier chiffre devant une liste infinie d'espace... comment ? Les maths vous les brisent ? Ok, passons ... La dernière version d'un Marathon était Marathon : Infinity. Par contre, si vous avez besoin d'un de ses ancêtres, vous trouverez Aleph One, qui n'est autre que le moteur de jeux nu. Il y a un scenario standard libre au téléchargement. Lui contient Marathon Infinity. L'installation est très simple: decompresser l'archive et le scénario dans le même répertoire. Ce répertoire peut être copié n'importe où sur le disque dur.

### ...sur BeOS

J'ai testé ce portage plusieurs heures durant et j'ai pu jouer sans aucun problème. J'ai testé la sauvegarde et le chargement de partie sauvegardé et tout le reste ... sauf le multi-joueur en réseau mais je ne vois pas pourquoi il ne marcherait pas. Je l'ai également testé sur Mac avec les mêmes succès.

Une fois les mains sur la bête, Marathon Infinity est très amusant ! L'action commence sur une pseudo plateforme de station spatiale sur laquelle il semble y avoir eût un peu de remue-ménage. Commence alors une exploration de tout un univers fait de niveau avec de l'eau, d'autres liquides ( on peut y plonger ou nager) NARROW SPACE COMBAT. Certains niveaux ressemblent a ceux d'Alien et d'autres sont large et ouvert.

C'est typique de BUNGIE que l'on puisse se battre contre et avec plusieurs antités comme ici les Phor, les S'pht et les intelligences artificielles. L'histoire est complexe et détaillée, non comparable à d'autres jeux du même style, c'est pourquoi je le mets plutôt dans action/aventure. Rentrer dans l'esprit du jeux n'est pas simple, il n'y a aucune introduction ou vidéo: tout est fait par le joueur. Mais ne soyez pas timide, jouez, jouez quelques heures mes enfants et vous rentrerez dans cette aventure que

vous n'oublierez pas de si tôt !

### Scenarios

Un autre point très important est que vous pouvez jouer plusieurs scénarios dans l'univers Marathon. Vous pouvez jouer l'original Marathon 2 Durandal (vous n'avez besoin que de la version PC ou Mac). Vous pouvez jouer Marathon: Evil, Rubicon et bien d'autres scénarios créés par les fans mais aussi la conversion du scénario original Marathon 1.

### Résumé

Le graphisme est toujours agréable, vous ne risquez aucune fracture net de la rétine à jouer. L'histoire au complet est plaisante à jouer mais l'intrigue n'est pas si simple. En plus, vous pouvez jouer pleins d'autres scénarios. Marathon est un classique, listé d'ailleurs dans le «Games hall of Fame» de Macworld.



### Appendix 1 - Liens

Pour plus d'informations au sujet de Marathon: Aleph One, allez faire un tour sur <http://source.bungie.org>.

Les informations generales au sujet de Marathon - Trilogy, l'histoire complète et d'autres scénarios sont disponibles sur <http://www.marathon.org>

### Appendix B - Problemes

Je suis allé jeter des coups d'oeil par ci par là sur les forums BeOS la semaine dernière et j'ai trouvé quelques soucis avec la version BeOS. Voici quelques soluces:

#### 1) Installation

Decompresser tout simplement Aleph One n'importe où sur votre disque BeOS, decompresser un scénario DANS LE MEME REPERTOIRE !!! Faites bien attention que les fichier sont là, et non pas un dossier avec le scénario dedans.

## SpaceMonitor

Verifiez que les fichiers des cartes, sons, Images et autres sont renomés comme il se doit. Certaines scénarios contiennent leurs propres fichiers ( par exemple M1A1 Sounds). Renommez ces fichiers avec leurs noms originaux, sinon Aleph One ne demarrera pas.

### 2) Plantage au démarrage

Dans le cas où le jeux ne démarre pas correctement, supprimez le dossier /boot/hone/config/AlephOne-0.11.1. Dans tout les cas connus, le probleme disparaît après cette manipulation. Merci à LellDorin pour cette astuce.

### 3) Scénarios multiples.

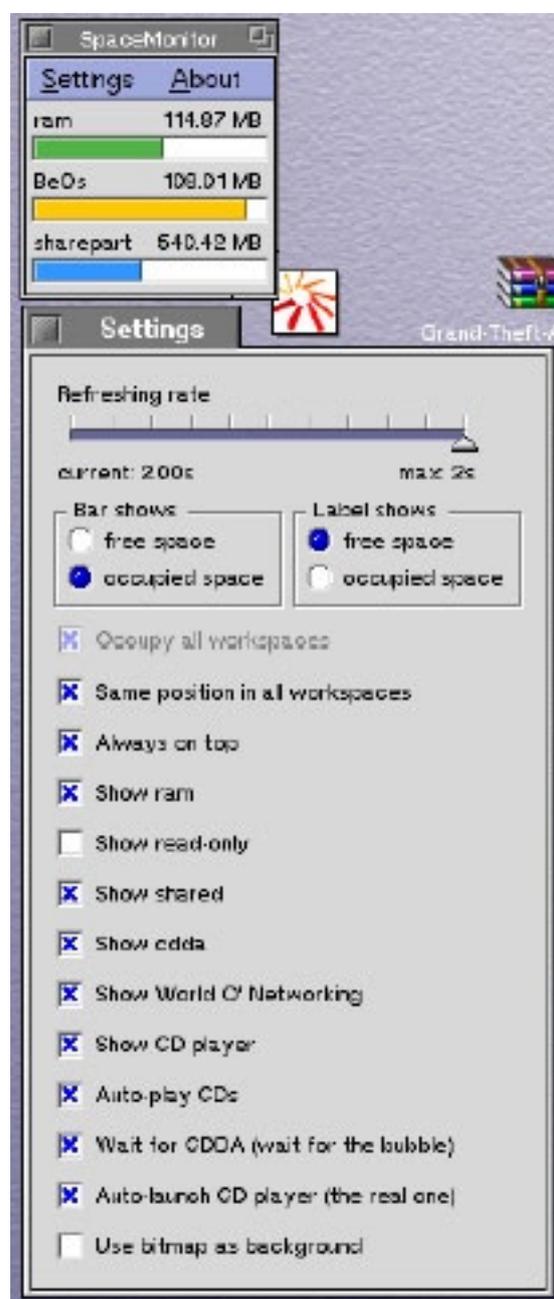
La version BeOS supporte mal avec les multiples installations. Si vos l'installez deux fois, il ne marchera plus. N'utilisez qu'une seule et unique copie et changez les fichiers du scénario lorsque cela est necessaire.

écrit par Matthias Breiter  
traduit par beosfrance.com

Laissez mois vos présenter l'outil du bureau «Space-Monitor». Comme son nom l'indique plus ou moins, ce petit outil de même pas 300 Ko programmé par Thomas Thierizhe indique l'espace libre restant sur les disques. A noter qu'il ne prend pas en compte les partitions NTFS ni CdFS.

Il indique également l'état que la RAM. Par le «réglage», on peut changer pas mal de préférences.

Déplacez cet outil dans le dossier autostart (developper edition) ainsi, il se lancera au demarrage, fidelement à la place là où vous l'aviez placé.



écrit par Florian Thaler  
traduit par Beosfrance.com

## Programmer en C++ avec BeIDE

Avant de commencer notre cours, Christian Albrecht va nous montrer comment utiliser BeIDE pour vos logiciels.

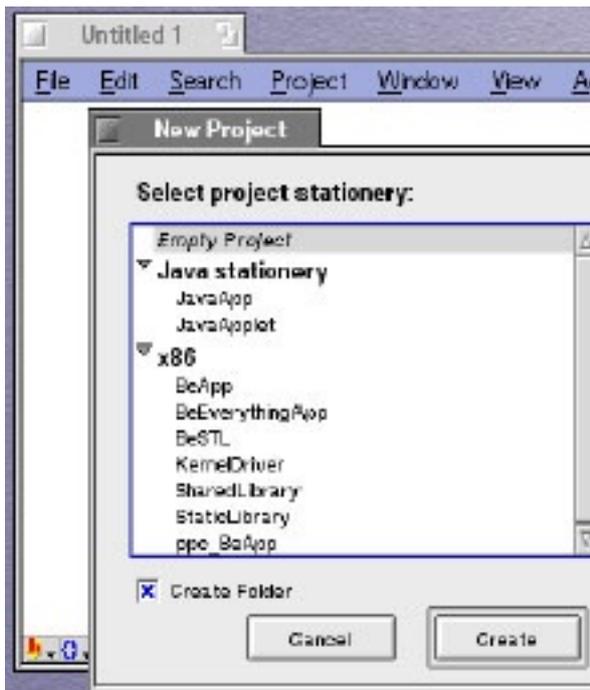
Ok, Avant de commencer de programmer, vérifiez que le package pour développeur est installé sur votre système. C'est le cas si vous utilisez la Developer Edition. Le cas échéant, vous pouvez utiliser le cd de la ProEdition ou sur Bebits.com : <http://www.bebits.com/app/2680>. Une fois téléchargé et décompressé, il sera à placer dans le répertoire /boot.

Sous DevEd, démarrez BeIDE à partir du menu dans le répertoire Développement.

Voilà ! Votre environnement C++ sous BeOS est démarré.

Sélectionnez «New Project...» à partir du menu principal. À partir de là, vous pouvez choisir différents types d'applications. BeApp (application BeOS standard), BeSTL (ligne de commande) KernelDrive et quelques bibliothèques systèmes. Comme BeOS a commencé sur plateforme PowerPC, vous pouvez aussi choisir ppc\_BeApp.

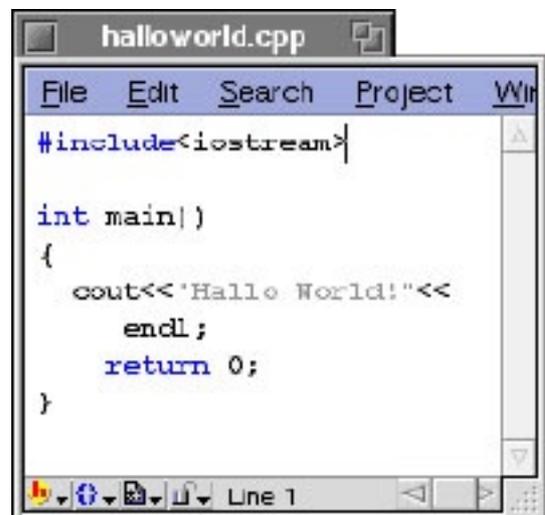
Allez, on se lance sur une BeSTL en cochant cette option et en cliquant sur le bouton «Create». Pour les dialogues entrants, nous avons à paramétrer la destination de notre projet. Vous pouvez créer un nouveau dossier par un clic droit (menu contextuel). Vous pouvez maintenant nommer votre projet (nous le nommerons helloworld.proj).



BeIDE vous ouvre une nouvelle fenêtre avec le nom de votre projet. Certaines fonctionnalités ont déjà été définies par BeIDE, pour la simple et bonne raison que nous avons stipulé un environnement en ligne de commande. Allez dans la fenêtre «Untitled 1» et tapez:

```
#include<iostream>

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



Souvenez-vous, nous n'avons encore créé que notre projet. Ne mélangeons pas tout. Un projet contient des classes, les bibliothèques et les codes sources. Bien entendu, un projet peut contenir plusieurs codes sources. Sauvez votre source dans le même répertoire que le projet. Les codes sources sont nommés en \*.cpp (C plus plus). Nommez le fichier helloworld.cpp.

Important: Le fichier .cpp n'a pas à avoir le même nom que le projet. C'est simplement le cas ici pour des soucis de meilleure compréhension. Bon ok, c'est bien beau vous me direz mais ça veut dire quoi ?

# - demande au compilateur C++ de vérifier les tâches pré-process avant tout. Cela est très important car le cas échéant, le compilateur ne serait pas capable d'incrémenter des fichiers.

**include** - Comme vous pouvez le constater, cela incrémente quelque chose. Avec la commande «include», vous pouvez faire référence à d'autres fichiers et d'autres fonctions, et donc plus la peine de devoir faire plusieurs fois les mêmes choses.

**int** - signifie qu'une intégrale (un nombre entier, sans virgule) est renvoyé par notre fonction principale.

{ - Toute fonction commence par une accolade. Cela pourrait être comparé au BEGIN en Pascal.

**cout** << - L'objet « cout » écrit quelque chose dans la ligne de commande. Dans notre exemple, le contenu sans le << serait affiché à l'écran en passant par le « ostream ».

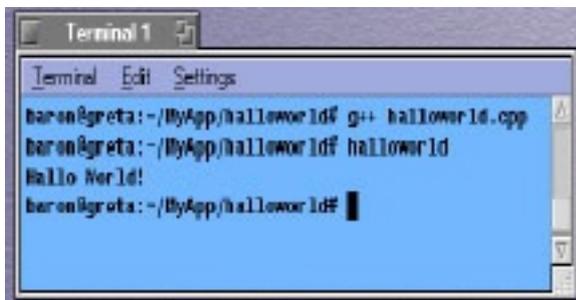
**return 0;** - Souvenez-vous que notre fonction doit retourner une intégrale. 0 est une intégrale. C'est nécessaire au bon fonctionnement de notre fonction.

Ok, je voudrais juste vous expliquer quelques règles de base de la programmation en C++.

Le C++ est case sensitive, faites donc très attention, « main » n'est pas la même chose que « Main ».

Chaque fin d'instruction doit se terminer par un point-virgule. Sinon, vous aurez une erreur.

Chaque fonction doit commencer par une accolade et se terminer par une accolade ( { et } ). Cela signifie tout simplement « début » et « fin ».



```

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

```

par Christian Albrecht, transcrit par Matthias Breiter  
traduit par Beosfrance.com

## Comment créer un script de démarrage

Avant de vous montrer comment ça marche, je vais d'abord vous expliquer ce que c'est exactement. Vous pouvez l'utiliser directement si vous ne voulez pas naviger à travers plusieurs répertoires.

Habituellement, vous le connaissez en tant que lien ou alias (tel qu'il peut être appelé dans d'autres systèmes) mais il peut également servir à lancer des lignes de commandes. Le fichier contenant le script peut être placé n'importe où, cela n'a aucune importance.

Pour créer un script, ouvrez simplement un éditeur de texte (StyleEdit par exemple) et vous pouvez taper ceci:

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

Cette petite ligne indique au système que ce qui va suivre est de la ligne de commande.

Maintenant, imaginons que notre programme est placé dans le répertoire « home/outils/ ». Il suffit simplement de rajouter cette ligne:

```
#!/bin/sh
/boot/home/outils/MonOutil
```

Et c'est tout ! Des programmes nécessiteront le fichier à lancer pour s'exécuter correctement. Ces fichiers devront être placés normalement dans le même répertoire. Pour définir le programme « home » dans notre script, utilisez la ligne du milieu:

```
#!/bin/sh
cd/boot/home/outils/
/boot/home/outils/MonOutil
```

Pour les plus jeunes d'entre vous, «cd» signifie changement de répertoire et était connu des utilisateurs de DOS (nostalgie ... sniff). Il ne nous reste plus à dire à BeOS que notre fichier est un exécutable. Pour cela, placez-le dans le répertoire de votre choix (/boot/home/config/be/ n'est pas si mal, le script apparaîtra dans le menu BeOS) comme un simple .txt. Ne reste plus qu'à spécifier un petit signe dans le système de fichiers de BeOS. Cela peut être fait plus facilement avec «SetPerms».

Si il n'est pas déjà installé, vous pouvez le trouver sur [www.bebits.com/app/1293](http://www.bebits.com/app/1293). Pour l'installer ce composant, décompressez-le dans le répertoire « /boot/home/config/add-ons/Tracker/ ».

Faites un clic droit sur votre fichier et sélectionnez «SetPerms» dans le menu Add-ons.SetPerms apparaît. Cochez la case «executable» et validez.

Bravo, c'est fait !

A cause d'un petit bug de SetPerms, il est possible qu'une erreur apparaisse lorsque vous quittez. Si cela arrive, appuyez simultanément sur [ctrl]+[alt]+[del] et sélectionnez « restart desktop » depuis le gestionnaire des tâches.

(il n'est pas nécessaire d'installer SetPerms, vous pouvez changer l'affectation d'un fichier ou dossier par un clic droit et en choisissant « get info » et dérouler la fenêtre pour rendre apparant les permissions (uniquement sous la DevEd))

(capture d'écran de SetPerms)



écrit par Christian Albrecht  
traduit par Beosfrance.com

## Trucs et astuces changer le style des fenêtres

Si vous voulez changer le style des fenêtres (dès fois que le style de fenêtre jaunes ne vous plaise pas), appuyez simultanément sur [ctrl]+[alt]+[shift] et cliquez sur le menu BeOS. Surprise ! Une nouveau menu est apparu et vous laisse le choix entre 4 interfaces différentes (BeOS, AmigaOS, MacOS8 et Windows 95/98).

(capture d'écran faite sous la DevEd)



## Lancer des applications pendant le démarrage

Dans le répertoire « /boot/home/config/boot/ », vous trouverez un fichier appelé « UserBootscript.sample ». C'est ici que vous devez entrer vos scripts.

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

```
launch adresse_du_repertoire
fi
```

Par exemple, si nous voulons lancer NetPositive (ici placé dans le boot/apps/NetPositive)

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

```
launch apps/NetPositive
fi
```

etc...

Maintenant, changez le nom en UserBootscript.

## [ctrl] et [alt]

Les nouveaux utilisateurs de BeOS venant du monde Windows, Linux ou Mac se seront aperçu que la touche [alt] est utilisée comme la touche [pomme], [command] ou [ctrl]. Si vous n'arrivez pas à vous faire à ce changement d'habitude, vous pouvez très facilement échanger cette affectation. Dans le menu BeOS, allez dans « Préférences » et cliquez sur « Menu ». Là, vous pouvez, entre autres, choisir la touche [alt] ou [ctrl] comme touche commande.

## Couleur de fond des répertoires

Si vous voulez affecter une couleur en fond de votre répertoire, ouvrez le et cliquez avec le bouton droit sur une partie libre de la fenêtre. Dans le menu contextuel, sélectionnez « Add-ons » et cliquez sur « background ».

Là, vous avez le choix d'affecter une image en fond de votre dossier. Créer une image avec la couleur de votre choix grâce à votre éditeur graphique (Art Paint, Refraction, Easel, ...). L'important est que vous sauvez cette image en Targa (.tga) ou en Bitmap (.bmp).

Une fois votre image faite et sélectionnée, n'oubliez pas de cocher « title » et de décocher « mask icon text background ».

A noter également que votre image de fond n'apparaîtra qu'en mode « icon view ».

écrit par Florian Thaler  
traduit par Beosfrance.com

## Court mais pas moins utile

Comment travailler sur une page en mode paysage sous Gobe Productive 2 ?

Pour changer le mode d'impression en paysage, vous devez d'abord installer une imprimante. Une fois cela fait, vous pourrez accéder à beaucoup plus de choix de préférences (dimensions de pages, A4, lettres, marges d'impressions, unités de mesures et aussi paramètres des couleurs d'impressions)

Utiliser BeOS sans l'installer

Tout les versions commerciales, ProEdition ou DevEd peuvent être démarrée directement du CD et grâce à cette petite astuce, vous pouvez même l'utiliser sans l'installer.

Commencez par démarrer du CD comme si vous aliez lancer une installation de BeOS. Lorsqu'ele menu apparaît, appuyez simultanément sur [ctrl]+[alt]+[suppr]. Le gestionnaire des taches devrait apparaître. Attendez quelques secondes et hop, magie, un bouton « Restart Desktop » apparaît. Cliquez dessus.

Maintenant, vous pouvez utiliser le système. Fermez le gestionnaire des taches MAIS PAS LE MENU D'INSTALLATION !!! Vous pouvez le déplacer dans un coin de l'écran mais ne le fermez pas.

Vous pouvez désormais utiliser BeOS sans avoir à l'installer sur votre disque. Cette technique peut être très utile pour réparer une partition Be ou un bootmanager ou ce que vous voulez ...

### Important

Lorsque vous fermez le menu d'installation, BeOS éteint la machine. Vous ne pouvez utiliser le système que sur le cd, et donc, tout les réglages et préférences seront perdus. Si vous créez des documents, pensez à les sauver sur une disquette ou sur un disque autre que le cd !!!

écrit par Christian Albrecht  
traduit par Beosfrance.com

## Court mais pas moins utile

Voici les principales adresses Internet autour de BeOS. Affichez les et distribuez-les au p'tits nouveaux !

### Logiciels

[www.bebits.com](http://www.bebits.com)

LA référence (anglophone) pour trouver de nouveaux logiciels.

[www.bezip.de](http://www.bezip.de)

LA référence (allemande) pour trouver de nouveaux logiciels.

[www.bearchives.com](http://www.bearchives.com)

Comme son nom l'indique, c'est une base d'archive mais malheureusement plus remise à jour.

[www.beemulated.net](http://www.beemulated.net)

Tout au sujet de BeOS et de l'émulation.

[www.bezilla.org](http://www.bezilla.org)

Tout au sujet du portage de Mozilla pour BeOS.

[www.hitsquad.com/smm/BeOS](http://www.hitsquad.com/smm/BeOS)

La plus grande réserve de logiciels phonographique and de liens ciblés sur Internet aujourd'hui.

[BeOS.tucows.com](http://BeOS.tucows.com)

Un site plutôt sympa avec des listes d'applications, thèmes et économiseurs d'écran.

### Jeux

[www.BeOSspiele.de](http://www.BeOSspiele.de)

Site Internet allemand autour du jeux et la programmation sous BeOS.

### Coups de pouce

[www.betips.net](http://www.betips.net)

Des centaines de trucs et astuces, liens et secrets par et pour les utilisateurs de BeOS.

[www.BeOSonline.de](http://www.BeOSonline.de)

Un point de rendez-vous anglais et allemand avec une session téléchargement et un forum.

[www.BeOSbible.com](http://www.BeOSbible.com)

Des parties de la bible de BeOS. Mot de passe requis.

[www.be-faq.de](http://www.be-faq.de)

Foire aux questions allemandes.

### Media et point de rendez-vous

[www.technoids.tk](http://www.technoids.tk)

Un magazine gratuit dédié à BeOS, Zeta et autres. NOUVEAU !!!! ;-)

[www.BeOSradio.com](http://www.BeOSradio.com)

Une radio en ligne diffusant de la music à partir de BeOS, passant de la musique produite sous BeOS par des fans, les dernières news sur BeOS, des trucs et astuces et une interview «BeOS People» par semaine. En anglais.

[www.begeistert.org](http://www.begeistert.org)

Tout sur la reunion d'utilisateurs de BeOS de Duesseldorf/allemande.

[www.bebox.ru](http://www.bebox.ru)

Tout sur la mythique BeBox.

### Projets BeOS

[www.openBeOS.info](http://www.openBeOS.info)

OpenBeOS est un projet de re-cr ation de BeOS.

[www.yellowtab.com](http://www.yellowtab.com)

Site officiel de l' diteur de Zeta, la future version officielle de BeOS. Forums, boutique, ...

[www.blueeyedos.com](http://www.blueeyedos.com)

Un nouveau projet de cr ation d'un systeme qui m lange les attraits de BeOS et de Linux (interface BeOS et noyau Linux).

[www.beunited.org](http://www.beunited.org)

Organisation   but non-lucratif travaillant   d finir et   promouvoir les sp cialisations libres pour le d livrement d'un standard libre de compatibilit  au systeme BeOS.

### Infos et nouveaut es

[www.beusergroup.de](http://www.beusergroup.de)

Le plus gros site portail sur BeOS pour les allemands.

[www.beforeever.com](http://www.beforeever.com)

Un site avec des news sur BeOS et une boutique en ligne et des liens pour les developpeurs.

[www.iltuosistema.it](http://www.iltuosistema.it)

LE point de rendez-vous italien. Fonds d' cran, trucs, news

[www.begroovy.com](http://www.begroovy.com)

Site de news sur les projets autour de BeOS avec un forum et une archive (depuis novembre 2000).

[www.BeOSjournal.org](http://www.BeOSjournal.org)

C'est ici que je trouve mes news sur BeOS.

### Autres sites

[www.thegreenboard.com](http://www.thegreenboard.com)

LE forum sur BeOS.

[www.benebelt.de](http://www.benebelt.de)

Site allemand sur BeOS avec un forum.

[www.lebuzz.com](http://www.lebuzz.com)

Ici je trouve tout autour des sons/medias sous BeOS.

[www.beatjapan.org/mirror/www.be.com](http://www.beatjapan.org/mirror/www.be.com)

Site miroir du site original (plut t interessant).

## Dans notre prochain numéro

- Notre avis au sujet de BitTorrent
- Un cours de Java
- Quel logiciel pour mes mails ?
- Deuxieme partie du cours de C++

Et pleins de surprises !

## Envie de nous contacter ?

- Que devrions nous faire de mieux ?
- Quels thèmes devrions nous aborder ? Eviter ?
- Que voyez vous en « Technoids » ?

Donnez-nous votre opinion:

Traduction et articles	matthias@x-store.org
Couverture et articles	lelldorin@gmx.de
Mise en page et articles	florianthaler@tiscali.it

traduction en francais      remi@beosfrance.com  
(toute suggestion pour technoids sera traduite et envoyée)

Et aussi notre forum sur

**[www.tecknoids.tk](http://www.tecknoids.tk)**

Qui que vous soyez et quelque soit vos compétences, n'hésitez pas, vous pouvez nous aider. Envoyez-nous vos trucs et astuces, comment régler un probleme, comment travailler plus facilement avec notre cher BeOS. Envoyez nous la liste de vos applications, outils et logiciels préférés !

Nous comptons beaucoup sur votre soutiens et sur vos encouragements !

En espérant que vous apprecierez ce magazine !

avec les remerciements des adorateurs de BeOS,  
votre équipe Technoids et compagnie !