



Создана новая технология для захвата мимики пользователя стр. 4

16+



8-БИТ

www.V-BIT.ru

официальный сайт журнала

№20, 1 декабря, 2012 г.

Компьютерный журнал – проводник по новым технологиям!

Здравствуйтесь, дорогие читатели! Нам удалось договориться с разработчиками игры World of Tanks о публикации материалов этой замечательной игры в нашем журнале! В первом выпуске мы кратко расскажем вам об игре, хотя многие о ней уже слышали и хорошо представляют о чем пойдет речь ;)

подробности
стр. 16


WORLD OF TANKS

WWW.WORLDOFTANKS.RU

Настраиваем функциональность

**«отложенного
чтения»**

в мобильном Firefox

Стр. 22



Стр. 14

13 утилит

для безопасной
разработки:
инструменты
от Microsoft для
написания
надежного кода



Стр. 18

КОЛОНКИ
для неординарных
людей



Стр. 12

**Как обезопасить
себя от взлома
в соц.сетях**

(Вконтакте, Мой мир,
Одноклассники).

Стр. 4

В России

планируют создать
единый реестр
фильмов



Стр. 6



Как приняли **Windows 8**
корпоративные клиенты?

Стр. 7

**Lenovo скоро
обгонит Samsung**



Стр. 10



Привет всем!

Наш постоянный сотрудник журнала Максим Володченко договорился с разработчиками игры «World of Tanks» о предоставлении материалов в наш журнал. Теперь журналу требуется авторы материалов. Кто хочет писать и рассказывать о танках просим писать в редакцию. У нас есть аккаунт от разработчиков со всеми танками, даже премиумными! Пишите, будем очень рады!

В vk.com/yuvit

ЦВЕТОВАЯ НАВИГАЦИЯ ПО РУБРИКАМ

	Общее		Обзор программ
	Новости IT		Игромания
	Мобильные новости		Программирование
	Hi-tech news		Обзор сайтов
	Комп. для начин-х		Интервью с читателями
	Авто новости		Отдохни

СОДЕРЖАНИЕ



СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ

02. От издателей

ВСТУПЛЕНИЕ

02. В этом выпуске

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

04. Как обезопасить себя от взлома в соц.сетях (Вконтакте, Мой мир, Одноклассники).

НОВОСТИ IT

- 06. В России планируют создать единый реестр фильмов
- 06. Видеоигры могут пригодиться будущим хирургам
- 07. Как приняли Windows 8 корпоративные клиенты?
- 07. Достоинства и недостатки сервисов облачного хранения данных
- 08. Создана новая технология для захвата мимики пользователя
- 08. Интерактивный проектор с технологией распознавания касаний
- 09. Навстречу «Рекордам».
- 09. Найден ген, увеличивающий интеллект

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

- 10. Фотографии Full HD смартфона HTC DLX
- 10. Lenovo скоро обгонит Samsung
- 10. Российский анонс ASUS PadFone 2
- 11. Nokia Lumia 920 догоняет Galaxy Note II

HI-TECH NEWS

- 12. Скоро будет можно управлять планшетами и смартфонами, не дотрагиваясь до них
- 12. AOC i2367fh - монитор без рамки
- 12. Колонки для неординарных людей
- 13. Microsoft создает очки-компьютер

ИГРОМАНИЯ

- 14. HITMAN. Absolution
- 14. World of Tanks

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- 18. 13 утилит для безопасной разработки: инструменты от Microsoft для написания надежного кода

ОБЗОР ПРОГРАММ

- 21. Настраиваем функциональность «отложенного чтения» в мобильном Firefox

ОТДОХНИ

- 22. Лабиринт
- 23. Анекдоты

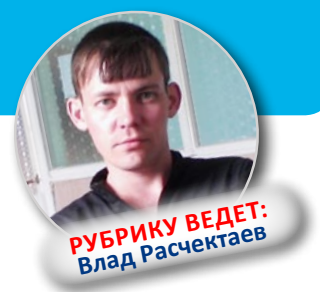


Вы можете разместить журнал у себя на блоге или сайте (читайте правила оформления на www.v-bit.ru/blog), а так же попробовать себя в качестве автора очередного выпуска.

**Статьи можно присылать по адресу: zhurnal-8bit@mail.ru
Если Вы еще не подписаны на нашу рассылку, но хотели бы получать новые выпуски в момент выхода, оформите бесплатную подписку на www.v-bit.ru**

Желаем Вам приятного чтения!

Как обезопасить себя от взлома в соц.сетях (Вконтакте, Мой мир, Одноклассники).



РУБРИКУ ВЕДЕТ:
Влад Расчектаев

Здравствуйте уважаемые читатели журнала, и нашей познавательной рубрики. У каждого из нас имеется электронный почтовый ящик, а те, у кого его нет, пора о нем задуматься.

Почтовые сервисы помимо самой почты предлагает ряд других услуг, например почта@mail.ru предлагает бесплатные сервисы и социальную сеть «Мой мир», сегодня речь пойдет о том, как обезопасить себя от взлома. Почему я привел в пример всего три социальных сети, потому что другими социальными сетями я пока не пользуюсь.

Вначале я пользовался аськой и почту держал на Яндексе. Но время шло, набирал популярность Mail.RU-агент, я решил попробовать этот аналог аськи, для этого мне пришлось завести еще один почтовый ящик, но со временем я привык что у меня два почтовых ящика. Мне всегда важно оперативно работать и общаться с несколькими людьми, поэтому Mail.RU-агент как и аська меня устраивают. Я и по сей день пользуюсь этими двумя мессенджерами.

Но были времена когда меня взламывали в агенте, а пароль

от агента это пароль и от социальной сети мой мир, и от почтового ящика. Так что если ваш знакомый сообщает вам по телефону или говорит в оочию что от вас ему приходили сообщения а вы их не слали, то самое время сменить пароль.

В дальнейшем я зарегистрировался в социальной сети «одноклассники» признаюсь, меня там ни разу не взламывали. А вот в социальной сети «вконтакте» меня взламывали и мне приходилось забрасывать этот сервис и длительное время им не пользоваться.

Чтобы обезопасить себя от взлома на Mail.Ru нужно сделать нехитрые манипуляции. Для этого зайдите в свой почтовый ящик **см.рис. 1**.

Нажимаем на кнопку «... еще» и из выпадающего списка кликаем левой кнопкой мыши на «настройки». Затем слева кликаем левой кнопкой мыши на «Пароль и безопасность», тут то и

проводим несложные действия, а именно:

1. Отредактировать список телефонов, если телефонов у вас нет, то обязательно его укажите;

2. Если вы не помните секретного вопроса, то можете его тут же изменить;

3. В настройках безопасности отметить все галочки.

Поясню, что каждая галочка означает. «Включить HTTPS» - это зашифрованный канал передачи данных. «Запретить параллельные сессии» - это значит что с двух устройств, будь то компьютер ноутбук или сотовый телефон, в ваш почтовый ящик, мой мир или агент уже никто не зайдет в это же время что и вы. «Показывать информацию о последнем входе в систему» - этот пункт будет показывать вам информацию на вашей страничке в моем мире когда последний раз вы заходили в «мой мир», тем самым вы будете знать не

заходил ли под вашим логином и паролем вместо вас кто-то еще. «Сессия только с одного IP-адреса» - этот пункт позволяет контролировать чтобы вход производился только на одном устройстве, если вам пришло оповещение что ваша учетная запись используется на другом компьютере или устройстве, то скорее заходите в настройки безопасности и меняйте пароль, нажав на «Изменить пароль».

Не забываем нажимать на кнопку «Сохранить» чтобы настройки безопасности вступили в силу.

Отдельно хочется сказать по программе мессенджеру Mail.RU-агент, программа довольно удобная, универсальная (можно переписываться и Вконтакте, одноклассники, аська и др.), бесплатная, можно установить на сотовый, смартфон или другое устройство. К тому же с главным редактором Виталием Юрченко мы так и переписались

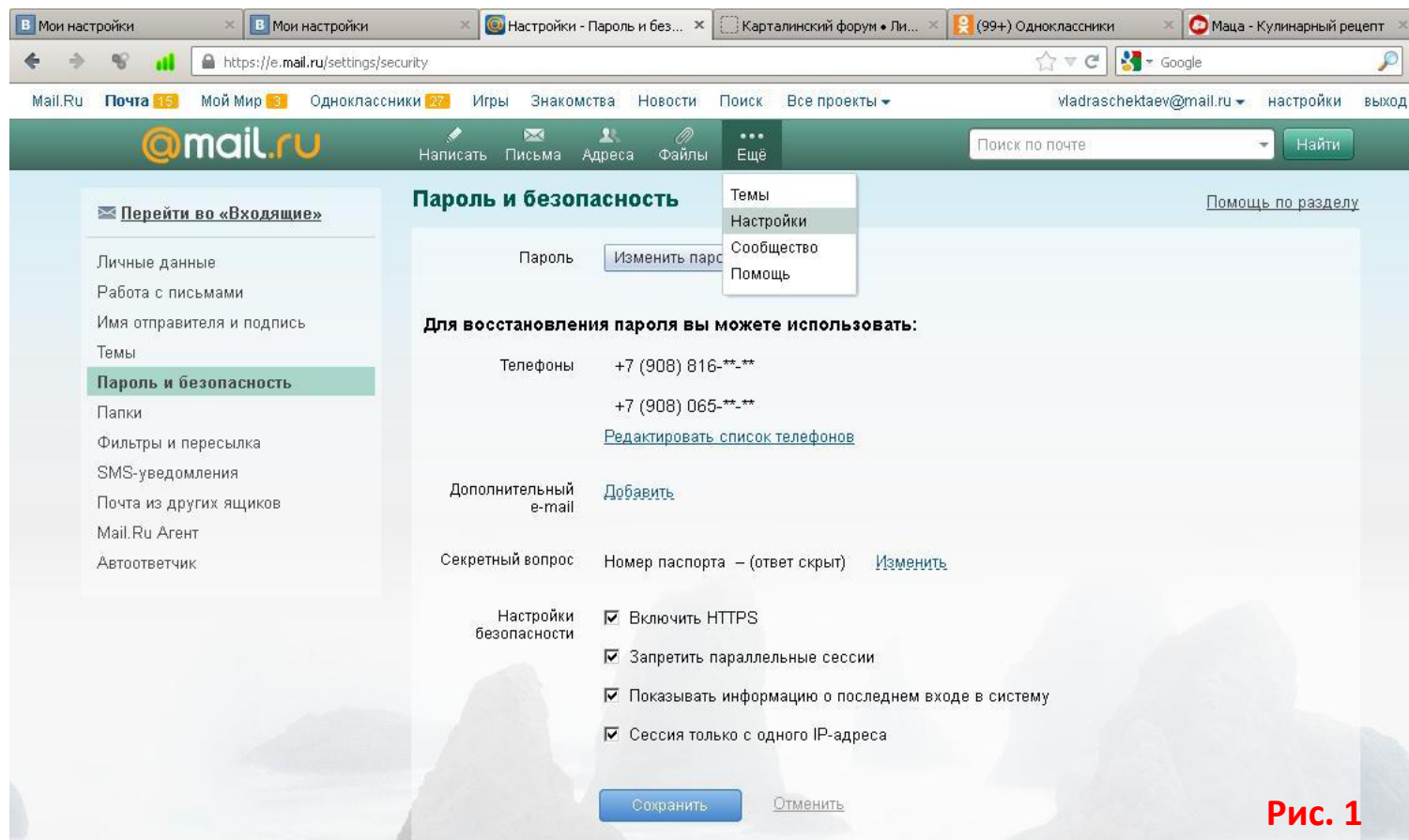


Рис. 1

впервые. Я являюсь активным пользователем этой удобной и замечательной программы.

Чтобы обезопасить себя от взлома в социальной сети «Одноклассники» нужно также проделать несложные настройки см.рис. 2. Заходим на свою страничку в Одноклассниках, кликаем левой кнопкой мыши на «еще» и выбираем «изменить настройки» здесь необходимо сверить ваш номер телефона, если его нет, то заполнить.

Также можете сменить логин и/или пароль к одноклассникам.

Чтобы обезопасить себя от взлома в социальной сети «Вконтакте» нужно также проделать несложные настройки см.рис3. Все то вы можете здесь, это также сверить номер телефона, если его нет, то заполнить. И изменить E-mail для оповещений, это ваш электронный ящик на который приходят оповещения.

Запомните уважаемые читатели, администрация любой

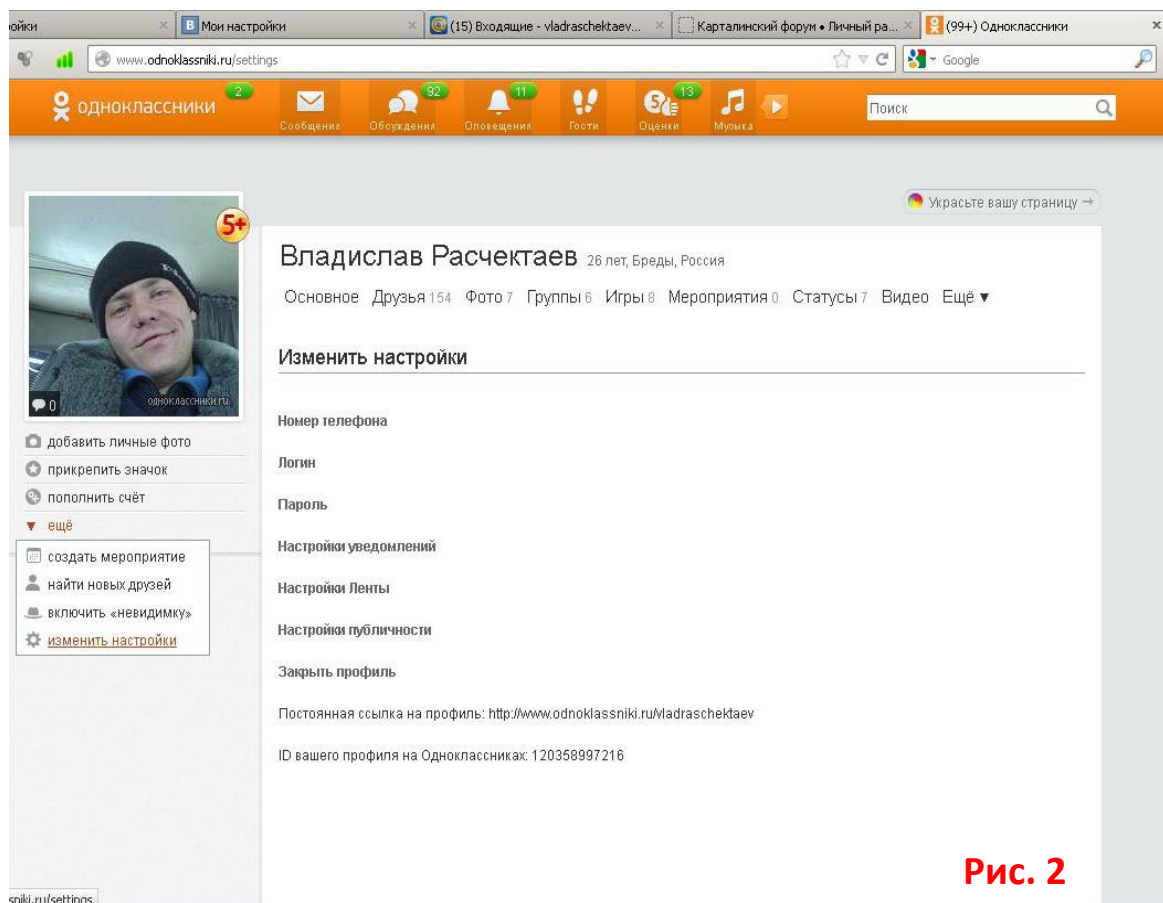


Рис. 2

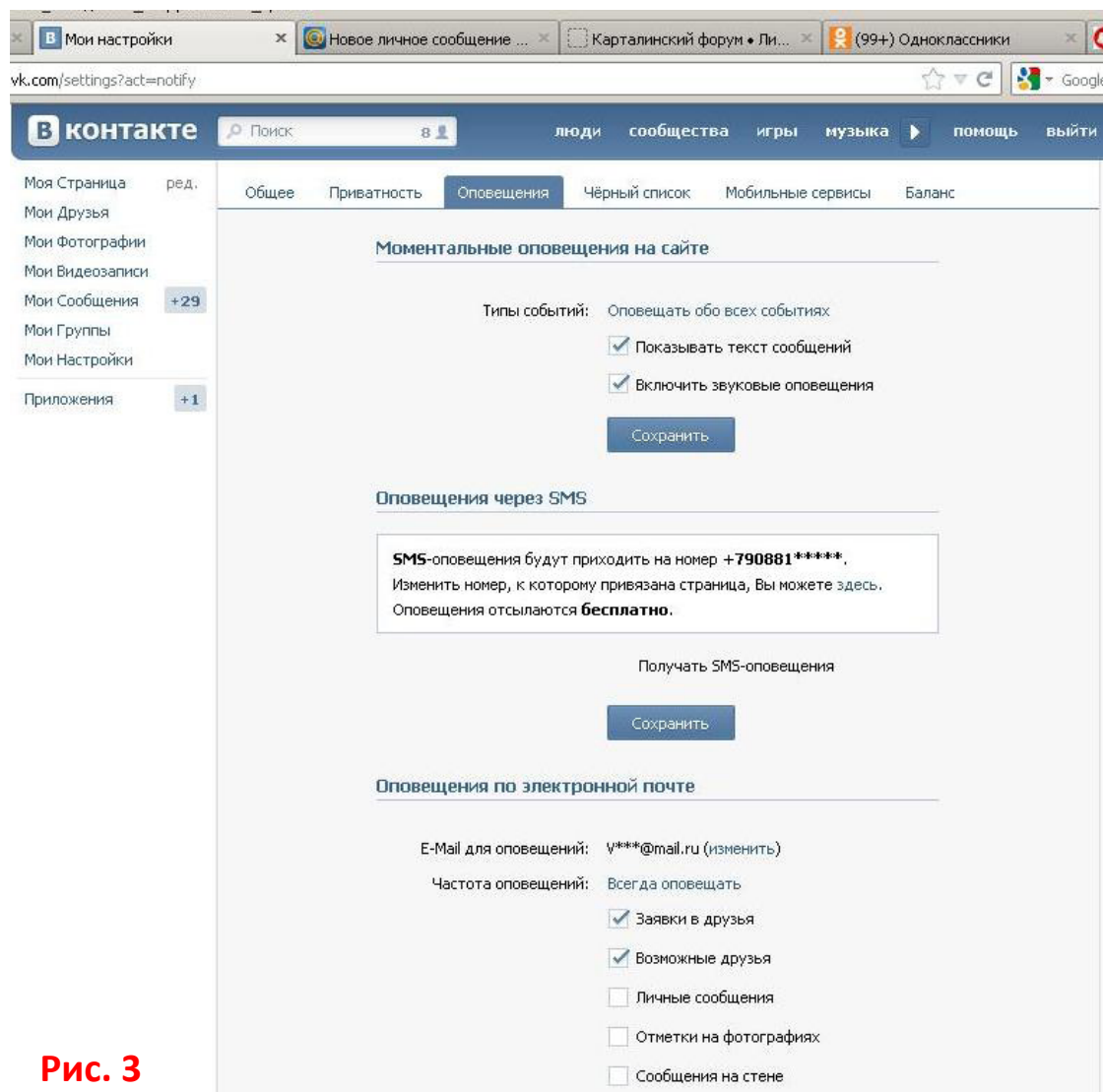


Рис. 3

социальной сети будь то «мой мир», «Вконтакте», либо какая-либо другая, настоятельно рекомендуют менять пароль не реже раза в год. Не бойтесь ввести свой номер сотового в настройках, за это с вас никаких денег не снимут. И вводите свои личные данные (логин, пароль, номер телефона) на официальных сайтах социальных сетей обращая внимание на адресную строку, а то сейчас много клонов и двойников развелось, которые маскируются под известные социальные сети. Список официальных сетей приведен ниже.

Мой мир – www.mail.ru <http://my.mail.ru>

Одноклассники – www.odnoklassniki.ru

Вконтакте – www.vk.com

Для выхода с мобильных устройств используйте следующие версии сайтов:

Мой мир и почта @mail.ru - m.mail.ru

Одноклассники – m.ok.ru

Вконтакте – m.vk.com

Прошу извинения, что обошел стороной и не уделил внимания другим быстрорастущим и развивающимся социальным сетям таким как Twitter, Facebook, я в них попросту не зарегистрирован.

В России планируют создать единый реестр фильмов

Таким образом, власти намерены предотвратить распространение в сети Интернет пиратских копий фильмов. По данным «Ведомостей», премьер-министр России Дмитрий Медведев направил в Минкультуры, Минкомсвязи и Минэкономразвития требования о подготовке предложений по борьбе с пиратством в сети Интернет и, в частности, с распространением нелегальных копий фильмов. Как заявили изданию представители федеральных ведомств, официальное обращение от председателя Кабинета министров они действительно получили. Более того, Министерство культуры РФ уже направило свои предложения на рассмотрение правительства.

Отметим, что Медведев намерен узаконить создание реестра цифровых копий фильмов, в который создатели и прокатчики будут вносить каждую кинокартину, а также будут предоставлять документы, подтверждающие их права на распространение видеофайла.

Напомним, что в прошлом году Минкультуры и Минкомсвязи предлагали создать такой реестр, однако для реализации проекта необходимо было внести ряд поправок в действующее законодательство, которые внесены не

были. Тогда даже предлагалось передать управление реестром федеральному госбюджетному учреждению Госфильмофонд.

Согласно инициативе чиновников, после внесения фильма в единый реестр провайдеры, интернет-порталы и администрация соцсетей должны будут проверять легальность киноленты, обращаясь к реестру, и только после этого разрешать добавление пользователями того или иного контента.

Отметим, что на сегодняшний

день у провайдеров таких обязанностей нет, однако, согласно заявлениям крупнейших интернет-компаний, они самостоятельно удаляют контрафактный контент по заявлению правообладателей.

Кроме того, многие правообладатели уверены, что провайдеры вообще не должны предоставлять пользователям возможность загрузки нелегальной продукции.



Видеоигры могут пригодиться будущим хирургам

К примеру, недавнее исследование, проведенное сотрудниками University of Texas Medical Branch (UTMB), подтвердило, что виртуозное владение джойстиком игровой приставки может играть важную роль в подготовке будущих хирургов.

«Мы находимся на пороге новой эпохи, — объясняет руководитель исследовательской группы профессор Сами Килик (Sami Kilic). — Хирургические операции, проводимые с использованием роботов, являются относительно новым явлением, и большинство медиков просто не имеют необходимых навыков. Сами Килик признается, что на эксперимент его вдохновил соб-

ственный сын. На одной из конференций ученый с удивлением обнаружил, что подросток свободно управляет с хирургическим роботом-тренажером.

Для проведения исследований было сформировано две группы добровольцев. В состав одной группы вошли будущие врачи, проходящие обучение в UTMB, а их соперниками стали обыкновенные школьники и студенты колледжей. Испытания проводились на специальном тренажере, предназначенном для подготовки хирургов. Все движения испытуемых отображались на большом экране в режиме реального времени. Участникам было предложено продемонстрировать два десятка различных навыков. В том числе организаторы эксперимента оценивали быстроту и точность движений при выполне-

нии специфических операций с использованием иглы или других хирургических инструментов.

Оказалось, что учащиеся средней школы (в среднем уделяющие видеоиграм по два часа в сутки) и студенты колледжа (ежедневно проводящие в компании приставки до четырех часов) способны выполнять определенные действия не хуже будущих врачей, прошедших специальную подготовку. А в некоторых тестах «новички» продемонстрировали лучшие результаты.

«У молодых участников, не проходивших специальную подготовку, обнаружились развитые навыки зрительного восприятия пространства и прекрасная зрительно-моторная координация, — рассказал Сами Килик. — Мы полагаем, что данные,



собранные в результате исследования, могут использоваться для разработки новых методик подготовки специалистов».

Ученые также отметили, что лишние часы, потраченные студентами на совершенствование игровых навыков, не обеспечивают им серьезного преимущества перед школьниками. Таким образом, оптимальная продолжительность «занятий» с использованием игровой приставки, составляет два часа в сутки.

По материалам сайтов Popular Science и ArsTechnica.

www.soft.mail.ru



Как приняли **Windows 8** корпоративные клиенты?

Руководители корпоративных IT-подразделений, отвечающие за принятие важных решений, не проявляют излишнего энтузиазма в отношении новой операционной системы Windows 8. Предыдущая версия платформы Windows 7, выпущенная в 2009 году, получила у этой же аудитории более радужный прием. Дэвид Джонсон (David Johnson) из компании Forrester Research опубликовал в собственном сетевом журнале несколько интересных цифр, основанных на результатах опроса 1200 сотрудников организаций из стран Северной Америки и Европы.



По словам эксперта, 24% респондентов пока не готовы обсуждать конкретные сроки перехода на Windows 8, хотя и планируют миграцию в будущем. Напомним, что три года назад, незадолго до выхода на рынок Windows 7, проводился аналогичный опрос и подобный уклончивый, но утвердительный ответ дали вдвое больше участников (49%).

Остальные ответы лишь дополняют общую картину. Так 4% опрошенных IT-профессионалов заявили, что собираются провести миграцию в течение следующих 12 месяцев. Еще 5% респондентов готовятся к внедрению «восьмерки», но уточняют, что данный процесс стартует не ранее

2014 года. Напомним, что в 2009 году количество аналогичных ответов составило 7% и 10% соответственно.

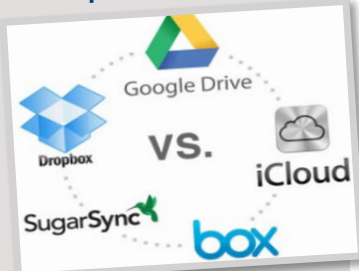
Подобный результат вряд ли можно назвать полной неожиданностью. На протяжении нескольких месяцев аналитики предсказывали подобную реакцию корпоративных клиентов на Windows 8. «Большинство компаний до сих пор находятся в стадии перехода на Windows 7 или лишь недавно завершили этот процесс, — пишет Дэвид Джонсон в своем блоге. — У этих учреждений вряд ли найдется время и средства на подготовку и осуществление еще одной столь же масштабной миграции».

Аналитик озвучил и другие

причины, по которым компании не спешат отказываться от проверенных временем платформ. По мнению эксперта многих потенциальных клиентов не устраивает слишком ограниченный (на данный момент) выбор приложений в магазине Windows Store. Некоторым специалистам необходимо дополнительное время на углубленное изучение различий между версиями Windows 8 и Windows RT. А кого-то отпугивает инновационный пользовательский интерфейс, представленный в новой операционной системе и предполагающий дополнительные затраты на подготовку сотрудников и увеличение нагрузки на службу технической поддержки.

Достоинства и недостатки сервисов облачного хранения данных

Технологический портал FixYa опубликовал новый отчет, в котором приведены плюсы и минусы различных сервисов облачного хранения данных.



Выбор пользователей в пользу Google Drive, Box, SugarSync, Dropbox, Apple iCloud и других сервисов определяется различными опциями. Специалисты сайта FixYa проанализировали облачные пристрастия 25 млн пользователей, и попытались выяснить, какой сервис больше всего отвечает требованиям клиентов.

По данным FixYa, пользователи сервисов DropBox и Box испытывают проблемы с безопасностью и жалуются на долгое время отклика. В июле DropBox был взломан, и тысячи пользователей получили на свои электронные ящики спам-письма, содержащие рекламу онлайн-казино и игровых сайтов. Тем не менее, пользователи заявляют, что им нравится доступность и надежность данных сервисов.

Как бы странно это не выглядело, но самые высокие оценки, по данным портала FixYa, получил наименее известный сервис SugarSync. Помимо нескольких жалоб на недостаток места для хранения, наибольшее недовольство пользователей вызывает отсутствие поддержки бухгалтерской программы Quickbook.

Директор FixYa Янив Бенсадон заявил: «Облачное хранение файлов становится сегодня самым распространенным способом совместного использования файлов, как с персональных устройств, так и с рабочего места. Это упрощает обмен документами и совместную работу различных коллективов и является великим благом для роста производительности. Тем не менее, у всех пользователей разные потребности, а у каждого сервиса достоинства и недостатки».

www.soft.mail.ru

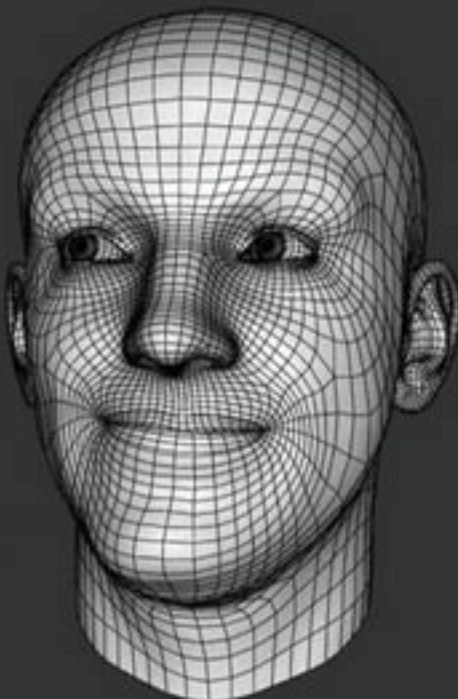


**РЕМОНТ, НАСТРОЙКА
КОМПЬЮТЕРОВ И НОУТБУКОВ**

- Установка ОС Windows 7, XP
с сохранением полезных данных
- Установка дополнительного ПО
- Удаление вирусов, баннеров

**ВОЗМОЖЕН
ВЫЕЗД
НАДОМ**

69-27-06, 90-78-11, 8-987-877-99-14



Создана новая технология для захвата мимики пользователя

Компания Faceshift из Швейцарии продемонстрировала в работе свою передовую технологию для захвата и использования мимики пользователя в реальном времени. Чтобы считать выражение лица и движения мимических мышц, в технологии Faceshift используется популярный пространственный датчик Kinect компании Microsoft, изначально предназначенный для игровых приставок Xbox 360.

Главное назначение технологии Faceshift состоит в том, чтобы воспроизвести мимику пользователя в виртуальном мире на лице его или ее персонажа. При этом передача физиогномических особенностей происходит в реальном масштабе времени, без осязаемой задержки. Примечательно, что в оригинальной конфигурации сенсор Kinect может воспринимать лишь позу человека перед камерой, а швейцарским разработчикам удалось

серьезно улучшить алгоритмы захвата изображения. Вполне вероятно, что такая технология захвата мимики приведет к появлению настоящих прорывов в игровой индустрии и производстве спецэффектов. Последним таким прорывом была известная игра L.A. Noir, где персонажи отличаются небывало детализированной анимацией лиц.

Технология Faceshift, как утверждают разработчики, как раз и направлена на игровую ин-

дустрию. Уже выпущен специальный инструментальный разработчик SDK, с помощью которого сторонние аниматоры и другие разработчики игр могут реализовать невиданные доселе возможности в изображении героев игр, управляемых пользователем и компьютером. Кроме того, технологию Faceshift можно использовать и в других, самых неожиданных областях. С другой стороны, только что выпущенная технология уже

сталкивается с конкуренцией, причем, со стороны именитых представителей индустрии. Например, компания Sony уже предлагает похожие возможности по захвату и воспроизведению мимики в новой игре EverQuest 2 (а скоро и в других продуктах) с помощью фирменной технологии под названием SOEmote. Подробнее о технологии Faceshift можно узнать на сайте разработчиков по адресу www.faceshift.com.

Интерактивный проектор

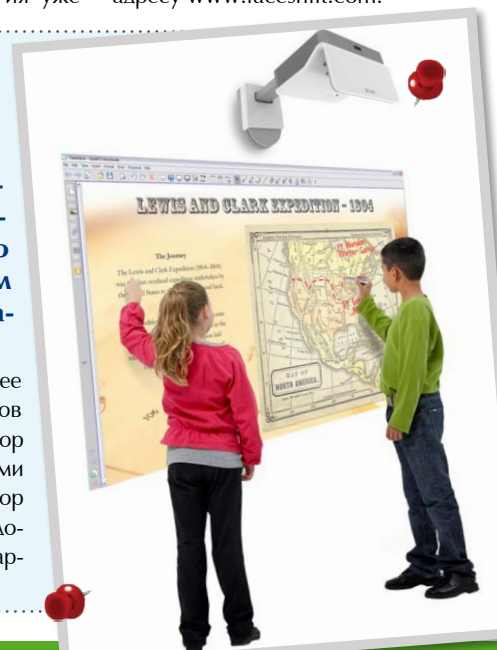
с технологией распознавания касаний

Компания SMART Technologies объявила о предстоящем выпуске первого в мире проектора с технологией распознавания касаний. Проектор SMART LightRaise 60wi позволяет двум пользователям одновременно работать как маркерами, так и пальцами, что делает его единственным интерактивным проектором, обеспечивающим настоящую совместную работу нескольких учащихся.

Проектор дает возможность превратить практически любую поверхность в интерактивное обучающее пространство. Таким образом, преподаватели могут не только просто вести урок, но и организовывать совместную

работу учеников. В комплект поставки проектора LightRaise 60wi входит программное обеспечение SMART Notebook, а также доступ к веб-сайту SMART Exchange, где учителя могут пообщаться с коллегами, обменяться учебными материа-

лами и загрузить любой из более чем 60 тыс. цифровых объектов и готовых уроков. Проектор полностью совместим с другими продуктами SMART. Проектор SMART LightRaise 60wi будет доступен к заказу в первом квартале 2013 г.



Навстречу «Рекордам».

В последнее время, Интернет и телевидение идут навстречу друг другу семимильными шагами. Посмотрим, каких же успехов они добились на этом пути.



Современный телевизор — это не просто средство для просмотра телепередач. Он уже в состоянии самостоятельно выходить в Интернет, поддерживать множество сетевых сервисов — в общем, стал мощным мультимедийным центром. Однако, это касается лишь телевизионных приёмников только самого последнего поколения. А что делать, если ваш телевизор двух-трёх-летнего возраста и этих функций на нём нет? Можно предложить несколько способов.

Сетевой медиа-плеер. Наиболее удачная попытка связать единым компьютер, телевизор и акустическую систему. Устройство в состоянии передавать на экран изображения и видео, проигрывать звуковые файлы. Есть возможность подключения внешних носителей информации и просмотра веб-страниц прямо на телевизоре. Наряду с небольшими габаритами и невысокой стоимостью, многие модели подобных приборов имеют такой минус, как проблемы при воспроизведении образов Blu-Ray дисков.

К телевизору можно подключить смартфон или планшет. Та-

кое подключение делает из него почти настоящий компьютер, на многих гаджетах для подобных случаев существует даже специальное программное обеспечение. Для большинства подсоединений понадобится покупка отдельных кабелей. Зато, после подключения сразу всё заработает.

Самым простым способом является использование Blu-Ray-плееров и игровых консолей. При помощи интегрированных приложений можно смотреть онлайн-трансляции и прогуливаться по сети. Однако, функционал подобных устройств ограничен и часть контента предоставляется на платной основе.

Первое, на что следует обратить внимание — есть ли на вашем устройстве разъём RCA или HDMI. Если же такого разъёма нет, то подключение можно произвести через порт DVI с использованием специального переходника. Но, в любом случае, разъём должен быть оборудован защитой от копирования (HDCP). При использовании отдельной акустической системы на медиаплеере также должна быть возможность

её подключения.

Сам медиаплеер должен быть оборудован WLAN или Ethernet разъёмом для подключения к сети. С этим проблем возникнуть не должно, большинство выпускаемых устройств оборудовано соответствующим образом «по умолчанию».

Для удобного управления процессом следует выбирать медиаплеер с удобным пультом, к примеру, Y-пульт. Если же вы планируете через телевизор выходить в социальные сети или общаться через Skype или Twitter, стоит озаботиться приобретением пульта с qwerty-клавиатурой.

При подключении к телевизору через плеер внешних носителей информации следует убедиться, что они отформатированы в файловой системе FAT32.

Для воспроизведения потокового видео (например, с YouTube) в некоторых случаях придётся установить отдельный плагин — его и другие приложения на разные случаи жизни можно скачать в Магазине приложений, у каждого производителя он свой.

Дмитрий Молодов

Найден ген, увеличивающий интеллект

Генетики нашли гены, влияющие на интеллектуальные способности человека. Два гена с почти одинаковыми названиями (отличие заключается лишь в одной букве) оказывают противоположные эффекты: один повышает уровень IQ, а другой — понижает.



Уровень IQ является основным предметом споров генетиков и часто фигурирует в шутках, порой очень обидных. Этому способствовал доклад докторов Массачусетского университета Пола Ирвинга и Ричарда Линна, опубликованный в 2005 году. Согласно этому докладу средний уровень IQ мужчин на 5 пунктов выше, чем у женщин. Такое заключение они сделали, исследовав данные 24 тысяч студентов.

Тест на iq, который обычно проходят студенты, показал, что у мужчин уровень IQ 125, свойственный отличникам встречается вдвое чаще, чем у женщин, а обладателей IQ 155 среди представителей сильного пола в 5 раз больше. Тем самым учёные научно доказали, что уровень интеллекта сильно зависит от пола. Так это, или нет, можно узнать, проверив себя тестированием, в сети имеются популярные тесты онлайн, которые используют психологи в своей практике. Однако британские учёные согласились с результатами исследования, тем самым подтвердив, что интеллектуалов среди женщин намного меньше, чем среди мужчин.

На счету профессора Линна целая серия таких скандальных публикаций, так в 2003 году была опубликована его статья, в которой он научно доказал на примере представителей из 60 разных стран, что уровень экономического развития страны тесно связан со средним показателем IQ населения.



Фотографии Full HD смартфона HTC DLX

После анонса двух «локальных» операторских версий своего Full HD смартфона (американской Droid DNA и японской J butterfly) HTC готовится к международному релизу. Ресурс GSMarena опубликовал сразу несколько новых пресс-фотографий девайса и сообщил новые подробности о нем.



Как видно из снимков, смартфон будет представлен сразу в трех цветах — белом, черном и коричневом.

По сообщению источника, который предоставил данные пресс-фотографии, устройство будет называться HTC DLX (ранее предполагалось, что это предварительное имя). По его данным, больше подробностей мы узнаем 6 декабря — в этот день, по видимому, состоится официальная презентация смартфона.

Судя по тому, что HTC Droid DNA и HTC J butterfly имеют практически одинаковые спецификации, можно предположить, что HTC DLX не будет исключением из правил. Если так, то нас ожидает 5-дюймовый Super LCD 3 экран с разрешением 1920 x 1080 пикселей (плотность 440 ppi), четырехъядерный чип Qualcomm Snapdragon S4 Pro APQ8064 с тактовой частотой 1,5 ГГц, графика Adreno 320, 2 ГБ оперативной памяти, две камеры — 8-мегапиксельная основная и фронтальная 2,1 Мп (f/2.0), обе с возможностью съемки Full HD-видео, а также аккумулятор на 2020 мАч (возможно, будет возможность беспроводной зарядки). Объем встроенной памяти, скорее всего, будет 16 ГБ.

Как и HTC J butterfly с HTC Droid DNA, HTC DLX будет работать в сетях 3-го и 4-го поколения под управлением Android 4.1 Jelly Bean

Lenovo скоро обгонит Samsung

Ленovo продолжает прогрессировать на всех фронтах. Не так давно китайская компания стала лидером на мировом рынке ПК, впервые в истории опередив HP (кстати, и в России Lenovo тоже вышла на первое место). Как производитель смартфонов, компания до недавнего времени была известна лишь на внутреннем рынке. Теперь Lenovo начала покорять и другие страны (в том числе Россию), и, судя по успехам на внутреннем рынке, у нее есть шанс завоевать сердца покупателей и за пределами Китая.



Аналитическая компания Gartner опубликовала результаты исследования рынка смартфонов в Китае и озвучила свои прогнозы на следующий год.

Lenovo стала самой быстрорастущей на рынке смартфонов компанией. Если год назад у нее было лишь 1,7% рынка, то по результатам третьего квартала 2012 года — уже 14,8%, и это второе место. На первом месте в Китае (как и в мире в целом) находится Samsung. У корейской компании на данный момент 16,7% рынка. Samsung делает все воз-

можное, чтобы зацепиться за самый перспективный регион в мире — недавно были выпущены специальные китайские версии топовых смартфонов Galaxy S III и Galaxy Note II с поддержкой одновременной работы двух SIM-карт, которые не продаются за пределами Поднебесной.

Почетное третье место в Китае на данный момент занимает Apple — у нее 6,9%. По мнению аналитиков, Lenovo — единственная компания в Китае, которая может на равных соперничать с глобальными брендами, когда дело касается смартфонов. Это происходит благодаря "узнаваемости брен-

да в стране, развитой розничной сети, широкому портфолио и умеренным ценам". Lenovo очень сильна на рынке смартфонов среднего и ниже среднего классов, где глобальные бренды не так сильны, и это дает ей большое преимущество, утверждает в отчете Gartner.

В заключении аналитики выражают уверенность в том, что в 2013 году Lenovo опередит Samsung и станет первой на рынке смартфонов в Китае.

Напомним, что Lenovo, как и большинство топ-производителей смартфонов, собирается представить свой hi-end девайс с 5-дюймовым Full HD дисплеем. При этом смартфон Lenovo будет обладать двухсимочной функциональностью.

Российский анонс ASUS PadFone 2

Во вторник в Москве состоялось мероприятие ASUS, посвященное запуску на российском рынке второго поколения смартфона PadFone, способного с помощью док-станций использоваться в качестве 10,1" планшета и смартбука при мгновенном переключении между экранами устройств.

На презентации выступил исполнительный директор компании Джерри Шен (Jerry Shen), который рассказал об особенностях аппарата и объявил доступность обновления до версии Android 4.1 Jelly Bean для всех устройств ASUS, работающих сейчас на Android 4.0. Новая версия ОС предоставляет большую плавность интерфейса и ряд новых возможностей.

Полный комплект PadFone 2 будет доступен с 27 ноября в розничных сетях «М.Видео», «Эльдорадо», «Связной», DNS, а также во всех фирменных магазинах ASUS в Москве. Рекомендованная цена за версию с 64 Гбайт памяти составляет 35 тысяч рублей.

PadFone 2 оснащён 4,7" экраном с разрешением 1280x720, 4-ядерным процессором

Qualcomm Snapdragon S4 и поддержкой LTE. Общий вес смартфона и планшетной док-станции теперь составляет всего 649 г. Также был улучшен механизм состыковки двух компонентов. Встроенный аккумулятор PadFone 2 зарядом 2140 мАч способен обеспечить до 16 часов разговора в сетях 3G, а PadFone 2 Station увеличивает этот параметр до 36 часов.

Nokia Lumia 920 догоняет Galaxy Note II

Nokia Lumia 920, похоже, станет самым популярным смартфоном финского производителя за последние пару лет. На Amazon уже наблюдается серьезный ажиотаж — на данный момент все запасы распроданы не только в Китае и Германии, но и в США. При этом в Америке последние девайсы продавались уже не за 450 долларов (начальная цена), а за 600-700 долларов. Новая партия ожидается там лишь в начале января.

В Финляндии спрос также оказался крайне высоким. Местные ритейлеры уже сообщают о дефиците на смартфон. К примеру, оператор Elisa сообщил, что распродал все имевшиеся у него 5 000 Nokia Lumia 920 по предварительным заказам, и остальным желающим придется подождать до декабря.

Если не брать в расчет iPhone 5, то самые две горячие новинки этой осенью — это Nokia Lumia 920 и Samsung Galaxy Note II. Samsung, которая является лидером рынка смартфонов, всеми силами продвигает свой новый гигантский смартфон на мировой арене (и весьма успешно, кстати).

Сравнивать эти две модели по популярности достаточно сложно — Nokia пока не раскрывает подробностей об объемах реализации

устройства. Но ресурс BGR нашел выход — журналисты сравнили популярность двух устройств исходя из соотношения поисковых запросов в популярном поисковике на трех рынках — бразильском, индийском и французском.

К примеру, в Бразилии Note II опережал Lumia 920 достаточно долго и с большим отрывом. На второе ноября соотношение поисковых запросов составляло 100:32 в пользу Samsung. На 22 ноября — 55:43, Samsung Galaxy Note по-прежнему впереди, однако результат практически одинаков.

В Индии ситуация очень похожая. 22 октября соотношение составляло 100:19, на 22 ноября — уже 63:24.

Франция является одним из самых успешных рынков для Samsung в Европе. Если в Германии или



Англии пользователи лояльны к бренду Nokia, то тут наоборот отдают предпочтение Samsung. 24 октября соотношение здесь было 100:20, сейчас — 74:35.

Таким образом, можно с уве-

ренностью сказать, что Nokia Lumia 920, даже несмотря на непривычную для многих операционную систему, постепенно завоевывает популярность по всему миру.



ВМИГ

курьерская служба

г. Орск, ул. Вокзальное шоссе, 13

тел. 8-987-797-60-14

e-mail: vmig56@gmail.com



Скоро будет можно управлять планшетами и смартфонами, не дотрагиваясь до них

Благодаря новой технологии GestIC, разработанной известной американской компанией Microchip Technology (MT), пользователи смартфонов смогут «будить» их одним прикосновением руки, достаточно провести рукой над дисплеем. Объясняется это тем, что технология GestIC способна распознавать жесты в трехмерном пространстве.

АОС i2367fh – монитор без рамки

Компания АОС выпускает на рынок монитор i2367fh, отличающийся от остальных дисплеев практически полным отсутствием рамки вокруг экрана.



Новый монитор имеет диагональ 23 дюйма и отлично подойдет как для рабочих станций, так и для игровых компьютеров. Высокое качество изображения достигается благодаря IPS-матрице, а такой

показатель, как динамическая контрастность, составляет 50000000:1.

Фактически рамка вокруг экрана у этого монитора есть, однако толщина ее равна всего 2 мм. Дисплей имеет стильную металли-

ческую подставку, позволяющую использовать его в двух режимах – как фоторамку и в обычном для мониторов виде.

Стоимость монитора составляет 199 \$.

Колонки для неординарных людей

Зачастую даже хорошие колонки высокого качества не отличаются оригинальным дизайном. Это не является критическим недостатком, но для людей, интересующихся чем-то оригинальным и необычным, предложения магазинов могут показаться скучными. Но, и на таких покупателей есть предложения, например, как эти колонки Water Dancing Speakers.

Помимо основной функции – воспроизводить аудио, они обладают резервуаром с водой. Но, если бы на этом заканчивались отличия, то колонки можно было бы номинировать на премию «самый бесполезный девайс года». Дело в том, что в основании резервуаров есть четыре ярких светодиода, направленных вверх. Они окрашивают струи воды в разные цвета под ритм, выдаваемый колонками, что делает их просто отличным украшением интерьера квартиры, особенно в темное время суток при выключенном свете.

Если вы заинтересовались в покупке, то, к сожалению, придется иметь дело с доставкой из Великобритании. Местный магазин Red5 продаст вам колонки по цене около 63 доллара. Правда, весьма сомнительным кажется перспектива пересылки устройства по почте, так как, «Почта России» иногда безжалостна и беспощадна.



Microsoft создает очки-компьютер

Не так дано, публике был представлен гаджет Google Glass, представляющий собой «умные очки» на Android, который обладает практически всеми функциями смартфона. Корпорация Microsoft решила не отставать от конкурентов и свою версию устройства. Их очки накладывают на вид из окуляров информацию об окружающей действительности, обновляющуюся в режиме реального времени.



Особенно девайс пригодятся посетителям спортивных мероприятий и концертов: можно будет совместить эффект живого присутствия и элементы теле-трансляции. Сведения о людях и предметах, находящихся в поле зрения пользователя, будут отображаться на одной или сразу на обеих линзах цифровых очков. Если человек, например, смотрит футбольный матч, очки смогут отображать информацию о каж-

дом игроке и его статистику.

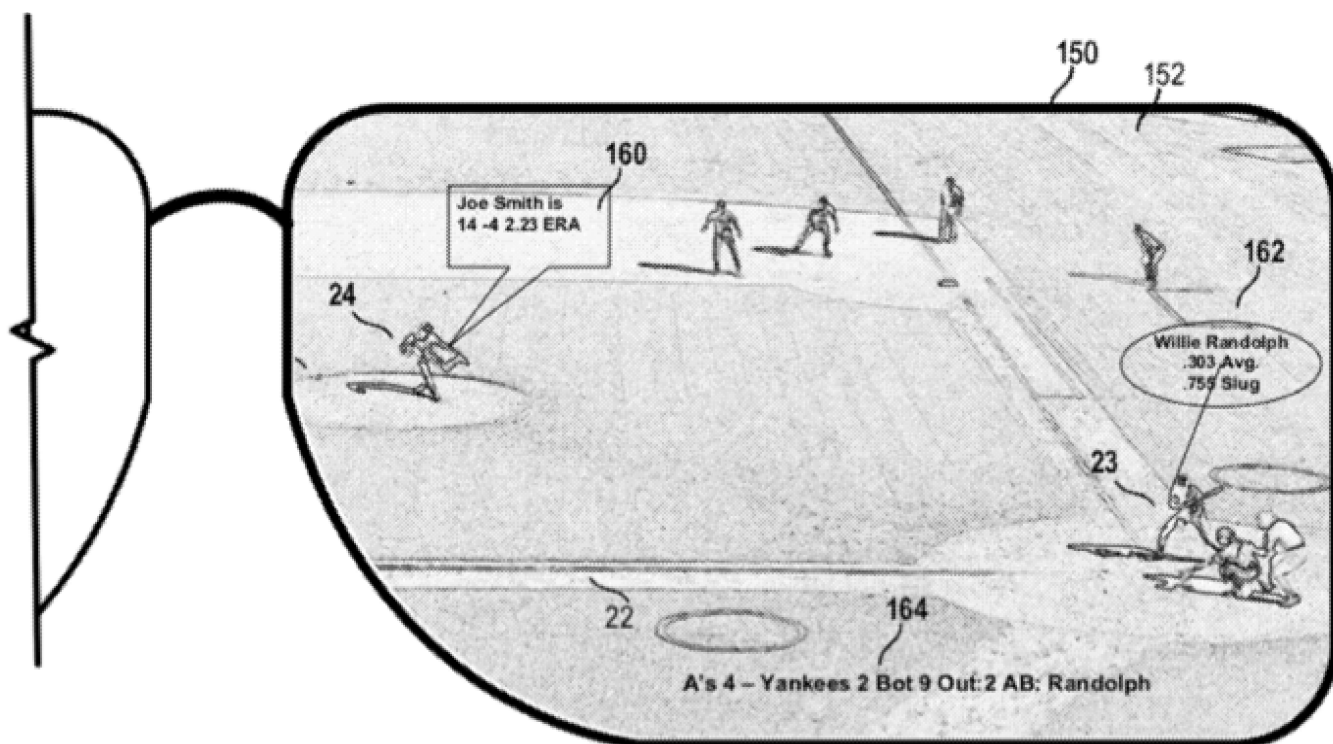
«Пользователь надевает на голову полупрозрачный дисплей, который позволяет одновременно видеть окружающую его действительность и отображать дополнительную информацию о ней», — говорится в заявке на патент, поданной компанией в патентное ведомство США.

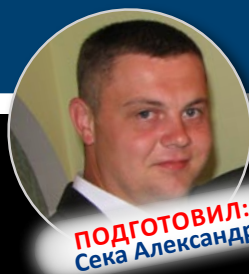
В очки так же будут встроены микрофон и фронтальная камера для фото и видеосъемки проис-

ходящего. Устройство предусматривает и наличие динамиков, инертных сенсоров и датчиков температуры. Данные о месте действия будут определяться на основе GPS-данных. Главной отличительной особенностью очков Microsoft от проекта Google Glass являются именно линзы, которые способны создать дополнительную реальность

Такие проекты, как Google Glass и устройство от Microsoft,

в конечном итоге могут заменить смартфон в качестве основного способа связи пользователей друг с другом и подключения к интернету. Эксперты комментируют ситуацию так: «Компьютеры становятся все меньше и ближе к нашим лицам. Сначала они занимали целые комнаты, потом стали стоять на столах, потом переместились на колени, теперь они размещаются на наших ладонях. Следующим шагом станет лицо».





HITMAN™

ABSOLUTION

Хотелось бы начать с небольшого баттхерта. Многие говорят, что игра не очень хорошая, либо не поиграв (пираточки еще нет, то :3), либо играя мягко говоря не правильно. При первом варианте, многие опираются на мнение людей из второго варианта. Хоть мне и всегда было все равно, что скажут другие, а оцениваю все только попробовав лично, меня эта ситуация дико бесит.

Например: делает человек, видимо не очень далекий, Let's play и играет как дурачок, тобишь убивая абсолютно всех не думая, нужно это делать или нет, получает -п число очков, соответственно, и говорит, что игра полнейший шлак.

Что могу сказать насчет этого:

1. Человек не знаком с серией и концепцией игры.
2. Этому человеку не хватает мозгов погуглить предыдущие части серии, либо опробовать лично, хотя-бы пройти одну нормальную миссию (не туториал) из той же Blood Money.
3. Да у меня баттхерт :3
4. Да из Hitman: Absolution шутер полное говно, но об этом

позже.

На этом предисловие закончим.

1. ПРОЛОГ

Вот и подошла к концу история про лысого дядьку Hitman'a, а апогеем повествования является Hitman: Absolution, который вызывает двойное чувство. Наверное главной проблемой (не недостаток) нового Хитмана является то, что игра радикально отличается от прошлых игр серии. Изменения коснулись всего, чего только могли коснуться (за исключением волос главного героя :3). Геймплей, сюжет, игровая механика все изменили, чуть более чем совсем.

Начнем пожалуй с сюжета.

2. СЮЖЕТ

Наша бывшая связная Диана предает агенство, в котором она долгие годы работала с 47-м. Нам приказывают ее убить за то, что она сделала. Мы по указанию агенства выполняем приказ, но перед смертью Диана просит выполнить ее последнюю волю, а именно спасти близкую ей девушку от агенства. К слову говоря в памяти 47-го всплывают воспоминания об экспериментах агенства над ним, дабы сделать из него идеальную машину для убийств, работающую на них. Но как и в жизни любой механизм дает сбой и наш дружок сбегает с девочкой и спасает ее в церковном приюте. На этом и заканчивается завязка сюжета, дабы не спойлерить рассказывать далее не буду. Идем дальше.

3. ГРАФИКА

Насчет графики сказать особо нечего, да и распылять споры про «текстуркиниочемные1!!!1!» не вижу смысла. Графика не плоха, выдает местами очень даже красивые пейзажи дождливого города. Лично для меня антураж очень напоминает нуар Max Payne'a. В толпе конечно много близнецов,

но в принципе придаться можно ко всему если сильно захотеть.

4. ЗВУК

Главным плюсом звука является музыка и то, что он кажется «живым», множество разговоров, крики и гул толпы, звуки удаленной музыки все приятно звучит, так-же хочу отметить отсутствие одинаковых диалогов между ключевыми персонажами, еще вспоминаются телефонные разговоры в толпе, создающий эффект насыщенности толпы.

5. ГЕЙМПЛЕЙ, ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

Здесь можно развернуть свое повествование на долго. Так, как игра из серии, то никак не получится избежать сравнения с предыдущими частями, а различий вагон и маленькая тележка. Начать пожалуй лучше с менее глобальных изменений. Сильно меня разочаровала система ношения оружия. Теперь прятать можно абсолютно все, что можно взять в руки! Панель оружия содержит в себе 9 (или 10 точно не помню) слотов, в которые можно забить, внимание: магнитофон, статуэтку, вазу, отвертку, кружку, топор, бутылку, большие по габоритам оружия — снайперские винтовки, дробови-



ки, штурм. винтовки, автоматы, при том можно иметь например, бутылку, снайперскую и дробовик одновременно, под курткой и еще множество предметов включая пистолеты и всяческие предметы, которые я забыл упомянуть. По мне, так это очень большая ошибка разработчиков.

5.1. СИСТЕМА ЗАМЕТНОСТИ, ИНСТИНКТ, МАСКИРОВКА.

Инстинкт — еще один минус, на мой взгляд, который дает всяческие подсказки, лазейки и прочее, но все бы ничего, их можно выключить, но в некоторых моментах не пользоваться им просто невозможно, ведь инстинкт еще и делает вас неузнаваемым для охранников на некоторое время, а не везде есть различные варианты прохождения. Маскировка теперь может быть раскрыта группой людей в той же форме, как и у вас, или же при нахождении героя там, где вам не положено быть. Так же форма может вызывать подозрения если вас, где либо заметили при выполнении нарушения, но только если человек заметивший вас успеет передать предметы по радио или каким еще либо путем.

Так же инстинкт предполагает «стрельбу на вскидку», который взят из Splinter Cell: Conviction и затрачивает долю инстинкта за почти одновременное уничтожение нескольких противников.

5.2. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС В ЦЕЛОМ

В предыдущей Blood Money мы привыкли выполнять контракты, но здесь об этом можно забыть. Да будут некоторые миссии с задачей ликвидировать цель (цели), но они будут построены немного по другому. В Absolution есть внятный сюжет, чего нет в Blood Money и по этому сюжету нас и ведут всю игру и не всегда равномерно. Вообще игру можно было назвать Hitman: Conviction, уж очень похожа на последний Splinter Cell добрая половина игры, в которой нам нужно не убить цель, а уйти от погони например или пройти в нужную точку, а там уже найти цель. Игра так-же кидает нас в разные сюжетные ситуации. Так, как игра была задумана по стелс, то перестрелки тут полностью не проработанные, искусственный интеллект туп, а удовольствия от такого прохождения вы не полу-



чите никакого.

5.3 МУЛЬТИПЛЕЕР

Тут, как обычно хотели сделать интересно, а получилось не очень. Смысл режима «контракты» (мультиплеер) таков: один из игроков создает состязание и ставит 3 цели и условия их уничтожения, за все выполненные условия вам даются деньги, на которые вы можете купить оружие или улучшить имеющееся и все бы было интересно, но контракты эти можно выполнять за 30 секунд устроив дикую стрельбу и заработав примерно 150000, то есть за 10 минут можно накопить денег на снайперскую винтовку за 1600000, а еще за 10 улучшить ее до максимума, такие дела.

Вывод: игра вышла неплохая, но очень даже спорная в некоторых моментах. Если вы любитель проходить Blood Money на самом сложном уровне сложности при этом не напрягаясь, то новый Hitman: Absolution покажется вам совсем уж легкой, но для многих игроков облегчение игрового процесса пойдет на пользу.

ОШЕНКА:

Графика: 8/10

Звук: 10/10

Геймплей: Стелс — 7/10;

Шутер — 2/10

Сюжет: 7/10

Новизна: 6/10

Мультиплеер: только с друзьями

ОБЩАЯ ОШЕНКА: 7/10





Здравствуйте дорогие читатели! Нам удалось договориться с разработчиками игры World of Tanks о публикации материалов этой замечательной игры в нашем журнале! В первом выпуске мы кратко расскажем Вам об игре, хотя многие о ней уже слышали и хорошо представляют о чем пойдет речь ;)

World of Tanks—клиентская ММО (массовая многопользовательская онлайн игра) в реальном времени. В игре представлены танки с 30-х по 50-е гг. XX века. Игра была разработана компанией Wargaming. Разработчиками игра позиционируется как ММО-экшен с элементами шутера и стратегии. Концепция «World of Tanks» базируется на танковых сражениях в режиме PvP. Релиз игры состоялся в 2010г. В игре представлены шесть наций: СССР, Германия, США, Франция, Великобритания и в скором времени Китай... но об этом попозже.

Какие типы танков есть в игре: Тяжелые танки, Средние танки, Легкие танки, ПТ-САУ, САУ.

Тяжелый танк - хорошая броня и урон, являются главной атакующей силой.

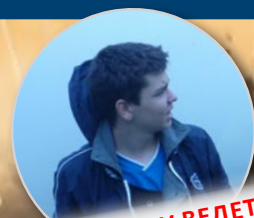
Средний танк - средняя броня, урон меньше чем у тяжелого танка, но перезарядка происходит быстрее.

Легкий танк - слабая броня и орудие, обладают хорошей скоростью, в основном служат для засветки противника.

ПТ-САУ - не очень хорошая броня, но довольно мощное орудие, применяются для танковых засад.

САУ - очень слабая броня и скорость, артиллерия, готовая всегда поддержать остальную технику с тыла.

В игре присутствует система кланов т.е. каждый игрок может создать свое сообщество по интересам, регионам и играть командой, правда создание клана не совсем бесплатно, с другой стороны, высаживаясь и участвуя в боях на Глобальной Карте, можно получать доход с захваченных территорий. Кстати, в кланах всегда ждут девушек.



РУБРИКУ ВЕДЕТ:
Володченко Максим



Если вы решили начать играть в танки или уже играете, пишите нам, поможем, подскажем.

Если кто-то хочет писать про танки, скажите нам, будем рады продолжить общение вместе ;)

Если кто-то хочет посмотреть какой либо танк в действии-пишите! У нас есть аккаунт от разработчиков со всеми танками, даже премиумными!

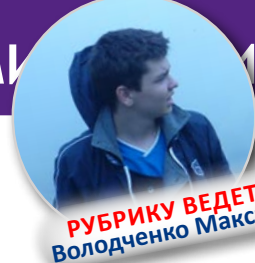


OF TANKS

WOFTANKS.RU



WARGAMING.NET



13 утилит для безопасной разработки: инструменты от Microsoft для написания надежного кода



Не успел я в прошлой «Колонке редактора» вспомнить про Microsoft и их наработки в области безопасности, как в Москву прилетел Стив Липнер. Это удивительный человек. Сложно представить, но свой первый отчет об уязвимостях в программном обеспечении он написал 40 (!) лет назад. Сейчас Стив работает в Microsoft и отвечает за стратегию безопасности разработки ПО, в основе которой лежит принятая компанией в 2004 году политика SDL (Security Development Lifecycle).

По сути, SDL — это набор практик, проверенных временем подходов и инструментальных средств, которые позволяют разрабатывать безопасный код. Мы уже рассказывали об этой концепции в материале «SDL, или безопасность по Microsoft» пару лет назад, и сейчас не будем подробно на этом останавливаться. Так что, когда я буду упоминать этот термин, можно воспринимать его просто как набор правильных требований и рекомендаций от профессионалов.

Особый интерес во время знакомства с SDL для меня представляли конкретные инструменты для безопасного написания кода и тестирования приложения на наличие уязвимостей. Многие из них вышли из недр внутреннего использования Microsoft и стали публично доступными. Но самое главное, что их может использовать каждый из нас, прямо с се-

годняшнего дня. Большинство из утилит пригодятся не только разработчикам, но и вообще всем, кто занимается информационной безопасностью. Меня приятно удивили слова Стива, который рассказал, что за последние два года их стало гораздо больше. Я обобщил наш разговор и подготовил для тебя подборку как раз таких инструментов, разбив их на несколько тематических разделов.

АНАЛИЗ БИНАРНИКОВ/СБОРОК BINSCOPE BINARY ANALYZER

Недаром мы уделяем много времени обходу защит DEP и ASLR. Это действительно серьезный барьер для создателей спloitов, который кардинальным образом влияет на возможность эксплуатации найденной уязвимости. Чтобы понимать, что представляют собой требования SDL, вот в качестве примера одно из них: «Любое приложение должно быть в обязательном порядке защищено как DEP, так и ASLR». Для этого исходник должен быть собран соответственно с флагами /NXCOMPAT и /DYNAMICBASE. Но это лишь одно из требований, а с помощью анализатора Binscope SDL можно выяснить, использует ли приложение все рекомендации и требования SDL. Программа проверяет, были ли установлены требуемые правилами SDL флаги компилятора/сборщика, использовались ли самые последние версии инструментария и так далее. Помимо этого Binscope сообщает об использовании опасных конструкций, который являются запрещенными или нежелательными (к примеру, использование указа-

Как разрабатывать безопасные приложения? В любой крупной софтверной компании есть свои методологии и рекомендации, но, как правило, они никогда не разглашаются. Microsoft делится со всеми не только своим подходом к созданию безопасных приложений, но и конкретными инструментами, которые ты можешь использовать.

телей на глобальные функции).

APPVERIFIER

Application Verifier — это тоже анализатор, но предназначен для динамического исследования native-кода и обнаружения программных ошибок, которые сложно отловить во время обычной процедуры тестирования приложения. Динамический подход подразумевает, что программа анализируется прямо во время ее выполнения (это называется runtime-тестированием). AppVerif отслеживает работу программы и проверяет, не выполняет ли она действий, опасных с точки зрения безопасности. Например, если исследуемое приложение создаст объект без дескриптора безопасности или небезопасным образом передает параметры в API, то выдается предупреждение.

ATTACK SURFACE ANALYZER BETA

Определение поверхности атаки — задача для Attack Surface Analyzer. Это один из самых последних инструментов из лаборатории Microsoft, о котором я рассказывал в «Колонке редактора» прошлого номера. Анализатор позволяет отследить изменения в системе, произошедшие в результате каких-то определенных действий. Например, сделав snapshot'ы до и после установки исследуемого приложения и сравнив их, можно определить все произошедшие изменения: появление новых файлов, ключей реестра, сервисов, ActiveX-компонентов, открытых портов, изменения в ACL-списках и так далее.

АНАЛИЗ КОДА CODE ANALYSIS FOR C/C++

Автоматизированное исследование исходных кодов на наличие признаков уязвимостей называется статическим тестированием. В свою очередь, Code Analysis for C/C++ является стандартным статическим анализатором кода и по умолчанию входит в состав

некоторых редакций Visual Studio. Продуманные механизмы позволяют автоматизировать поиск в native-коде утечек памяти, неотловленных исключений, проблем с быстродействием и, конечно же, уязвимостей в области безопасности.

MICROSOFT CODE ANALYSIS TOOL .NET (CAT.NET)

Это тоже утилита для статического анализа, но упоминание .NET в названии программы неслучайно: она производит анализ управляемого кода (C#, Visual Basic .NET, J#). Основная специализация — веб-приложения. CAT.NET выявляет слабые места, которые могут быть впоследствии эксплуатированы через такие векторы атак как Cross-Site Scripting (XSS), SQL Injection и XPath Injection. До публичного релиза это был исключительно внутренний инструмент в компании Microsoft.

FXCOP

Это тоже статический анализатор управляемого кода. По сути, он проверяет сборки .NET на соответствие рекомендациям по проектированию библиотек .NET Framework. Правда, он тестирует не исходник, а скомпилированный объектный код. FxCop использует разбор CIL (промежуточный язык, разработанный Microsoft для платформы .NET) и анализ графа вызовов для проверки сборки на наличие более чем двухсот различных дефектов.

БИБЛИОТЕКИ ANTI-CROSS SITE SCRIPTING (ANTI-XSS) LIBRARY

Многие из уязвимостей можно заранее предупредить, если предложить разработчикам соответствующие инструменты. К примеру, Anti-XSS разработана специально для того, чтобы уменьшить вероятность осуществления XSS-атак на веб-приложения. Важно, что решение включает в себя что-то вроде WAF (файрвол для веб-приложения) — так называемый

Security Runtime Engine (SRE). Это движок, запущенный в виде HTTP-модуля, который обеспечивает дополнительный уровень защиты для веб-приложения без необходимости перекомпилирования.

SITELOCK ATL TEMPLATE

Если ты читал статью Алексея Синцова «Глумимся над объектами: взлом ActiveX», то должен хорошо понимать, чем грозят ошибки в ActiveX-компонентах. Библиотека SiteLock Active Template не поможет избавиться от оставленных в коде багов, зато на порядок снизит риск их эксплуатации. Дело в том, что с помощью ATL можно ограничить запуск ActiveX-компонентов, используя заранее определенный список доменных имен и зон безопасности. Можно сделать так, чтобы ActiveX-компонент выполнялся только в интранете (то есть в локальной сети), но не работал на страничках в интернете. Ограничивая возможности по эксплуатации уязвимостей, мы заметно снижаем поверхность возможной атаки.

BANNED.H

Если говорить о разработке на C/C++, то особый риск в коде представляют команды, позволяющие выполнить buffer overflow и другие похожие типы атак. Таких команд очень много: функции для работы со строками (strcpy(), strcat(), gets(), sprintf(), printf(), snprintf(), syslog()), системные команды (access(), chown(), chgrp(), chmod(), tmpfile(), tmpnam(), tempnam(), mktemp()), а также команды системных вызовов (exec(), system(), popen()). Вручную исследовать весь код (особенно если он состоит из нескольких тысяч строк) довольно утомительно. Это проверяют статические анализаторы, но есть еще один вариант — использовать специальный заголовочный файл, который не допустит использования функций, давно не рекомендуемых к использованию (и, естественно, запрещенных SDL).

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

SDL THREAT MODELING TOOL

Важной частью проектирования будущего программного продукта является моделирование угроз. Результатом моделирования является схема основных элементов будущей системы и обозначенные на ней границы доверия. Так вот SDL Threat Modeling Tool позволяет экспертам в области, не связанной с безопасностью, создавать и

анализировать модели угроз. Используя полученные диаграммы, можно распознать возможную опасность и выполнить ее смягчение. SDL Threat Modeling Tool сама предлагает подсказки во время построения диаграмм и указывает на возможные просчеты.

SDL PROCESS TEMPLATE

Для Visual Studio (что неудивительно) доступен специальный шаблон, который автоматически интегрирует политику, процесс и средства, связанные с руководством по процессу Microsoft SDL непосредственно в среду разработки. Таким образом, создавая проект на основе этого шаблона, придется выполнять все условия SDL. И это очень правильно.

ФАЗЗЕРЫ MINIFUZZ FILE FUZZER

Согласно SDL, в качестве одного из обязательных этапов проверки приложения (на стадии верификации) должен использоваться фаззинг, то есть тестирование случайными входными данными. Minifuzz File Fuzzer — основное средство нечеткого тестирования, разработанное для упрощения поиска проблем, которые могут привести к уязвимости системы безопасности в коде обработки файлов. Тулза генерирует различные варианты содержания файла и «скармливает» его приложению, пытаясь выявить необработываемые исключения.

SDL REGEX FUZZER

Средство нечеткого тестирования регулярных выражений (Regex) — это еще один фаззер, который опубликовала Microsoft. SDL Regex Fuzzer позволяет выполнять проверку регулярных выражений на наличие потенциальных уязвимостей типа «отказ в обслуживании». Это неспроста. Регулярные выражения (особенно в нагруженных участках кода) нужно использовать очень аккуратно. Регулярные выражения, содержащие паттерны, которые выполняются за экспоненциальное время (например, повторение фрагментов, которые сами являются повторяющимися), могут быть использованы злоумышленниками для осуществления DoS-атаки. Фаззер, в свою очередь, позволяет прямо во время разработки выявить возможные уязвимости в регексах.

УДАЛЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПОМОЩЬ ОНЛАЙН

Я думаю, многие из Вас попадали в ситуации, когда возникают неожиданные проблемы с компьютером и некому Вам помочь! Компьютер заражен вирусами, а работа "горит"! Не получается настроить программу... Не можете скачать файл с интернета... Не регистрируется почтовый ящик... Не хотят добавляться фотографии в "Одноклассниках"... Подключили принтер, а он не печатает... Куда-то исчезли необходимые файлы с диска или флешки... Продолжать можно бесконечно! Специально для таких случаев существует наша компания! Все эти и многие другие проблемы мы можем решить удаленно.

Низкая цена на услуги

**Помощь производится с помощью программ
Ammy Admin или TeamViewer**

**icq: 499 269 689
тел. (3532) 90 78 11**



**ОПЛАТА через WebMoney, Яндекс Деньги
или счет мобильного телефона**

Реклама



WEBOWED

подробно о самых интересных сервисах web 2.0



Настраиваем функциональность

«ОТЛОЖЕННОГО ЧТЕНИЯ»

в мобильном Firefox

ИСПОЛЬЗУЕМ МОБИЛЬНЫЙ БРАУЗЕР FIREFOX В КАЧЕСТВЕ ЧИТАЛКИ

Относительно недавно вышло очередное обновление мобильного браузера Firefox для Android. Интерфейс веб-обозревателя кардинально изменился, да и функционал тоже. Об одной новой особенности этого мобильного браузера я и хочу рассказать в этой статье.

Сразу оговорюсь, нижеизложенные сведения проверены на браузере Firefox версии 16.0.2 для ОС Android, но, вполне возможно, актуальны и для других мобильных операционных систем.

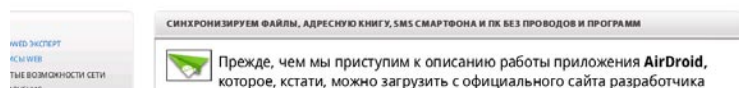
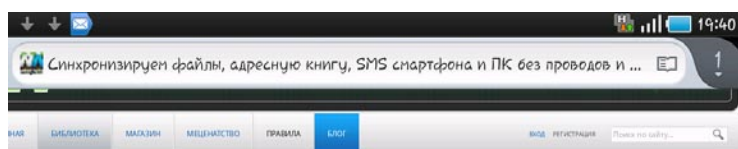
Речь пойдёт о функционале «отложенного чтения», присутствующем в последней версии мобильного браузера Firefox.

Просматривая интернет-страницы на смартфоне или планшете, как правило, всегда, найдутся такие статьи или обзоры, которые интересно почитать, но именно в этот момент на чтение абсолютно нет времени. Для того, чтобы нам помочь, существуют различные онлайн-сервисы так называемого «отложенного чтения». Их задача заключается в конвертировании контента веб-страницы в читабельный вид, убрав отсюда никому не нужную при отложенном чтении рекламу, баннеры, да и остальные мультимедийные файлы. После чего программа-клиент каталогизирует сохранённую информацию, которой вы сможете воспользоваться в любой удобный для вас момент, даже тогда, когда отсутствует подключение к сети, т.е. в режиме offline.


Так вот, в обновлённом браузере Mozilla Firefox возможность отложенного чтения присутствует по умолчанию, предлагая пользователю адаптированный текст веб-страниц для комфортного чтения.

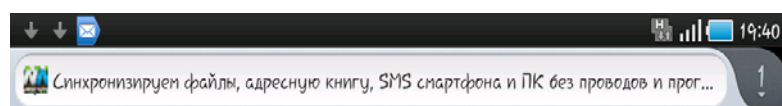
Справедливости ради необходимо отметить, что и раньше в мобильном браузере существовала некоторая возможность отложить чтение интересующей веб-страницы посредством конвертирования её в формат PDF с последующим сохранением. Эта возможность осталась, но появилось более удобная функциональность создания «списка для чтения».

При открытии страницы любого сайта, на котором присутствует текст, в правом углу строки браузера появляется иконка открытой книги



что сигнализирует о возможности добавить открытую страницу в список отложенного чтения.

Для этого необходимо нажать иконку открытой книги  после чего страница в браузере примет читабельный вид





www.webowed.net

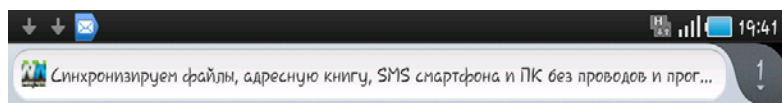
Синхронизируем файлы, адресную книгу, SMS смартфона и ПК без проводов и программ

Прежде, чем мы приступим к описанию работы приложения **AirDroid**, которое, кстати, можно загрузить с официального сайта разработчика по ссылке — <http://airdroid.com/download.html>



а в нижнем меню экрана станут доступны элементы управления полученной страницы. Например, при нажатии иконки  эта страница будет добавлена в папку «список для чтения», которую можно найти в меню «закладки» браузера. Сама же кнопка примет такой вид  с помощью которой, в последствии, выбранную страницу можно удалить из списка отложенного чтения.

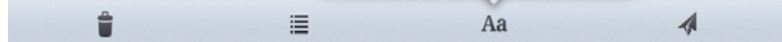
Также можно кастомизировать страницу, например, управлять размером шрифта, отступами полей и цветом фона.



www.webowed.net

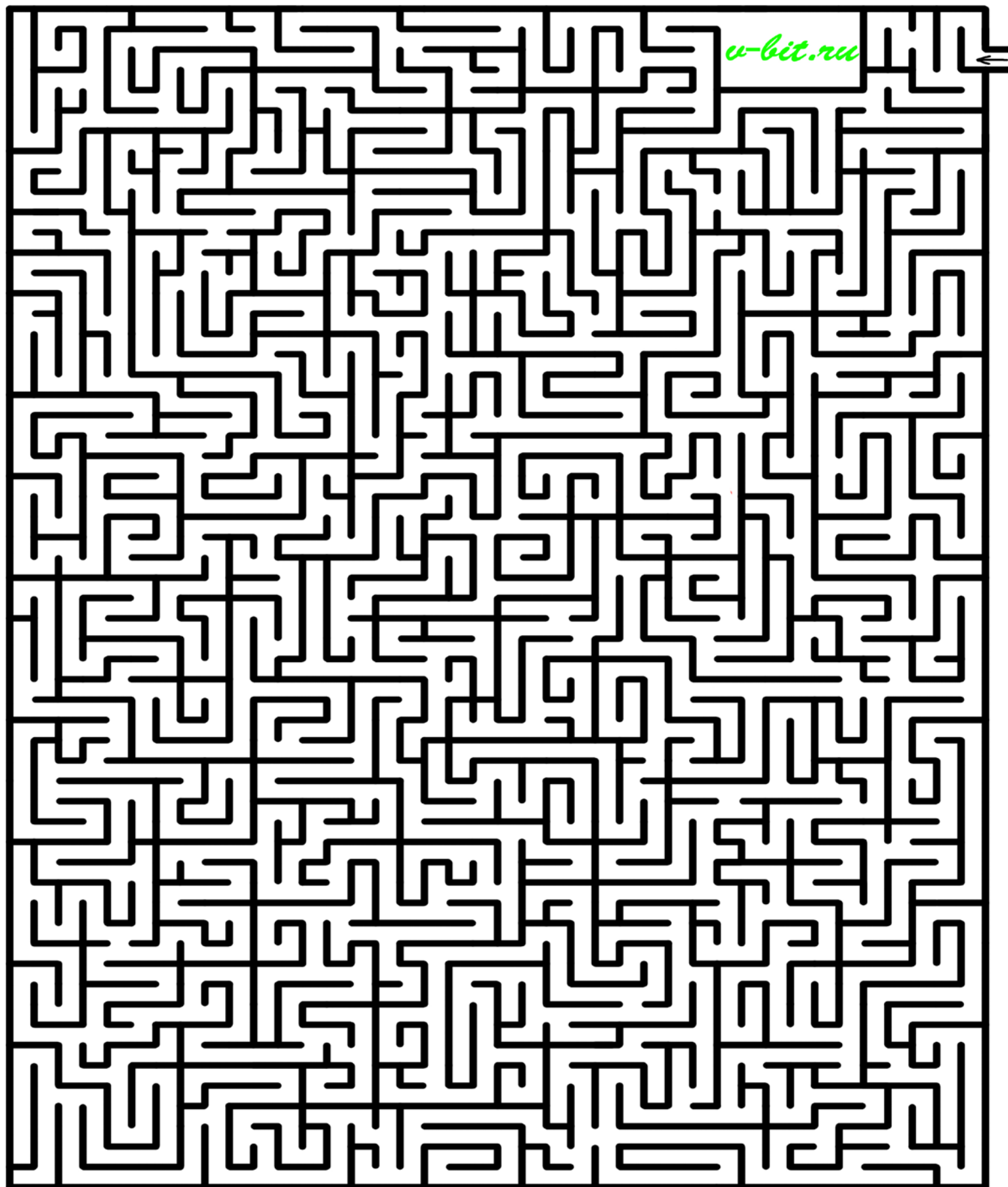
Синхронизируем файлы, адресную книгу, SMS смартфона и ПК без проводов и программ

Прежде, чем мы приступим к описанию работы приложения **AirDroid**, которое, кстати, можно загрузить с официального сайта разработчика по ссылке — <http://airdroid.com/download.html>



Если же страница уже находится в списке, то иконка открытой книги примет такой вид ----скрин 7---

После того, как нужная страница будет добавлена в список отложенного чтения, её можно прочитать в любое удобное время, и даже если включен профиль «автономный режим».



Для удобства прохождения, лабиринт лучше распечатать.

Картинку лабиринта найдете в архиве, если будете скачивать журнал с официального сайта www.v-bit.ru/

КТО ПРОШЕЛ ЛАБИРИНТ, СВЯЖИТЕСЬ С РЕДАКЦИЕЙ ЖУРНАЛА:

673089 - ICQ, zhurnal-8bit@mail.ru - e-mail, zhurnal-8bit - скайп, (3532) 90-78-11 - телефон

Автор лабиринта Корольков Виталий (brian15@mail.ru)



Собеседник - тот с кем беседуешь
Сотрудник - тот с кем трудишься
Сокамерник - тот с кем сидишь
Соратник - тоже понятно
А соперник - это кто?



Китайские мудрецы утверждают:
на спине спят святые, на животе -
грешники, на правом боку - царицы, на
левом - мудрые женщины. Уже неделю во-
рочаюсь - не могу определиться.



Мы живём в удивительное время, где парень мо-
жет поразить девушку, если просто напишет сообще-
ние без ошибок.



- Как вам нравится мой Рафаэль?
- Он великолепен... Но ведь на картине подпись не
Рафаэль, а Рахиль.
- Я знаю. Мой адвокат посоветовал всё переписать
на имя жены.



- Я по уши в долгах!
- Так женись на богатой.
- Ну уж нет! Если моим кредиторам нужны деньги,
то пусть сами и женятся.



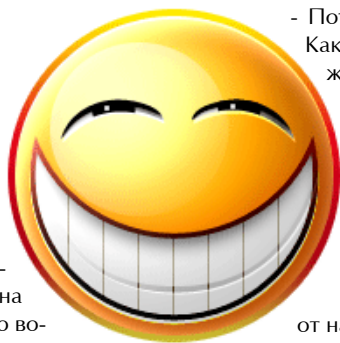
Новости Интернета. В Японии сыграли первую в
мире виртуальную свадьбу. Были приглашены 4000
Гигабайт гостей.



Рабиновича судят за скупку краденого.
- Ну как же я могу быть виновным? - оправдыва-
ется он. - Господин судья, я заплатил за товар сто
гривен. Если бы я знал, что он краденый, я бы и трид-
цати за него не дал.



- Слушай, Маша! Я не понимаю, как ты со своим
живёшь: он же всё время пьяный.



- Потому и живу, что всё время пьяный.
Как только протрезвеет, он от меня тут
же сам уйдёт.



Пьющая, курящая, гуляющая жен-
щина ищет спутника по жизни, ко-
торый будет позволять ей делать всё
это за его счёт.



Варианты новогоднего корпоратива
от нашего ресторана:
Премиум - 5000 руб. на персону.
Стандарт - 3000 руб. на человека.
Эконом - 1000 руб. с рыла.



Если я решил ничего не делать - меня уже не оста-
новить!



Попыталась вспомнить, что вытворяла в новогод-
нюю ночь... Но не смогла... И на всякий случай спу-
скается с ёлки не стала...



- Вся ванная заставлена твоими сраными кремами,
скрабами и бальзамами!
- Ты хочешь, чтобы у меня была сухая кожа?
- Петрович, мне пофиг!



- Люся, мы должны расстаться!
- Ах, я покончу с собой!
- Это приятный бонус, спасибо.



Сажу в туалете, заходит кошка, усаживается на
лоток, я её глажу и говорю:
- Ну давай, писай, моя пушистая девочка!
Папа из комнаты кричит:
- Люся, я стесняюсь спросить, это ты с кем там в
туалете разговариваешь?



Покупайте батарейки «Дети прокурора»! «Дети
прокурора» - сядут не скоро!

№ 20

1 декабря 2012 года

Главный редактор/вер-
стальщик: Юрченко В.Ю.

Корректор:

Манохина Светлана,

Дизайнер:

Хабибулина Венера,

Распространение журнала:

Голиков Никита.

Ответственные

за рубрики:

«Компьютер для начинаю-
щих» - Расчектаев Влад,

«Обзор программ» -

Юрченко Ю.Г.

«Игромания» -

Сека Александр,

«Авто новости» -

Колесный Артем

Журналисты: Костенко

Екатерина,

Марина Чеботарева.

WEB отдел:

Модератор web-сайта -

Струн Николай

ВК группа - Никита Ва-

сильченко

КОНТАКТЫ:

e-mail: zhurnal-8bit@mail.

ru, ICQ: 67-30-89 Skype:

yurchenkovit, твиттер: @

zurnal_8bit, группа ВКо

такте: www.vk.com/

zur8bit

Журнал распространяется
на бесплатной основе, по
России и странам СНГ.

Если в конце материала
не указывается ссылка на
автора, то материал был
взят из он-лайн - СМИ
или блогов, которые не
запрещают копирование.

www.V-BIT.ru

Приведствуем Вас Дорогие друзья!
Не пропустите великолепную игру на
игровом сервере игры Counter - Strike 1.6!
У нас добрая и ответственная Администрация!
А так же у нас продюются Административные права по очень
выгодной цене! Наш сайт: www.hlds-serva4ok.clan.su !!!

Ultimative Gamers
Playground (89.218.229.226:27020)

Лилия Позднякова



г. Данецк

Уважаемые читатели! Присылайте свои фотографии, самые удачные будут размещены на этой странице