



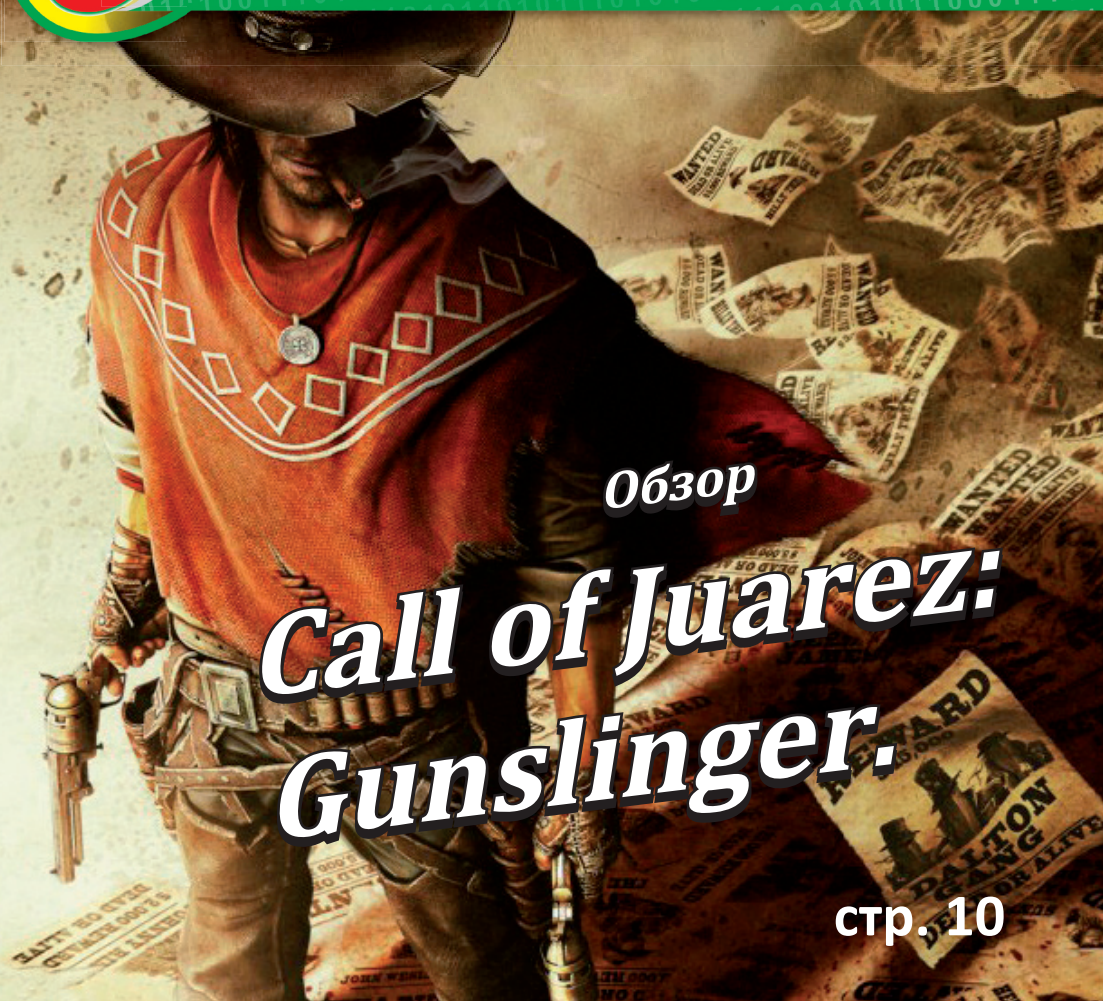
8-БИТ

www.V-BIT.ru

официальный сайт журнала

№ 12(33), 20 июня, 2013 г.

Компьютерный журнал – проводник по новым технологиям!



Обзор

Call of Juarez: Gunslinger.

стр. 10

Внутри человека
встраивают ультразвуковую сеть



Стр. 5



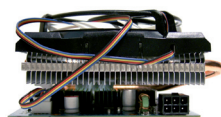
QUMO
«CardPhone»

Стр. 8

.NET - шаг в будущее?



Стр. 16



Контроль температуры ПК

Стр. 18



СОДЕРЖАНИЕ

02. В этом выпуске

НОВОСТИ IT

- 04. BlackBerry займется автомобильным сервисом
- 05. Внутри человека встрают ультразвуковую сеть
- 05. Интерактивный электронный замок
- 06. Google даст доступ в интернет воздушными шарами
- 06. Представлена технология создания фото без оптики
- 07. LTE покроет большую часть Земли в 2018 году

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

- 08. QUMO «CardPhone»
- 09. HTC One Mini вновь попал в поле зрения
- 09. Nokia проведёт презентацию

ИГРОМАНИЯ

- 10. Обзор Call of Juarez: Gunslinger

ИГРОМАНИЯ. WORLD OF TANKS

- 14. Ищем авторов

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- 16. - .NET - шаг в будущее?

ЗАЩИТА ПК













- 18. Контроль температуры ПК

ОТДОХНИ

- 21. Анекдоты
- 22. Лабиринт

На обложке: Настя Игнатовская, г. Кемерово

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
	Защита ПК		Отдохни

**Реклама
в журнале «8 БИТ»
работает
на 100%**

**Заказ рекламы:
zhurnal-8bit@mail.ru
www.v-bit.ru/pages/reklama.htm**



BlackBerry займется автомобильным сервисом

Канадский производитель смартфонов BlackBerry готовит сервис для беспроводного (OTA) обновления бортового ПО автомобилей. Некоторые автопроизводители уже разрабатывают аналогичные системы самостоятельно, а Tesla даже успела запустить ее эксплуатацию осенью 2012 г.



Канадская компания BlackBerry (производитель одноименных смартфонов, до недавнего времени носивший имя RIM) анонсировала сервис Software Update Management for Automotive. Он позволяет автоконцернам реализовать удаленное обновление бортовых систем машин, устанавливать на них новые приложения и получать телеметрическую информацию от автомобилей.

Передача данных будет осуществляться беспроводным способом (OTA, over the air) с использованием уже действующей инфраструктуры BlackBerry, которая применяется для работы push-сервисов в смартфонах производителя. На их основе канадская компания предоставляет корпоративным клиентам защищенный беспроводной доступ к электронной почте и другой корпоративной информации.

По словам разработчиков, автомобильный сервис BlackBerry будет

функционировать в любых мобильных сетях вне зависимости от типа используемого оборудования, операционной системы и программного обеспечения. Благодаря Software Update Management for Automotive информационно-развлекательные и другие электронные системы в автомобилях смогут оперативно получать последние версии прошивок.

«BlackBerry стремится облегчить проникновение мобильных технологий в автомобильную отрасль, поскольку автопроизводители хотят общаться со своими клиентами везде и всюду», – отмечает Дэвид Смит (David Smith), исполнительный вице-президент подразделения BlackBerry Enterprise Mobile Computing.

Некоторые автомобильные компании уже используют технологии автоматического беспроводного обновления бортовых систем. Так, американская Tesla внедрила эту возможность в сентябре 2012

г. Владельцы электрокаров Model S могут загрузить свежую версию софта, отвечающего за управление бортовыми системами, когда автомобиль находится на парковке. Получение данных по сетям 3G или Wi-Fi занимает около двух часов, а зарядка аккумулятора на это время приостанавливается. При этом обновление является обязательным и не может быть проигнорировано обладателем электромобиля.

Планы по доставке программного обеспечения по беспроводным каналам также ранее озвучили компании Mercedes-Benz и Chrysler. Немецкий производитель на международном автосалоне в 2012 г. в Нью-Йорке показал первую облачную систему для автоматического обновления автомобильного программного обеспечения mbrace2. Она работает автоматически, скачивая патчи из сети незаметно для пользователя.

www.soft.mail.ru

Внутри человека

встраивают ультразвуковую сеть

Ультразвуковая технология, наподобие той, что используется на протяжении многих лет в военных эхолокаторах, будет полезна для лечения сахарного диабета и сердечной недостаточности.

Инновационной разработкой занялись ученые из Университета в Буффало (США).

Они намерены создать миниатюрные версии эхолокаторов, которые будут встраиваться внутрь человеческого организма и помогать в корректировке состояния больных.

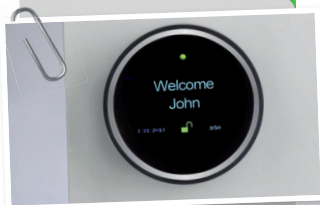
Идея использования человеческого тела как своего рода беспроводного датчика актуальна уже более десяти лет. Однако инженеры в основном делали ставку на радиоволны, такие, как в мобильных телефонах. Увы, опыт показал, что радиоволны хоть и эффективны для передачи данных, но имеют множество недостатков, главные из которых – плохая проводимость через ткани тела, а также необходимость в постоянной подпитке большим количеством энергии. Потому теперь исследователи предлагают использовать ультразвуковую технологию для беспроводной передачи информации от медицинских устройств, имплантированных в человека или находящихся на нем. Ультразвук не имеет таких недостатков, как радиоволны – он гораздо эффективнее во многом из-за особенностей строения организма человека, который на 65% состоит из воды. Потому

такие устройства как кардиостимуляторы, приборы для измерения кислорода работают гораздо четче – так, как военные эхолокаторы находят вражеские подводные лодки в океане. Кроме кардиостимулятора уделяется внимание созданию ультразвукового датчика сахара в крови, совмещенного с имплантированной инсулиновой помпой. В режиме реального времени датчик будет определять уровень сахара в крови и, если надо, впрыскивать инсулин.

На планете много больных сахарным диабетом и людей, страдающих сердечной недостаточностью, и важно, чтобы эти люди успевали получать медицинскую помощь вовремя. А ультразвуковые датчики позволят передавать информацию о состоянии организма в режиме реального времени и неотложно начинать лечебные процедуры. В настоящее время перед учеными стоит несколько важных задач: спроектировать схемы передачи информации, избегая перегрева, создать для имплантированных датчиков специальные протоколы передачи данных посредством ультразвука. Исследователи надеются решить эти проблемы в ближайшем будущем и повысить качество жизни больных людей.



Интерактивный электронный замок



Умный замок Smart Lock производства компании Goji представляет собой более продвинутую модель дверного замка, обладающего дополнительными функциональными свойствами по сравнению с аналогами. С помощью Smart Lock хозяин дома узнает не только о приходе посетителя, но даже сможет получить его фотографию на свой мобильный гаджет. При этом, камеру замка можно запрограммировать под разные нужды: фотографирование или съемку видео в режиме реального времени. Изображение гостя отправляется владельцу по электронной почте, а вход в дом осуществляется при помощи специального приложения, которое и служит ключом.

Google даст доступ в интернет воздушными шарами

Сегодня люди без интернета как без рук. Куда бы вы ни отправились, вам обязательно понадобится навигатор, или при необходимости найти полезную информацию, мы обязательно обращаемся к поисковикам.

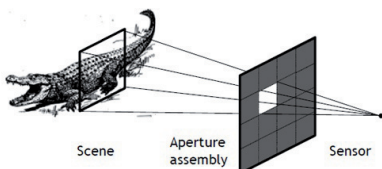
Кроме того, интернет позволяет искать и очень специфические запросы, к примеру, в сети не составит труда найти магазин швейцарских ножей. Однако интернет и до сих пор присутствует не всюду. Компания Google намерена исправить это положение при помощи проекта Project Loon.

В рамках данного проекта компания хочет расширить зону покрытия интернета, обеспечив доступ в сеть даже в самых отдаленных уголках земного шара, используя для этого воздушные шары. Согласно проекту сеть будет организована при помощи базовых наземных станций, обслуживание которых будет возложено на провайдеров, а на воздушных шарах будут располагаться модули, обеспечивающие беспроводной интернет.



Представлена технология создания фото без оптики

Специалисты Bell Labs анонсировали экспериментальное устройство формирования изображений, в котором отсутствует традиционная оптическая система.



Прототип камеры использует так называемую технологию сжатия измерений (Compressed Sensing). Ее суть в получении и восстановлении сигнала на основе знаний о его предыдущих значениях, которые разрежены или сжаты. Основная идея состоит в том, что есть некоторая структура и избыточность в большинстве интересующих сигналов. Это позволяет точно восстановить изображение даже в том случае, если существующие данные считаются недостаточными в соответствии с теоремой Котельникова.

У Bell Labs довольно простая конструкция. Оно состоит из жидкокристаллической панели, играющей роль массива апертур для пропускания света, и единственного сенсора, который может регистрировать три цвета. Во время съемки происходит случайное открытие ряда апертур. Затем открывается другой набор

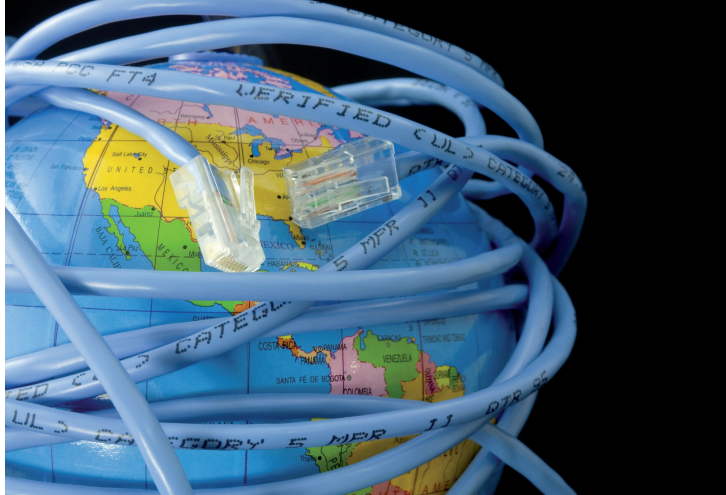
апертур, и так далее. Полученные фрагменты являются взаимосвязанными, поскольку снимается одна и та же сцена. На основе этих данных осуществляется восстановление всего изображения.

В ходе опытов разработчики компании Bell Labs получили изображение стопки книг, используя лишь четверть информации, которая могла бы быть записана.

К достоинствам новинки специалисты относят дешевизну примененных компонентов, отсутствие оптики и небольшое количество данных, необходимых для формирования изображений. Кроме того, вся сцена оказывается в фокусе.

Есть предположение, что в перспективе новая методика может революционизировать съемку в диапазонах инфракрасных и миллиметровых волн. Технология также может пригодиться в современных системах видеонаблюдения.

Вближайшие шесть лет мобильный Интернет во всем мире будет активно развиваться. Уже в 2018 году около 60% Земли окажутся в зоне покрытия сетей LTE, но доминировать глобально будет 3G.



LTE покрывает большую часть Земли в 2018 году

Такие данные приводятся в отчете компании Ericsson, посвященном развитию мобильного широкополосного доступа в Интернет.

Уровень проникновения мобильной связи в мире в первом квартале текущего года достиг 90%, а число мобильных подключений в настоящее время составляет почти 6,4 млрд. При этом фактическое число абонентов – примерно 4,5 миллиарда. Разница объясняется тем, что на одного абонента иногда приходится две и более SIM-карты.

Напомним, по данным за прошлый год, в мире насчитывалось 6 млрд активных SIM-карт и 4,1 млрд абонентов. Таким образом, число мобильных подключений в мире увеличилось почти на 8% по сравнению с предыдущим годом. К 2018 году число подключений к сетям сотовой связи превысит 9 млрд.

Около 60 млн новых подключений пришлось на долю сетей WCDMA/

HSPA, еще 30 млн — на сети GSM/EDGE. В сетях LTE зафиксировано около 20 млн новых подключений. В целом, согласно статистике Ericsson, число подключений к сетям мобильного широкополосного доступа приблизилось к отметке 1,7 млрд – рост по сравнению с предыдущим годом составил 45%.

Рост популярности «умных» мобильных, как и в прошлом году, наблюдается во всех регионах мира. Если по данным за 2012 год на их долю приходилось 40% от всех проданных «трубок», то уже в первом квартале 2013 года половина реализованных аппаратов имела приставку «смарт». Эксперты считают, что видимых причин для снижения популярности смартфонов нет, а значит, и спрос на мобильный доступ в Сеть будет расти.

Что касается развития LTE в России, то в настоящее время оно, по большей части, носит характер «защиты лицензий»,

а не коммерческого использования, рассуждает эксперт информационно-аналитического агентства MForum.ru Алексей Бойко.

«Компании делают практически только тот минимум, к которому их обязывают лицензионные обязательства. В итоге Россия, которая еще в прошлом году по числу подключений к сетям LTE умудрилась попасть в топ-10, уже вылетела из этого рейтинга. Отставание от ведущих в плане развития LTE США, Южной Кореи, Японии, Австралии можно отметить не только по числу подключений, но и по охвату населения услугами LTE, размеру абонентских линеек, разнообразию тарифных предложений. Российские инвестиции в LTE пока что не поражают размерами, что позволяет прогнозировать сравнительно скромные темпы развития этой технологии в России и в 2014 году», – рассказал эксперт.



QUMO «CardPhone»

Все мы являемся обладателями одного, а иногда и двух мобильных телефонов, оснащенных большим числом функций, необходимых для выхода в интернет, для обмена презентациями и фотографиями, для составления графика дел на неделю и т. д.

Однако, в некоторых случаях требуется минимум функций и максимум простоты. Например, Вам нужен компактный телефон для отпуска, который можно спокойно взять с собой на пляж, на горнолыжный курорт или на велосипедную прогулку. Возможно, также Вам нужен простой телефон для родителей-пенсионеров или для дошкольника. QUMO "CardPhone" является удачной покупкой в качестве первого телефона для Вашего ребенка, второго телефона для взрослых, телефона для путешествий или просто необычного аксессуара.

Главная особенность QUMO "CardPhone" – это компактность и малый вес. Толщина устройства всего 7 мм, вес – всего 38 грамм! Габариты телефона QUMO «CardPhone» настолько малы – 85,5*55*6,9мм, что его можно легко поместить в бумажник, кошелек или даже в визитницу!

Благодаря универсальному USB разъему зарядка аппарата может



проводиться как с помощью штатного зарядного устройства, так и от персонального компьютера/ноутбука.

QUMO "CardPhone" обладает всеми базовыми для мобильного телефона возможностями, включая телефонную книгу на 500 записей, голосовую связь стандарта GSM, отправку SMS и будильник и калькулятор. В отличие от многих бюджетных реше-

ний, навигация по меню и набор SMS на QUMO "CardPhone" осуществляется быстро и без задержек.

Подсветка клавиш, функция быстрого набора, автоматического включения и выключения – все это предусмотрено на этом миниатюрном, но практичном устройстве.

Телефон представлен в следующих цветах: Белый, Лайм, Оранжевый, Розовый, Чёрный.



РУБРИКУ ВЕДЕТ:
Вадим Гизатуллин



HTC One Mini

вновь попал в поле зрения

Казалось бы, о HTC One mini мы уже слышали предостаточно, чтобы отложить все слухи до официального анонса, но едва ли не каждый день в сети появляются новые подробности об этом устройстве. На этот раз новую информацию вместе с очередным снимком в своё распоряжение непосредственно от инсайдера удалось заполучить ресурсу Engadget, который с радостью ей и поделился. К слову, сам Engadget до последнего сомневался, что HTC M4, первые слухи о котором появились ещё до анонса HTC One, и есть тот самый HTC One mini, но сегодня, в конце концов, был вынужден и сам признать это. Сведения от сайта в очередной раз подтверждают то, что мы слышали ранее: 4,3-дюймовый HD дисплей, двухъядерный процессор с тактовой частотой 1,4 ГГц (скорее всего, это будет Qualcomm Snapdragon 400) и основная камера с возможностью записи FullHD видео и поддержкой функции Zoe, которая помогает делиться отснятым материалом).

В целом, снова сообщается то, о чём мы уже не раз слышали, но есть и кое-что новенькое. По словам Engadget, HTC One mini будет лишён инфракрасного порта, так что использовать девайс относительно компактный пульт для телевизора не получится. Что касается внешнего вида, то это по-прежнему уменьшенный флагман, с логотипами HTC и Beats Audio на задней крышке. Смартфон будет «из коробки» работать под управлением Android 4.2.2 Jelly Bean, конечно же, с оболочкой HTC Sense 5.

Напомним, что появится в продаже смартфон должен в августе, но вероятная дата анонса, хотя бы приблизительная, к сожалению, всё ещё не известна, но, будем надеяться, что производитель не станет затягивать с презентацией слишком уж долго, тем более количество слухов об устройстве в последнее время превысило все разумные пределы.

Nokia

проведёт презентацию

Компания Nokia, как она сама и утверждает, изобрела заново (переизобрела?) зум.

Да-да, тот самый зум, который можно встретить на любой фотокамере, будь он оптический или цифровой. Согласитесь, немного странная фраза, но именно она значится на приглашениях, которые финский производитель разослал журналистам. Вы всё правильно поняли: сегодня Nokia назначила дату своей официальной презентации. Мероприятие пройдёт 11 июля в Нью-Йорке и, учитывая загадочный слоган, нет почти никаких сомнений, что именно в этот день мы увидим Nokia EOS, о котором слухи ходят чуть ли не с конца прошлого года. Последние важные сведения об этом девайсе появились совсем недавно - тогда он, напомним, в буквальном смысле был сфотографирован со всех сторон. Огромный модуль камеры коммуникатор имеет не зря: в нём размещены одновременно ксеноновая и светодиодная вспышка, а разрешение самого сенсора должно составить 41 мегапиксель. И всё же, интересно, в чём именно будет заключаться «переизобретение зума»? Как мы знаем, максимальное разрешение снимков, сделанных с помощью такой камеры PureView, вероятнее всего, составит 36 мегапикселей. Так может, пользователям просто будет предложено зумировать изображение после съёмки без потери качества, а не до неё? Пока мы можем только гадать, и делать это нам предстоит ещё долго - анонсирован смартфон будет почти через месяц, и мы почти не сомневаемся, что самая горячая пора для утечек и слухов о нём только начинается

**ZOOM.
REINVENTED**





Проект с жанром вестерн – редкий гость на поприще компьютерных игр. Весь жанр держат две серии, одна из которых, зная разработчика, еще не скоро пополнится сиквелом, а судьба второй будет зависеть от продаж четвертой части, которая увидела свет в этом месяце. Речь, конечно же, о Call of Juarez Gunslinger.

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER



РУБРИКУ ВЕДЕТ:
Сека Александр

В далеком 2006 польская студия Techland выпустила первую часть серии Call of Juarez, которая на территории России известна как Call of Juarez Золото Аштеков. Игра собрала хорошие отзывы и судьба сиквела была определе-

на. Через пару лет увидел свет Bound in Blood. Она не только не посрамила успех первой части, но и улучшила его: отличная графика, отменный геймплей, интересный сюжет. Всё это сделало Bound in Blood лучшей частью

серии и предопределило судьбу серии и компании на долго, как казалось. Когда Techland анонсировали Зов Хуареца в современном сеттинге, все задались вопросом: «Зачем?». Хороших шутеров всегда полно, а вот хоро-



Немного об истории

«О, смерть, О, смерть.
Дай мне прожить еще хотя бы пару лет.
Кто здесь? Никого не вижу
Холод цепких рук все ближе.»

ших вестернов критически мало. В итоге в 2011 году вышел The Cartel и с треском провалился. За что только его не ругали, за глупый ИИ напарников, боевку, которая была хуже предыдущей части, за сюжет и персонажей.

Видимо, Techland надоели шутеры в целом, так как чуть позже вышел их Dead Island, который собрал неплохие отзывы. И вот, год спустя Techland анонсировала шутер про Дикий Запад под названием – Gunslinger.



TECHLAND™



UBISOFT™





Сюжет.

«О, смерть... О, смерть.

Дай мне прожить еще хотя бы пару лет

Смерть, молю тебя я снова:

Сжался, выбери другого...»

Игра является спин-оффом основной серии, где главными героями были семья МакКоев. В Gunslinger главный герой известный охотник за головами Сайлус Гривз. Повествование представляется флешбеками с рассказами главного героя о определенных промежутках его жизни, как охотника за головами. История без неожиданных поворотов, полтора десятка чистого вестерн-экшна с элементами РПГ. К сожалению, шуток, как было в Bound in Blood, в Gunslinger, кот наплакал. Однако, есть парочка моментов, которые заставят вас улыбнуться. Когда Сайлус начинает рассказывать свои истории, то, толи специально, толи от плохой памяти

привирает реальные события, а второстепенные персонажи его поправляют. Этот приём интересен тем, что все это происходит геймплейно, а не контекстно. Представьте ситуацию: Вы, в роли глав. Героя хэдшотите врагов, а параллельно Гривз рассказывает: «Я знал, что за это толпой матёрых головорезов я встречу босса...Эта дуэль была самая сложная в моей жизни, но я его убил». Вы, как и сказал Сайлус, убиваете босса и тут один из второстепенных персонажей перебивает: «Стоп, босса убили позже в тюрьме, это задокументировано!». Гривз с ним соглашается и весь геймплей отматывается на некоторое время, где всё начинает происходить совсем в ином ключе. И подобного типа ситуаций в игре предостаточно. Такие приёмы игре придают атмосферу вестерн-фильма и от этого вы «втягиваетесь» в сюжет удвоенно, а это дорогого стоит.

Графика.

«О, смерть... О, смерть.

Дай мне прожить еще хотя бы пару лет.

Не нужно мне ни серебра, ни злата.

Душа твоя – единственная плата.»

В игре используется технология сел-шейдинг (края объектов подчеркиваются «карандашными» линиями, чтобы они казались нарисованными от руки), яркий пример который можно увидеть в серии Borderlands 2. Это придает Gunslinger особую атмосферу Дикого Запада. Движок в игре все тот же Chrome Engine 5, который используется Techland со времен первой части Call of Juarez. И он справляется с задачей на отлично. Радующая глаз картинка, физика оружия со времен первой части отличная и тут она не стала исключением.

Геймплей

«О, смерть... О, смерть.

Дай мне прожить еще хотя бы пару лет.

Это смерть, пред ней один

Всяк – и раб, и господин.»

Если вы играли в предыдущие части серии, то геймплей вам будет знаком. Вернули slo-mo, вернули и немного изменили дуэли из Bound in Blood, добавили «прокачку» персонажа. Всего три ветки: Стрелок (Отчаянный боец с двумя стволами), Рейнджер (Меткий стрелок на больших расстояниях), Зверолов (Боец ближнего боя). В принципе, от друга друга они отличаются только тем, что улучшения направлены на три вида оружия: у стрелка – револьверы, у рейнджера – винтовки, у зверолова – дробовики. Когда «вкачаете» одну из веток полностью, то у вас появится особое оружие соответствующее классу. Чтобы получить улучшения, нужно выбивать серии убийств. Чем длиннее серия, тем больше опыта за каждого убитого. Добавили систему повреждений, явно взятую из другой игры Techland, Dead Island. Больше всего она напоминает подобную систему из Bulletstorm. То есть, попали в голову с первого выстрела, появляется надпись «В голову!» и определенное количество очков опыта, снесли голову врагу на бегу, надпись «В голову в движении!»

и удвоенное количество опыта и т.д. Для удобного набивания опыта Techland постаралась разнообразить ваш арсенал по максимуму, тут и скорострелы, и классические револьверы, и дробовики, и обрезы, и винтовки. В общем, никто не уйдет расстроенным. А также есть динамит, аналог гранат, но которые можно подстрелить в полете, например, над головой у кучки, скрывающихся за укреплением, врагов. Добавили систему укорачивания от пуль, на манер опять же Borderlands 2. Когда вы на последнем издыхании и в вас стреляют, при заполненной специальной шкале включается slo-mo и у вас выбор, в какую сторону увернуться: вправо или влево. В зависимости от этого вы, либо выживаете и ваше здоровье восстанавливается, либо проходите уровень заново. Никуда не деться и режим концентрации из Bound in Blood, лишь слегка претерпел изменения. Убиваете врагов, уровень

концентрации заполняется, активируете и в замедлении лишаете врагов жизни. Также присутствуют небольшие QTE-элементы и боссы. Последние мало чем отличаются от обычных врагов, у них есть полоска здоровья и она достаточно большая, чтобы потрепать вам нервы на высоких уровнях сложности. Каждый босс встречается вам в определенной местности, где ваш алгоритм действий чаще всего сводится к «высунулся-стрельнул».

После выхода The Cartel, доверие фанатов к Techland, подорвалось и, чтобы не потерять их, создатели Call of Juarez пошли по правильному пути. Вернулись к тому, что у них получается лучше всего – сделать Вестерн. Как по мне, так это им удалось на пятерку с плюсом. Поэтому Call of Juarez Gunslinger обязателен для приобретения всем любителям вестернов и хороших экшенов.


Алексей Цуров





В редакцию журнала «8 БИТ» требуется авторы для рубрики «World of Tanks»





Обращаться к Ведущему рубрики
Володченко Максиму

maks.volodchenko@mail.ru



**РУБРИКУ ВЕДЕТ:**
Володченко Максим

.NET - шаг в будущее?

В последние время Microsoft ведет активное наступление на рынке систем программирования, все более оттесняя других производителей ПОВ этой области.



Новая версия VisualStudio, флагман Майкрософт, это яркое подтверждение. Другие фирмы просто не успевают за нововведения этой Майкрософт, которые за короткое время становятся стандартом. Технологию .NET (читается «дот-нэт»), по-видимому, вскоре ждет такая же судьба. Другим фирмам также придется поддерживать эту платформу, поскольку, скорее всего она будет включена в стандартную поставку Windows, хотя таких планов официально не намечается. Так фирма Борланд уже выпустила седьмую версию Делфи, самой главной новинкой в которой является поддержка .NET. Что же представ-

ляет из себя .NET. Дэвид Платт, чью книжку «Знакомство с Microsoft .NET» я рекомендую вам прочитать, предлагает такое определение: «Microsoft .NET - это прикомпоновываемая среда периода исполнения, работающая в ОС Windows 2000». Круто звучит не правда ли? Разбираем по слогам и начнем с конца. .NET будет работать только под W2k, так что уже сама Майкрософт признает, что Windows 98 mustdie! Итак, чтобы ощутить всю прелесть новой технологии понадобится Windows 2000. «Прикомпоновываемая среда периода исполнения» значит, что теперь компиляторы будут переводить код язы-

ка высокого уровня, например VB, в некий MSIL - промежуточный язык низкого уровня, наподобие ассемблера. Далее уже в период исполнения, когда вы запускаете программу, специальный компилятор переводит инструкции языка MSIL в инструкции специфичного процессора. Таким образом, для программ .NET создается как бы виртуальная машина (у вас не возникает чувства «где-то это я уже видел»?).

Преимущества .NET не заканчиваются, а только начинаются. VisualStudio .NET поддерживает VB, C++ и новый язык C#, о котором далее. И эти языки не просто поддерживаются, но и в полной мере взаимодействуют между собой, используя ООП. Например, мы можем создать программный комплекс типа клиент-сервер, причем клиент будет написан на VB, а сервер на C#. Кроме того сторонними производителями создана .NET-компиляторы для других языков, из которых мне прежде всего интересны Pascal и Perl. Так что теперь языки программирования интегрированы

между собой более тесно, чем в технологии COM.

Также в распоряжении программиста имеется система .NET Framework, представляющая собой богатейший набор стандартных классов. Кроме того, она обеспечивает автоматическую сборку мусора (имеется ввиду неиспользуемой памяти) и контроль версий. На мой взгляд это очень удобно, так как, переходя на другой язык программирования, не надо заново изучать иерархию классов.

C - это один из моих любимых языков программирования. Так что я не могу не сказать пару слов о новом языке программирования C# (читается «Си-шарп»), которому, надеюсь, посвятить отдельную статью. Не раз во время написания программы на C++, я долго выругивался по поводу того, как организована в этом языке модульность. Теперь всяким там заголовочным файлам пришел конец. Поддержку модульного программирования призваны обеспечить пространства имен (namespaces). Для работы с событиями служат делегаты, которые заменяют указатели функций, так как для безопасности от них пришлось отказаться. Также программисты Майкрософта отказались от множественной насле-

довательности в классах, хотя в интерфейсах данная возможность осталась. Но по сути этот язык является полностью объектно-ориентированным: в нем со всеми типами можно работать, как с объектами. Больше не существует и главной функции main, зато появился статический метод Main, как в Java, который теперь является точкой входа в приложение.

Теперь ложка дегтя. А не пострадает ли от компиляции во время исполнения производительность программ. По заверениям Майкрософт, уменьшения производительности будет всего лишь 1-2% для офисных приложений. Хотелось бы верить... Но все-таки такая схема наводит на кое-какие сомнения.

Еще пару слов о чув-

стве дежавю. Майкрософт всегда славилась тем, что впитывала хорошие идеи своих конкурентов, хотя это, наверное, плюс. Идея виртуальной машины явна взята из идеологии Java, а новые версии языков VB и C# также смахивают на этот язык. Хотя опять же плюс это или минус можно спорить до потери голоса. А нормальное ООП для всех языков программирования это скорее исправление старых ошибок и недоделок в COM.

Вместо итога, хочется сказать, что .NET - это шаг в прошлое, но очень нужный и важный. В .NET доведены до ума многие моменты, которые вызвали многочисленную критику продукции Майкрософт в области разработки программного обеспечения.



Microsoft®
.NET



Контроль температуры ПК

Доброго времени суток! Сегодня будет немного не обычная статья, она посвящена как всегда защите ПК, но уже не от злых вирусов и хакеров, червей и троянцев, а от перегрева!



РУБРИКУ ВЕДЕТ:
Дмитрий Меркулов



Это довольно актуально в начале лета, особенно тем кто в жару сидит дома и играет в какую-нибудь тяжёлую на графику игру (игры обычно больше всего «напрягают» все части компьютера) а «системник» стоит где-то под столом и не проветривается, ситуация осложниться может тем что его уже года некто не разбирал, и бедолага зарос пылью.

Какая температура считается нормальной для компьютера?

Однозначного ответа, разумеется, нет - все зависит от конкретной модели. Причем разные детали могут иметь различную чувствительность. Речь пойдет об обычных стационарных компьютерах.

Максимальная темпера-

тура... ну, вообще говоря, столько градусов в комнате не будет. Компьютер обычно теплее, чем его окружение, поэтому даже при нашей 35-градусной жаре компьютеры могут нормально работать, если хорошо функционирует их система охлаждения. При этом разные части компьютера могут иметь различную температуру.

Жесткий диск может уже плохо работать при 50-60 градусах. Процессор при этом может сильно перегреваться, здесь проблемы начинаются уже где-то при 70-80 градусах (процессоры Intel обычно лучше выдерживают температуру, чем AMD). А вот, например, у видеокарт NVIDIA и 70 градусов могут считаться рабочей температурой.

Каковы симптомы перегрева компьютера?

Если кратко, то всевозможные. Поэтому если ваш компьютер «глючит», подумайте, а не перегрев ли это? Приведу самые распространенные:

-Компьютер внезапно выключается. Это может срабатывать система защиты от перегрева процессора.

-Зависание с последующей перезагрузкой. При зависании может нарушаться изображение. Это может означать перегрев видеокарты.

-Сбои работы диска вплоть до невозможности загрузиться или считать ваши данные могут быть результатом перегрева диска.

-Натужная и постоянная работа вентилятора. Если ваш компьютер стал «шуметь» чаще, чем раньше, задумайтесь о его системе охлаждения.

-Ну и, потом, можно его просто потрогать. Горячий? Нехорошо!

-Также вы можете скачать и установить какую-либо диагностическую утилиту, которая будет отображать температуру вашего компьютера. Мне, например, нравится CPUZ.

Как бороться с перегревом компьютера?

После всех этих страшилок я просто обязан дать советы, как бороться с перегревом.

Если вы работаете со стационарным компьютером, поставьте его так, чтобы к нему был нормаль-

ный доступ воздуха.

Не забывайте его периодически разбирать и чистить! Это просто - после снятия крышки вы сразу найдете два или три вентилятора. Один размещен рядом с блоком питания, второй - на процессоре, третий - на видеокарте. Все их стоит прочищать и пылесосить. Кроме того, могу рекомендовать статью про очистку видеокарты.

В случае с ноутбуком не ставьте его на мягкие предметы, не работайте с ноутбуком на коленях. Можно купить специальную доску, чтобы подкладывать под ноутбук - мягкую со стороны колен, плоскую со стороны компьютера. Стоит она не дорого, от 400 которая просто поднимает его улучшая циркуляцию воздуха, и от 600 с встроенными вентиляторами.

Систему вентиляции ноутбука также необходимо чистить. Однако зачастую разобрать ноутбук сложно (и это приводит к снятию процессора а, как следствие, к необходимости перенакладывать термопасту). Поэтому промежуточным решением, которое всегда вам доступно, является продувание ноутбука при помощи баллончика со сжатым воздухом.

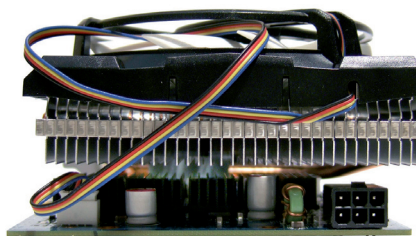
Если и это не помогает, можно попробовать купить подставку под но-

утбук со встроенным вентилятором. Обычно такие вентиляторы питаются от USB-порта.

Ну и, наконец, возможная ситуация, когда вентилятор работает отлично, а процессор все равно перегревается. Обычно это означает, что высохла уже упомянутая выше термопаста. Поясню. Вентилятор в ноутбуке охлаждает пластину, которая обладает прекрасной теплопроводностью. Пластина прижата к процессору, однако они все равно не являются единым целым, и это мешает идеально отдавать температуру с процессора на пластину. Для улучшения теплообмена их контактирующие части смазываются специальным составом, так называемой термопастой. Этот состав по мере высыхания может терять свои свойства и требовать замены. Но я бы не рекомендовал этим заниматься самостоятельно - лучше обратитесь к специалистам.

А вот дым от торфяных пожаров компьютерам не страшен, куда вредней он для людей. Однако этим летом случились курьезные случаи - работа некоторых компьютерных центров была парализована из-за того, что на дым стала постоянно срабатывать пожарная сигнализация.

А вы следите за темпера-



турой своего компьютера, не допускаете перегрев?

Следить за этим можно с помощью бесплатной программы CPUID Hardware monitor pro.

В этой программе вы найдете температуру своего процессора и материнской платы, так же еще информацию о напряжении и т.д.

Для просмотра температуры жесткого диска посоветую hddlife, она платная, но можно попользоваться бесплатно в течении недели (если мне не изменяет память) а после истечения этого периода программа так же работает, только уже вместо вывода температуры и графика использования диска, будет его иконка которая не несет информации, но на мой взгляд патеря не велика, температуру можно периодически смотреть и самому!

А в принципе можно поступить проще установив PCWIZARD либо EVEREST, эти программы могут показывать не только температуру но и массу другой информации о ПК!

Ну вот, выбор за вами) удачи!

Меркулов Дмитрий

Новости IT

Гусева Татьяна

Молодов Дмитрий

Мобильные новости

Вадим Гизатуллин

Защита ПК

Меркулов Дмитрий

Игромания

Сека Александр

Володченко Максим

Цуров Алексей

Отдохни

Лабиринт и подборка анекдотов –

Корольков Виталий

На обложке Настя Игнатовская

Выпускающий редактор – Юрченко Виталий

Корректор – Манохина Светлана

Дизайн, верстка – Юрченко Виталий

Распространитель – Антон Васильев



— Дорогая, пожалуйста, по-
тешь моё самолюбие.

— Слушаюсь и повинуюсь, мой господин!

— Спасибо.



Нежный поцелуй сзади в шею - очень интимная и трогательная вещь. Так почему же люди в метро из-за него так психуют?



- Андрюха, я женюсь!

- На ком?

- Ну на ком я могу жениться - с кем я дружил все эти годы!

- На мне что ль?



Вовочка спрашивает:

- Папа, а шестилетняя девочка может забеременеть?

- Нет.

- Шантажистка!



Иван пришёл к своему другу детства, который удачно женился на дочери крупного бизнесмена. Увидев супругу, шепчет другу:

- Как ты мог жениться на такой страшилище, да к тому же кривой, хромой, заикается?

- Можешь говорить громко, она всё равно не слышит.



В сауне отдыхают мужчины.

- Не мужчины, я пить не буду. Вера не позволяет.

- Мусульманин, что-ли?

- Да жена у него - Вера, 120 кг весом, шпаловкладчица.



У каждой девушки в сумке живёт Бабай-



ка! Он рассыпает жвачку, открывает пудру, путает наушники, прячет мобильник, когда он звонит, мнёт и рвёт разные, нужные нам бумажки...



Девушка в автобусе держит на коленях котёнка и нежно его гладит.

Сидящий напротив мужчина говорит с намёком:

- Хотел бы я оказаться на месте вашего котёнка!

- Ну это вряд ли: я везу его к ветеринару на кастрацию..



Звонит бабуля в службу спасения:

- Алло, у меня кошечка застряла на дереве. Вы бы не могли ее снять?

- Да ничего, посидит-посидит и сама слезет.

- А если нет? Так она там с голоду помрет.

- Бабуля, а вы когда-нибудь на дереве видели скелет кошки? ..



Разговор в курилке банка. Первый служащий:

- Я себя плохо чувствую, если у меня с собой нет хотя бы пятидесяти долларов.

Второй служащий:

- А я себя плохо чувствую, если у меня нет с собой хотя бы 10 тысяч долларов.

Первый служащий:

- А они у тебя когда-нибудь были?

Второй служащий:

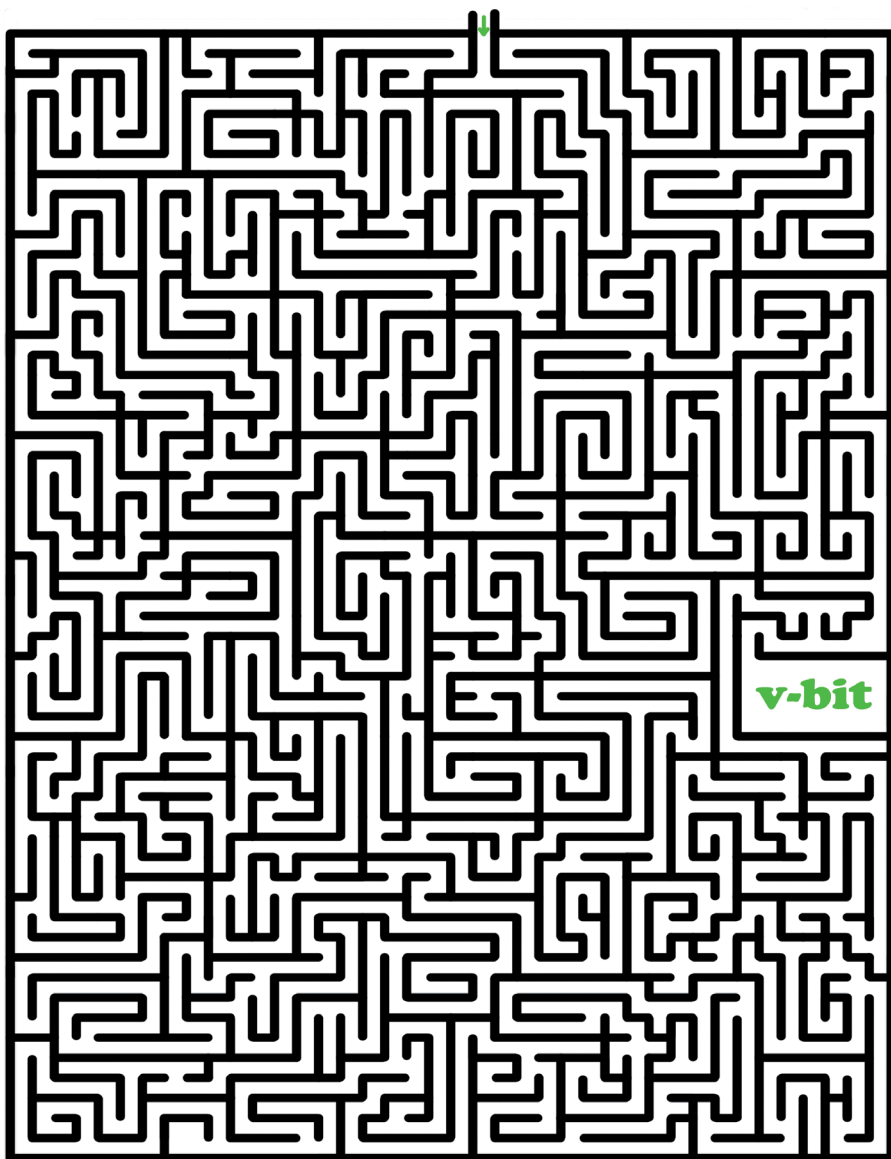
- А я когда-нибудь себя хорошо чувствовал?!



- Сашка, а ваша корова дает много молока?

- Нет, Машка, наша корова совсем не дает молока.

**Уважаемые читатели, присылайте свои анекдоты.
Самые интересные будут размещаться на этой страничке**



Для удобства прохождения, лабиринт лучше распечатать.
Картинку лабиринта найдете в архиве, если будете скачивать журнал
с официального сайта www.v-bit.ru
Автор лабиринта Корольков Виталий (brian15@mail.ru)

**ЗАКОНЧИЛ ЧИТАТЬ ЖУРНАЛ
И ХОЧЕШЬ ЕЩЕ?**

ДА

НЕТ

СЕРЬЕЗНО?

КАКОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТЬЮ ТЫ ПОЛЬЗУЕШЬСЯ?



vk.com/zur8bit



[@zurnal_8bit](https://twitter.com/zurnal_8bit)



zhurnal-8bit@mail.ru

Я ХОЧУ ВЫСКАЗАТЬСЯ!/У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ!

zhurnal-8bit@mail.ru - официальный E-Mail.

Журнал "8-БИТ" - группа ВКонтакте.

[@zurnal_8bit](https://twitter.com/zurnal_8bit) - твиттер-страничка Журнала.

8 (3532) 90-78-11 - телефон

[zhurnal-8bit](https://www.skype.com/join/zhurnal-8bit) - скайп (skype) журнала

673089 - ICQ главного руководителя.

Настя Игнатюк



г. Кемерово
www.vk.com/id161879842