

Выходит 2 раза в месяц, с 2011 года

16+



4 562215 878554

# 8-БИТ

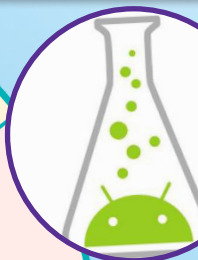
www.V-BIT.ru

официальный сайт журнала

№ 15(36), 7 августа, 2013 г.

Компьютерный журнал – проводник по новым технологиям!

Sony Xperia ZR начал обновляться до Android 4.2 стр. 22



Программирование ▶ 20

Практика. Изучаем  
Android за месяц

Новости IT ▶ 6-7

**ESET: Цифры опроса «Взлом аккаунтов в социальных сетях»**

Обзор сайтов ▶ 22

**Отзывы и рецензии о фильмах - Adopso**



Комп. для нач. ▶ 8

**Дополнение к Mozilla Firefox**

**65 000**  
электронных  
книг



Новости IT ▶ 6-7

Игромания ▶ 12

**Total War: Rome II**  
Превью  
(предварительный обзор)



Больше информации на v-bit.ru zur8bit @zurnal\_8bit



## СОДЕРЖАНИЕ

02. В этом выпуске

## НОВОСТИ IT

- 04. Reuters - правила мобильного этикета
- 05. 65 000 электронных книг
- 05. qip ожидает перестройка
- 06. Вышел Leap Motion
- 06. ESET: Цифры опроса «Взлом аккаунтов в социальных сетях»

## КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

- 08. Дополнения Mozilla Firefox

## МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

- 10. Sony Xperia ZR начал обновляться до Android 4.2

## ИГРОМАНИЯ

- 12. Total War: Rome II Превью (предварительный обзор)

## ПРОГРАММИРОВАНИЕ

- 20. Практика. Изучаем Android за месяц (30 дней)













## ОБЗОР САЙТОВ

- 22. Отзывы и рецензии о фильмах - Adopso

## ОТДОХНИ

- 25. Анекдоты
- 36. Лабиринт
- На обложке: Анастасия Быкова, г. Кемерово

### ЦВЕТОВАЯ НАВИГАЦИЯ ПО РУБРИКАМ

	<b>Общее</b>		<b>Обзор программ</b>
	<b>Новости IT</b>		<b>Игромания</b>
	<b>Мобильные новости</b>		<b>Программирование</b>
	<b>Hi-tech news</b>		<b>Обзор сайтов</b>
	<b>Комп. для начин-х</b>		<b>Интервью с читателями</b>
	<b>Защита ПК</b>		<b>Отдохни</b>

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

Заказ рекламы:  
[zhurnal-8bit@mail.ru](mailto:zhurnal-8bit@mail.ru)  
[www.v-bit.ru/pages/reklama.htm](http://www.v-bit.ru/pages/reklama.htm)



## Reuters — правила мобильного этикета



**С**овременные пользователи мобильных телефонов уверены в том, что прекрасно знакомы с мобильным этикетом, однако на деле оказывается иначе. Агентство Reuters составило краткий свод правил, которому стоит следовать, чтобы не прослыть хамом или попросту невежливым человеком. Некоторые из них кажутся очевидными, однако и о них нередко забывают.

Уважайте людей, находящихся рядом. Если вы общаетесь с кем-то лично, все свое внимание отдавайте собеседнику. Старайтесь не писать SMS и не отвечать на звонки без особой необходимости. Если звонок важен, обязательно извинитесь и спросите разрешения отвлечься на то, чтобы поднять трубку.

Не кричите. Исследования показали, что человек, общаясь по телефону, говорит в три раза громче, чем при общении вживую. Следите за тем, как громко вы говорите в трубку. Также избегайте споров по

мобильнику. Окружающим часто неинтересна информация о сложностях в вашей жизни, кроме того, они не слышат вашего собеседника, до них доносятся только ваши вопли. Следите за словами, которые вы употребляете.

При встрече за обедом (деловым или дружеским) не кладите мобильник на стол. Также помните, что никто не желает стать «третьим лишним», если вы решите поговорить по телефону, или наблюдать, как вы набираете SMS.

Не игнорируйте «свободные от мобильных устройств зоны» — теа-

тры, кинотеатры, библиотеки и т. д. Если вы стоите в очереди, не заставляйте других ждать, пока вы завершите разговор по мобильному телефону. Уступите очередь.

Не используйте мобильник за рулем.

Уважайте окружающих. Если вам необходимо поговорить на виду у всех, постарайтесь держать дистанцию как минимум в три метра.

Данный свод правил можно дополнять. Кроме того, правила общения могут варьироваться в разных странах — об этом стоит помнить тем, кто много путешествует.



# 65 000 электронных книг



**Ц**ентральная городская библиотека имени Гайдара в Москве запустила новый проект. На выбор читателей представлено более 65 тысяч электронных книг, которые можно получить на свое мобильное устройство совершенно бесплатно.

Об этом ИТАР-ТАСС сообщили сегодня в пресс-службе библиотеки.

«Читатель получает индивидуальный номер и пароль, выбирает на мобильном устройстве нужное издание и заказывает на определенный срок. У электронных книг, предложенных в библиотеке, сохранены иллюстрации, нумерация и шрифт, – говорится в сообщении. – Сотрудник библиотеки имеет возможность видеть заказанные книги, ведет статистику заказов. Таким образом, не нарушаются авторские и смежные права, а библиотека выступает посредником между правообладателем текстов и читателем».

Для тех, у которых нет своего электронного устройства, программа предполагает возможность взять его в пользование в библиотеке. Для взрослых читателей есть отдел семейного чтения, куда можно записаться, и также бесплатно получить доступ к электронным книгам.

В 2011 году Правительство Москвы разработало специальную Программу «Культура Москвы 2012-2016», что позволило внедрить в библиотеку новую бесплатную услугу – электронное чтение на мобильных устройствах. [www.soft.mail.ru](http://www.soft.mail.ru)

## QIP ожидает перестройка

Российский мультимедийный холдинг РБК объявил о запуске линейки коммуникационных веб-ресурсов под общим брендом QIP.



По задумке, проект QIP Сервисы объединит все недельные коммуникационные ресурсы, входившие в компанию РБК/Медиа Мир.

Ресурсом, с которого началось обновление линейки QIP, стал почтовый сервис QIP Mail, в лучшие времена известный как перспективный проект Pochta.ru. По словам разработчиков, его отличают функциональный интерфейс и новый современный дизайн. Сообщается, что новая версия сервиса сохранит такие особенности как быстрая работа почты, неограниченный объем ящика и антиспам-система. При этом QIP Mail полностью отсутствует реклама.

## Вышел Leap Motion

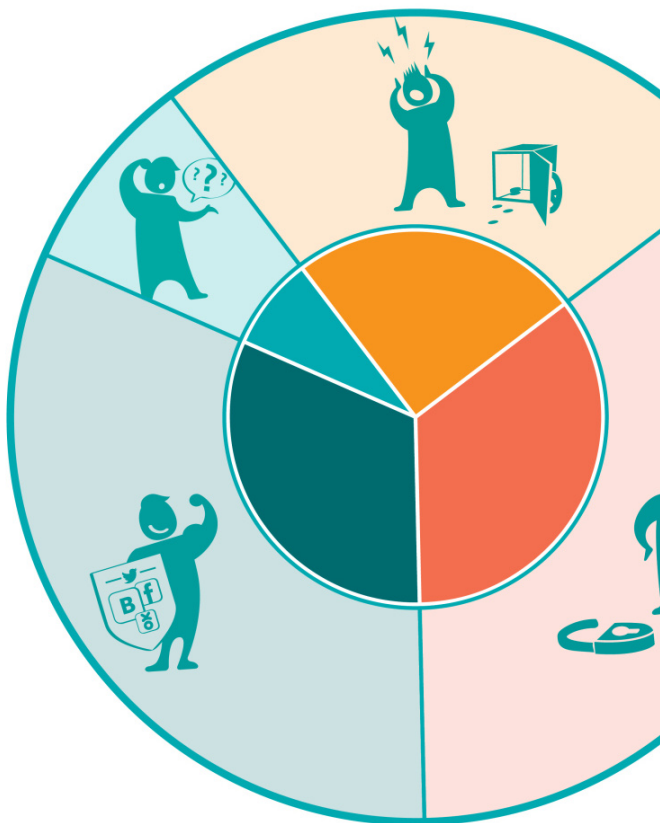
Контроллер Leap Motion, способный заменить пользователям десктопов клавиатуру и мышь, наконец-то поступил в продажу.



Он позволяет управлять ПК при помощи жестов.

Изначально, напомним, релиз Leap Motion должен был состояться 13 мая этого года, но по ряду причин был перенесен на конец июля. Теперь гаджет увидел свет, и купить его можно всего за 80 долларов США.

Программное обеспечение для Leap Motion разрабатывалось целым сообществом программистов, которые заранее получили соответствующий SDK. По некоторым сведениям, группа разработчиков состояла из 10 000 человек, и трудились они для адаптации Leap Motion под системы Windows и Mac OS.



## ESET: Цифры опроса «Взлом аккаунтов в социальных сетях»

**Компания ESET провела масштабный опрос интернет-пользователей на тему взлома аккаунтов в социальных сетях.**

В результате данного опроса выяснилось, что:

- как минимум однажды теряли доступ к аккаунтам в результате действий злоумышленников - около 60% пользователей (около двух тысяч опрошенных);
- из них профайлы были взломаны неоднократно - у 25%;
- при этом пользователи,

обладающих достаточным уровнем компьютерной грамотности (или удачи), чтобы ни разу не подвергнуться взлому - 32%.

### Общие результаты опроса

Суммарно, около 8% пользователей даже и не знали, похищались ли их

# Взламывали ли ваш аккаунт в социальных сетях?

- Да, неоднократно – 25%
- Да, один раз – 35%
- Ни разу – 32%
- Не знаю – 8%

*В опросе приняли участие свыше  
**3000** пользователей.*

логины и пароли от социальных сервисов. Эти данные различаются в зависимости от соцсети. При этом наибольшую осведомленность продемонстрировали пользователи Facebook, где о возможном взломе аккаунтов не догадываются только 2% опрошенных.

Исключив из результата опросов пользователей, которые отвечали - "не знаю", эксперты пришли к выводу, что:

- атакам подвергались аккаунты - 65% пользователей (37% подверглись взлому один раз, 28% – неоднократно);
- сохранить свои персональные данные смогли - только 35% опрошенных.

На данный момент суммарное количество аккаунтов в социальных сетях Вконтакте и Одноклассники превышает 400 млн., а число русскоязычных пользователей Facebook составляет около 9 млн. человек.

Киберпреступники взламывают аккаунты социальных сетей:

- ради вымогательства или перепродажи паролей;
- для рассылки спама и фишинговых ссылок;
- для личных целей и т.д.

Также логины и пароли от соцсетей могут попасть в руки киберпреступников вместе с целым рядом другой персональной информации, такой как:

- **данные для входа в**

**онлайн-банкинг;**

- пароли от электронной почты;
- пароли аккаунтов MMO-игр и других сервисов.

Эти данные могут попасть в руки киберпреступников благодаря применению ими вредоносного ПО, либо используя для этих целей фишинг.

Опрос пользователей проводился в мае-июне 2013 года в официальных сообществах ESET Russia на сайтах:

- **Одноклассники** ([odnoklassniki.ru/nod32](http://odnoklassniki.ru/nod32));
- **Вконтакте** ([vk.com/nod32](http://vk.com/nod32));
- **Facebook** ([facebook.com/ESETNOD32Russia](http://facebook.com/ESETNOD32Russia)).

[www.it-sektor.ru](http://www.it-sektor.ru)

Здравствуйтесь уважаемые читатели нашего замечательного журнала!

Сегодня речь пойдет о браузере, которым я постоянно пользуюсь – Mozilla Firefox.

А вернее о том, как его «прокачать» своего рода придать ему дополнительных функций



**РУБРИКУ ВЕДЕТ:**  
**Влад Расчетаев**

**Ф**ункционал браузеру Mozilla Firefox придают дополнения, попасть на страницу со всевозможными дополнениями можно нажав левую кнопку мыши на «Инструменты» и «Дополнения». В открывшемся окне снизу выбрать ссылку «Обзор всех дополнений». Сегодня я рассматривать буду только те дополнения, которые влияют на безопасность работы в интернете из раздела «Приватность и защита».

Их множество, но я приведу лишь те, которые необходимы для безопасности вашего интернета.



#### No Script

Дополнение обеспечивает наилучшую безопасность, какую Вы только можете получить в веб-браузере!

Дополнение разрешает запуск активного содержимого только с сайтов, которым Вы доверяете, и защищает Вас от XSS-атак и ClickJacking.



#### Генератор безопасных паролей

Простое дополнение, позволяющее создавать случайные и безопасные пароли.



#### RequestPolicy

Осуществляет контроль разрешенных межсайтовых запросов. Повышает конфиденциальность веб-серфинга. Защищает вас от подделки межсайтовых запросов (CSRF) и других атак.



#### Master Password+

- Закрывает Модуль защиты после заданного времени, нажатием иконки или нажатием горячих кнопок (ALT + L)
- Запрашивает ввести мастер-пароль при запуске браузера
- Блокирует окна запросов ввода мастер-пароля (всех или дополнительных).



### **Детский браузер Гогуль**

Детский браузер Гогуль обеспечивает безопасность детей в интернете, разрешая доступ только на заранее отобранные детские ресурсы, ограничивает время пребывания в сети и предоставляет родителям статистику по посещённым ребёнком сайтам.



### **Проверка ссылок антивирусом Dr.Web**

С помощью этого расширения вы можете проверить любую ссылку в интернете на наличие вирусов, троянских программ и другого вредоносного кода!



### **URLFilter**

Блокирует рекламу и доступ на сайты для взрослых.



### **WOT - Защитите себя в Интернете**

WOT показывает, каким сайтам можно доверять, используя для этого собранный опыт миллионов пользователей по всему миру. WOT работает быстро, просто и бесплатно.



### **CensureBlock**

Это расширение блокирует сайты, содержащие порнографию.



### **OnlyMySites**

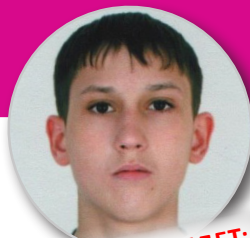
Разрешает доступ только к моим сайтам.

Дополнения безопасности это еще один + в пользу браузеров Mozilla Firefox и Google Chrome (для браузеров гугл дополнения аналогичные т.к. фирма-разработчик у этих браузеров общая). На сайте дополнений безопасности великое множество (989 на момент написания статьи), я выбрал только те, которые на русском языке и подходят для рядового пользователя Интернета. Среди этих дополнений имеются так же те которые могут обе-

зопасить пребывание вашего ребенка в сети Интернет.

До скорых встреч на страницах нашего журнала, все вопросы и предложения просьба направлять мне на E-mail: **VladRaschektaev@mail.ru**

Напоминаю, что все дополнения находятся по адресу **[www.addons.mozilla.org/ru/firefox/extensions/privacy-security](http://www.addons.mozilla.org/ru/firefox/extensions/privacy-security)**



РУБРИКУ ВЕДЕТ:  
Вадим Гизатуллин

# Sony Xperia ZR

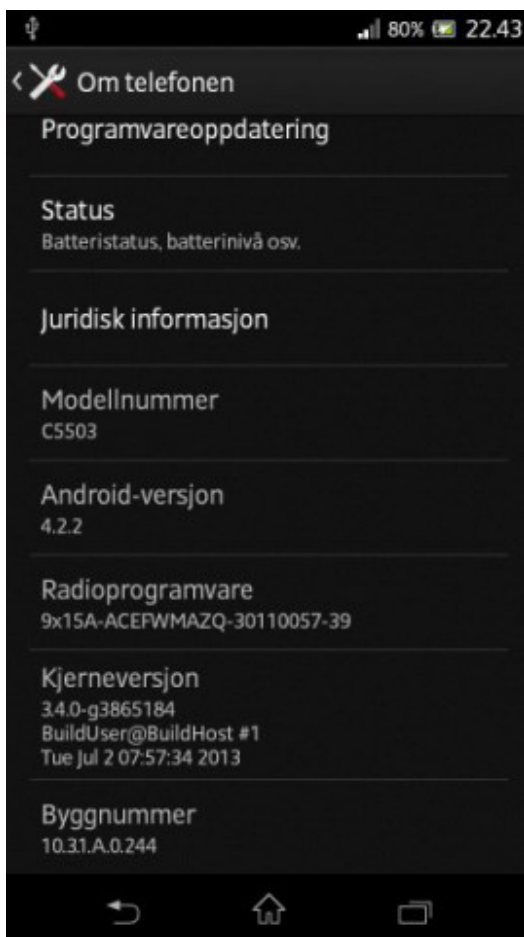
начал обновляться до Android 4.2

**К**ак и его старшие собратья, выпущенные в первой половине года, смартфон Sony Xperia ZR «из коробки» работает под управлением Android 4.1 Jelly Bean, но его производитель уже давно пообещал (а недавно напомнил о данном слове) выпустить обновление для коммуникатора до Android 4.2 Jelly Bean.

Как стало известно в первый день августа, Sony сдержала своё обещание и уже сейчас прошивка под номером 10.3.1.A.0.244 с Android 4.2.2 Jelly Bean на борту медленно становится доступной для владельцев Xperia ZR в разных регионах.

Первыми обновиться до свежей версии Android OS смогли счастливицы из Норвегии, но Sony официально не объявляла о том, какие страны и в каком порядке увидят апдейт, так что, нам только остаётся надеяться, что уже в течение ближайшего времени обновление получат все «европейские» аппараты, так что советуем быть на чеку и готовыми к появлению уведомления о доступности новой версии прошивки.

На этом поддержка производителем защищённого смартфона Sony Xperia ZR не закончится: компания уже пообещала обновить устройство и до Android 4.3 Jelly Bean, что случится позже в этом году. Точные сроки пока не называются, но мы обязательно сообщим вам, как только они станут известны.





Хотите сделать **сюрприз**  
хорошему человеку -  
вы можете заказать **портрет**  
с фотографии.



Детские портреты  
Портреты семейной пары  
Женский портрет  
Мужской портрет  
Тематический портрет  
любой сложности

## ПОРТРЕТ ПО ФОТО

«Цифровая» эпоха позволяет человеку иметь десятки фотографий, которые можно распечатать в любое время. Портрет, нарисованный художником, ценен другим – своей эксклюзивностью. Вспомните, у кого из ваших друзей или знакомых есть дома портрет. Как правило, у единиц!!!



8 909 618 36 80

[Volkowa-nasti@yandex.ru](mailto:Volkowa-nasti@yandex.ru)







# Total War: Rome II

Превью (предварительный обзор)



**РУБРИКУ ВЕДЕТ:**  
**Сека Александр**



**О**ригинальный Rome – одна из самых долгоживущих и популярных игр в серии Total War. Со спрайтами покончено, теперь война идет в 3D.

Для игровой кампании это значит дополнительную глубину и гибкость, коих и так немало в одной из самых разнообразных и прочно укоренившихся в памяти каждого эпох в истории развития человеческих конфликтов. Она даже легла в основу исторического телешоу.

Со слов главного дизайнера Total War Джеймса Рассела (James Russell), именно сиквел к Rome чаще всего просили фаны у Creative Assembly, - и вот несколько недель назад я посетил студию разработчиков, чтобы лично увидеть этот сиквел.

Мне показали 10-минутную демонстрацию битвы, тактическое сражение на игровом движке Total War: Rome II (Rome 2), но с заскриптованными передвижениями войск и с запланированным результатом. Увиденное меня приятно поразило, хотя всем, конечно, ясно, что игра находится только на ранней стадии разработки, и многое её создатели отказываются показывать. Я заметил, что многое

ещё нужно устаканить, так что многое из того, чего так жду фаны Total War, я пока не обнаружил. Но разработчики были настроены на открытое общение по поводу направлений и тем в развитии дизайна Rome II, так что я смог получить эксклюзивные интервью с теми, кто создаёт эту игру. Вот всё, что пока известно.

Битвы укрупнились, больше деталей

Сеттингом демонстрации была осада Карфагена римлянами в конце Третьей Пунической Войны около 146 года – битвы, окончившейся всем известным разрушением северно-африканского города римскими войсками. Первым же кадром был крупно показан Римский консул Сципион Эмилиан, отдающий приказы своим воинам на борту военного корабля. Total War: Rome 2 оснащён новым движком, который поддерживает самые значительные и наиболее детализированные битвы в истории серии, причём он достаточно мощный для полноценной поддержки катсцен на самом движке. Вместо традиционной общей речи осада Карфагена началась с реальной беседы Сципиона и его воинов, а потом камера отошла назад, открыв взгляду весь римский флот, приближающийся к прочно укреплённой береговой линии.

Флот и наземные войска могут принимать участие одновременно в одних и тех же битвах, если того требует ситуации. Когда в берег врзались биремы с войсками, римские суда, вооружённые катапультами и державшие дистанцию, обеспечивали прикрывающий огонь для десантирующихся солдат, пока те строились в ряды и начали атаку стен, выходящих на пляж. Я потом спросил, не был ли

такой «старт с места» знаком, что фаза дислоцирования войск осталась в прошлом, но нет – просто СА ищет способы разнообразить варианты начала битвы в зависимости от различных обстоятельств. Высадка на пляж – подтверждённый элемент игры (об этом сообщил главный дизайнер сражений Джейми Фергюсон), кроме того есть несколько других нетрадиционных начал.

"В смысле масштаба, Total War – особенная серия. Глядя на сражение, вы можете невероятно подробно разглядеть детали боя двоих противников, - а если отведёте камеру, то увидите тысячи и тысячи сражающихся. Вот эти две крайности спектра мы и хотим включить в Total War: Rome II", - сказал Джеймс Рассел.

Разработчики использовали свободную камеру для показа разных аспектов битвы: римские лучники, спрятавшиеся за деревянными баррикадами и отстреливающиеся от защитников Карфагена; под стены придвигаются осадные башни; римская артиллерия с кораблей пробивает дыры в стенах городской гавани. Также

был сделан акцент на то, что мотать камерой туда-сюда, чтобы уследить за всем, будет не нужно. В Rome 2 включён тактический обзор, который позволяет игроку отвести камеру от крайнего приближения до такой отдалённости от поля боя, что юниты представлены уже в виде упрощённых иконок. Эффективно управлять отдельными когортами с такой дистанции невозможно, зато вы экономите время, которое раньше тратили на косые взгляды на мини-карту.

Упрощение ведения боя на макроуровне опровергает главную цель Creative Assembly в Rome 2, которая состоит в том, чтобы добавить характера и гуманности в образы крохотных солдатиков, которые живут и умирают по вашей команде. Новый максимально приближающий зум – это абсурдно - детализированный вид как-бы из-за плеча сражающегося, будто в режиме боя от третьего лица. На демонстрации это выглядело как резкое приближение вплоть до проникновения в юнит Сципиона Эмилиана, который собирался штурмовать Карфаген с помощью осад-





ной башни. Те же римляне, что только что потоком излились с бирем (кораблей), теперь играли мимикой, как нервничающие индивидуальные персонажи, выслушивавшие приказы командования с расстояния в несколько футов.

Скрипт? Да, и Creative Assembly не стала комментировать, как будут играть такие внутрибитвенные моменты во время обычной игры. Но ведь впечатляет? А то! Особенно, когда римляне добрались до стен. Самураи из *Shogun 2* иногда устраивали короткие дуэли, но *Rome 2* выводит специфику ближнего боя на новый уровень – люди делают выпады, уклоняются, бьют противника шитом, так что игра отлично использует и тщательные исследования Creative Assembly в области античного боя, для чего были приглашены профессионалы, и возросшие анимационные способности нового движка.

Важность такой дополнительной детализации по словам ведущего дизайнера битв Джейми Фергюсона состоит в вовлечении игрока в жизнь своих подопечных. "Отдавая солдатам приказ штурмовать стены, они и сами могут это испытать, - поясняет он. – Они видят, через что про-

ходят персонажи, начинают воспринимать их не как толпу клонов, лезущих по лестницу, и понимают, что каждый боец индивидуален и делает всё от него зависящее".

Стены города взяты, бой перемещается на улицы. Римские войска, вошедшие иным путём – тот пролом в стенах гавани, - фланговым манёвром зажали карфагенян на перекрестке и натиском загоняют защитников города назад в его сердце. Этот момент в демо очень напомнил подобные стычки в недавних играх серии *Total War*, но уже размер самого города обязывает битву быть сложнее, чем просто захватить и удержать одну центральную локацию. В *Total War: Rome II* успешная осада – это многосоставное мероприятие с несколькими динамическими целями.

Для пресс-показа разграбление Карфагена ограничили несколькими стартовыми минутами. А для завершения демо, камеру снова навели на отряд Сципиона Эмилиана, который консул вводил в город. Упала башня, скрыв улицу под пылью и дымом, от чего римляне заколебались. После небольшой заминки кто-то проорал приказ держать строй. Из дыма возникли силуэты





вооружённых боевых слонов, и на этом закончилось первое знакомство с Rome 2. В эпилоге Сципион-победитель оглядывает павший Карфаген и приказывает сжечь город дотла.

Очевидно, что такие катсцены достойны завершать целые произведения, они слишком специфичны и сложны в исполнении, чтобы применять их к каждой кампании – в открытом мире Total War Карфаген имеет шансы быть разрушенным как Римской Республикой, так и буйными галлами, – так что Creative Assembly предполагает оставить осаду Карфагена отдельно отстоящей исторической битвой. Это впечатляющее подтверждение намерений сделать Total War: Rome 2 ближе к кинематографу, и моё впечатление от демо позволяет заключить, что драматизм всей игры будет существенно развит.

### Переделка кампании

Джейми Фергюсон сказал, что их нынешняя цель – создать игру с осмысленными боевыми действиями. Битвам отводится более важная роль, и когда появляется армия, это действительно армия. Так что кампания может выглядеть совсем не так,

как в предыдущих играх.

Кроме тизера, никаких других кадров карты кампании Rome 2 нам не показали. Но мне кажется, СА серьёзно и критически пересматривает структуру пошаговой части игры, опять же с целью заставить игрока сопереживать судьбе каждого отдельного солдата, когорты и армии под их командованием.

Джеймс Рассел объясняет: "Мы пытаемся сосредоточиться на меньшем количестве армий и уменьшить число значительных битв в игре. Мы также пытаемся уменьшить долю менеджмента по сбору армий и подобному".

Одним из примеров такого улучшения станет возможность управлять целой провинцией, состоящей из самостоятельных регионов. Похоже, что углубляться в микроменеджмент каждой отдельной территории не придётся. Можно будет устанавливать общую политику для всего региона – но когда дело дойдёт до войны, то завоевывать каждую из составных частей придётся по отдельности. Рассел говорит: "Мы сохраняем стратегическую глубину, и каждая провинция состоит из

нескольких регионов, каждый из которых придётся завоевывать. То есть вы можете пользоваться преимуществом масштаба и не утруждаться деталями менеджмента".

Говоря о наличии в кампании реальных исторических событий, Джейми Фергюсон делает ударение на том, что игровая свобода геймера имеет большее значение. «Мы не ставим игрока на рельсы. События запускаются в зависимости от действий и поведения игрока... Это одна из наших целей – интеграция богатств древней истории и реалий с действиями игрока».

Он утверждает, что такая интеграция ключевая для Total War. "Смысл игр Total War состоит не только в воссоздании истории. Мы пытаемся дать ход и вариативной истории. Начинаем с исторической точки зрения – вот как всё было в (дату наугад) году в 325 до н.э. – и с этой точки начинаем собственное развитие, которое зависит от действий и взаимо-

действий игроков, с ИИ и окружающей средой. И так определяется путь развития игры".

Этот принцип будет применяться ко всему от политических систем до состава армий. Взяв за пример предложенную Цезарю корону, Фергюсон сказал, что Римской Республике вовсе не обязательно становиться Империей – можно исторически откатиться до королевства, и если игрок выберет именно этот ход, то поддержка Creative Assembly ему обеспечена. Опять же, нет ничего – кроме географии и ресурсов, - что могло бы помешать хорошо организованной и управляемой коалиции германских племён стать доминирующей силой своего времени.

Creative Assembly также исследует возможность дать игроку право подбирать в свою армию индивидуальные воинские юниты. "Ведь нет причин, чтобы не позволить игроку изменить вооружение этих самых юнитов. Например, есть кавале-







рийский меч – спата. В реальности, это оружие не стало обычным для римской кавалерии до позднего имперского периода, но мы не исключаем, что кому-то захочется начать использовать её значительно раньше". Идея исторической «песочницы» остаётся центральной для самой сути Total War.

Дизайн и перделка древнего мира

Надо также отметить, что Total War: Rome II выглядит впечатляюще, во многом благодаря графике и новому движку. Shogun 2 по праву был оценён за собственную визуальную идентичность, и Rome 2 продолжает этот тренд – что особенно впечатляет, так как римское военное дело западному миру знакомо намного лучше. Много внимания уделено цвету и особенно освещению, Карфаген дан в оранжевых, коричневых и оливково-зелёных тонах, на фоне которых белыми выделены его защитники, а тёмно-красным – римские завоеватели. Дым от костров распространяется по городу и в реальном времени меняет освещение, рассеивая солнечный свет и концентрируя дымный сумрак. Очень эффектно, драматично, правдоподобно.

Оружие и броня солдат испещрены засечками и вмятинами и выглядит, как будто им действительно пользовались в бою, стены города украшены старинными рисунками. В этом смысле мы «вживаемся» в мир игры, так что дизайн Rome 2 выделяется на фоне прочих. Несмотря на явное преимущество римлян в кинематографе и на телевидении, разработчики опирались

на реальные археологические источники, восстанавливали их и разрушали разными способами. Если уж Карфаген так шикарно выглядит, то я с огромнейшим нетерпением жду видов самого Вечного Города.

### Мультиплеер и моды

Наличие мультиплеера в игре подтверждено, но кроме того, что Creative Assembly "планирует нечто масштабное", никаких деталей нет. Так что не стоит отвергать идею о чём-то подобном подбору соперника как в Shogun 2 и кампаниях онлайн.

Ещё менее понятно, будут ли включены в Total War: Rome 2 инструменты для создания контента, как недавно произошло с Shogun 2. Джеймс Рассел сказал: "Мы делаем всё возможное. Становится всё сложнее, ведь раньше мы работали с простыми текстовыми фадами, которые было очень просто модифицировать, теперь у нас есть соответствующая сертифицированная база данных. И у нас не обязательно есть все те редакторские инструменты, которыми нас наделяют игроки".

### Дорога в Рим

Total War: Rome II выйдет осенью 2013 г. Если Creative Assembly найдёт удачный баланс между оживлением кампании и погоней за новой кинематографической глубиной индивидуальных битв, то есть все основания для радостного предвкушения.


[www.games.totalwars.ru](http://www.games.totalwars.ru)



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







Обращаться к Ведущему рубрики  
Володченко Максиму

[maks.volodchenko@mail.ru](mailto:maks.volodchenko@mail.ru)

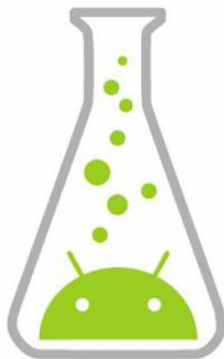




**РУБРИКУ ВЕДЕТ:**  
Володченко Максим

## Практика. Изучаем Android за месяц (30 дней)

**З**дравствуйте! С сегодняшнего выпуска будет серия статей о программировании под ОС Android.



Android - бесплатная операционная система, основанная на Linux с интерфейсом программирования Java. Операционная система создана альянсом Open Handset Alliance, возглавляемым компанией Google. Для разработки имеются все необходимые инструменты - компилятор, отладчик и эмулятор устройства, а также собственная виртуальная машина Java Dalvik Virtual Machine — DVM). Между приложением и ядром существует слой API и слой библиотек на нативном коде.

Dalvik Virtual Machine использует свой особенный байткод. Поэтому у вас не получится

запустить стандартный байткод Java на Android. Android предоставляет инструмент «dx», который позволяет конвертировать файлы Java Class в файлы «dex» (Dalvik Executable). Android-приложения пакуются в файлы .apk (Android Package) программой «aapt» (Android Asset Packaging Tool). Для упрощения разработки Google предоставляет Android Development Tools (ADT) для Eclipse. ADT выполняет автоматическое преобразование из файлов Java Class в файлы dex, и создает apk во время развёртывания.

Android поддерживает 2D и 3D-графику, используя библиотеки OpenGL, а

также хранение данных в базе данных SQLite.

Каждое Android - приложение запускается в своем собственном процессе и под своим собственным userid, который автоматически генерируется Android во время развёртывания. Поэтому приложение изолировано от других запущенных приложений, и неправильно работающее приложение не может беспрепятственно навредить другим Android-приложениям.

На телефоне, в отличие от настольных компьютеров, только одно окно программы занимает экран.

### Основные компоненты Android

**Activity** (Активность, Деятельность) — представляет собой схему представления Android-приложений. Каждый экран пользовательского интерфейса представлен классом Activity, по сути отдельная форма приложения. Android-приложение способно состоять из нескольких форм (Activity) и может переключаться между ними во время выполнения приложения

**Intents** (Намерения) — асинхронные сообщения, которые позволяют приложению запросить функции из других служб или действий. Приложение может делать прямые запросы службе или действию (явное намерение) или запросить у Android зарегистрированные службы и приложения (неявное намерение). Для примера, приложение может запросить через Intent приложение Контакты для получения данных.

**views** (Представление, Вид, Элемент управления) — пользовательский интерфейс, создаваемый виджетами классов. Это знакомые нам элементы управления: кнопки, текстовые поля, флажки, переключатели и т.п. Схема views управляется через «android.view.ViewGroup».

**Services** (Службы) — выполняет фоновые задачи без предоставления пользовательского интерфейса (например, проигрывание музыки). Они могут уведомлять пользователя через систему уведомлений Android.

**Content Provider** (Контент-провайдеры) — предоставляет данные приложениям, с помощью контент-провайдера. Ваше приложение может обмениваться данными с другими приложениями. Android содержит базу данных SQLite, которая может выполнять роль контент-провайдера.

**Broadcast Receiver** (Приемник широковестьельных сообщений/запросов) — принимает системные сообщения и неявные намерения, может использоваться для реагирования на изменение состояния системы. Приложение может регистрироваться как приемник определенных событий и может быть запущено, если такое событие произойдет.

Другими частями Android являются виджеты, или живые папки (Live Folders), или живые обои (Live Wallpapers). Живые папки отображают источник любых данных на «рабочем столе» без запуска

соответствующих приложений.

Если у вас появилось желание разрабатывать приложения для телефонов под управлением Android, то вам необходимо тщательно подготовиться и установить весь необходимый инструментальный для работы.

На данный момент на сайте можно скачать готовый установщик, который подскажет, что нужно устанавливать. Ниже рассказано, как установить все компоненты вручную.

В качестве среды разработки большинство разработчиков использует Eclipse. Кроме него нам понадобится JDK, Android SDK, и специальный плагин для Eclipse. О том, как все это устанавливать можно прочитать на официальной странице [www.developer.android.com/sdk/installing.html](http://www.developer.android.com/sdk/installing.html).

Рассмотрим первые шаги подготовки к разработке приложений для Android на примере Windows 7. Для работы нужно предварительно установить:

Среду разработки Eclipse

ADT-плагин к Eclipse

JDK 6

Android SDK

Об установке ПО поговорим в следующей статье.

Максим Володченко



# Отзывы и рецензии о фильмах - Adopso

adopso



Katanor

Узнайте, что говорят о фильме за пару минут используя Adopso.  
Мы собрали отзывы и рецензии о фильмах и расположили их в порядке популярности.  
*База содержит около 50 тысяч фильмов (скоро будет еще больше).*

Сегодня в кинотеатрах Недавно добавленные

ВСЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ НЕЙТРАЛЬНЫЕ

**Бизантия**

Byzantium

Нил Джордан  
Великобритания, США,  
Ирландия  
2012

Не стоит ожидать от фильма многого, и по актерскому составу он не сможет конкурировать с Интервью с вампиром. Пишу про ограничение до 18, но тема ...

[Подробнее](#)

1 1 0 0

**Смурфики**

The Smurfs

Раджа Госнелл  
США  
2011

В общем, не понравилось. Лучше буду смотреть старые и любимые мультики про смурфов и всем вам рекомендую!!

[Подробнее](#)

57 39 8 10

Здравствуйте уважаемые читатели журнала 8-бит.

Сегодня в интернете можно найти множество отзывов к фильмам.

Но узнать о чем пишут больше, что важнее, можно только прочитав пару десятков отзывов с разных ресурсов.

Adopso – упрощает получение этого знания.

На страницах этого ресурса к каждому фильму подобраны самые полезные отзывы с внешних ресурсов.

Одинаковые по смыслу отзывы объединены и не повторяются, для их просмотра есть отдельная ссылка "Больше похожих".

Первыми идут отзывы с наиболее часто обсуждаемыми темами.

Оценка отзыва так же влияет на его месторасположение, если оценка низкая, но фильм хороший, данный отзыв будет находиться как можно ниже остальных, чья оценка выше.

Обычно на первой странице к фильму сразу видно, что чаще обсуждали посмотревшие.

Если Вы обдумываете какой фильм посмотреть на досуге, Adopso поможет Вам принять окончательное решение не тратя много времени.

На сайте работает поиск и каталог, реклама отсутствует.

adopso

Поиск по названию фильма

Katanor

**Тихоокеанский рубик**

The Iron Horse

Кэтилин Дель Торо

2011

США

Чарли Ханнук, Идари Шли, Рон Перман, Чарли Дэй, Конфрон Колманен

Отзывы и рецензии

100

3

14

Поискать похожие

Больше похоже

Рейтинг

А вы посмотрели? Глядя на скриншот, совет простой, не смотрите фильм категорически. Вспомните, как в детстве устраивали битвы между трансформерами и диснеевцами ... вот фильм как раз об этом ...

Больше похоже

Критика

Легендарный фильм! Простой, яркий и душевный в исполнении. Советую смотреть, не пожалев!

Больше похоже

Циты

Вот фильм понравился и вложил в банк и совет тем же!

Материалы

Материалы и аналитические? Хотите его очень давно, и не разочаровались!

Они хорошие

Посмотрев этот фильм, я понял, что он не стал моим любимым. Но посмотреть его стоит. Подходит для любительского просмотра, особенно в формате.

Мнения читателей

Отзывы читателей: Мелкий Бюджетный. Специально посмотрел свой диснеевский и мажорский и при этом не затеивает эту историю. Фильм смотрится на одном дыхании.

Критика

На сайте интернет-форум, на котором все равно в некоторых моментах (фильм) и целые не...

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

Получить отзывы

# www.adopso.ru

# РАЗРАБОТКА САЙТОВ

## ФУНКЦИОНАЛ:

- БЛОГ;
- НОВОСТНОЙ САЙТ;
- САЙТ-ВИЗИТКА;
- ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН;
- РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ САЙТ;
- КОРПОРАТИВНЫЙ САЙТ;
- ГАЛЕРЕЯ;
- ФОРУМ

## ОПЛАТА:



## КОНТАКТЫ:

vk: <http://vk.com/zubairov92>

icq: 410055985

em@il: [zubairov92@mail.ru](mailto:zubairov92@mail.ru)



НЕДОРОГИЕ ЦЕНЫ!

КОРОТКИЕ СРОКИ

### 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 страшилке, да к тому же косой, 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, шпалоукладчица.



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?!

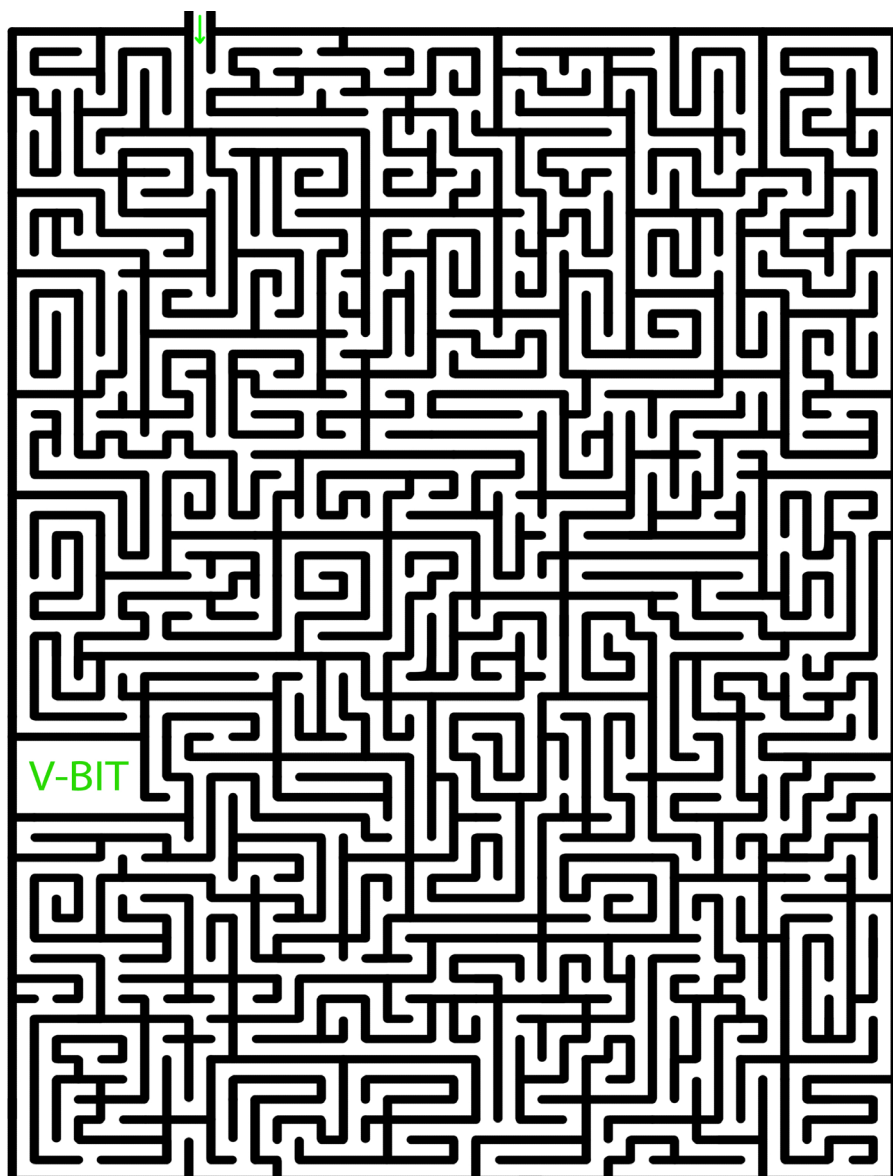


- Сашка, а ваша корова дает много молока?

- 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](http://www.v-bit.ru)  
Автор лабиринта Корольков Виталий ([brian15@mail.ru](mailto:brian15@mail.ru))

**ЗАКОНЧИЛ ЧИТАТЬ ЖУРНАЛ  
И ХОЧЕШЬ ЕЩЕ?**

**ДА**

**НЕТ**

**СЕРЬЕЗНО?**

**КАКОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТЬЮ ТЫ ПОЛЬЗУЕШЬСЯ?**



[vk.com/zur8bit](http://vk.com/zur8bit)



[@zurnal\\_8bit](https://twitter.com/zurnal_8bit)



[zhurnal-8bit@mail.ru](mailto:zhurnal-8bit@mail.ru)

**Я ХОЧУ ВЫСКАЗАТЬСЯ!/У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ!**

[zhurnal-8bit@mail.ru](mailto: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 - скайп (skype) журнала

673089 - ICQ главного руководителя

A close-up portrait of a young woman with long, wavy brown hair and bangs. She has light brown eyes and is looking directly at the camera with a neutral expression. The lighting is soft, highlighting her features.

**Анастасия Быкова**

г. Кемерово

[www.vk.com/id195973623](http://www.vk.com/id195973623)