

COMPUTER

A NÉPSZABADSÁG
informatikai magazinja

2001. január 23.

VIII. évfolyam, 2. szám

t e c h n i k a

Olvassa
on-line
kiadásunkat a
WWW.COMPTech.HU
internet
oldalakon!



BEHÁLÓZOTT *ügyvitel*

8-9. OLDAL

www.comptech.hu



FLATRON® monitor:

- Szemkímélő képernyő
- Torzításmentes képalkotás
- Feszültségkiegyenlítő vonaltól mentes kép

423



217 - szerkesztés
A Magyar Optikai Ipartestület
ajánlásával, 2000. november 14.



NÉPSZABADSÁG

Döntsön mellöttünk!

És Öné. a Domino!



Most minden lehetőség az Ön kezében van, hogy megtudja, mi történik a világban. A 24 hónapos kedvezményes Népszabadság-előfizetéshez egy Domino Maraton csomagot adunk ajándékba Alcatel Max/SL vagy Alcatel Club/SL készüléssel* 19 900 forint értékben! Hogy tudja, mi újság – hogy elmondhassa, mi újság! Az akció 2001. február 15-ig tart. A részletekért hívja a **06-30-212-9800**-as vagy a **06-1-432-1010**-es számot!

A 24 hónapos előfizetés: magánszemélyeknek 29 900 Ft,
közületeknek 39 900 Ft.

**A készlet erejéig*

www.nepszabadsag.hu



Magyarország legkedveltebb napilapja

SZERENCSÉS PONTVADÁSZOK

Salgótarjánba került a főnyeremény

Január 15-én közjegyző jelenlétében kisorsoltuk a Computer Technika, az Index és a TV2 Hálóvilág műsorával közösen rendezett Pontvadász játék múlt évi második fordulójának főnyereményét. A játék népszerűségét bizonyítja, hogy csaknem tízezer vettek részt benne, több mint negyedmillió oldalletöltést regisztráltunk, a kérdésekre adott válaszok száma megközelítette a négyszázezret, 1300 játékos ért el száz pontnál többet – közöttük sorsoltuk a fődíjat. A játékosok pontjaikat levásárolhatták, 228 árucikk közül választhattak.

A fődíjat, a Delta Elektronik által felajánlott Compaq számítógépet Józsa András, salgótarjáni játékos nyerte. A legtöbb pontot szerzők „vásárolhatták” meg a támogatók által felajánlott legértékesebb tárgyakat. Az



Theater.hu-fotó Ilovszky Béla

Ericsson T320-as mobiltelefonja Czigány Ádámhoz került, Budapestre, a HP 710C típusú nyomtatóját Fellner Ferenc, a HP 640C printert Cserháti Vencel szintén budapesti játékos mondhatja magáénak.

A fődíjat január 17-én az Index székházában – a játék szervezőinek jelenlétében – Varga Ákos, a Delta Elektronik ügyfélkapcsolati igazgatója adta át Józsa Andrásnak. A nyertes salgótarjáni általános iskolai tanár, számítástechnikát is oktat, két gyermek édesapja (képünkön). „Jó helyre került a főnyeremény!” – mondták egybehangzóan a jelenlévők.

Szóba került az a kérdés is, folytatódik-e a Pontvadász? A válasz: igen, figyeljük lapunkat, rövidesen jelentkezőnk az újabb forduló kiírásával.

LaserBit Rt.: MEGTÖRTÉNT A MÁSODIK TŐKEEMELÉS

(Munkatársunktól) A szabadtéri optikai távközlési berendezéseket gyártó amerikai-brit-magyar vegyesvállalat, a LaserBit Kommunikációs Részvénytársaság bejelentette, hogy nemzetközi befektetők részéről 6 millió USA-dolláros tőkeemelésben részesült. A befektetők ezúttal: az Intel Capital, a Sandler Capital és a Technologieholding, míg a tranzakcióval kapcsolatos szaktanácsadó a PriceWaterhouseCoopers vállalati finanszírozási csoportja. A befektetett összeget a LaserBit a technológiai háttér és szakemberállomány fejlesztésére, a gyártókapacitás növelésére, fejlesztéshez szükséges eszközök beszerzésére, marketingcélokra, valamint kereskedelmi képviselet létesítésére, a nemzetközi értékesítési hálózat bővítésére kívánja fordítani.

A LaserBit optikai hálózatokban használatos vezeték nélküli, lézertechnológiára épülő, szabadtéri hang-, adat- és képátviteli rendszerek és távközlési berendezések (E1/T1, E2/T2, E3/T3 rézkábel-optikai kábelátalakítók és multiplexerek) fejlesztésével, gyártásával és értékesítésével foglalkozik. Ügyfelei a nagy sávszélességű adatátvitelt igénylő vállalatok, elsősorban az internet-szolgáltatók, a mobil és vezeték nélküli távközlési szolgáltatók, az UMTS-rendszerek, valamint a több telephellyel rendelkező szervezetek. A vállalat, a Crown Tech Ltd. több mint tíz éves fejlesztőmunkájának eredményeire építve, 1999-ben alakult és két fejlesztési szakember, Győri Béla (elnök-vezérigazgató) és Pallagi János (vezérigazgató-helyettes) hozta létre.

BMC – képviselet a magyar fővárosban

(Tudósítónktól) Képviseletet nyitott Budapesten az e-business rendszermenedzsment-szoftverek vezető szállítója, az amerikai BMC Software Inc. A BMC a világ hatodik legnagyobb szoftvercége, tavalyi forgalma 1,7 milliárd dollár volt, központja a texasi Houston, a világ 60 országá-

ban vannak kirendeltségei. Háromévi, főleg a partnereken keresztül megvalósított helyi piaci jelenlét után a BMC Software úgy értékelte, eljött magyarországi közvetlen jelenlétének az ideje. A BMC magyarországi igazgatója Ávéd Zoltán villamosmérnök.

enter

LEVELEK

Amennyire el tudom képzelni, mindenki szeret levelet kapni. Én sem vagyok ezzel másképp, sőt, a technika fejlődésével az e-maileknek is hasonlóan örülök. Ez természetesen azt jelenti, hogy a két héttel ezelőtti vasárnap különösen élvezetes volt, hiszen több mint húsz levelet kaptam...

Amikor a levelezőprogram kiírta ezt a számot, felvidultam, hisz arra gondoltam, milyen kellemes meglepetést okoznak az ismerősök... de vajon milyen okból? Talán elmaradt újévi jókívánságok? Hát nem azok voltak, bár néhány levél valóban tartalmazott több kívánságot is – szerencsére nem irányomban –, melyeket itt most nem ismertetnék, hiszen ez mégiscsak egy újság. A legnagyobb hazai internetszolgáltató (Matávnet) előfizetőinek egy részét elárasztó levéltömeg okozója egy apró hiba volt. A szolgáltató – tájékozódni kívánva ügyfeleinek internetezési szokásairól és kívánságairól – több mint háromezer előfizetőnek postázott levelet, melyben a válaszolókat egy kérdőívet tartalmazó weblapra irányította. Valami érdekes hiba folytán azonban az egyik válaszoló kérdőívet a levelezőszerver „félreértelmezte”, és önszorgalomból nekiállt elküldeni az összes résztvevőnek, akik persze szépen visszaküldték, és ez így folytatódott. Szerencsére nagyobb baj nem lett, mert a cég munkatársai kiszűrték a téves leveleket.

Valami miatt azonban egyes nem túl jó szándékú egyének bosszúból vírusokat csatoltak a levelekhez, melyek aztán több felhasználó adatait törölték. Számomra felfoghatatlan, hogy mi értelme volt ennek a – törvény szerint egyébként büntetendő – cselekedetnek. Ha valaki nagy gurunak érzi magát és „informatikai hadviselésbe” óhajt kezdeni, az legyen annyira hozzáértő, hogy a levelek szövegének megtekintése után észrevegye: a feladók nem neki szánták ezen irományt. Sajnos valami miatt előbbieket nem vették maguknak a fáradságot. Csak bumm bele!, elküldték a vírusokat. Ennyi tellett tőlük. Gratulálok.

Rosta Gábor

A Computer Technika honlapján (<http://www.comptech.hu>) naponta Friss hírek címmel jelennek meg az IT ágazat hazai és külföldi eseményeiről szóló rövid tudósítások, hírek.

COMPUTER

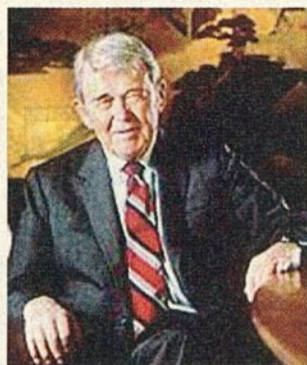
A Népszabadság informatikai magazinja ▶ Internet: <http://www.comptech.hu> ▶ Lapalapító: PersonArt Kft. ▶ A szerkesztőbizottság elnöke: LÓNYAI LÁSZLÓ ▶ Felelős szerkesztő: SELESZT FERENC ▶ Szerkesztő: TÓTH IBOLYA ▶ Lapterv: FÁBIÁN ISTVÁN ▶ Tervezőszerkesztő: RÉTI ATTILA ▶ Tördelőszerkesztő: VÁRAI MIHÁLY ▶ Munkatársak: DUSA GÁBOR, FÜLÖP NORBERT, ROSTA GÁBOR ▶ Címlap: KIS PÉTER ▶ Médiaigazgató: SZALADNYA KRISZTINA ▶ Felelős kiadó: Népszabadság Részvénytársaság, ügyvezető vezérigazgató: KORDA SÁNDOR ▶ Szerkesztőség és reklámiroda: PersonArt Kommunikációs Ügynökség, 1141 Budapest, Komócsy u. 5-7. Telefon: 469-3030. Fax: 469-3040 ▶ Webdesign: Big Byte Bt. ▶ E-mail: comptech@comptech.hu ▶ Nyomás: Révai Nyomda Kft. ▶ ISSN 1418-2432

MEMBER OF
IVSZ
TAGJA

← technika

Meghalt A SZILÍCIUM-VÖLGY ATYJA

▶ (pte) William (Bill) Redington Hewlett, az Amerikai Egyesült Államok, sőt a világ gazdaság- és technológiatörténetének egyik legismertebb személyisége, a Hewlett-Packard <http://www.hp.com> komputerkonzern tárzalapítója 87 esztendőskorában elhunyt. Társával és barátjával, a négy év óta halott David Packarddal 1939. január 1-jén alapította egy Palo Alto-i garázsban a Hewlett-Packard Companyt. A legendás garázs a Szilícium-völgy „szülőszobájának” számít, és bevonult Kalifornia állam történetébe. Az egykori kétszemélyes vállalatból hat évtized alatt két multinacionális konzern fejlődött: 88 500 dolgozót foglalkoztató Hewlett-Packard számítógépgyártó világ-



cég, évi 48,8 milliárd dolláros forgalommal, és az Agilent Technologies <http://www.agilent.com> mérés-technikai konzern, mely 47 ezer foglalkoztatottal tavaly 10,8 milliárd dollár forgalmat bonyolított le. Szakmai pályafutásának évtizedei alatt Bill Hewlett számos maradandó alkotással gyarapította a technikát, a tudományt és a kutatást. Dave-vel 538 dollár indulótőkével alapította meg a Hewlett-Packard Companyt. Hewlett diplomamunkája alapján készült el a HP cég első terméke, a hangfrekvenciás oszcillátor. A második világháború után, 1947-ben visszatért a HP-hez, 1957-ben alelnöke, 1964-ben elnöke, 1969-ben vezérigazgatója lett.

VESZÉLYES MASINÁK

az autóban?

▶ (Origó-cinet) A Ford Motor közölte, 10 millió dollárt költ annak a szimulátornak a megépítésére, amellyel tanulmányozni lehet majd, mennyire vonják el a vezetéstől a sofőr figyelmét a műszerfalra tapasztott mobiltelefonok, fedélzeti komputerok, lejátszók és egyéb berendezések. Az autógyártó Virtual Test Track Experimentre keresztelte a berendezést, amely a sofőr szemmozgását figyeli vezetés közben. A virtuális környezetben történő autózás során a tesztpilótáknak a valóságban ritkán előforduló, kritikus helyzetekkel kell szembenézniük, miközben a berendezés végigköveti a szemmozgást, és figyeli, mire koncentrál a sofőr.

A bonyolult kanyarok közben váratlanul megszólaló mobiltelefon, felpittyegő fedélzeti számítógép és a „Leveled jött!” felkiáltás csak egy a számtalan veszélyhelyzet közül. A Ford szakemberei azt kívánják megállapítani, hogy a megerőltető, nagy figyelmet igénylő manőverek közben bekövetkező baleseteket mennyiben befolyásolják az említett elektronikus eszközök.

ÚJ MP3-formátum

▶ (Origó-cinet) Az MP3 hangtömörítési eljárást kidolgozó Fraunhofer Intézet a Thomsonnal közösen jelentette be Las Vegasban, hogy sikerült egy olyan eljárást kidolgozni, amellyel az MP3-fájlok mérete a felére csökkenthető. A közlés szerint az MP3Pro névre keresztelt tömörítővel codec – CD minőségű hang a mostani 128 kbps átviteli sebesség helyett 64 kbps-en lesz továbbítható. A Fraunhofer Intézet munkatársainak a kutatások során kompromisszumot kellett kötniük: a régi lejátszók ugyan képesek kezelni az új MP3-formátumot, azonban esetükben a hangminőség romlására kell számítani.

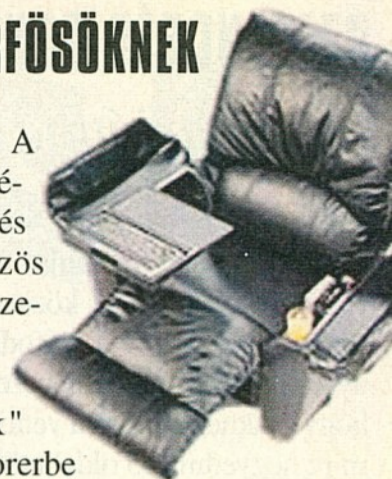
A német intézet és a Thomson szakemberei már a codec béta-változatát is elkészítették, amelyet első ízben a Las Vegasban megrendezett Consumer Electronics Show-n mutattak be a nagyközönségnek.

A bejelentők elmondták, hogy az MP3Pro fejlesztése várhatóan másfél-két hónapon belül ér véget. A Thomson úgy tervezi, hogy már idén ősszel piacra dobja az új MP3-formátumot támogató hordozható lejátszóit, amelyeket valószínűleg asztali modellek is követnek majd.

Fotel SZÖRFÖSÖKNEK

▶ (Origó-ZDNN) A luxusbútorokat készítő La-Z-Boy és a Microsoft közös termékét természetesen Explorernek, azaz „felfedezőnek” hívják. Az Explorerbe egy WebTV vevőkészüléket és vezeték nélküli billentyűzetet építettek. A fotelhez két hónap ingyenes internet-szolgáltatás is jár, amelyben természetesen benne foglaltatik a böngészés, elektronikus levelezés és az interaktív televíziózás – persze hagyományos tévén.

A bútordarabra laptopot is lehet csatlakoztatni. A gépet egy kihajtható tálcán helyezhetjük el, de ugyanitt lehet használni a WebTV billentyűzetét is. Külön mélyedést készítettek a televízió távkapcsolójának, továbbá tartóeszközt a tévéműsornak és az in-nivalónak. Az ülőalkalmatosságot a hagyományos és a nagy sebességű internetkapcsolatra is felkészítették. A fotel szövetborítású változata 1049 dollárba kerül, a bőrhuzatos bútor darabért már 1299 dollárt kérnek.



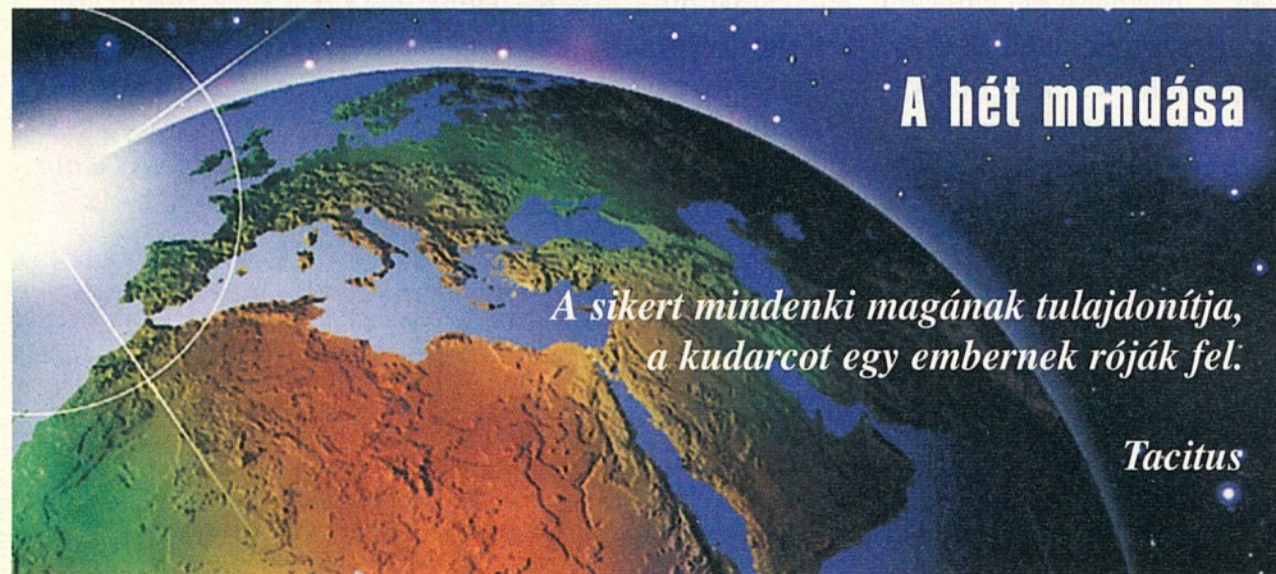
Hacker-VERSENY

▶ (Index-AP) OpenHack III. néven hacker-versenyt hirdetett az eWeek magazin és az

Argus Systems Group számítástechnikai biztonsági cég. Az Argus – www.argus-system.com – állítása szerint PitBull nevű biztonsági szoftverük gyakorlatilag feltörhetetlen. A hackereknek összesen két hétük van, hogy végrehajtsanak négy feladatot a szerveren, amelyek közül az egyik az általa kiszolgált weboldal feltörése. Az Argus ötvenezer dollárt ajánlott fel annak a hackernek, aki mind a négy feladatot végrehajtja.

A FOCI VB weboldala

▶ (MTI) Egy szülői internetes szolgáltató cég megnyitotta a 2002-es koreai-japán közös rendezésű labdarúgó-világbajnokság szurkolói weboldalát. A www.2002kj.com címen elsősorban Dél-Korea és Japán turisztikai látványosságairól, a szállás-, valamint a közlekedési lehetőségekről tájékoztatják azokat, akik a helyszínen szeretnének szurkolni. A weboldalon megtalálható a stadionokkal kapcsolatos adatok és a napi friss hírek mellett az eddigi vb-k összefoglalója is, egyelőre angol, illetve koreai nyelven.



A hét mondása

*A sikert mindenki magának tulajdonítja,
a kudarcot egy embernek róják fel.*

Tacitus

ZÖLD ÚT a szuperszámítógépeknek

► (Origó) A Clinton-kormányzat bejelentette: javasolják a kongresszusnak, enyhítsen a titkosítótechnológiák kiviteli korlátozásán, valamint terjessze ki azon országok körét, ahova az amerikai cégek nagy teljesítményű számítógépeket exportálhatnak. A javaslat értelmében a számítógépgyártók mindenféle korlátozás nélkül szállíthatnának olyan nagy gépeket külföldre, amelyek számítási teljesítménye nem haladja meg a 85 000 MTOPS értéket. Ez a teljesítmény körülbelül 32 összekapcsolt, felső kategóriájú PC számítási ké-

pességének felel meg. A kormányzat képviselője elmondta, mivel a PC-k a világ bármely pontján beszerezhetők, és ma már professzionális felhasználásra könnyedén összekapcsolhatóak, értelmét veszítette a nagy teljesítményű komputer kivitelének szigorú szabályozása. Ugyanezen ok miatt enyhíteni kell a titkosítótechnológiák exporttilalmát is, hiszen a korlátozás alá eső titkosítások ma már az interneten keresztül összekapcsolt asztali gépekkel könnyedén feltörhetővé váltak – szól a javaslat.

Európai INTERNET2

► (Edupage) Európában nagy sebességű hálózattal kötik össze 30 ország kutatóintézetét. Az Internet2-höz hasonló GEANT gerinc-hálózata 2,5 Gbps-os sebességre lesz képes, és gyógyászati, távközlési és más alkalmazások teszterepeként szolgál majd. Az Európai Unió 80 millió euróval támogatja a tervek szerint 2001 közepétől működő hálózat kiépítését.

„APOLLO” KÁBEL

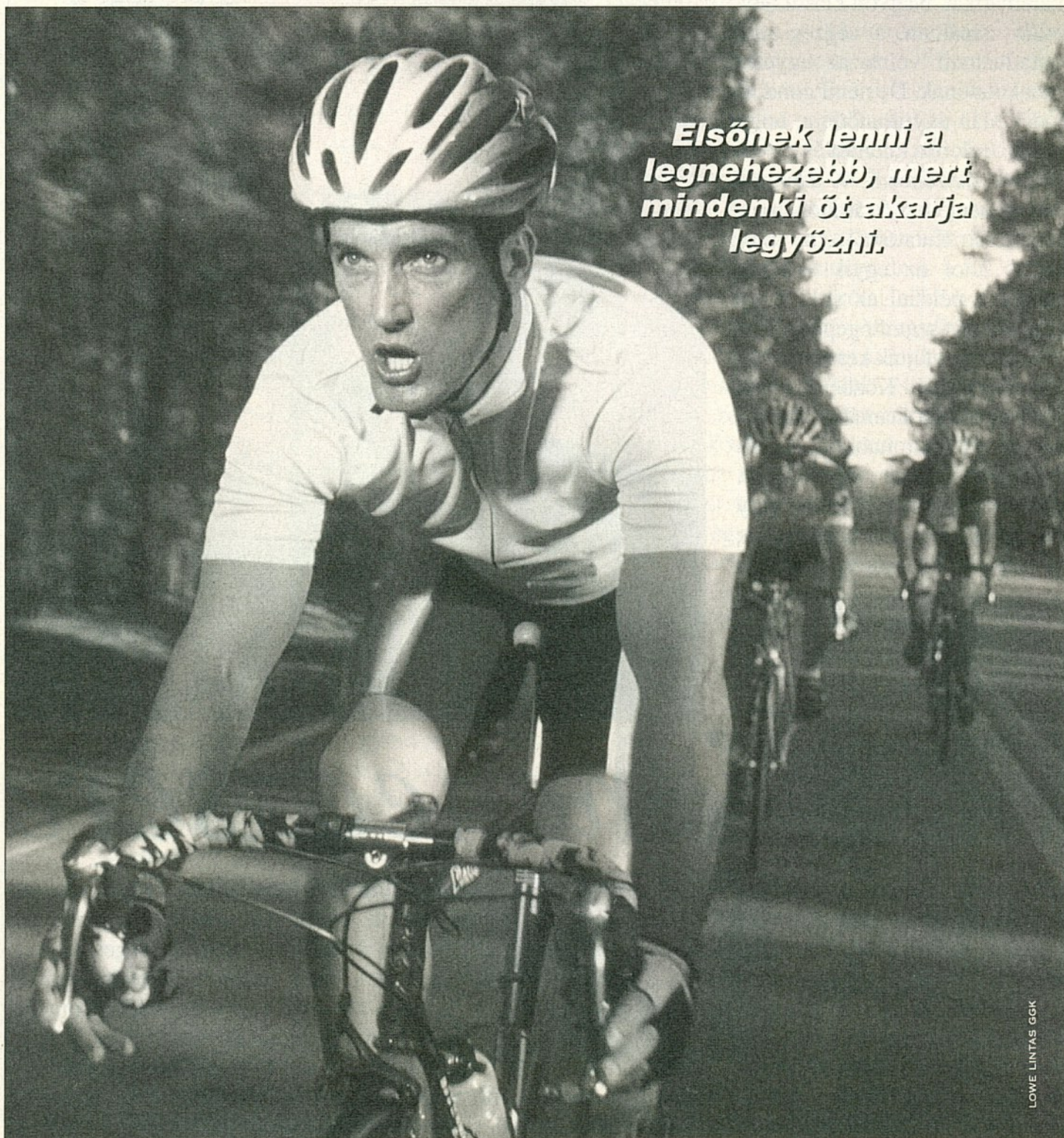
a tenger alatt

► (Internetto) A Cable & Wireless bejelentette, hogy hamarosan egy új, nagy kapacitású telekommunikációs kábelt vezetnek keresztül az Atlanti-óceánon. Becslések szerint a terv kivitelezése 1,2 milliárd dollárba kerül. Az angol telekommunikációs óriáscég 450 millió dollárt költ majd az Apolló nevű kábelre, melyet kifejezetten internetes és adatforgalomra terveztek. Várhatóan 2002 nyaratól üzemel majd, mint az internetes kommunikáció egyik ütőere. A francia Alcatel is komoly összeggel támogatta a próbálkozást.

Az Atlanti-óceán alatt lefektetett első kábel 1858-tól üzemelt, akkor még, internet híján, telegráf-összeköttetést biztosított Irország és Új-Foundland között. A kábel gyenge szigetelésének köszönhetően nem működött túl sokáig, 1866-ban két másikkal cserélték le. Azóta több tucat kábelt fektettek a víz alá.

Elhunyt AL GROSS

► (Index-AP) Nyolcvankét éves korában Sun Cityben elhunyt Al Gross feltaláló, a mobilkommunikáció atyja. Gross, a walkietalkie feltalálója 1951-ben tervezett és készített először drót nélküli telefont. 1956-ban mutatta be először orvosoknak az általa tervezett személyi hívót, amely akkor megbukott. Chester Gould az ő hatására találta ki képregényfiguráját, Dick Tracy telefonos karóját. Gross úgy vélte, hogy ha harmincöt évvel később születik, olyan sokra vihetné volna, mint Bill Gates.



Elsőnek lenni a legnehezebb, mert mindenki őt akarja legyőzni.

LOWE LINTAS G&K

Matáv üzleti kommunikáció

Az ország vezető telekommunikációs szolgáltatójaként arra törekszünk, hogy partnereink bizalmát ne csak megnyerjük, hanem megőrizzük és tovább erősítsük. Ezért még többet dolgozunk és jobban hajtunk. A korábbi évek munkáját és befektetéseit folyamatos megújulással kamatoztatjuk. Az üzleti kommunikáció tökéletes biztonságát kínáljuk a jól ismert bérelt vonali hálózatoktól a legkorszerűbb IP-megoldásokig, legyen szó hangról, adatról vagy multimédiás alkalmazásokról.

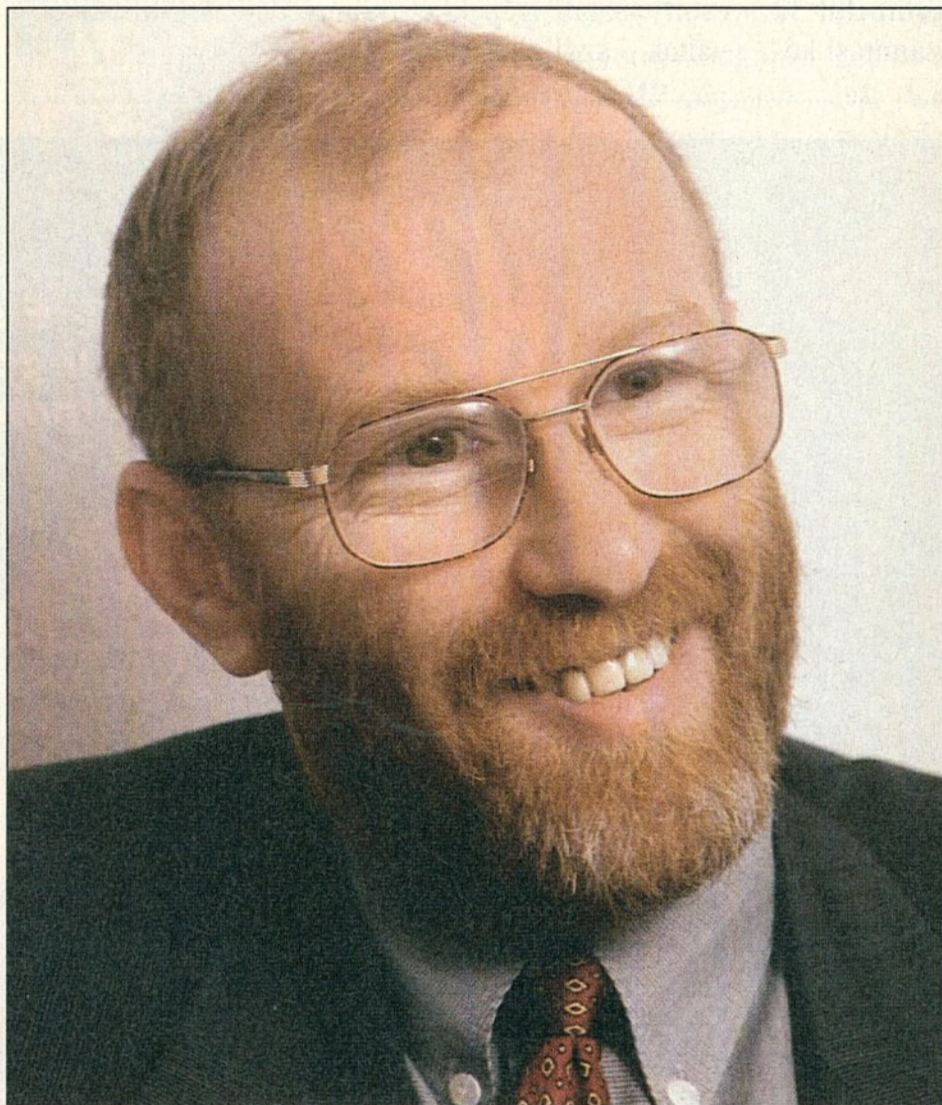
www.matav.hu

• matáv a szavakon túl

DR. BECK GYÖRGY MATEMATIKUSNAK KÉSZÜLT,
DE A SORS ÚGY HOZTA, HOGY SIKERES MENEDZSER LETT:
MA A COMPAQ MAGYARORSZÁG MELLETT A KELET-EURÓPAI RÉGIÓ
COMPAQ-LEÁNYVÁLLALATAIT IS IRÁNYÍTTJA. HOGYAN JUTOTT EL
EDDIG? MIKÉNT LETT TUDOMÁNYOS KUTATÓBÓL VEZÉRIGAZGATÓ?
ÉS MIT SEGÍTETT EBBEN A VÍZILABDA?
EZEKRŐL ÉS MÉG SOK EGYÉBRŐL LESZ SZÓ AZ ALÁBBIÁKBAN.

– Az eredeti szakmája matematikus.

– Igen, és nagyon szerettem a matematikát. Nagyon klassz dolgokat csináltam, a végzés után maradhattam volna az egyetemen kutatónak. De némi gondolkodás után úgy döntöttem, hogy megpróbálom a kutatást és a gyakorlatot összehozni. A diploma után elmentem a Számítógép-alkalmazási Kutatóintézetbe dolgozni, ahol az egyik érdekes munkánk például az volt, hogy miként lehet számítógéppel előre jelezni a búzafajták keresztesítésének eredményét. Közben kaptam egy ösztöndíjat Dániába, ahol tanultam és tanítottam is, és elkezdtem írni a doktorimat. Visszatérve, a főnökeim úgy gondolták, hogy már ideje lenne, ha csapatot is vezetnék, ezért rám



AZ ÉV menedzsere

bíztak pár embert. Szóval viszonylag korán átmentem a kutatásból a fejlesztésbe, onnan az informatikai alkalmazásba és a kereskedésbe is. Azután jöttek az operációs rendszerek, az adatbázisok és a többi feladat, így elméleti matematikusként az informatika sűrűjében találtam magam.

– Az elmélet helyett tehát a gyakorlatot választotta, és a Digital vezetője lett, amely Magyarországon nagyon sikeres volt. Mégis megszűnt, még a márkanév is eltűnt: a céget felvásárolta a Compaq. Ez nehéz váltás lehetett, mert a két cégkultúra nagyon eltért egymástól.

– Ez valóban nagyon komoly, nehéz feladat volt, és nem is látszott mindig előre, hogy hol vannak a gödrök. Az összeolvadásoknál általában az a legnagyobb probléma, hogy miként egyezte-

tik össze a termékválasztékot. Itt ez nem okozott gondot, mert a Digital már korábban eladta azokat a termékeket, üzletágakat, amelyek a Compaqnál is léteztek. Amikor az egyesüléskor összeraktuk a két választékot, azok úgy összeillettek, mint egy kirakós játék elemei, csak a PC-knél volt átfedés. Az egyik csapat hozta a termékeket, a másik a szolgáltatásokat. Az emberi tényező összehangolása már sokkal nehezebb volt. Teljesen mások voltak az értékrendek a két cégnél, mások voltak a mérési szempontok, ennek megfelelően a dolgozók más és más tartottak fontosnak. Így aztán az eseményeket is másként élték meg, az egyik csapat nagyszerűnek tartott valamit, a másik esetleg károsnak, és fordítva. A pesszimizmista ebből könnyen arra jutot-

tak, hogy minden rossz, ami történt. Az volt a legnagyobb feladat, hogy egységes szemléletet alakítsak ki, természetesen olyat, amely megfelel a Compaq-normáknak.

– A Compaq nemrég előléptette: már nem csak a Compaq Magyarországot vezeti, hanem az egész régiót. Hogyan sikerült ilyen gyorsan egy volt digitalosnak elnyernie a bizalmat?

– Minden hierarchikus szervezetben nagyon fontos, hogy a vezető a lehető legtöbbet harcolja ki vállalatának, és ehhez az kell, hogy saját magát is „eladja” főnökeinél. A digitalos években sokkal nagyobb szabadsági fokunk volt, mint a többieknek, ezért könnyebben, gyorsabban, rugalmasabban dönthettünk, és jó üzleteket tudtunk kötni. Ez volt sikerünk egyik titka. Ezt a helyzetet

meg kellett őriznünk a Compaqnál is, de ehhez produkálnunk kellett. Mivel az egyesülés után szinte mindenhol a volt compaqos vezetők vitték tovább a céget, én, mint kivétel, külön figyelmet kaptam. Mivel eredményesen dolgoztunk, jó ötleteink voltak, megkaptuk a bizalmat és az önálló döntések lehetőségét, s persze felelősségét. Egy ilyen világcégnél, mint a Compaq, csak az eredményekkel lehet megszerezni és megőrizni a bizalmat.

– Hány országért felel most?

– A kelet-európai régió tartozik az irányításom alá, ez nálunk Csehországból, Szlovákiából, Lengyelországból és Magyarországból áll. Az éves összevont tervünk több mint félmilliárd dollár, szóval lehet hajtani. De ezenkívül nálunk működik a teljes balkáni régió rendszerintegrációja, szervizben ehhez jönnek még a balti országok is. Az e-infrastruktúra kompetencia-központunk pedig kilencvenöt országot lát el.

– Hogyan lehet ezt bírni erővel?

– Csak úgy, hogy nagyon meg kell szervezni a munkát. Nekem némi előnyt ad, hogy már nyolc régiófőnök keze alatt dolgoztam, és láttam, mit csináltak jól vagy rosszul. Az is fontos, hogy bíznom kell az emberekben. Ha az itteni vezetőknek nagy döntési szabadságot adok, akkor miért korlátoznám mondjuk a lengyel vezetőt? Ő nyilván jobban ismeri az ottani piacot. Természetesen, ha segítséget kérnek, megyek, de egyébként csak meghatározott időközönként látogatom meg az országokat. Szerencsére sok multinacionális vállalat régióközpontja Budapesten van, így ezekkel itt tudok tárgyalni. Szóval röviden: a feladat nagy, de elvégezhető.

– Azt mesélik, hogy a Compaq döntésénél fontos szempont volt a vízilabdás múlt, lévén az csapatjáték, itt pedig csapatot kellett építeni. Ez akkor is jól hangzik, ha nem igaz.

– Én is hallottam erről, de nem tudom, igaz-e? De ettől függetlenül, nekem nagyon sokat adott a sport. Ötéves korom óta sportolok, ez nálunk családi örökség. Cegléden édesapám volt „a vízilabda”, ő alapította a csapatot, ő volt az edző, a gyűrő, a szertáros, és persze játszott is. Én is vízilabdázó lettem, és még ma is játszom az öregfiúknál.

Télen-nyáron nyitott medencében edzünk, ez azért kitartásra nevel. Az is lényeges, hogy segít a stressz leküzdésében, így könnyebben bírom a mindennapi strapát. Számomra nagyon fontos, hogy életre szóló barátokat találtam a csapattársak között. Megtanultuk, hogy számíthatunk egymásra. Hibázhatunk, mert vannak társaink, akik kiségezhettek. Ha kapufát dobok, a lepattanót egy csapattárs még belőheti, ha engem kicseleznek, más még szerelhet. És ha a társam dob gólt, az az én sikerem is. Így van ez a mindennapi munkában is: ha csapatban dolgozunk, számíthatunk a többiek segítségére, és osztozhatunk a sikerben is.

– *De a pályán nem csak egy csapat játszik, és ők is nyerni akarnak. Mivel a Compaq piacvezető, mindenki a skalpjára pályázik...*

– Unalmas lenne az élet, ha nem lenne verseny. Kétségtelen, hogy volt egy időszak, amikor mi jól teljesítettünk, de az anyavállalat gyengélkedett. Ebből sokan arra következtettek, hogy a Compaq kifulladt, könnyű lesz megverni. De ez az időszak elmúlt, most már az egész Compaqnak jól megy. Az pedig kifejezetten inspirál bennünket, hogy a versenytársak itt lihegnek a nyakunkban. Ráadásul több konkurensünknél tanítványaim az első számú vezetők. Így, ha sikerük van, egyik szemem sír, de a másik nevet, mert jó szakembereket neveltem. A sport arra is megtanított, hogy néha elveszít az ember egy-egy meccset, ez belefér. A magyar vízilabda-válogatott is kikapott a selejtezőben, de a döntőt megnyerte. Mi is ezt tesszük.

– *Most itt a legújabb siker, az „Év menedzsere 2000” díj.*

– Minden elismerés jólesik, de ez különösen értékes, mert szakmai zsűri választott ki egy nagyon erős mezőnyből, és nagyon tekintélyes vezetők kapták meg előttem a díjjal járó szobrot. De hadd mondjam el most is: a siker nem csak az én érdemem. Egy nagyszerű csapattal dolgozom együtt, és az elismerés nekik is szól. Talán egyszer lesz egy olyan verseny is, ahol a legjobb kollektívákat értékelik. A Compaq-csapat biztosan sikeresen pályázna a győzelemre.

Lónyai László

llonyai@comptech.hu

AZ X JÁTÉK

HATALMAS A HÍRVERÉS
A MICROSOFT
ÁLTAL A KÖZELMÚLTBAN
BEJELENTETT ÚJ
JÁTÉKKONZOL,
AZ XBOX KÖRÜL.
MOST ELTEKINTVE
ATTÓL A HAZÁNK
SZÁMÁRA CSEPPET
SEM ELHANYAGOLHATÓ
TÉNYTŐL, HOGY EZT
A TERMÉKET TÖBBEK
KÖZÖTT A FLEXTRONICS
SÁRVÁRI ÜZEMÉBEN
GYÁRTJÁK MAJD, MI LEHET
AZ ÉRDEKES EBBEN
A DIZÁJNOS DOBOZBA
REJTETT GÉPBEN?



■ A különféle internetes fórumokon már-már késhegyre menő viták folynak arról, hogy vajon a Microsoft üdvöskéje – melyet csak jövőre lehet itthon kapni – gyorsabb lesz-e az eddigi sztárjelöltnél, a Sony PlayStation 2-nél.

Az Xbox egyik érdekessége, hogy a többi konzoltól eltérően gyakorlatilag semmilyen speciális célhardvert nem tartalmaz. Az összetevők listáját akár egy erős – de nem csúcsmodell – asztali PC-s konfigurációból is kiollózhattam volna (nem tettem). Tehát a gép lelke egy 733 MHz-es Intel processzor, 64 MB memóriával és egy 8 GB-os merevlemezrel kiegészítve. A grafikáért az NVIDIA által fejlesztett, 250 MHz-es NV20-as felelős. A kütyühöz a játékok természetesen nem CD-lemezeken, hanem DVD-n érkeznek majd. Sajnos az „ikszdoboz” DVD-filmek lejátszására nem lesz alkalmas, hanem egy külön kapható kiegészítő segítségével lehet majd otthoni mozizásra használni. Ehhez azonban szükség lesz egy távirányítóra is, mivel a gamepaddal nem lehet a DVD-menüket használni, illetve a lejátszó funkciókat vezérelni. Mivel hálózati csatlakozó nélkül már nem létezhet semmilyen konzol, így a Microsoft is ellátta termékét egy 100 Mbit-es Ethernet csatolóval. A géphez egyszerre négy force-feedbackes irányító gamepad kapcsolható, a multiplayer já-

tékosok öröme. A csatlakozók sajnos egyediek, azaz akármilyen kábelt nem használhatunk, ha otthoni szórakoztatóközpontunkra akarjuk kötni. A videokimenet mindenesetre nemcsak a normál televíziót, hanem HDTV-t is képes kiszolgálni.

Persze a legnagyobb kérdés, hogy milyen játékokat várhatunk majd. A Microsoft nem bízott semmit a véletlenre, hiszen önmagán – mint amúgy sikeres játégyártón – kívül több mint 150 komoly játékfejlesztő csapattal sikerült megállapodni az Xboxra történő fejlesztésről. Az interneten napvilágot látott képek tanúsága szerint valóban elképesztő grafikus képességek szunnyadnak a kis dobozban. Ez nem is kizárólag a hardver teljesítményének köszönhető – ez egyébként a megjelenés időpontjára nem számít majd különlegesnek, hiszen az NVIDIA NV20-as processzorával szerelt kártyákat már ez év tavaszára várja a közönség. Sokkal inkább szerepet játszhat az a tény, hogy az Xbox egységes platformot nyújt, a rá épülő programoknak nem kell egy alacsonyabb teljesítményű konfiguráción is megfelelően működniük, így



maximálisan kihasználhatják az összes képességét.

Sem az operációs rendszer, sem a meghajtóprogramok, sem a háttérben futó programok (mint például víruskeresők) nem befolyásolják a teljesítményét.

Mielőtt bárki azt hinné, hogy láttam a szóban forgó hardvert, le kell szögezmem, hogy erről szó sincs. A bemutatón ugyanis csak a majdani árucikk külalakját vehették szemügyre a látogatók, egy üres doboz formájában. A két játékdemó, mely a képességeket demonstrálta, egy, a fejlesztők számára készített berendezésen futott, mely a „végső megoldás” teljesítményének negyedével ötödével rendelkezett. Ennek ellenére mindkét demó igen impozáns volt.

Rosta Gábor

wbk@comptech.hu

BEHÁLÓZOTT ügyvitel

AZ ÜGYVITELI-SZÁMVITELI PROGRAMOK FELADATA, HOGY MEGKÖNNYÍTSEK AZ AKTUÁLIS ADÓ- ÉS SZÁMVITELI TÖRVÉNYNEK MEGFELELŐ KÖNYVELÉS KÉSZÍTÉSÉT, IDŐT ÉS MUNKAERŐT SPÓROLVA EZZEL. NEM CSODA TEHÁT, HOGY CÉGES KÖRÖKBEN, ÍGY ÉV ELEJÉN, AMIKOR ELŐTÉRBE KERÜLNEK A PÉNZÜGYEK, A PÉNZÜGYI-SZÁMVITELI PROGRAMOKRÓL IS TÖBB SZÓ ESIK. VANNAK, AKIK EKKOR DÖNTIK EL, HOGY A MEGLÉVŐ HELYETT MÁS SZOFTVER UTÁN NÉZNEK, AHOL PEDIG NEM HASZNÁLNAK ILYET, OTT LEGINKÁBB EKKOR TAPASZTALHATJÁK A HIÁNYÁT.

► A pénzügyi-számviteli programoknak tehát a hatályban lévő számviteli törvény előírásainak szellemében kell működniük, ám a fejlesztők csak azt garantálják, hogy szoftverük a mellékelt dokumentációnak megfelelően dolgozik. Felelősségről azonban szó sincs, azaz a jogszabálynak nem megfelelő működésből származó károkat a fejlesztők legfeljebb a program árának erejéig térítik meg. Erre azonban ritkán kerül sor, hiszen a programozók munkáját pénzügyi szakemberek támogatják, akik a fejlesztésen kívül a jogszabályi változások követésében is jelentős szerepet vállalnak. Az aktuális frissítések többnyire lemezen, illetve az interneten keresztül jutnak el a felhasználókhöz. Az ügyfelek választhatnak, a követésért eseti díjat fizetnek vagy általánódíjas szolgáltatást kérnek, aminek árában többnyire az upgrade-ek, azaz a friss verziók is benne foglaltatnak.

A pénzügyi és számviteli modul sok esetben egymástól különálló program, így a cégek eldönthetik, hogy csak az egyiket vagy mindkettőt megvásárolják. Más fejlesztők összevonva kínálják a két tevékenységet, mivel a modern üzletvitelben szerintük ezek összetartoznak.

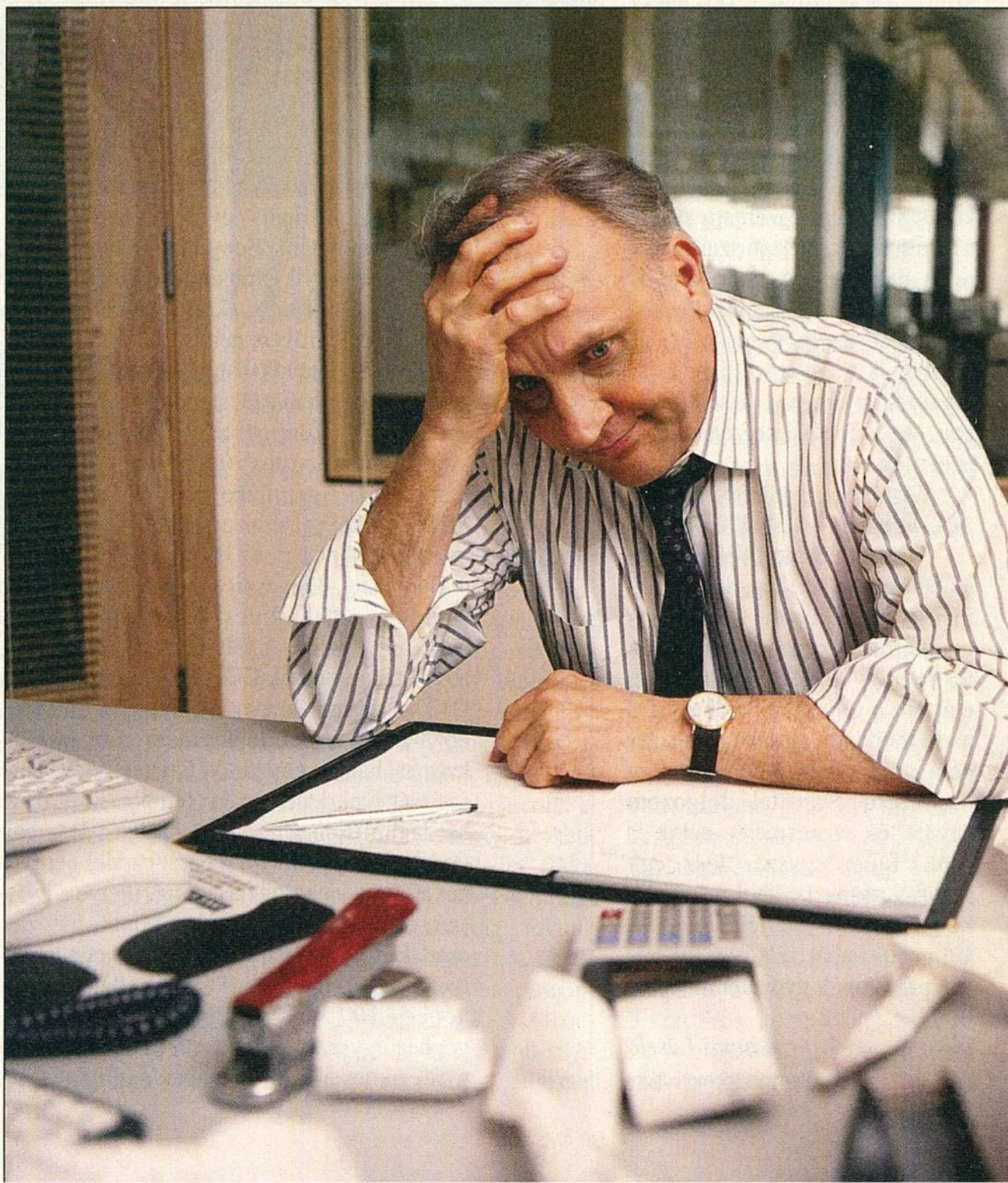
Számviteli és pénztárprogram kiválasztásakor célszerű a könyvelők, illetve a pénzügyi vezetők véleményét kikérni, hiszen később nekik kell azt használniuk. Érdeemes a programok demo verzióival kezdeni az ismerkedést, hiszen így azonnal kiderül, mennyire felhasználóbarát a felület, illetve milyen funkciók érhetők el rajta. A fejlesztők egy része ingyenes bemutatókat is szervez, gyakran magánál a cégnél, így első kézből kaphatnak tájékoztatást a szoftver működéséről. Gyakori probléma, hogy egyes vállalkozások speciális igényeinek nem felel meg a kész szoftver. Ilyenkor a fejlesztő cég gyakorlatilag méretre szabja a standard programot, természetesen külön díj ellenében.

A nagyobb cégek, illetve leányvállalatok esetében némileg más a helyzet. A jelentősebb, esetleg multinacionális vállalkozások többnyire komplett vállalatirányítási rendszereket tartanak fenn, amelyeknek szerves része a számviteli és pénztárprogram. A hazai leányvállalatok kezét pedig többnyire

az anyacég köti meg, azzal, hogy az anyacégnél használt programok használatát írják elő.

Nehéz választás

Az integrált rendszerek legfontosabb ismérve, hogy az adatok mindig egyszer, egyetlen helyen – mégpedig ott, ahol a legtöbb hozzá kapcsolódó információ van – kerülnek bevitelre. Egy eladott, a raktárból kikerülő csavar például egész lavinát indít el, a raktárkészlet automatikus csökkentésétől – ha a kritikus pont alá csökken, akkor ezt is jelzi a szoftver – egészen a könyvelés elvégzéséig, tehát az üzletmenet legutolsó láncszeméig tart. Az integrált rendszerek többnyire általános, mindenki számára használható megoldásokat kínálnak, ám ez egyben azt is jelenti, hogy kis fazonigazítás nélkül nem mindig húzhatók rá egy cég üzletmenetére. Vannak azonban fejlesztők, akik kifejezetten egy-egy területre koncentrálnak, és programjaik beépíthetők akár a nagyobb integ-





rált rendszerekbe is. Ilyen, az egyéni sajátosságokra érzékeny terület az ügyvitel-számvitel, így nem meglepő, hogy a piacon nagy a választék ilyen rendszerekből.

Pénzügy-számvitelről lévén szó, főként vállalkozások használnak ilyen jellegű programokat, így elsősorban a cégek profilja, tevékenységi köre, működési sajátosságai alapján lehet szoftvert választani. Fontos szempont természetesen az adott vállalkozás mérete, forgalma, hiszen a kisebb, pár millió forintos forgalmat elérő társaságoknak nem feltétlenül szükséges teljes ügyviteli rendszer – az üzletmenet ilyen nagyságrendnél még viszonylag könnyen átlátható.

Pénzügyi-számviteli rendszer bevezetésekor jól jöhet, ha a vállalkozásnál korábban már működött hasonló program, hiszen tudható, mely feladatokkal boldogult nehezen a szoftver.

Vásárlás előtt mindenképp tisztázandó, hogy a rendszer hálózati környezetben is működik-e, hiszen ez ma már alapvető követelmény. Azzal, hogy az egyes cégek felépítésükben, működésükben mennyire eltérhetnek egymástól, valamint hogy a spórolás milyen kényszermegoldásokat szülhet, köteteket lehetne megtölteni. Előfordulhat például, hogy egy cégnél anyagi okokból több, egymástól különálló számítógépen oldják meg az adatbevitelt – például a számlázást, a pénzügyi nyilvántartást vagy a főkönyvi könyvelést –, ám ennek ellenére nem kívánják a különálló területeken bevitt adatokat többszörösen, párhuzamosan rögzíteni. Ilyenkor elvárható lenne, hogy az egyes rendszerek között az adatokat mágneses adathordozón – például hajlékonylemezen – is lehessen cserélni, ám erre csak kevés szoftver képes.

Feladathoz igazítva

Szakemberek szerint gyakori probléma, hogy a cégek nincsenek tisztában azzal, milyen feladatok elvégzését is várják a programoktól, mely tevékenységeket kell számítógéppel megoldani.

Szoftvervásárlás előtt alaposan át kell gondolni, hogy az általában minden rendszer által minimálisan nyújtott információkon kívül – például áfalista, főkönyvi karton, főkönyvi kivonat – milyen adatokat és szolgáltatásokat kell tudnia a programnak. A speciális igényekhez természetesen egyedi megoldások kellene az ügyviteli rendszerrel is. Nagyobb, több telephelyes cégeknél például alapvető igény, hogy a vezetők telephelyenként is láthassák a gazdaságossági mutatókat. Ilyen esetben természetesen a programnak képesnek kell lennie az ilyen jellegű gyűjtésre. Termelőcég számára fontos mind az előkalkulációs, mind az utókalkulációs kimutatás, jó, ha a szoftver tud ilyet készíteni.

Talán az egyik legfontosabb követelmény, hogy a szoftver megfeleljen a számviteli és más törvények éppen aktuális előírásainak, hiszen a tévedések kemény büntetéseket vonnak maguk után. Ezt a fejlesztőcégek mindegyike garantálja, azaz a változásokat, természetesen megfelelő követési díj ellenében, a programra folyamatosan átvezetik. A frissítés történhet lemezzel is, ám az internet terjedésével a legegyszerűbb a szolgáltató oldaláról letölteni a módosításokat.

Nem lehet hatékony az új rendszer, ha az

nem illeszthető a cég számlarendjéhez. Ezért ha lehet, még a szoftver megvásárlása előtt érdemes áttekinteni a meglévő ügyviteli módszereket.

Ügyviteli rendszerrel lévén szó, kulcskérdés a megbízhatóság, az, hogy a program már az adatbevitel során olyan számszaki és egyéb ellenőrzéseket végezzen, olyan figyelmeztető üzeneteket küldjön, amelyek minimálisra csökkentik a rögzítési hibák előfordulását. A könyvelési rendszerek többsége például eleve garantálja a számszaki egyezőséget, ám arra már lényegesen kisebb az esély, hogy bizonylat, illetve bizonylatcsomag szintű ellenőrzéseket is találunk.

Adatok, információk kezelésénél nem kerülhető meg a mentés és archiválás kérdése. Ez már csak azért is fontos, mert a számítógép vagy szerver merevlemeze bármikor meghibásodhat, ezért mindenképpen érdemes biztonsági másolatokat készíteni, ami a cégek adatszolgáltatási kötelezettsége miatt érdekes.

Árak és típusok

Pénzügyi gondjaik nemcsak nagy cégeknek lehetnek, hanem kisebb vállalkozásoknak, sőt túlaautomatizált családoknak is jól jöhet a számítógépes segítség. Ezen programok egyik legfontosabb ismérve, hogy használatukhoz nem kell számítógépgurunak lenni, ráadásul megfizethetők. Az ebbe a kategóriába sorolható üzleti és családi pénzügyi tervező és nyilvántartó programokat úgy képzelhetjük el, mint egyfajta elektronikus kockás füzeteket, melyekkel kimutatások készíthetők költség- vagy bevételtípusonként. Többségük házipénztár és pénztárkönyv egyben, mindez körülbelül 2500 és 25 000 forint közötti áron. A szoftver nemritkán teljes partneryilvántartást is tartalmaz, az elkészített szigorú sorozámozású pénztárbizonylatok pedig tárolhatók és kinyomtathatók.

Vannak kifejezetten számlaíráshoz készült programok is, amelyek a kisebb cégek és egyéni vállalkozások életét könnyíthetik meg, azokét, amelyek más területeken egyelőre nem kívánnak számítógépet használni. A számlaíró szoftverek költségeit még a kisebb cégek is könnyen kigazdálkodhatják, hiszen 10 ezer forint körüli nettó áron már egészen jó programokat találni.

Minél nagyobb egy cég, természetesen annál több szolgáltatást vár el pénzügyi, számviteli programjától. Ezek gyakorlatilag minden olyan funkciót ismernek, melyekkel egy hazai vállalkozás könyvelője a munkája során találkozhat. Egy komoly könyvelői program beszerzése már nagyobb, 180–200 ezer forint közötti befektetést igényel. Ennek ellenére megéri a befektetést – vélekednek a szakemberek –, hiszen a programokkal a korábbinál kevesebb ember képes elvégezni ugyanazt a munkát, ami a bérekhez kapcsolódó adóterheket figyelembe véve nem elhanyagolható szempont.

Fülöp Norbert

nfulop@comptech.hu



JÁTÉK

h í r e k

SIM COASTER ARANYLEMEZEN

A Maxis szerint következő Sim játékok aranylemeze került, és január végén juthat el a boltokba. A Sim Coaster a fejlesztők szerint az eddigi legizgalmasabb, „leglélegzetelállítóbb” hullámvasújátéka lesz PC-re. Persze nem csak az lesz a feladatunk, hogy üldögéljünk és dülöngéljünk a kocsikban. A park felépítése és attrakciókkal megtöltése is ránk vár. Kétszázféle szórakoztató szerkezet közül válogatva telepíthetjük be kis angolparkunkat, de persze, mint az már megszokott, a működtetés, munkaerő-toborzás is a mi feladatunk. A játék 3D grafikus felületű lesz, nagyon egyszerű irányítási móddal. Összesen tizenöt szinten kell bizonyítanunk rátermettségünket. Természetesen – amint ez már az ilyen játékokban elvárható – minden általunk tervezett szerkezetre fel is ülhetünk. A bejelentéssel egy időben megnyitották a játék weblapját is a <http://www.simcoaster.com/> címen. Itt minden szükséges információt fellelhetünk, és megismerkedhetünk a játék látványvilágával is.

GATHERING KLUB

A Gathering of Developers bejelentette legújabb szolgáltatását. Ennek keretében rövid, ingyenes regisztráció után a Club Gathering (<http://www.godgames.com/promo/gg>) tagjai lehetünk. A klubtagság sokféle előnnyel jár, a már szokványosnak nevezhető e-mail hírlevél felül. Hozzájuthatunk demo CD-khez, amelyek a közeljövőben megjelenő játékokról informálnak minket. 2001-es naptár is jár a jelentkezőknek, a legújabb játékokkal, és nagyjából bemutatva a cég megjelenési tervét.

TÉRKÉPEK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

A Westwood Studios kiadott egy újabb (ez már a harmadik) ingyenesen letölthető kiegészítőt a Command & Conquer 2: Red Alert játékhoz. A csomagban három új, többjátékos térképet találunk. Akik viszont a középkori stratégiai játékok iránt érdeklődnek, azok az Ensemble Studios ajándékát fogadhatják örömmel. A fejlesztők kiadtak egy új térképet az Age of Empires II: The Conquerorshöz. A Red Alert 2 térképek innen: http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/redalert2/english/non_flash/news.shtml, az A02, pedig innen szerezhető be: <http://www.ensemblestudios.com/aoeii/docs/rms11.shtml>.

NO ONE LIVES FOREVER

A tavalyi év meglepetés játéka, a No One Lives Forever ezertől ugyanolyan sok térképpel, illetve szereplővel bővíthet, mint a Quake-sorozat. A Monolith kiadott egy mindenre kiterjedő szerkesztőcsomagot, amivel szinte a játék összes elemét megváltoztathatjuk. A DEdit a pályaeeditor, ennek segítségével készíthetők új térképek. A ModelEdit segítségével akár főhősünk (és ellenfelei) idomait formálhatjuk kedvünkre. A LithRez a program adatfájljainak – nolf.rez – ki- és becsomagolására szolgál (parancssoros módban működik). Ezeket felül a Softimage 3.7-hez exportáló filter, mintaszintfájlok és a használathoz szükséges dokumentáció szerepel a csomagban. Erről a címről tölthető: <http://www.noonelivesforever.com/downloads/>

ÚTTALAN UTAKON pörögve

A TEREPIJÁRÓS PROGRAMOK
AZ AUTÓS JÁTÉKOK,
SZIMULÁTOROK AMOLYAN
MOSTOHAGYEREKEI,
A TÚLZOTTAN TÖREDEZETT
DOMBORZATI VISZONYOK,
ILLETVE A NÉGYKERÉK-
MEGHAJTÁSÚ MASINÁK
SZÁMÍTÓGÉPES
MEGJELENÍTÉSE ELÉG SOK

BUKTATÓT REJT MÉG
MAGÁBAN. TALÁN EZ
AZ OKA ANNAK, HOGY
AZ ALÁBBI HÁROM
TEREPIJÁRÓS PROGRAM
KÖZÜL CSAK EGY
NEVEZHETŐ VALÓDI
SZIMULÁTORNAK.

► A megjelenési sorrendnél maradva: közülük a leghamarabb – tavaly november elején – a 4x4 Evolution került a boltokba. Tizenöt különböző, egymástól dizájnban, tereptárgyakban, zenében és nehézségben eléggé karakteresen elváló pályán száguldozhatunk benne, néha valóban a kedvünk szerint. A nyolc legnevesebb terepjárgógyártó cég mintegy hetvenöt modellje közül válogathatunk, a legolcsóbb, pár ezer dolláros verdaiktól a legdrágább, full extrás, néha félmillió csodagépekig.



A pályák a Monstar Truck Madness-sorozatból ismerős ellenőrzőpontokra épülnek, magyarul nincs pontosan meghatározott út, legfeljebb csak amolyan nyomvonal. Ennek megfelelően rengeteg rövidítésre nyílik lehetőségünk, illetve többször kell szembesülnünk azzal a paradoxonnal, hogy egyes helyeken – különösen a hegyvidéken – két pont között a leggyorsabb út szinte sosem az egyenes. Számtalan alternatív vezetési útvonallal próbálkozhatunk, igazából csak az a fontos, hogy az adott ellenőrzési pontokon (kapukon) minden körülmények között áthaladjunk.

A grafikailag igen attraktív programban a legnagyobb kihívást a más játékokból már jól ismert karriermód jelenti. Harmincezer dollárral vághatunk neki a végtelennek tűnő sorozatnak, minden megnyert futam, illetve bajnokság után kellő honorárium üti a markunkat, melyből vagy fejlesztjük, és/vagy lecseréljük és/vagy bővítjük a járműparkunkat. (Ha mindent meg akarunk nyerni, minden-

McRae második megméretése

The Flying Scotsman, azaz A Repülő Skót – erősen lendületes szellemű vezetési stílusa miatt így nevezték el a mai raliszcéna talán legnépszerűbb és legizgalmasabb pilótáját, Colin McRaet. A 32 éves sztár minden idők legfiatalabb ralivilágbajnoka lett 1995-ben, akkor még egy Subaru kormányra mögött. Mostanáig összesen 19 nemzeti bajnokságot

nyert meg, ebből jelenlegi autójával, a kétliteres, 300 lóerős, 350 ezer fontot érő Ford Focus WRC-jével három.

A fékezhetetlen skót neve alatt 1998 őszén minden idők egyik legjobb raliprogramja jelent meg, a Codemaster neve – a Toca Touring Car 1 és 2 mellett – talán ettől a szoftvertől lett annyira patinás. So-

kan régóta várják már a folytatást, melyre PC-n egészen mostanáig kellett várni, hogy aztán lehessen vitázni jókat róla.

A Colin McRae Rally 2 első lendületre valóban méltó nagy nevű elődjéhez, szédítő pályák, szédítő játékmenet, szédítő grafika. A világ nyolc országában – Finnországtól Kenyán át Nagy-Britanniáig – tizenhatodma-

PLAY/PAUSE
SPEED
RESTART
CHANGE CAMERA ▶
CHANGE PLAYER
SAVE REPLAY
EXIT

képp több autót kell vásárolni, mivel egyes futamokra csak adott márkával nevezhetünk be.) A különböző alkatrészek fejlesztésével természetesen jelentősen javulnak autók fizikai paraméterei, a fejlesztést azonban a számítógép vezérelte ellenfeleink is rendre elvégzik, így még a végletekig felturbózott verdával sem biztos a győzelem. (Minimális rendszerkövetelmény: P200, 32 MB RAM, második generációs 3D-s videokártya.)

Míg a 4x4 Evolution elsősorban a grafikájával kápráztat el bennünket, addig a december elején megjelent Insane főként a játékmenetével és ötleteivel ragadja magával az embert. A Colin McRae Rally és a Toca Touring Car sorozattal rangot szerző Codemasters adta ki, és igazából nem is csalódhatunk, még akkor sem, ha ezúttal nem annyira a terepjárón, mint az off-roadon van a hangsúly. Hagyományos 4x4-esekkel, pick-upokkal, kamionokkal, teherautókkal és valódi extrém járművekkel kell hegyen-völgyön, szárazon-vízen, hóban-sivatagban terepünk.

Ami igazán egyedivé teszi az Insane-t, az a hétféle játékmód. A már megszokott ellenőrző pontos Pathfinder és Off-Road Race



mellett a többek között az Unreal Tournamentből ismert zászlórablás (Capture the Flag) módot is élvezhetjük, azaz ki tudja tovább magánál tartani a lobogót. Ha valaki beér és hozzánk ér, átveszi azt, és onnantól neki ketyeg az óra. Ha közben még át is haladunk a megadott kapu alatt, pluszpontok ütnek a markunkat. A másik zászlórablás játékmódban (Return the Flag) pedig adott helyről adott négyzetbe kell elvinnünk a lobogót, lehetőleg egy darabban.

A „kapuvadásban” (Gate Hunt) a nevéből adódóan az a cél, hogy adott számú kapuból ki tudja a legtöbbet a leghamarabb „összeszedni”, a Jamboree-ban pedig a pályán található kapuk közül mindig csak egy „él”, ha valaki becserekészi, akkor egy másik fölött gyullad ki a zöld lámpa, és így tovább. Úgyhogy eszeveszetten kell fel-alá döngtetni



nünk, sokszor teljesen potyára. Az egyetlen gond, hogy egy idő után a kapuk „élesedési” sorrendje könnyen kiismerhetővé válik, és míg a többiek vállvetve próbálnak pontot szerezni az aktuális zöld kapunál, mi a következőnél kényelmesen várakozhatunk a lámpaváltásra. (Minimális rendszerkövetel-

mény: P233, 32 MB RAM, második generációs 3D-s kártya.)

Megjelenési sorrendben az utolsó, de számunkra talán a legkedvesebb (lenne elvileg) a magyarok által fejlesztett Screamer 4x4, mely gyakorlatilag karácsony után jutott el a boltokba. A három terepjárós játék közül kétségtelenül ez a legkomolyabb, a leginkább szimulátornak nevezhető. És talán ezért is a legnehezebben játszható.

A demója alapján igen erős programnak ígérkezett, a hazai internetes játékfórumokon hörgött is mindenki rendesen. A teljes változat alapján a kép lényegesen árnyaltabb lett, és azt kell sajnos mondani, az ember lényegesen csalódottabb is. Grafikailag szép a program, tetszik, hogy a bokrokról nem visszapattan az ember, hanem az ágak elhajlanak. A táj általában megkapó, de helyenként talán szándékolatlan is „üres”, az időjárás viszonyok és a napszakok hatásai viszont remekül érzékelhetők. A ma létező legjobb terepjárók nyergébe patanthatunk, a Cherokee Jeeptől a Land Roveren át a Toyota Land Cruiserig.

A Screamer Rally 1 és 2 annak idején etalonnak számított az autós műfajban, ezúttal másféle élvezetben lehet részünk. Ebben a játékban szó sincs száguldásról, látványos repülésekről, ez a program kifejezetten lassú és körültekintő vezetést igényel. A botokkal kijelölt pályát elsőre gyakorlatilag lehetetlen követni, többszöri nekifutásra is többször vét az átlagember, ha viszont egy kimarad, annyi büntetőpontot kapunk érte, hogy kár a további gőzért. (Minimális rendszerkövetelmény: P233, 32 MB RAM, 3D-s videokártya.)

P. B.

comptech@comptech.hu



gunkkal nyomhatjuk a pedált, egy idő után egyértelmű, nem mindig a padlóig. A Ford Focus mellett Subaru Imprezát, Toyota Corollát, Mitsubishi Lancert, Seat Cordobát vagy Peugeot 206-ost hajthatunk, valamint a későbbi bónuszautókat. Ha van kedvünk, magunk állíthatunk be mindent, bütykölhetjük a felfüggesztést, a váltót, a fékeket, válogathatunk a gumik közt, de sokszor felesleges bajlódni ilyenekkel, az alapbeállítások többnyire megfelelőek. Navigációs

partnerünk - legalábbis az angol nyelvű verzióban - pedig nem más, mint McRae társa, a 39 éves, walesi Nicky Grist.

Szóval minden együtt van egy kiváló programhoz, aztán szép lassan előjönnek az apróbb, de sokszor rendkívül bosszantó hibák. Nem is arra gondolok, hogy - különösen billentyűzettel kezelve - az autók időnként irányíthatatlanul csúsznak, és közepes fokozatban bajnokságot már elég embert próbáló feladat nyerni, ha-

nem inkább arra, hogy időnként nem világos, merre megy a pálya, a szalmabálákról vagy a fakerítésről éppúgy visszapattanunk, mint a szikláról vagy a kőpadkáról. Összességében azonban talán mégsem kell panaszkodnunk, a Colin McRae Rally 2, azt hiszem, ismét mérföldkő lett a virtuális ralibajnokságok történetében. (Minimális konfiguráció: P266, 32 MB RAM, 8 MB-os videokártya)

P. B.

GYORS MEMÓRIÁK II.

AZ ELŐZŐ RÉSZBEN A MEMÓRIAEADÁSOK PIACÁT VEZETŐ SDRAM MŰKÖDÉSÉRŐL ESETT SZÓ, MOST TEKINTSÜNK EGY KICSIT A JÖVŐBE. A MÁR MEGJELENT – ÁM MÉG NEM ELTERJEDT – ÚJ TECHNOLÓGIÁK, ÍGY PÉLDÁUL A DDR-SDRAM, A VC-SDRAM ÉS AZ RDRAM EGYARÁNT AZT ÍGÉRIK, HOGY MEGOLDÁST KÍNÁLNAK AZ EGYRE GYORSULÓ PROCESSZOROK „ADATÉHSÉGÉNEK” CSILLAPÍTÁSÁRA.

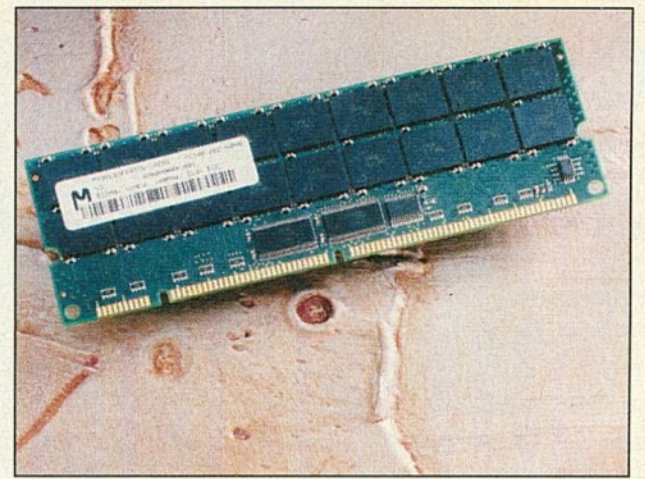
► Nem kerülhetjük meg azonban azt a kérdést sem, hogy mennyi memória lehet elegendő? Mivel a modulok ára az elmúlt hetekben-hónapokban általános mélypontra zuhant, így az ajánlható minimális memória is 64, de inkább 128 MB-ra nőtt. Mivel a PC100-as (azaz 100 MHz-es órajelű) és PC133-as (azaz 133 MHz-en is megbízhatóan működő) modulok között igazán elhanyagolható a különbség, így érdemesebb az utóbbiakba beruházni – már csak a későbbi fejlesztések végett is. Ugyanakkor nem érdemes 192, esetleg 256 MB-nál több memóriát belepakolni a gépbe – az elérhető sebességnövekedés olyan minimális, hogy gyakorlatilag nem is észlelhető. Kivételt csak egyes grafikus és más professzionális (például végeeselemes) alkalmazások jelentenek.

Az új memóriafajták piacán a jövőért vívott harc úgy tűnik, a DDR-SDRAM és az RDRAM között dül igazán. Az RDRAM, mely nevét a kifejlesztő Rambus Inc. cég után kapta, egy teljesen új technológia, új memóriafelépítéssel. A nagy versenytárs DDR-SDRAM több cég által is támogatott. Ez tulajdonképpen a hagyományos SDRAM továbbfejlesztése, mely az alkalmazott órajel kétszeresével képes adatokat szállítani – innen származik neve is: Double Data Rate, azaz DDR. Ez azonban csak az adatbuszra érvényes, a címbusz továbbra is „csak” az FSB frekvenciájával működik. Ez a memóriatípus már egy ideje ismert, ugyanis a grafikus kártyákon – ahol a memóriasáv-szélesség iránti igény még az alaplap esetét is meghaladja – már jó ideje használnak DDR-memóriachipeket a csúcsmoდეlekben. A DDR-technológia nagy előnye, hogy minden alkatrész, minden apró elem szabványosított, így elkerülhetők bizonyos kompatibilitási problémák, melyek az SDRAM-nál bizony előfordultak. Másik előnye, hogy az ilyen chipekkel szerelt modulok ára – lévén, hogy alig bonyolultabb előállítani, mint az elődjét – alig magasabb a hagyományos me-

móriáénál. Ellentétben a hagyományos, egyszeres sebességű SDR-modulokkal, a DDR-memória megjelölésében nem a működési frekvenciát, hanem az elérhető elméleti sáv-szélességet használják a megkülönböztetésre. Így például a 100 MHz-es buszsebességgel működő DDR-SDRAM a 64 bit széles adatbuszon 200 MHz-es effektív frekvenciával másodpercenként 1,6 GB adat átvitelére képes. Így aztán az elnevezése PC1600, míg gyorsabb, 133 MHz-es változatának PC2100 (64/8x133x2, azaz 2,1 GB/sec).

Természetesen ahhoz, hogy a DDR-modulokat használhassuk, megfelelő alaplapra is szükség van. Szerencsére egyre több chipset-készítő cég (például VIA, ALi, és így tovább) jelenti be a DDR-technológiát támogató lapkakészleteit – és ezzel együtt növekvő számú alaplap is a piacra kerül. Különösen az AMD Thunderbird és Duron processzorok teljesítményét növelheti (majd meg ez a memóriafajta.

A Rambus DRAM, teljesen más elven épül fel, mint a hagyományos SDRAM (per-

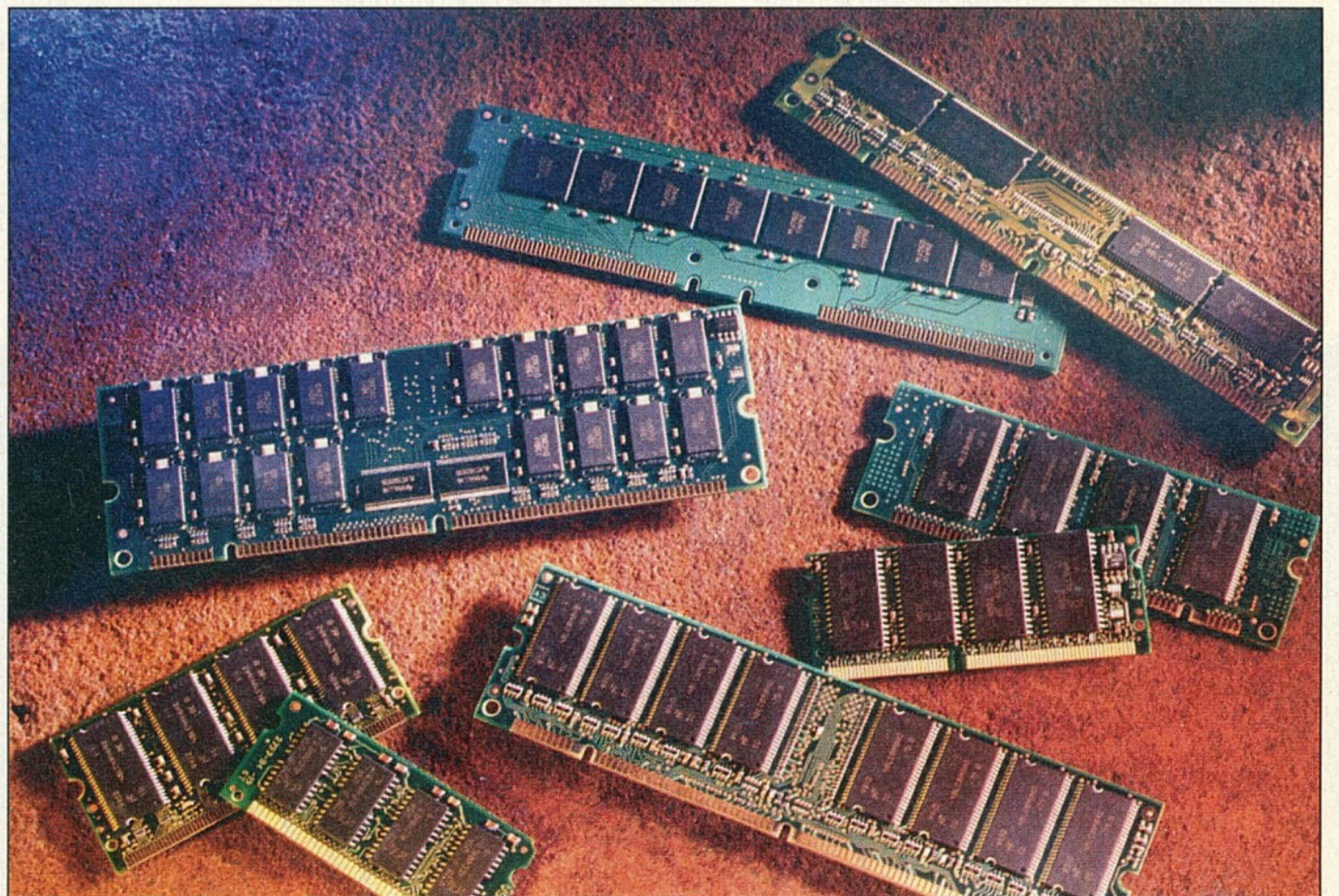


sze az alap építőkövek, a cellák ugyanazok). A memória kiépítése ebben az esetben nem párhuzamos (azaz például 8 darab 8 bites chip adja a 64 bit szélességű adatbuszt), hanem soros. Az egymás után kapcsolt 16 bites elemek egy úgynevezett RAMBUS-csatornát alkotnak, mely ugyan csak 16 bit széles, ám akár 400 MHz-en is képes működni – mindezt megfejeelve ugyanazzal a technikával, melynek segítségével a DDR RAM is az órajel kétszeresével működik.

Ha kiszámoljuk az elérhető sáv-szélességet, akkor kiderül, hogy ez bizony önmagában nem igazán nyújt többet, mint egy olcsóbb DDR-SDRAM-megoldás. Ugyanis a 16/8x2x400 az pont 1,6 GB-ot jelent. Hol itt az előny akkor? Azt ugyanis még nem említettem, hogy az RDRAM-modulok ára sokszorosa a „normális” modulokénak. Az egyik előny, mellyel ez az új technológia rendelkezik, az a memóriabankok nagy száma, melyek segítségével az átlagos átvitel sokkal közelebb lehet az elméleti maximumhoz. A másik előny, hogy több ilyen RAMBUS-csatorna is működhet egymással párhuzamosan. Így például az i840 chipset, valamint a Pentium 4-et kiszolgáló i850 is egyszerre két csatornát használ – ami már 3,2 GB/sec-ot jelent!

Rosta Gábor

wbk@comptech.hu



AZ ÖRÖK JÁTÉKOS

Jordán Tamás
számítógépes
mániái

A MERLIN SZÍNHÁZ IGAZGATÓJA, SAJÁT GÉP HÍJÁN, OLYAN LELKESEN ÉS SZERETETTEL KEZELI A „KINCSTÁRI” LAPTOPOT, MINT AMILYEN IGÉNYESEN RENDEZÉSEIRE, SZEREPEIRE, IGAZGATÓI MUNKÁJÁRA IS KÉSZÜL. ÖRÖKIFJÚ, MINDEN ÚJDONSÁGRA NYITOTT SZEMÉLYISÉGÉBEN RITKA SZERENCÉS MÓDON ÖTVÖZÖDIK HUMÁN ÉS A TERMÉSZETTUDOMÁNYOS MŰVELTSÉGE.



Theater.hu - fotó: Ilovsky Béla

Markovits Ferenc: Köztudott, hogy régebben, ha két előadás vagy próba között volt egy kis ideje, akkor az irodájában lévő gépen szenvedélyesen pasziánszozni kezdett. Megtartotta ezt a szokását?

Jordán Tamás: Valamennyire még igen, de már jó néhány új játék is van, sajnos vagy hál' istennek a gépen. Sajnos, mert ha az ember beleveti magát, rengeteg ideje rámegy, hál' istennek, mert jó velük játszani. Mostanában nagyon kevés időm van rá, és túlzottan kiismertem. A térbeli tetrisset és a benzinvezeték-építést még mindig nagyon szeretem.

M. F.: Amikor pasziánszozni láttam, úgy tűnt, ez feszültségvezetés is.

J. T.: Hát persze, a pasziánsz alapvetően mindenkinél az, mint általában a játék, mert közben nagyon jól lehet mindenfélén gondolkodni. Itt van például a térbeli tetris, ahol fölállítottam magamnak bizonyos feltételeket. Ezeket ma már elég jól teljesítem ahhoz, hogy közben teljes mértékben másra tudjak figyelni. De amikor éppen valami kockázatos döntés előtt állok a játékban, akkor az kerül előtérbe, s máris elfelejtem, amin addig gondolkodtam.

M. F.: Mégis, mik járnak játék közben az eszébe?

J. T.: Mondjuk, hogy írni kell egy levelet. Ahe-lyett, hogy előzetesen le-
skiccelném, játszom, s közben fejben megfogal-

mazom a sorokat. Becsukom a játékot, kinyitom a levelezést, s pillanatok alatt leírom, amit az imént elgondoltam.

M. F.: A színdarabok szövegeknyveihez használja a szövegszerkesztőt?

J. T.: Nagyon szeretem bevinni a darabokat a gépbe, különösen ha a régi, összefirkált példányokra gondolok. Külön elkészítem egy-egy színmű világítási, díszlet-, kellék-, ügyelő- stb. példányát, s akkor a szövegben kurzívokkal kiemelem, ami csak arra a szakmára tartozik, s szépen, mindenféle betűtípussal „játszom”, s a végén olyan dizájnja lesz a szövegnek, hogy a munkatársak is örömmel veszik kézbe. A színpadi szövegeknyv rengeteget változik a próbák során, s a mindig naprakész, tiszta példány óriási dolog.

M. F.: Mire használja még a gépet?

J. T.: Előszeretettel és sok hasznot hozóan dolgozom az Excell táblázattal. A matematikával nagyon jó a viszonyom, a számokat a mai napig szeretem, sőt saját képleteket is kidolgoztam a színházi munkához.

M. F.: Hogy kerül a képlet egy színházba?

J. T.: Pénzügyekben sok mindent másképp csinálunk, mint a többi színház. A Merlin befogadó színház, úgyhogy még a „külső” daraboknál is az olvasópróbától a premierig minden itt történik. A jelenleg futó produkcióinkhoz más és más szerződések, megállapodások tartoznak, sokféle gazdasági szempontot kell figyelem-

be venni. Ehhez készítettem egy olyan programot, amelyre csak egyszerűen föl kell vinni a raportot, vagyis hogy az előző esti előadásban kik és mennyit dolgoztak. Ezt három perc alatt beírja az ember, és ez a táblázatban azonnal szétoszt mindent. Bérelszámolás napján a program villámgyorsan megmondja, ki hány forintot kap. Harminc, állandóan változó paraméterről és kétszáz potenciális pénzkereső itteni munkájáról így mindent összesítve, naprakészen tudunk. Ma a próba alatt, amikor nem voltam színpadon, kreáltam egy olyan matematikai összefüggést, amelyik rögtön kiszámolja minden egyes előadás pénzügyi egyenlegét, a nyereség, illetve a veszteség mértékét.

M. F.: Akkor ezt úgy is mondhatjuk, hogy ez a Merlin saját, Jordán-féle szoftvere?

J. T.: Így is, de aki ért hozzá, az megmólyogja, mint ahogyan mi is ezt tesszük, amikor a gyerek a legóból összerak valamit. Én persze nagyon büszke vagyok rá, engem teljesen elvarázsol, hogy milyen gazdag tartományai vannak, s hogy ebben eligazodom. Visszatérve a matematikára, szerintem mindenki szeretné, ha jól tanítanák. Nagyon sok gyerek fél a matektól, én meg el tudom képzelni, hogy játékosan is eljuttathatók ebbe a birodalomba. Például Koltai Robi kollégám gyerekének, Gabinak rosszul ment a matek, Robi elküldte hozzám, hogy segítsek rajta.

M. F.: Ez első hallásra elég furcsa, hogy nem egy korrepetálótanárt kerestek, hanem önt.

J. T.: Nagyon jóban vagyunk, így nem kellett már megismerkednünk, rögtön rátértünk az egyismeretlenes egyenletre. Mondtam Gábornak, hogy játsszunk nyomozósat, bűntényé alakítottuk a szöveges példát, ahol a tettest, az X-et nekünk kell elcsípni, lássuk, miket tudunk eddig? Szépen rávezettem arra, hogy ezt fölfoghatjuk krimiként, vette a lapot, csillogó szemmel ment haza. Másnap jött Robi, hogy nagyon tetszett Gábornak a dolog, de ne felejtsem el, hogy kétféle nyomozó létezik, van a Sherlock Holmes és van a Watson-féle típus, s attól tart, hogy az ő fia a Watsonok családjába tartozik. Vagyis: hiába a csillogó ész, nem sokat ért az egészből... Komolyra fordítva a szót, meggyőződésem, hogy a számítógép nagyon sok gyereket rávezet majd a matematikai összefüggésekre. Elég csak megnézni egy memort játszó kisrácot, aki olyasmiket lát meg a gép által, ami nekünk eszünkbe sem jutna. Ha jól és jókor avatják be őket, igen gyorsan megtanulják például a programozást, és egy életre megszeretik.

Markovits Ferenc

fmarkovits@drotposta.hu

Jordán Tamás éppen egy hete ünnepelte 58. születésnapját. Pályafutását az Universitasnál kezdte, mint amatőr színjátész, majd a formabontó, Jancsó-féle 25. Színház, a Vár-színház, 1980-tól a Kaposvári Csiky Gergely Színház tagja. 1991-től dolgozik a Merlinben, melynek jelenleg igazgatója, színésze, lelke. A Kossuth- és Jászai Mari-díjas, érdemes művész tanítja is a mesterséget, s a színészek szakmai szervezeteinek egyik legtekintélyesebb egyénisége. Négy gyereke közül eddig három követte a színházi-tévés pályán. A negyedik feltehetően azért nem, mert még csak négyéves.

A EUROWEB RT. MEGVÁSÁROLTA az Internettót

► (Munkatársunktól) Az erről szóló megállapodást még tavaly decemberben írta alá a két cég. Az első magyar on-line újság megvásárlásával az új tulajdonos célja az Internetto hagyományaira építő, azokat hasznosító tartalomszolgáltatási modell kialakítása. Ez egy új koncepció alapján a PanTel-EuroWeb cégcsoport üzleti ügyfélkörének is új lehetőségeket nyújt majd.

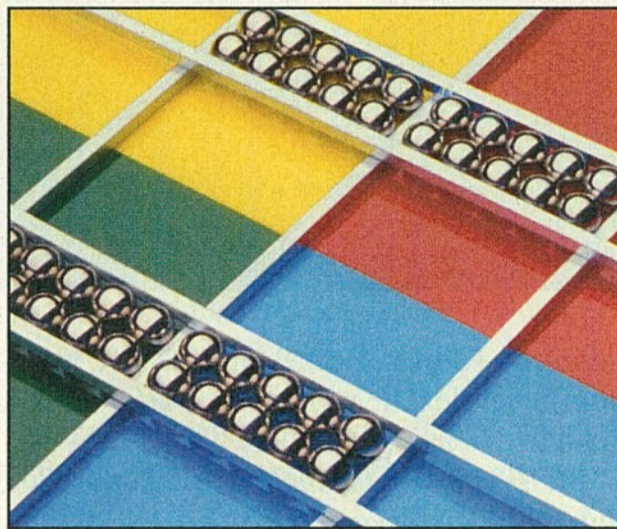
A megújuló Internetto a EuroWeb Rt. egyik leányvállalataként, önálló részvénytársaságként kezdi meg működését. Az új modell, sikeres hazai bevezetését követően, a csoport regionális stratégiájának fontos elemévé válhat majd.

Új vezetőségi tag A PANTEL RT.-NÉL

► (Munkatársunktól) A PanTel Rt. Törő Csabát (34), a EuroWeb elnök-vezérigazgatóját nevezte ki a vállalat új vezetőségi tagjának (Chief Operation Officer) vezérigazgató-helyettesi beosztásban, a távozó Lakatos András helyett, 2001. február 9-től. Törő Csaba a PanTel Rt.-nél már januárban megkezdte munkáját, a terület átadás-átvételi időszakára való tekintettel.

Ismét céget vett A MATÁVCOM

► (Munkatársunktól) A MatávCOM a múlt év végén aláírt szerződés értelmében többségi tulajdont szerzett a CompArgo Számítástechnikai, Távközlési és Szolgáltató Kft.-ben. Az aláíró felek meg vannak győződve arról, hogy fejlesztési, tervezési, valamint operatív működtetési munkáik összehangolása eredményeként komplex távközlési és informatikai szolgáltatásokat nyújthatnak ügyfeleik részére. Az újabb cégvásárlás célja, hogy a MatávCOM még szélesebb kompetenciát szerezzen az infokommunikációs piacon, jelen esetben a távfelügyeletben, illetve az informatikai távközlési szoftverek fejlesztésében.



Internetszolgáltató ÉS -SZOLGÁLTATÁSI ADATBÁZIS

► (Munkatársunktól) A www.internetszolgalato.hu címen hiánypótló weboldal indult január 17-én a BIG FISH Internet Kft. fejlesztésében: az első teljes hazai szolgáltatói és szolgáltatási adatbázis, melyben több mint száz internetszolgáltató, s azok több száz szolgáltatási csomagja található meg – adta hírül a cég sajtóközleményében.

Az oldalon a szolgáltatói és díjcsomagadatok jól elkülöníthetően, többféle szűkítési szempont szerint kereshetők, primer távközlé-

si körzetek alapján is áttekinthetők, lehetőséget teremtve ezzel az egyes díjcsomagok összehasonlítására. A www.isz.hu címen is elérhető oldal nyitott a szolgáltatói sajtóközlemények, kedvezmények, a cégek életének hírei előtt, közösségi oldala pedig a felhasználóknak teremt olyan fórumot, ahol elégedettségüknek vagy nemtetszésüknek adhatnak hangot abban a reményben, hogy a szolgáltatók valóban odafigyelnek a nyilvánosság előtt róluk kialakuló képre. Az oldalon külön cikksorozatban foglalkoznak a szolgáltatói web-

oldalak tartalmi és esztétikai elemzésével, Reflektor címmel magukról a szolgáltatásokról, azok összehasonlításairól terveznek sorozatot, s a Netcafé menüpont alatt az ország internetkávézói-ban tett álrühás látogatásai során szerzett benyomásait összegzik.

Összeállította:
Rosta Gábor
wbk@comptech.hu

kukac

PONT.HU

Beindul ez a közlekedési pontrendszer, én már alig várom! A rendőrök egyelőre még semmit sem tudnak róla – hál' istennek! –, de előbb-utóbb ők is beindulnak, és akkor úgy osztogatják majd a büntetőpontokat, mint parkolóőr a mikulászacskót.

Nyugaton már régóta működik ez a rendszer, de az ottani autósok nem kapnak rosszpontokat, hanem eleve van nekik, mondjuk húsz jópontjuk, és ha huncutkodnak, akkor abból vesznek el egyet-kettőt... stb. Tudom, hogy az eredmény ugyanaz, de lélektanilag „mecsoda különbség”! Ennek a rendszernek az az előnye, hogy a priuszokat nem kell központilag nyilvántartani.

Nálunk számítógép fogja regisztrálni a pontokat, ezért én nem nagyon félek a rendszertől. Elég egy ügyes kis vírus, egy ügyetlenül megnyomott „Del” billentyű, vagy egy szünetmentes tápegység nélküli áramszünet, és máris megvalósul az általános amnesztia. Remélem, lesz a központi nyilvántartóval on-line kapcsolat is, amelynek segítségével le tudom olvasni, hogy a feleségemnek hány büntipontja van, és hogy mennyi évült el belőle!

Azt hiszem, a hackerek is készülődnek már, hiszen az MNB adatbázisába nem nagy buli betörni, de a pontnyilvántartóba – az már valami! Nekem már van is egy ilyen hackerem, aki ugrásra készen áll, már azt is közölte, hogy egy-egy pontomat mennyiért hajlandó törölni. A tilos parkolásért ötezret kér, a záróvonal-átlépésért hatezret, gyorsajtásért – a sebességtől függően – nyolctól tizenkétezer forintot. Plusz áfa. Persze megcsinálja nekem számla nélkül is, mert akkor nem kell neki tévét fizetnie.

Átalánydíjas szerződést is ajánl, havi hétezerért garatálja: mindig olyan maku-látlan lesz a priuszom, hogy a születésnapomra személyesen a főkapitány küld nekem gratuláló táviratokat, az Autóklub pedig rólam fogja elnevezni a fair play-díját.

De azt hiszem, hogy a hacker félreértett engem, mert nekem eszem ágában sincs az adataimat manipulálni, egy fegyelme-zett autós ilyet soha nem tenne. Különben sincs szükségem hasonló fondorságokra, hiszen én mindig szabályosan vezetek, és ha néha meg is büntet egy-egy rendőr, az csak tévedésből lehetséges. Ezek amolyan világvárosi justizmordok.

Hanem az a hacker azért mégiscsak érdekel engem! Feltéve persze, ha arra is vállalkozik, hogy az általam megnevezett személyek priuszára is rá tud tenni néhány pontot. Már előre röhögök, hogy a főnököm hamarosan kénytelen lesz gyalog járni, és gyakran lesz házon kívül, mert napközben az utánképző tanfolyamokra jár...

Trunkó Barnabás

RENDSZERes találkozások
Tartson velünk kiállítóként az új évezred infokommunikációs világában!

Nemzetközi Informatikai és Kommunikációtechnikai Szakkiállítás **INFO 2001**
2001. május 8-12.

Információ- és Kommunikációtechnológiai Fórum **ICT-Fórum**
2001. május 8-10.
A Budapesti Vásárcsopontban

ÖSSZHANG A RENDSZERBEN

Információ és jelentkezés: Hungexpo Rt.
Telefon: 263-6082 » www.info.hungexpo.hu

A mosoly a régi. Minden más megváltozott.



Új korszak vette kezdetét. Ismerje meg a digitális fényképezés világát! Nem kell többé filmet vásárolnia, az előhívásért laborokba szaladgálnia, és bosszankodnia az elrontott képek miatt. A hp digitális kameráival azonnal láthatja az eredményt, és eldöntheti, hogy megtartja-e a képet. Sőt! Otthon számítógépe segítségével képeit saját maga alakíthatja, digitális albumokba rendezheti, és összes ismerősének elküldheti egy szempillantás alatt a világhálón. De ha úgy tartja kedve, akár számítógép és kábelek nélkül, infrakapcsolattal is kinyomtathatja őket.

Fényképezze le, ossza meg, tárolja el élményeit és mosolyogjon!

Digitális képek a hp-től. www.hp.hu



i n v e n t

PannonSztráda

**SOKAN
SZÁGULDUNK
A VILÁG
ELŐTT**

McCANN-ERICKSON

Nagy sebességű adatátvitel mobilon.

Nagy méretű képek, adatbázisok letöltése az internetről, Magyarországon egyedülállóan, akár 43 200 bps adatátviteli sebességgel! Nálunk ez a valóság! www.pannongsm.hu

PANNON

GSM

Az élvonal.