Атлас Интернет

http://www.auto.ru/

"Auto in Russia" — Автомобили в России. Автомобилистам посвящается. В разделе "Что новенького?" Вы узнаете, какая информация появилась на сервере в последнее время. На доске объявлений можно купить или продать автомобиль, узнать цены на запчасти, приобрести гараж, получить работу в автобизнесе и почерпнуть информацию о различных автомобилях и системах от профессионалов. В "Авто-Трепе" Вам предоставится возможность поговорить в режиме on-line. Для Web-мастеров создана система обмена баннерами "АвтоБаннер". Просмотрев "Каталог", Вы узнаете много нового как об отечественных, так и о зарубежных автомобилях. На сервере размещены пять автомобильных журналов и есть ссылки наиздания, посвященные данной тематике. В разделе "Самые, Самые..." Вы получите ответы на вопросы, какие автомобили являются самыми: быстрыми, мощными, экономичными; с самым быстрым временем разгона, с самой максимальной тягой; тихоходными, слабыми, "прожорливыми", с минимальной тягой и большим временем разгона. Создан автомобильный справочник под названием "АвтоПедия". При заходе в "Аксессуары" Вы можете узнать все от "Автокосметики" до "Эксплуатационных жидкостей". В "ВидеоВитрине" можно даже посмотреть на продаваемые автомобили. И это еще не все. Перечислять все ресурсы сервера очень сложно. Заходите и смотрите.

http://www.akm.ru/rus/default.stm

Информационное агенство "АК&М". Новости, Фондовые индексы, Курсы валют, Рынок ГКО и ОФЗ, Рынок акций, Рынок векселей. Кроме того, представлена аналитика, есть экономические обзоры. Присутствует информация о государственных органах: ЦБ РФ, ФКЦБ, МГИ РФ, РФФИ, ФДЦ. Также есть доска объявлений и возможность заявки на подписку.

http://ftpsearch.city.ru:8000/ftpsearch/

Русский поисковик по FTP. Можно строить различные запросы с расширенными параметрами.

http://www.izvestia.ru/

Известия из России. Интернет-служба газеты "Известия". Информация разбита по тематикам: Обзор рынков, Медицина, Культура, Спорт, Программа ТВ, Телеобозрение, Погода, Автоперекресток, Мировая экономика и Фотосервис.

http://www.au.ru/

"AV!". Нет, это не крик в лесу. Это — новая поисковая система. Сайты разбиты на следующие категории: Интернет, Компьютеры, Культура и искусство, Медицина и здоровье, Наука и техника, Образование, Общество и политика, Производство и торговля, Семья, дом, досуг, Справочное бюро, Средства массовой информации, Страны и города, Финансы, бизнес, экономика. Зарегистрируйтесь здесь и Вы можете получить приз!

http://www.kp.ru/index.html

А это сайт специально для читателей "Комсомольской Правды". Я уж не буду перечислять рубрики — посмотрите сами. Есть версия и на английском языке.

http://www.park.ru/

Компании "Гарант-Парк". Информационные услуги, Телекоммуникации, Программные решения, Веб-технологии... Все это вместе с новостями Вы можете увидеть на сервере.

www.armory.com/tests/hacker.html

Тест "безупречного хакера". Вам достаточно ответить на 01FDh вопросов, чтобы узнать, насколько Вы подходите под определение хакера. Если Вы не знаете, что такое 01FDh, то может Вам не стоит заходить сюда? В любом случае, результаты теста не надо принимать близко к сердцу...

www.kabi.si/dalibor/alert.html

На этой странице можно прочитать предупреждения различных вирусов. Несмотря на то, что создатели вирусов занимаются опасной для Вас с нами работой, юмора им не занимать.

Вадим НАРЕЙКО,
aka 2:450/88@fidonet.org
web-мастер ИСС "Банк"
dk_ghost@chat.ru

КВ INTERNET

Хочу купить домик в деревне...

Что вы будете делать, если у вас появится возможность приобрести дом, квартиру или просто земельный участок? В наших условиях это, скорее всего, будет выглядеть так: покупается большущая стопка газет и различных рекламных приложений, затем неопределенное время следуют телефонные и личные переговоры с владельцами недвижимости, а уже после всего этого, вы, наконец-то, выезжаете на место и оцениваете свое будущее приобретение. А если после недельных переговоров, приехав за сотню километров полюбоваться, к примеру, на свою будущую дачу, вы вдруг понимаете, что это не совсем то, что хотелось бы приобрести? В результате процесс поокупки необходимого жилья растягивается на неопределенный срок. А если вам надо перебраться на постоянное место жительства в другой город?

Конечно же, такая утомительная процедура существует не везде, и во многих странах покупка недвижимости не представляет из себя большой проблемы. Процедура подбора подходящего жилья, обсуждение цены и, наконец, заключение договора купли-продажи или аренды занимает здесь от нескольких часов до, максимум, двух-трех дней, и то при условии, что покупатель попадается очень дотошный и требовательный. Как это у них получается? А очень просто — с помощью Internet.

Вот, например, как обстоят с этим дела в США. Поскольку американцы «легки на подъем», то и риэлторских фирм здесь предостаточно. Большинство из них входят в Национальную ассоциацию риэлторов (NAR). На Web-сервере Ассоциации (http:\\www.realtor.com) ежемесячно регистрируется около 90 миллионов посещений. Здесь можно получить информацию о более чем одном миллионе продаваемых домов на территории всей страны. По каждому из них, помимо цветных фотографий в различных ракурсах, имеются также исчерпывающие сведения о более чем 80 параметрах. Ваши требования можно задавать и в режиме интерактивного поиска.

Как все это происходит на деле? Для начала заходите на Web-сервер Ассоциации. Затем выбираете нужный штат, округ, город, район. После этого вводите нужные параметры дома и щелчком мыши запускаете процесс поиска. Его результаты будут показаны в виде ранжированного перечня домов с фотографиями и подробнейшим описанием каждого из них. Нажав на кнопку Map It, можно увидеть местоположение выбранного дома на карте. С помощью панорамирования и зуммирования вы можете менять масштаб карты и посмотреть, как данный дом расположен по отношению к автомагистралям, железным дорогам, озерам, есть ли поблизости деревни, — т.е. получить полное и наглядное представление о доме своей мечты. Ведь согласитесь, что для одного главное — где ходит ближайшая электричка, другому нравится район потише, а для третьего, вообще, самым важным является вид из окна. В общем, у каждого свои пристрастия, поэтому одними словами здесь не обойтись.

Всеми данными и запросами управляет система RealSelect с SDE, установленная на сервере SUN Enterprise 6000 с OS Solaris 2. Исходная информация основана на национальной базе данных по дорожной сети Dynamap/2000, созданной компанией Geographic Data Technology, Inc. Система «крутится» благодаря программному обеспечению Spatial Database Engine (SDE) — клиент/серверной технологии управления большими базами пространственных данных. SDE обеспечивает запросы и пространственную выборку из базы данных размером более чем 60 Гб, выдает требуемые карты и указывает на них нужные объекты. С его помощью вы можете увидеть, например, местоположение дома относительно ближайших улиц (детальное представление), относительно центра города, городского района и основных автомагистралей. В ближайшее время в базу данных планируется внести также информацию о состоянии окружающей среды, криминогенной обстановке и т.д.

Когда данная статья была еще на начальной стадии написания, я рассказал о ней одному моему знакомому. На это он мне ответил, что мол, всем хорошо известно, что в США по Internet можно купить почти все. Да, это так. Особой революционной технологии здесь нет. Однако я подумал, почему еще ни одна фирма или организация в Республике Беларусь не взяла на вооружение данный способ? Страна у нас небольшая, предложений о продаже и аренде недвижимости гораздо меньше, чем в более развитых странах, следовательно, база данных не будет огромной, что, соответственно, не потребует очень дорогостоящей аппаратуры. Т.е. это не повлечет каких-либо существенных капиталовложений, а результат будет довольно ощутимым. Для примера приведу отрывок статьи, прочитанной мною в одном из солидных компьютерных изданий. «Один хороший человек, возглавляющий представительство европейской компании средней ру[illegible] открыл виртуальный сервер [illegible] фирмы в российском Internet. [illegible]товил его сам, благо, опыт [illegible] Серверу год. Накладные расх[illegible] составили менее $1,000. Об[illegible] продаж — только тех, кот[illegible] «пришли» по Сети — $300,[illegible] Оборудование весьма специф[illegible]кое. Участие в крупной реал[illegible] выставке стоит около $20,00[illegible] приносит такой же, а то и м[illegible]ший объем продаж. Данные [illegible]ны, поскольку в фирме анке[illegible]ют каждого приходящего — [illegible] вы нас нашли?». Кто, спра[illegible]ется, мешает нашим фирмам [illegible]лать подобные серверы?

В общем, я думаю, что в ск[illegible] времени и на белорусском Inte[illegible] рынке появится множество по[illegible]ных серверов. И если вы [illegible] решите бросить компьютер и у[illegible]жить в тихую деревеньку, то [illegible] достаточно будет прийти в бли[illegible]шее Internet-кафе, связаться с [illegible]лорусским Web-сервером по пр[illegible] же недвижимости и всего [illegible] написать: «Хочу купить дом[illegible] деревне».

Павел Бы[illegible]
beltiz@user.unib[illegible]

КВ ВЧЕРА

Интересно знать

Почему для счетчика цикла обычно выбирают переменную с именем «i»?

На этот вопрос не существует однозначного ответа. Есть две основные версии: программистов и математиков. Версия программистов гласит, что все начиналось с языка Фортран. Именно на этом языке большинство людей ранее училось программировать. А в нем существовало одно интересное правило: тип переменной определялся по первой букве ее названия. В результате выходило, что переменная считалась целочисленной, если первая буква ее названия находилась в ряду I-N (некоторые говорят, что это обозначает первые две буквы английского слова «целочисленный» («integer»). Так что если программисту для счетчика цикла нужна была целочисленная переменная с коротким названием, то он начинал с «i», потом брал «j» и так далее.

Математики же утверждают, что буква «i» давно использовалась ими в выражениях типа: $\sum_{i=0}^{\infty} \times$ а Фортран позаимствовал эту букву именно у них.

Определить, кто прав, а кто нет, сейчас, скорее всего, уже невозможно. Вероятно, программисты получили эту переменную благодаря Фортрану, который, в свою очередь, позаимствовал ее у математиков. Как бы то ни было, нынче очень трудно найти книгу по программированию, в которой в качестве первого счетчика цикла не использовалась бы переменная с названием «i».

Почему именно C, а не Z или еще что-нибудь другое?

В 1963 году в Кембридже и Лондонском университете разработчики создали «прикладную» версию Алгола и назвали ее Комбинированный Язык Программирования (CPL). В 1967 г. в Кембридже Мартин Ричардс разработал новую, упрощенную версию CPL и назвал ее Basic CPL, т.е. «простой» CPL — BCPL. На этом энтузиазм программистов неиссяк, и в 1970 году в лабораториях фирмы Bell увидела свет новая версия языка. Кен Томпсон, автор проекта, создал еще более простую версию BCPL. Т.к. этот язык фактически был ур[illegible]ным BCPL, то Томпсон назв[illegible] просто — B.

Однако Кен Томпсон перес[illegible]ся — он урезал язык так сильн[illegible] его уже нельзя было использо[illegible] прикладном программиров[illegible] Поэтому в 1972 г. его коллег[illegible]нис Ричи добавил новые ком[illegible] B, чтобы сформировать более [illegible]ный язык. Т.к. этот новый [illegible] был последователем B, то в к[illegible] его названия использовали сл[illegible]щую после «B» букву лати[illegible] алфавита — «C». Вот именно п[illegible]му один из самых популярны[illegible]ков программирования совре[illegible]сти и называется просто — C.

Андрей КОНОНО[illegible]
aloner@softho[illegible]

При подготовке материала б[illegible] использована информация из ко[illegible]ренции alt.folklore.computers и e[illegible]

КВ НА ДОСУГЕ

Первый чемпионат Беларуси по Quake II состоялся

С восьмого по тринадцатое сентября в Минске проводился первый чемпионат Беларуси по игре Quake II. Соревнование было организовано молодым и пока не очень известным клубом сетевых компьютерных игр Dangerous Zone.

Компьютерная техника и призы для победителей были любезно предоставлены целым рядом компьютерных фирм. Турнир проводился на мощных компьютерах, оснащённых процессорами AMD K6-2 300, 64 Mb оперативной памяти и, что главное, акселераторами на базе RIVA128 и VooDoo 2. Полный джентльменский набор. Лучше для второго "квака" и не придумаешь.

В чемпионате участвовало 64 любителя погонять по тёмным коридорам. Это и ярые фанаты, матёрые квакеры, которые всерьёз надеялись победить, и "зелёные", только-только научившиеся елозить мышкой по коврику, почитатели этого эпохального игрища. Среди участников не было ни одной девушки... Вот так вот! Война не присуща прекрасной половине человечества, будь она настоящая или на экране компьютера. Они с намного большим удовольствием проводят время за Lines или раскладывают пасьянсы (может настало время провести чемпионат по виртуальному солитеру?).

Довольно много было и зрителей, которые пришли поболеть за своих друзей и заодно поглазеть на «монстров» виртуальной войны.

Соревнование проводилось в несколько туров. В каждом туре сражалось по четыре участника, и дальше проходили двое, занявшие первое и второе место, набрав больше всех очков (фрагов). После первого дня соревнований отсеялись все новички и неудачники. Остались только профессионалы. И вот тут началось. Бойцы виртуального фронта вытворяли просто немыслимое. Там было на что посмотреть. Если вы сможете подпрыгнуть на гранате, а в воздухе, развернувшись на 360 градусов, подстрелить зазевавшегося противника, то вы, возможно, и представляете, чем они там занимались. А если нет, то не надо ждать следующего чемпионата. Бегом за компьютер— и тренироваться, тренироваться, тренироваться.

А финал... Финал был красив и жесток. Встречались Шатыренок Кирилл, студент Белорусского Института Правоведения, также известный как [QD]Doom и Федорович Дмитрий (aka [QD]Raph), школьник из города Гродно. Оба финалиста представляли гродненский клан любителей компьютерных игр Quad Damage. Только они смогли «прорубиться» через мелкое сито предварительных игр, победить многих признанных мастеров и добраться до финала. Это были настоящие «профи». Quake и так игра прекрасная, а когда смотришь на сражение таких «монстров», то просто дух захватывает. Настоящие ценители меня поймут.

А победителем первого чемпионата Беларуси по Quake II и обладателем главного приза (игрового акселератора VooDoo II) стал Кирилл Шатырёнок (aka [QD]Doom). Остальные участники также не были обделены, с призами ушли все. Занявши[illegible]рое и третье место были вру[illegible] мультимедиа наборы. Кому[illegible]талась подписка на "Компь[illegible]ные Вести", кому — мыш[illegible] кому и коврики. Неудачник[illegible] пришлось довольствоваться [illegible]ками и фирменными круж[illegible]

Честно говоря, меропр[illegible] было не без глюков, но про[illegible] их молодым организаторам [illegible]лаву Леващ[illegible] и Денису Пр[illegible]ко, которые [illegible]довали наших [illegible]русских игром[illegible] Только хочет[illegible]деяться, что [illegible] последний [illegible]ный чемпионат. Дело ведь [illegible] призах и уважении товар[illegible] дело в общении и той атм[illegible] дружелюбия и единства, ко[illegible] царила в небольшом поме[illegible] общежития №1 БГУИРа (к[illegible] там и проводился чемп[illegible] Выплескивая свои отрицат[illegible] эмоции на виртуальном по[illegible]ни, игроки в перерывах м[illegible] сражениями мило общались [illegible]ду собой. А как же иначе, ве[illegible] они объединены одной игр[illegible]ной идеей. И имя этой и[illegible] Quake II.

Максим МА[illegible]

Предприятие "АРЧИБА" на конкурсной основе приглашает специалиста в области сборки и обслуживания ПК.

Требования: возраст до 30 лет, высшее техническое образование, глубокие знания в области hardware & software.

Тел. (017) 289-25-61, 284-00-60