



Intel Pentium 4 la 2 GHz

Pe data de 27 august 2001 compania Intel a lansat primul procesor pentru calculatoarele destinate utilizatorilor obișnuiți care are o frecvență de 2 GHz. Chiar dacă procesorul nu aduce nici o altă noutate importantă, atingerea acestei bariere psihologice îi dă dreptul de a deveni produsul lunii.

Istoria Pentium 4

Procesorul *Intel Pentium 4* a apărut pe piață la sfârșitul lunii noiembrie a anului 2000. Atunci existau variante cu frecvențe de 1,4 și 1,5 GHz.

Pentium 4 a fost conceput în așa fel încât să permită obținerea unor frecvențe mari, chiar dacă valoarea frecvenței nu reflectă, întru totul, performanța unui procesor. Totuși, un mare număr dintre cei care cumpără procesoare sunt interesați, în primul rând, de această valoare.

Astfel, *Pentium 4* avea frecvențe mai mari decât procesoarele *Athlon* de la firma rivală *AMD*, dar performanțele erau mai mici.

În luna ianuarie a acestui an a apărut și o variantă cu frecvența de 1,3 GHz, deoarece cel mai rapid procesor *Pentium III* avea frecvența de doar 1 GHz și era nevoie de procesoare cu frecvențe intermediare (între 1 GHz și 1,4 GHz).

A urmat apoi frecvența de 1,7 GHz, chiar dacă următorul salt logic ar fi fost la 1,6 GHz. După câteva luni a apărut și procesorul *Pentium 4* cu frecvența de 1,6 GHz, împreună cu cel care avea frecvența de 1,8 GHz.

În sfârșit, pe data de 27 august, au apărut procesoare cu frecvențe de 1,9 și 2 GHz.

Se pare că versiunea la 2 GHz va fi ultima din această familie care va folosi tehnologia de 0,18 microni. Se preconizează trecerea la 0,13 microni; viitorul *Pentium 4* care va folosi această

tehnologie este cunoscut acum sub numele de cod *Northwood*. Acesta va fi lansat în curând și va avea la început frecvențe de până la 2,2 GHz.

Lupta cu gigahertzii

Intel și *AMD* au început în 1999 o cursă pentru atingerea barierei de 1 GHz. *Intel* a pierdut atunci bătălia, deoarece pe data de 6 martie 2000 a fost lansat pe piață un procesor *AMD Athlon* care avea o frecvență de 1 GHz. Chiar dacă procesorul *Pentium III* care funcționa la aceeași frecvență a apărut doar cu două zile mai târziu (8 martie), *Intel* a trebuit să se recunoască învinsă în această luptă.

Următoarea barieră psihologică era cea de 2 GHz. De această dată *AMD* nu a putut lupta cu *Intel* datorită faptului că procesorul *Athlon* nu era proiectat pentru obținerea de frecvențe mari în detrimentul performanțelor. Astfel, în momentul în care *Intel* reușea să atingă această frecvență, cel mai rapid procesor *Athlon* nu funcționa decât la 1,4 GHz.

Performanțe

În prima jumătate a anului, cel mai rapid procesor *Athlon* de la *AMD* depășea în majoritatea testelor cel mai rapid procesor de la *Intel*, chiar dacă funcționa la o frecvență mai mică.

Se spunea că e doar o problemă de timp până în momentul în care frecvența mai mare a procesoarelor *Intel* își va spune cuvântul.

Unii susțin că la 2 GHz, *Pentium 4* a reușit, în sfârșit, să depășească procesorul *Athlon*, dar părerile sunt împărțite. Totuși, e clar că un *Pentium 4* la 2 GHz depășește un *Athlon* la 1,4 GHz în majoritatea testelor, dar diferențele nu sunt semnificative.

Se spune că *Intel* are din nou cel mai rapid procesor de pe piață și din punct de vedere al performanțelor reale, dar se pare că situația se va schimba în scurt timp. *AMD* plănuiește lansarea unui nou procesor *Athlon*, probabil sub denumirea *Athlon XP*, care va depăși din nou procesorul *Pentium 4*, chiar dacă frecvența va fi mai mică.

Concluzii

Atingerea frecvenței de 2 GHz este, fără îndoială, un eveniment demn de luat în seamă. Totuși, această lansare nu are decât un efect psihologic, deoarece nu aduce nici o noutate tehnologică.

Intel a reușit să ajungă prima la această frecvență, dar se pune problema oportunității acestei lansări. La ora actuală nu există nici o aplicație care să necesite folosirea unui astfel de procesor. Pentru majoritatea utilizatorilor este suficient un procesor de 1 GHz, sau chiar mai puțin. Cei care pot beneficia cu adevărat de performanțele acestui procesor sunt puțini. Totuși, datorită lansării acestui procesor, *Intel* a recuperat o parte din prestigiul pierdut în fața celor de la *AMD*.





Internet Explorer 6.0

Compania Microsoft a lansat la sfârșitul lunii august o nouă versiune a popularului său program de navigare Internet Explorer. Chiar dacă nu aduce noutăți semnificative, acest nou browser are o importanță deosebită, în primul rând datorită integrării sale în viitorul sistem de operare Windows XP.

Războiul browser-elor

Până acum câțiva ani, piața programelor de navigare era dominată de browser-ul Navigator produs de Netscape. În momentul lansării sistemului de operare Windows '95 OSR 2, firma concurentă Microsoft a oferit gratuit propriul program de navigare: Internet Explorer.

Din acel moment produsul oferit de Microsoft a început să acapareze piața programelor de navigare, ajungându-se acum în situația în care mai mult de 75% dintre cei care navighează pe Web folosesc Internet Explorer.

Netscape a încercat să revină, dar ultima variantă a produsului său, Navigator 6.1 nu s-a ridicat la nivelul așteptărilor.

O altă companie care încearcă să pătrundă pe această piață este Opera. Această firmă oferă cel mai rapid browser, dar facilitățile sale sunt mult mai puține decât cele oferite de rivali. Ultima versiune, Opera 5.12, este și ea gratuită, dar în fereastră apare permanent și o reclamă.

Compania Microsoft era lideră în războiul browser-elor încă de la lansarea versiunii Internet Explorer 5.0. Noul program de navigare aduce o serie de îmbunătățiri care consolidează această poziție.

Noutăți

Internet Explorer 6.0 este inclus în sistemele de operare Windows XP Home Edition și Windows XP Professional,



care vor fi lansate oficial pe data de 25 octombrie. Până atunci, utilizatorii sistemelor de operare Windows '98, Windows '98 Second Edition, Windows Me, Windows NT 4.0 și Windows 2000 se pot bucura de noile facilități oferite de programul de navigare de la Microsoft.

Securitate

Internet Explorer 6.0 vă oferă unelte necesare pentru a vă întări securitatea în momentul navigării și de a controla informațiile personale pe care le preiau diferitele site-uri Web.

Sunt suportate un număr mare de standarde de securitate care permit transferuri securizate de informații și tranzacții financiare folosind rețeaua Internet.

De asemenea, sunt oferite facilități de criptare și identificare care asigură securitatea informațiilor personale ale utilizatorilor.

Flexibilitate

Internet Explorer 6.0 vă oferă posibilitatea de a vă personaliza modul de navigare. Au fost adăugate trei noi facilități: Image Toolbar, Media Bar și Auto Image Resize.

Un nou design

Dacă veți folosi sistemul de operare Windows XP, veți beneficia de o nouă

interfață grafică. Bara de unelte va conține butoane stilizate, fundalul meniurilor va avea culori mai atrăgătoare, vor fi noi căsuțe de dialog, meniuri, bare de rulare etc.

Dezvoltarea de aplicații

Internet Explorer 6.0 ușurează munca celor care dezvoltă aplicații pentru Web.

Internet Explorer DHTML Platform oferă facilități DHTML pentru realizarea interfețelor aplicațiilor Web.

Suportul complet pentru specificațiile CSS 1 oferă noi posibilități în proiectarea paginilor Web. Una dintre cele mai interesante facilități este posibilitatea de a afișa texte pe verticală.

Internet Explorer 6.0 oferă suport complet și pentru specificațiile DOM 1, suport care permite aplicațiilor accesarea și actualizarea dinamică a conținutului, stilului și structurii unui document.

Suportul îmbunătățit pentru standardul SMIL 2.0 oferă posibilitatea creării de documente care au conținut multimedia.

Sunt oferite numeroase alte facilități cum ar fi mouse wheel events, suport XML, integrare .NET, Java VM etc.

Chiar dacă noutățile nu sunt impresionante, noul browser este mai bun decât predecesorii săi.





MAX PAYNE

Screenshot-urile publicate în ultimii ani promiteau că MAX PAYNE va fi un joc care să merite așteptarea. În sfârșit, jocul a fost lansat și s-a ridicat la nivelul speranțelor gamerilor. Imediat după lansare jocul a ajuns pe primele locuri în toate topurile, motiv pentru care a primit titlul de jocul lunii.

Informații generale

Max Payne a fost produs de compania finlandeză *Remedy Entertainment* și este distribuit de *GodGames*.

Jocul este un *third person shooter* inspirat din filmele de acțiune ale regizorului *John Woo*. Influența filmelor este evidentă, dar aceasta nu diminuează cu nimic plăcerea jucătorului. Singurele dezavantaje ale lui *Max Payne* constau în faptul că jocul este foarte scurt (mai puțin de 10 ore de joc) și nu există mod *multiplayer*.

Totuși, *Max Payne* este un joc de acțiune original, diferit de celelalte *shooter-e* de pe piață și, în majoritatea privințelor, superior acestora.

Povestea

Jucătorul este personificat de *Max Payne*, un polițist care lucrează sub acoperire și căruia i-au fost ucise fiica și soția. Personajul va încerca să se răzbune și va ajunge să fie urmărit atât de către polițiști, cât și de mafioți.

Modul de joc

Max Payne poate fi controlat cu ajutorul tastaturii și al *mouse*-ului. Săgețile vor fi folosite pentru deplasare, iar *mouse*-ul pentru a folosi armele. Buto-nul drept al *mouse*-ului este folosit pentru activarea abilității speciale a lui *Max*, și anume *bullet time*. Folosirea acestei abilități va încetini scurgerea timpului pentru erou, el putându-și



anihila mai ușor adversarii care vor fi, practic, neajutorați.

Bullet time-ul este foarte spectaculos. Sunetul armelor de foc pare să vină de departe, se aud bătăile inimii lui *Max* și zgomotul aerului aflat în mișcare. Eroul primește reflexe supraomenești deoarece, chiar dacă scurgerea timpului este încetinită, puteți trage cu armele în același mod în care o faceți fără să folosiți abilitatea specială. De asemenea, pot fi observate gloanțele trase de adversari care se deplasează cu viteză redusă. Abilitatea *bullet time* oferă un avantaj important, dar nu poate fi folosită foarte des, motiv pentru care se recomandă utilizarea ei doar atunci când este absolut necesar.

Max folosește o gamă foarte largă de arme care există și în lumea reală: pistoale, mitraliere, grenade, *cocktail-uri Molotov* etc. El poate purta toate armele pe care le găsește, dar muniția este limitată.

Eroul este destul de vulnerabil; un glonț în cap îl poate ucide, iar explozia unei grenade în apropierea sa îi dă puține șanse de supraviețuire. Totuși, el poate ignora aproape complet rănille ușoare prin folosirea așa numitelor *painkillers* pe care le găsește în cele mai diverse locuri.

Jocul folosește un *engine* grafic de ultimă generație care permite obține-

rea de efecte spectaculoase. Aproape orice poate fi distrus prin focuri de armă, cu excepția unor uși pentru care trebuie găsite chei de acces.

Sistemul necesar

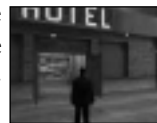
Max Payne necesită un calculator destul de performant. Pentru ca jocul să ruleze impecabil este necesară o frecvență a procesorului de peste 1 GHz, deci se recomandă un *Pentium 4* sau un *Athlon*.

Configurația minimă indicată de producător este un procesor *Pentium II* cu frecvență de 450 MHz sau unul echivalent, 96 MB de memorie RAM, placă video cu accelerator 3D și 16 MB de memorie video, CD-ROM cu viteza 8x și 600 MB de spațiu liber pe disc. Totuși, configurația recomandată necesită un procesor *Athlon* cu frecvență de 1 GHz, 256 MB de memorie RAM și o placă video *GeForce 2* cu 64 MB.

Recomandări

Jocul *Max Payne* conține numeroase scene violente, motiv pentru care nu este recomandat decât celor care au împlinit 18 ani. În anumite țări a fost interzisă vânzarea sa către minori.

De asemenea, grafica bogată poate avea efecte dăunătoare asupra vederii, motiv pentru care se recomandă o pauză de 15 minute după fiecare oră de joc.





Olimpiada ONLINE

Concursurile de programare online reprezintă un bun prilej de antrenament pentru cei care participă la olimpiadele de informatică. Site-ul acestei luni găzduiește un astfel de concurs. La www.olimpiadaonline.ro veți găsi un concurs online asemănător cu cel organizat de redacția revistei noastre.

Informații generale

Olimpiada online este un concurs care se adresează elevilor de gimnaziu și liceu. Comparabil ca dificultate cu olimpiadele județene și naționale de informatică, concursul permite oricărui elev care are acces la *Internet* să-și evalueze capacitatea de a soluționa diverse probleme de informatică.

Concursul începe pe data de 15 octombrie 2001. În această vară s-a desfășurat o fază experimentală prin care concurenții s-au putut acomoda cu acest concurs.

Există două categorii de vârstă: elevi de gimnaziu și elevi de liceu. Fiecare etapă se desfășoară pe perioada unei luni. În total vor fi cinci etape care se vor desfășura *online*. La început concurenții vor afla enunțurile problemelor care trebuie rezolvate. Rezolvările vor trebui trimise timp de o lună de la data publicării enunțurilor. După cele cinci etape, primii zece clasificați la cele două categorii de vârstă se vor califica pentru faza finală care se va desfășura la București. La această etapă toți concurenții vor avea șanse egale, punctajele celor cinci runde anterioare nefiind luate în considerare.

Soluțiile concurenților vor fi corectate în termen de 15 zile de la expirarea termenului de trimitere a soluțiilor.

Evaluarea va fi automată și se va efectua folosind un calculator dotat cu procesor AMD K6-2 având frecvență de 450 MHz.

Cei mai bine clasificați la faza experimentală au fost premiați cu abonamente la revista *PC World* și carduri *PC Net* pentru acces *Internet*.

Premiile oferite la concursul propriu-zis vor consta în calculatoare, imprimante și accesorii. Acestea vor fi oferite de sponsorii principali ai competiției: *MDLB Multimedia*, *PC Net* și *IDG*.



Organizatori

Olimpiada online este un concurs organizat de compania *Akela* în colaborare cu *România online*.

Comisia este formată din reprezentanți ai organizatorilor, profesori și studenți care sunt implicați în pregătirea elevilor români care participă la diferite concursuri naționale și internaționale de informatică.

Componența comisiei este următoarea:

- **Stelian Niculescu**, profesor la *Universitatea Politehnica* din București;
- **Rodica Pintea**, profesor la *Liceul Grigore C. Moisil* din București;
- **Lucian Butnaru**, director general la *Akela*;
- **Mihai Bătrâneanu**, director general *PC Net*;
- **Marius Andrei**, student la *Universitatea Politehnica* din București;

- **Mihai Stroe**, student la *Universitatea Politehnica* din București;
- **Cătălin Grigoroșcuță**, student la *Universitatea Politehnica* din București;
- **Eugen Barbu**, student la *Universitatea Politehnica* din București.

Forumul

Organizatorii au creat un forum pentru participanții la concurs.

Aici puteți să adresați întrebări comisiei sau să discutați cu ceilalți participanți. Membrii comisiei vor avea și rol de moderatori ai acestui forum.

Concluzii

Olimpiada online este un concurs de tipul celui organizat de revista noastră. Cei care au participat la concursul organizat de noi nu vor avea dificultăți în a înțelege modul în care se participă la concurs.

Chiar dacă *Olimpiada online* are un regulament propriu, el este foarte asemănător cu cel de la concursul nostru, diferențele fiind neesențiale. Acestea constau în modalitatea de înscriere și modul de trimitere al problemelor. Vă recomandăm să citiți cu atenție regulamentul concursului pentru a evita apariția unor confuzii.

Vă dorim succes!

Informațiile au fost furnizate de organizatorii concursului. Redacția GInfo nu își asumă nici o răspundere pentru corectitudinea acestora.