



# Mobile Athlon XP

Compania AMD a lansat pe data de 17 aprilie 2002 primul său procesor fabricat folosind o tehnologie de 0,13 microni. Deocamdată, noua tehnologie este utilizată doar pentru procesoare destinate calculatoarelor portabile, dar versiunile pentru desktop-uri și server-e vor fi disponibile în curând. Datorită performanțelor deosebite și noutăților tehnologice introduse, AMD Mobile Athlon XP a devenit produsul lunii mai.

## Introducere

Până acum, toate procesoarele AMD au fost fabricate folosind o tehnologie de 0,18  $\mu\text{m}$ . Se știa că se dorea trecerea la tehnologia de 0,13  $\mu\text{m}$  care permite construirea de procesoare cu dimensiuni reduse, frecvențe mai mari și costuri mai mici. Noile procesoare erau cunoscute doar sub numele de cod *Thoroughbred*.

AMD folosea denumiri diferite pentru procesoarele destinate diverselor categorii de sisteme. Astfel, procesoarele destinate desktop-urilor erau denumite *Athlon XP* (sufixul *XP* provine de la **eXtreme Performance** dar, de fapt, a fost ales datorită faptului că *Windows XP*, cel mai nou sistem de operare produs de *Microsoft*, conține același sufix, chiar dacă semnificația sa este diferită: **eXPerience**). Procesoarele destinate calculatoarelor portabile erau denumite *Athlon 4* (sufixul 4 a fost ales tot din motive comerciale pentru a elimina avantajul psihologic al procesoarelor *Pentium 4*). În sfârșit, procesoarele destinate server-elor erau denumite *Athlon MP* (sufixul *MP* are semnificația **MultiProcessor** și este folosit doar pentru a sugera o diferență (care în realitate nu există) între aceste procesoare mai scumpe și variantele mai ieftine pentru desktop-uri; practic, deși cele două tipuri de procesoare aveau o structură aproape identică, un *Athlon XP* costa cu 50\$ mai puțin decât un *Athlon MP* care funcționa la aceeași frecvență.

Se pare că cel mai mare efect psihologic l-a avut denumirea *Athlon XP*; mulți utilizatori considerau faptul că, pentru un sistem nou, prezența sufixului *XP*, atât în denumirea procesorului, cât și în cea a sistemului de operare, indică o compatibilitate mai mare între componentele *hardware* și *software* ale sistemului.

Chiar dacă această explicație este total lipsită de logică, efectul psihologic a fost foarte mare și AMD a reușit să vândă un număr record de procesoare *Athlon XP*.

Ca urmare, compania a decis să folosească această strategie pentru toate categoriile de procesoare. Astfel, denumirea procesoarelor destinate calculatoarelor portabile a fost modificată din *Mobile Athlon 4* în *Mobil Athlon XP*. Este foarte probabil ca o astfel de redenumire să se producă și în momentul lansării procesoarelor pentru server-e care vor fi fabricate pe baza tehnologiei de 0,13  $\mu\text{m}$ .

## Caracteristici

Pe lângă tehnologia de fabricație, există numeroase alte îmbunătățiri care au fost aduse de noul procesor.

În primul rând, *Mobile Athlon XP*, care folosește o frecvență a magistralei de 266 MHz, este primul procesor destinat calculatoarelor portabile.

La fel ca și în cazul procesoarelor *Athlon XP* destinate desktop-urilor, AMD nu folosește frecvența procesorului pentru a-i caracteriza perfor-

manțele, ci un indice de performanță care specifică frecvența pe care ar fi trebuit să o aibă un procesor din prima generație *Athlon* pentru a avea performanțe comparabile.

Astfel, noile procesoare apar în versiunile *Mobile Athlon XP 1400+* și *Mobile Athlon XP 1500+*. Ele funcționează la o frecvență reală de 1,26 GHz, respectiv 1,33 GHz.

Până la sfârșitul lunii iunie vor fi disponibile două noi variante: *Mobile Athlon XP 1400+* și *Mobile Athlon XP 1500+*, care vor funcționa, probabil, la frecvențe de 1,4 GHz, respectiv 1,47 GHz.

Celelalte caracteristici sunt identice cu cele ale procesoarelor *Athlon 4*: tehnologia *PowerNow!* pentru mărirea duratei de viață a bateriei, tehnologia *QuantiSpeed* care îmbunătățește performanțele sistemului dacă se folosește sistemul de operare *Windows XP*, seturile de instrucțiuni *3DNow!*, *SSE* etc.

Compania AMD vinde procesorul *Mobile Athlon XP 1400+* la prețul de 190\$, în timp ce versiunea *Mobile Athlon XP 1500+* este comercializată la prețul de 250\$. Un procesor *Mobile Athlon XP 1600+* va costa 380\$, iar un *Mobile Athlon XP 1700+* va putea fi achiziționat la prețul de 489\$.

Aceste prețuri sunt valabile pentru comenzi de minimum 1000 de bucăți; distribuitorii direcți ai companiei AMD pot beneficia de diverse reduceri.





# SuSE Linux 8.0

**Versiunea 8.0 a distribuției Linux oferite de compania SuSE aduce o serie de îmbunătățiri și noi facilități. Instalarea noului sistem de operare durează foarte puțin, iar interfața grafică a programului de instalare permite efectuarea acestei operații chiar și de către utilizatorii Linux neexperimentați.**

## Introducere

Noul sistem de operare *SuSE Linux* 8.0 aduce o serie de îmbunătățiri importante în ceea ce privește gama facilităților oferite, securitatea și ușurința de instalare și utilizare.

*SuSE Linux* 8.0 este una dintre cele mai complete distribuții *Linux*, concurând cu succes cu distribuțiile "rivale" *RedHat* și *Mandrake*. Recent, au fost lansate pe piață noi versiuni ale sistemelor de operare "concurrente" și anume *RedHat Linux* 7.3 și *Mandrake Linux* 8.2.

Există două variante ale noii distribuții și anume *SuSE Linux* 8.0 *Personal* și *SuSE Linux* 8.0 *Professional*. Prima dintre ele costă 39.95\$ și cuprinde trei CD-uri și două manuale de utilizare (*Basics* și *Applications*). Cea de-a doua costă 79.95\$ și cuprinde șapte CD-uri, un DVD și trei manuale de utilizare (*Basics*, *Applications* și *The Reference*).

## Instalare

În principiu, câteva *click*-uri sunt suficiente pentru ca *SuSE Linux* 8.0 să fie instalat pe calculator. Întregul proces de instalare poate dura doar 15 minute. În alte câteva minute sistemul de operare este configurat; astfel, instalarea sistemului de operare și a altor 350 de programe este realizată în aproximativ 30 de minute. Aceste performanțe sunt obținute datorită programului de instalare și configurare *YaST2*.

Pentru a putea utiliza *SUSE Linux* 8.0 PC-ul trebuie să fie echipat cu un procesor 486DX sau mai nou, 64

MB de memorie (dacă instalarea se realizează în mod text este suficientă o cantitate de memorie de 48 MB), cel puțin 400 MB de spațiu liber pe disc (se recomandă peste 2 GB).

Programul de instalare permite folosirea, pe același calculator, a sistemelor de operare *Linux* și *Windows*. Partițiile *Windows* sunt recunoscute de sistemul de operare și pot fi utilizate foarte ușor.

În timpul instalării se creează partițiile necesare sistemului de operare *Linux* fără ca datele *Windows* să fie alterate.

## Prezentare

*SuSE Linux* 8.0 folosește cele mai noi versiuni pentru componentele cheie ale sistemului. Astfel, se folosește versiunea 2.4.18 a *kernel*-ului *Linux*, versiunea 3.0 a pachetului *KDE*, precum și pachetele *GNOME* 1.4.1 RC 1 (*Release Candidate* 1 - versiune *Beta*), *SuSE Firewall* 2 etc.

Noua distribuție este prima care include versiunea 3.0 a mediului *KDE* care ușurează foarte mult utilizarea acestui sistem de operare. *KDE* 3.0 introduce o serie de inovații care scurtează timpul necesar efectuării anumitor operații.

Distribuția conține și pachetul de aplicații pentru birou *StarOffice* 5.2. Acest pachet conține, pe lângă obșnuitul editor de texte, module care permit lucrul cu tabele, crearea de prezentări etc. De asemenea, *StarOffice* 5.2 pune la dispoziția utilizatorilor un client de *mail*, un editor *HTML*,

un program pentru desenare, o aplicație pentru procesarea imaginilor și multe altele. Pe lângă *StarOffice* sunt puse la dispoziția utilizatorilor alte programe pentru birou cum ar fi *kOffice* sau cele din pachetul *GNOME*.

*SuSE Linux* 8.0 conține o suită impresionantă de aplicații *multimedia* care permit utilizarea și prelucrarea fișierelor video și audio.

Pentru cei care doresc să proceseze fotografii este pus la dispoziție programul *gphoto* care permite transferul imaginilor din camerele digitale pe PC-uri. *Kooka*, programul pentru *scanner*-e, permite scanarea fotografiilor analogice și păstrarea lor pe PC-uri. În sfârșit, aplicația *GIMP* vă permite să manipulați imaginile pentru a obține colecția de fotografii dorită.

Pentru mult așteptatele clipe de amuzament, *SuSE Linux* 8.0 vă pune la dispoziție o colecție impresionantă de jocuri. Câteva dintre acestea sunt *Racer* (joc de curse), *FlightGear* (simulator de avion), *TuxType* (deprinderea utilizării tastaturii) etc.

## Concluzie

*SuSE Linux* 8.0 este una dintre cele mai complete și mai ușor de utilizat distribuții *Linux*. În privința ușurinței de instalare și utilizare, este un rival de temut pentru *Mandrake*, despre care se spune că este cel mai "prietenos" sistem de operare *Linux*.





# Dungeon SIEGE

**Pe data de 5 aprilie a fost lansat un nou joc care, potrivit companiei Microsoft, se dorește a fi cel mai interesant RPG disponibil în acest moment. Calitatea deosebită a graficii, precum și atmosfera jocului, vor atrage, cu siguranță, o mulțime de pasionați ai acestui gen.**

*Dungeon Siege* a fost creat sub îndrumarea lui *Chris Taylor*, cel care s-a aflat la conducerea echipei care a realizat un alt joc celebru și anume *Total Anihilation*.

Primul lucru care îl impresionează pe jucător este calitatea extraordinară a graficii. Lumea virtuală a jocului este realizată prin intermediul unor peisaje 3D extraordinare care oferă priveliști deosebite.

Peisajul poate fi admirat din diverse perspective, jucătorul putând alege să privească din orice poziție dorește; animațiile sunt fluide și au un realism deosebit.

Au fost eliminate neplăcerile cauzate de pauzele necesare încărcării anumitor niveluri în alte jocuri. În *Dungeon Siege* nu va trebui să așteptați decât foarte puțin, la începutul jocului.

O altă inovație este eliminarea aproape totală a caracteristicilor personajelor. La începutul jocului va trebui să alegeți doar numele, sexul și portretul personajului, fără a fi posibilă alegerea altor atribute. Personajele se vor dezvolta pe măsură ce își folosesc abilitățile.

De exemplu, dacă doriți să obțineți un bun vrăjitor, atunci va trebui să îi cereți personajului să folosească vrăji până în momentul în care o va face foarte bine.

Interfața jocului este foarte intuitivă, acesta putând fi controlat foarte ușor. Există o mulțime de taste care

permit efectuarea rapidă a unor acțiuni relativ complicate; de asemenea, personajele pot fi controlate foarte ușor cu ajutorul mouse-ului.

Jucătorul este reprezentat de un singur personaj dar, pe parcursul jocului, alte personaje i se pot alătura (voluntar sau contra cost). Astfel, echipa de eroi cu ajutorul cărora vă veți aventura în această lume extraordinară poate fi formată din cel mult opt personaje; pot fi alese diverse formații de luptă sau diferite formații de marș.

Probabil, cel mai interesant și mai neobișnuit personaj care se poate alătura echipei este măgarul. Acesta are un rol esențial în joc, deoarece poate transporta o mulțime dintre obiectele la care celelalte personaje ar fi fost nevoite să renunțe datorită faptului că nu mai aveau posibilitatea să le transporte.

Din păcate, calitatea inteligenței artificiale cu care sunt dotați monștrii pe care îi veți întâlni lasă de dorit. Aceștia se aruncă direct în luptă și, în majoritatea cazurilor, cad în toate capcanele pe care jucătorii și le pot imagina.

Totuși, ei sunt destul de numeroși și au șanse mari de succes în cazul în care jucătorul alege să lupte simultan cu toți atacatorii. De obicei, monștrii trebuie atrași, unul câte unul, în diferite locuri în care pot fi ușor eliminați. Monștrii dintr-un grup nu colaborează între ei; fiecare se avântă în luptă pe

cont propriu și astfel sunt mai ușor de învins.

Bineînțeles, nici unui RPG care se respectă nu îi poate lipsi opțiunea *multiplayer*. *Microsoft* nu a putut ignora acest element de bază și oferă jucătorilor posibilitatea de a se confrunta cu adversari umani sau de a parcurge jocul împreună cu aceștia.

În concluzie, calitatea deosebită a graficii, precum și cele câteva inovații prezente în joc, fac ca *Dungeon Siege* să merite atenția tuturor jucătorilor. Din nefericire, există unele elemente care îl împiedică să devină cel mai extraordinar RPG de până acum: acțiunea liniară și inteligența redusă a adversarilor.

Pentru a vă putea bucura de peisajele remarcabile prezente în acest joc va trebui să aveți la dispoziție un calculator cu procesor *Pentium II* cu frecvența de 333 MHz (sau mai bun), o dimensiune a memoriei *RAM* de 128 MB, o placă video cu cel puțin 16 MB, un *CD-ROM* care să poată citi la viteza de 1,2 MB/s (8x) și pe discul hard să aveți disponibil un spațiu liber de cel puțin 1 GB.





# ONI 2002

**Site-ul oficial al Olimpiadei Naționale de Informatică din acest an poate fi găsit la adresa [www.eduiftr.ro](http://www.eduiftr.ro). La această adresă veți putea găsi o mulțime de informații referitoare la ediția din acest an a concursului. Site-ul este foarte bine realizat, are un aspect plăcut dar, din nefericire, unele informații lipsesc.**

Site-ul dedicat ediției 2002 a *Olimpiadei Naționale de Informatică* are un conținut diversificat, numeroasele secțiuni oferind informații din diferite domenii de interes.

Rubricile pe care le puteți vizita sunt: *Brăila on-line*, *Sponsori*, *Olimpiada Live*, *Program*, *Simpozion*, *Comisia Centrală*, *Participanți*, *Subiecte*, *Rezultate*, *ONI by Net*, *Carte de Oaspeți*, *Contact* și *Info Site*.

Cei care sunt interesați de diverse detalii privitoare la locul desfășurării olimpiadei din acest an vor găsi în secțiunea *Brăila on-line* o mulțime de informații referitoare la orașul gazdă. Sunt disponibile foarte multe imagini care prezintă diferite obiective turistice ale orașului.

În ultimii ani a devenit evident faptul că buna desfășurare a unei olimpiade depinde foarte mult de sponsori. Aceștia nu au lipsit nici la *ONI 2002*, iar pe site li s-a dedicat o rubrică specială. Aici veți putea găsi denumirile firmelor care au contribuit la organizarea acestui concurs.

În premieră, ediția 2002 a *Olimpiadei Naționale de Informatică* a fost transmisă în direct prin *Internet*. Pentru vizionarea unor imagini din timpul concursului a fost creată rubrica *Olimpiada Live* prin intermediul căreia puteau fi vizionate imagini cu cele mai interesante momente ale olimpiadei.

Rubrica *Program* descrie modul în care s-a desfășurat olimpiada. Sunt

precizate reperele orare pentru diferite activități ale elevilor, ale profesorilor însoțitori sau ale membrilor *Comisiei Centrale*.

O altă premieră a fost desfășurarea unei serii de prezentări susținute de unii membri ai comisiei. Titlurile lucrărilor prezentate apar în cadrul rubricii *Simpozion*.

Lista membrilor *Comisiei Centrale* poate fi găsită în rubrica dedicată acesteia. O rubrică asemănătoare este dedicată concurenților; aici sunt prezente numele tuturor elevilor care au participat la *ONI 2002*.

Probabil cea mai interesantă rubrică a site-ului este cea în care sunt puse la dispoziție enunțurile problemelor de concurs. Aici veți găsi problemele propuse spre rezolvare în primele două zile ale concursului. Din nefericire, nu am reușit să găsim pe acest site enunțurile problemelor de la barajul de selecție a membrilor lotului național de informatică.

O altă rubrică foarte interesantă este cea în care sunt prezentate clasamentele concursului. Sunt disponibile clasamentele de la fiecare clasă dar, din nou, barajul de selecție este omis, clasamentul obținut în urma desfășurării acestuia lipsind de pe site.

O mulțime de imagini interesante de la locul desfășurării olimpiadei pot fi privite în cadrul rubricii *Galerie Foto*.

Din nou, concursul "real" de la *Brăila* a fost completat de varianta *on-*

*line* a olimpiadei. *ONI by Net* s-a desfășurat în paralel cu olimpiada propriu-zisă; la acest concurs au putut participa toți cei care nu au reușit să se califice la *ONI 2002*. Pe site-ul olimpiadei se află un *link* spre site-ul dedicat concursului *online*; acesta este disponibil la adresa <http://liceu.oni.pcnet.ro>.

Anumite rubrici obligatorii pentru un site care se respectă nu puteau să lipsească. Astfel, vi se pune la dispoziție rubrica în care vă puteți exprima diferite păreri referitoare la olimpiadă sau la site (*Cartea de Oaspeți*); de asemenea sunt prezente și informațiile de contact, precum și diverse alte informații referitoare la acest site.

În concluzie, chiar dacă există unele lipsuri, site-ul dedicat ediției 2002 a *Olimpiadei Naționale de Informatică* se ridică la nivelul așteptărilor. Evident, există anumite aspecte care ar putea fi îmbunătățite. De exemplu, nu există pagini dedicate enunțurilor problemelor. Acestea pot fi studiate doar dacă se descarcă anumite arhive care conțin enunțurile în format .HTML și .DOC. De asemenea, clasamentele sunt disponibile doar în format .XLS.

În rest, ar fi puține de reproșat acestui site. Grafica este simplă, dar atrăgătoare, site-ul nefiind încărcat cu ornamente care nu își au rostul. Realizatorii săi merită felicitări pentru efortul depus în crearea acestuia.

