Prvi hrvatski računalni pravopis

Hrvatska izdavačka kuća Novi Liber izdala je prvi hrvatski računalni pravopis. To je softverski dodatak za Veliki rječnik hrvatskog jezika u elektronskom formatu koji je izdan prije dva mjeseca. U potpunosti je besplatan i može se skinuti s HTnetovog portala. Priručnik ima 2,3 MB i potpuno je besplatan.

Softver sadrži 388 pravopisnih pravila, koje možete lako pretraživati. Najviše će koristi od pravopisnog priručnika imati oni koji žele jasnu sliku o tekućoj raspravi o hrvatskom pravopisu. Ovaj softver, naime, sadrži opis svih strujanja, tako da korisnik može sam odlučiti koju će verziju upotrijebiti.

Zadnjih deset godina u hrvatskim se školama uči pisati po Hrvatskom pravopisu Stjepana Babića, Božidara Finke i Milana Moguša. Međutim, još uvijek nije postignut društveni dogovor oko velikog dijela pravopisnih pravila koja su predložili jezikoslovci.

www.htnet.hr

To su računalno opismenjeni idioti!

Vlasnik web stranice Francetic.net skinuo je web anketu u kojoj je postavio pitanje »Biste li za novčanu nagradu ubili Šimu Lučina«. Osoba pod pseudonimom Robert Bottyan tvrdi kako je to učinila zbog straha da će agenti tajne službe otkriti identitet glasača na njegovom webu. U anketi je, naime, sudjelovalo 1948 osoba, a 55 posto ih se izjasnilo kako bi za novac ubilo Šimu Lučina.

»To upozorava na opasno stanje moralnog idiotizma jednog broja ljudi koji su kompjutorski opismenjeni primitivci, zatim pokazuje kako u ovoj zemlji zazivanje nasilja prečesto ima direktne posljedice u pravom nasilju i konačno bit će posebno opasno ako ne bude odgovarajuće reakcije javnosti, a potom i odgovarajućih državnih tijela«, tvrdi Žarko Puhovski, predsjednik Hrvatskog Helsinškog Odbora.

Državno odvjetništvo potvrdilo je kako je od policije zatražilo utvrđivanje činjenica u vezi s anketom na webu Francetic.net. Tek potom, utvrdit će se je li time učinjeno kazneno djelo poticanja na ubojstvo. Kako je web Francetic.net smješten u Njemačkoj, u cijeli će se slučaj vjerojatno uključiti i Interpol.

www.francetic.net

Iskonova akcija edukacije traje do daljnjeg

Iskon Internet odlučio je dvomjesečnu akciju edukacije građana o internetu pretvoriti u dugoročni projekt. Do sada su besplatne tečajeve o internetu uspješno završili 285 građana u Zagrebu, Rijeci, Osijeku, Đakovu i na otoku Krku. Interes ne jenjava. Svi su termini do kraja ožujka već sada popunjeni, tako da se računa da će u pet mjeseci trajanja akcije Iskon obrazovati preko 700 građana.

Prvi besplatni seminar korištenja interneta i e-maila održan je u studenom u zagrebačkom KIC-u, a potom je proširen u ostale gradove. U akciju su uključeni i osnovnoškolci. Tako je u Hrvatskoj zajednici tehničke kulture održano osam tečajeva za 96 djece. Najmlađe dijete koje je pohađalo Iskonove tečajeve ima sedam, a najstarije 15 godina.

www.iskon.hr/tecajevi

Odluke Ustavnog suda na webu

Ustavni sud predstavio je svoj novi portal s više od 400 odluka tog suda. Portal je bogatiji mnoštvom podataka o sudu, sucima, najvažnijim domaćim i stranim ustavnopravnim dokumentima i konvencijama.

Većina objavljenih odluka datira u zadnje tri godine, a manji broj od ranije i to uglavnom one koje su zbog važnosti bile prevedene i dostavljene Venecijanskoj komisiji Vijeća Europe. Odluke su odabrane na temelju njihove važnosti za Ustavni sud, te na temelju interesa koji je pokazala javnost. Novi je web internacionaliziran, tako da se sada na ovoj adresi mogu pronaći e-mail adrese gotovo svih ustavnih sudova u svijetu.

Projekt ovog web portala financirale su norveška vlada i OESS. Jedina zamjerka ovom webu je strahovito loš dizajn i to ne zbog estetike, već zbog nevjerojatno loše riješene navigacije. Do ključnog i najvrjednijeg dijela weba – baze sa sudskim odlukama – može se doći tek nagađanjem koji link treba kliknuti. No, najtragičniji dio tog weba je opširna uputa kako se treba pretraživati baza sa sudskim odlukama, gdje je cijeli taj sustav potpuno kompliciran.

www.usud.hr

Slovenci se žalili, Microsoft popustio

Slovenci su jedna od najzaslužnijih nacija što je Microsoft odlučio odustati od svoje odluke da ukine podršku za Windowse 98. Naime, Microsoftov je glasnogovornik izjavio kako su zbog njihove odluke da ukinu korisničku podršku za Windowse 98 i ostale stare Windows operativne sustave dobili niz pritužbi iz cijelog svijeta. Jedna od nacija koje su se posebno bunile su i Slovenci, ali i državljani Kazahstana i Obale Slonovače.

Microsoft je ovaj tjedan želio prekinuti podršku za Windowse 98 i Millennium Edition, ali odustao je od te odluke. Softverski div nije objavio do kada će trajati produženo razbolje.

U međuvremenu svi korisnici starih Windowsa mogu i dalje zvati tehničku podršku i dobiti savjet i pomoć u otklanjanju problema s Windowsima.

www.microsoft.hr

PROIZVOĐAČI RAČUNALNIH IGARA U HRVATSKOJ

Da nam je novac prva stvar u životu, igrica ne bi bilo

BERNARD IVEZIĆ

Mi smo luđaci. Mogli smo otvoriti pizzeriju, pekarnicu ili sportsku kladionicu, a umjesto toga proizvodimo računalne igre. No, od toga se može živjeti. Imam tri stalno zaposlena s plaćama koje su nešto veće od prosječne hrvatske plaće. Novac nam nije prva stvar u životu, jer da je, svega ovog ne bi bilo – tvrdi Veljko Kukulj, osnivač »32-bita«, najstarijeg studija za proizvodnju računalnih igara u Hrvatskoj. Studio »32-bita« je prije 11 godina izdao prvu PC igru u Hrvatskoj, danas kultni »SRAZ«. U to je vrijeme stasao i »Croteam«, danas najpoznatiji hrvatski tim za proizvodnju računalnih igara u svijetu. »Croteam« je sredinom 2000. izdao računalnu igricu »Serious Sem«, koja je sljedećih pola godine bila jedna od najtraženijih računalnih igara na svijetu. Oni su i prvi tim koji je dobro zaradio od izrade računalnih igara, a iako nisu objavili koliko, danas svi proizvođači računalnih igara sanjaju da ostvare sličan uspjeh na svjetskom tržištu.

Na hrvatskom je pak tržištu najveći uspjeh ostvario tim »32-bita« sa svojom igricom za djecu »Sunčica«, koja je od 1999., kada je izdana prva verzija, do danas prodana u rekordnih 30.000 primjeraka. No, »Sunčica« će sasvim sigurno postaviti i novi rekord, jer je ušla u izborni program osnovnoškolske nastave i time u sve osnovne škole u Hrvatskoj.

Puno problema, nema potpore

Uz ove velike uspjehe, nekoliko je domaćih timova zabilježilo nekoliko manjih uspjeha. Tako je »BB & Idol Graphics« (danas »Cateia games«) tim razvio izvrsnu igru »Crusadors«, a »Fragile Bits« je napravio »Poslanika«. »Crusadors« se, primjerice, prodao i razdijelio u nakladi od 500 primjeraka. Ivan Bralić iz »Cateia gamesa« tvrdi kako se još i danas uspije prodati pokoji primjerak. Cijena je 90 kuna na internetu ili 150 u knjižarama u Hrvatskoj i Sloveniji.

Proizvodnja računalne igre u prosjeku traje dvije godine, iziskuje puno rada vrhunskih stručnjaka koji su za taj posao plaćeni simboličnom mjesečnom naknadom i obećanjem velike zarade kad se igra dobro proda. Željko Kos iz tima »Razbor« tvrdi kako svi mrze radni princip »Croteama« s radnim vremenom, ali tvrdi da to daje rezultate, jer je izrada računalne igre ozbiljan posao, a ne igranje! To je i razlog zbog kojeg većina domaćih timova rijetko objavljuje vrijeme izlaska novih igara. Naime, često se događa da dio tima odustane za vrijeme izrade igre, te se traže novi ljudi.

Ipak jednom kada je igrica gotova, njeno je tržište cijeli svijet i to je dobar hrvatski izvozni proizvod. Veljko Kukulj iz »32-bita« tvrdi kako država u tome ne pomaže, jer ne podupire proizvodnju računalnih igara.

»Neki ulogu države smatraju žalosnom, a neki smiješnom. Ja sam optimist, pa je radije smatram smiješnom. Kako inače objasniti činjenicu da je država tek 1999. počela provoditi zaštitu autorskih prava za softver. Tada je, naime, donesena prva optužba protiv pirata u Hrvatskoj. Danas se, pak, na računalne igre plaća PDV, nema nikakvih olakšica za proizvodnju računalnih igara i država na natječajima za potporu raznim projektima zaobilazi ovakve projekte«, tvrdi Kukulj.

Drugi veliki problem s kojim se susreću hrvatski proizvođači računalnih igara je distribucija. Većina ih sanja o potpisivanju velikih ugovora sa stranim izdavačkim kućama, ali put do njih je dug i trnovit. U Hrvatskoj, pak, domaće računalne igre rijetko možete vidjeti na policama, jer su prema mišljenju Željka Kosa, voditelja tima »Razbor«, domaći distributeri nezainteresirani.

»Polaze od pretpostavke da je naš proizvod loš, potom slijedi – što si sad došao kad imam nešto drugo za raditi – i tako u nedogled. Uz to, nitko vas od njih neće nazvati, niti vam dati ponude«, dodao je Kos.

Gladni softvera, ali ne hrvatskog

Kukulj to pripisuje lošoj edukaciji o domaćim proizvodima, ali ujedno tvrdi kako je domaćim proizvođačima računalnih igara najbolje zaobići klasične nakladnike koji su prema njegovim riječima, s rabatom od 70 posto, preglomazni i prerazmaženi.

Izuzmemo li suradnju »32-bita« i »Bulaja Naklade«, koji su zajednički prije tri godine pokrenuli Udrugu proizvođača igara – UPIS, domaći proizvođači igara nisu do sada pokrenuli niti jedan zajednički projekt. UPIS je zadnje tri godine organizirao zajednički nastup domaćih proizvođača igara na najvećem hrvatskom sajmu informatike INFO-u i to je gotovo sve.

U »Razboru« misle kako se domaći proizvođači igara nikada niti neće jače povezati, jer svi žele svoj projekt što više sakriti od drugih.

»Boje se da će im netko ukrasti ideje, kôd i što sve ne. Ne razumijem to! Moj kôd, za moju igru, nekome drugome ne znači ništa jer je on tek jedan dio te igre«, tvrdi Željko Kos.

S druge strane, Veljko Kukulj smatra kako je desetak profesionalnih timova za razvoj računalnih igara u Hrvatskoj premali broj. On smatra kako konkurencije nema, jer je hrvatsko tržište gladno softvera.

»Prodaja hardvera je jako velika, a većina ljudi koji su nedavno kupili novo računalo ne zna engleski. Programi za obradu teksta i tablični kalkulatori nisu sve što ljudima treba. Hrvati traže sadržaje«, zaključio je Kukulj.

»SRAZ«: Prva hrvatska računalna igra za PC

»CRUSADORS«: Strategija na poteze, koja sadržava neke fantastične elemente, a djelomično korespondira i s poviješću, jer je radnja smještena u srednji vijek

»SERIOUS SAM«: Najuspješnija hrvatska igra dosad. Grafički dio igre pokazao se toliko naprednim da s »Croteamom« danas surađuju Sony, nVidia, Intel, AMD i Microsoft

»SUNČICA«: Prva računalna igra u školskom programu u Hrvatskoj

U zadnjih 14 godina u Hrvatskoj su napravljene 22 velike računalne igre, od kojih je sedam svjetski konkurentno, a jedna svjetski hit. Šest igara napravljeno je posebno za djecu, a tri su od ove godine u izbornom programu za osnovne škole. Dosadašnje vlade nisu poticale proizvodnju računalnih igara, prodavači su neutralni, a pedagozi mahom niti ne znaju da postoje hrvatske računalne igre

Trenutačno se u Hrvatskoj radi sedam novih igara

Tijekom ove godine »Croteam«, »Razbor Studios« i »Generation Stars« najavili su izlaske novih naslova. Dva visokobudžetna naslova su nastavak najpoznatije hrvatske igre »Serious Sam«, te prvi visokobudžetni prvijenac »Razbor Studiosa« pod nazivom »Legacy«. Mladi i izuzetno produktivni tim »Generation Stars« radi na dvije igre, ali manjeg budžeta. Preostale tri igre, »Tomislav Rex Croatorum«, »The Kings of the Dark Age« i »Forgotten World« izgledaju prekrasno, ali se ne zna kad će izaći.

IGRE U PRODAJI

Tim	Igre	Web
32 bita	Sraz 1, 2	www.32bita.hr
	Sunčica 1, 2, 3	
	Asocijacije	
Cateia games	Crusadors	bb.gamer.hr
Croteam	Serious Sam	www.croteam.com
Fragile Bits	Poslanik	www.lminfo.hr
Generation Stars	CaveShip	gs.gamer.hr
	Raklem: War on Earth	
	Snakey	
	Yambo	
Lemonade Prod.	Caribbean Puzzle	www.lemonade-p.com
	Light&Shadow	
Marko Škvorc	Tko želi biti milijunaš?	milijunas.gamer.hr
Markottel	Učilica	www.ucilica.tv
Net	Garfield 1, 2	www.net-zg.hr
Nino Kristofić	BattleCraft	bc.gamer.hr
Omega Software	Dominance Online	www.dominance-online.com
Razbor Studios	Mišić Sivko	www.razbor.net

IGRE ZA DJECU

Igra	Cijena
Garfield 1, 2	149 kn
Sunčica 1, 2, 3	125 kn
Učilica	260 kn

NAJAVLJENE IGRE

Tim	Igre	Vrijeme izlaska
Croteam	Serious Sam 2	proljeće 2004.
Razbor Studios	Legacy	proljeće 2004.
Generation Stars	Gink the Fireman	2004.
	Anrak: Cursed Island	nepoznato
32 bita	Tomislav Rex Croatorum	nepoznato
Cateia games	The Kings of the Dark Age	nepoznato
Provox Multimedia	Forgotten World	nepoznato

POČETNICI U INFORMATICI

Prosječni korisnik glavna je meta informatičke industrije

MARIO BAZINA

Računala su već postala sastavnim dijelom našeg života, čak i načina razmišljanja, komuniciranja s drugima, poslovanja i načina zabavljanja. Brzina, točnost, preciznost, svestranost računala osvojili su i prosječnog korisnika i poslovnog čovjeka, kojeg je lako uočiti s prepoznatljivom torbom s laptopom u njoj.

Roditelji često kao nagradu za uspješnost kupuju svojoj djeci računala. Zaigranost djece računalom nekad prelazi granice, ali omogućuje njihovu spontanu edukaciju koja kasnije često prelazi u potpuno ovladavanje tim čudesnim strojem. Ono što danas djeca uče u osnovnoj školi o računalima, ne znaju ni mnogo bolje educirani prosječni korisnici.

Djeca sastavljaju čak i svoje web-stranice, znaju osnove programiranja na jednom ili više programskih računalnih jezika i vladaju računalnom tehnikom rada sa slikama, tekstom i glazbom. »Prže« CD-e, sada već i DVD-e, razmjenjuju međusobno iskustva, korespondiraju jedino e-mailom, dogovaraju sastanke, pa čak sa svojih mobitela radije šalju SMS poruke nego što putem njih razgovaraju.

Kada odrastu, računalo je dio njihova života, isto kao televizor koji su odmalena gledali u svojim stanovima, ili automobil kojim su ih roditelji prevozili do vrtića, škole i nekih daljnjih odredišta. Ako ih u školi dobro povijesno ne poduče, oni u početku misle kako je tako bilo oduvijek pa svaki daljnji tehnološki napredak prihvaćaju kao nešto sasvim razumljivo.

Uvijek dolaze novi »neznalice«

Kako se u svemu tomu snalazi naš imaginarni prosječni korisnik, na kojeg se često pozivamo i rado ga definiramo kao nedefiniranog »potrošača« ove računalne tehnologije? I kad bi ga pokušali definirati, nije baš sigurno kako bi izgledao njegov portret. Ili možda naslućujemo da je svladao osnovne vještine rada na računalu, onoliko koliko je njemu potrebno, a dalje ne zna niti ima koga priupitati. A nema vremena da se »igra« računalom, da istražuje, a nema vjerojatno ni volje za to.

Nekad on ne zna ni kako formatirati jednu particiju, ako uopće zna što je particija. Kupio je kompletno računalo sa svim vanjskim elementima, neophodnim softverom i počeo na njemu raditi uz pomoć poznanika ili susjeda. Obično ga zamišljamo kao »srednjaka«, neodređenog broja godina, koji se u mladosti ili kao dječak nije susretao s računalima. Čuo je za njih, čitao i onda se odlučio na kupnju, ili je s vlastitom djecom počeo »napikavati« tipkovnicu i stiskati miša.

Uvijek nadolaze takvi »neznalice« i zbog njih se pišu čak i knjige s takvim naslovom. O tome se stalno mora voditi računa, iako se nekad na te korisnike zaboravlja. Ali ima i onih koji su već dobrano ovladali računalom, pa kupuju i druge programe ili ugrađuju nove računalne dijelove i prate trendove prema svojim financijskim mogućnostima. Njima nekad treba pomoći usputnim savjetom, jer su najzahvalnija publika. Oni čak i vape za savjetima, iako se na njih često zaboravlja.

Tako je, primjerice, jedna mlada samohrana majka muku mučila sa svojim sinom tinejdžerom koji je s njom dijelio isto računalo. Ona je imala ozbiljne radove na tvrdom disku, a možda i neke svoje slatke male tajne, dok je sin volio igre i dopisivanje (*chat*). Računalo se neprekidno punilo virusima koje je ona čistila, a neke su joj datoteke i stradale. I sve je teklo tako dok joj znanac nije savjetovao da uzme drugi disk za sina i kupi dvije ladice za njih. Kad bi završila s poslom, svoj je hard zaključala i izvadila zajedno s ladicom, a sin bi umetao svoj disk i svoju ladicu.

»Ladičari«, kako ih popularno nazivaju, služe i za *backup* datoteke, jer nisu izravno spojeni s glavnim tvrdim diskom, ali mogu poslužiti i za rad i prijenos podataka na nekom drugom računalu. U sustavu Raid dva tvrda diska mogu biti tako povezana da jedan zrcalno kopira podatke i rad na drugom, ili pak mogu služiti za zapis na način da se istovremeno zapisuju podaci na oba diska, što ubrzava rad računala. U prvom slučaju zrcalni disk čuva podatke ako prvi »krepa«, a u drugom slučaju nema spasa zapisima, jer oba funkcioniraju samo zajedno.

Ako je nekome u promjeni računala ostao monitor kao višak, može ih se oba upotrijebiti za rad kao na proširenom desktopu, ali se u tom slučaju treba imati grafička kartica sa dva izlaza, koja onda podržava takav sustav rada. Ako se svaki monitor upotrebljava odvojeno s istim računalom, onda to treba regulirati u Control Panelu i Properties Settingsu.

Informatička znanost toliko je široka da gotovo ne postoji čovjek koji zna sve o njoj. I pravi informatičar uvijek će reći da nešto ne zna, ako se ne bavi nekim područjem informatike pa zbog toga ni prosječni korisnik ne treba imati komplekse ako nešto ne zna

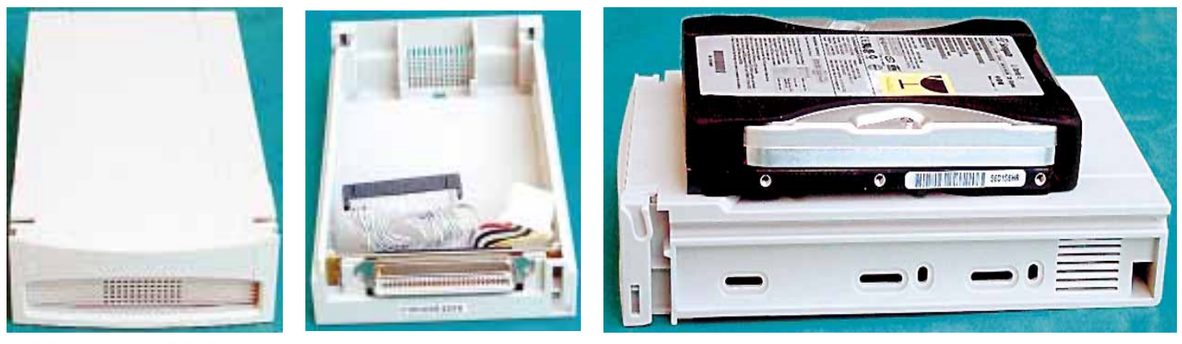
Sve se može iskoristiti ako se zna

Ima još vrlo mnogo toga što se s računalom može učiniti. Današnji veliki kapaciteti i memorije i hard diskova, te uporaba raznih programa, omogućavaju i prosječnom korisniku mnogo bolju iskoristivost računala. Tu su digitalne tv kartice kojima se mogu gledati isto takvi televizijski programi, iako se oni mogu vidjeti i putem interneta. Može se »skidati« glazba u MP3 formatu, što dobro znaju mlađi naraštaji, a pomoću DivX-a gledati DVD-i, zatim razgledavati slike snimljene digitalnom kamerom i zapisivati ih kao datoteke, kao i glazbene zapise, slati ih u obliku e-pošte drugima, dakako uz pomoć interneta.

Mogućnosti koje pruža najnoviji Windows Office 2003 tolike su da ih najprije treba proučavati, a tek onda upotrebljavati. Njih koristi poslovni sloj korisnika, koji se također može ubrojiti u prosječne. Zapravo cijela informatička industrija, zajedno sa svim pojedinačnim proizvođačima, upravljena je tom nepoznatom prosječnom korisniku, koji ima, gledajući skupno, golemu platežnu moć. Malo je velikih poznavatelja ukupne informatičke raznolikosti i od njih se nitko ne bi obogatio. Oni su tu da prosječnom korisniku budu pri ruci, da mu nešto objasne, poduče ga i rukovode prodajom kao znalci. Drugi pak programiraju nove proizvode.

O prosječnom se korisniku misli kao o najširem sloju potrošača, kao o onome koji u prosjeku kupuje sve. Na njega cilja i marketinška promidžba pojedinačnih proizvoda, zbog njega postoje informacije, prospekti, oglasi u glasilima i razni informatički časopisi. Postoji zaseban tip novinarstva koji se bavi informatikom – u dnevnim listovima, tjednim ili mjesečnim časopisima, postoje uže specijalizacije za neke vrste informacija, jer su i one nužne prosječnom korisniku.

Informatička znanost, koju se u posljednje vrijeme tako tretira, toliko je široka da gotovo ne postoji čovjek koji zna sve o njoj. Pravi informatičar uvijek će reći da nešto ne zna, ako se ne bavi nekim područjem informatike. Zbog toga ni prosječni korisnik ne treba imati komplekse ako nešto ne zna. Važno je učiti i postupno ovladavati dijelom ukupnog znanja. Onoliko koliko je pojedincu potrebno. I kolike ambicije ima. A uvijek će biti tamnih područja koja će znati netko drugi znati. Uz neznatne izuzetke, svi smo manje ili više prosječni korisnici.



LADICE ZA TVRDE DISKOVE: Služe za »backup« datoteke koje nisu izravno spojene s glavnim tvrdim diskom na računalu