

Pequenas Ambições

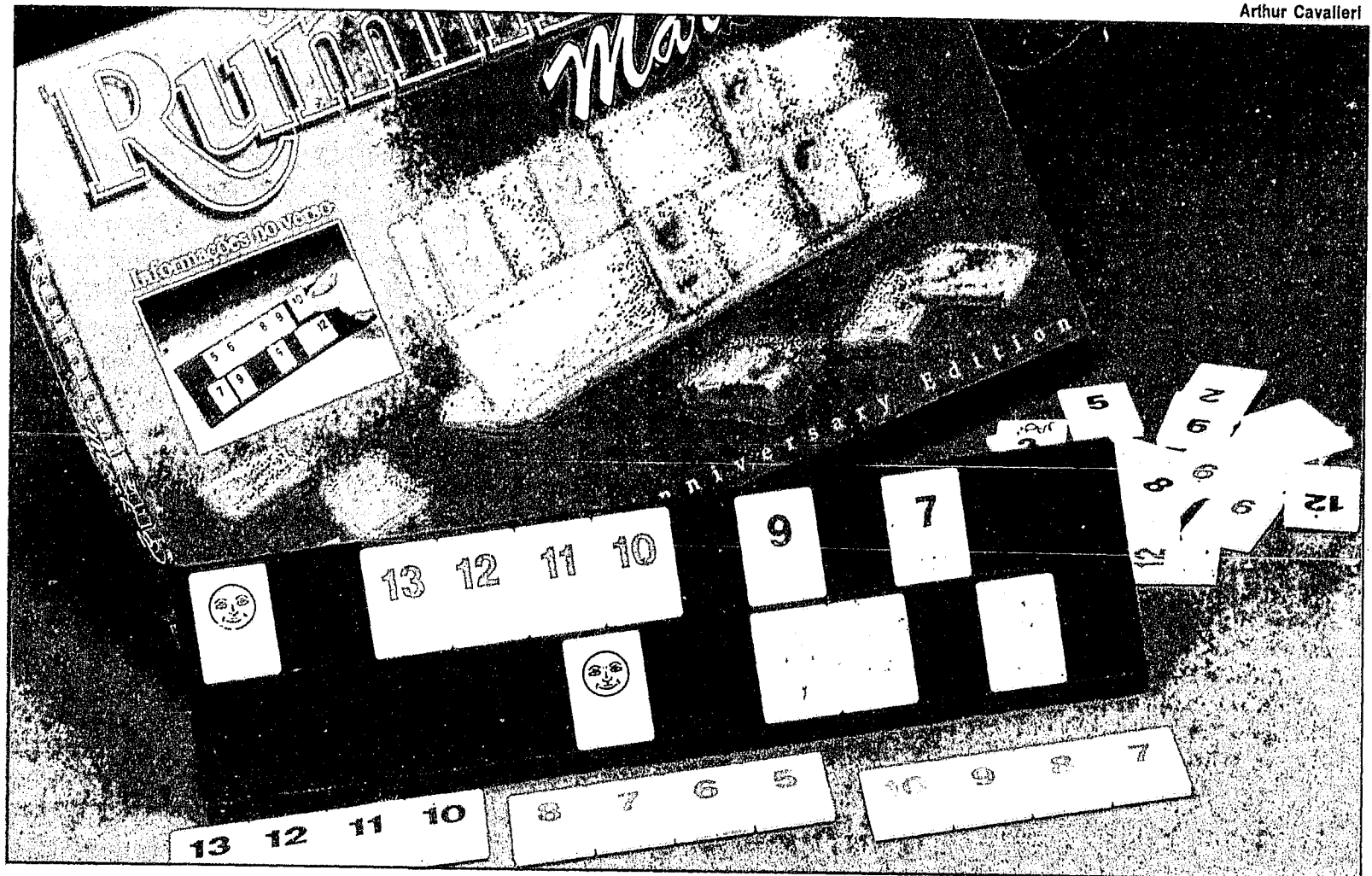
GUGA FRÓES

Paula Johas



▽ Sob medida pra ganhar o pulso do desportista esquecidinho/atrasadinho, o DBX-103, da Casio, traz agenda eletrônica para até cem telefones e cem compromissos, cronômetro, calculadora, calendário e (ufa!) alarme. Britanicamente, acerta os ponteiros do usuário. O relógio maaarca...

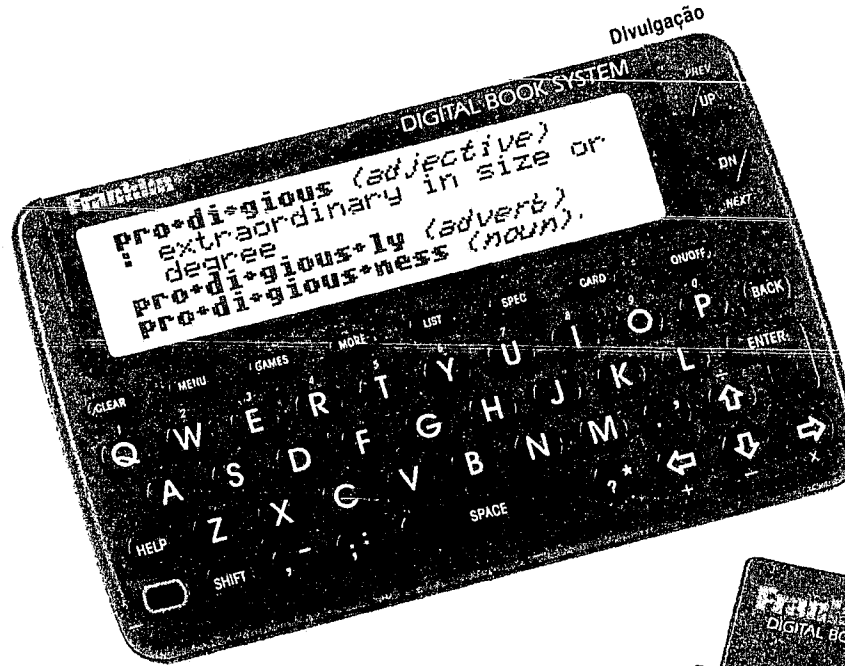
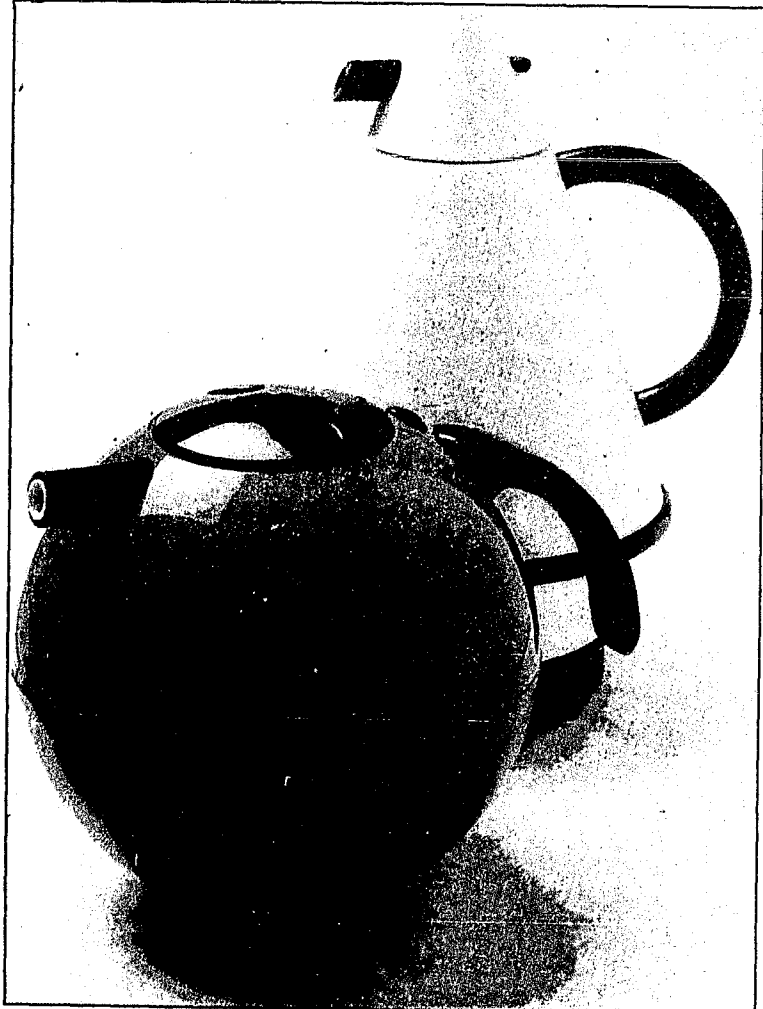
▷ O que é, o que é... Prendedor de cabelo? Escultura de Matisse? Marcador de livros? Pode até ser tudo isso, mas sua função é abrir envelopes, cortar papéis, o que der e vier. Fora o charme sobre a mesa... De ferro, com grife de designers brasileiros.



Arthur Cavallieri

▽ Mix de mexe-mexe, dominó e xadrez, o Rummikub (êta nome complicadinho) finalmente chega ao balneário. Composto por 106 pedras, numeradas até 13 em quatro cores diferentes, é um jogo que desafia o raciocínio, exige altas manobras e estratégias. Toda atenção, galera, pra não marcar bobeira. Na foto, a versão para até quatro jogadores.

Paula Johas



Divulgação

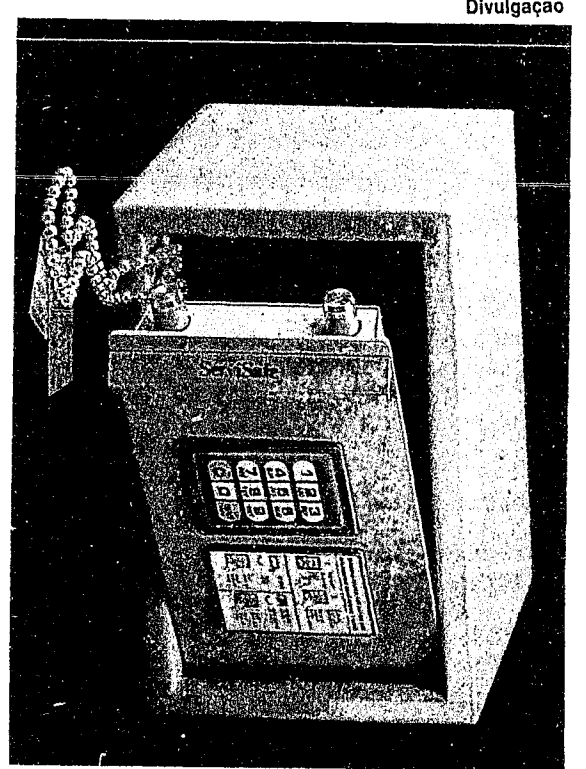
▷ Mais news do Oriente desembarcam na Zona Franca. Na foto, as nisseis garrafas-geométricas, nas versões Global e Konica, que seguram a onda da galera no banco de reservas. Ambas térmicas, anti-derrapantes, com trava de segurança e premiadérrimas, mantêm sob controle a temperatura da bebida.



▷ Com o Electronic Book System, pequeno notável da Franklin, na versão DBS-1-1, o usuário carrega no bolso informações que equivalem a uma enciclopédia completa. Modelo peso-leve da pesada, traz dois livros digitais de 45Mb cada, o "Merriam-Webster's Dictionary Plus" e o "World Games", com dez joguinhos.

SERVIÇO

● Abridor e cortador de papel, a partir de 17,23 URVs, na Sign (021-275-6994)
● Rummikub, da Brasil Overseas (021-553-4615)
● Garrafas térmicas nisseis, na Zona Franca (021-385-0407)
● Electronic Book, da Franklin Electronic Publishers (609-261-4800)
● ServSafe, da Protector (021-264-7636)



Divulgação

▽ O segredo está nos números. Dispersando o uso de chaves ou de cartões magnéticos, o ServSafe, da Protector, tem um "cadeado" eletrônico que funciona através de senha. De fácil operação, super-seguro, tem sistema de proteção contra pilhas fracas e tentativas de arrombamentos. Contra amnésia, não.

A chegada do tampinha

NELITO FERNANDES

O caçulinha dos videogames está chegando ao Brasil. Depois de vender mais de 17 milhões de consoles nos EUA, o Game Boy — o portátil da Nintendo — está sendo trazido pela Playtronic. Lá fora, custa pouco mais de US\$ 60. Aqui, só Deus sabe quanto vai custar. Uma coisa é certa: o milagre da multiplicação acontecerá mais uma vez.

O console cabe na palma da mão e os cartuchos são do tamanho de um polegar. O "tampinha" chega com apetite de gente grande: quer assumir a liderança do mercado de portáteis, no qual hoje reina absoluto o Game Gear, da Sega. Com o lançamento, a Playtronic espera, finalmente, atingir os marmanhões apaixonados por games: nos EUA, metade dos compradores do Game Boy têm mais de 25 anos.

Junto com o console, vem o clássico cartucho Tetris. A Playtronic traz também um lote com 20 jogos. Entre eles, Mega Man 2 e 3; Darling Duck; A pequena sereia; O império contra ataca; e, óbvio, quatro jogos com Mario, aquela figurinha

certa nos lançamentos da Nintendo, que faz a empresa faturar milhões. Pausa para quem não é Oswald de Souza mas não vive sem números. O Game Boy tem um processador central (CPU) 65c02, 1,9MHz, processador gráfico de oito bits, resolução de 144 x 160 pontos, memória de 16K e, decepção das decepções, duas cores: preto e branco.

Pode parecer estranho que a Nintendo ainda aposte em um videogame em preto e branco, enquanto as outras lançam consoles com mais de oito milhões de cores. Seu concorrente direto, o Game Gear, tem nada menos que 4.096 cores e pode exibir 32 delas simultaneamente. Mas o bom e velho Game Boy ainda dá seus suspiros.

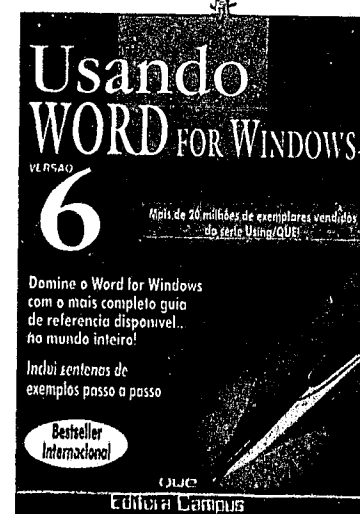
O joguinho tem centenas de títulos à disposição e uma enorme parafernália de acessórios — que vão de lentes de aumento para a tela de cristal líquido a cabos que permitem que quatro gamemaniacos joguem ao mesmo tempo em consoles diferentes.

A Grande N lançará ainda este mês, no Japão, o Super Game Boy, um acessório que permitirá aos fanáticos pelo portátil detonar seus joguinhos no SuperNintendo. O SuperGB é encaixado na entrada para cartuchos do SuperNes e o jogador poderá usar o joystick de seis botões do videogame de 16 bits.

Com o acessório, o Game Boy ganhará cores. A empresa desenvolverá jogos para o novo adaptador que terão 224 tonalidades, o que, não é nada, não é nada, já é alguma coisa. O som também será melhorado e usará toda a capacidade do SuperNintendo. Preço: US\$ 60, lá. Aqui — quando chegar — custará, no mínimo, o dobro.

Livro

Marcelo Balbío



Todas as letras do WinWord

Cá entre nós, diante de um livro com mais de mil páginas sobre o Word for Windows, fica difícil para os iniciantes acreditar que o programa seja tão fácil de ser usado... Mas não é bem assim. Na verdade, "Usando Word for Windows", lançamento da editora Campus, retrata a infinidade de recursos deste processador de textos. E mostra que muitos usuários subutilizam-no.

Editado lá fora pela QUE, o livro esmiúça toda a potencialidade do programa e foi escrito pela

dupla Ron Person e Karen Rose, duas feras em Word. Aborda a versão 6.0 do programa, apontando as diferenças em relação à versão anterior. É possivelmente a obra mais completa sobre o Word, com mais de 20 mil exemplares vendidos nos EUA.

TÍTULO: Usando Word for Windows versão 6
AUTORES: Ron Person e Karen Rose
TRADUÇÃO: Publicare
EDITORA: Campus
NÚMERO DE PÁGINAS: 1240
PREÇO: 46 URVs

Dica Windows

Essa é uma daquelas dicas que servem para quem usa Windows e também para quem é usuário de DOS, ambos da Microsoft. Pois se refere ao SmartDrive, o cache de disco que vem tanto com Windows quanto com o MS-DOS.

O SmartDrive vem evoluindo. Windows 3.1 e MS-DOS 6.0 trazem a versão 4.0. Já o Windows 3.11 e o MS-DOS 6.2 incluem a versão 5.0 do SmartDrive. É bom saber que versão se está usando, pois elas se completam de forma distinta.

A diferença diz respeito ao "delayed-write cache". Que consiste justamente em fazer com que os dados que se manda gra-

var em disco permaneçam no cache (e, portanto, na memória) por algum tempo, aguardando uma oportunidade em que a CPU esteja livre, para então gravá-los no disco. Isso acelera o acesso a disco, mas pode ter um grave inconveniente: caso sua máquina trave (ou falte energia, por exemplo) durante o período em que os dados estão esperando no cache para serem gravados, adeus dados. E o perigo não é tão desprezível assim, já que eles podem permanecer até cerca de cinco segundos no limbo do cache antes da segurança do disco.

A diferença entre as versões 4.0 e 5.0 do SmartDrive consiste no fato de que, na primeira, o delayed-write cache é default,

ou seja, é instalado sem que você solicite, enquanto que na última o default é sem delayed-write. Se você usa o SmartDrive e não sabe se ele está ou não usando o delayed-write, então comande:

SMARTDRV /S

e veja se na coluna "write cache" aparece "yes" em frente ao designador de algum de seus discos. Se aparecer, e caso você prefira abrir mão de alguma rapidez de acesso a disco em troca da segurança dos dados, acrescente à linha do Autoexec.Bat que carrega o SmartDrive apenas o designador do drive do qual deseja remover o write-delayed cache.