

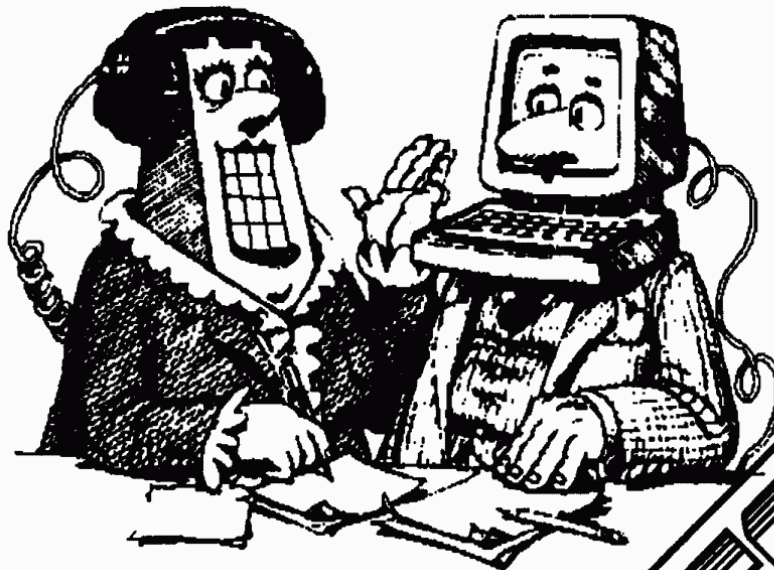
# DITG

Computer Gebruikers Vereniging

# DITG

5

**Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging**  
**12<sup>e</sup> jaargang Nr. 5 1998**  
**Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75**



# DITG

## INHOUD

<b>Algemeen</b> .....	2
Agenda .....	4
Lidmaatschap.....	4
Van de Redactie .....	5
Telefoonnummers Bestuur.....	5
Kopij van CoPi .....	5
<b>MSX</b> .....	7
Herrinert U zich deze nog?.....	7
Deltasoft's verborgen grapjes .....	11
Fighter's Ragnarök.....	11
MSX club West-Friesland Public Domain Bestand.....	12
<b>PC</b> .....	13
Nieuwe MSX-emulator .....	13
De gebruiker: een eigen site .....	13
De gebruiker: HTML Pagina's.....	15
CPU, PCI, MB, VGA ???.....	18
Windows 95 tips Tip 102 t/m 130 .....	22
<b>Advertentie Bob Roos</b> .....	27

De sluitingsdata voor inlevering van kopij en advertenties voor de BITS zijn:

30 november 1998

&

31 januari 1999

## COLOFON

BITS is een onafhankelijk informatieblad van de Computer Gebruikers Vereniging.

### REDACTIE

Ad Mutsaers & Frank Pison

### VORMGEVING

Ad Mutsaers, Frank Pison, Cokky Pison, Arjan Mels & Peter Mathijssen

### MEDEWERKERS

Ad Mutsaers, Cokky Pison & Frank Pison, Arjan Mels, Peter Mathijssen, Klaas de Wind & Gerrit Jellema

### ADRES

(zowel redactie als vereniging)

Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg

Fax: (013) 4560668 / (013) 4681421  
Tel: (013) 4560668

### ADVERTENTIES

Neem voor informatie en aanlevering contact op met de redactie.

### GIRO

Rekening: 5728841  
t.n.v: CGV  
Karmijnstraat 18  
5044 RD Tilburg

### INTERNET

E-mail: [cgv@xs4all.nl](mailto:cgv@xs4all.nl)  
WWW: [www.xs4all.nl/~cgv](http://www.xs4all.nl/~cgv)

### REGISTRATIE

K.v.K. Midden Brabant:  
Computer Gebruikers Vereniging  
nr. V40259841

## AGENDA

### DATA WORKSHOPS

---

Zondag 29 november 13.00h - 17.00h

---

Donderdag 17 december 19.00h - 23.00h

---

Zondag 13 januari 1999 13.00h - 17.00h

---

### DATA BEURZEN

---

Vrijdag 20 t/m Zondag 22 november  
10.00h - 17.00h

HCC beurs, jaarbeurshallen te Utrecht  
Toegang Fl. 15,-

---

De workshops worden gehouden op het volgende adres:

Wijkcentrum de Schans  
De Schans 123  
Tilburg-Noord

De thema's worden steeds aan het begin van de workshops gehouden en starten ca. een kwartier na aanvang van de workshop. In principe duren de thema's ongeveer een uur.

## LIDMAATSCHAP

Je hebt een computer MSX of PC en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in.

Wordt lid van de Computer Gebruikers Vereniging en wij staan met raad en daad voor je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste verenigingen van Nederland.

Het lidmaatschap is eigenlijk een gezinslidmaatschap. Het wordt echter wel op naam van één persoon gesteld. Alle gezinsleden zijn dus van harte welkom.

Wat moet je doen om lid te worden?

Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast het bedrag over op onze girorekening.

Als alles binnen is, sturen wij je de lidmaatschapspas e.d. zo snel mogelijk toe.

Het lidmaatschap bedraagt:

f 30,- per jaar  
f 15,- vanaf juli tot 31 december



**DOET MEER VOOR HAAR LEDEN**

## VAN DE REDACTIE

We maken u nogmaals bekend met de diverse telefoonnummers van de bestuursleden. Deze zullen regelmatig in de BITS terugkomen zodat ook de nieuwe leden op de hoogte blijven.

Voor problemen en/of reparaties, die u op de WORKSHOPS behandeld of gerepareerd zou willen hebben dient u zich op te geven bij: Harrie Broers, coördinator Workshops. Ook als u zich aanmeldt is dit geen garantie, dat uw probleem inderdaad behandeld wordt. De deskundige voor uw probleem kan misschien op die WORKSHOP niet aanwezig zijn of grote(re) problemen of reparaties kunnen waarschijnlijk niet of niet geheel tijdens een middag of avond opgelost worden. Heeft u tussendoor problemen dan kunt u altijd een beroep op een van de bestuursleden doen. Dat wil niet zeggen dat we dan direkt op de stoep staan, maar misschien is het probleem telefonisch op te lossen, zodat u toch weer verder kunt gaan.

Wat betreft de Open Dag: In de extra Nieuwsbrief heeft u een en ander kunnen lezen over een Open Dag die wij samen met de leden willen organiseren. Heeft u al een idee wat u zou willen laten zien, laat het ons weten dan kunnen we ook met uw wensen, op- en aanmerkingen rekening houden.

Tenslotte willen wij U attent maken op de HCC beurs van vrijdag 20 t/m zondag 22 november in de jaarbeurshallen te Utrecht (toegang Fl. 15,-).

de redactie & het bestuur

## TELEFOON- NUMMERS BESTUUR

Harrie Broers	(013) 468 56 92
Ad Mutsaers	(013) 468 14 21
Frank Pison	(013) 456 06 68
Bert Daemen	(013) 535 91 80
Ad van den Dries	(0416) 36 33 53
Peter Mathijssen	(013) 571 41 89
Arjan Mels	(013) 455 66 95

## KOPIJ VAN COPI

De "grote" vakantie is voorbij en als ik dit stukje schrijf is het inmiddels "herfst"-vakantie. Inmiddels zijn er na 3 september weer 2 WORKSHOPS geweest waar ik als vanouds aanwezig was. Ook naar Zandvoort ben ik mee geweest en daar werd ik door een van onze leden aangesproken over de handleiding MSX PAINT IV die in 6 afleveringen in de BITS is gepubliceerd. Harrie Broers was er ook bij en we hebben samen afgesproken dat er nu eindelijk een soort boekje van de handleiding c.q. cursus wordt gemaakt.

Dus op de WORKSHOP van 27 september met goede "Moed" (ja ik bedoel u in Harderwijk) een begin gemaakt. Het viel niet mee want alles moest vanuit TED naar Word omgezet worden. Om eerlijk te zijn

ik was blij toen het 5 uur was en ik alles op kon ruimen. Het begin was er. Laat ik nu een flinke verkoudheid onder de leden hebben gehad en daardoor 10 dagen het bed hebben moeten houden met overdag alleen mijn katten als gezelschap. Ik had het behoorlijk te pakken want het duurde nog een hele tijd voordat ik ook maar enige interesse voor mijn computer op kon brengen. Eindelijk op de WORKSHOP van 22 oktober er maar weer aan verder gegaan en dan vandaag voordat ik met mijn Kopij voor CoPi begon de rest afgewerkt. De handleiding is klaar. Nog een paar schoonheidsfoutjes eruit halen en ons lid uit Harderwijk krijgt alles toegestuurd.

Mocht er nog meer vraag naar zijn, geef het dan even door. De kosten bedragen fl. 5,00 + de verzendkosten van fl. 3,20. Als het bedrag van fl. 8,20 op onze girorekening 5728841 t.n.v. CGV (onder vermelding van: "Handleiding Paint IV") in Tilburg is bijgeschreven, wordt de handleiding binnen 1 week opgestuurd. Het is nu tenslotte slechts een kwestie van uitprinten en/of kopiëren.

### **BELONING UITGELOOFD**

Eindelijk heeft onze oproep voor kopij resultaat geboekt. Frank van Hulst (dank je wel) uit Hank heeft op de Nieuwsbrief gereageerd en het is niet mis. Hij zoekt een leuk intro voor video-reportages en hij werkt onder de naam: "Frank uit Hank". Hij looft zelfs een beloning van fl. 250,00 uit voor het meest geschikte logo. Dit betekent dus dat het bestuur van de CGV op de eerste plaats niet mee mag doen met het ontwerpen en ten tweede ook geen oordeel kan vellen. We zijn wel het contactadres eventueel via ons E-mail adres voor de inzendingen, die wij dan weer aan Frank van Hulst doorgeven. We hebben bij hem

geïnformeerd en hij heeft niet echt speciale wensen. Het mag een stil beeld zijn, maar zoals jullie begrijpen is een bewegend beeld natuurlijk veel interessanter en ook wat leuker om te presenteren. Dus doe je best, Frank van Hulst en ook wij wachten in spanning af.

Hoe zit het trouwens met de spelcompetitie. Als mijn MSX weer eens een keertje aangesloten is, ga ik vrolijk verder met mijn eigen Trojka. Ik moet zeggen dat het toch niet meevalt, zelfs niet voor mij, om mijn eigen hoge score te verbeteren. Maar ik blijf het proberen. Omdat ik bijna geen spellen op mijn PC heb, zul je mij niet zo snel in de lijst van de PC-spellen tegenkomen, maar er is als ik om me heen kijk genoeg aan spelletjes-materiaal te vinden. Ik ben benieuwd. Een wedstrijd kan ook op de WORKSHOPS gehouden worden. Wie herinnert zich niet "Zeeslag" op 2 MSX-computers, dat waren nog eens tijden. En dan met een paar man flipperen, heerlijk. Zo kwamen wij vaak de tijd door als we naar een beurs buiten Tilburg gingen en er niet zo veel bezoekers kwamen als op onze internationale beurs. Dus wil je een leuk spel spelen, meld je bij mij aan en we regelen iets voor een van de komende WORKSHOPS. Omdat er toch geen vragen van onze leden komen om een thema te houden kunnen we net zo goed een wedstrijd houden en hoef ik niet alleen te gaan zitten spelen.

Tot de volgende BITS.

CoPi.

## HERRINERT U ZICH DEZE NOG?

Het lijkt een eeuwigheid geleden, maar meer dan 10 à 11 jaar hoeven we niet terug in de tijd. Ik kan me nog herinneren dat ik gewoon een computerwinkel binnenstapte, en kon kiezen uit tientallen, zo niet honderden titels voor MSX. Die tijden zijn helaas definitief voorbij, maar voor degenen die dit spel nog niet kennen wordt deze "gouwe ouwe" uit het MSX-tijdperk besproken.

### METAL GEAR

Eind 1987 bracht Konami hun 50e spel op cartridge, Metal Gear, uit. Na Vampire Killer was Metal Gear de tweede titel speciaal voor MSX2 computers. Ook Metal Gear werd geleverd als MegaROM (128K).

Het verhaal is vrij simpel: De geheime militaire dienst "Fox Hound" werd opgericht om revoluties, terroristische activiteiten e.d. de kop in te drukken. In Zuid-Afrika ligt een zwaar bewaakt gebied "Outer Heaven", en daar is een of ander geheim nucleair wapen ontwikkeld. De Fox Hound stuurde hun lid "Grey Fox" erop af, maar die verdween spoorloos.

Een nieuwe rekrut, "Solid Snake", moet Grey Fox zien op te sporen en het wapen "Metal Gear" vernietigen.

Bovenstaande is het verhaal. Jij kruipt dus in de huid van Solid Snake, en met slechts een pakje sigaretten (Lucky Strike) en een zender begin je aan je opdracht.

Metal Gear is voor 1 speler, en werkt, zoals gewoonlijk, zowel met toetsenbord als joystick. Je doel is om zo ver mogelijk door te dringen in Outer Heaven. Via de

radio krijg je af en toe instructies en aanwijzingen van o.a. "Big Boss".

In het gebouw zitten ook gevangenen, en na het bevrijden van een aantal gevangenen gaat je rang omhoog. Een hogere rang betekent meer kogels en meer leven. En die 4 sterren heb je hard nodig!

Onderweg kom je het een en ander tegen, zo moet je o.m. een helikopter, een tank en een bulldozer aan gruzelementen helpen. Met snelheid kom je er niet! Je moet goed opletten welke route je moet nemen om niet gezien te worden door bewakers en videocamera's. Laat je je wel zien, dan wordt onmiddellijk alarm geslagen en kun je het meestal wel schudden! Voordat je bij het eind bent is de klok wel een uurtje of twee verder. Dit geldt voor gevorderde Metal Gear spelers!

Gelukkig is er een continue-optie. En zo belanden we bij het grote minpunt van Metal Gear: het opslaan van de spelsituatie. Dit kan alleen op cassette, en als Metal Gear een spel voor MSX1 was geweest had ik het nog enigszins begrijpelijk gevonden. Maar bij een spel voor MSX2 hoort gewoon een disksave-optie te zitten! Als je dus een MSX turbo R hebt ben je gedwongen om het spel in 1 keer achter elkaar uit te spelen, tenzij je de Game Master 2 cartridge hebt. Maar dat is dan ook het enige minpunt aan dit fantastische spel, dat je voor een tientje of 4 absoluut niet moet laten liggen!

### ILLUSION CITY

Bouwjaar 1992, maar nog steeds een van de beste spellen voor de MSX turbo R. Daarom is een bespreking van dit spel zeer op zijn plaats.

Illusion City komt van Micro Cabin, dat is hetzelfde softwarehuis dat ons ook al o.a. de "Xak"-reeks en "Big Strategy 2, Campaign Version" voorschotelde. Het spel is alleen geschikt voor de Turbo R en het ondersteunt bovendien de MIDI in de GT.

Zoals gewoonlijk is bijna alles weer in het Japans, maar met wat hulp kan ik toch nog een beetje vertellen waar het verhaal over gaat. Over een jaar of 4 schijnt Hong Kong getroffen te worden door een aardbeving. Hong Kong verandert in een grote puinhoop. Men stuurt een inspectieteam naar dit gebied, dit team moet de oorzaak en de gevolgen uitzoeken.

De onderzoekers komen terug zonder resultaat. Men heeft er dus blijkbaar even vakantie gevierd i.p.v. op zoek te gaan naar de ware toedracht. Wat is nu deze toedracht? Juist, een of andere organisatie met de naam SIVA heeft een geheim (nou ja, alle Illusion City spelers weten het) pact gesloten met de duivel, die nu huishoudt in Hong Kong. Hoezo onzin? Bovenstaande is dus het verhaal. Het spel zelf is gelukkig veel beter...

In de werkelijk gigantisch uitgevallen doos (LxBxH = 28x20x5 centimeter) zitten, behalve de 8 diskettes, een "Data Book" met een half-transparante cover, een antwoordkaart, een equeteformulier en een "Operation Manual". Rotzooi waar je buiten Japan niets een hebt, tenzij je Japans studeert.

Als je disk 1 opstart krijg je een keuzemenu, of je FM of MIDI muziek wilt. Ik heb maar voor de FM-Pac gekozen. Vervolgens weer een menu (keuze 1: spelstand laden, keuze 2: demo, en keuze 3: meteen spelen). Ik koos voor 2. Vervolgens krijg je

een onzettend mooie demo, waarin het verhaal in het Japans verteld wordt. Een gigantische spin vreet en passant even een lijk op, een ruimtevoertuig dendert naar beneden, dit alles vergezeld van perfecte muziek.

Het spel zelf deed mij wat denken een SD Snatcher. Dit is niet zo verwonderlijk, aangezien SD Snatcher en Illusion City allebei "Cyberpunk"-spellen zijn. Je begint in je appartement, na een telefoongesprek ga je naar buiten. Meteen al is het goed raak, je wordt aangevallen door een stelletje huffers met gevaarlijk uitziend schiettuig. Vervolgens begint een hele lange speurtocht.

Ik ben nog helemaal niet ver gekomen, want eerlijk is eerlijk, dit spel is en blijft pittig. De graphics zijn echter schitterend en alleen al om dit spel zou je een Turbo R kopen! Veel zinnigs kan ik er verder niet over zeggen.

## **PUMPKIN ADVENTURE 2**

Op de beurs in Tilburg in 1993 bracht Sunrise het spel "Pumpkin Adventure 2, keeper of the seven keys" uit. De subtitel deed me meteen aan een album van de hardrockformatie "Halloween" denken. Dat album heet ook Keeper Of The Seven Keys. En een "Pumpkin" is een pompoen, het "logo" van de groep "Halloween". Het plaatje op de doos kwam me ook enigszins bekend voor, ik denk (maar weet het niet zeker) dat het gewoon het hoesje van de CD is. En toen ik het introverhaal las wist ik het zeker: dit spel is gemaakt door een Halloween-fan. Leuk bedacht allemaal maar, eerlijk is eerlijk, erg origineel is het niet. Maar ja, misschien maak ik in de toekomst nog wel eens een schietspel met de titel "Appetite For Destruction" ofzo...

Het verhaal is vrij simpel: Twee jongens veranderen in pompoenen als ze "hello-ween" met een "a" schrijven. Steve, de ene jongen, ging op zoek naar de heilige graal en op zijn zoektocht ontmoette hij de andere jongen, Damien, en "The Bishop". Ze besloten een gang (nee, geen onderdeel van een huis, maar Engels voor "bende") te vormen en verder te zoeken. Door het verstoren van de rustplaats van de heilige graal openen ze, per ongeluk, de zeven poorten naar de hel. Tien jaar later wil Lucifer de macht op aarde overnemen, en degene met de zeven sleutels is de enige die dit kan voorkomen. Deze persoon heet "The Keeper", die de sleutels zelf niet kon gaan zoeken. Via een contactadvertentie (waren die er in 203 n.C. ook al?) komt The Keeper in contact met The Gang, en The Gang gaat de sleutels zoeken...

Tot zover het verhaal. Het spel staat op 4 diskettes, en zit in een hele grote doos zoals we die ook kennen van Bozo's Big Adventure. De handleiding ziet er leuk uit, en alles wordt duidelijk beschreven. PA2 is een zgn. Role Playing Game, een avontuur waarbij je in de huid van verschillende karakters kunt kruipen. Door te vechten kun je meer geld en levenskracht e.d. krijgen. PA2 is, vind ik, een kruising tussen Golvellius en SD Snatcher. De vecht-

schermen zijn zo'n beetje identiek aan die van SD Snatcher, niet erg origineel weer dus. Je begint in een dorpje, en via een bos moet je je doel zien te vinden. Het spel is zeer uitgebreid, er kan/moet zelfs een

userdisk aangeemaakt worden! Hoe uitgebreid het spel is weet ik niet, want ik heb geen kans gezien het spel verder uit te spelen, maar ik ben zeker van plan om eens uitgebreid met dit spel aan de slag te gaan! Er bestaat ook een PA1, maar dat vonden de makers zo'n knullig spel dat ze het

niet uit wilden brengen. Inmiddels heeft het wel een keer als extra diskette bij het diskabonnement van de MCCM gezeten. PA2 is echter grote klasse! Ik raad iedereen die een beetje van RPG's houdt aan om dit spel te kopen, want dit is een pure verademing na al die Japanse, compleet onspeelbare RPG's! En als u dit spel ook koopt, worden er meer verkocht, zodat ze bij Sunrise misschien meer van dit soort spellen uit gaan brengen. En dat is hard nodig in deze compleet geïmporteerde MSX-wereld! Het spel is nu nog steeds bij Sunrise verkrijgbaar.

Klaas de Wind







Rondeelstraat 25  
1628 KH Hoorn  
Tel./Fax: (0229) 270618  
b.g.g.: (06) 51069177

Reparaties en diverse hardware-uitbreidingen mogelijk voor alle typen MSX computers en de daarbij behorende randapparatuur.

Gratis aan te vragen:  
PD-lijst op diskette met 700 titels  
Nieuwsbrief (verschijnt iedere 2 maanden)

Diverse interne geheugenuitbreidingen mogelijk, onder andere:  
Philips NMS 8250/55/80  
256 KB *f* 100,-  
512 KB *f* 150,-

Dubbelzijdige disk-drives:  
Philips NMS 8250/55/80 *f* 100,-  
Sony HB-F700/G900 *f* 100,-  
Philips NMS 8245 vanaf *f* 75,-  
Externe disk-drive *f* 125,-

Externe dubbelzijdige diskdrives inclusief voeding, kabel naar computer en behuizing. Direct aan te sluiten als B-drive.  
*f* 200,-

MSX-DOS 2.xx:  
Intern, iedere MSX-2 *f* 70,-  
In een SCC-cartridge, excl. SCC-cartridge  
*f* 25,-

RGB-kabels:  
Sony HB-F700P/D *f* 20,-  
Philips 8833-2 -> MSX *f* 25,-  
Comm. 1084 -> MSX *f* 25,-  
SCART-kabel *f* 10,-

Audio/Video-kabels:  
Philips VG 8230/35 *f* 10,-  
Philips NMS 8220/45 *f* 10,-  
Philips NMS 8250/55/80 *f* 7,50  
Sony, diverse typen *f* 10,-

Printer-kabels:  
Printer-kabel 1,5m *f* 20,-  
Printer-kabel 3,0m *f* 30,-  
Printer-kabel 5,0m *f* 50,-  
Verleng-kabel 1,5m *f* 25,-  
Verleng-kabel 3,0m *f* 35,-

Snelle Disk-ROM's:  
Sony HB-F700P/D *f* 25,-  
Philips NMS 8250/55/80 *f* 25,-  
Philips VG 8230/35 *f* 25,-  
Externe drive-interface *f* 25,-

Muziek-Module aanpassen:  
Philips, gewijzigde ROM  
Philips, 256KB sample-RAM  
Toshiba, 32 KB sample-RAM  
Toshiba, 256 KB sample-RAM

Muzieksoftware voor MSX-2:  
FAC Soundtracker PRO *f* 35,-  
HappyTrance, House Disk *f* 7,50

Nieuw spel! Caterpillar *f* 25,-  
Uitbreidingen voor DP:  
Namaakdisk 1 *f* 7,50  
Namaakdisk 2 *f* 7,50

Voor 2 MSX-2 computers:  
Zeeslag vanaf *f* 12,50  
Veldslag vanaf *f* 12,50  
Blokslag vanaf *f* 12,50  
Four on a Row vanaf *f* 10,-

## **DELTASOFT'S VERBORGEN GRAPJES**

In Megademo 1, 2 en 3 zijn bij sommige plaatjes een geluids effect verborgen als op SELECT wordt gedrukt.

En bij de Starship Rendezvous demo is ook de gedigitaliseerde vrouw op het scherm te toveren door tussen de eerste twee vrouwen op de zwarte balk met de muis te klikken.

## **FIGHTER'S RAGNARÖK**

Een spel dat er ineens zonder aankondiging was op de beurs in Tilburg. Het spel is gemaakt door Delta-Z en wordt in Nederland door Fony uitgegeven. Hiervoor is speciaal een Europese versie van het spel gemaakt. Het spel is een kloon van de bekende vechtspeellen à la street fighter.

De "slordige" verpakking doet weinig goeds aan het uiterlijk. De doos is veel te groot voor één diskette en de cover en het diskettelabel zijn beide zwart. Daarentegen is de handleiding uitgebreid en in het Engels (NvdR: Volgens Johan's zeggen zou Fony de handleiding hebben vertaald en vindt het jammer dat dit niet in het Nederlands is gedaan. Ik denk echter dat de Engelse handleiding ook uit Japan komt).

De begin demo is kort en eenvoudig maar met mooie FM-PAC muziek. Vervolgens worden alle spelers voorgesteld. Het spel kan op de harddisk gezet worden en werkt dus prima onder MSX-DOS 2. Het spel draait op vanaf een MSX-2.

Het spel begint met een menu waarin vijf keuzemogelijkheden staan: Story, 1 Player, 2 Players, Music Mode en Option. De keuzen 1 en 2 Players spreken voor zich, de Music Mode biedt de mogelijkheid te luisteren naar 25 verschillende muziekstukken. Kijk eens naar hoe de personages bewegen op de muziek. De keuze Option biedt een tweede menu waarin de moeilijkheidsgraad en de snelheid in te stellen is en het aan- en uitzetten van de muziek mogelijk is. De keuze Story biedt onder andere het starten van een Tournament.

De handleiding bevat van elk van de zeven personages iedere beweging. Het gevecht kan op diverse plaatsen worden uitgevochten en hieruit valt te kiezen. De bewegingen zijn vloeiend en de graphics zijn goed.

Misschien een leuk vooruitzicht: nadat alle 7 tegenstanders verslagen zijn, moeten er nog twee bosses verslagen worden en de aftiteling schijnt erg origineel te verlopen. Ikzelf kan er niet over meepraten, want zover ben ik nog niet gekomen.

Conclusie: Ondanks de kleine negatieve dingen toch zeer zeker een aanrader als je van vechtspeellen houdt en anders wel voor de muziek. Het spel is voor f 25,- bij Fony verkrijgbaar.

Johan van Deltasoft

# **MSX CLUB WEST-FRIESLAND**

## **PUBLIC DOMAIN BESTAND**

- WF-702** Picturekit deluxe, voor het maken van een draaiboek voor digitalisaties en video, het printen van PIC-files, muisgestuurd, geheel Nederlands.
- WF-703** Adressenbestand versie 3.11, New MSX, Nederlands programma voor het bijhouden van adressen, met verjaardagskalender, printopties en een grafische optie. Een mooi programma voor het bijhouden van de adressen, met een duidelijke handleiding.
- WF-704** Wilcop 1.7, het kopieerprogramma van uw PD-man. Uitgebreid door Albert Beevendorp, met diverse programma's waaronder: SCREEN 12-8 conversie, een autoshow voor DP-plaatjes en enkele automenuutjes. Samenstelling: Paul Brugman. (NvdR: Ere wie ere toekomt, Paul)
- WF-705** Kaartspelen Deluxe, 20 muisgestuurde kaartspelen voor MSX-2.
- WF-706** Hulpprogramma's, door gezamenlijke regionale steunpunten onderwijs en informatietechnologie. 26 handige programma's.
- WF-707** Diversen, door gezamenlijke regionale steunpunten onderwijs en informatietechnologie. 32 veelzijdige programma's.
- WF-708** Typen, door gezamenlijke regionale steunpunten onderwijs en informatietechnologie. complete typcursus ook door WF-706
- WF-709** Clubdiskette MSX-Club Marienberg, trouwe bezoekers onze clubdag.
- WF-710** Exor. Zie elders in deze Nieuwsbrief voor een uitgebreide bespreking en access-codes.
- WF-711** Veilig leren lezen deel 1, cursus voor de allerjongsten
- WF-712** Veilig leren lezen deel 2
- WF-713** Veilig leren lezen deel 3
- WF-714** Veilig leren lezen deel 4
- WF-715** Veilig leren lezen deel 5
- WF-716** Veilig leren lezen deel 6
- WF-717** Veilig leren lezen deel 7
- WF-718** Veilig leren lezen deel 8
- WF-719** Veilig leren lezen deel 9

Paul Brugman

Tot zover de bijdrage van

MSX CLUB WEST-FRIESLAND

## NIEUWE MSX-EMULATOR



Er is een nieuwe MSX-emulator voor Windows 95 op de markt. De emulator is nog steeds in ontwikkeling maar wordt vast en zeker de beste op de markt als de ontwikkelaars zo doorgaan. Nog niet alles draait zoals het hoort, maar het is wel de enige waar ik zonder al teveel problemen screen 12 aan de gang kreeg tijdens een MSX2+ emulatie. De emulator ondersteunt Rom-images, Disk-images en zelfs Casette-images.

De emulator vraagt wel een krachtige processor om te kunnen werken. De makers adviseren een Pentium 166, maar ze geven aan dat als het programma goed afgesteld is het ook moet werken op een 486/50 MHz. De emulator is door de makers getest onder WIN NT 4.0, WIN 95 en WIN 98.

Versie 0.14(Beta) momenteel de laatste versie. Mochten er mensen interesse hebben in een versie van RuMSX dan kunnen ze deze vinden bij:

<http://www.members.ping.at/lexlechz/msx.html>

## DE GEBRUIKER: EEN EIGEN SITE

Toen ik mijn vorige verhaal schreef in de Bits over HTML had ik nog een 486 op 40 MHz en geen internetaansluiting. Ondertussen heb ik een Pentium II met 400 MHz processor en wel een internetaansluiting. Er is dus letterlijk een wereld voor me opengegaan.

Nadat ik al heel wat tijd rondgekeken had op het WWW (World Wide Web), wilde ik zelf wel eens een gooi doen naar een eigen site (een stukje harde-schijf ruimte op een andere computer). Omdat ik hier niet de ruimte van mijn provider voor wilde gebruiken, ben ik op zoek gegaan naar andere adressen waar ik mijn site kon maken.

Nu zijn er ontzettend veel leveranciers waar je terecht kunt. Twee nadelen die eigenlijk gelden voor alle hier onderstaande leveranciers zijn:

- Er word van je verwacht dat je of reclame opneemt in je pagina's, of dat er regelmatig reclame pagina's worden geopend terwijl mensen jouw site bezoeken.
- Deze service kan van de één op andere dag ophouden te bestaan.

Aan het eerste valt niet te ontkomen, hoewel er wel middelen zijn om het de bezoeker wat gemakkelijker te maken. Hierover later meer.

Aan het tweede valt in principe ook niet te ontkomen. Het beste is het om een leverancier te nemen die bekend is en waar zeer veel gebruikers zijn.

Vanwege dit laatste heb ik gekozen voor <http://www.geocities.com>. Andere leveranciers zijn:

- <http://www.angelfire.com>
- <http://www.dds.nl>
- <http://www.aparker.org>
- <http://www.freetown.com>
- <http://www.mediaport.nl>
- <http://www.fortunecity.com>
- <http://www.goplay.com>
- <http://www.communityware.com>
- <http://www.chez.com>
- <http://www.eccentrica.com>
- <http://www.homepager.tripod.com>

Waarom nu geocities. Het is één van de, zoniet de grootste van de wereld. Dus hij zal wel niet zomaar verdwijnen. Verder kreeg ik behoorlijk wat harde schijfruimte ter beschikking, namelijk 11 MB. Dat de harde schijfruimte die je krijgt enorm verschilt illustreert zich het beste als je geocities vergelijkt met freetown. Bij freetown, het eerste adres waar ik kwam en mezelf ook inschreef, bleek later dat ik maar 280 KB ruimte kreeg. In principe niks dus. Hier heb ik dan ook, toen ik overgestapt was op geocities, mijn harde schijfruimte leeg gemaakt.

De leveranciers verwijderen namelijk je site als je er zelf al een bepaalde tijd geen verandering in hebt aangebracht.

Als je bij Geocities komt, en je inschrijft, krijg je een adres, een ledenaam en een wachtwoord.

Mijn adres is bijvoorbeeld:

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Campus/7399/>

Denk om de hoofdletters, het internet is daar gevoelig voor. Gebruik je geen hoofdletters waar dat moet, dan geeft je

browser aan dat hij het adres niet kan vinden.

Mijn ledenaam en wachtwoord vertel ik niet, want dat is geheime informatie. Deze is namelijk nodig om veranderingen aan te kunnen brengen in je site.

Wil je nu pagina's maken voor je site dan kan dit op twee manieren. De eerste, en de duurste manier, is om on-line, dus terwijl u contact hebt met geocities een pagina te ontwerpen. De tweede en de, mijn inziens, beste manier is om off-line je pagina's te maken en deze later te uploaden naar je adres bij geocities.

Dit uploaden van je pagina's kan ook weer op twee manieren. Als eerste via de geocities pagina's en ten tweede rechtstreeks naar je harde schijfruimte via het FTP-protocol. Dit is een andere manier van informatie versturen en verloopt gemakkelijker dan via de geocities-pagina's. Hiervoor heb je ook weer je ledenaam en wachtwoord nodig.

Misschien heb je ondertussen al veel termen gelezen die je niets of weinig zeggen. Toch zul je deze terminologie onder de knie moeten hebben, plus een meer dan gemiddelde kennis van het Engels om succesvol een site bij geocities op te kunnen zetten.

Net als gratis harde-schijfruimte voor Web-sites kun je ook aan gratis harde-schijfruimte komen voor e-mailberichten. Hiervan zijn er vaak nog meer als voor gratis web-siteruimte. Hieronder volgt een rijtje:

- <http://www.dolfijn.nl>
- <http://www.copacabana.com>
- <http://www.four11.iname.com>
- <http://www.chez.com>

- <http://www.planetall.com>
- <http://www.netforward.com>
- <http://www.pobox.com>
- <http://www.starmail.com>
- <http://www.beer.com>
- <http://www.wwdg.com>
- <http://www.netaddress.com>
- <http://www.freemail.nl>
- <http://www.rocketmail.com>
- <http://www.hotmail.com>
- <http://www.supernews.com>
- <http://www.mailcity.com>
- <http://www.goplay.com>
- <http://mail.yahoo.com>
- <http://www.geocities.com>

Al deze leveranciers, dus zowel van de gratis website-ruimte als van de gratis e-mailadressen leven van de reclame inkomsten die ze krijgen als u langskomt en een keer op bepaalde plaatjes klikt. Zo'n leverancier krijgt bijvoorbeeld 2 cent per bezoeker/advertentieklik. Dat lijkt niet veel maar als er dan per dag 500 personen langs komen is dat toch een aardig bedrag.

Om nog even terug te komen op die reclame. Zoals vertelt zie je regelmatig zichzelf openende reclamevensters. Ik heb er voor gekozen om deze reclame niet op te nemen in mijn eigen pagina's. Nu kun je naast zo'n venster klikken en wordt het verplaatst naar de achtergrond, maar is in principe nog steeds aanwezig. Omdat het vaak gaat om bewegende beelden, neemt dit op den duur toch rekentijd in beslag die beter benut zou kunnen worden.

Daar komt nog bij dat als je uitgelogd bent, je toch deze vensters zult moeten sluiten. Nu maak ik zelf gebruik van een klein programmaatje dat ervoor zorgt dat als ik bij een bepaalde leverancier ben, bijvoor-

beeld bij geocities, de reclamevensters die geopend worden, automatisch worden gesloten als het plaatje helemaal geladen is. Ik druk dus ook in eerste instantie naast het plaatje zodat het naar de achtergrond verdwijnt. Het programmaatje zorgt er daarna zelf voor dat het venstertje gesloten wordt.

Je kunt het programma vinden op mijn site, in het onderdeel DOWNLOAD. Het heet close pop-up, heel toepasselijk. Het is niet door mezelf geschreven, maar ik kwam het toevallig tegen.

Ik hoop dat dit verhaal sommige mensen heeft aangezet om ook een eigen site te ontwerpen. Mocht je nog vragen hebben, stel die dan bij voorkeur tijdens een workshop of stuur een e-mailtje naar [pjotter@dolfijn.nl](mailto:pjotter@dolfijn.nl).

## DE GEBRUIKER: HTML PAGINA'S

Sinds enige tijd probeer ik mijn collega's op mijn werk voor te bereiden op de onvermijdelijke automatiseringsgolf die er aan komt. Al mijn collega's geven aan graag wat te willen leren over computergebruik, maar ze kunnen er de tijd niet voor vinden of het blijkt te ingewikkeld te zijn om er eens rustig voor te gaan zitten.

Nu werken wij, ik werk in de gezondheidszorg, veel met protocollen en andere gegevens die over verschillende multomappen verspreid zijn. Zo hebben we medicijn-overzichten, protocollen, adressenlijsten van artsen, bewonerslijsten, etc.

Krijgen wij, onze afdeling is in de avonden en weekenden verantwoordelijk voor het medisch gebeuren op de instelling, dus

een telefonische vraag, dan moeten we nogal eens in verschillende mappen duiken voordat we een antwoord klaar hebben.

Om enerzijds dit in mappen duiken zoveel mogelijk te beperken en anderzijds mijn collega's wat voor te bereiden op wat komen gaat, ben ik HTML-pagina's gaan ontwerpen.

*Zover dus het waarom en nu verder met het hoe.*

HTML is de pagina-opmaaktaal die gebruikt wordt om documenten bruikbaar te maken voor het World Wide Web, voortaan aangeduid als WWW. Een HTML-bestand bevat speciale aanduidingen *tags* genoemd die regelen hoe een bepaalde tekst op het scherm moet verschijnen. Deze *tags* zijn zelf niet op het scherm zichtbaar.

Enkele van deze tags zijn:

<B> ... </B>	Vet aan of uit
<I> ... </I>	Schuin aan / uit
<P>	Nieuwe paragraaf

Eén van de belangrijkste tags is echter:

<A> ... </A>

Deze wordt gebruikt om een hyperlink in te voegen, naar een andere HTML-pagina of naar een grafische afbeelding. In een voorbeeld ziet dat er dan als volgt uit.

<A HREF="test.htm">Dit is een test</A>

Op het scherm wordt de tekst "Dit is een test" onderstreept en in een andere kleur afgebeeld. Klikkt men met de muis op de onderstreepte regel dan wordt het bestand "test.htm" geladen.

Staat in het bestand "test.htm" ook een <a> ... </a> aanduiding dan kan ook weer vanuit deze pagina verder worden gesprongen naar een andere.

Zo kun je op zeer eenvoudige wijze meerdere pagina's maken die naar elkaar verwijzen zodat het heen en weer springen tussen deze pagina's vlug verloopt.

Een groot voordeel van HTML-pagina's is dat ze eigenlijk heel klein kunnen worden gehouden. Hiermee bedoel ik dat HTML-pagina's bestaan uit kale ASCII-bestanden. ASCII-bestanden zijn bestanden die direct bruikbaar zijn voor de gebruiker. Je kunt ze volledig op je scherm zichtbaar maken door op de DOS-prompt in te tikken "TYPE naam.htm". Bij bestanden die door andere pakketten worden gemaakt lukt dit meestal niet.

De grafische bestanden die vaak gebruikt worden bij het maken van HTML-pagina's worden los mee gezonden tijdens het internet-verkeer. De grafische bestanden zorgen er vaak voor dat het laden van een HTML-pagina zolang duurt. Door het gebruik van grafische bestanden zoveel mogelijk te beperken gaat het laden van een HTML-pagina over het algemeen heel snel.

Sinds het begin van HTML zijn er vele aanduidingen of tags bijgekomen. Tegenwoordig kun je ook tabellen, radio-buttons, checkboxen en tekstinvoervelden maken.

Veel mensen die weleens iets hebben gezien van het internet, hebben dit vaak gezien in combinatie met een WWW-browser die draaide onder Windows, zoals Netscape of Internet Explorer. Een WWW-browser is een programma die ervoor zorgt

dat de HTML-pagina's netjes op uw scherm verschijnen.

Internet en Windows zijn twee verschillende zaken. Het is helemaal niet nodig dat u Windows moet installeren omdat u het internet op wilt. Er zijn zowel WWW-browsers voor Apple en Unix als voor gebruik onder DOS.

Dit geeft ook meteen aan dat het gebruik van HTML zorgt voor een grote mate van uitwisselbaarheid tussen verschillende platforms.

Zoals eerder aangegeven wordt HTML vooral gebruikt voor het publiceren op het WWW. Maar HTML is ook zeer goed offline te gebruiken. Offline betekent dat u geen verbinding hebt met andere computers.

Ik gebruik op mijn werk nu Internet Explorer 3 voor het laten zien van mijn HTML-pagina's. Met deze browser kun je meteen offline werken. Ik heb ook Netscape geprobeerd, maar die blijft telkens als ik hem opstart aangeven dat er geen verbinding is gemaakt met een andere computer.

Door de vele verschillende browsers komt ook meteen één van de grootste problemen om de hoek kijken. HTML is nog steeds een beetje vogelvrij. Niet iedereen gebruikt de zelfde commando's. Dit kan dus inhouden dat als u iets maakt dat er prima uitziet bij Netscape, dezelfde pagina bij Internet Explorer of Arachne fouten vertoont.

De verschillen komen vaak pas aan de orde bij heel exotische tags. De standaard zoals tekstopmaak, tabelgebruik en plaatjes laten zien verlopen in de regel zonder al teveel problemen.

*Hoe maak ik nu een HTML-bestand?*

Voor het maken van HTML-bestanden zijn er vele mogelijkheden. Zoals eerder gezegd zijn HTML-bestanden gewone ASCII-bestanden. U kunt ze dus met een simpele editor zoals EDIT van DOS of KLADBLOK van Windows maken. Bij het gebruik van bijvoorbeeld Internet Explorer 3 heeft u een optie waarmee u de *source* oftewel het bestand op kunt roepen van de pagina die op dat moment op het scherm staat.

Zou u het moeilijk vinden om zelf al deze aanduidingen te verwerken in uw HTML-bestand dan zijn er nog altijd vele WYSIWYG-programma's. Dit zijn programma's waarbij u meteen kunt zien hoe de pagina eruit komt te zien, terwijl u hem ontwerpt. Bij Windows 98 wordt bijvoorbeeld "gratis" Frontpage Express meegeleverd.

*Waarvoor kun je HTML nog meer offline gebruiken?*

Ik heb HTML gebruikt voor het zichtbaar maken van protocollen. U zou voor andere ideeën kunnen denken aan:

- Een klein adressenbestand met de belangrijkste adressen/telefoonnummers, oproepbaar in je browser
- Een vakantiealbum met foto's en tekst
- Een complete stamboom waar je doorheen kunt wandelen
- Helpbestanden onder Windows 98, je hebt dan wel een compiler nodig, etc.

Probeer de diverse programma's eens uit.

Veel HTML plezier. Peter Mathijssen.



## CPU, PCI, MB, VGA ???

### MOEDERBORDEN

Zoals in de vorige aflevering beloofd gaan we het in deze aflevering verder hebben over moederborden. De vorige keer hebben al gezien dat het moederbord gekozen wordt afhankelijk van de processor. Nu ga ik het hebben over al de functionaliteit die tegenwoordig op het moederbord wordt samengebracht.

Vroeger had je nl. voor veel van de functies die nu standaard op het moederbord zitten aparte insteekkaarten nodig. Vroeger kon het ook niet anders, omdat gewoonweg de fysieke ruimte op het moederbord ontbrak. Daarnaast speelde ook de prijs een belangrijke rol. Met de komst van VLSI (Very Large Scale Integrated circuits) en zelfs ULSI (Ultra Large Scale Integrated circuits) is zowel het ruimte probleem opgelost en is het kosten plaatje een stuk aantrekkelijker geworden.

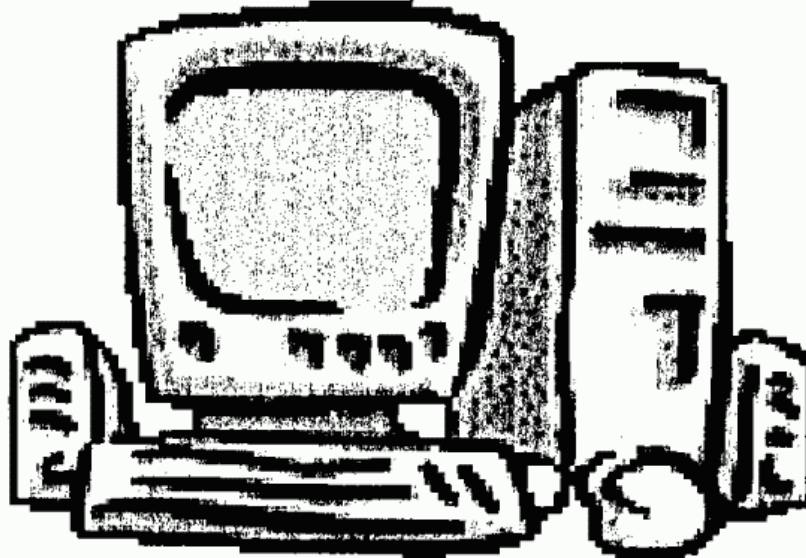
Al weer enkele jaren is het gebruikelijk dat een parallelle poort en een tweetal seriële

poorten op het moederbord te vinden zijn. Later kwam daar de aansluiting voor de floppy drive en die voor de harde schijven en CD-Rom bij (de zogenaamde IDE aansluiting). Op sommige recente modellen zitten ook een geluids- en / of videokaart geïntegreerd. De allerlaatste modellen zijn tevens uitgerust met een zogenaamde USB poort en /of IEEE 1394 (FireWire) connector. Extras kunnen ook zijn een ingebouwde SCSI controller of LAN adapter. Als je echt dure modellen hebt kun je er zelfs twee of nog meer processoren op kwijt!!!!

Maar wat doen al die onderdelen nu en heb je ze nodig? Voor ik daarop inga wil ik nog een ander ding bespreken dat altijd op het moederbord zit.

### BIOS

BIOS staat voor Basic Input / Output System (dit is eigenlijk een stukje software (programma), maar het is nodig om de computer op te starten en daarom zit het op



het moederbord ingebouwd in het zogenaamde ROM (Read Only Memory = Alleen Lezen Geheugen). Het zorgt dat andere programma's met de hardware (de In- en Output poorten dus) van het moederbord kunnen communiceren.

Nu is iedereen wel bekend met het feit dat in software vaak foutjes zitten en dat er (daarom) regelmatig nieuwe versies uitkomen. Dit speelt voor het BIOS ook, daarom zijn de fabrikanten tegenwoordig zo slim om ook dit stukje software op het moederbord wijzigbaar te maken.

Dit zijn de zogenaamde Flash-BIOS'en. Via speciale procedures zijn deze dus te wijzigen en dit is de reden, dat U beter een moederbord van een bekend merk kunt kopen: deze fabrikanten brengen wanneer nodig (en dat is vrij regelmatig) nieuwe versies van hun BIOS uit. Bij merkloze moederborden is hier niet aan te komen en hierdoor zou nieuwe hardware wel eens niet met moederbord kunnen samenwerken of blijft U met een millenium-bug zitten.

## **GEHEUGEN**

Om de computer te laten functioneren is er opslagruimte nodig. Het geheugen, dat de processor direct aanspreekt moet erg snel zijn. Het type geheugen dat hiervoor gebruikt wordt heet RAM (Random Access Memory = Willekeurige Toegang Geheugen).

## **BITS, BYTES, KB, MB & GB**

Net als alle opslagruimtes in de computer wordt het gemeten in Bytes (By Eight = Per Acht). Een Byte bestaat uit acht Bits - vandaar dus de naam. Een Bit is de kleinste eenheid in de computer en kan de waarde 0 of 1, "aan" of 'uit' hebben. In

een Byte kunnen dus de gehele getallen van 0 tot en met 255 worden opgeslagen. Grofweg gezegd komt een Byte overeen met één teken (letter, cijfer, leesteken etc.). Een groep van 1024 Bytes wordt een KiloByte (afgekort KB) genoemd. Het voorvoegsel Kilo staat hier dus voor 1024 i.p.v. 100 zoals gebruikelijk. Dit aangezien 1024 een mooie macht van 2 is ( $2^6$  om precies te zijn). Een groep van 1024 KiloByte een MegaByte (MB), dit zijn dus 1 048 576 bytes. Daarna komt de GigaByte (GB) dit zijn dus 1024 MB, oftewel 1 048 576 KB, oftewel 1 073 741 824 Bytes.

Tegenwoordig worden de meeste computers met 32 of 64MB verkocht. Dit komt ongeveer overeen met voldoende opslagruimte voor 7000 (resp 14000) pagina's aan tekst. De eerste PC's gingen met slechts 256KB over de toonbank en dat was voor die tijd al gigantisch. Bij mij op school (op de universiteit zoals ze me constant inprenten) staat die hoeveelheid geheugen in een wat oudere techniek uitgevoerd (het zogenaamde ringkerngeheugen, maar als U daar meer over wilt weten zult U me op moeten bellen). Dit neemt ca. 1x1x1½ meter in beslag.

## **DIMM / SIMM**

De verpakkingsvorm van het RAM is ook sterk veranderd: zat vroeger alles in losse IC's die op het moederbord waren vastgesoldeerd en was het soms niet mogelijk het uit te breiden; tegenwoordig zit er niets standaard meer op het moederbord en zitten de geheugen IC's per groepje op een klein printplaatje, dat in het moederbord wordt gestoken.

De laatste PC's (met Pentium II procesor en nieuwste modellen met de Pentium) zijn voorzien van de zogenaamde DIMM's

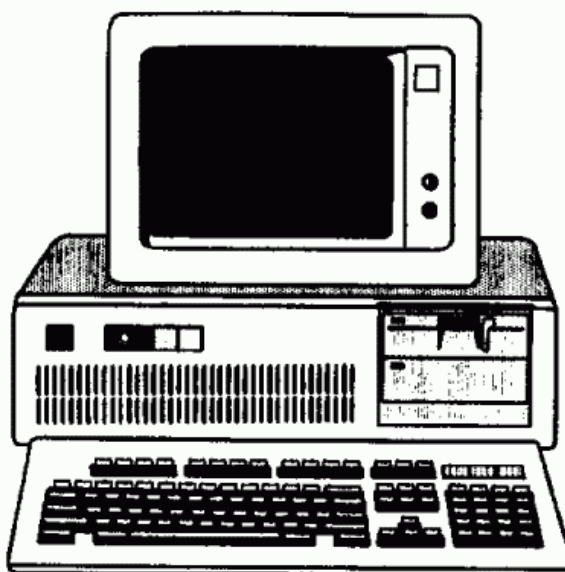
(Dual Inline Memory Module= Tweezijdig Inlijn Geheugen Modules); iets oudere (wat oudere Pentium PC's en de meeste 486 modellen) bevatten 72 pins SIMM's (Single Inline Geheugen Module = Eenzijdig Inlijn Geheugen Module) en de generatie daarvoor (386's) bevatten 36 pins SIMM's.

### **SNELHEID**

Naast de grootte en verpakkingsvorm van geheugen is ook de snelheid van belang. Bij SIMM's ging het daarbij in eerste instantie om zogenaamde 80ns, 70ns, later 60ns en soms zelfs 50ns modellen. Deze getallen geven daarbij de toegangstijd tot het geheugen in nanoseconden (miljardsten van secondes, dus waar hebben we het over) aan. Deze tijd moet passen bij de processor: lager (getal, dus sneller) is altijd goed (maar duur) te hoog werkt niet!

Tegenwoordig zijn er ook allerlei cryptische aanduidingen bij gekomen. Zo is er EDO geheugen (zowel SIMM als DIMM). EDO staat voor Enhanced Data Out (Geavanceerde Data Uitvoer). Dit geheugen heeft eigenlijk dezelfde toegangstijden als het oorspronkelijke geheugen, maar door slimme techniek lijken deze tijden korter te zijn. EDO RAM van 70ns kan zo als 60ns RAM fungeren etc. Uit hetzelfde rijtje komt het Fast Page Modus (Snelle Pagina Mode) geheugen; ook hier gaat het om een technisch foefje, dat foefje schemert in de naam door, maar als ik dat uit zou leggen zou ik erg technisch worden).

Het nieuwste is het zogenaamde SDRAM. Dit staat voor Static Dynamic RAM (Statisch Dynamisch RAM). Het Static Dynamic slaat wederom op de toegepaste techniek. SRAM (Static RAM) was al langer bekend (maar daarover later meer). Dit is



een compleet nieuwe techniek waardoor geheugentoeegangstijden van 12ns en zelfs 10ns mogelijk worden. Een aanzienlijke verbetering dus.

### **CONNECTORS**

Connectors zijn die gaten achter in de computer waarop U alle randapparatuur aansluit. Een aantal van deze aansluitingen gaan rechte reeks naar het moederbord. Achter ieder van deze connectors gaat een specifiek stukje hardware schuil en er kunnen dan ook alleen bepaalde apparaten op worden aangesloten.

### **DE PARALLELE POORT**

Ook wel de printer poort genoemd, naar het randapparaat waar het traditioneel voor bedoeld is. Tegenwoordig worden er echter ook scanners, ZIP-drives en andere apparaten op aangesloten. Nog een andere naam voor deze poort is de Centronics-poort (naar de fabrikant van de oorspronkelijke connectors). Aan de computer zijde is het een platte stekker met 25 pinnetjes en is het een vrouwtje. De zogenaamde DB25F connector.

De naam parallelle poort slaat erop, dat de gegevens parallel (tegelijk) per Byte worden verzonden. Het andere alternatief is de seriële poort waar de volgende paragraaf over gaat.

Termen die nog vallen in samenhang met de parallelle poort zijn SPP, EPP, ECP en IEEE 1284. Al deze termen slaan op bepaalde manieren waarop gegevens niet alleen naar het randapparaat kunnen worden toegezonden, maar ook van het randapparaat naar de computer verzonden kunnen worden. SPP staat voor Standard Parallel Port; EPP voor Enhanced Parallel Port en ECP voor Enhanced Communication Protocol. IEEE 1284 is de standaard waarin het ECP protocol staat beschreven.

### **DE SERIËLE POORT**

Dit is de andere poort die traditioneel standaard op de PC aanwezig is. Hij wordt ook wel communicatie of COM-poort genoemd. Meestal zijn er twee van aanwezig het kunnen zowel grote platte connectors zijn (DB25M, de tegenpool van de printerpoort dus) als kleine (DB9M, 9 pins) zijn.

De term serieel slaat erop dat de Bits één voor één worden verzonden. Dit maakt de seriële poort aanzienlijk trager dan de parallelle, maar hardware kan simpeler en dus goedkoper worden bij gebruik ervan. Het bekendste voorbeeld is de muis, maar een ander apparaat is de modem.

Een belangrijk gegeven bij de seriële poort is de UART (Univarsel Asynchronous Receiver & Transmitter = Universele Asynchrone Ontvanger & Zender). Dit is het stukje hardware achter de connector en deze bepaald de maximale snelheid. Tegevoerdig zit in bijna alle computer een 16550 (of 16550A, 16550AF of zelfs

16552) of equivalent, tot voor kort zat er vaak een 16450 en oorspronkelijk een 8250.

### **TOETSENBORD CONNECTOR**

Deze connector is altijd aanwezig. Tot de meest recente moederborden was dit meestal een DIN-5 (vrouwelijk) connector (misschien kent u hem [haar?] van oudere [Europese / Amerikaanse] audio apparatuur). Op de nieuwste moederborden is het vrijwel altijd een PS/2 connector.

### **PS/2 CONNECTORS**

Op de laatste moederborden zitten zowel voor de muis als voor het toetsenbord PS/2 connectors. Deze zijn aanzienlijk kleiner dan de traditionele DIN-5 connector, ze zijn namelijk uitgevoerd als Mini-Din connectoren. Ze werden oorspronkelijk ingevoerd in de PS/2 (Personel System 2) modellen van IBM en sindsdien werden ze in veel notebooks en merkcomputers al gebruikt, maar nu dus ook in de reguliere PC's.

### **TEN SLOTTE**

Hier wil ik het voor deze keer bij laten. De volgende keer weer een verhaal uit afkortingen land. De PCI, MCA, ISA en EISA bussen gaan om je oren vliegen, net zoals de CGA, MGA, EGA VGA en PCI kaarten, de SCSI, (E)IDE, ATAPI, ATA en USB, IEEE 1394 aansluitingen. Daarnaast worden er gegevens opgeslagen op Harddisk, CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD, Floppy, ZIP, DITTO, JAZ, tape, MO en anderen.

Arjan Mels.

# WINDOWS 95 TIPS

## TIP 102 T/M 129

### **TIP 102: GROEPVENSTER NIEUW GEINSTALLEERD PROGRAMMA**

Als je een programma installeert onder windows 95 wordt over het algemeen een groep-venster aangemaakt in de stijl van Windows 3.xx. In deze groep staan alle bestanden van de applicatie. Wanneer je dit window sluit is het voor altijd verdwenen. Je kan alleen nog via het Start-menu deze gegroepeerde bestanden zien.

Ook als je met de explorer naar de directory van de applicatie gaat, dan zie je daar ALLE bestanden in plaats van alleen die bestanden die in de originele groep zaten. Echter, als je via de explorer naar de Windows STARTMENU PROGRAMS directory gaat, dan kan je door dubbelklikken de originele groepen weer openen.

### **TIP 103: GEREEDSCHAPPEN EN KLEUREN VAN PAINT**

De gereedschappen en kleuren van Paint zijn te verslepen naar elke positie op het scherm. Je kunt ze van de rand af trekken en als zwevend blok op het scherm plaatsen. Klik hiervoor op de rand van de venstertjes en versleep ze. Als je de locatie op het scherm niet geschikt vindt kun je ze, net als de taakbalk, weer aan de rand van het scherm plakken. Het gereedschapsvenster plakt aan de zijkanten van het scherm, en de kleuren onder of boven.

### **TIP 104: ALLE VENSTERS MINIMALISEREN**

Om alle openstaande vensters ineens te minimaliseren, moet je met rechts op de taakbalk (taskbar) onderin het scherm klikken en kiezen voor 'Alle vensters minimaliseren' (Minimize All Windows).

### **TIP 105: START-MENU**

Als je bepaalde functies, zoals het toevoegen van programma's, erg vaak gebruikt en ze snel wilt starten zonder je desktop te vervuilen, kun je ze ook aan het start-menu toevoegen. Je kunt vanuit de explorer (verkenner) of het instellingenscherm gewoon het icoon op de startbutton laten vallen en het programma wordt toegevoegd. Dit kan uiteraard ook met andere programma's.

### **TIP 106: PROGRAMMA'S VERWIJDEREN**

Als je een programma wilt verwijderen en je doet dat vanuit de Verkenner, dan willen er nog wel eens bestanden blijven staan die wel bij dat programma horen. Als je een heel pakket compleet van je systeem wilt verwijderen moet je vanuit het instellingenscherm met toevoegen/verwijderen van programma's dit programma weghalen. Let wel, alleen pakketten die de uninstall-functie van Windows 95 ondersteunen staan in deze lijst.

### **TIP 107: ZOEKEN**

In Windows 95 kan je naar bestanden of folders zoeken. Als je meerdere bestanden

in een keer wilt zoeken, kun je tussen de verschillende bestandsnamen een ; (punt-komma) zetten. De wildcards worden vanzelf ingevuld, tenzij je een complete naam opgeeft.

### **TIP 108: VENSTERS ORDENEN**

Als je meerdere vensters open hebt staan, kun je die ordenen op de desktop. De vensters kunnen worden gerangschikt als waternival, naast elkaar of onder elkaar. Om de vensters te rangschikken druk je op een ongebruikt stukje van de taakbalk en klik je de gewenste optie aan. Als het resultaat je niet bevalt kun je gebruik maken van de ongedaan maken-optie die je in hetzelfde taakbalk-menuutje vindt.

### **TIP 109: SNEL BIJ DE SCHIJVEN**

Dubbel klik op 'Mijn computer' en selecteer, door CTRL vast te houden, alle drives, en sleep ze naar de desktop. Om nu een autorun cd-rom te starten hoef je alleen op het cd-rom icoon te klikken, en als je op je harde schijf wil kijken, hoef je alleen op het harde-schijf icoon te klikken.

### **TIP 110: BITMAP-ICONEN**

Windows kent voor de iconen in Windows 95 een nieuw formaat: de bitmap. Als je een .BMP-bestand de extensie .ICO geeft (dus NIET converteren, alleen hernoemen) ziet Windows het als een icoon-bestand, met alle gevolgen vandien. Je kunt dus je eigen iconen maken met een bitmap-editor, en alle mogelijke plaatjes als icoon gebruiken. Zo kun je bv. als icoon voor een dial-up networking connectie het logo van je provider nemen, of favoriete website-shortcuts voorzien van het logo van de site. Zelfs een foto kan als icoon worden gebruikt.

### **TIP 111: START MENU**

Als je snel en makkelijk het Start menu wil veranderen, klik dan met de rechterknop op Start en kies 'Verkennen'

### **TIP 112: SMARTDRIVE**

Gebruik nooit de oude Smartdrive van WfW3.1x! Het zal je systeem langzamer maken en kostbaar geheugen gebruiken. Windows 95 heeft een ingebouwde disk caching utility, dus externe cache-programma's zijn overbodig.

### **TIP 113: BEVESTIGING VAN PRULLENBAK**

Bij het weggooien van een bestand krijg je standaard de vraag of je zeker weet of dat je dat wilt doen. Om van die melding af te komen klik je met rechts op de prullenbak, kies je voor eigenschappen en zet je de bevestiging bij verwijderen uit.

### **TIP 114: KADERRAND**

De rand van een venster is handig om een venster mee van grootte te veranderen. Als je steeds misgrijpt met de muis kun je die rand dikker maken. Klik met rechts op de desktop en kies Eigenschappen. Onder de tab Vormgeving klik je op een kaderrand en je kunt het Formaat zelf ingeven.

### **TIP 115: ACHTERGROND**

Als je een mooie achtergrond wilt hebben in Windows 95, maar je vindt de meegeleverde afbeelding niet mooi, dan kun je twee dingen doen: of je maakt een eigen afbeelding, of je verandert bijvoorbeeld de kleur van een bestaande afbeelding. Met het programma Paint kun je in de Windows-directory gemakkelijk de afbeelding oproepen die je wilt wijzigen, en vervolgens verander je met Beeld, zoom, de

grootte van de afbeelding zodat je ziet wat je doet. Als je de afbeelding opslaat, eventueel onder een andere naam, kun je die kiezen bij de instellingen voor je desktop.

### **TIP 116: ZOEKFUNCTIE**

Je kunt, als je dat wilt, de zoek-functie bepaalde zoekopdrachten laten onthouden. Dit kan vooral bij veelgebruikte of ingewikkelde zoekacties erg handig zijn. Na een zoektocht kun je in het Bestand-menu kiezen voor Zoekactie Opslaan. Er lijkt niets te gebeuren, maar de zoeker zet een icoon met de zoekcriteria op de desktop. De volgende keer dat je die bestandenlijst wilt terugvinden klik je op het icoon, vervolgens op Nu Zoeken en presto.

### **TIP 117:**

Voor een snel herstel na rampen: voeg een Emergency Recovery disk (of folder) toe aan je Windows 95 overlevingspakket. Hierin zit een complete inventaris van je systeem en configuratiebestanden, samen met de Emergency Recovery Utility. Dit is het programma dat voornoemde bestanden herstelt in je systeem na bijvoorbeeld een crash. Doe je Windows 95 installatie-CD in je CD-ROM-speler, kies Browse (of open de Explorer) en navigeer door de OTHER\MISC\ERU-folder. Dubbelklik op ERU.EXE en volg de aanwijzingen van Windows 95. De herstellingsbestanden zijn te bewaren op een disk of op een drive (zoals een netwerk). Na het kopiëren van deze bestanden krijg je gebruiksinstructies voor het geval een ramp zich voordoet.

### **TIP 118: BRONMETER**

Als je je afvraagt wat het percentage systeembronnen is dat je gebruikt moet je eens de Bronmeter bekijken. Onder de

startknop ga je naar programma's, bureau-accessoires, systeemwerkset en kies je voor de Bronmeter. Als die er niet zit moet je hem even opnieuw installeren. Als je op OK klikt zie je in de taakbalk een gestreept icoontje verschijnen. Klik hierop met de rechter muisknop, kies voor details en voila, Instant informatie over het systeem, de gebruikte bronnen en gebruikersinformatie. Probeer eens wat het effect van de verschillende programma's is op de bronnen.

### **TIP 119: GELUIDSSCHEMA'S**

Windows 95 beschikt over een aantal geluidsschema's die verstopt zitten op de installatieschijven. Als je in het configuratiescherm voor het toevoegen van programma's kiest, scroll dan naar beneden tot je bij multimedia komt. Daar staan alle geluidsinstellingen en voorkeuren. Selecteer een aantal leuke en installeer ze. Om ze te activeren moet je het configuratiescherm openen en op geluiden dubbelklikken. Onder schema's staat de lijst van geluidjes.

### **TIP 120: IRQ'S**

Als u met de rechtermuisknop op 'Deze computer' klikt en vervolgens 'Eigenschappen' kiest, daarna naar 'Apparaatbeheer' gaat, kunt u daar dubbelklikken op 'Computer'. Nu zult u een overzicht zien van de gebruikte IRQ's en welk apparaat de IRQ in gebruik heeft.

### **TIP 121: AUDIO CD'S AFSPLEN**

Wist je dat je met Win 95 audio CD's kunt afspelen? Stop een audio CD in de drive en open Explorer. In het rechter panel zie je TRACK01.CDA tot TRACK??CDA. Dubbelklik rechts en je hoort direct het betreffende liedje. Het is ook mogelijk om

een track te copieren naar je Desktop, of om een shortcut te maken. Daarna kunt je de track eventueel hernoemen, in je Startup plaatsen etc. Uiteraard moet je wel een audioverbinding hebben tussen de CD-ROM drive en de geluidskaart.

### **TIP 122: DOCUMENT VOORKEUREN**

Ooit geprobeerd met de document-voorkeuren uit het startmenu een onlangs geopend document terug te vinden? Het kan gebeuren dat document niet in de lijst staat, maar de lijst met bestanden is niet zo willekeurig als hij lijkt. Wanneer je een bestand of document opent via de desktop of een snelkoppeling, dan wordt dit bestand aan de lijst toegevoegd. Als je met bijvoorbeeld Word een document opent, dan wordt elk bestand dat Word opent ook in die lijst gezet. Maar, en nu komt het, als je een bestand opent met een pakket dat niet specifiek is geschreven voor Windows 95, dan zie je de bestanden niet in de lijst. Dit gebeurt ook bij pakketten die wel voor Windows 95 zijn geschreven, maar niet door Microsoft. In het laatste geval zie je alleen de bestanden die je met de optie Bestand, openen hebt geopend. En dit kan ook mis gaan.

### **TIP 123: ONGEWENSTE PROGRAMMA'S**

Als ongewenste programma's ineens bij de start van Windows 95 de kop op steken kun je die verwijderen door de snelkoppeling uit de opstart-folder te verwijderen. Het komt namelijk regelmatig voor dat een pakket tijdens de installatie het een en ander in die opstart-folder neerzet. Net als bij Windows 3.x is deze directory te openen en te voorzien van eigen programma-snelkoppelingen, maar je kunt natuurlijk

ook andere programma's het opstarten beletten. Om de opstart-folder snel te openen klik je met rechts op de start-knop en kies je voor Open. Klik je een weg door de folders tot je bij de opstart-folder komt.

### **TIP 124: SCREENSAVER MET WACHTWOORD**

Wil je niet dat andere mensen zien wat er op je computer draait als je even weg bent? Hier is een manier om je screensaver te beveiligen met een wachtwoord. Klik met de rechtermuisknop op de desktop en kies Properties (Eigenschappen). Kies nu de Screensaver (Schermbeveiliging) en klik op de Password protected box. Klik dan op Change en voer twee keer hetzelfde wachtwoord in. Klik op OK en ga rustig koffie drinken.

### **TIP 125: \*.TMP**

Als je door diverse directories op je harde schijf bladert kom je wel eens bestanden tegen die er eerder niet waren. De meeste van deze bestanden hebben .TMP als extensie. Dit zijn tijdelijke bestanden (temp files) die Windows 95 aanmaakt om dingen op te slaan tijdens het werken. Open voor een overzicht van alle TMP-bestanden Find Files or Folders, tik \*.TMP in en selecteer de drive die je wilt doorzoeken. Klik Find Now en zie daar: al je tijdelijke bestanden. Normaal gesproken ruimt Windows deze tijdelijke krachten op, vandaar de wachttijd bij het afsluiten van je computer. Als je je computer eens een keer hebt afgesloten door m gewoon uit te zetten blijven al die tijdelijke bestanden staan. Nutteloos en diskruimte verspillend. Wis ze gerust met het aloude Delete. Windows 95 laat je weten als bestanden nog in gebruik zijn; je kunt ze dan niet wissen.



### **TIP 126: TILDE (~)**

Ben je de tilde (~) die Windows 95 gebruikt bij het afkorten van lange bestandsnamen ook zo zat? Zo krijg je 'm weg: Open de registry.

Ga naar HKEY\_LOCAL\_MACHINE, System, CurrentControlSet, en Control.

Selecteer File System.

Klik met de rechtermuisknop in het rechtervenster en kies in het menu New vervolgens Binary Value. Tik in: NameNumericTail, en druk op Enter. Dubbelklik op NameNumericTail en tik in: 0 (nul) als de complete binary value. Klik op OK en herstart Windows.

Je zult zien dat de tildes nu alleen nog maar worden gebruikt om LFN-bestanden van elkaar te onderscheiden waarvan de eerste 8 tekens overeenkomen. Voorbeeld:

LFN: DOS-Naam:

TIPS VOOR WINDOWS.TXT ---->  
TIPSVoor.TXT

TIPS VOOR WINDOWS 2.TXT ---->  
TIPSVO~1.TXT

### **TIP 127: ALT-SPATIEBALK**

Ook zonder muis kun je het nodige met de vensters van Windows doen.

Druk in een actief venster op alt-spatiebalk en kies uit het menu wat je wilt doen. Minimaliseren, de grootte veranderen, verplaatsen, het kan allemaal. Als je na je actie op enter drukt worden de instellingen bewaard en kun je doorgaan met waar je mee bezig was.

### **TIP 128: AUDIO-CD DIE NIET AUTOMATISCH AFSPLELT?**

Ben je ook lid van de Niet-Auto-Play club? Met andere woorden, je stopt een audio-CD in je diskdrive en er gebeurt helemaal niets? Niet getreurd, een simpele instelling zorgt ervoor dat je favoriete artiest gaat spelen zodra je het venster van de CD-ROM-speler opent. Zoek in de Verkenner naar de snelkoppeling waarmee je de CD-player. Start (dus niet het EXE-bestand!). Klik erop met de rechter muisknop en verander in de eigenschappen het DOEL van de snelkoppeling. Voeg aan het einde van de DOEL-regel de switch [/PLAY] toe en... Music Maestro.

### **TIP 129: GEBRUIKERSPROFIELEN**

Als iedereen in huis van dezelfde computer gebruik maakt, maar niet tegen hetzelfde Beavis en Butthead thema aan wil kijken, denk dan eens aan gebruikersprofielen. In het instellingenscherf klik je op de wachtwoord-mogelijkheid en kies je voor gebruikersprofielen. Door hier in te vullen dat elke gebruiker zijn eigen profiel heeft kun je je eigen instellingen bewaren. Windows zal bij het opstarten om een wachtwoord vragen. Alle instellingen die je daarna wijzigt slaan alleen op jouw desktop. Misschien handig om standaard een redelijk neutrale desktop in te stellen, omdat dat de desktop is die je te zien krijgt als je je als nieuwe gebruiker aanmeldt. Als je achter de computer kruipt en iemand was bezig kun je jezelf aanmelden als nieuwe gebruiker, zonder daarvoor Windows af te sluiten. Via het afsluit-menu kies je voor de optie om alle programma's af te sluiten en je aan te melden als nieuwe gebruiker.

# Bob Roos – PRINT REFILL

Van Coothstraat 25  
 5281 CT BOXTEL  
 Tel: 0411-683513 (13.00 – 21.00 uur)  
 Fax: 0411-683513  
 Mobiel: 06-55730444  
 E-mail adres: roosprintrefill@hetnet.nl



\*\*\*\*\*

## GEREVISEERDE CARTRIDGES

Hewlett Packard 51626A	f 35,00	Canon BC-01	f 35,00
Hewlett Packard 51629A	f 40,00	Canon BC-02	f 35,00
Canon BX-2	f 35,00	Canon BX-3	f 45,00

## COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES

Canon BCI-10 zwart 3 st.	f 25,00	Epson SO20025 zwart	f 20,00
Canon BCI-11 zwart 3 st.	f 25,00	Epson SO20034 zwart	f 25,00
Canon BCI-11 kleur 3 stuks	f 35,00	Epson SO20036 kleur	f 40,00
Canon BJI 642 zwart	f 25,00	Epson SO20047 zwart	f 25,00
Canon BJI-201 zwart hc	f 15,00	Epson SO20049 kleur	f 45,00
Canon BJI-201 c/m/y p.kleur	f 15,00	Epson SO20089 kleur	f 45,00
Canon BJI-643 zw/c/m/y p.kl.	f 25,00	Epson SO20093 zwart	f 30,00
Canon BCI-21 zwart	f 15,00	Epson SO20097 kleur	f 50,00
Canon BCI-21 kleur	f 30,00	Epson SO20108 zwart	f 35,00
		Epson SO20110 Photo	f 45,00
		Epson SO20138 zw/kleur	f 35,00

## NAVULSETS

Canon BC-01/02	f 25,00	Canon BJC4000 zwart	f 25,00
Canon BJC600 zwart	f 25,00	Canon BJC4000 kleur	f 45,00
Canon BC-600 kleur	f 45,00	HP51629A zwart	f 25,00
HP516926A zwart	f 25,00	HP51649A kleur	f 45,00
HP51625A kleur	f 45,00		

## FLESSEN INKT

250 ml. zwart HP500 serie	f 45,00	250 ml. zwart Canon BC-01/02	f 45,00
500 ml. zwart HP500 serie	f 75,00	500 ml. zwart Canon BC-01/02	f 75,00
500 ml. zwart HP600 serie	f 75,00	100 ml. zwart Canon4000 serie	f 25,00
1000 ml. zwart HP500 serie	f 135,00		

Lint NMS1421/31,VW0030 f 9,95

Verzendkosten f 10,00 per pakket

P.S. Wij leveren ook Rebuild-tonercartridges.

september 1998

**DRUKWERK**

**PORT BETAALD  
PORT PAYÉ  
TILBURG  
PAYS-BAS**

**INDIEN ONBESTELBAAR RETOUR AFZENDER**

**DRINGEND VERZOEK**

**Wilt U bij onjuiste adressering of verhuizing  
a.u.b. de juiste gegevens zenden naar:**

**CGV  
Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg**