

DITC

Computer Gebruikers Vereniging

DITC

4

Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging
14^e jaargang Nr. 4 2000
Verschijnt 5x per jaar. Losse nummers f 3,75



INHOUD

Algemeen	2
Agenda.....	4
Lidmaatschap	4
Van de Redactie	5
MSX	6
WAT IS ER LEUK AAN EEN MSX?	6
WARES.....	6
PUMPKIN ADVENTURE III.....	7
THE LOST WORLD	9
MEGADEMO IV	9
TECHNOHOEKJE	10
Meeting 2001	13
PC	14
Zoeken op het Net.....	14
ChatterS	21
Ontwikkeling.....	24

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

30 november 2000
&
31 januari 2001

COLOFON

BITS is een onafhankelijk informatieblad van de Computer Gebruikers Vereniging.

REDACTIE

Ad Mutsaers & Frank Pison

VORMGEVING

Ad Mutsaers, Frank Pison, Cokky Pison,

MEDEWERKERS

Ad Mutsaers, Cokky Pison & Frank Pison,
Karel Janssen & Peter Mathijssen

ADRES

(zowel redactie als vereniging)

Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg

Tel: (013) 4560668 / (013) 4681421
Fax: (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@cgv.myweb.nl
WWW: www.cgv.myweb.nl/

REGISTRATIE

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

AGENDA

DATA WORKSHOPS 2000 - 2001

Zondag 29 oktober 13.00h - 17.00h

Donderdag 23 november 19.00h - 23.00h

Donderdag 21 december 19.00h - 23.00h

Zondag 28 januari 13.00h - 17.00h

Donderdag 22 februari 19.00h - 23.00h

Zondag 25 maart 13.00h - 17.00h

Zaterdag 21 april 10.00h - 16.00h
Internationale Computermeeting 2001

De workshops worden gehouden op het volgende adres:

Wijkcentrum de Schans
De Schans 123
Tilburg-Noord

LIDMAATSCHAP

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

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

Een onderwerp in deze BITS moeten jullie missen en wel KOPIJ van COPI. Maar zoals jullie merken schrijft ze deze keer voor de redactie. Eerst even iets over de 12^e computerdag en 2^e MSX marathon, die door MSX Zandvoort werd georganiseerd en in Bussum plaats vond op 16 september. We zijn er geweest, maar moeten tot onze spijt zeggen dat het voor onze vereniging niet voor herhaling vatbaar is. We hebben natuurlijk de vereniging weer eens kunnen promoten, een nieuw lid ingeschreven en de eerste aanmeldingen voor onze beurs in 2001 gekregen. En dat was het dan, misschien zijn we te veel verwend door onze eigen beurs.

Allereerst enkele huishoudelijke mededelingen. De volgende workshop is op zondag 29 oktober van 13.00 tot 17.00 uur. Let er wel op dat de wintertijd in is gegaan en dat je niet te vroeg komt. Wij zijn er echt niet eerder dan om 1 uur. Verder moeten jullie voor reparaties of problemen aan/met de computer je vooraf telefonisch aanmelden bij: Harrie Broers tel.nr. 013-4685692. Wij kunnen er dan voor zorgen dat de personen die je specifieke probleem op moeten lossen aanwezig zijn. De problemen worden zoveel mogelijk in volgorde van aanmelding afgewerkt. In deze BITS en ook in het vervolg zullen de telefoonnummers van alle bestuursleden vermeld worden. Wel het vriendelijke verzoek deze alleen in dringende gevallen te bellen tussen 19.00 en 21.00 uur. Als het kan en de problemen niet te urgent zijn wend je dan tijdens de workshops tot het bestuur dat bijna steeds voltallig aanwezig is. Hiernaast de namen, telefoonnummers en e-mailadressen van het bestuur.

Ad Mutsaers, voorzitter - 013-4681421

ad.mutsaers@home.nl

Frank Pison, secretaris - 013-4560668

frank@pison.myweb.nl

Harrie Broers, penningmeester

013-4685692 harriebroers@hetnet.nl

Bestuursleden:

Ad van den Dries - 0416-363353

wombat4all@go.to

Karel Janssen - 0032-1441993

karel.mustang@pi.be

Peter Mathijssen - 013-5714189

p.mathijssen@hccnet.nl

Let er ook op dat de CGV *geen* gebruik meer maakt van xs4all maar dat het e-mail adres is: cgv@cgv.myweb.nl

Dit staat samen met de home-page in de colofon op bladzijde 3.

BEURSDATA:

HCC dagen 24/25/26 november in de Jaarbeurs Utrecht hal 7 t/m 12.

Standhouders zijn o.a. Microsoft, Davilex, Philips, World Online en KPN. In het marktgedeelte worden in ruim 600 kramen en stands tegen speciale beursprijzen hardware, software, supplies, boeken en nog veel meer verkocht. Een bezoek is zeker aan te raden.

MSX NBNO: Op 20 januari 2001 organiseert MSX-vereniging Noord-Brabant Noord-Oost de MSX 2001 Beurs. De beurs wordt gehouden in 't Oude Theater aan de Bram van den Berghstraat te Oss van 10.00 tot 17.00 uur. Ook wij zullen op deze beurs aanwezig zijn.

CGV: Zaterdag 21 april 2001 Internationale Computervergadering 2001 van 10.00 tot 16.00 uur in Wijkgebouw De Schans.

De redactie.

WAT IS ER LEUK AAN EEN MSX?

Nou, dat is niet echt makkelijk uit te leggen. De mate van lol die ik tijdens een "computersessie" heb, is van meerdere factoren afhankelijk. Als ik na weken zwoegen op een bepaald Japanstalig spel de bedoeling van dit spel nog steeds niet weet. En de kans is klein dat ik het ga snappen, dan ben ik blij dat ik op mijn PC een Engelstalig spel kan doen. Maar met spellen als Pumpkin Adventure 3 ben ik weer in mijn sas. De MSX stond na het kopen van dit spel een aantal weken weer vaker aan dan de PC (mijn PC is nu weer wat populairder dan de MSX, omdat ik een paar MSX-emulatoren geïnstalleerd heb).

Ook spellen als Duke Nukem 3D zijn heerlijk om te spelen. Dit speltype kom je op MSX niet tegen, omdat het creëren van een 3D-omgeving nogal wat snelheid en rekenkracht van een processor eist. Aan de andere kant: spellen als Pumpkin Adventure 3 en Metal Gear heb ik nog niet gezien op de PC.

Waarschijnlijk worden dit soort spellen als te simpel gezien. Het lijkt wel of spellen welke niet in 3D zijn. Niet meer serieus genomen worden, want er valt best wat te maken van een PC-versie van SD-Snatcher.

Mijn lievelingsspelletten op MSX zijn toch dit soort Role-Playing-Games. Je bent tijdens het spelen van zo'n spel bezig de vaardigheden van het karakter waarmee je speelt te verbeteren.

Hoe meer vijanden je verslaat, hoe sterker je wordt. Er zijn eind jaren '80 en begin jaren '90 heel wat spellen volgens dit principe op de MSX-markt gekomen. Micro Cabin bracht de XAK-serie, terwijl Kona-

mi volgens velen het beste RPG op de markt bracht: SD-Snatcher.

Pumpkin Adventure 3 was het beste Nederlandse antwoord op de Japanse RPG's. De Japanners zijn grafisch erg sterk, maar de teksten zijn voor mij onbegrijpelijk. PA3 is grafisch wat minder, vooral in demo's is dit te merken.

Het verhaal is echter uitermate grappig en boeiend. De muziek is dankzij nieuwe (du-re) technologie fantastisch.

Ik hoop dat na het uitsterven van MSX de RPG's blijven bestaan. Het wachten is op een PC-versie van de diverse MSX-hits.

Roald Sas

WARES

Zoals waarschijnlijk wel bekend zijn er veel verschillende publicatievormen van software. Hier volgt een opsomming van de meest gangbare soorten '-wares':

SHAREWARE

Software welke gratis voor een tijdje gebruikt mag worden. Maar bevat de software dan is het gebruikelijk dat de gebruiker een kleine donatie aan de makers doet.

FREWARE

Software welke absoluut gratis is en waarbij de gebruiker tot niets verplicht is.

POSTWARE

Shareware met de volgende wijziging; bevat de software, dan wordt de gebruiker gevraagd om even een ansichtkaartje naar de makers te sturen, in plaats van geld. Ook wel Cardware genoemd.

PUBLIC DOMAIN

Een vorm welke veel bij MSX en Amiga voorkomt, in tegenstelling tot bovengenoemden. Het is eigenlijk hetzelfde als shareware.

BUGWARE

Software waar (nog) veel fouten inzitten, voornamelijk preversies van grote softwarepakketten.

SHIT-/FLUTWARE

Absoluut slechte en ongebruiksvriendelijke software.

FUNWARE

Software welke als grapje bedoeld is, zoals sommige moderne screensavers.

CRACKWARE

Software waarmee andere software gekraakt kan worden (bijvoorbeeld programma's welke kopiërbeveiligingen verwijderen)

HACKWARE

Software waarmee bij andere computernetwerken kan worden ingebroken.

PIRATEWARE

Illegale versies van software, kopieën welke als origineel verkocht worden.

* deze software mag NIET met winstbejag verkocht worden, alleen produktiekosten mogen worden doorberekend. Verder geldt dat de software NIET zonder toestemming van de makers gewijzigd mag worden, tenzij anders vermeld. Hier valt Public Domain ook onder. ** een verzamelnaam voor deze soorten is 'WareZ'.

Verder zijn er nog tal van andere soorten software, maar dit zijn eigenlijk wel de meest voorkomende. Software die gewoon verkocht wordt, heeft niet echt een speciale naam, maar wordt gewoon 'Commerciële Software' (NvdR: Pay-ware misschien?) genoemd.

Jaap Mark

PUMPKIN ADVENTURE III

Pumpkin Adventure 3 bevat veel verborgen schermen. Deze verbergen een cheat welke als volgt gecodeerd is:

De letters van de teksten zijn opgebouwd uit een pattern. Op de muur in het verborgen gebied van de Temple Cellar vind je dit pattern gevolgd door een getal. Dit getal correspondeert met de positie van de letter in de tekst.

Door die letter op de plaats van het pattern te zetten, zal het codewoord langzaam gevormd worden.

Hieronder volgt een lijst met de locaties van deze schermen, maar de teksten (en de te gebruiken letter) moet je wel zelf opschrijven, want om de pret niet te bederven zijn deze niet opgeschreven:

Gallery in Downtown: rechtermuur bij de linker roltrappen.

Weaponshop Downtown: rechtermuur veld van binnenkomst.

Hollywood North: onder de luifel links van de trap naar het dak van de Philips-fabriek..

Filips Factory: bij de lift welke naar het dak gaat in de rechtermuur.

Centipede Galleries: in het veld waar je met de lorrie uitkomt bijna bovenin in de rechtermuur.

Hollywood South: in het appartementen complex met de lift bij binnenkomst 2 velden naar links in de onderste muur.

Griffith Park: links van het huis van de houthakker.

Dark Tower: vanaf de start ga je naar rechts, naar boven, naar boven, het trapje op, naar beneden, het linkertrapje op, dan naar links, trap op, naar links, het trapje op, naar boven en in de linkermuur.

Cavern: Vanuit de temple ga je naar beneden de cavern in. Loop via de grote ruimte de rest van het gangenstelsel in. En vanaf hier vier velden naar rechts alwaar je vanaf de linkerkant door het water omhoog lopen.

Temple Cellar: helemaal bovenin zijn twee hoofden aan de muur te zien, waarvan de linker via een inham. Achter dit hoofd is een gebiedje met de code.

Sodom Basement: ga vanaf het veld naar de Channels een veld naar rechts en twee velden omhoog in de linkermuur.

Island Esirnis: neem de meest linkse trap de rotsen in twee velden omhoog (veld met 2 trappen en een klein plateau) boven in links de rotswand in.

Wind Shrine: vanaf de ingang ga je door de spiegel, omhoog, naar rechts, omhoog, doorlopen naar boven, deur door, naar links door de spiegel, naar rechts en in de rechtermuur.

Water Shrine: twee velden rechts van het startveld.

Earth Shrine: ga hier de shrine in en zodra mogelijk blijf je rechts doorlopen, dan de eerste mogelijke naar beneden en dan moet je ergens naar links.

Dragon Mansion: op de eerste verdieping zit in de gang een paneel met links-boven een scherm.

Black Cave: uit de lift naar links, links-boven in de linkermuur.

Magma Area: meest links in veld voor de kamer waar de Black Hammerheads bijeen kwamen.

Albatros Prison: op de eerste verdieping links- onder in de linkermuur.

Ancient Drain: uiterst links in de afvoer (de snelste weg is altijd kleine beetjes omhoog en omlaag).

Lunar Maze: vanaf het eerste veld met mutants naar boven, naar boven en naar links, in de linkermuur (als het goed is, kun je in dit veld een kistje vinden).

Volgens mij zou er in het spel ook ergens iets te vinden moeten zijn dat aangeeft WAAR deze code precies ingevoerd moet worden. De code moet je invoeren bij het volledige titelbeeld, dus het blauwe introplaatje met de rode naam.

Met dank aan Rob Hiep.

THE LOST WORLD

Na het fantastische Pumpkin Adventure 3 waren mijn verwachtingen hoog gespannen. Vlak nadat ik het hele pakket (4 diskettes en een handleiding) had gekregen. Werd de eerste fout al ontdekt, de eerste van velen, zo bleek enkele weken later. De fout kon ter plekke hersteld worden.

Thuisgekomen heb ik meteen het spel gestart. De demo viel weer tegen (daar mogen ze wel wat meer aandacht aan besteden), het bleef bij een plaatje en een hoop tekst.

Het spel zelf begint in een gevangenis. De hoofdrolspeler, Joshua, is opgepakt en in de nor gegooid. Gelukkig wordt hij na enige tijd gered door een vriendin. Hierna begint het spel pas echt. De wereld waarin je je bevindt bestaat uit eilanden. Op elk eiland zijn dorpjes en dergelijke aanwezig, waar je weer op krachten kan komen en wapens kan kopen. Het eerste eiland had ik binnen een paar dagen "uitgespeeld", dus ik nam de boot naar het volgende eiland. Dit ging echter niet door, want de computer liep vast. Ik heb de fout uitgelegd en de diskette opgestuurd. De fouten (de Map-functie werkte ook niet) waren verholpen en ik kon weer verder.

Ik was inmiddels al weer redelijk verslaafd. Het spel is erg boeiend, maar het verhaal is wel erg standaard. De gelijkenis met Dragon Slayer 6 is treffend. Veel monsters komen regelrecht uit PA3, maar ach, ze moeten toch verslagen worden.

De handleiding is erg mooi. Het is een boekwerk waarin alle eilanden staan en uitleg over de aanwezige dorpjes. Ook de

Scrolls die zich in het spel bevinden worden uitgelegd.

Ondanks de fouten ben ik erg tevreden met The Lost World. Het is heerlijk om je "Level" op te bouwen en goede wapens te bemachtigen.

Roald Sas

MEGADEMO IV

IV bestaat uit 3 diskettes en is twee-talig, Engels en Nederlands.

Zoals de eerdere Megademo's van Del-tasoft, wordt het geluid via samples op de muziekmodule gedaan. Waar ze de samples vandaan halen (of hun eigen creativiteit erop los laten) weet ik niet. Maar in veel (zo niet alle) gevallen past het prima bij wat er op het scherm komt.

Megademo IV is helemaal in Basic geschreven en de animaties blijven toch vloeiend en verrassend. Het idee om een trommelaartje afwisselend voor en achter de letters van Megademo IV te laten lopen is gewoon leuk om te zien.

De makers (Rambi, Runner en The Kid) hebben in de gehele demo hun eigen kleur om in te schrijven. Waaruit leuke (of lolli-ge) conversaties kunnen voortkomen.

Megademo bevat naast diverse demo's twee spellen waaronder een Lucky Luke Spel. Megademo is gewoon leuk, bevat leuke animaties met bijpassende muziek-module samples. Het is verbazend wat ze in 32 kB RAM kunnen krijgen.

Meer informatie kan worden verkregen bij Re-my (0495-534870) Albert Beevendorp

TECHNOHOEKJE

VOEDING NMS 8250/55/80

De voeding van de Philips NMS 8250/55/80 levert 3 verschillende gelijkspanningen. Deze kunnen vrij eenvoudig worden gemeten.

Vanaf connector PC wordt de computer gevoed. De volgende spanningen moeten aanwezig zijn mits de zekeringen en diodes niet defect zijn:

- pen 1: + 12 V
- pen 2: + 5 V
- pen 3: 0 V
- pen 4: - 12 V

Een kleine afwijking kan geen probleem geven. Is deze afwijking te groot of wordt er op pen 1, 2 of 4 een spanning gemeten welke sterk afwijkt, dan is er een defect in het bijbehorende circuit.

Voorbeeld: Een muziekmodule geeft geen geluid meer of een RS-232 interface werkt niet meer, dan is de kans zeer groot dat het - 12 V circuit defect is. In veel gevallen is het spannings-IC (IC 1052), een 7912 defect.

Natuurlijk kunt u met deze en vele andere problemen bij de club terecht.

TOSHIBA Music MODULE

Uitbreiden Toshiba Music Module met 32 kB sample-RAM.

De Toshiba Music Module is een kale uitvoering van de Philips Music Module. Het voordeel van de Toshiba is dat deze standaard wordt geleverd met keyboard. Het is niet mogelijk om MIDI-apparatuur aan te

sluiten en tevens is er geen mogelijkheid om samples op te nemen en af te spelen.

Natuurlijk is het mogelijk om al deze extra's in te bouwen in de Toshiba module, maar dit is financieel niet interessant meer.

De meeste programma's, welke gebruik maken van de Music Module, gebruiken ook samples.

Het afspelen van samples bij muziek en spelletjes maakt het geluid compleet.

Er is slechts één IC nodig, de 21256. Dit is een DRAM-IC welke in de lijst met RAM is aangegeven.

Alle pinnen van 21256 moeten afgeknipt worden en vervolgens kan dit IC aan de onderzijde van de print (onder IC1) met een stukje dubbelzijdig plakband vastgeplakt worden.

De verbindingen dienen als volgt gemaakt te worden:

- RAM p.1 -> IC1 p.32
- RAM p.2 -> IC1 p.39
- RAM p.3 -> IC1 p.29
- RAM p.4 -> IC1 p.38
- RAM p.5 -> IC1 p.39
- RAM p.6 -> IC1 p.47
- RAM p.7 -> IC1 p.46
- RAM p.8 -> IC8 p. 7
- RAM p.9 -> IC1 p.45
- RAM p.10 -> IC1 p.44
- RAM p.11 -> IC1 p.43
- RAM p.12 -> IC1 p.42
- RAM p.13 -> IC1 p.41
- RAM p.14 -> IC1 p.30
- RAM p.15 -> IC1 p.37
- RAM p.16 -> IC8 p.14

De programma-ROM van Toshiba is te omzeilen met de ESC-toets, waarna de computer in BASIC-mode opstart. Alle Basic CALL-commando's werken dan echter niet meer, bijv.

CALL SYSTEM, CALL FORMAT, CALL MUSIC, enz.

De eenvoudigste oplossing hiervoor is de EPROM (IC2) te verwijderen. U bent dan het ingebouwde muziek-programma kwijt.

Een andere oplossing hiervoor is de EPROM schakelbaar maken. Neem IC2 uit de voet en buig pin 20 naar buiten toe. Plaats vervolgens IC2 terug in de voet met pin 20 buiten de voet.

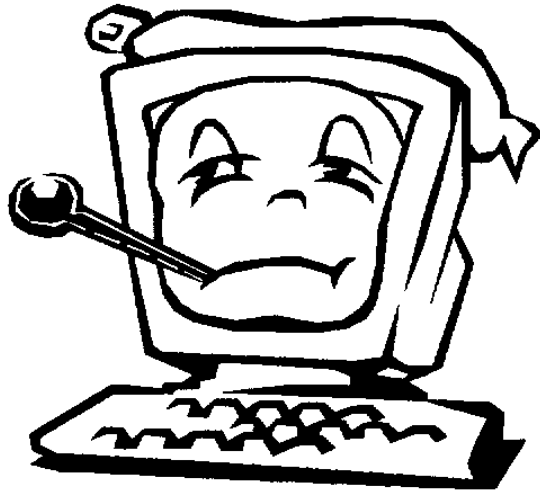
Monteer een schakelaar tussen pin 20 van de EPROM en pin 20 van de IC-voet. Plaats ook een weerstand van 10 Ohm tussen pin 20 en pin 28 van de EPROM.

Het schakelen van de EPROM dient te gebeuren wanneer de computer uitgeschakeld is.

GEHEUGEN IN 8235

Probleem: De Philips VG-8235/00 heeft 128 kB Memory-Mapper RAM aan boord. Echter door een ontwerpfout werkt maar 64 kB. Programma's welke het totale geheugen nodig hebben worden hierdoor niet opgestart.

Oplossing: Door tussen pin 7 en pin 8 van U23 (74LS670) een condensator van 470 pF te monteren wordt ook de tweede 64 kB toegankelijk.



GELUID OP DE NMS-8250/55

Probleem: De Philips NMS-8250 en NMS-8255 komt het geluid van de Panasonic FM-PAC slecht door en de SCC klinkt harder dan de PSG waardoor de drums niet duidelijk genoeg doorkomen.

Oplossing: Op de videoprint (de bovenste printplaat) R428 en R429 beide vervangen door elk een condensator van 100 µF/16V. De min van beide condensatoren richting TV-modulator.

UITBREIDEN EXTERNE MAPPER

Dit artikel legt uit wat er nodig is om externe geheugen-uitbreidigen (Memory Mapped) uit te breiden naar 1024 kB. Dit kan met bijvoorbeeld Sony HBM-512, Checkmark 256 kB / 512 kB, Green / Sparrowsoft 512

De meeste externe memory-mappers lijken qua opbouw en ontwerp veel op elkaar. Deze zijn vrijwel allemaal afgeleid van de Sony HBM-512.

De printbanen kunnen iets anders lopen en IC-nummers kunnen afwijken. Met enig geduld en uitproberen kan er achter gekomen worden wat de verschillen zijn en kan hiermee rekening gehouden worden.

OMBOUW CHECKMARK MEMORY MAPPER

1. Maak eerst de volgende doorverbindingen:

74LS645 pin 13 --> 74LS267 pin 7
74LS645 pin 7 > middelste 74LS670 pin 1
74LS367 pin 6 > middelste 74LS670 pin 9

Test nu of de memory mapper werkt alvorens verder te gaan

2. Verbreek van de 74LS02, welke zich bovenaan de print bevindt, pin 5 en pin 8. Plaats op dit IC nog een 74LS02, waarvan de volgende pennen zijn ingekort: pin 1, 2, 4, 5, 8, 10, 11 en 13.

Van dit bijgeplaatste IC de volgende pinnen doorverbinden: pin 4, 10 en 11.

3. Plaats een 74LS139 in de buurt van de 74LS02 met pin 8 en 16 als bevestiging. De overige pinnen dienen ingekort te worden.

De 74LS139 dient als volgt aangesloten te worden:

pin 1 --> 74LS139 pin 8 (van ditzelfde IC)
pin 2 --> middelste 74LS670 pin 10
pin 3 --> middelste 74LS670 pin 9
pin 4 --> 74LS02 pin 5 (niet de printspot)
pin 5 --> 74LS02 pin 8 (niet de printspot)
pin 6 --> bijgeplaatste 74LS02 pin 5
pin 7 --> bijgeplaatste 74LS02 pin 8
pin 15 --> 74LS139 pin 16 (ditzelfde IC)

Test nu de memory mapper of het standaard aanwezige geheugen nog steeds werkt.

4. Plaats nu de extra geheugenchips. (44C256 of een equivalent). Afhankelijk van de cartridge-behuizing komen deze aan de onder- of bovenzijde. Van de geheugenchips dient pin 4 ingekort te worden.

5. Verbind pin 4 van de beide middelste bijgeplaatste geheugenchips met pin 1 van de bijgeplaatste 74LS02. Verbind pin 4 van de beide buitenste bijgeplaatste geheugenchips met pin 13 van de bijgeplaatste 74LS02.

Test nu de memory-mapper of er nu 1024 kB aanwezig is.

OMBOUW SONY HBM-512

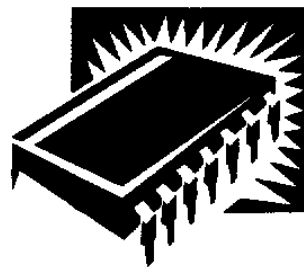
1. Maak eerst de volgende doorverbindingen

74LS645 pin 13 --> 74LS267 pin 7
74LS645 pin 7 > middelste 74LS670 pin 1
74LS367 pin 14 > middelste 74LS670 pin 9

Test de memory-mapper alvorens verder te gaan.

Ga verder bij punt 2.

Bas Kornalijslijper



Computer Gebruikers Vereniging



Grote Computer Meeting

Zaterdag 21 April 2001

Wijkcentrum De Schans

De Schans 123

Tilburg (noord)

10.00 tot 16.00 uur

Toegang 2,50 p.p.

**Neem voor meer info of een lidmaatschap (slechts f30,- p.j.)
contact met ons op.**

Bartokstraat 196 Tel: (013)4560668

5011 JD Tilburg E-Mail: cgv@cgv.myweb.nl

onze web-site: www.cgv.myweb.nl/

ZOEKEN OP HET NET

Het Internet heeft momenteel een 10 miljoen sites ter beschikking. De groei is exponentieel en het merendeel van deze informatie is toegankelijk voor de grote massa. Het enige dat jij nog moet doen is die éne terugvinden in deze immense hooiberg.



**MET EEN VERGROOTGLAS
HET NET OP.**

Of je nu een fervent PC-fanaat bent, of je komt net thuis met die gloednieuwe computer, je kunt er niet meer onderuit. Vroeg of laat ga je het net op, zeker weten. En wat doe je dan? Je bent op zoek naar iets maar hoe begin je er aan? We trachten je met dit dossier op de goede weg te zetten.

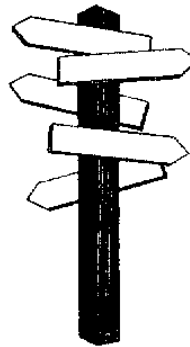
HET WORLD WIDE WEB.

Die naam is zeker en vast een schot in de roos. Een web. Inderdaad, een wirwar van elektronische informatie onderling verbonden door miljarden links. Complete chaos dus en het is zeker niet makkelijk om zonder hulpmiddeltjes de juiste ingang te vinden. Gelukkig biedt het net je hiervoor een oplossing aan in de vorm van verschillende zoekmogelijkheden. Algemeen stellen we vast dat er geen exacte of foutieve zoekmethode is. Je vindt altijd wel iets maar of het nu juist datgene is waar je naar zoekt? Het hangt van verschillende factoren af, de gebruikte zoekmethode, de bezochte searchers, de ingestelde zoekopties, de

beschikbaarheid van informatie. Er moet met veel variabelen rekening gehouden worden. Maar laat ons wel duidelijk wезen; er is geen enkel adres te vinden dat je toegang geeft tot alle beschikbare informatie op het net. Dus, combineren is een must!

Een keuze maken: webgids, webrobot of metasearchsysteem?

Voor je begint in te bellen op je server is het best om eerst even na te denken over hoe je te werk zal gaan. Je kunt immers diverse kanten uit. Op welke manier kom je het snelst bij zo efficiënt mogelijke informatie? Raadpleeg je een algemene webgids, een zoekmotor of een metasearchengine? Het hangt natuurlijk af van wat je zoekt, maar we gaan er in dit stukje van uit dat je zoektocht een aanzet is tot...



DE WEBGIDSEN.

Andere voorkomende benamingen voor een webgids zijn webdirectory of webindex. Een webgids maakt gebruik van een onderverdeling in algemene categorieën. Het gaat hier over overkoepelende onderwerpen zoals kunst, internet, gezondheid, enzovoort. De makers van een webgids stellen een soort boomstructuur op waaronder verschillende sites in vakjes per onderwerp verdeeld worden. De sites moeten wel door de makers ervan geregistreerd worden bij de opsteller van deze gids, die ook wel de webmaster genoemd wordt. Ben je bijvoorbeeld op zoek naar info omtrent luierslag dan zul je bij gezondheid starten en zo verder via kinderen naar baby en luiers moeten gaan. Het principe is gewoon dat je

via algemene categorieën steeds opnieuw een aantal zaken kan uitsluiten om zo naar een deelaspect te kunnen overgaan. In de praktijk merken we echter dat deze gidsen ook uitgerust zijn met een zoekstelsel. Zo kun je aan de hand van trefwoorden sneller op de gewenste bestemming geraken. Voorbeelden van dergelijke gidsen zijn het internationale Yahoo en het Belgische AdValvas. Zeer bruikbaar als je verschillende dingen zoekt over zaken die momenteel in de kijker staan of populair blijven.

ZOEKMOTOREN.

Iedereen zal er wel al van gehoord hebben: searchengines/ searchers of zoekroboten/ zoekmotoren zoals Altavista, Lycos,... Dit zijn eigenlijk computers (of spiders) met geraffineerde softwareprogramma's die constant en geheel zelfstandig het net afstruinen naar informatie op websites, deze indexeren en updaten. Zo bouwt de searcher aan de hand van verschillende trefwoorden een zo compleet mogelijke database op die door ons kan geraadpleegd worden. Wel moeten we in ons achterhoofd houden dat geen enkele zoekmotor het gehele net kan indexeren. Daarom bestaan er ook zo veel, elk met hun positieve en negatieve kanten. Voor het verkrijgen van zo volledige mogelijke informatie over een bepaald onderwerp zul je dus best op verschillende diensten beroep doen. Je typt een trefwoord in op de daartoe voorziene plaats in het zoekvenstertje en je drukt vervolgens op 'search', 'zoek', 'go', of 'voila'. Wat je intypt, kan van alles zijn: een begrip of trefwoord, een naam, een woord, een titel, een hele zin. Na de klik gaat de webrobot aan het werk. Hij stuurt die info door naar de sites die bij hem geïndexeerd zijn, filtert ze en stuurt ze door naar jouw computer. Dit in een mum van

tijd, enkele seconden dus. Die sites zouden vervolgens moeten voldoen aan de door jou ingegeven criteria. Je krijgt meestal een lijst te zien met titels. Korte beschrijvingen van de sites, een URL, een datum, de grootte van het bestand en het surfen kan beginnen. Niet steeds handig als je duizenden adressen vindt, waarvan 90 procent bestempeld wordt als niet bruikbaar. Hoe je gemakkelijker kan schiften in dit verwarrend en overvol netwerk, hangt van de bezochte zoekmotor af. Elk heeft zijn eigen systeem om het te verfijnen en de zoektocht minder tijdrovend te maken. Alvast één tip. Zoek je recente informatie? Kijk dan wanneer de site het laatst werd aangepast.

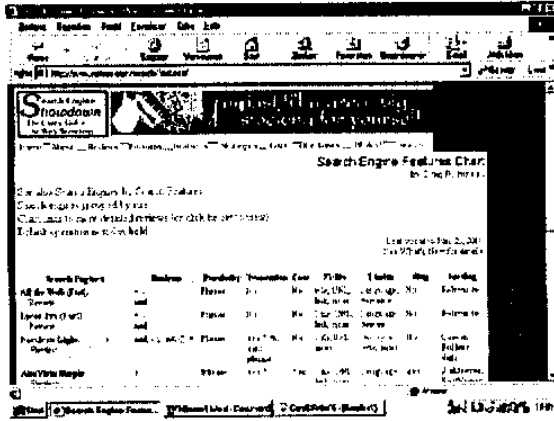
METASEARCHENGINES.

Dit zijn uitgebreide zoekmotoren. Het verschil ligt hem in het feit dat een meta-searcher onderzoek pleegt naar info in verschillende searchers tegelijkertijd. Jouw zoekopdracht wordt gewoon doorgegeven en de resultaten komen gebundeld op jouw computer terecht. Op die manier kun je sneller een groter gebied op het internet uitkammen. Belangrijke internationale voorbeelden hiervan zijn: metacrawler en askjeeves. Het leuke is ook dat men meestal vermeldt op welke bezochte zoekmotor de info gevonden werd. Bij www.be.uu.net heb je rechtstreeks toegang tot verschillende zoeksystemen waaronder altavista, lycos, yahoo en metacrawler.

ALGEMENE ZOEKTIPS.

Elke zoekmotor of searcher op het internet heeft zo zijn eigen systeem. Op de site wordt meestal uitgelegd hoe het moet. Je vindt die info onder 'help', 'FAQ' (frequently asked questions), 'opties', 'advanced search', soms duidelijk vermeld, soms

onderaan de webpagina. Om jullie wat tijd en zoekwerk te besparen geven we alvast een aantal veel voorkomende hulpmiddelen om je zoektocht te verfijnen.



De aanhalingstekens: typ je een aantal woorden in en zet je die tussen aanhalingstekens dan weet de computer dat je precies die woorden in die door jou bepaalde volgorde wilt terugvinden. Je wordt dan verbonden met sites waar de sleutelwoorden samen voorkomen. Dit is ook de beste manier om namen in te geven, bijvoorbeeld "computer idee". Zo is het ook mogelijk om aan de hand van een hele zin te zoeken.

Het plusteken: zet je dit tekenje voor het sleutelwoord dan duid je aan dat het ingetypte woord of groepwoord in de resultaten moet voorkomen. Neem bijvoorbeeld +computer+idee.

Het minteken: geheel analoog geef je hiermee aan welk woord niet mag voorkomen, bijvoorbeeld +computer+idee-frankrijk.

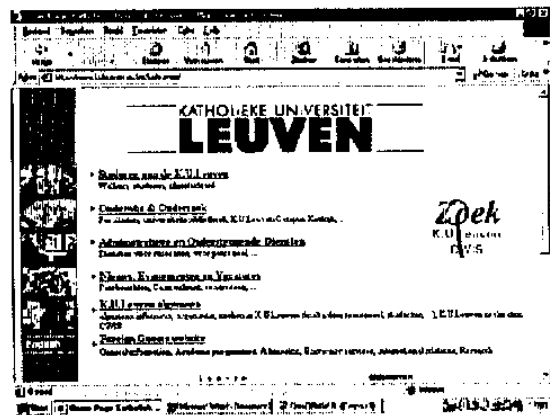
Booleaanse operatoren: dit zijn operatoren zoals AND? OR AND NOT, en haakjes. Ze werken alleen als ze in hoofdletters getypt worden en als er aan beide zijden

van het woord een spatie getypt wordt. Deze geven meer kracht aan je zoekopdracht.

Het woord 'Boolean' verwijst naar George Boole, een Brits wiskundige uit de 19de eeuw. Deze operatoren moeten in het Engels getypt worden omdat de meeste searchers Engelstalige software gebruiken, en een andere taal dus niet zouden herkennen.

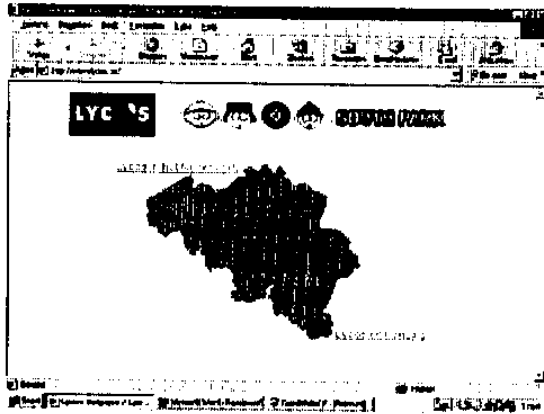
AND: te vergelijken met het plusteken, het geeft aan dat je die info wilt vinden die door AND aan elkaar gekoppeld is. Het document moet dus die woorden bevatten. Voorbeeld: hond AND labrador.

OR: de documenten die je wil vinden, moeten tenminste één van de ingegeven woorden bevatten die door OR aan elkaar gekoppeld worden. Voorbeeld: labrador OR setter.



AND NOT: te vergelijken met het minteken, de documenten die je wil vinden, mogen het woord niet bevatten dat volgt op de operator AND NOT. Dit is goed te gebruiken als er veel associaties zijn met het onderwerp dat je zoekt. Voorbeeld: labrador AND NOT setter.

() : haakjes worden gebruikt om delen van de Booleaanse zoekopdrachten te groeperen tot meer ingewikkelde opdrachten. Voorbeelden : hond AND labrador (AND NOT setter).



Wild Cards : een * na ingetypte letters geeft aan dat er een aantal willekeurige karakters mogen volgen. Handig als je de juiste spelling niet kent of als je alle mogelijke verbuigingen van dat woord in acht wil nemen.

WWW.LYCOS.NL

Lycos bestaat niet alleen in Nederland maar is ook in verschillende landen nationaal werkzaam. Kijk maar eens onder aan de homepagina. Je vindt er links naar onder andere Denemarken, Noorwegen, Brazilië, Peru, Korea en Singapore om er maar enkele te noemen. Het zoeken gebeurt ook hier aan de hand van de twee voor ons reeds vertrouwde zoekvormen. Via de searcher zelf en via de webgids die ons eerder beperkt lijkt (maar ja, wie weet hoeveel info daarachter verstopt zit). Onder de 'Help' file vind je ook hier zeer nuttige informatie. Je typt het woord van je keuze in en klikt aan waar Lycos haar werk moet doen: enkel in de Benelux of op het web. Druk op ' go get it' en het startsein is

gegeven. Tot zover het algemene deel. Bij de zoekopties konden we bovendien nog allerlei instellingen selecteren. Meer info hierover vind je op een aantal lijvige pagina's met specifieke tips voor het gebruiken van de Lycos-zoeksystemen: www.lycos.nl/help/search.html en www.lycos.nl/lycospro.html.

SPECIFIEKE ZOEKTIPS.

Hiermee bedoelen we hoe je welbepaalde info kan opzoeken op een searcher. Let wel, het gaat hier over gespecificeerde zoekcommando's



die je naar gerichtere resultaten zouden moeten leiden. Om te zien of jouw gekozen zoekrobot deze commando's ondersteunt, kan je eerst gewoon proberen, of er de instructies op nalezen. Hier volgen een aantal veel gebruikte zoekopties. We willen hier helemaal niet volledig zijn, enkel een aantal mogelijkheden in je oor fluisteren.

Image : Je bent op jacht naar pagina's met foto's, prenten of afbeeldingen die onder een aparte bestandsnaam bestaan. Je typt het commando in en je voegt er de gewenste bestandsnaam aan toe.

Title : Je zoekt pagina's met een door jou bepaald woord in de titel. Na het commando de desgewenste tekst intypen.

Text : Je zoekt een pagina waarin een bepaalde tekst werd opgenomen. Typ die tekst vervolgens na de opdracht.

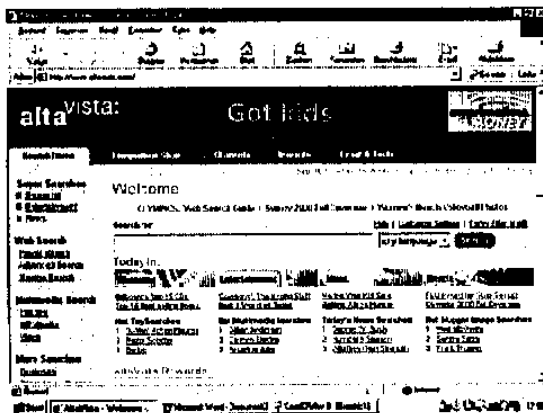
URL : De door jou ingegeven tekst moet voorkomen in de URL.

Link : Je zoekt pagina's die een link naar een bepaalde URL bevatten. Je typt na het commando die URL in.

Domain : Na het commando breng je de domeinnaam in en je komt op pagina's terecht die binnen dat bepaald domein ondergebracht zijn. Enkele voorbeelden van domeinnamen: (let op: soms kunnen twee verschillende domeinnamen voorkomen bijvoorbeeld: .com en .be)

- .be voor België
- .nl voor Nederland
- .de voor Duitsland
- .uk voor Engeland
- .gov voor overheidsinstellingen
- .mil voor militaire sites
- .com voor bedrijven
- .org voor organisaties
- .net voor netwerkinstellingen

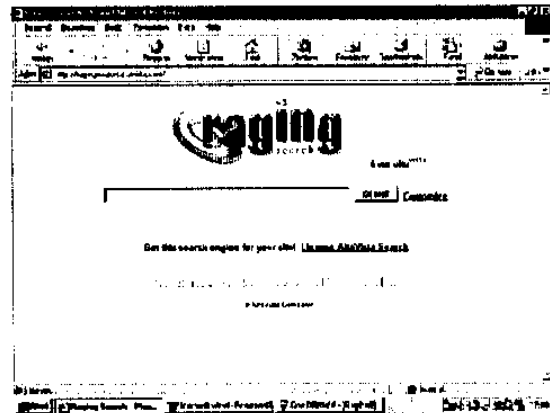
HET LIJSTJE.



Waar moet je wat gaan zoeken? Elke zoekrobot heeft zowat zijn eigen specialiteiten, capaciteiten en gebruiken. Onderstaande motoren verwierven redelijk wat bekendheid en worden veel gebruikt. We lichten een tipje op

ALTAVISTA SEARCH startte met haar diensten in december 1995 en was oor-

spronkelijk een product van Digital. Nu is het een apart bedrijf dat gecontroleerd wordt door CMGI. Het is een zoekrobot die zijn info haalt op het World Wide Web. Het wordt door verschillende bronnen tot één van de groten gerekend. Met een soort scooter struinen ze het net af op zoek naar gedigitaliseerde informatie. Op die manier bezoeken ze ruim 6 miljoen webpagina's per dag. Ze indexereren de volledige HTML-files van nieuwe pagina's, updaten reeds bestaande adressen in de database en verwijderen de dode links. AltaVista dankt haar populariteit aan haar veelomvattend vermogen en de uitgebreidheid waarmee de zoekopdrachten kunnen gegeven worden. Via hen is het ook mogelijk om in het archief van Usenet te duiken en daar de boel te gaan ompspitten. Specifieke zoekacties zijn mogelijk naar het vinden van beelden, geluidsfragmenten,
www.altavista.com



De nieuwste aanwinst van AltaVista is de krachtige RAGING SEARCH, die verderop onder de loupe genomen wordt. Deze nieuwe dienst wordt aangeboden voor mensen die supersnel willen zoeken zonder lastig gevallen te worden door portaaltoestanden. Raging Search gebruikt dezelfde index als AltaVista en de resultaten wor-

den op een zelfde algoritmische manier gesorteerd. www.raging.com

HOTBOT, gelanceerd in 1996, is zoals AltaVista populair bij researchers vanwege zijn enorme webindex en vanwege zijn krachtige zoekmogelijkheden. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om de resultaten te laten sorteren op datum of mediatype. In de meeste gevallen komen de resultaten van de Direct Hit Service. In andere gevallen wordt Inktomi geraadpleegd naar zijn kennis. De directory informatie wordt geput uit het Open Directory project. www.hotbot.com

INKTOMI was de aanvankelijke searchengine van de UC Berkeley. De ontwerpers richtten nadien een eigen bedrijf op onder dezelfde naam en creëerden een nieuwe Inktomi Index. Deze werd eerst gebruikt om de services van HotBot te voeden. Nu staat Inktomi borg voor de voeding en de verkregen resultaten van verschillende searchers. Ze putten hun info allemaal uit dezelfde index maar de resultaten kunnen lichtjes anders uitvallen. Inktomi levert immers manieren aan de partners om de gemeenschappelijke index te kunnen onderscheiden. Dit werd haalbaar gemaakt door het instellen van filters en toepassingen van indelingen in de ranking. www.inktomi.com



YAHOO is één van de populairste webzoekservices bij de beginnende internauten. Hij is bovendien ook één van de oudste webdirectories.

Yahoo lanceerde zijn service immers in het najaar van 1994. Het heeft een goede reputatie om op een tijdelijke eenvoudige manier de zo begeerde informatie te vinden. Het succes ligt hem bij de mensen die instaan voor het opstellen van deze uitgebreide webgids. Een slordige 150 redacteurs vonden hier hun roeping om een poging te doen het web te categoriseren. Yahoo catalogiseerde ondertussen meer dan een miljoen pagina's. Niet alles is hier aanwezig gezien de links door een speciale redactie gecontroleerd worden en een kwalitatieve beoordeling ondergaan.

Om een nog betere service te garanderen werd Yahoo gekoppeld aan Inktomi, zodat de resultaten gevonden door beide zoekers achtereenvolgens worden weergegeven. Als Yahoo faalt bij een zoektocht, komen de matches gevonden door Inktomi op het scherm. www.yahoo.com

GOOGLE is een searchengine die gretig gebruik maakt van linkpopulariteit om de resultatenhits op te baseren. Dit kan zeer nuttig zijn voor mensen die op zoek zijn naar goede sites omtrent eerder algemene informatie. Zo kun je in een mum van tijd goede dingen vinden over auto's of reizen. De gebruikers die je voor waren hebben daardoor in zekere zin al hun stem uitgebracht. www.google.com

GO is de portaalsite van Infoseek en Disney. Het biedt je allerlei services, zoals gratis e-mail en de zoekmogelijkheden van de Infoseek-zoekmotor. GO wordt ook wel eens een van de meer accurate zoekers genoemd. Ze letten hier nauwgezet op alle

ingegeven zoekwoorden en meer bepaald ondersteunen ze de Booleaanse logica. GO heeft ook een directory ter beschikking en trakteert je met een lijst Cool Sites. Officieel dook GO het net op in januari 1999, en heeft geen enkele connectie met GO TO. www.go.com

EXITE zoekt zijn informatie in het World Wide Web, usenetberichten en rubriekadvertenties. Ook is er een lijst voorhanden die je naar de betere pagina's stuurt via een gerubriceerde index. Zijn populariteit haalt hij uit het feit dat niet enkel het WWW verantwoordelijk is voor de gegeven hits. Ze integreren ook bedrijfsinformatie en sportberichten indien die een zekere relevantie kunnen zijn. Excite begon in 1995 en kende een zodanig fors groei dat het een jaartje later Magellan en WebCrawler kon overnemen. Deze laatste blijven wel als aparte service bestaan. www.excite.com

DIRECT HIT werkt samen met andere zoekrobots om je resultaten te verfijnen. Daarvoor gebruikt hij een techniek die achterhaalt welke links de gebruiker interessant vindt en waarop hij klikt. Een soort stand van zaken wordt bijgehouden en die sites die regelmatig bezocht worden, komen dan ook hoger in de appreciatie te staan. Een 'popularity engine' dus veeleer dan een goede bibliotheek voor de researchers onder ons. Deze service is onder andere te vinden bij HotBot en Lycos en in optie bij Looksmart en MSN Search. De eigenaar is Jeeves (zie verder). Het bedrijf struint ook het web af en werkt zijn databases constant bij. www.directhit.com

FAST SEARCH het voormalige All The Web, werd gelanceerd in mei 1999. Hoofdbetrachting is het hele web indexe-

ren en ze bereiken als eerste de mijlpaal van 200 miljoen webpagina's. Ze slagen er steeds in één van de grootste webindexen te hebben. De Noren achter FAST Search voeden eveneens de lycos zoekmotor www.alltheweb.com

ASKJEEVES is een leuke oplossing voor mensen die met een aantal vragen zitten. Je wordt vriendelijk ontvangen door gastheer Jeeves die je zo goed mogelijk probeert te antwoorden. Hij brengt je rechtstreeks naar de pagina's die voor jou relevant kunnen zijn. Indien hij je onderwerp bij zijn eigen database niet vindt, zoekt hij een aantal andere zoekmotoren af. Het leuke eraan is dat je ook ziet vanwaar hij de mosterd haalde. www.askjeeves.com

GO TO houdt er een heel andere werkwijze op na dan de meeste searchers. Bij GO TO geraak je binnen door te betalen. Bedrijven kunnen op die manier opklimmen in de lijst van de resultatenhits. Volgens de makers is dit een manier om de relevantie opmerkelijk te kunnen verhogen. De niet betaalde resultaten zijn die van Iktomi. GO TO startte in 1997 en lijfde de voormalige, aan de universiteit van Colorado gebaseerde, World Wide Web Worm in. In februari 1998 maakte deze worm plaats voor de huidige pay-for-placement tactiek en vond zijn weg dan in de zoeksoftware van Iktomi. www.goto.com

ZOEKEN MET GEBRUIKSAANWIJZING

WWW.RAGING.COM

Je las het al in een van onze vorige bijdragen. AltaVista startte onlangs met een nieuwe zoekdienst. Raging search heet dat nieuwe ding. Het is de bedoeling inter-

nauten en zoekervaring te bieden in zijn meest pure vorm. Dat betekent het snelste zoeken, de beste zoekresultaten en dit op een zeer eenvoudige en gebruiksvriendelijke manier.

EENVOUD TROEF

Door zijn uiterst sobere interface wijst het geheel zichzelf al een beetje. De aandacht wordt duidelijk op het zoekvenstertje gevestigd. Je typt vervolgens je vraag of kernwoord(en) in, klikt op 'search' en deze woeste machine doet haar werk. Volgens de vrijgegeven info op 'help' vinden zij de meest relevante pagina's over dat topic die te vinden zijn op het volledige Word WideWeb. De resultatenpagina brengt je naar een lijst met de mogelijke URL'S die jij wil vinden.

KRACHTIG

Hoe je het hele ding verder naar je eigen hand kan zetten en hoe je er het onderste uit de kan haalt, ontdek je verder. Je kan de kracht van deze zoekmotor gebruiken om specifieke en complexe zoekacties te ondernemen naar zeer gerichte informatie.

Resultaten verbeteren? Snelcursus: Een viertal eenvoudige tips om het snel onder de knie te krijgen.

□ Exacte zinnen of woordgroepen ingeven: gebruik de " " om de exacte volgorde te respecteren.

□ Woorden uitsluiten: door er een -teken voor te plaatsen.

□ Zoektochten uitbreiden door het gebruik van wildcards: om karakters weg te laten (uitgangen van woorden, spellings

problemen) en op die manier ook zoeken bij gerelateerde woorden.

□ Meer nauwkeurig te werk gaan door het correct gebruik van hoofdletters: wanneer deze kapitalen ingegeven worden dan zoekt de computer woorden die exact aan deze voldoen.

CHATTERS

Hieronder enkele reacties van chatters zoals we ze tegen zijn gekomen op het net. We vonden ze zo leuk dat we ze jullie niet wilden onthouden, en mogelijk kunnen deze reacties voor jullie van belang zijn bij je beslissing om al dan niet een interneetsluiting aan te leggen...

SJETPORTRET

PEGAH: Door het chatten kom ik meer te weten over mijn land

Pegah's chatnaam is Ziba (Iraans voor schoonheid). Ze is 20 jaar en heeft sinds kort een vriend. Pegah volgt de opleiding Sociaal Pedagogische Dienstverlening (SPD). In haar vrije tijd kijkt ze veel tv en gaat met vriendinnen op stap. Ze chat gemiddeld 2 à 3 uur per dag op de chatboxen Social Club en Café Nadri van Iran online.

Wat betekent chatten voor jou?

"Ik kan via het chatten meer te weten komen over mijn eigen land. Ik heb tot mijn zesde jaar in Iran gewoond, maar weet van die periode nog maar weinig. Op de Iraanse site krijg je veel informatie door. Dat vind ik heel interessant. Mensen die op de Iraanse site komen, zijn vooral Iraniërs, die niet in Iran wonen en contact willen met

andere Iraniërs. Dan voel je je minder eenzaam. Het lijkt net of je dan in Iran bent."

Wat vind je het leuke aan chatten?

"Dat je kan communiceren met veel mensen, je kan reageren op alles wat je op het scherm ziet. Irritant vind ik als dat je eerst het gevoel hebt dat iemand heel serieus is. En later blijkt dat deze je voor de gek heeft gehouden. Op de Iraanse chatbox gebeurt dat bijna niet. De mensen daar zijn heel serieus. Het is daardoor veel echter, mensen veranderen hun identiteit niet voor de gein. Ik vind chatten een verrijking in mijn leven in die zin dat ik nu meer mogelijkheden heb om te communiceren. Maar het betekent niet heel veel voor me, het heeft mijn leven niet veranderd."

Heb je wel eens mensen in het echt ontmoet?

"Ja, ik heb verschillende afspraken gehad. Het was leuk om dat mee te maken. Het waren interessante mensen om ook in het echt mee te kletsen. Van mijn kant uit was het de bedoeling meer contact met Iraniërs te krijgen, en mijn vriendenkring uit te breiden. Van de andere kant waren sommigen wel op zoek naar een relatie. Er is nog nooit een relatie uitgekomen. Mijn mooiste ervaring was dat ik met iemand chatte, die in Iran woonde. Hij heeft mij veel verteld over dingen die in Iran gebeurden. Toen ik in Iran kwam, heeft die persoon me de eerste twee weken veel laten zien van de hoofdstad."

GD

PRIVÉ-BERICHTEN

GEZELLIGE CHATBOX

Alhoewel ik niet zo'n schrijver ben, wil ik toch wel iets kwijt over chatten. Ik ben al op een aantal chats geweest en tot nu toe is er eigenlijk maar één mijn favoriet. Ik vind het er gezellig. 's Avonds zitten we meestal met zo'n 20 man en wij hebben door die chat al een aantal hele leuke vrienden opgedaan. Natuurlijk kom je op een chat altijd wel iemand tegen waarvan het zijn/haar bedoeling is om de boel te belazeren. Dat kan je toch niet verhinderen. Ik vind het altijd wel heel jammer als ze dat doen. Het is tenslotte zo: als je een ander beliegt, beliegt je ook jezelf. Nou hier laat ik het bij. Misschien dat ik ooit nog wel eens iets kwijt wil. De link van de chat waar ik altijd zit, staat op onze homepage.

Jolanda

FANALLESWA

VRAAGANGST

Het lijkt wat tegenstrijdig. Aan de ene kant zetten mensen allerlei persoonlijke informatie van zichzelf op het voor iedereen toegankelijke internet. Aan de andere kant zijn ze behoorlijk op hun hoede op het net. Verwachten al gauw slechte bedoelingen van de ander. Of misschien is het eerder zo dat ze te durven geven aan hun eigen duistere kanten. Een duistere kant die ze liever wat verborgen willen houden. Wanneer ik aan het chatten ben en ik kom wat interessants tegen, begint mijn journalistenbloed soms te kriebelen. Dan vraag ik wel eens of ze een paar vragen willen beantwoorden voor ChatterS. Hoewel ik het altijd heel openlijk doe, schrikken mensen zich vaak een hoedje en worden wat vijandig. Of ze willen niets meer tegen me zeggen. Sommigen hebben er minder moeite mee, vooral jongeren, zitten minder hoog op de kast. Natuurlijk begrijp ik het wel

dat mensen geen zin hebben in vragen/interviews en dat ze genieten van hun anonimiteit. Maar de felle reacties, vaak al voordat ik enigszins heb uitgelegd wat ik wil, vind ik wel eens jammer. Aan de andere kant heeft het wel wat om iemands vertrouwen te winnen. Op een open eerlijke manier, dat wel.

GD

CHATPLAZA:

KEUZE UIT 34 BOXEN

Ik mag mijn naam invullen en eventueel nog een beschrijving erbij. Een deel van de vrouwen schrijft dat ze niet privé willen, of alleen als je het vraagt. Heel interessant om te weten. Dan kan ik kiezen uit maar liefst 34 chatboxen, waarvan er een flink aantal nog redelijk gevuld is, op het nachtelijk uur dat ik inlog. Ik kan natuurlijk ook in meerdere chatboxen tegelijk want dat gaat heel gemakkelijk bij Chatplaza. De boxen zien er heel basic uit, weinig opmaak en sfeer al evenmin. Wel gaat het chatten heel vlot. Ik zit op een gegeven ogenblik in wel 5 boxen, van onschuldige titels als 'Gewoon' en 'Friends' tot aan 'Parenclub.' In de 'Gewaagd room' raak ik in gesprek met ene Leponex. Bij navraag blijkt dat een anti psychoticum te zijn. De man is wel geïnteresseerd in mij. Als ik zijn vraag of ik man of vrouw ben, met een totaal nietszeggend antwoord retourneer. Gaat hij er toch vanuit dat ik een vrouw ben. Hij denkt ook dat ik Belgisch ben en vraagt dan of ik misschien aanhanger van het Vlaams Blok ben, waarop ik maar iets gek zeg. Vervolgens ziet hij me voor links aan, extreem links misschien wel. Ik beaam het maar: het is jouw feestje goede man. Nee, even zonder gekheid, ik krijg me daar toch een partijtje vooronderstel-

lingen op mijn dak dat ik er gewoon plezier in krijg. Hij zit gewoon helemaal in te vullen hoe ik ben. Ach, misschien neemt hij de boel ook wel niet serieus, wie weet.

GD

IRRITATIE

EEN 'BRANDERIG' GEVOEL

Op 23 december 1999 heb ik een Sony cd-brander van het type SOY CRX120E-RP gekocht. Ik dacht hiermee het gezin een leuk kerstkado te geven. Maar dit is helaas niet zo. De brander wordt gebruikt om spelletjes mee te doen en eventueel wat bestanden op te zetten, maar daar houdt het toch wel mee op. Vanaf het begin kan de brander geen audio opnemen. Hij neemt wel gekras en geruis op en op de achtergrond hoor je nog iets van muziek. U kunt zich misschien de ergernis voorstellen. Man en kinderen die elke vrije minuut achter de pc klimmen en weer wat nieuws uitproberen. Er is denk ik geen brandprogramma wat niet uitgeprobeerd is. Uiteindelijk heb ik besloten om de pc naar een bedrijf te brengen en dat te laten kijken. Dit bedrijf adviseerde een andere geluidskaart en nog wat dingen en vermeldde dat de brander defect was. Geen probleem, de brander gaat gewoon terug naar Megapool waar ik hem gekocht heb. Die hebben de brander naar Sony gestuurd en deze zou gerepareerd worden. Na 4 weken was de brander terug. We hebben hem opnieuw geïnstalleerd. Maar u gelooft het niet, hij werkt nu nog niet. Inmiddels is de pc weer weggeweest, maar ook zij hadden geen oplossing. Moet ik de brander nu weer naar jullie terug sturen, wij zijn de brander en pc dit jaar al zo'n 2 maanden kwijt geweest. De kinderen worden hier niet vrolijker van, want ze kunnen dan helemaal

niets meer met de pc. Er gaat geen dag voorbij of manlief komt thuis met weer een nieuw opgedaan idee. En de jongens vragen dan: "doet hij het nu pap?". Nee hoor, weer gekras en geruis. Het liefst zou ik een andere kopen, maar de financiële middelen hiervoor ontbreken.

Inmiddels verblijf ik, een hopeloze moeder die zo langzamerhand echt alle haren spijt heeft van het kerstkado. En ik heb nog geen enkele reactie van Sony gekregen.

De langzamerhand gestoorde Riek van der Steen

RARITEITENKABINET

EIGEN VROUW AAN DE SEKSLIJN

Een Italiaanse man die een sekslijn voor 'hete huisvrouwen' belde kreeg een onaangename verrassing toen zijn eigen echtgenote opnam. De vrouw was uit verveling gaan werken bij een sekslijn. Ze had heimelijk een mobiele telefoon aangeschaft en werd in televisiespotjes aanprezen als 'gewillige huisvrouw'. Haar 50-jarige man zag de reclame, voorzien van een foto van een andere vrouw, en belde. Zijn vrouw nam haar mobieltje op in de echtelijke slaapkamer. Het gesprek eindigde in een wederzijdse scheldkanonnade.

Door verschillende kranten overgenomen uit de Italiaanse krant La Republica



ONTWIKKELING.

Chronologische ontwikkeling van de computer tot het jaar 2000

1622 REKENLINIAAL

In 1622 vond de Engelsman William Oughtred de rekenliniaal uit. Hij maakte gebruik van de logaritmen die 8 jaar eerder door John Napier ontdekt en berekend waren. Met een lat die schuift werden vermenigvuldigingen vervangen door optellingen.

De rekenliniaal werd tot na 1970 algemeen gebruikt door ingenieurs en wetenschappers.

1642 MECHANISCHE REKENMACHINE

De Fransman Blaise Pascal maakte in 1642 een machine die automatisch kon optellen en aftrekken door middel van tandwielen. Zijn uitvinding werd door zijn vader die bij de belastingdienst werkte erg gewaardeerd. Het principe wordt nu nog gebruikt bij kilometer tellers.

1752 ELEKTRICITEIT

Benjamin Franklin liet in 1752 zien dat bliksem een vorm van elektriciteit is. Hij liet daarvoor tijdens een onweer een vlieger op; elektriciteit gleed langs het touw en gaf een kleine vonk.

In de eeuw hierna werden enorm veel ontdekkingen gedaan waardoor later allerlei elektrische apparaten ontworpen konden worden, zoals de elektromotor, de luidspreker, de gloeilamp, de radio, enz.

1805 WEEFGETOUW VAN JAQUARD

Joseph-Marie Jaquard ontwikkelde in het begin van de 19e eeuw een weefgetouw waarmee met behulp van ponskaarten tevoren geprogrammeerde patronen geweven konden worden. Deze machine wordt gezien als één van de voorlopers van de computer.

1834 REKENMACHINE VAN BABBAGE

Charles Babbage ontwierp in 1834 de eerste programmeerbare rekenmachine: hij noemde het de Analytische motor. Een waardige voorloper van de computer, omdat hij in principe alle functies van een echte computer bezat. Hij werkte met ponskaarten en kon berekeningen maken en uitkomsten onthouden. Er zaten meer dan 2000 bewegende onderdelen in.

Het was in die tijd moeilijk om het technisch voor elkaar te krijgen; Babbage heeft hem dan ook nooit werkend gezien.

Het Science Museum in Londen heeft de machine kort geleden gebouwd en hij werkte perfect.

1843 EERSTE COMPUTER PROGRAMMA

Ada Lovelace schreef voor de mechanische computer van Babbage de eerste computerprogramma's. Het feit dat een vrouw zich hiermee bezig hield was voor die tijd zeer bijzonder. Vrouwen werden in het onderwijs buitengesloten. Ze kreeg wiskundeles van privéleraren en was goed bevriend met Babbage. Omdat de machine niet gebouwd kon worden, heeft ze haar programma's nooit zien werken.

1854 DE BOOLEAANSE ALGEBRA

George Boole probeerde een algebra te ontwikkelen om de wetten van het denken te onderzoeken. Zijn algebra gebruikt de

operatoren 'and' (en), 'or' (of), 'not' (niet) en 'if...then' (als...dan), termen die later in het programmeren van computerprogramma's en zoekmachines voor internet essentieel zijn geworden.

1873 SCHRIJFMACHINE

In 1873 ontwierp Christopher Sholes een schrijfmachine met qwerty-toetsenbord, die door de firma Remington werd geproduceerd. Op het toetsenbord waren de letters zo gegroepeerd dat snel typen mogelijk was zonder dat de toetsen elkaar blokkeerden.

1886 PONSKAART MACHINE

Voor de volkstelling van 1890 ontwikkelde de Amerikaan Herman Hollerith een ponskaartmachine, de eerste elektrische rekenmachine. Het bedrijf van Hollerith groeide uit tot het latere IBM (International Business Machines).

1888 OPTELMACHINE

De bankbediende William Burroughs nam patent op een optelmachine. Vier jaar later introduceerde hij een machine die kon optellen en aftrekken en die de resultaten kon afdrukken. Een jaar later bouwde Otto Steiger de eerste machine die bovendien nog kon vermenigvuldigen en delen. Hij heette de 'Millionär'. Deze machine was een groot succes voor kantoorgebruik: een kleine 5000 exemplaren werden in de daarop volgende 40 jaar verkocht.

1904 RADIOBUIS

De Engelsman John Ambrose Fleming maakte voor het eerst een elektronen- of radiobuis, een apparaat met twee elektroden, waarmee hij radiogolven kon opvan-

gen. In de eerste computers zaten zo'n 20.000 radiobuizen.

1932 BEELDBUIS

Al op het eind van de 19e eeuw was geëxperimenteerd met primitieve beeldbuizen. In 1932 demonstreerde RCA een televisieontvanger met een beeldbuis. Beeldbuizen zijn luchtledige buizen met een kathode die elektronen uitzendt. De elektronen komen aan het andere brede eind van de buis op het met fosfor bedekte glas (het beeldscherm) dat daardoor oplicht.

1940 COMPLEX CALCULATOR

In de Bell Laboratories in de Verenigde Staten maakte George Stibitz een machine om met complexe getallen te rekenen. Dit rekenwerk werd tot dan toe onder hoge snelheid met de hand gedaan, hierdoor werden regelmatig fouten gemaakt. Stibitz gebruikte relais (aan-uit-schakelaars) die ook door Bell in de telefooncentrales werden gebruikt. De machine vertaalde decimale getallen in binaire getallen, voerde de berekening uit en vertaalde de uitkomst weer in een decimaal getal. De machine kon op afstand bediend worden via een telex.

1943 COLOSSOS

Alan Turing ontwierp een elektronische machine die dicht in de buurt kwam van wat wij tegenwoordig een computer noemen. Hij ontwierp de machine voor de Britse inlichtingendienst om in de tweede wereldoorlog vijandige codes te kraken.

1943 PRINTPLAAT

In 1943 maakte de Duitser Paul Eisler de eerste printplaten. Hij drukte schakelingen in koperfolie, sneed ze uit en plakte ze op

kunststofplaten. Aanvankelijk werd dit idee gebruikt voor radio's, later ook voor computers.

1943 Z1-Z4

Konrad Zuse ontwikkelde voor de tweede wereldoorlog voor de Duitse Luftwaffe elektromechanische computers: de Z1(1938), Z2 (1941), Z3 (1941) en de Z4 (1943). De eerste drie zijn bij het bombardement op Dresden verloren gegaan. In 1945 hadden de Amerikanen geen belangstelling voor de Z4.

1943 MARK I

In de VS ontwikkelde Howard Aiken in het IBM-laboratorium net als de Duitser Zuse in hetzelfde jaar een elektromechanische computer: de Automatic Sequence Controlled Calculator. Deze machine raakte bekend onder de naam MARK-I. Er werden o.a. berekeningen gedaan voor mijnenvegers, raketten en navigatiesystemen van de Amerikaanse marine.

1946 ENIAC

In 1946 bouwden de Amerikanen John Mauchley en John Eckert een elektronische rekenmachine. Hij heette ENIAC (een afkorting voor Electronic Numerical Integrator And Calculator). Het was een enorme machine: hij woog 30 ton en er zaten bijna 20.000 radiobuizen in. Als een buis het begaf lag de hele machine stil. Om de machine een nieuw probleem uit te laten rekenen moesten honderden stekkers in de juiste gaatjes gestopt worden. En duizenden schakelaars in de juiste stand gezet worden. Een zakrekenmachine van nu levert inmiddels een grotere prestatie. Toch was hiermee een mijlpaal in de geschiedenis bereikt: de eerste echte computer was

geboren (al wordt het woord computer pas in de jaren vijftig gebruikt).

1947 TRANSISTOR

In 1947 werd de transistor uitgevonden door de Amerikanen Bardeen, Brattain en Shockley van het Bell-laboratorium. Zij kregen hiervoor in 1956 de Nobelprijs. De transistor was een hele vooruitgang na de radiobuis. Hij was goedkoper, veel kleiner, zuiniger in elektriciteitsverbruik en produceerde veel minder warmte dan de elektronenbuis.

Met transistors konden draagbare radio's worden gemaakt. Sony bracht de eerste draagbare transistorradio in 1955 op de markt.

Door de transistor kwam ook rond 1955 een tweede generatie computers. Nu pas werd de naam 'computer' algemeen gebruikt. De computers werden veel kleiner en sneller. Bovendien werden voor het eerst magneetgeheugens gebruikt, zodat informatie permanent kon worden opgeslagen.

1959 IC

Verdere verkleining van de computers was mogelijk door de uitvinding van de IC (integrated circuits of geïntegreerde circuits). Printplaten (1943) en meerdere transistoren (1947) werden nu samengevoegd tot een geheel. De eerste IC-tjes verschenen in 1965 op de markt.

1964 BASIC

De eerste programmeertaal voor computers heette Basic, een afkorting voor: Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code,

een programmeertaal voor allerlei toepassingen

1968 TEKSTVERWERKER

In Amerika werd in een researchinstituut een computer met muis, beeldscherm en tekstverwerker gedemonstreerd.

1969 ARPANET

Het ministerie van Defensie in de VS gaf in 1969 een aantal universiteiten de opdracht om een netwerk van militaire computers op te zetten. De kunst was om dit netwerk zo op te bouwen dat gegevens toch doorgestuurd konden worden als een of meerdere computers uitvielen, bijvoorbeeld door een bombardement. Begin jaren 80 wordt het netwerk gesplitst. Het ene deel wordt voor militaire doeleinden gebruikt, het andere deel wordt openbaar en bekend onder de naam ARPANet.

1970 CHIPS

Op een klein plaatje silicium (chip) werden transistors en andere componenten aangebracht. In zo'n kleine chip kon de microprocessor, de centrale verwerkingseenheid van een computer, geperst worden. De chips werden niet alleen in computers gebruikt, maar ook in allerlei andere apparaten: wasmachines, camera's, etc. De eerste chips komen in 1973 op de markt.

1971 MICROPROCESSOR

Door de uitvinding van de chip was het mogelijk microprocessors te maken die sterk genoeg waren om kleine computers te sturen. De eerste succesvolle microprocessor was de Intel 4004. Er zaten 2300 transistoren in verwerkt.

1971 ZAKREKENMACHINES



In 1971 werden in Amerika de eerste zakrekenmachines op de markt gebracht. Hij kon optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, hij woog meer dan een kilo en kostte 150 dollar.

1972 EERSTE VIDEOSPELLETJE

Het eerste videospelletje dat op de markt kwam heette 'Pong'. Atari was de fabrikant.

1974 STREEPJESCODE

Artikelen konden gecodeerd worden met een streepjescode of 'barcode'. Via een leesapparaat werd de informatie aan de computer doorgegeven. De barcode bestond uit streepjes die vertaald werden in cijfers. De cijfers gaven aan uit welk land, van welke producent en om welk artikel het ging.

1976 INTERNET

Op basis van het ARPAnet werd in 1975 een wereldwijd netwerk tot stand gebracht. Het systeem om alle computers met elkaar te laten communiceren heet 'Transmission Control Protocol/Internet Protocol' (TCP/IP). Iedere computer had een uniek adres, waardoor gegevens op de juiste plaats terechtkwamen.

Vanaf 1976 was het internet met html, TCP/IP en gebruiksvriendelijke software wereldwijd beschikbaar voor particulieren.

1976 APPLE

De Apple werd als bouw pakket op de markt gebracht voor 666,66 dollar.

1977 COMMODORE APPLE II

In 1977 kwam in Amerika de eerste personal computer op de markt. Deze computer was de PET (Personal Electronic Transactor) van Commodore. Hij was door zijn lage prijs, 600 dollar, gericht op een groot publiek.

De Apple II personal computer kwam in datzelfde jaar ook op de markt. Het bleek een zeer gebruiksvriendelijke computer, met name door zijn grafische interface. De prijs was 1300 dollar. Hoewel de Apple veel gebruiksvriendelijker was, kon de Commodore populair worden door het enorme prijsverschil.

1980 ROBOTS

Robots werden steeds meer ingezet in productielijnen, bijvoorbeeld in de auto-industrie om assemblagewerk te doen, zoals het vastdraaien van bouten en moeren.

1981 PERSONAL COMPUTER IBM

IBM, die tot dan toe alleen grote bedrijfscomputers leverde, kwam op de markt met een microcomputer. De microprocessor in de systeemkast was van het bedrijf Intel en de software voor het besturingssysteem DOS wordt geleverd door Bill Gates. Doordat de prijs in verhouding laag was, was de omzet direct gigantisch. De IBM werden op grote schaal o.a. door Compaq nagemaakt (gekloond). Compaq, Intel en

Microsoft (het bedrijf van Bill Gates) voeren er wel bij.

1982 GSM

Mobiele telefonie was in Nederland mogelijk vanaf 1980. In 1982 werd een nieuw GSM-netwerk (Group Special Mobile) opgericht dat er voor moest zorgen voor eenzelfde standaard in heel Europa en voor een grotere capaciteit. De markt groeide snel, mede door het liberaliseren van de markt voor telecommunicatie. Op dit moment lopen meer dan 5 miljoen Nederlanders met een mobiele telefoon op zak.

1985 CD-ROM

CD-roms, aan de computer aangepaste CD's, en CD-romspelers werden ontwikkeld.

1985 WINDOWS

Als antwoord op het succes van de Apple ontwikkelde Microsoft nu voor het eerst ook een grafische gebruikersomgeving. Windows 1.0 was nog gebaseerd op het oude DOS besturingssysteem en kostte 100 dollar. Apple zou jarenlang processen voeren omdat zij meenden dat hun copyrights daarmee aangetast werden.

In 1987 kwam een verbeterde Windows 2.0 uit, gevolgd door Windows 3.0 in 1992.

Deze ontwikkelingen waren mede mogelijk door het steeds goedkoper worden van geheugenchips.

1989 GAMEBOY

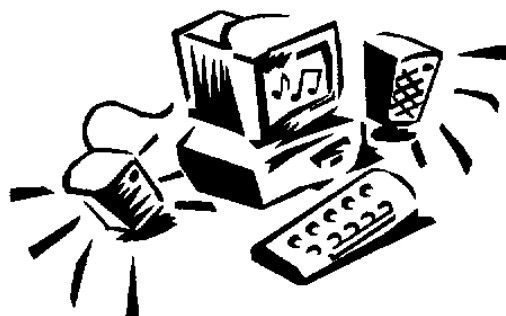
De Japanse firma Nintendo bracht in 1989 de Game boy op de markt een apparaat ter grootte van een zakrekenmachine, waar

mee kinderen (en volwassenen) videospelletjes konden spelen.

1989 NEDERLANDSE INTERNETAANSLUITING

In 1989 was de eerste Nederlandse internetaansluiting een feit.

1990 VIRTUAL REALITY



Met virtual reality werd de werkelijkheid nagebootst op een computerscherm of in een videohelm. Virtual reality wordt steeds meer toegepast, bijvoorbeeld bij videospellen, in vaardigheidstrainingen voor piloten en bij presentaties van ontwerpen van nieuwe gebouwen.

1991 WWW

In de jaren tachtig ontwikkelde Tim Berners-Lee, ingenieur bij het Zwitserse CERN (Europees centrum voor Atoomonderzoek) een programmeertaal die voor het World Wide Web gebruikt ging worden. Dat was de Hypertext Mark-up Language (HTML). Hiermee konden allerlei verschillende computers met elkaar communiceren, wat de start van het World Wide Web mogelijk maakte.

Een jaar later hadden wereldwijd 1 miljoen computers contact met internet. In 1995 waren dat zes miljoen computers. In 1998 gebruikten naar schatting 40 miljoen men-

sen het Internet. In Nederland heeft op dit moment meer dan 1 miljoen mensen toegang tot een computer met internet, thuis, op school of op het werk. Dat aantal groeit enorm snel: o.a. door pc-privé-projecten en gratis internetproviders.

1991 LINUX

De Fin Linus Torvalds ontwikkelde een nieuw besturingssysteem dat gratis via Internet verspreid werd en wordt. Wereldwijd werken programmeurs in hun vrije tijd mee aan het verbeteren van dit product. Linux blijkt een compact programma te zijn dat door veel bedrijven en computerhobbyisten als een aantrekkelijk alternatief voor Windows wordt gezien, omdat het volgens hen stabiel en sneller is dan Windows.

1993 PENTIUM

Intel had niet stilgezeten na 1971. Na de 8086, 80286, 80386, 80486, bracht zij in 1993 de Pentium I processor op de markt. De Pentium was met 3,1 miljoen transistoren bijna vijf maal zo krachtig als de 486 processor uit 1989. Hij kostte rond de 900 dollar.

1995 WINDOWS 95

Met veel tam-tam introduceerde Microsoft Windows 95. Dit besturingssysteem was niet meer op Dos gebaseerd.

In juni 98 verscheen Windows 98. Het belangrijkste verschil met Windows 95 was, dat Explorer het navigatiesysteem voor internet in het besturingssysteem is geïntegreerd. Dit heeft tot grote juridische verwickelingen geleid tussen Microsoft en de Amerikaanse overheid.

2000 MILLENNIUMBUG

Om geheugen te sparen was in veel computerprogramma's en chips het jaartal in twee in plaats van in vier cijfers geprogrammeerd. 1968 werd 68. Dat ging lang goed. Tot 1 januari 2000. Dan zou de computer lezen dat we in het jaar 1900 zijn. Dat kon rare gevolgen hebben. Iemand die in 1973 geboren was, hoe oud is die in 1900?

De laatste jaren van deze eeuw is er hard aan gewerkt om die 19 er toch maar weer voor te zetten. Allerlei programma's moesten daarvoor bijgewerkt worden, om ervoor te zorgen dat op 01-01-2000 alles normaal door kan werken: ziekenhuizen, banken, energie-, vervoers-, productiebedrijven, enz.

