

web

КУХНЯ

**ДИЗАЙН
РАЗРАБОТКА
ПРОДВИЖЕНИЕ
WEB-САЙТОВ**

- 36 **МЫ СДЕЛАЛИ ЭТО 21 РАЗ!
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ТЕСТ
ХОСТИНГ-ПРОВАЙДЕРОВ**
- 06 **ПРАВИЛЬНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ
УСПЕХА WEB-ПРОЕКТА**
- 10 **ТОНКОСТИ CSS**
- 16 **РАСКРУТКА САЙТА —
РЕЦЕПТ ОТ ШЕФ-ПОВАРА**
- 20 **БАГ-ТЕСТИНГ ИЛИ КАК ПРИГОТОВИТЬ
САЙТ БЕЗ ОШИБОК**
- 32 **СЕКРЕТЫ ХОСТИНГА
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ WEB-МАСТЕРОВ**
- 40 **FLASH — ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ
И БУДУЩЕЕ ТЕХНОЛОГИИ**
- 60 **БЛОГ ЗА 15 МИНУТ?
ЭТО ПРОСТО — С RUBY ON RAILS**
- 68 **ВЗГЛЯД НА СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ
КОНТЕНТОМ ИЗНУТРИ**

+ **СПЕЦПРОЕКТ:
КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА**

TotalFootball

СУПЕРЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ И ДЛЯ ТЕХ, КТО ОДЕРЖИМ ЭТОЙ СТРАСТЬЮ

Для тех, кто на трибунах кричит от счастья и плачет от горя. Кто ради любимой команды готов ехать на край света и поддерживает ее не только в радости, но и в печали

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!



ТЕМА НОМЕРА
Евро-2008.
Македония – Россия

ОДИН НА ОДИН
Юрий Семин

ЭКСКЛЮЗИВ
Защитник «Локомотива» и сборной России Вадим Евсеев

ТРЕНЕРЫ
Гус Хиддинк
Игорь Корнеев

ЗВЕЗДЫ
Швайнштайгер Текке Росицки Глеб

ТРАГЕДИЯ
Дмитрий Аленичев

ДЕРБИ
«Црвена Звезда» – «Партизан».
Сербский кошмар

НА DVD
ЧМ-1958. Суперматч.
СССР – Англия – 1:0

TOTAL FOOTBALL – ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

иас исходят из имеющихся
и игроков, а не наоборот,
раивают под выбранную
иддинка: он изначально не
«ков» сборно
системе, но с
ране футбо
дет «приду
ной России
из уже выс
ее что выбо
й. Каждом
еделенную
нль, кто-то
забывает. Ф
в том, что у
средних иг
лично выпо
ановку трен
адают прил
оку выступа
ом уровне
губных тур
примере Ав
и, Украины
набор такти
ических аз
нально. Иг
вне у всех,
Аравии. Т
менитых ко
труднопрох
асыщают ц
сильным с
ть».Тенден
мпактност
ались конц
ышее коли
(болистов) в
сти поля, по
исходит гла
е по телеви
е можно б
то часто по
ставалось с
гда и на две
иченных уч
сь максима
ция игроко
к эпизодах
0-15 метров
до семи игр
борьбу за м
Тренеры
Гус Хиддинк
Игорь Корнеев
Швайнштайгер
Текке Росицки
Глеб
Дмитрий Аленичев
«Црвена Звезда» –
«Партизан».
Сербский кошмар
ЧМ-1958. Суперматч.
СССР – Англия – 1:0

мы играем шир
противника вдалеке от собственных ворот, то
он получает глубину атаки и при высоком ис-
полнительском мастерстве, которым обладают
лучшие футболисты мира, он на таких

рабатывают
фицита времени и пространства. Потому что
футбол стал быстрее, агрессивнее, атлетичнее.
В футбол играют уже не просто техничные ре-
бята, а техничные атлеты.

на од
надо создать численное преимущество в об
роне. В противном случае классные форвард
нас легко обыграют. Представим, что свобод
но оставили Роналдинью, Кака и Роналдо (и
ив трех защи
предположит
мущество буд
С мастерство
Месси, у кото
фола мяч воо
я отобрать (е
ам не запутае
ащитника пре
ема. Значит, т
ока с мячом н
таковать втр
закрывая ря
партнеров. С
й пас он не мо
е успевает да
однять. Что е
астую лучше
ь мяч назад. В
ря. Команды
мира не боял
ад.
то, пас назад
рки закона. Эт
ходит из ситу
ня атакует гр
ничего не ост
ь, как быстро
д, и у партнер
унды посмотре
и мяч в своб
ругой фланг.
ая игра врата
дали вратарю
одит мяч туд
но меньшая п
роков. Таким
рь пас назад
слабости ком
ания играть в
еревести мяч
ля, начать но
акцентомТен
средней лини
очти во всех
раженных кра
ков? Сегодня
знанию того
амплуа в сер
сто игрок сре
т и должен ра
нге, и в центр
ть готов выйти
е скажет, что
узащитник. О
в центре и сп
инаковой час
т, что Деку –
итник. То же
иану Роналду
дана. Они бар
ням условног
редине поля.
классическая
елением лини
. Например, в
о отчетливо ви
ника и опорни
бороны. Она р
атаки. Но мы
Лэмпарда и К
Дженард

intro

Все началось в позапрошлом году. Тогда, спустя 5 лет после окончания школы, я сподобился сходить на выпускной вечер. И вот сижу я на этом празднике жизни и вроде бы все там так же, как и пять лет назад, но нет! Что-то не так, чего-то не было... Тьфу! Мобильники, мобильники в лапах большей части школьников и их родителей! Вот оно что... все хорошее входит в нашу жизнь так, что мы этого и не замечаем. Каких-то 10 лет назад, чтобы что-то узнать, мы листали толстые справочники и шли в библиотеку. Да-да, так и было — открывали нужную букву, смотрели, открывали другой справочник и снова искали. Не было никакого Яндекса и Гугла! Не было их! Точнее, поисковики-то были, а вот стомегабитной выделенки еще не было, интернет был уделом более-менее избранных, стоил он недешево, а звонить туда нужно было долго и упорно. И что же там было, когда мы туда дозванивались? До очередного дисконнекта мы наблюдали голый html, полное отсутствие какой-либо динамики и интерактивности, кучу генераторов номеров кредитных карт, и море-море багов...

И вот он — 2006 год. Стомегабитные выделенки, ADSL, EDGE, а в интернете — флешки, AJAX'ы и свидания, назначаемые из кафе с вайфаем с помощью iCS на КПК. В этом номере мы собрали все самое новое, что доступно современному веб-дизайнеру. Открой его — и в тебе родится непреодолимое желание создать что-то свое, ведь в нем ты сможешь прочесть не только технические статьи, но и реальные интервью с гуру зарубежного дизайна. Они расскажут тебе о своих пробах и ошибках, о поисках истины и способах ее достижения.

**Добрый Доктор
Лозовский**



Мнение редакции не всегда совпадает с мнением авторов.
Все материалы этого номера представляют собой лишь информацию к размышлению.
Редакция не несет ответственности за незаконные действия, совершенные
с ее использованием, и возможный причиненный ущерб.
За перепечатку наших материалов без спроса — преследуем.

РЕДАКЦИЯ**Главный редактор**

Николай «AvaLANche» Черепанов (avalanche@real.xaker.ru)

Выпускающий редактор

Сергей Никитин (nikitin@real.xaker.ru)

Редакторы

Александр «Dr.Klouniz» Лозовский (alexander@real.xaker.ru)

Андрей Каролик (andrusha@real.xaker.ru)

Литературный редактор

Настя Глухова

Арт-директор

Иван Васин (vasin@real.xaker.ru)

Дизайнер

Наталья Жукова (zhukova@real.xaker.ru)

Верстальщик

Андрей Карамнов (karamnoff@real.xaker.ru)

Цветокорректор

Александр Киселев (kiselev@real.xaker.ru)

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**Директор по рекламе**

Игорь Пискунов (igor@gameland.ru)

Руководитель отдела рекламы цифровой группы

Ольга Басова (olga@gameland.ru)

Менеджеры отдела

Ольга Емельянцева (olgaemi@gameland.ru)

Евгения Горячева (goryacheva@gameland.ru)

Оксана Алекина (alekhina@gameland.ru)

тел.: (495) 935.70.34

факс: (495) 780.88.24

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ**Директор отдела дистрибуции и маркетинга**

Владимир Смирнов (vladimir@gameland.ru)

Оптовое распространение

Андрей Степанов (andrey@gameland.ru)

Подписка

Алексей Попов (popov@gameland.ru)

Региональное розничное распространение

Татьяна Кошелева (kosheleva@gameland.ru)

тел.: (495) 935.70.34

факс: (495) 780.88.24

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ**ИЗДАТЕЛЬСТВА «ГЕЙМ ЛЭНД»****Менеджер отдела по работе с персоналом**

Марина Нахалова (nahalova@gameland.ru)

тел.: (495) 935.70.34 (доб. 454)

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ГЕЙМ ЛЭНД»**Генеральный Директор**

Дмитрий Агарунов (dmitri@gameland.ru)

Управляющий Директор

Давид Шостак (shostak@gameland.ru)

Директор по развитию

Паша Романовский (romanovski@gameland.ru)

Директор по персоналу

Михаил Степанов (stepanovm@gameland.ru)

Финансовый директор

Елена Дианова (dianova@gameland.ru)

Издатель цифровой группы

Борис Скворцов (boris@gameland.ru)

Редакционный директор цифровой группы

Александр Сидоровский (sidorovsky@gameland.ru)

ИНФОРМАЦИЯ О ПОДПИСКЕ

Бесплатный тел.: 8 (800) 200-3-999

ДЛЯ ПИСЕМ

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, Хакер Спец

спес@real.xaker.ru

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Финляндия
Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации
по делам печати, телерадиовещанию
и средствам массовых коммуникаций

ПИ № 77-12014 от 4 марта 2002 г.

Тираж 42 000 экземпляров.

Цена договорная.



Дмитрий Глухих

с. 27

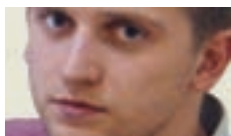
Начальник отдела оптимизации ЗАО «Цифровые технологии» одного из наиболее продвинутых и прогрессивных на сегодня брокеров интернет-рекламы — prospere.ru. Систему запустили в эксплуатацию в мае 2005 года. Сегодня система prospere.ru — это более миллиона строк кода, а суммарное время, затраченное на ее разработку — более 30 человеколет.



Глеб Дейкало

с. 80

В сфере web-разработки с 1999 года. Начинал как аналитик, дизайнер, верстальщик и программист в одном лице. Правда, дизайнера вскоре изгнал с позором :). Из тестировщика эволюционировал в программиста. Ныне работает программистом в DEFA Studie. Принимал участие в создании таких проектов как <http://dev4at.ru>, <http://sbarro.ru>, <http://5chka.com>, <http://sokia.ru>, <http://stopspid.ru>, <http://mogol.ru> и других.



Сергей Паршиков

с. 81

Директор студии XQ Design (www.xqdesign.ru), работающей в сфере визуальных коммуникаций с 2002 года. В настоящее время студия является председателем жюри КИЧ.РУ (самые красивые сайты Рунета). Среди клиентов: Samsung, Альфа Банк, Центральный коммерческий банк, Газинком, ТНТ, Киностудия Clap Clap, Московский Риэлторский Центр, Lineage II и другие.



Роман ака Docent

с. 48

В прошлом году закончил Московский государственный университет сервиса по специальности «Информационные технологии». Работать начал в 1999 году, будучи студентом колледжа, писал статьи в Хакер, ХакерСПЕЦ и другие компьютерные журналы. В данный момент работает в качестве дизайнера-фрилансера.

ПЕЧЕМ И ЖАРИМ

- 06 ПРАВИЛЬНЫЕ ИНГРИДИЕНТЫ
составляющие успеха
- 10 СПЕЦИИ ПО ВКУСУ
тонкости CSS
- 16 РЕЦЕПТ ОТ ШЕФ-ПОВАРА
раскрутка сайта
- 20 ГРЯЗНАЯ ПОСУДА
баг тестинг
- 24 ПРЕДПРИИМЧИВЫЙ ПЕКАРЬ
брокеры интернет-рекламы
- 24 АССОРТИ
технология wiki

ПРОДУКТОВЫЙ СКЛАД

- 32 НАЧИНАЮЩИМ ПОВАРАМ
хостинг
- 36 КОНКУРС КУЛИНАРОВ
честное сравнение хостингов рунета

КРАСИВЫЕ БУЛОЧКИ

- 40 И НА ГОРЯЧЕЕ
flash — прошлое, настоящее и будущее
- 46 ИНТЕРВЬЮ С JONATHAN YUEN
человек, который уже учится видеть мир
- 48 ПОВАРА ПО ВЫЗОВУ
это сладкое слово «фриланс»
- 54 КРЕМОВАЯ ДОРОЖКА
нестандартные приемы в навигации flash-сайтов

ВСТРАИВАЕМАЯ ТЕХНИКА

- 56 КУЛИНАРНАЯ КНИГА
основы систем управления сайтом
- 60 ВАГОН-РЕСТОРАН
рассказ о web-фреймворке ruby on rails
- 64 КУХОННАЯ ЛЕТОПИСЬ
краткий дневник разработчика

- 68 ГОРЯЧАЯ ВЫПЕЧКА CMS
взгляд на системы управления контентом изнутри

SPECIAL DELIVERY

- 74 SPECIAL ИНТЕРВЬЮ
интервью с Сергеем Паршиковым
- 78 SPECIAL ОБЗОР
умные книги
- 80 SPECIAL FAQ
вопросы эксперту
- 82 SPECIAL ОПРОС
мнения профессионалов

offtopic

HARD

- 86 ВСЕ С СОБОЙ
тестирование ноутбуков на платформе Intel
- 92 СМОТРИ ТЕЛЕВИЗОР В ЦИФРЕ
тестирование Gotview pci dvd2 deluxe

SOFT

- 94 ADMINING
настройка firewall. Часть 2
- 98 УТИЛИТЫ
подборка свежих программ от спеца

CREW

- 100 Е-МЫЛО
пишите письма!

STORY

- 102 РАССКАЗ
родственные связи
- 112 ИСХОДНИКИ ВСЕЛЕННОЙ
поток сознания II

cd:

CMS

UMI.CMS Free	Intellect Board
StrawBerry 1.1	Irokez CM
CuteSITE	Joomla!
Danneo RCMS	LDU CMS
DeeLight CMS	LIMB CMS
E-Xoopport	Mambo
eProject Lite	MD-PRO
eZ Publish	OpenCMS
Guppy	PHP-Nuke
HostCMS.Free	Plone

RamZes
RUNCMS
Sanitarium WebLoG
Sapid
SBS Web-Pro
SetCMS
Siteman
Skill-z CMS
Slaed
SmallNuke
sPaiz-Nuke
ssilife
Textpattern
Typo3
4Site

VUEngine
WebGUI
Xaraya
WebContent M1
E107
TrollBase
MODx
.com
СПЕЦ УТИЛИТЫ
Pointdev IDEAL
Administration 7.0
GSpot 2.60
Universal Share
Downloader 1.3.4

Process Exporer 10.2
SuperCopier 2
Автопрозвонка 4.06
USB WatchDog 1.0
Charon 0.6
Torpark 1.5.0.7
ДВИЖКИ ДЛЯ БЛОГОВ
WordPress
Movable Type
Serendipity
e2
InTerra Blog Machine
jDnevnik

bBlog
b2Evolution
Blog.CMS
ExpressionEngine
DataLife Engine
Bloxom
GeekLog
MicroBlog
Small Axe
Snipsnap
Pivot
ИНСТРУМЕНТЫ
Apache 2.0.59 +
Apache 2.2.3

Internet Explorer 7 english version
Opera 9.02
Firefox 2.0
Джентельменский набор веб-кодера
Ruby On Rails
PHP 4.4.4 & 5.2.0
MySQL 5.0.27
PostgreSQL 8.1.5
WIKI-ДВИЖКИ
MediaWiki
DokuWiki
TiddlyWiki

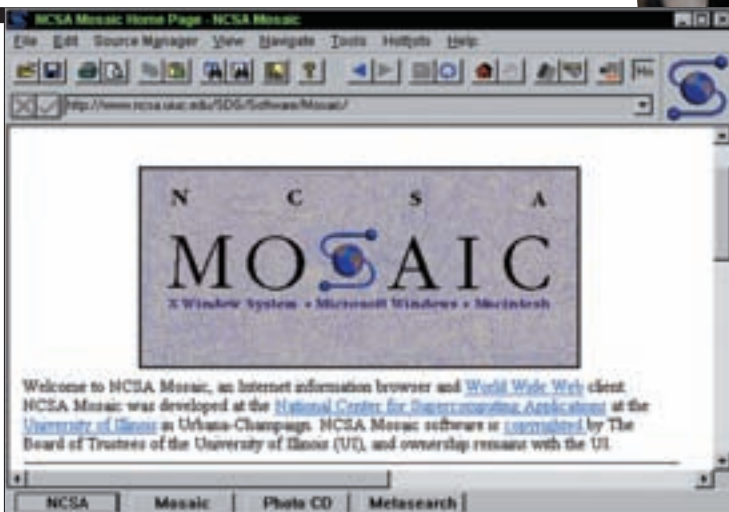
time line



Тим Бернес-Ли — британский ученый, изобретатель URI, URL, HTTP, HTML. Автор концепции семантической паутины.

1990

{www в ссср} Зарождение советского сегмента Сети. С подачи американцев в СССР возникла организация «Гласнет», которая позже стала провайдером (название в духе того времени — «сеть гласности»). Тогда же была зарегистрирована зона SU, и появился провайдер «Релком». Но интернет в начале 90-х — это в основном электронная почта. Скорости и цены были основной преградой, мешавшей сделать его массовым и общедоступным. Плюс и смотреть особо не на что было — сайтов на русском языке практически не было.



1993

{первый браузер} Появился первый в мире веб-браузер — NCSA Mosaic. Он был разработан в Национальном суперкомпьютерном центре (NCSA) Иллинойского университета Марком Андреессеном и Эриком Байной. Хотя подобная программа была создана еще отцом World Wide Web Тимом Бернерсом-Ли (первая ее демонстрация состоялась в Европейском центре ядерных исследований CERN в 1991 году). А в 1992 году появилось несколько браузеров для Unix, однако стать массовыми им так никогда и не было суждено.

1994

{появление рунета} Рождение российского сегмента Сети — в этот год был зарегистрирован домен первого уровня RU и появилось теперь уже популярное слово «рунет». Тогда так называлась эта сеть RUNNet (Russian Universities Network), объединившая

ВУЗы страны в рамках государственной программы «Университеты России». Сегодня слово «рунет» опопсело и обозначает русскоязычное виртуальное пространство в целом. Появляются первые сайты рунета, среди которых есть и настоящие легенды: библиотека Максима Мошкова (www.lib.ru), «Московский Либертариум» (www.libertarium.ru) Анатолия Левенчука и первый каталог русскоязычных сайтов Window-To-Russia (www.wtr.ru) Евгения Пескина.



1994

{netscape navigator 1.0} Компания Netscape, основанная покинувшим NCSA Марком Андреессеном, выпустила на рынок первую версию браузера Mozilla (известную как Netscape Navigator 1.0). Netscape открыл новые горизонты постижения мира, а сам бренд Netscape вскоре прочно засел в мозгах людей, что вызвало зависть со стороны всепроникающей корпорации Microsoft. Естественно, так просто такой софтверный гигант это оставить не мог и вскоре начал исправлять положение.

1995

Колыбель W3C, европейская штаб-квартира находится во Франции, в европейском консорциуме по исследованиям в области математики и информатики

{internet explorer} Microsoft начала разрабатывать свой браузер, за основу которого взяла программу Mosaic (кстати, о том, что IE основан на коде Mosaic, сообщается в информационном окне «О программе»). Однако усилия были не особо заметны, так как Netscape всех устраивал, и необходимости в программе, которая делает то же самое, не возникало. Но Internet Explorer стараниями поклонников Microsoft занял пусть и незначительную часть начавшего формироваться «браузерного рынка».

1997

{браузеры нового поколения} Microsoft кинула на кон козырной туз — ее операционные системы были установлены на подавляющем большинстве компьютеров мира. И специалисты корпорации сразу поняли, что за браузер деньги брать нельзя. В итоге, браузер был буквально встроен в операционную систему. Переломным моментом стал выход браузеров «нового поколения» — Netscape 4 и MSIE 4. Они стали по-настоящему массовыми, поделив рынок пополам. Причем разработчики обеих компа-

ний не очень беспокоились о том, чтобы их браузеры были совместимы. На «нетскейповские» и «маيكрософтовские» лагеря поделились как простые пользователи, так и создатели сайтов. Сайт, созданный под Netscape, мог неправильно отображаться или неправильно работать под MSIE, и наоборот. На большинстве сайтов появились знаки принадлежности авторов к той или иной «религии». Обычно это был небольшой логотип соответствующей программы и надпись Best viewed with...



2000

{netscape vs explorer} К сожалению, программисты Netscape оказались не в силах противостоять напору редмондского софтверного гиганта. Они строили свою работу на «прикручивании» к базовому «движку» Mozilla новых модулей, однако, по мере обрастания всевозможными функциями, программа становилась менее стабильной и более «глючной». А программистам Microsoft было по карману переписать MSIE «с нуля», избавившись от наследия кода

Mosaic, сделав свой продукт более «умным» и «гибким». В результате Netscape остановился на очередной модификации 4 версии, впад в забвение. Не спас положение ни перевод его в разряд бесплатных, ни открытие исходных кодов. Но идея Netscape не погибла окончательно, а была возрождена энтузиастами, которые объединились в проект под названием Mozilla Organization (впоследствии Mozilla Foundation). Браузер попытались создать с нуля — «движок» пе-

реписали и дали ему название Gecko. На базе Gecko вышел первый браузер, названный Netscape 6, но благополучно провалился. Та же судьба постигла и последовавший за ним Netscape 7.

В свое время
Артемия Лебедева знали
все веб-мастера



2004

{mozilla firefox} В Mozilla Foundation поняли: для действительно адекватного ответа никак не обойтись без пир-технологий. Firefox — новое слово в программировании, ответ на все вопросы, возникавшие при использовании IE. Одно из ключевых достоинств Firefox — по сравнению с IE он абсолютно безопасен (читай — до первой найденной дыры). Вирусов, которые могут заразить компьютер из Сети через Firefox, пока не придумано. А вслед за выходом Firefox последовал релиз почтового клиента от Mozilla Foundation — Thunderbird. Он камня на камне не оставил от ставшего традиционным Outlook Express, покушаясь в том



числе и на The Bat!. Thunderbird гибко настраивается, более эффективно работает с жестким диском, не вызывая «тормозов» при работе с большими папками писем, а главное — четко умеет распознавать спам, ставший одной из главных бед интернета.



2006

Яндекс

50%

ПОИСКОВЫХ ЗАПРОСОВ

Rambler/ Google

17-19%

ПОИСКОВЫХ ЗАПРОСОВ

Mail.ru/ MSN/
Aport/ Yahoo!

15%

ПОИСКОВЫХ ЗАПРОСОВ

{поисковые рейтинги} Если оценивать поисковый потенциал рунета, то явный лидер — Яндекс, на который приходится около 50% поисковых запросов. Второе место поочередно делят Rambler и Google, имея порядка 17-19% поисковых запросов на брата. Все остальные поисковики делят между собой оставшиеся 15% поисковых запросов, среди них: Mail.ru, MSN, Aport, Yahoo и другие ©



правильные ингредиенты

Составляющие успеха

МНОГИЕ НАИВНО ПОЛАГАЮТ, ЧТО СУЩЕСТВУЕТ ЗАВЕТНЫЙ АЛГОРИТМ, ПО КОТОРОМУ ЛЮБОЙ САЙТ БЕЗ ОСОБЫХ ПРОБЛЕМ ВЫВОДИТСЯ НА ПЕРВЫЕ ПОЗИЦИИ В ПОИСКОВЫХ СЕРВЕРАХ. УВЫ, ТАКОГО АЛГОРИТМА НЕТ. НО ЕСТЬ ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ УЛУЧШИТЬ ПОЗИЦИИ ЛЮБОГО РЕСУРСА

Андрей Каролик <www.andrusha@real.xaker.ru>

Помнится, было время, когда достойные сайты в рунете исчислялись десятками, максимум сотнями. Домашние странички были сугубо на доменах интернет-провайдеров, а создание сайта своими руками было чем-то неопишимо сложным. Тогда сущность поисковых серверов сводилась скорее к каталогизации, то есть сбору ссылок на все существующие ресурсы в одном месте и разделению их по смыслу на категории. Когда же количество ресурсов в Сети перевалило за миллион, стал актуальным именно поиск среди всей этой каши. Причем адекватный (или, как любят говорить, релевантный) поиск.

Основная проблема поисковых серверов сегодня — отделить интересующие сайты от мусора, спама и заведомо оптимизированных сайтов, кото-

рые концентрируют в себе определенные запросы, хотя не всегда им соответствуют. Причем отобранные сайты также необходимо каким-то образом отсортировать и вывести в первую очередь те, которые максимально близки по смыслу и контенту к поисковому запросу. На помощь приходят умные алгоритмы, которые пытаются оценивать каждый ресурс по набору заведомо известных параметров, вычисляя приоритетность сайта среди равных. Алгоритмы эти разнятся у разных поисковых серверов и регулярно изменяются, так как, во-первых, разные Кулибины привносят что-то новое в алго-

>





IZZE

SPARKLING BLACKBERRY

NATURALLY FLAVORED BLEND OF CONCENTRATED
FRUIT JUICE & SPARKLING WATER

12 FL OZ / 355 ML





Сложная компоновка оправдывает себя только в крупных развлекательных проектах, где действительно много интересной информации

ритмы поиска и сортировки, а во-вторых, поисковые серверы вынуждены бороться с оптимизаторами и предлагать объективный поиск, иначе от них могут отвернуться как пользователи, так и рекламодатели, за счет которых они живут.

Но в алгоритме любого поискового сервера есть логика, а значит, есть общие соображения, которые не меняются со временем. И достаточно быть здравомыслящим человеком, чтобы их со-

мыслить и при желании учесть, делая свой собственный сайт. Конечно, это не касается коммерческих сайтов, которые могут быть алогичными изначально, а их раскрутка — целиком зависеть от размера выделяемого бюджета (кстати, им можно потом продать ссылки на своем сайте, но об этом в отдельной статье).

→ **контент.** Совершенно очевидно, что пустое место продвигать сложно. Если ты хочешь, чтобы

на сайте были постоянные посетители, другие ресурсы ставили на тебя ссылки, а поисковые серверы повышали твой весовой коэффициент, в первую очередь займись контентом. Чем он глубже, богаче и насыщеннее, тем проще при прочих равных выбиться на первые места в рейтинге поисковиков. Только не стоит путать с контентом разные навороты типа голосований, анкетирования или форумов. Это скорее дань моде интерактивности, но не более того. У форумов основная проблема — нестатичность информации и ее разобщенность. Но они реально оживляют проекты, добавляя возможность посетителям пообщаться между собой, дать массу полезных идей и просто утолить жажду флейма. Если есть хороший модератор, то форум — неплохая добавка к ресурсу.

Основной же контент — это различные новостные ленты, статьи и обзоры. Причем не обязательно весь контент генерировать самому. Какую-то часть можно заимствовать на других ресурсах, ставя ссылки на них. Ведь тому, кто заходит на сайт, не так важно, кто это сделал и зачем. Важнее актуальность и полезность содержимого. Также часто смотрят на частоту обновлений и реальное функционирование ресурса. Если сайтом занимаются и собирают на нем интересные материалы, он всегда будет востребован.

→ **юзабилити.** Правда, не стоит забывать и про другую грань одной плоскости — юзабилити. Порой можно загубить любую хорошую идею плохой компоновкой и навигацией. Причем удобство не является синонимом навороченности. Как показывает практика, лучше всего индексируются сайты с более простой и доступной компоновкой. Имеет смысл все делать по принципу самодостаточности, не порождая избыточность.

А можно найти ресурс по актуальной теме, с хорошей идеей и контентом, но отвратным оформлением и навигацией. Потом сделать аналогичный проект, но с учетом плюсов и минусов найденного сайта. Можно найти все похожие ресурсы и провести своеобразный аудит. Тогда поймешь, что и как надо сделать, чтобы получился новый проект, на порядок удобнее и интереснее. А посетителям только этого и надо.

→ **фокус.** Другая частая ошибка — сборная солянка. В погоне за посещаемостью далеко не все меры хороши. Когда видишь ресурс, на котором есть статьи порой на совершенно разные темы, возникает не всегда однозначная реакция. Пытаясь охватить все вопросы, которые решено осветить, не успеваешь в результате толком копнуть ни по одному из них. Итог печален — на таком сайте посетитель бывает не больше одного раза. Даже если этот сайт на первом месте во всех поисковых серверах.

→ **тише едешь — дальше будешь.** Следующий момент, на котором ловятся большинство горе-оптимизаторов — резкий всплеск активности и появление массы обратных ссылок на конкретный ресурс за короткий промежуток времени. Очевидно, что это не естественно, чем и пользуются поисковые серверы. Появилось даже отдельное понятие — пес-

сарафанное радио

ЕСТЬ ЕЩЕ МАССА НЕСТАНДАРТНЫХ СПОСОБОВ СДЕЛАТЬ РЕСУРС БОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМ И ПОСЕЩАЕМЫМ. К ПРИМЕРУ, НЕКОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ СТАТЬЮ ИЛИ ОБЗОР, КОТОРЫХ ЕЩЕ НИГДЕ НЕТ. НО НЕ КЛАДУТ У СЕБЯ НА САЙТЕ ВТИХОМОЛКУ, А, НАОБОРОТ, СТАРАЮТСЯ РАСПРОСТРАНИТЬ ПО КРУПНЫМ ИНФОРМАЦИОННЫМ ПОРТАЛАМ. ВЗАМЕН СТАВИТСЯ ССЫЛКА НА САЙТ АВТОРА. ТАКОЙ ПОДХОД ПОЗВОЛЯЕТ ПОЛУЧИТЬ ОБРАТНЫЕ ССЫЛКИ С ТЕХ РЕСУРСОВ, НА КОТОРЫЕ ИНЫМИ СПОСОБАМИ ПОПАСТЬ ПРОСТО НЕВОЗМОЖНО. ВМЕСТО УНИКАЛЬНОЙ СТАТЬИ ИЛИ ОБЗОРА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СКАНДАЛЬНУЮ НОВОСТЬ ИЛИ ГРОМКОЕ СОБЫТИЕ. ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА — В ДОСТАТОЧНО СЖАТЫЕ СРОКИ УСПЕТЬ РАСКИДАТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ НА КРУПНЫЕ ПОРТАЛЫ. ПОЗДНЕЕ ЭТО СТАНЕТ БЕСПОЛЕЗНЫМ, ТАК КАК С КРУПНЫХ ПОРТАЛОВ ЭТУ СТАТЬЮ ИЛИ НОВОСТЬ РАСТАЩАТ БОЛЕЕ МЕЛКИЕ САЙТЫ И МОМЕНТ УНИКАЛЬНОСТИ МАТЕРИАЛА БУДЕТ УПУЩЕН.

симизация, когда ресурс принудительно понижается в позициях или у него вовсе блокируется возможность дальнейшего роста. Таким образом поисковые серверы пытаются уравнивать в возможностях тех, кто искусственно накручивает себе параметры, и тех, кто просто делает хорошие сайты по теме.

Но это не значит, что нельзя регистрировать свой сайт в каталогах, обмениваться ссылками или покупать ссылки на других сайтах. Просто все это надо делать в меру и постепенно. Именно по этой причине не стоит использовать автоматические обменники ссылками. Более того, наиболее популярные каталоги и обменники давно находятся под пристальным вниманием поисковых серверов и обратные ссылки с них могут банально не учитываться, а время на продвижение будет потрачено зря. Например, Яндекс наиболее «активных» участников удаляет из результатов поиска, причем без предупреждения (о чем заботливо написал в своей лицензии, которую ты «внимательно читаешь», когда добавляешь свой ресурс на индексацию в Яндекс). Вернуть ресурс к жизни реально, но после долгой переписки, удаления признаков участия в автоматических обменниках и ожидания в течение месяца. И то не факт.

→ **В ЧУЖОЙ ТЕНИ.** Пока одни пытаются объять необъятное и совершенствовать свои навыки, другие действуют умнее — смотрят на успехи лидеров и просто копируют чужой опыт. Действительно, зачем



Удачное сочетание оригинальности и юзабилити сайта — высокопрофессиональный подход

искать/покупать базы белых каталогов, когда куда проще посмотреть обратные ссылки на сайты-лидеры по этой же теме (на самом деле, тема не обязательна такая же). Для этого достаточно набрать в Яндексе запрос `link='www.имя_домена.ru'`, и все как на ладони. Остается просмотреть сайты, ссылающиеся на указанный ресурс, и отсортировать каталоги. Когда список готов, остается зарегистрировать свой ресурс по аналогии.

Но это работает не всегда. Во-первых, многие каталоги могут уже не принимать новые ссылки, либо давно закончить свое существование (поисковые серверы помнят обратные ссылки достаточно долго), а во-вторых, большая часть обратных ссылок может быть банально куплена, тогда пользы от анализа немного. Но если так поступить с несколькими ресурсами, то собственная база белых каталогов тебе гарантирована, причем бесплатно.

Более изощренный способ: помимо использования тех же каталогов, можно на сам ресурс

настучать в Яндекс — <http://webmaster.yandex.ru/delspam.xml>. Есть достаточно большая вероятность, что его удалят из результатов поиска (хотя бы на время), так как многие сайты-лидеры в той или иной мере используют автоматические обменники ссылками. Кстати, это еще один весомый повод многим оптимизаторам перейти на продвижение только «белыми» способами, за которые поисковые серверы не банят.

Другой способ — сарафанное радио. Смысл заключается в том, чтобы сделать на сайте что-то особенное и интересное, а потом сообщить об этом по возможности большому количеству друзей. Они, в свою очередь, сообщают своим друзьям и пошло, поехало. Как быстро цепочка умрет — полностью зависит от задумки, ее уникальности и привлекательности с точки зрения «этим стоит поделиться с друзьями». Но есть масса примеров, когда генерировался трафик на пустом месте, без всякой оптимизации и раскрутки... ☘

СПЕЦИАЛОБЗОР MEDIUM



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ 3D-ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ СОЗДАНИИ WEB-САЙТОВ

М.: НТ Пресс, 2006 /
Кэрол Макгилливрей /
336 страниц
Разумная цена:
277 рублей

А что особенного в трехмерной графике? Она богаче, нежели двумерная. Частный пример — исполь-

зование на сайте объемных пиктограмм, по которым кликать гораздо приятнее и интереснее. 3D-объект выглядит более дружелюбным и естественным, так как в повседневной жизни нас окружают многочисленные трехмерные объекты. Но для создания 3D-графики нужны соответствующие знания, которые

ты почерпнешь из этой книги. Ты узнаешь о технике и способах создания качественной 3D-графики для Web, получишь массу практических рекомендаций и поймешь, как все это хозяйство применить в реальных проектах. Освоение анимации — на примере приложений Macromedia Flash, Director и 3ds max.



СПЕЦИИ ПО ВКУСУ

Тонкости CSS

ДЛЯ МНОГИХ CSS — СКОРЕЕ ОБЯЗАЛОВКА: ОДНИ И ТЕ ЖЕ ФАЙЛЫ .CSS КОЧУЮТ ИЗ ПРОЕКТА В ПРОЕКТ С МИНИМАЛЬНЫМИ ИЗМЕНЕНИЯМИ. ПРИ ЭТОМ РЕАЛИЗУЕТСЯ ДАЛЕКО НЕ ВСЬ ПОТЕНЦИАЛ, КОТОРЫЙ ЗАЛОЖЕН В ЭТУ ТЕХНОЛОГИЮ. ПОПРОБУЕМ ПОКАЗАТЬ НЕЗАМЕНИМОСТЬ ДИНАМИЧЕСКИХ СТИЛЕЙ НА НАГЛЯДНЫХ ПРИМЕРАХ РЕШЕНИЯ ПОРОЙ НЕТРИВИАЛЬНЫХ ЗАДАЧ

Вячеслав Баев, web developer
www.art-gals.ru

1 По всему дизайн-макету в контентной части используется буква.

Решение. Понадобятся псевдоэлементы (pseudo-elements) и псевдоклассы (pseudo-classes), они в ограниченном количестве появились еще в CSS Level 1. В CSS Level 2 они были переработаны, и их стало больше.

Браузер Netscape Navigator версии 4 понимает только :link, :visited и :active псевдоклассы в отношении гиперссылок. А вот Internet Explorer 4+, Netscape Navigator 5+ и Opera 4+ поддерживают также :hover. Браузеры Internet Explorer 5+, Netscape Navigator 5+ и Opera 4+ еще и распознают следующие полезные псевдоэлементы: :first-line (первая строка текста) и :first-letter (первая буква текста). Псевдоэлемент :first-letter отлично подходит для создания эффекта буквы. А если ты хочешь, к примеру, чтобы первая строка каждого параграфа на странице состояла из заглавных букв, то определи следующий стиль: p:first-line {text-transform:uppercase}.

Надо учесть, однако, что браузеры по-разному интерпретируют :first-line и :first-letter, когда в стиле используются такие CSS свойства как vertical-align и clear. В CSS Level 2 существуют также псевдоэлементы :before (содержимое до элемента) и :after (содержимое после элемента).

2 На сайте выводятся очень большие таблицы и необходимо ускорить их обработку.

Решение. Дело в том, что традиционно браузер сперва загружает табличный макет (включая сам контент), вычисляет необходимые размеры ячеек, и только потом отображает таблицу на экране. А поскольку многие сайты обычно верстаются по старинке, то есть с применением таблиц, а не с помощью DIV'ов, то свойство table-layout со значением fixed может значительно уменьшить время загрузки страницы. Чтобы эта схема работала, необходимо указать ширину у всех ячеек в таблице, а также высоту ячеек. Впрочем, высоту можно и не задавать. Но если

же ты ее указываешь, учти, что какой-нибудь текст или изображение может не поместиться в фиксированные ячейки и будет обрезан. Верстается эта таблица таким образом:

```
<table style="table-layout:fixed">
<col style="width:100px"><col
style="width:100px">
<tr style="height:10px"><td>ячейка
0</td><td>
ячейка 1</td><td>ячейка 2</td></tr>
<tr style="height:10px"><td>ячейка
0b</td><td>
ячейка 1b</td><td>Ячейка
2b</td></tr>
</table>
```

Минус данного метода — весь механизм table-layout работает только в Internet Explorer 5 и выше, что очень

прискорбно, ибо такое полезное свойство пригодилось бы и в Netscape Navigator или Opera. Кстати, в Internet Explorer 6 в режиме совместимости со стандартами контент не обрезается, если он превышает высоту ячейки.

3 При наполнении сайта клиент регулярно копирует данные из Microsoft Word, не убирая стилизацию, которую оставил оный. Что становится весьма критично, когда объем текста значительно превышает отведенную для него область.

Решение 1. Делается попытка объяснить клиенту, как надо наполнять сайт и, возможно, написать скрипт, который обрезает стилизацию, оставленную Word (такие скрипты есть в составе FckEditor, TinyEditor и многих других онлайн-редакторов).

ИСПОЛЬЗУЙ TABLE-LAYOUT СО ЗНАЧЕНИЕМ FIXED — ЗАМЕТНО УМЕНЬШИШЬ ВРЕМЯ ЗАГРУЗКИ СТРАНИЦЫ

Решение 2. Делается попытка путем прописывания наследования html-тегов стилизовать контент, находящийся внутри блока.

Решение 3. Используется свойство overflow со значением hidden, код в этом случае выглядит следующим образом:

```
<div class="content">
<div style="width: 200px; overflow:
hidden;">
User content
</div>
</div>
```

Все, что по своей ширине не помещается в отведенную область, просто скрывается за ее пределами. Метод весьма варварский, но иногда единственно верный.

4

Сделать так, чтобы шрифт был одинаковым во всех браузерах: Opera 7, Netscape 6, Internet Explorer 6, Internet Explorer 5, Opera 6.

Решение. Для первых трех браузеров размер шрифта — small. Но IE5 и Opera 6 отображают его на размер больше, и для них надо выставить x-small. Подставить x-small для IE5 проблем нет, но с Opera 6 придется поковыряться. Код выглядит следующим образом:

```
#myDiv
{
font-size: small;
}
/*Хак для IE5, шрифт на размер
меньше.
Он не понимает slashed */
* html #myDiv
{
font-size: x-small;
font-size: small;
}
/*Хак для Opera 6, ей тоже надо на
размер меньше*/
html>body #myDiv {
font-size: x-small;
}
/*Для оставшихся нормальных браузеров,
Opera 6 не понимает эту конструкцию*/
head: first-child+body #myDiv {
font-size: small;
}
```

5

За счет того, что разные браузеры часто имеют разную DOM-модель, иногда возникает необходимость скрыть какую-то стилизацию от разных браузеров.

Решение. Данная задача, как правило, решается путем «обмана» браузеров. Практически каждый браузер не понимает различные конструкции в CSS (при этом другой браузер понимает их легко). А если учесть, что свойства можно переопределять по несколько раз, значит таким же образом можно определить одно и то же свойство для каждого браузера. Воспользуемся примерами из предыдущего совета:

```
* html #myDiv
{
font-size: x-small;
font-size: small;
}
```

В данном случае IE5 просто пропустит конструкцию с использованием слэша и не переопределит стиль. То же самое происходит с Opera 6:

```
head: first-child+body #myDiv {
font-size: small;
}
```

Кстати, первый пример применим не только к IE 5, но и к Firefox. А следующий будут воспринимать все IE:

```
body {
background-color: #FF0000;
background-color: #FFFFFF;
}
```

Для IE можно использовать в HTML conditional comments. Вообще надо понимать, что многие вещи приходится делать в HTML, хотя конечной целью все равно является CSS.

```
<!--[if IE]>
<style>
...
</style>
<![endif]>
```

Возможно, эта конструкция и портит настроение любителям чистого кода, но «на войне все способы хороши». Как вариант, можно на замену при-

вести следующую не самую универсальную конструкцию, которая ставится в CSS. Эта конструкция работает только в IE 5 под Windows.

```
/* IE5/Win Only Styles */
@media tty {
i(content: "","/*") /* */
}
@import url("ie5win.css"); /* */
} /* */
```

А эта конструкция — только под IE 5 Mac:

```
/* IE5/Mac Only Styles */
/* */
@import url("ie5mac.css");
/* */
```

А теперь совместим приятное с полезным, то есть conditional comments с подгрузкой CSS:

```
<style type="text/css">
@import url("css/all.css") All;
</style>
<!--[if lt IE 7]>
<style type="text/css">
@import url("css/all.css");
@import "css/ie60.css" /* */;
@import "css/ie55.css";
/* */ @import "css/ie52.css"; /* */
@_import "css/ie50.css";
</style>
<![endif]>
```

В любом случае, эти примеры действуют лишь в IE. Из этого можно сделать вывод: при использовании таких хаков верстаем под нормальные браузеры, а под IE ставим костыли.

6

Необходимо выровнять по центру вертикально расположенный контент.

Решение. Если одна строка текста, то все просто:

```
<p>
Rovno odna stroka texta
</p>
Нужен такой CSS:
p {
line-height: 30px;
height: 30px;
}
```

Если несколько строк или просто блочный элемент, тогда все гораздо

сложнее. Для начала сформулируем проблему. У нас есть DIV (или любой блочный элемент) с заданной высотой, — какой-нибудь абзац текста P внутри этого DIV'a — известно лишь, что он (текст) точно поместится в заданную высоту DIV'a. Нужно отцентровать этот текст по вертикали без использования таблиц. Пускай HTML-код такой:

```
<div>
<p>
Because the Welsh and Roman heritage
was almost entirely erased by
the invasion of low German and then
Scandinavian populations...
</p>
</div>
```

Для всех браузеров, кроме winIE и macIE, работает такой CSS-код:

```
div {
display: table-cell;
vertical-align: middle;
}
```

Для IE, как всегда, начинаем изобретать костыли.

Метод 1. Стили прямо в коде:

```
<div style="display: table; height:
400px; _position: relative; overflow:
hidden;">
<div style=" _position: absolute; _top:
50%; display: table-cell; vertical-align:
middle;">
<p style=" _position: relative; _top: -
50%">
any text<br />
any height<br />
any content, for example generated
from DB<br />
everything is vertically centered
</p>
</div>
</div>
```

Метод 2. Более целесообразный, однако требует добавления в код пустого DIV или другого элемента:

```
<div class="wrap">
<div class="valign-center">
<p>lenzi, e profondissima quiete</p>
<p>infinito silenzio a questa voce
vo comparando: </p>
</div>
<div class="just-for-IE"></div>
</div>
```

И теперь центрируем для всех нормальных через `display: table-cell; vertical-align: middle;`, а для IE используем извраты с `height:100%`; и `display:`

```
inline-block:
.wrap {
display: table-cell;
vertical-align: middle;
width: 100%;
height: 401px;
}
.just-for-IE {
display: none;
width: 1px;
margin-left: -1px;
}
* html .just-for-IE, * html
.valign-center {
display: inline-block;
vertical-align: middle;
}
* html .valign-center {
width: 100%;
}
* html .just-for-IE {
height: 100%;
}
* html .just-for-IE, * html
.valign-center {
display: inline;
}
```

7

Разберемся, как оформлять текст при выводе на экран, принтер и подобные девайсы.

Решение. Каждый тип устройства, определенный спецификацией CSS, имеет набор свойств, которые можно использовать для форматирования документа, выводимого на это устройство. Агент пользователя, который поддерживает определенный тип устройств, должен уметь использовать все свойства, применяющиеся к данному типу:

all — для всех устройств;
aural — для речевых синтезаторов;

braille — чтение азбуки Брайля;
handheld — для переносимых портативных устройств (небольшие монохромные экраны с ограниченной полосой частот);
print — для страничных непрозрачных материалов и для документов, просматриваемых на экране в режиме предварительного просмотра печати;
projection — для настенных презентаций, например, для проектов или для печати плакатов;
screen — для цветных дисплеев;
tv — для устройств, использующих набор символов с фиксированной шириной, например телетайпов, терминалов или портативных устройств с ограниченными возможностями отображения;
tv — для устройств типа телевизора (для которых характерны низкое разрешение, цветное изображение, ограниченная прокрутка на экране, возможность передачи звука).

Названия типов устройств не зависят от регистра. Из-за быстрого изменения технологий в CSS2 не представлен список конкретных типов устройств, выступающих в качестве значений для правила `@media`. В будущих версиях CSS список устройств, возможно, будет дополнен. Разработчикам не стоит полагаться на названия типов устройств, которые еще не определены в описании CSS.

Существует два способа построения аппаратно-зависимых таблиц стилей:

- 1 Задать целевое устройство с помощью правил `@media` или `@import`:

```
@import url("loudvoice.css") aural;
@media print {
/* далее идет таблица стиля для печати */
}
```

- 2 Задать конечное устройство в языке документа. Например, в HTML версии 4.0 атрибут «`media`» элемента `LINK` указывает конечное устройство для внешней таблицы стилей:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C
//DTD HTML 4.0//EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Связь с конечным
устройством</TITLE>
<LINK rel="stylesheet" type="text/css"
media="print, handheld" href="foo.css">
</HEAD>
<BODY>
<P>Основное тело документа
</BODY>
</HTML>
```

8

Создать таблицу из трех колонок шириной в 100px, 70% и 30% соответственно. Все колонки должны иметь поля в 10px. Дополнительные условия: минимум HTML, максимум CSS. В тестировании участвуют Internet Explorer 6, Mozilla FireFox 1.5 и Opera 8.

Решение.

```
css:
table { border-collapse: collapse;
width: 100%; }
td { padding: 10px; }
td#one { background: red; width: 100px; }
td#two { background: green; width: 70%; }
td#three { background: blue; width: 30%; }
HTML:
<table>
<tr>
<td id="one">one</td>
<td id="two">two</td>
<td id="three">three</td>
</tr>
</table>
```

Во всех трех браузерах ширина первой ячейки игнорируется, так как ужимается соседними колонками. Можно, конечно, поставить распорку, но ведь мы стремимся к минимализму в HTML.

Тем более, в запасе есть шикарное свойство CSS `table-layout`:

```
table { border-collapse: collapse;
table-layout: fixed; width: 100%; }
```

Что за чертовщина? В Mozilla и Opera ширина первой колонки увеличилась на размер полей и составила 120px. Попробуем применить `box-sizing`:

```
td { box-sizing: border-box;
-moz-box-sizing: border-box; padding: 10px; }
```

Этот баг присутствует во всех трех браузерах. В IE его можно побороть, выставив `table-layout: fixed`; (что мы и сделали чуть выше). В Mozilla и Opera для этой цели необходимо задать ширину ячейки в элементе `col`, при этом убрав ее из определения `td`:

```
css:
table { border-collapse: collapse;
table-layout: fixed; width: 100%; }
col#c_one { width: 100px; }
col#c_two { width: 70%; }
col#c_three { width: 30%; }
td { padding: 10px; }
td#one { background: red; }
td#two { background: green; }
td#three { background: blue; }
```

```
html:
<table>
<col id="c_one" />
<col id="c_two" />
<col id="c_three" />
<tr>
<td id="one">one</td>
<td id="two">two</td>
<td id="three">three</td>
</tr>
</table>
```

В Opera первая колонка все-таки шире установленного значения на пару пикселей. Виновник — необнуленный HTML-атрибут `cellpadding`. Причем выставление `padding: 0` в CSS для всех ячеек не решает проблемы.

```
css:
table { border-collapse: collapse;
table-layout: fixed; width: 100%; }
col#c_one { width: 100px; }
col#c_two { width: 70%; }
col#c_three { width: 30%; }
td { padding: 10px; }
td#one { background: red; }
```

В БУДУЩИХ ВЕРСИЯХ CSS СПИСОК УСТРОЙСТВ, ВОЗМОЖНО, БУДЕТ ДОПОЛНЕН. НО ПОКА РАЗРАБОТЧИКАМ НЕ СТОИТ ПОЛАГАТЬСЯ НА НАЗВАНИЯ ТИПОВ УСТРОЙСТВ, КОТОРЫЕ ЕЩЕ НЕ ОПРЕДЕЛЕНА В ОПИСАНИИ CSS

```
td#two { background: green; }
td#three { background: blue; }
```

html:

```
<table cellpadding="0">
<col id="c_one" />
<col id="c_two" />
<col id="c_three" />
<tr>
<td id="one">one</td>
<td id="two">two</td>
<td id="three">three</td>
</tr>
</table>
```

Примечание: мы рассматриваем Internet Explorer 6 в Quirks mode. Если же у тебя указан DOCTYPE, приводящий IE в Standards compliance mode, то необходимо остановиться на варианте:

```
table { border-collapse: collapse;
table-layout: fixed; width: 100%; }
```

Но тебе нужно учесть W3C box model и в CSS указать `td#one { background: red; width: 80px; }`, а не `td#one { background: red; width: 100px; }`.

9

Создать вертикальное меню, меняющееся при наведении. Только свойствами CSS.

Решение. Выглядеть оно будет так:

html:

```
<div id="menu">
<ul>
<li><a title="Link 1" href="#1">
Link 1</a></li>
<li><a title="Link 2" href="#2">
Link 2</a></li>
<li><a title="Link 3" href="#3">
Link 3</a></li>
<li><a title="Link 4" href="#4">
Link 4</a></li>
<li><a title="Link 5" href="#5">
Link 5</a></li>
</ul></div>
```

css:

```
#menu {
border: #3d261d 1px solid;
margin: 10px;
width: 200px;
}
#menu LI A {
height: 24px;
text-decoration: none;
```

```
voice-family: inherit;
}
#menu LI A:link {
padding-right: 0px;
display: block;
padding-left: 10px;
background: url(menu.gif);
padding-bottom: 0px;
color: #e4d6cd;
padding-top: 8px;
}
#menu LI A:visited {
padding-right: 0px;
display: block;
padding-left: 10px;
background: url(menu.gif);
padding-bottom: 0px;
color: #e4d6cd;
padding-top: 8px;
}
#menu LI A:hover {
padding-right: 0px;
padding-left: 10px;
background: url(menu.gif) 0px -32px;
padding-bottom: 0px;
color: #ffffff;
padding-top: 8px;
}
```

10

Подвал страницы, всегда будет прижатый к низу экрана.

Решение. Вопрос о том, как сделать подвал внизу экрана/страницы, возникает достаточно часто. Казалось бы, что может быть проще:

html:

```
<body>
<p>content</p>
<p id="footer">footer</p>
</body>
```

css:

```
#footer { position: absolute; bottom: 0; }
```

Все счастливы. Правда, счастье длится лишь до тех пор, пока содержимое страницы не вызывает появления вертикальной полосы прокрутки, наполняя на подвал (IE, Mozilla).

html:

```
<body>
<div id="all">
C O N T E N T
<div id="empty">&nbsp;</div>
<div id="footer">
F O O T E R
```

```
</div>
</div>
</body>
```

css:

```
html, body { height: 100%; margin: 0; padding: 0; }
#all { position: relative; height: 100%; }
html>body #all { height: auto; min-height: 100%; }
#empty, #footer { height: _foo_; }
/* или
#footer { height: _foo_; }
#empty { height: _foo_ + _bar_; }
*/
#footer {
position: absolute;
left: 0;
bottom: 0;
width: 100%;
}
```

Логика здесь такая. Внутри body со стопроцентной высотой и нулевыми отступами расположен блок #all с высотой 100% и более. Его позиция относительно body высчитывается в соответствии с нормальным расположением (position: relative;). #footer расположен внизу относительно высоты содержащего его блока #all. Так как #footer позиционирован абсолютно (изъят из нормального обтекания), то потребуются «пустой» блок (#empty), который будет служить «толкателем». Недостаток: предполагается, что значения высоты #footer и #empty известны.

Для случаев графического (px) подвала и/или при известном поведении текста (em) внутри него такое решение проблемы можно считать оптимальным. В тех случаях, когда невозможно заранее предсказать высоту подвала, в бой вступает javascript.

css:

```
#empty { visibility: hidden; }
#footer, #empty { height: _foo_; }
/*предполагаемая максимальная высота (disabled JavaScript)*/
```

JavaScript:

```
if (document.getElementById){
var empt =
document.getElementById('empty');
var foot =
document.getElementById('footer');
empt.style.height = foot.style.height =
'auto';
empt.innerHTML = foot.innerHTML;
}
```

11

```
<div style="width: 100%; border:
red solid 1px;">
<div style="float: left;">
<a href="#"></a>
<a href="#"></a>
</div>
```

```
...
</div>
```

На практике видим следующее. В IE блок растянут на всю ширину, высота — по границам содержимого, все ОК. В Opera блок выгнулся в линию на ширину экрана. В Firefox: то же, что в Opera, но еще и нижеследующая таблица с какого-то перепугу прижалась к img'am внутри ДИВ'ов.

Далее убираем float вложенного ДИВ'а. Во всех браузерах все становится на свои места. Но float-то нужен, да и ДИВ должен быть нормальной высоты!

Лечится ли это как-то, кроме насильной установки высоты ДИВ'а?

Решение. Да, действительно, от float внешний контейнер не растягивается. Как преодолеть:

¹Сделать нечто с clear: both. Стандартный вариант, однако, это не слишком хорошо, исходя из идеологии css как освобождения html от ненужного мусора (а тут после каждого такого флота лишний элемент придется делать).

²Воспользоваться свойством css2 after, имея следующий код:

html:

```
<div class="clearfix" style="width:
100%; border: red solid 1px;">
<div style="float: left;">
<a href="#"></a>
<a href="#"></a>
</div>
...
</div>
```


CSS:

```
.clearfix:after {
  content: ".";
  display: block;
  height: 0;
  clear: both;
  visibility: hidden;
}
```

IE, естественно, этого понять не в силах. Конечно, IE сам как бы делает clear, но это применимо к элементам с указанным измерением, а указывать ширину/высоту не всегда желательно. Специально для IE делаем следующее.

CSS:

```
/* Hides from IE-mac */
* html .clearfix {height: 1%;}
/* End hide from IE-mac */
```

Первая строка прячет от маковского IE, который не поймет слэшик. Вторая строка прячет от остальных браузеров, пользуясь каким-то загадочным свойством IE понимать сию конструкцию. Собственно, устанавливаем 1% высоты, если содержимое будет больше, — растянется автоматом.

12

По дизайн-макету заголовков у нас текстовый, но должен иметь тень. Необходимо реализовать этот «каприз» дизайнера.

Решение. Существует несколько способов создания теней для текста. Вот некоторые из них:

¹ Нарисовать в графическом редакторе. Достоинства и недостатки такого способа очевидны.

² «Стандартный» путь.

```
SPAN.glow {
  background: white;
  color: white;
  text-shadow: black 0px 0px 5px;
}
```

Говорят, что эта конструкция должна работать, но, к сожалению, в настоящее время браузеры «идут в сад».

³ Фильтры. Достаточно мощная вещь, но «в сад идут» стандарты, а реально работает только в IE.

⁴ CSS: позиционирование боксов. Самый удобоваримый способ.

html:

```
<p class="h1">TEXT and SHADOW.
Пример текста с тенью.
<span>TEXT and SHADOW. Пример
текста с тенью.</span></p>
```

CSS:

```
.h1 {
  text-align: left;
  font-size: 36px;
  line-height: 36px;
  font-family: Georgia, serif;
  font-weight: bold;
  position: relative;
  color: #999;
}
.h1 span {
  position: absolute;
  top: -4px;
  left: -3px;
  padding-right: 3px;
  color: #000;
}
```

Позиционируешь содержимое тэга относительно параграфа со смещением на 4px вверх и 3px влево. Величину padding-right задаешь равной смещению влево, иначе возможна ситуация, когда тень «обгонит» текст. Так как дублирование текста — не самый лучший вариант для пользователей текстовых или устаревших браузеров, то «дубль» рекомендуется добавлять скриптами (javascript или определять браузер посетителя на стороне сервера).

⁴ CSS: генерируемое содержимое.

Следующие два примера отнюдь не лучше предыдущего, просто было интересно поиграть свойствами :before и :after. Отличия: во-первых, они не работают в IE, во-вторых, в качестве «дубля» выступает значение атрибута, что исключает повтор текста в «академическом дизайне», хотя пользователь и получит при этом лишние байты.

html:

```
<p class="h2">TEXT and SHADOW.
Пример текста с тенью.
<span title="TEXT and SHADOW.
Пример текста с тенью.">
</span></p>
```

CSS:

```
.h2 {
  text-align: left;
  font-size: 36px;
  line-height: 36px;
  font-family: Georgia, serif;
```

```
font-weight: bold;
position: relative;
color: #000;
}
/* Дальше IE уже ничего не увидит,
ему отдаем текст без тени */
html>body .h2 {color: #999;}
.h2 span {
  position: absolute;
  left: -3px;
  top: -4px;
  padding-right: 3px;
  color: #000;
}
.h2 span:after {
  content: attr(title);
}
```

А теперь сделаем две тени.

html:

```
<p class="h3" title="TEXT
and SHADOWS">TEXT and SHAD-
OWS</p>
```

CSS:

```
.h3 {
  font-size: 36px;
  font-style: italic;
  line-height: 36px;
  font-family: Georgia, serif;
  font-weight: bold;
  color: #000;
}
/* Дальше IE уже ничего не увидит,
ему отдаем текст без теней */
html>body .h3 {color: #999;}
.h3:after {
  content: attr(title);
  color: #000;
  display: block;
  margin-top: -40px;
  /* -76px для двухстрочного текста,
  -112px для трехстрочного
  и т.д. (шаг = line-height) */
  margin-left: -3px;
}
.h3:before {
  content: attr(title);
  color: #ccc;
  display: block;
  margin-bottom: -40px;
  /* значение также зависит
  от количества строк */
```

```
margin-left: 3px;
}
```

Недостаток последнего способа: жесткое позиционирование генерируемого содержимого, зависящее от количества строк в тексте. И еще одно решение.

html:

```
<div class="zag">клубы</div>
Javascript:
function
getElementsByClassName(node,
classname) {
  var a = [];
  var re = new RegExp('\\b' + classname
+ '\\b');
  var els = node.getElementsByTagName("*");
  for(var i=0,j=els.length; i<j; i++)
  if(re.test(els[i].className))
  a.push(els[i]);
  return a;
}
function shadowText(originalClass,
shadowClass) {
  if (typeof disableShadowedText !=
'undefined') return;
  var els = getElementsByClassName(
document, originalClass);
  for (i=0; i<els.length; i++) {
    var text = els[i].innerHTML;
    els[i].className = shadowClass;
    els[i].innerHTML = text + '<div
class="'+originalClass+'"'
style="position:absolute;">' + text +
'</div>';
  }
}
$(document).ready(function() {
  shadowText('zag', 'zag_shadow');
});
```

CSS:

```
.zag {
  определяем, как выглядит заголовок
}
.zag_shadow {
  а тут, — как выглядит его тень
}
```

Понятно, что собрать все доступные примеры нереально, мы лишь наглядно показали возможности CSS в решении наиболее актуальных проблем **С**

ЗАДАЧИ МОЖНО БЫЛО РЕШАТЬ ПО-ДРУГОМУ, НО CSS ГОРАЗДО ДОСТУПНЕЕ, ДА И КОДА — МЕНЬШЕ



- СВЕЖИЙ ВЗЛОМ WINDOWS VISTA
- ВЗЛОМ СБЕРБАНКА
- КИШКИ ТАКСОФОНА
- ТРОЯН ДЛЯ BLUETOOTH





рецепт от шеф-повара

Раскрутка сайта

ИТАК, ТЫ — ВЛАДЕЛЕЦ САЙТА. ТЫ РЕГИСТРИРУЕШЬ ЕГО В ПОИСКОВИКАХ И С ЛЕГКИМ СЕРДЦЕМ ЖДЕШЬ КАК МИНИМУМ 1000 ЧЕЛОВЕК В ДЕНЬ. В КОНЦЕ НЕДЕЛИ ИЛИ, МОЖЕТ БЫТЬ, НЕМНОГО РАНЬШЕ ТЫ ЗАМЕЧАЕШЬ НА САЙТЕ ЗА ВСЕ ЭТО ВРЕМЯ МАКСИМУМ 20 ИНТЕРЕСУЮЩИХСЯ (ЕСЛИ СЧИТАТЬ И СОБСТВЕННЫЕ ПОСЕЩЕНИЯ). В ГОЛОВЕ ТОЛЬКО ОДИН ВОПРОС — «ЧТО ДЕЛАТЬ?».

Александр <www.dnk-ilab.com>

Только что созданный сайт не привлечет более или менее серьезного количества посетителей без онлайн-/оффлайн-рекламы или раскрутки. К сожалению или к счастью, это так. С рекламой все понятно — были бы деньги. Раскрутка (синонимы — оптимизация и продвижение) — комплекс действий, в результате которых твой сайт начнет привлекать заинтересованных (тематических) посетителей из поисковых систем. При грамотно построенной работе твой ресурс может стать одним из первых в результатах поиска по наиболее важным ключевым словам в поисковых системах.

Мы рассмотрим процесс раскрутки на примере поисковой системы Яндекс.

→ **поисковая тактика.** Для начала рассмотрим популярность поисковых систем. По адресу www.liveinternet.ru/stat/ru/searches.html можешь проанализировать реальную статистику по поисковым системам в русскоязычном секторе интернета. Когда мы смотрели, статистика была такая:

- ЯНДЕКС — 50.5 %
- РАМБЛЕР — 18.3 %
- GOOGLE — 17.7 %
- SEARCH.MAIL.RU — 5.7 %
- GOOGLE (КАРТИНКИ) — 2.9 %
- MSN — 1.5 %

Причем Mail.ru в начале года подписал контракт с Яндексом, так что теперь результаты поиска в Mail.ru полностью совпадают с результатами поиска в Яндексе. Поэтому будем рассматривать их вместе.

Общий алгоритм оптимизации одинаков для всех, но у каждой поисковой системы есть свои особенности. Бывают ситуации, когда сайт занимает место в первой десятке Яндекс/Mail.ru по весьма сложным запросам с высокой конкуренцией, но при этом находится очень далеко по тем же ключевым словам в Рамблере. Но такие ситуации бывают далеко не всегда. Большинство оптимизаторов, в силу популярности Яндекса, придерживаются следующей тактики. Оптимизируют ресурс, отталкиваясь от требований Яндекса/Mail.ru и, если после этого сайт занимает не достаточно высокие позиции в других поисковых системах, проводят дополнительную работу, ориентированную уже на них.

Первым делом следует привести в порядок сам сайт (оптимизировать его структуру), а после этого начинать работать с внешними факторами.

→ **оптимизация структуры сайта.** В последнее время внутренние факторы приобретают все большее значение — кроме работы над техническими моментами следует продумать концепцию сайта. Это относится к вопросам юзабилити («удобоваримости» интерфейса) и информационного наполнения. Все связано: большой, красивый сайт с интересной и полезной информацией по теме и продуманным интерфейсом заинтересует пользователя.



Рамблер или Яндекс — на любителя

лей. Это значит, что у твоего сайта образуются постоянные посетители и, самое главное, на него будут ссылаться другие ресурсы, как на достойный уважения источник информации.

→ **для начала** подбери интересующие запросы. Это можно сделать в статистике запросов от Яндекса (<http://wordstat.yandex.ru>) или Рамблера (<https://ad.rambler.ru/swrds/wrds.pl>). Статистика от Яндекса не отличается особой точностью, но, тем не менее, дает общее представление о масштабах бедствия. Постарайся выбрать запросы, максимально точно характеризующие основные страницы твоего сайта и вместе с тем имеющие наибольшее количество запросов.

Например, твой сайт предлагает услуги автострахования. Статистика основных запросов на эту тему (количество запросов в месяц):

ОСАГО	37610
КАСКО	20924
Автострахование	14470
Автокаска	5102
Страхование автомобиля	2921
Авто страхование	2189
Страхование КАСКО	1863

Из этого списка стоит выбрать ключевые слова:

1 АВТОСТРАХОВАНИЕ + ОСАГО — КАК НАИБОЛЕЕ ПОДХОДЯЩИЕ И ИМЕЮЩЕЕ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗАПРОСОВ, — ДЛЯ ГЛАВНОЙ СТРАНИЦЫ;

2 КАСКО + АВТОКАСКО — КАК СИНОНИМЫ, — ДЛЯ ОДНОГО ИЗ РАЗДЕЛОВ;

3 ОСАГО — ЕЩЕ РАЗ, — ДЛЯ ИНФОРМАЦИОННОГО РАЗДЕЛА ПО ДАННОМУ ВОПРОСУ.

На остальных страницах можно раскидать оставшиеся низкочастотные запросы. Отсюда уже и вырисовывается примерная структура сайта. Логически распредели по 2-3 запроса на основные страницы

(главная + несколько страниц, на которые идет прямая ссылка с главной). Постарайся использовать только те запросы, которые действительно имеют отношение к информации на данной странице.

Теперь нужно занести запросы в мета-теги страниц. При этом желательно, чтобы тексты в тегах сохраняли общий смысл страницы. Нас интересуют 3 тега:

— <TITLE>ЗАГОЛОВОК</TITLE> — ИМЕЕТ НАИБОЛЬШИЙ ВЕС В ОПРЕДЕЛЕНИИ КЛЮЧЕВЫХ СЛОВ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ СТРАНИЦЫ;

— <META NAME=«KEYWORDS» CONTENT=«КЛЮЧЕВЫЕ, СЛОВА, ЧЕРЕЗ, ЗАПЯТУЮ»> — КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ДЛЯ СТРАНИЦЫ, НО ИМЕЮЩИЕ МЕНЬШИЙ ВЕС, ЧЕМ <TITLE></TITLE>;

— <META NAME=«DESCRIPTION» CONTENT=«ОПИСАНИЕ СТРАНИЦЫ ОДНИМ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМИ ПРЕДЛОЖЕНИЯМИ. ЖЕЛАТЕЛЬНО, ЧТОБЫ ОПИСАНИЕ ПОВТОРЯЛО ЧАСТЬ ОСНОВНОГО ТЕКСТА НА СТРАНИЦЕ».> — ОПИСАНИЕ (ИМЕННО ОНО БУДЕТ ПОДПИСЬЮ К ЗАГОЛОВКУ САЙТА В РЕЗУЛЬТАТАХ ПОИСКА).

Если сайт имеет каталог товаров, необходимо, чтобы на каждой странице каталога был уникальный <title></title>, соответствующий данному разделу или товару. В результате, получаем большое количество страниц с уникальными заголовками и информацией на них. Хороший пример сайта с каталогом товаров и правильными заголовками —

МИФЫ

Чем выше тиз, тем выше сайт

ТИЦ — тематический индекс цитируемости по Яндексу. Это абстрактная величина от 0 до бесконечности, характеризующая уровень «известности» ресурса. Основные параметры, влияющие на значение ТИЦ для сайта — количество и качество внешних ссылок на ресурс. Проверить ТИЦ твоего ресурса можно, пройдя по ссылке <http://search.yandex.ru/yca/cy/ch/site.ru> (замени site.ru на адрес своего сайта). Подробнее об этом понятии можешь прочитать здесь: <http://help.yandex.ru/catalogue/?id=873431>.



ТИЦ косвенно указывает примерный уровень известности твоего ресурса. Чем больше в Сети упоминаний о сайте, тем выше будет его ТИЦ. Не страшно, если ТИЦ твоего сайта не очень большой. Он абсолютно не влияет на позицию в поиске. Рекомендуем рассматривать ТИЦ как абстрактный фактор. Если ты ведешь работу с сайтом, ТИЦ будет постепенно расти (в последнее время пересчет ТИЦ проходит раз в 2–3 недели). Существует множество примеров, когда сайт с меньшим в несколько раз ТИЦ 'ем находится выше сайта с большим ТИЦ'ем в серпе по серьезным запросам.

Сделал сайт, можно спать спокойно

Сайт чем-то похож на домашнее животное. Если про него забыть, он забьется в дальний угол, и никакой оптимизатор не вытащит его оттуда. Есть категория сайтов, которые были созданы, а далее владельцы особо не заботились об обновлении и актуальности

информации. Обычно ее там и не много.

Сайт должен обновляться, это производит хорошее впечатление на посетителей, но самое главное — такой сайт легче оптимизировать. Идеальным решением для небольших сайтов является раздел новостей (достаточно ставить 1-2 новости в неделю) или раздел статей по теме ресурса (достаточно 1 статьи в неделю). Эти меры помогут постепенно наращивать текстовое ядро сайта и привлекать посетителей по новым низкочастотным запросам.

Оптимизация флеша в Яндексе

Яндекс действительно индексирует flash, и никаких особых правил к таким сайтам не применяется. Но дело в том, что реально механизм учета веса ключевых слов для flash-сайтов не очень хорошо проработан. Иногда замечаем их в результатах поиска, но практика показывает, что ни один полностью flash'овый сайт не занимает более или ме-

нее серьезных позиций ни по одному конкурентному запросу. Бывают редкие исключения, но они лишь подтверждают правило.

Технологию flash стоит использовать как эффективное имиджевое решение в том случае, если сайт изначально не предназначен для оптимизации по конкурентным запросам. Например, сайт крупной компании со сложившейся клиентской базой или сайт нового фильма. Такие сайты не нуждаются в оптимизации, посетители узнают о них из оффлайн-рекламы или заходят на них с помощью рекламных баннеров.

Если непременно хочешь использовать flash (например, для анимации) на сайте, который планируешь в дальнейшем оптимизировать, постарайся ограничиться небольшой заставкой, причем на странице желательно присутствие обычного текста в формате html. Возможно, ситуация изменится, но на данный момент оптимизация flash-сайтов требует значительно больших ресурсов.

www.a-store.ru (интернет-магазин шин и дисков). В каждом разделе стоят соответствующие данной странице заголовки и ключевые слова.

→ **Затем** необходимо учесть чисто технический момент. Проверь, чтобы все страницы сайта были связаны прямыми ссылками и каждая страница имела уникальный URL. Желательно, чтобы в тексте ссылки на страницу содержались ключевые слова, характерные для этой страницы.

линкаторы

ВОЗМОЖНО, ТЫ СЛЫШАЛ СТРАННОЕ СЛОВО «ЛИНКАТОРЫ». НАЗВАНИЕ ЭТО ПОШЛО ОТ ОДНОЙ ИЗ ПЕРВЫХ СИСТЕМ ТАКОГО ТИПА — LINKATOR.RU (НА ДАННЫЙ МОМЕНТ САЙТ НЕ РАБОТАЕТ). СИСТЕМЫ ТАКОГО ТИПА БЫЛИ СОЗДАНЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБМЕНА ССЫЛКАМИ.

ИДЕЯ ПРОСТА. ТЫ УСТАНОВЛИВАЕШЬ НА САЙТЕ ВЫДАННЫЙ КОД, КОТОРЫЙ ГЕНЕРИРУЕТ НЕБОЛЬШОЙ КАТАЛОГ ССЫЛОК. ПОСЛЕ ЧЕГО ЗАХОДИШЬ НА САЙТ СИСТЕМЫ И В СВОЕМ АККАУНТЕ ПРОСМАТРИВАЕШЬ САЙТЫ, КОТОРЫЕ ПРЕДЛАГАЮТ ОБМЕНЯТЬСЯ ССЫЛКАМИ, ВЫБИРАЕШЬ ИНТЕРЕСНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ, А СИСТЕМА САМА ЗАНОСИТ ССЫЛКИ В КАТАЛОГ НА ТВОЕМ САЙТЕ И САЙТЕ, ВЫБРАННОМ ДЛЯ ОБМЕНА. ТАКИМ ОБРАЗОМ, МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ХОТЬ 1000 ВХОДЯЩИХ ССЫЛОК В ПЕРВЫЙ ЖЕ ДЕНЬ, ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ КОЛИЧЕСТВА САЙТОВ, УЧАСТВУЮЩИХ В КАЖДОЙ КОНКРЕТНОЙ СИСТЕМЕ.

СТОИТ ТАК ЖЕ УПОМЯНУТЬ, ЧТО ПОЧТИ В КАЖДОЙ ПОДОБНОЙ СИСТЕМЕ СУЩЕСТВУЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОКУПКИ ССЫЛОК. ВСЕГО ЗА N ЦЕНТОВ В ДЕНЬ (ОБЫЧНО НЕ БОЛЬШЕ 1 ДОЛЛАРА) ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ ВОЗМОЖНОСТЬ НЕ УСТАНОВЛИВАТЬ НА СВОЕМ САЙТЕ КАТАЛОГ И ПРОСТО ПОЛУЧИТЬ НУЖНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВХОДЯЩИХ ССЫЛОК, ПРИ ЭТОМ ТВОЙ САЙТ В ГЛАЗАХ ЯНДЕКСА ОСТАЕТСЯ «ЧИСТЫМ».

ЭТОТ ВАРИАНТ МОЖНО УЧИТЫВАТЬ, НО ЖЕЛАТЕЛЬНО ИМ НЕ ПЕРЕБАРЩИВАТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕГО КАК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ. ЕСЛИ ТЫ (ИЛИ НЕ ТЫ) ВЕДЕШЬ РАБОТУ ПО РЕГИСТРАЦИИ САЙТА В КАТАЛОГАХ, САЙТ ИНТЕРЕСЕН, ПОСТЕПЕННО НАРАЩИВАЕТ «ЕСТЕСТВЕННЫЕ» ССЫЛКИ, И НА ТЕБЯ ССЫЛАЮТСЯ НЕСКОЛЬКО СЕРЬЕЗНЫХ АВТОРИТЕТНЫХ РЕСУРСОВ — НЕМНОГО КУПЛЕННЫХ ССЫЛОК ИЗ ЛИНКАТОРОПОДОБНОЙ СИСТЕМЫ СОВСЕМ НЕ ПОВРЕДЯТ. НО СТАРАЙСЯ НЕ РАССЧИТЫВАТЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА ТАКОГО РОДА ССЫЛКИ.

→ **И, наконец...** Для правильного восприятия текста пользователями и поисковыми системами форматируй текст на страницах различными тегами-маркерами: ``, ``, `<i></i>`, ``, `<u></u>`. И, самое главное, используй заголовки `<h1></h1>`, `<h2></h2>`... Их стиль можно переопределить в файле стилей .css. Это придает необходимые акценты не только визуально, но и при расчете веса страницы во время поиска.

→ **результат оптимизации структуры сайта.** Перечисленного уже хватит, чтобы создать на сайте небольшую постоянную посещаемость. Пользователи будут заходить на твой сайт по большому количеству низкочастотных запросов. Причем чем больше уникального текста будет содержать сайт, тем большее количество запросов он «соберет».

Все вышеперечисленные требования удобнее учитывать при разработке сайта, а не вносить их позднее. В большинстве интернет-магазинов и простых сайтов с каталогом товаров при написании встраивается система управления. Намного проще привязать формирование мета-тегов к названиям разделов и товаров. Это в 95% случаев дает необходимые заголовки и избавляет в последствии от ненужной работы по внесению тегов в новые страницы.

Еще три-четыре года назад оптимизации структуры хватало для того, чтобы сайт занял хорошие позиции в поисковых системах по наиболее «интересным» запросам. Теперь это дает лишь относительно небольшое количество посещений и просто необходимо для работы с внешними факторами. Спустя некоторое время после прохождения первого этапа ты увидишь незначительные улучшения по основным выбранным запросам, но конкуренты не дремлют, так что сразу переходи ко второму уровню.

→ **работа с внешними факторами.** Мы привели сайт в относительный порядок, и теперь настало время его немного подтолкнуть к вершинам известности и славы. Весь интернет состоит из гиперссылок — это сама основа Сети. На интересные и полезные сайты ссылаются, естественно, больше. На этом основаны формулы расчета позиций сайтов во всех существующих поисковых системах, правда, ни один поисковик не учитывает при своих расчетах только это.

Рассмотрим практику на примере всего одной страницы. Допустим, у нас есть страница с определенным словосочетанием (или парой словосочетаний), которое мы выбрали как ключевое для этой страницы. Код страницы оптимизирован, и на ней содержится текст по заявленной теме, страница имеет собственный адрес а-ля `www.site.ru/xyz.html`. Наша задача — создать несколько внешних ссылок с других сайтов на эту страницу, причем в тексте этих ссылок должны быть ключевые слова. Если ты — владелец пары десятков сайтов, то такая работа не составит никакого труда. Но, предположим, что у тебя нет собственных ресурсов, кроме рассматриваемого сайта. Но

благо в интернете существует огромное количество всевозможных каталогов, которые мы и используем.

Прежде всего стоит зарегистрироваться в Rambler's Top 100 — `http://top100.rambler.ru/top100-top_add.shtml.ru`. Это не даст тебе входящей ссылки в ближайшее время, зато улучшит индексацию сайта поисковым роботом Рамблера. Теперь займись непосредственно входящими ссылками на твою страницу. Для этого достаточно зайти в Яндекс и набрать запрос типа «каталог сайтов». В результатах поиска найдешь большое количество каталогов, в которых сможешь зарегистрировать страничку. Но не все каталоги одинаково полезны, в последнее время участились случаи бана (запрещения к индексации) каталогов.

Обязательно перед регистрацией составь 5–10 различных вариантов названия страницы, при регистрации чередуй их. Важно избегать точного повторения, но при этом общий смысл может оставаться тем же. Так же важно, чтобы ссылки на сайт имели разный текст. Большое количество ссылок с одинаковым текстом может спровоцировать наложение поисковой системой фильтра на такие ссылки.

Например, для страницы `www.a-store.ru/ty-res.php` выбираем названия:

- 1 ЗИМНИЕ ШИНЫ. ВСЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ, БОЛЬШОЙ ВЫБОР ЗИМНЕЙ РЕЗИНЫ.
- 2 ШИПОВАННЫЕ ШИНЫ, ЗИМНЯЯ И ЛЕТНЯЯ РЕЗИНА.
- 3 ШИНЫ, ДИСКИ. ПРОДАЖА ЛЕТНИХ И ЗИМНИХ ШИН.
- 4 КАТАЛОГ ШИН ЛУЧШИХ МИРОВЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ.
- 5 РЕЗИНА ДЛЯ ВАШЕГО АВТОМОБИЛЯ. ЗИМНИЕ И ЛЕТНИЕ ШИНЫ.
- 6 ШИНЫ NOKIAN, BARUM, GOODYEAR. ПРЕКРАСНЫЕ ЦЕНЫ НА ЗИМНИЕ ШИНЫ.
- 7 ЛЕТНИЕ ШИНЫ DUNLOP, MICHELIN. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ.

Все запросы «технически» разные, но имеют одни и те же ключевые слова и смысл. Ссылки будут учитываться по мере обхода роботом каталогов, в которых зарегистрирована твоя страница. Обычно апдейт (изменение позиций и включение в поиск новых страниц) в Яндекс/Mail.ru происходит раз в неделю, но бывают и исключения. Так что примерно через неделю сможешь увидеть первые результаты. Ссылки на твою страницу, найденные Яндексом, можно увидеть по запросу «`link=www.site.ru*`».

Теперь представим ситуацию с небольшим сайтом. У тебя есть группа страниц, связанных гиперссылками. Действия будут те же, что и в первом примере. Ты делаешь по 5–10 вариантов названий для каждой страницы, несущей ключевой

обмен ссылками

ЕЩЕ ГОД НАЗАД БЫЛ ОЧЕНЬ ПОПУЛЯРЕН ОБМЕН ССЫЛКАМИ, КАК МЕТОД НАРАЩИВАНИЯ ВНЕШНИХ ССЫЛОК НА РЕСУРС. ВСЕ ОЧЕНЬ ПРОСТО. ТЫ СПИСЫВАЕШЬСЯ С АДМИНИСТРАТОРОМ ДРУГОГО, ЖЕЛАТЕЛЬНО ТОЙ ЖЕ ТЕМАТИКИ, САЙТА И ПРЕДЛАГАЕШЬ ПОМЕНИТЬСЯ ССЫЛКАМИ. АДМИНИСТРАТОР САЙТА ПРИСЫЛАЕТ ТЕБЕ КОД ССЫЛКИ НА ЕГО РЕСУРС, А ТЫ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ВЫСЫЛАЕШЬ ЕМУ КОД ССЫЛКИ НА СВОЙ САЙТ. ССЫЛКА ОБЫЧНО СТАВИТСЯ НА СПЕЦИАЛЬНОЙ СТРАНИЧКЕ «НАШИ ПАРТНЕРЫ» (НАЗВАТЬ МОЖНО КАК УГОДНО). ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОБА САЙТА ПОЛУЧАЮТ ВНЕШНЮЮ ССЫЛКУ.

СЕЙЧАС ТАКОЙ ОБМЕН ВОЗМОЖЕН, НО В ОЧЕНЬ ЖЕСТКИХ РАМКАХ. НЕ ТАК ДАВНО ЯНДЕКС НАЧАЛ РУКОВОДСТВОВАТЬСЯ НОВОЙ ПОЛИТИКОЙ В ОТНОШЕНИИ СТРАНИЦ С ССЫЛКАМИ. «ВСЕ, ЧТО СДЕЛАНО НЕ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, МОЖЕТ БЫТЬ РАССМОТРЕНО КАК ПРИЧИНА ДЛЯ БАНА». БАНА — ЭТО ИСКЛЮЧЕНИЕ ТВОЕГО САЙТА ИЗ БАЗЫ, — ЯНДЕКС ПОПРОСТУ НЕ БУДЕТ ЕГО ВИДЕТЬ. ПОЭТОМУ СЕЙЧАС ОБМЕН ВОЗМОЖЕН ТОЛЬКО С РЕСУРСАМИ ОДНОЙ ТЕМАТИКИ, К ТОМУ ЖЕ СЛЕДУЕТ ОФОРМЛЯТЬ ЭТО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО КАК РАЗДЕЛ С ИНТЕРЕСНЫМИ И ПОЛЕЗНЫМИ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ РЕСУРСАМИ ПО ДАННОЙ ТЕМЕ.

запрос. Оптимально сначала зарегистрировать сайт в 20–30 каталогах в день и в течение двух недель увеличивать количество до 70–80 каталогов. Быстрый прирост ссылок на данный момент не является причиной для фильтра или бана в Яндексе, но в поисковой системе Google вполне может быть поводом для «песочницы» (искусственное понижение веса сайта) на достаточно долгое время. При таком темпе у твоего сайта есть все шансы занять место в первой десятке Яндекс/Mail.ru в тематике со средней или низкой конкуренцией. Если в серпе (серп — результаты выдачи поисковой системы по какому-либо запросу) по запросам твоей тематики идет битва за места на первой странице, тебе понадобятся дополнительные ресурсы для выведения сайта в топ.

Работа с сайтами, содержащими большие объемы информации (порталами, интернет-магазинами и форумами) не сильно отличается от работы с небольшими сайтами. Основное различие в том, что у тебя не будет возможности (или не хватит терпения) выбирать и прописывать мета-информацию для каждой внутренней страницы сайта.

→ **подытожим.** Главная задача оптимизатора — максимально проработать внутреннюю структуру сайта. Далее работа сводится к регистрации сайта (а точнее — нескольких страниц с основными поисковыми запросами) в каталогах и выборочной покупке ссылок на эти страницы. Грамотная работа со структурой сайта дает при последующей оптимизации большое количество посещений из поисковиков по низкочастотным запросам.

Например, для сайта по продаже постельного белья главным является запрос «постельное белье», но при хорошо проработанной структуре и наличии достаточного количества информации он соберет неплохое количество посещений по низкочастотным запросам типа:

- КОМПЛЕКТ ПОСТЕЛЬНОГО БЕЛЬЯ;
- ПОСТЕЛЬНОЕ БЕЛЬЕ ОПТОМ;
- ПОСТЕЛЬНОЕ БЕЛЬЕ ТАС;
- КУПИТЬ ПОСТЕЛЬНОЕ БЕЛЬЕ;
- ХЛОПКОВОЕ ПОСТЕЛЬНОЕ БЕЛЬЕ;
- ПРОДАЖА ПОСТЕЛЬНОГО БЕЛЬЯ;
- ПОСТЕЛЬНОЕ БЕЛЬЕ ШЕЛК;
- ПОСТЕЛЬНОЕ БЕЛЬЕ САТИН;
- ЭЛИТНОЕ ПОСТЕЛЬНОЕ БЕЛЬЕ;
- ПРОИЗВОДИТЕЛИ ПОСТЕЛЬНОГО БЕЛЬЯ;

В некоторых тематиках посещения по большому количеству низкочастотных запросов сравнимо с посещаемостью по основным запросам.

→ **большие маневры.** В некоторых коммерческих тематиках конкуренция настолько сильна, что даже опытному оптимизатору с большим количеством собственных ресурсов будет не просто вывести сайт в топ. Вот пример таких запросов:

- СОЗДАНИЕ САЙТОВ
- ПЛАСТИКОВЫЕ ОКНА
- КОНДИЦИОНЕРЫ
- МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ
- АРЕНДА КВАРТИР

Обычно появление новых игроков в подобных областях требует немалых финансовых вложений. Используются любые методы: покупка ссылок десятками, а иногда и сотнями с главных страниц у владельцев сайтов (для этого есть специализированные биржи и брокеры, но можно договариваться и напрямую), участие в линкаторах, использование собственных сайтов-доноров, усиленная регистрация в каталогах, заказ и размещение интересных статей и исследований по теме (новая и интересная информация обычно дает прирост естественных ссылок), создание поддерживающих сайтов.

Впрочем, любой серьезный оптимизатор или студия обычно имеет нужное количество ресурсов или, как минимум, имеет возможность их привлечь.

→ **об оптимизации в принципе.** В последнее время становится мало просто вывести сайт на первые позиции. Эффект в виде продаж или постоянных посетителей появляется только тогда, когда сайтом занимается не только грамотный оптимизатор, но и маркетолог, специалист по юзабилити, редактор и если компания-владелец обеспечивает адекватные рыночные цены (в случае с интернет-магазином).

Не будем приводить примеры плохих сайтов, скажем только, что даже сейчас все еще попадают ресурсы, на которых проблематично что-либо найти. В основном из-за непродуманной структуры и отсутствия хоть каких-то основ юзабилити. В этом случае бессильны даже оптимизаторы... **С**

- <http://webmaster.yandex.ru>
Яндекс
- www.rambler.ru/doc/add_site.shtml
Рамблер
- www.google.com/addurl/?continue=addurl
Google (на английском)



Набери в Яндексе `link=«www.site.ru*»` — все внешние ссылки на твой сайт как на ладони

Грязная посуда

Баг тестинг

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ РАЗЛИЧНЫХ СТУДИЙ ВЕБ-ДИЗАЙНА МОГУТ КАРДИНАЛЬНО ОТЛИЧАТЬСЯ. ОТЛИЧАЮТСЯ ПРИОРИТЕТЫ, ОТЛИЧАЮТСЯ ПОДХОДЫ. НО ВСЕ СВОДИТСЯ К ОДНОМУ: БАГИ ЕСТЬ У ВСЕХ И С НИМИ НУЖНО БОРЬТЬСЯ

Глеб Дейкало (gleb_deykalo@mail.ru)

И вот web-система готова. Тестировщик приступает к поиску багов. Тестирование сайта можно разбить на три этапа: тестирование на соответствие ТЗ и Стандартам, тестирование верстки и попытки поломать web-систему.

→ **тестирование на соответствие ТЗ и Стандартам.** Это основной этап тестирования. Первая проблема, которая встает перед тестировщиком — разобраться в ТЗ. Вот фрагмент ТЗ, описывающий календарь событий на сайте www.5chka.com (сайт сети магазинов «Пятерочка»):

«Сущности «Событие» на сайте соответствует подраздел «IR Events Calendar» в разделе «Investor Relations». Его индексная страница является списочной, на ней размещаются: календарь событий на текущий месяц и список кратких описаний событий.

Календарь представляет собой таблицу чисел текущего месяца. Если для некоторого числа месяца существует событие с датой, соответствующей данному числу, то данное число месяца является ссылкой на:

- СТРАНИЦУ ПОЛНОГО ОПИСАНИЯ ДАННОГО СОБЫТИЯ, ЕСЛИ В СИСТЕМЕ СУЩЕСТВУЕТ ТОЛЬКО ОДНО СОБЫТИЕ С ТАКОЙ ДАТОЙ;
- НА ИНДЕКСНУЮ СТРАНИЦУ ПОДРАЗДЕЛА «IR EVENTS CALENDAR» СО СПИСКОМ КРАТКИХ ОПИСАНИЙ СОБЫТИЙ НА ВЫБРАННУЮ ДАТУ.

Также календарь содержит ссылки для переключения на следующий/предыдущий месяцы.

В списке кратких описаний выводятся только активные (не скрытые) события в хронологическом

порядке. По умолчанию как правило выводятся 10 первых по дате событий, начиная с текущей даты. Каждый блок краткого описания содержит:

- ДАТУ СОБЫТИЯ;
- ЗАГОЛОВОК СОБЫТИЯ;
- ССЫЛКУ НА СТРАНИЦУ ПОЛНОГО ОПИСАНИЯ ДАННОГО СОБЫТИЯ (ЕСЛИ ПОЛЕ «ТЕКСТ» ДАННОГО СОБЫТИЯ НЕ ПУСТО).

И это далеко не самый сложный пример. Также стоит заметить, что ТЗ пишут живые люди, которым свойственно ошибаться. То есть тестировщик должен еще оценивать адекватность ТЗ. Например, в этом фрагменте ТЗ не сказано, что должно происходить с ссылками «для переключения на следующий/предыдущий месяцы», если, например, за все предыдущие месяцы нет ни одного события.

Или более сложный пример. Есть интернет-магазин. Его каталог имеет следующую структуру: существуют каталоги и подкаталоги в них (вложенность неограниченная), в каталогах и подкаталогах существуют группы товаров, в группах товаров — товары, у товаров — параметры. При этом ни одна из вышеперечисленных сущностей (кроме товаров и параметров) на сайте не выводится. А выводятся на сайте образ каталога (2 уровня вложенности) и образы групп товаров. Из каких побуждений так сделано — вопрос десятый, а запутаться здесь очень легко.

Но допустим, что ТЗ адекватно, и тестировщик разобрался во всех его тонкостях. Тогда данный этап тестирования становится достаточно банальным. На примере с календарем тестирование выглядит так:

- ИДЕШЬ В РАЗДЕЛ INVESTOR RELATIONS / IR EVENTS CALENDAR;
- ЧИТАЕШЬ, ЧТО «КАЛЕНДАРЬ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ТАБЛИЦУ ЧИСЕЛ ТЕКУЩЕГО МЕСЯЦА», И СМОТРИШЬ, ЕСТЬ ЛИ ОПИСАННАЯ ТАБЛИЦА, ПРАВИЛЬНО ЛИ ОНА СОСТАВЛЯЕТСЯ (ПРОВЕРЯЕШЬ, НАПРИМЕР, КОЛИЧЕСТВО ДНЕЙ В ФЕВРАЛЕ В ВИСОКОСНОМ/НЕ ВИСОКОСНОМ ГОДУ);
- ПРОВЕРЯЕШЬ, ПРАВИЛЬНО ЛИ ФОРМИРУЮТСЯ ССЫЛКИ НА ЧИСЛА МЕСЯЦА (ПРИ ЭТОМ «ТОЛЬКО ОДНО СОБЫТИЕ» ОЗНАЧАЕТ ЛИБО «ВСЕГО ОДНО СОБЫТИЕ», ЛИБО «ОДНО АКТИВНОЕ СОБЫТИЕ»);
- ПРОВЕРЯЕШЬ, КАК РАБОТАЕТ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ МЕЖДУ МЕСЯЦАМИ (ОСОБОЕ ВНИМАНИЕ НУЖНО УДЕЛИТЬ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЮ «ЯНВАРЬ ГОДА X» НА «ДЕКАБРЬ ГОДА X-1» И ОБРАТНО)
- И ДАЛЕЕ ПО ТЕКСТУ...

В ТЗ описаны все сущности, работа с ними и то, как они должны выводиться на сайте (во «front'e»). В разных web-системах бывают разные сущности, и работа с ними происходит по-разному. Так же ТЗ описывает возможности админа: можно ли добавлять новые страницы в структуру сайта, можно ли их редактировать, менять порядок их следования и тому подобное. Аналогично происходит проверка Стандартов.

Вот реальный пример одного из Стандартов. «Для всех flash-роликов на сайте должен присутствовать статичный не-flash блок (заглушка), который отображается пользователю, если у него не установлен flash-плеер нужной версии. Обычно проверка на наличие flash-плеера и его версию осуществляется с помощью JavaScript. В данный момент



существует специальная программа Flash-switcher, позволяющая пользователю выбирать, какую версию flash-плеера будут использовать браузеры. Задача тестировщика — поставить версию заведомо ниже той, которая указана в Стандарте, и проверить наличие и работоспособность заглушки». [A2]

В Стандартах описаны те аспекты работы web-системы, которые одинаковы для всех проектов.

→ **тестирование верстки.** Тестирование верстки, в свою очередь, разбито на два этапа: верстка динамического и статического контента. Верстка динамического контента (то есть вывод сущностей) тестируется на предыдущем этапе (на соответствие ТЗ). Верстку же статического контента можно назвать «общей» версткой, так как к ней относятся и общий графический обвес сайта.

Тестирование верстки (статической ее части) представляет собой просмотр сайта на разных разрешениях экрана (от 800x600 до 2048x1536) и в разных браузерах. Список браузеров обычно определен в Стандартах, но иногда клиенты выдвигают особые требования. Вот «классический» список браузеров:

- INTERNET EXPLORER ВЕРСИИ 5.0 И ВЫШЕ;
- MOZILLA FIREFOX 1.0.1 И ВЫШЕ;
- MOZILLA 1.3 И ВЫШЕ;
- OPERA 7.54 И ВЫШЕ (КРАЙНЕ РЕДКО OPERA 6.0).

Еще полгода назад в этом списке присутствовал Netscape 7.0, а иногда клиенты (особенно европейские и международные компании) требуют Safari. Верстка в разных браузерах может отличаться разительным образом. Простой пример: FireFox и Internet

Explorer (два самых популярных браузера на сегодняшний день) по-разному обрабатывают внутренний и внешний отступы элементов страницы.

При тестировании верстки очень удобно пользоваться так называемыми «валидаторами» (от англ. validate — сверять). Валидаторы проверяют корректность верстки по стандартам W3C — общепринятым стандартам в WWW (отсюда и W3). Подробнее о стандартах можешь узнать на сайте www.w3.org. Наиболее удобный валидатор — TIDY HtmlValidator, являющийся расширением (плагином) FireFox. Он проверяет страницу в процессе ее отображения. Выглядит это следующим образом. В статусной строке браузера отображается иконка TIDY, принимающая три различных вида (в зависимости от количества и типа найденных ошибок). При наведении курсора мыши появляется более детальная информация, а после двойного щелчка открывается исходный код с описанием ошибок.

Зачастую валидатор позволяет выявить скрытые ошибки, которые могут проявиться только при определенном стечении обстоятельств. Например, для новостей выводятся Заголовок, Картинка и Анонс. И при длине анонса первой новости более 300 символов картинка второй новости куда-нибудь «уезжает».

Тестирование верстки одновременно представляет собой и тестирование дизайнера, так как верстальщики обычно руководствуются не ТЗ, а дизайн-макетами. Если дизайнер нарисовал что-то лишнее или забыл нарисовать что-то нужное — это, естественно, баг.

→ **попытки поломать web-систему.** Есть легенда о тестировщице. Девушка устраивалась тестировщицей в некую компанию, и ее попросили продемонстрировать способности к тестированию. Девушка подошла к настольной лампе, выключила ее из ро-

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

{WEB-СИСТЕМА} Совокупность двух основных частей любого серьезного сайта: «front» (та часть сайта, которую видит рядовой пользователь) и cms (Content Management System — система управления контентом, то есть админская часть, которая управляет всем, что выводится во «front»). Иными словами, web-система — это две программы, одна из которых создает данные (cms), а другая выводит их в свет («front»).

{ТЗ} Техническое задание — основной документ, описывающий, как должна работать web-система с точностью до каждой запятой, до каждой буквы.

{КОНТЕНТ} Содержимое страниц сайта (новости, баннеры, тексты страниц и тому подобное). Контент бывает статическим (например надпись внизу страницы «made in defa gruppe») и динамическим (например новости). Статический контент задается на этапе разработки сайта и больше не меняется,

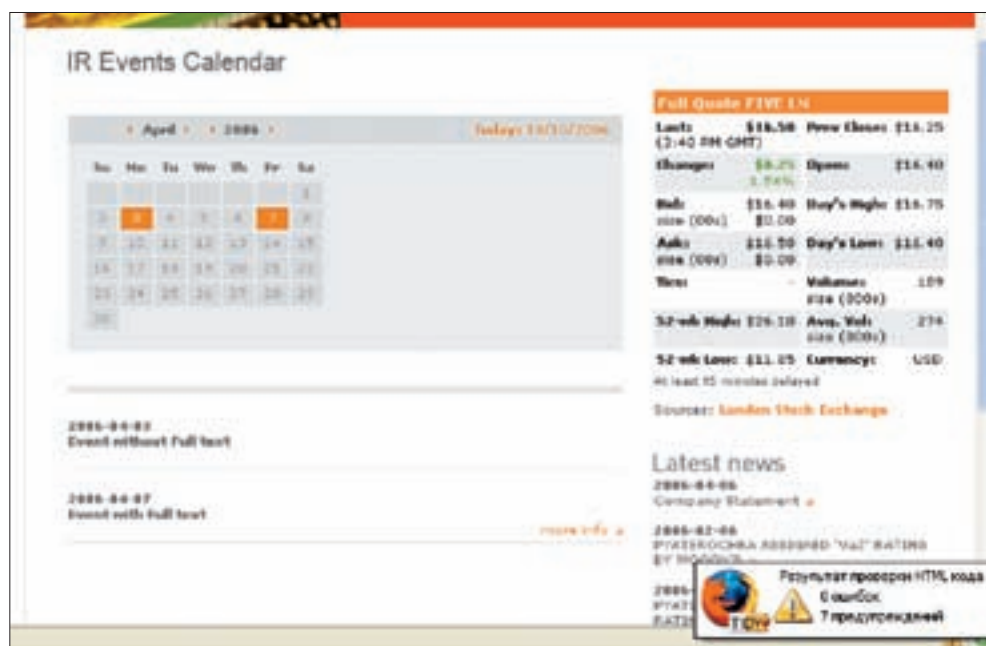
а динамическим контентом можно управлять из cms.

{СУЩНОСТЬ} Единица измерения контента (одна новость, один баннер...).

{СТАНДАРТЫ КАЧЕСТВА / СТАНДАРТЫ} Набор правил, которым должна соответствовать web-система. Например, title страницы (заголовок, который отображается браузером) должен иметь вид: «название сайта :: название раздела :: название подраздела».

{ДИЗАЙН-МАКЕТ} Макет сайта, «отрисованный» дизайнерами. Обычно представляет собой psd-файл [a1], которым пользуются верстальщики. По сути, дизайн-макет — это «фотография» будущего сайта, естественно, без какой-либо функциональности.

{БАГ} Очень емкий и, в тоже время, очень расплывчатый термин. В сфере web-разработчиков популярен такой афоризм: «баг — это недокументированная возможность web-системы». Багом является как ошибка php, которая не позволяет загрузиться странице, так и отображение списка новостей на странице «новости» (если, например, по ТЗ их там не должно быть). Обобщенно и упрощенно, баг — это несоответствие реальной работы web-системы (или ее отображения) тому, что описано в ТЗ, внутрикорпоративных «стандартах качества», дизайн-макетах или противоречит здравому смыслу.



Детальная информация о найденных ошибках

TOP 5 ТИПИЧНЫХ БАГОВ

01 Причина львиной доли багов — это элементарная невнимательность разработчиков при чтении ТЗ.

Эти баги достаточно легко обнаруживаются и довольно быстро исправляются.

02 На втором месте по популярности идут баги верстки, связанные с некорректным отображением страниц сайта в отличных от Internet Explorer'a браузерах.

Эти баги связаны с тем, что у верстальщиков просто не хватает времени просмотреть сайт во всех браузерах. Такие баги тоже легко обнаруживаются, но уже не так легко правятся.

03 Третье место за нестандартными багами. Это баги, которые сложнее всего обнаружить и достаточно сложно исправить. Пример из жизни. В списке новостей выводится 10 последних новостей. Три раза перезагружаем страницу — все корректно. На четвертый раз новости исчезают. Такие баги, как правило, связаны с логическими ошибками программистов или с багами браузера. Например, известный баг Internet Explorer'a: при определенной вложенности тегов <div>, браузер создает дополнительный вертикальный отступ в три пикселя, от которого очень тяжело избавиться.

04 Существуют также баги «юзабилити», встречающиеся на каждом шагу. Но понятие юзабилити (aka user friendly, aka дружественный интерфейс) — очень субъективное понятие. Такие баги решаются либо по согласованию с продюсером, либо по согласованию с клиентом. Но чтобы исправить баг, его нужно найти! И вот тут тестировщик должен включать у себя в голове «лимитатор IQ» и входить в роль домохозяйки, придирающейся к каждому пикселю. Например, удобно ли организовано меню, очевидны ли функции пиктограмм типа «написать письмо», «на главную» и тому подобное.

05 Особняком стоят баги, связанные с ветвлением сайта на различные контент-версии: различные языковые версии, версия для печати, версии с различным графическим обвесом и т.п. Как правило, для языковых версий забывают что-нибудь перевести, а в версии для печати (и различных графических версиях) остаются ненужные элементы графического обвеса.

зетки, поставила выключатель в положение между «включено» и «выключено» и воткнула вилку обратно в розетку. Лампа перегорела, и девушку взяли на работу. У хорошего тестировщика должен быть дар ломать все, к чему он ни притронется. Потому что если у web-системы есть слабое место, легкий удар в которое «уронит» ее, то этот удар обязательно произойдет.

На данном этапе тестирования нужно делать с web-системой все: в CMS задавать предельные значения для сущностей (например, в текст новости вставить три тома «Войны и Мира»), в динамический контент вставлять длинные строки без пробелов (браузер переносит текст, используя в качестве места разрыва пробел, следовательно, длинная строка без пробела будет растягивать сайт), вставлять в динамический контент различные «нехорошие» данные (например JavaScript или спецсимволы &, ', ` и " — они могут вызвать ошибку при работе с базой данных) и т.д. Это первое, что приходит в голову. Список этот можно продолжать очень долго, и именно в этом заключается талант тестировщика.

→ **тестовый контент.** Отдельно встает вопрос о том, как должен выглядеть тестовый контент. Рекомендуем придерживаться двух простых правил:

1 ТЕСТОВЫЙ КОНТЕНТ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОРРЕКТЕН С МОРАЛЬНО-ЭТИЧЕСКОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ — ОН НЕ ДОЛЖЕН СОДЕРЖАТЬ СЛОВ И ВЫРАЖЕНИЙ НА ГРАНИ ЦЕНЗУРЫ, И ТЕМ БОЛЕЕ НЕЦЕНЗУРНЫХ (ЧЕМ НЕ РЕДКО ГРЕШАТ РАЗРАБОТЧИКИ И ТЕСТИРОВЩИКИ). В ИДЕАЛЕ, ТЕСТОВЫЙ КОНТЕНТ ДОЛЖЕН ЛИШЬ ПОКАЗЫВАТЬ, ЧТО ОН СОБОЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ. НАПРИМЕР, ДЛЯ НОВОСТИ СТОИТ ЗАДАВАТЬ ПАРАМЕТРЫ СЛЕДУЮЩЕГО ВИДА. ЗАГОЛОВОК — «Я ЗАГОЛОВОК НОВОСТИ», АНОНС — «А Я — ЕЕ АНОНС», ТЕКСТ — «А Я ТЕКСТ НОВОСТИ, Я ДОЛЖЕН БЫТЬ МАЛО-МАЛЬСКИ ДЛИННЫМ, ПОТОМУ ЧТО ТАК ОНО ОБЫЧНО И БЫВАЕТ...» И ВСЕ В ТАКОМ ДУХЕ. ЕСТЕСТВЕННО, С НЕКОТОРЫМИ ВАРИАЦИЯМИ, ЧТОБЫ ОТЛИЧАТЬ ОДНУ НОВОСТЬ ОТ ДРУГОЙ.

2 ТЕСТОВЫЙ КОНТЕНТ ДОЛЖЕН ЯВНО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ РЕАЛЬНОГО КОНТЕНТА. ПРИВЕДЕННЫЙ ПРИМЕР С НОВОСТЬЮ В ЭТОМ ПЛАНЕ НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШ. ОН НЕ БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА. ВОПРОС О ТОМ, КАК ВЫДЕЛИТЬ ТЕСТОВЫЙ КОНТЕНТ, РЕШАЕТСЯ «ПО СИТУАЦИИ». НАПРИМЕР, ЕСЛИ У НОВОСТИ ЕСТЬ ЕЩЕ И ПОЛЕ «КАРТИНКА», ТО ДОСТАТОЧНО ВСЕМ ТЕСТОВЫМ НОВОСТЯМ ЗАДАТЬ

ЯРКУЮ КАРТИНКУ (ЯВНО ВЫДЕЛЯЮЩУЮСЯ ИЗ ДИЗАЙНА) С НАДПИСЬЮ «TEST». ИЛИ МОЖНО ПРОСТО НАЧИНАТЬ ВСЕ ПОЛЯ ПРЕФИКСОМ «АНТУНГ! TEST!» ИЛИ ПОДОБНЫМ.

Но как бы ни выделялся тестовый контент, по окончании тестирования его следует удалить. Это считается хорошим тоном.

→ **систематизация багов, bug-tracking.** И вот, наконец, все баги найдены. Теперь нужно их систематизировать. Для этого существуют так называемые «баг-трекеры» — программы, ведущие историю багов. Чаще всего баг-трекеры представляют собой web-системы, устроенные по принципу форумов или блогов. Разберемся в систематизации багов на примере баг-трекера Mantis.

Первый уровень систематизации багов — это проекты (сайты). Вполне логично отделять баги одного сайта от багов другого сайта. К проекту «привязаны» баги, которые имеют еще несколько уровней систематизации. На них остановимся подробнее.

Статус бага дает представление о том, какие меры по исправлению были приняты. При добавлении бага его статус определяется как «новый». Разработчик исправляет баг и определяет его статус как «решен». После этого тестировщик проверяет, действительно ли решен баг. И если баг решен, определяет его статус как «закрит».

Категория бага — очень важное свойство для оптимизации трудозатрат. Для каждого проекта тестировщик может задать произвольный набор категорий. Чаще всего используются:

- ПРОГРАММИРОВАНИЕ;
- ВЕРСТКА;
- ДИЗАЙН (В ОСНОВНОМ БАГИ О НЕСООТВЕТСТВИИ ДИЗАЙН-МАКЕТОВ ТЗ);
- FLASH (ВСЕ, ЧТО КАСАЕТСЯ FLASH-РОЛИКОВ);
- КОНТЕНТ (ВСЕ, ЧТО КАСАЕТСЯ ДИНАМИЧЕСКОГО КОНТЕНТА: ОПЕЧАТКИ, ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ, СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОШИБКИ И Т.П.);
- ПРАВКА ТЗ (ОШИБКИ В ТЗ);
- ВОПРОС (ВОПРОСЫ К ПРОДЮСЕРУ ПРОЕКТА);
- НЕ БАГ (В ЭТУ КАТЕГОРИЮ ПОПАДАЮТ «ПАМЯТКИ» И ПРЕДЛОЖЕНИЯ ОПТИМИЗАЦИИ).

Правильно определенная категория бага значительно сокращает время на «поиск крайнего», но это не такая простая задача, как кажется на первый взгляд. Категории «Flash», «Контент», «Прав-

ка ТЗ», «Вопрос» и «Не баг» определяются без проблем. В категорию «Дизайн» баги, как правило, переходят из категории «Верстка». Трудности возникают при выборе между «Программированием» и «Версткой». Дело в том, что программист должен корректно вывести данные, а верстальщик — оформить их.

Пример 1: Новости должны выводиться в хронологическом порядке, но они выводятся хаотично — явный баг программирования.

Пример 2: Заголовок новости должен быть выделен жирным шрифтом, а он выделен курсивом — явный баг верстки.

Пример 3: Для новостей должен выводиться анонс, но он не выводится. Возможно, программист забыл вывести анонс, а возможно, верстальщик неправильно его оформил и вследствие ошибки на уровне HTML анонс не отображается.

И если ошибиться с категорией, то разработчик потратит некоторое время на поиски несуществующей ошибки. А теперь умножь «некоторое время» на количество багов... Вывод очевиден.

Баг-трекер Mantis также позволяет добавлять комментарии к багам, назначать баги конкретным разработчикам (что бывает полезно при работе в группе), следить за багами (получать уведомления обо всех изменениях бага, что нужно продюсерам).

→ **типичные баги.** Для начала немного статистики. Независимые статистические исследования в компании DEFA Gippe выявили несколько интересных фактов:

- 1 ОТНОШЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА БАГОВ КО ВРЕМЕНИ, ЗАТРАЧЕННОМУ НА РАЗРАБОТКУ САЙТА, У ПРОГРАММИСТОВ И ВЕРСТАЛЬЩИКОВ СОВПАДАЕТ ДО СОТЫХ! ТО ЕСТЬ ВЕРСТАЛЬЩИКИ И ПРОГРАММИСТЫ «ПЛОДЯТ» БАГИ С ОДИНАКОВОЙ СКОРОСТЬЮ.
- 2 КОЛИЧЕСТВО БАГОВ ПО ОДНОМУ ПРОЕКТУ ПРЯМО ПРОПОРЦИОНАЛЬНО ОБЪЕМУ РАБОТ ПО ЭТОМУ ПРОЕКТУ, А ОТНЮДЬ НЕ СЛОЖНОСТИ РАБОТ.
- 3 У КАЖДОГО ТРЕТЬЕГО БАГА С КАТЕГОРИЕЙ «ПРОГРАММИРОВАНИЕ» ИЛИ «ВЕРСТКА» КАТЕГОРИЯ МЕНЯЛАСЬ.
- 4 БАГИ ИСПРАВЛЯЮТСЯ В ПОРЯДКЕ СТЕКА. ТО ЕСТЬ БАГ, ДОБАВЛЕННЫЙ ПЕРВЫМ, БУДЕТ ИСПРАВЛЕН ПОСЛЕДНИМ.

Немаловажно и количество тестов сайта. Сайт должен быть в среднем протестирован четыре раза. Первый тест проводится, когда web-система готова. Второй тест проводится после того, как все баги исправлены (потому что правим программную часть — отваливается верстка, правим верстку —

Форма редактирования данных бага с выбором категории

отваливаются Java-скрипты). Третий тест проводится, когда сайт заполнен реальным контентом. И четвертый тест (беглый) проводится после того, как сайт открыт на реальном хостинге и на него хлынул поток пользователей.

Два слова об автоматизации процесса тестирования. Ни одна программа не способна протестировать сайт. Тестирование — это творческий процесс. Единственное, что можно автоматизиро-

вать — это проверка верстки на соответствие стандартам W3C. Ну и, пожалуй, тестирование уязвимости сайта (SQL-инъекции, DoS-атаки и т.п.).

И в заключение народная мудрость: если тебя не любят разработчики, значит, ты — хороший тестировщик! ☺

www.w3.org
стандарты W3C

SPECIAL ОБЗОР MEDIUM



СТРОИМ WEB-САЙТЫ. ДИЗАЙН. HTML. CSS. GARAGE

М.: Издательство ТРИУМФ, 2006 / Марк Кэмпбелл / 480 страниц

Книга немного похожа на объектно-ориентированное программирование, в котором происходит погружение в библиотеку.

Ищи то, что необходимо, смешивай, сопоставляй, объединяй и возвращайся к работе. Вместо традиционных глав используются темы: их восемьдесят шесть, если быть точным. Темы могут быть короткими кусочками текста размером со статью и размышлениями размером с главу, в зависимости

от обсуждаемого предмета. Иногда материал повторяется, чтобы сделать темы максимально независимыми. Предполагается, что ты в основном уже знаком с необходимыми процедурами создания HTML-страниц и работой со скриптами. А книга повышает твой уровень знаний.



WEB-КОНСТРУИРОВАНИЕ. ЭЛЕКТИВНЫЙ КУРС

СПб.: БХВ-Петербург, 2006 / Дуванов А.А. / 432 страницы

Для тех, кто собирается постигнуть технологию конструирования сай-

тов и взять на вооружение правила дизайнера, которые не просто увеличивают число посетителей гипертекстовых страничек, но и улучшают «экологию» глобальной информационной Сети. Свои странички в интернете

имеют все: государственные учреждения, большие компании, мелкие предприниматели, магазины, библиотеки, школы, сады, ясли, президент России и Петр Мячиков. Наверное, пора и тебе завести свою!



milk

n

предприимчивый пекарь

Брокеры интернет-рекламы

ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДЫЙ ПРОДВИНУТЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ИНТЕРНЕТА ИМЕЕТ СВОЮ ДОМАШНЮЮ СТРАНИЧКУ, НО НЕКОТОРЫЕ ДОМАШНИЕ СТРАНИЧКИ ДОРАСТАЮТ ДО ДОБРОТНЫХ РЕСУРСОВ И ДАЖЕ ЦЕЛЫХ ПОРТАЛОВ. ТОЛЬКО ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ВЛАДЕЛЬЦЫ ТАКИХ СТРАНИЦ ЗНАЮТ, ЧТО МОГУТ ЗАРАБОТАТЬ, ПРОСТО РАЗМЕЩАЯ У СЕБЯ ЧУЖИЕ ССЫЛКИ

Андрей Каролик <andrusha@real.xakep.ru> www.realstory.ru

→ **зарождение.** Прозрение обычно наступает, когда натыкаешься на статью, в которой подробно описано, как и где заработать, либо когда кто-то со стороны предлагает купить у тебя ссылки. Что за ссылки и почему? Прежде стоит разобраться, кто и зачем их вообще покупает.

Корни — в алгоритмах поисковых серверов, которые учитывают при подсчете параметров PR (PageRank, его считает Google) и ИЦ (индекс цитирования, его считает Яндекс) внешние ссылки с других ресурсов. В итоге, эти параметры показывают «авторитетность» ресурса и влияют на места в результатах поиска, пусть и косвенно. Под «авторитетностью» понимается количество и качество внешних ссылок на данный ресурс. Качество, в свою очередь, зависит от близости ресурсов друг к другу по тематике и от существующих параметров обоих ресурсов. Чем ближе тема и выше параметры сайта, который ссылается на твой ресурс, тем выше поднимается «авторитет» твоей странички. Этим успешно пользуются оптимизаторы, срочные «поднимающие» в поисковых серверах коммерческие ресурсы, владельцам которых некогда наращивать свой контент и ждать годами повышения своего «авторитета». То есть это — искусственный катализатор, позволяющий быстро нарастить параметры PR и ИЦ, получив более выгодные места в результатах поиска.

Другими словами, зарегистрировав новый домен и сделав новый сайт, особенно по наиболее конкурентной теме, в поисковых серверах ты будешь на «нчатътом» месте вплоть до апокалипсиса. Частично исправить положение помогают опти-

мизация кода сайта, регистрация в каталогах и рейтингах. Но более ощутимый эффект дают покупные ссылки, причем на титульных страницах сайтов. «Морды» нужны по двум причинам. Во-первых, поисковые серверы быстрее всего индексируют титульные страницы сайтов, реже заглядывая вглубь. Во-вторых, параметры титульной страницы наибольшие, следовательно, интерес к ним выше. Все остальное строится на рыночных законах. Есть спрос, есть предложение, появляется средняя цена услуги/товара. А там уже как договоришься.

Но сложность заключается в лимите доверия с обеих сторон. Получается, что один незнакомый человек должен другому незнакомому человеку передать деньги под честное слово, чтобы поставить на определенный период времени у него на «морде» свою ссылку. Чаще всего именно таким дедовским способом действовать и приходится, за неимением лучшего. Но в один прекрасный момент умные люди поняли, что предложение выступать в роли гаранта — весьма прибыльно. Так появились брокеры интернет-рекламы, играющие роль посредника между рекламодателями и площадками.

→ **брокеры.** В рунете на данный момент известны два наиболее крупных брокера интернет-рекламы: clx.ru и prosego.ru. Причем второй — более молодой и поворотливый, поэтому именно его работа будет для нас наглядным примером. Но, в принципе, все брокеры работают по шаблону, разнятся только входные параметры, условия и интерфейсы. Суть одна: для рекламодателей — возможность купить ссылки на «мордах» и не только, а для площадок — продать ссылки на своих «мордах». Брокер просто взимает определенный процент за все денежные операции, которые проводят через него площадки и рекламодатели, и на этот процент живет.



посредники

НЕКОТОРЫЕ ИДУТ ДАЛЬШЕ, НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЯ ТОЛЬКО СВОИМИ РЕСУРСАМИ. ОНИ ПРЕДЛАГАЮТ ВЛАДЕЛЬЦАМ ДРУГИХ РЕСУРСОВ ПРОДАВАТЬ ССЫЛКИ С ИХ ТИТУЛЬНЫХ СТРАНИЦ, УДЕРЖИВАЯ ЗА ЭТО НЕКИЙ ПРОЦЕНТ (ОБЫЧНО 50%).

А ПОСРЕДНИКИ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, КОНСОЛИДИРУЮТ НЕСКОЛЬКО РАЗНОШЕРСТНЫХ РЕСУРСОВ, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ИМ ЛОББИРОВАТЬ СВОИ ИНТЕРЕСЫ КАК У КРУПНЫХ РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ, ТАК И У БРОКЕРОВ ИНТЕРНЕТ-РЕКЛАМЫ, ТАК КАК ОБОРОТ УЖЕ КРАТЕН КОЛИЧЕСТВУ САЙТОВ. ЕСТЬ НАГЛЯДНЫЕ ПРИМЕРЫ, КОГДА ПОСРЕДНИКИ УПРАВЛЯЮТ 20 И БОЛЕЕ САЙТАМИ. РЕКЛАМОДАТЕЛЯМ КУДА ИНТЕРЕСНЕЕ КУПИТЬ НЕСКОЛЬКО ССЫЛОК У ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА, ДОГОВОРИВШИСЬ ОДИН РАЗ, ЧЕМ ПЫТАТЬСЯ НАЙТИ ОБЩИЙ ЯЗЫК С КАЖДЫМ.

НО ШИРОКОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПОСРЕДНИКИ НЕ ПОЛУЧИЛИ, ТАК КАК С ЭТИМ СВЯЗАНЫ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ РИСКИ. ВЛАДЕЛЕЦ ПЛОЩАДКИ РИСКУЕТ БЫТЬ ОБМАНУТЫМ, А ПОСРЕДНИК — ПОТЕРЯТЬ НОВУЮ ПЛОЩАДКУ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, ТАК КАК ИСПОЛЬЗУЕТ ЕЕ НА ПТИЧЬИХ ПРАВАХ. ПОЭТОМУ СРЕДИ ПОСРЕДНИКОВ — ОБЫЧНО ТЕ, КТО ТАК ИЛИ ИНАЧЕ СВЯЗАН С МНОЖЕСТВОМ ХОРОШИХ ПЛОЩАДОК И ИМЕЕТ НЕКИЙ КРЕДИТ ДОВЕРИЯ.

Входные параметры — определенные лимиты для сайтов, чтобы в системе не было заведомо неперспективных проектов, либо мошенников. Среди лимитов: минимальное допустимое значение ТИЦ (обычно от 100), минимальное допустимое значение PR (обычно от 2) и минимальное допустимое значение хостов в сутки (обычно от 50). Лимиты у каждого брокера могут быть свои, плюс юридически брокеры ужесточают планку входа. В том же Prospero достаточно, чтобы выполнялся хотя бы один из лимитов, либо проект должен быть просто перспективным (что оценивается модератором системы).

→ **быстрый старт.** Рассмотрим работу в системе с позиции владельца площадки. Допустим, твой сайт удовлетворяет лимитам, а ты полон оптимизма и желания подзаработать на своем ресурсе. Первым делом регистрируешься в системе и добавляешь свой ресурс. После проверки модератором ты окончательно поймешь, светит тебе что-то в дальнейшем или нет :). Когда ресурс проверен модератором и допущен к участию в системе, начинается самое интересное.

Сперва ты должен определиться, использовать автоматическую генерацию кода или ста-

вить все ссылки вручную. Оба способа имеют свои плюсы и минусы. Ручной подход лучше управляется, прогнозируется, да и просто он более эффективный. Но зато он требует понимания деталей в работе системы, внимательности и регулярного мониторинга своих площадок. При автоматической генерации достаточно разобраться в настройках и один раз поставить код на свой сайт, а дальше все делает автоматика. Но если автоматика вдруг даст сбой...

В настройках определяются такие параметры, как максимальное количество ссылок, максимальная длина каждой ссылки, минимальная цена каждой ссылки и тому подобные. Используя эти параметры, система в автоматическом режиме посылает запросы доступным рекламодателям. А выставленный скрипт на сайте (выдается системой) позволяет системе самой генерировать код, включающий активные ссылки. При ручном выставлении ссылок на сайт система лишь пассивно мониторит твой сайт на предмет соответствия того, что ты поставил на сайте, тому, что надо было поставить. Если коды идентичны, то раз в сутки на твой баланс капает денежка. Таким образом, твой баланс фиксируется раз в сутки. Есть еще попытки брокеров реализовать программы за период, но суточные программы пока что остаются наиболее прозрачными как для рекламодателей, так и для площадок, а потому наиболее востребованными.

Кстати, помимо продажи суточных ссылок, можно еще обогатиться на баннерных показах/кликах и продажах. Но баннерные показы/клики актуальны для ресурсов с очень большой посещаемостью (и хорошим трафиком), а программы по продажам (то есть когда перешедший по текстовой ссылке или баннеру что-то в последствии купил) не стали популярными в силу непрозрачности их функционирования. Но и те, и другие вебмастеры используют как дополнительный заработок к суточным ссылкам.

Накопленные купюры ты можешь либо вывести из системы (обычно через WebMoney или ЯндексДеньги), либо потратить на продвижение других своих проектов. Единственное, есть лимит на минимальную сумму при выводе денег, плюс взимается процент за сам вывод. Вывод произойдет в течение двух недель (так, например, в prospero), либо быстрее, но под больший процент.

→ **тактика.** Самое интересное начинается, когда твой сайт в систему принят, а ты уже более-менее разобрался с интерфейсом управления контрольной панели и настройками. Первый вопрос — «почем продавать?». Чтобы на него ответить, сперва надо ответить на ряд других взаимосвязанных вопросов: какой у сайта ТИЦ, какой у сайта PR и сколько на сайте планируется внешних ссылок и доменов по максимуму. Все три параметра влияют на итоговую цену каждой ссылки. Чтобы ее определить, достаточно посмотреть порядок цен, установленный другими аналогичными площадками.

Далее вариантов развития событий два: начинать сначала более дешевых рекламодателей, чтобы сразу получать какие-то деньги, либо поставить среднюю по рынку или более высокую цену и терпеливо ждать желающих. На привлекатель-



Prospero.ru



Оффлайн-реклама prospero.ru



ДМИТРИЙ ГЛУХИХ

Один из наиболее продвинутых на сегодняшний день брокеров интернет-рекламы — prospero.ru. К работе над этой системой приступили еще в 2003 году, и первый вариант (не запущенный в эксплуатацию) был готов в декабре 2003 года. Но работать система начала только в мае 2005 года, причем из первого варианта в окончательный было включено не более 10% кода. Сегодня система prospero.ru — это более миллиона строк кода. Суммарное время, затраченное на ее разработку — более 30 человеколет. Сейчас над проектом трудится 9 человек. И с одним из них, Дмитрием Глухих, начальником отдела оптимизации ЗАО «Цифровые технологии», нам удалось побеседовать.

РАЗРАБОТКА ВАШЕЙ СИСТЕМЫ — ВЫНУЖДЕННЫЙ ХОД ИЗ-ЗА НЕДОВОЛЬСТВА РАБОТОЙ ДРУГОГО БРОКЕРА ИЛИ СПОНТАННОЕ РЕШЕНИЕ?

Первоначально все проектировалось и разрабатывалось как система многоуровневых продаж, но к сегодняшнему дню «программы за продажи» практически выродились. Поскольку информационные системы сродни живым организмам, то и наша разработка, постепенно видоизменяясь в соответствии с текущими потребностями, стала такой, какая она есть.

КАК РЕШАЛИ ЗАДАЧУ ЗАПУСКА, ЧЕМ ПРИВЛЕКАЛИ И УДЕРЖИВАЛИ КЛИЕНТОВ? ВЕДЬ ВЫ ПРЕКРАСНО ЗНАЛИ, ЧТО НЕ ОДНИ НА БЕЛОМ СВЕТЕ.

На самом деле, на момент нашего старта не было никакой конкуренции. Если бы тогда существовал другой prospero, проект бы не состоялся. Самая ценная составляющая проекта — люди, работающие в нем. И второй, не менее важный момент — это рекламодатели и вебмастеры, сотрудничающие с нами. Мы делали и будем делать максимум возможного, чтобы работать с нами было выгодно и комфортно. Что касается procontext.ru — это система с очень большим потенциалом, и мы надеемся, что со временем рекламодатели оценят ее должным образом.

РАЗВИТИЕ В ЦЕЛОМ ЗАВИСИТ ОТ ВНУТРЕННЕГО МИРА СИСТЕМЫ И ЖЕЛАНИЙ? ИЛИ ВЫ МОНИТОРИТЕ РАБОТУ ДРУГИХ БРОКЕРОВ И ПЕРЕНИМАЕТЕ УСПЕШНЫЙ ОПЫТ?

Мы стараемся учитывать просьбы и пожелания всех наших клиентов по максимуму. И если наша служба поддержки находит какое-либо из предложений клиентов заслуживающим внимания, разработчики без лишних проволочек внедряют его. Крупные рекламодатели напрямую обращаются к руководству с пожеланиями по той или иной дополнительной функциональности. Если их пожелания осуществимы, они реализуются в приоритетном порядке. Мониторингом других брокеров мы не занимаемся.

КАК ЧАСТО УЧАСТНИКИ РАБОТАЮТ «МИМО» СИСТЕМЫ, И ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ТАКИХ МЫСЛЕЙ БЫЛО МЕНЬШЕ?

Никакие ограничения привлекательности не добавляют. Можно либо платить комиссию системе, либо держать в штате людей, которые будут договариваться напрямую с рекламными площадками. Это сродни ремонту или строительству — можете делать самостоятельно или поручить специалистам. Каждый придерживается той схемы работы, которую находит для себя более удобной. А для клиентов с большим оборотом по аккаунту действует система скидок, что является дополнительным стимулом для работы с нашей системой.

КАКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА СИСТЕМЫ PROSPERO.RU ОТЛИЧАЮТ ЕЕ ОТ ДРУГИХ БРОКЕРОВ?

Проектируя и разрабатывая систему, мы старались сделать ее максимально эффективной. То есть обеспечить вебмастеров и рекламодателей инструментами, позволяющими при минимальных усилиях достичь максимального эффекта. Чтобы заработать на размещении рекламы, от вебмастера потребуются всего три шага: зарегистрировать сайт, определить в настройках сайта цены и разместить рекламный код. После этого остается только забирать деньги по мере их накопления. У нас есть пользователи, которые заходят в свои аккаунты раз в месяц при месячных оборотах в \$500. В случае интереса к максимизации прибыли некоторое время придется потратить на знакомство с механизмом торгов и прочими интерфейсами системы. Для удобства контроля денежных потоков есть гибкая детализация. В программах с оплатой за клики мы реализовали механизм контроля, который исключает возможность скликивания баннеров. А вообще, в полной мере оценить преимущества системы можно, поработав с ней одну-две недели...

СКОЛЬКО В СРЕДНЕМ САЙТОВ У ОДНОГО УЧАСТНИКА СИСТЕМЫ, И СКОЛЬКО ОН НА НИХ ЗАРАБАТЫВАЕТ?

Сайт сайту рознь. На среднем сайте заработок обычно от \$100 в месяц. На \$100 в Москве не прожить и, конечно, это приработок. Но для жителей регионов или ближнего зарубежья это хорошее подспорье к семейному бюджету. Немало у нас вебмастеров, получающих в районе \$1000 в месяц на нескольких сайтах.

СОЗДАЕТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО БРОКЕРЫ — ЭТО В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ПРИБЕЖИЩЕ ДЛЯ НЕУДАЧНИКОВ. ДЛЯ ТЕХ, С КЕМ НАПРЯМУЮ ВОЗИТЬСЯ РЕКЛАМОДАТЕЛЯМ НЕ ВЫГОДНО.

Рекламодатели не возятся, как правило, с площадками, они занимаются своим бизнесом и заказывают рекламные кампании в рекламных агентствах. Большая часть рекламных кампаний, проводимых с помощью нашей системы, проводится именно рекламными агентствами. То есть если рекламодатель искушен в интернет-рекламе, он может напрямую воспользоваться нашими услугами. Если нет, он обратится в рекламное агентство, специалисты которого, в свою очередь, воспользуются нашими услугами.

КАЧЕСТВЕННЫЕ РЕСУРСЫ, ВСТАВЛЕННЫЕ НА ПРОДАЖУ, ИСЧЕЗАЮТ? ВЫСОКИЕ ТИЦ И РР СТАНОВЯТСЯ САМОЦЕЛЬЮ ВЕБ-МАСТЕРОВ, И ОНИ ЗАБЫВАЮТ О КАЧЕСТВЕ КОНТЕНТА!

Искусственное увеличение ТИЦ и РР — это химера, пустая трата времени. Каждый в силах самостоятельно решить, что для него предпочтительней — интересный сайт или цифирь, которую, кроме роботов, никто и не оценит. Мы очень дорожим своим временем, поэтому не понимаем тех людей, которые в погоне за копеей готовы так непродуктивно расходовать свое время. Рекламодатели приветствуют высокие ТИЦ и РР, но они отнюдь не поощряют их накрутку любыми путями. Именно в соответствии с пожеланиями рекламодателей в систему не принимаются сайты, использующие автоматические скрипты для повышения ТИЦ.

ность твоего ресурса влияет и его тематика, а также сама добротность контента, так как со временем рекламодатели все придирчивее относятся к внешнему виду и содержанию, не руководствуясь только одними параметрами. По мере появления новых клиентов ты можешь с ними торговаться, приостанавливать их участие на твоей площадке или вовсе отказываться.

Полезным бывает обращать внимание на текущий баланс рекламодателей и на количество обновлений баланса (эти сведения также есть в системе). Понятно, что если на счету у рекламодателя несерьезная сумма, а программа много раз оста-

навливалась, то связываться с ним не стоит. И наоборот, если у рекламодателя большой баланс и много партнеров, иногда стоит продать ему ссылку чуть-чуть дешевле, зато спать потом спокойно несколько месяцев.

При желании можно зарегистрировать свой сайт у разных брокеров и суммарно получать больше. Просто если у одного брокера будет недостаточно запросов по приемлемой цене, то добиться можно ссылками другого брокера. Но тут есть свои неудобства. Во-первых, деньги из системы будут выводиться нецентрализованно. Во-вторых, надо либо управлять ссылками вручную, либо как-то лимити-

ровать автоматически генерируемый код, чтобы сумма ссылок от двух брокеров не была больше выставленных лимитов. Для сайтов с небольшими параметрами это лишняя геморрой, но если твоя цена — от 50 центов за ссылку в сутки, возможно, есть некий смысл в том, чтобы забросить две и более удочки — больше шансов на хорошую поклевку.

→ **выводы.** Если остались сомнения, не очередное ли это разводилово, могу заверить, что нет. А как наглядный пример, сайт с параметрами PR 4 и ТИЦ 500 в среднем может приносить порядка 150 долларов в месяц, и это не предел. Если тематика востребована, то можно сократить количество

ПРИМАНКА ДЛЯ ПОИСКОВЫХ РОБОТОВ

Поисковые серверы перед индексацией любого ресурса сперва ищут в корневом каталоге домена файл «robots.txt» (то есть www.имя_домена.ru/robots.txt). И этим можно эффективно пользоваться, сообщая роботам (их еще называют сетевыми пауками), какие файлы они могут индексировать, а какие нет.

Формат

Формат файла robots.txt несложный, он содержит несколько записей. Каждая запись состоит из двух или более строк: названия клиентского приложения (user-agent) и одной или нескольких строк, начинающихся с директивы Disallow. Важное правило — robots.txt должен создаваться в текстовом формате Unix. Пример файла robots.txt:

```
User-agent: *
Disallow: /css/
Disallow: /cgi-bin/
Disallow: /images/
```

Строка User-agent содержит название робота. Например:

```
User-agent: googlebot
```

Для обращения ко всем роботам используй символ «*».

Если хочешь для каждого робота сделать свое правило, надо знать пауков поименно. Названия роботов можешь найти в логах своего веб-сервера. Для этого среди всех запросов отбери запросы к файлу robots.txt, они характерны как раз для поисковых роботов.

Вторая часть состоит из строк Disallow — директив для данного робота (либо всех, если стоит «*»). Они сообщают роботу, какие файлы и/или каталоги индексировать не надо. Если директиву Disallow оставить пустой, робот поймет, что индексировать можно все файлы и каталоги.

Типичные ошибки

Чтобы robots.txt считался верным, как минимум одна директива Disallow должна присутствовать для каждого поля User-agent.

Если robots.txt абсолютно пустой, реакция роботов будет такой же, как если бы его не было вообще.

ТОП 10 ОШИБОК

1 ЗЛУПОТРЕБЛЕНИЕ КОММЕНТАРИЯМИ. ЛЮБАЯ СТРОКА В ROBOTS.TXT, НАЧИНАЮЩАЯСЯ С #, СЧИТАЕТСЯ КОММЕНТАРИЕМ. СТАНДАРТ РАЗРЕШАЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОММЕНТАРИИ И В КОНЦЕ СТРОК С ДИРЕКТИВАМИ, НО ЭТО СЧИТАЕТСЯ ПЛОХИМ СТИЛЕМ: DISALLOW: IMAGES #COMMENT). НЕКОТОРЫЕ ПАУКИ НЕ СМОГУТ ПРАВИЛЬНО РАЗОБРАТЬ СТРОКУ И ПОЙМУТ ЕЕ КАК ЗАПРЕТ НА ИНДЕКСАЦИЮ РЕСУРСОВ IMAGES#COMMENT. МОРАЛЬ — КОММЕНТАРИИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ НА ОТДЕЛЬНОЙ СТРОКЕ.

2 ПРОБЕЛ В НАЧАЛЕ СТРОК. РАЗРЕШАЕТСЯ, НО НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ. СВЯЗАНО ТАКЖЕ С ТУПОСТЬЮ НЕКОТОРЫХ РОБОТОВ.

3 ПЕРЕВЕРНУТЫЙ СИНТАКСИС. ОЧЕНЬ ЧАСТО В СПЕШКЕ ИЛИ ПО НЕЗНАНИЮ МЕНЯЮТ МЕСТАМИ СОДЕРЖИМОЕ ПОЛЕЙ «USER-AGENT:» И «DISALLOW:».

4 НЕСКОЛЬКО ДИРЕКТИВ DISALLOW В ОДНОЙ СТРОКЕ (DISALLOW: /CSS/ /CGI-BIN/ /IMAGES/). НЕКОТОРЫЕ ПАУКИ ПРОИГНОРИРУЮТ ПРОБЕЛЫ И ПОЙМУТ ДИРЕКТИВУ КАК ЗАПРЕТ НА ИНДЕКСАЦИЮ СОСТАВНОГО КАТАЛОГА (/CSS//CGI-BIN//IMAGES/), ЛИБО УЧТУТ ТОЛЬКО ПЕРВЫЙ КАТАЛОГ (/CSS/), ИГНОРИРУЯ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ.

5 РЕДАКТИРОВАНИЕ ФАЙЛА ROBOTS.TXT В ФОРМАТЕ DOS. ВСЕГДА РЕДАКТИРУЙ СВОЙ ROBOTS.TXT В РЕЖИМЕ UNIX И ЗАКАЧИВАЙ ФАЙЛ НА САЙТ В РЕЖИМЕ ASCII. МНОГИЕ FTP-КЛИЕНТЫ УМЕЮТ ПРИ ЗАКАЧКЕ В ТЕКСТОВОМ РЕЖИМЕ ПЕРЕВОДИТЬ СИМВОЛЫ СТРОКИ ИЗ DOS-ФОРМАТА В UNIX-ФОРМАТ. НО НЕКОТОРЫЕ ЭТОГО НЕ ДЕЛАЮТ.

6 РЕДИРЕКТ НА ДРУГУЮ СТРАНИЦУ ПРИ ОШИБКЕ 404. ВЕСЬМА РАСПРОСТРАНЕНО, ЧТО ВЕБ-СЕРВЕР ПРИ ОШИБКЕ 404 (ФАЙЛ НЕ НАЙДЕН) ВЫДАЕТ НЕКУЮ СТРАНИЦУ. ПРИ ЭТОМ ВЕБ-СЕРВЕР НЕ ВЫДАЕТ КЛИЕНТУ КОД ОШИБКИ И ДАЖЕ НЕ ДЕЛАЕТ РЕДИРЕКТА. В ЭТОМ СЛУЧАЕ РОБОТ НЕ ПОНИМАЕТ, ЧТО ФАЙЛ ROBOTS.TXT ОТСУТСТВУЕТ, ВМЕСТО ЭТОГО ОН ПОЛУЧИТ HTML-СТРАНИЦУ С КАКИМ-ТО СООБЩЕНИЕМ. НЕПОНЯТНО, КАК РАЗБЕРЕТ РОБОТ ЭТОТ HTML-ФАЙЛ, ПРИНЯВ ЕГО ЗА ROBOTS.TXT. ЧТОБЫ ЭТОГО НЕ ПРОИСХОДИЛО, ПОМСТИ В КОРНЕВОЙ КАТАЛОГ СВОЕГО ВЕБ-СЕРВЕРА ХОТЯ БЫ ПУСТОЙ ROBOTS.TXT.

7 КОНФЛИКТЫ ДИРЕКТИВ. НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР — КОГДА ПЕРВАЯ ДИРЕКТИВА ЗАПРЕЩАЕТ ВСЕМ РОБОТАМ ИНДЕКСИРОВАТЬ САЙТ, А СЛЕДУЮЩАЯ ЗА НЕЙ, К ПРИМЕРУ, РАЗРЕШАЕТ КАКОМУ-ТО ОДНОМУ РОБОТУ ИНДЕКСАЦИЮ. НЕЛЬЗЯ ГАРАНТИРОВАТЬ, ЧТО ОН НЕ УЙДЕТ ПРЯМО С ПОРОГА УЖЕ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ДИРЕКТИВЫ.

8 СПИСОК ВСЕХ ФАЙЛОВ. НЕКОТОРЫЕ УМУДРЯЮТСЯ ПЕРЕЧИСЛЯТЬ ВСЕ ФАЙЛЫ В КАТАЛОГЕ, КОГДА КУДА ПРОЩЕ И ПРАВИЛЬНЕЕ ПРОСТО УКАЗАТЬ ДИРЕКТОРИЮ.

9 НЕТ ТАКОЙ ДИРЕКТИВЫ КАК ALLOW. ХОТЯ СПЛОШЬ И РЯДОМ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ УПОТРЕБЛЕНИЕ ЭТОЙ НЕИЗВЕСТНОЙ ДИРЕКТИВЫ. ЕСТЬ ТОЛЬКО ДИРЕКТИВА DISALLOW!

10 НЕТ ОТКРЫВАЮЩЕЙ НАКЛОННОЙ ЧЕРТЫ ДЛЯ КАТАЛОГА. СОГЛАСНО СТАНДАРТАМ, В ЭТОМ СЛУЧАЕ ДОЛЖЕН СРАБОТАТЬ ДВОЙНОЙ ЗАПРЕТ — НА ФАЙЛ С ТАКИМ ИМЕНЕМ И НА КАТАЛОГ С ТАКИМ ЖЕ ИМЕНЕМ. НО ДЛЯ ВЕРНОСТИ НАКЛОННАЯ ЧЕРТА НУЖНА, ЧТОБЫ РОБОТ МОГ ОТЛИЧИТЬ КАТАЛОГ ОТ ФАЙЛА.

внешних ссылок, увеличив их цену — в сумме может быть столько же (но с меньшим количеством ссылок) или больше. Согласись, что это отличная возможность оплачивать домен, хостинг и свой энтузиазм. И хороший мотиватор для создания и раскрутки новых ресурсов.

→ **советы бывалых.** Для некоторых участие в сделках, аналогичных prospero, сродни спортивному тотализатору. Те же ставки, постоянный мониторинг и анализ тенденций. Автоматика откладывается в сторону и на первый план выходят логика и трезвый расчет. В отличие от жаждущих урвать денег, они не спешат предлагать подешевле и побольше. Они вообще никуда не спешат. А предварительно смотрят текущие цены на те или иные параметры, оценивая их корреляцию со значениями ТИЦ и PR. Это как в экономике — спрос порождает предложение.

Оценивается суммарный доход: что будет, если поставить больше дешевых ссылок, или если поставить меньше, но дорогих ссылок. Понятно, что для некоторых сайтов чисто технически желательно ставить не очень много ссылок, иначе они портят внешний вид. Но в случае, когда их можно поставить хоть 50, уже оценивается разница. Логика здесь проста. Рекламодателей, которые более охотно выкупают ссылки на сайтах с меньшими лимитами (скажем, до 15 внешних доменов), гораздо больше. Но если параметры у сайта не высоки, то ставить мало ссылок — не выгодно, так как все равно суммарно они дадут меньше. Чаще всего оптимальное количество внешних доменов — от 20 до 30, а с высокими параметрами (PR от 5, ТИЦ от 1000) — от 10 до 20.

Выбирая ссылки и рекламодателей, более опытные товарищи смотрят не столько на предлагаемые цены, сколько на текущий баланс и количество остановок программы из-за обнуления баланса. Иначе погоня за рекламодателями может обернуться перманентным поиском замены тем, кто остановлен и остался должен. Хотя брокеры борются с этим явлениям. Так, в том же Prospero ввели два новшества. Первое — при обнулении баланса у рекламодателя копяты долги, но не более чем за двое суток (при условии, что его ссылка все так же стоит у тебя на сайте). Это позволяет не гадать: то ли рекламодатель злостно не пополняет свой баланс, то ли это связано с личными проблемами/праздниками/выходными. В последнем случае этих двух суток рекламодателю обычно хватает, чтобы снова пополнить баланс. После пополнения баланса все долги списываются с его счета и все довольны: владелец площадки получил причитающиеся деньги, а рекламодатель не потерял ценное место на площадке. Второе новшество — рекламодатель не может принять приглашение площадки и отказать ей в течение недели после этого, иначе с него спишется «выходное пособие» в размере оплаты за двое суток (при условии, что его ссылка все так же стоит у тебя на сайте). Это направлено в основном против ушлых рекламодателей, которые любят приглашать повально все площадки и до истечения суток точно так же всем отказывать.



Prospero.ru

Как результат, некоторые площадки ставят ссылку сразу, а удаляют далеко не сразу, не обнаружив подвоха (особенно актуально, когда коды ставятся руками, а не через скрипт). С нововведением нет боязни работать в холодную: теперь минимальный запас прочности — двое суток.

Некоторые площадки, чтобы как-то выделиться, ставят заниженные цены. Вероятность, что рекламодатели обратят на них внимание, увеличивается в разы. Только следующий шаг — увеличение ставки (после согласия рекламодателя работать с этой площадкой) с неким обоснованием — далеко не всегда проходит гладко, порой вызывая скорее отторжение и негатив, нежели желание сотрудничать дальше. Рекламодатели вполне логично думают: что же будет дальше, если уже с самого начала, сотрудничества заходит речь о повышении ставки. Но умудренные опытом рекламодатели даже не расценивают подобные площадки как потенциальные. Сам посудите, если параметры сайта большие, а цена за сутки им не соответствует, что-то здесь не так. Либо сам проект — «мыльный пузырь» и параметры неустойчивые. Либо вероятность работать

по предложенной цене близка к нулю. Наоборот, некоторые рекламодатели скорее готовы переплатить за текущие параметры, лишь бы получить места на площадках с нужной тематикой. К тому же такая переплата — гарантия, что завтра их не вытеснит более щедрый коллега.

Но самый умный подход — заниматься анализом до того, как сайт создан в принципе. То есть анализируются востребованность той или иной тематики. Для этого бывает полезным общение с самими оптимизаторами (обычно рекламодатели в брокерах — не владельцы сайтов, а оптимизаторы, нанятые ими для продвижения). Ведь не секрет, что максимальный эффект от размещенных ссылок будет, если не только высокие параметры у ресурса, а еще и контент очень близок по теме к рекламным ссылкам. Но любой такой сайт — это движение с нуля, когда требуется определенный опыт оптимизации, раскрутки и т.п. В итоге, бывает, что в роли рекламодателя (читай, оптимизатора) и владельца площадки выступает один и тот же человек. Хотя очевидно, что только своих ресурсов ему будет недостаточно. И тогда он обратится именно к тебе... ☐

S P E C I A L O B Z O R

MEDIUM



ПУЛЕНПРОБИВАЕМЫЙ WEB-ДИЗАЙН

М.: НТ Пресс, 2006 /
Дэн Седерхолм /
256 страниц
Разумная цена:
128 рублей

Как оказалось, под «непробиваемым» автор имеет в виду гибкий web-дизайн. Хотя

очевидно, что «непробиваемых» на 100% сайтов не существует. Тем не менее, ты можешь действительно повысить гибкость страниц и обеспечить их читаемость в совершенно разных обстоятельствах. Речь идет о стандартах XHTML и CSS, позволяющих

создавать мощные и адаптируемые сайты. По мере роста популярности CSS, умение правильно использовать эту технологию становится все более актуальным. Что позволяет значительно уменьшить объем кода, повысить доступность и простоту поддержки.

ассорти

Технология wiki

ХОЧЕШЬ СИСТЕМУ КОНТРОЛЯ ВЕРСИЙ? ЛЕГКО. ФОРУМ? ДА РАДИ БОГА! CMS? ВООБЩЕ В ТОЧКУ! WIKI — ЭТО ЗВЕРЬ, ОСОБЕННО КОГДА В ПРОЦЕСС ВОВЛЕЧЕНА ТОЛПА НАРОДУ. ПОРОЙ ДАЖЕ ПОСЕЩАЕТ ДОВОЛЬНО ИЗОЩРЕННАЯ МЫСЛЬ — ПЕРЕВЕСТИ НА ТАКОЙ ДВИЖОК СВОЙ БЛОГ, БЛАГО ЕСТЬ И ТАКАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

Кирилл «Висельник» Блаженнов <<http://blazhkir.blogspot.com>>

Итак, что нам понадобится? Вики-движок, хостинг (любой на вкус и цвет) и хорошо спроектированный девайс «руки». Движков на данный момент просто немерено. Это обусловлено популярностью технологии Wiki, которая самым ярким образом иллюстрирует одну из главных заповедей Web 2.0, гласящую, что теперь границы между автором и читателем сильно размыты. Как следствие, можно подобрать себе движок под любой хостинг и чуть-чуть его докрутить. А преимуществ у движка море: разделение прав вплоть до отдельных страниц, поддержка внедренного HTML и PHP, поддержка различных механизмов аутентификации и методов шифрования, поддержка работы с прокси, поддержка RSS, фильтрация спама, архивация и еще по мелочи. Мы будем рассматривать принципы философии Wiki на примере DokuWiki и TiddlyWiki.

→ **предварительная подготовка.** Для того, чтобы начать наслаждаться всем тем, что готова дать тебе эта технология, нужно совсем немного:

1 КАЧАЕШЬ БАЗОВЫЙ ДИСТРИБУТИВ ДЕНВЕРА С САЙТА WWW.DENWER.RU И СТАВИШЬ. ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТОВ ПОДОЙДЕТ УСТАНОВКА С НАСТРОЙКАМИ ПО УМОЛЧАНИЮ. В ИТОГЕ, ИМЕЕШЬ ПОДКРУЧЕННЫЕ АПАЧ+PHP+MYSQL. MYSQL НЕ НУЖЕН, ПОТОМУ ЧТО ДВИЖОК НА ФАЙЛАХ.

2 ДАЛЕЕ КАЧАЕШЬ АРХИВ С DOKUWIKI И РАСПАКОВЫВАЕШЬ В <ДИРЕКТОРИЯ С ДЕНВЕРОМ>\HOME\DOKUWIKI\WWW.

3 ЗАПУСКАЕШЬ СЕРВЕР, ОТКРЫВАЕШЬ ЛЮБИМУЮ БРОДИЛКУ И ИДЕШЬ НА [HTTP://DOKUWIKI/INSTALL.PHP](http://DOKUWIKI/INSTALL.PHP), МЕНЯЕШЬ ЯЗЫК НА РУССКИЙ, ЗАВОДИШЬ СУПЕРПОЛЬЗОВАТЕЛЯ И ДЕЛАЕШЬ СВОЮ «ВИКУ» ЗАКРЫТОЙ.

4 ТАК КАК «ВИКА» БУДЕТ ЗАКРЫТОЙ, ТО ИДЕШЬ В НАСТРОЙКИ И ТАМ ОТКЛЮЧАЕШЬ ВСЕ ФОРМЫ РЕГИСТРАЦИИ И КОД, С НИМИ СВЯЗАННЫЙ. ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ БУДЕШЬ РАЗДАВАТЬ.

И начинаешь заполнять. Встает вопрос «чем?». Тут уж каждый определяется со своими информационными и прочими потребностями сам. Самый верный способ определить, что там должно быть, это

определить то, чего там быть не должно. Лучше всего сделать список всех категорий информации, которые придут в голову, а потом пробежаться по этому списку и выкинуть ненужное. Категории как раз и будут ссылками на стартовую статью «вики». Wiki, в отличие от классических CMS, оперирует статьями: кусками текста или другой информации (файлы, например, или картинки). Таким образом, верхний уровень категоризации есть, в дальнейшем можно двигаться вглубь.

Постепенно заполняя «кладовую» информацией, плавно переходи к более продвинутым возможностям. В настройках включаешь внедренный HTML/PHP и веротишь себе кучу удобств в одном месте: тут тебе и формы поиска по всем направлениям, и PHP-скрипты на любой вкус и цвет, и внедренный RSS-агрегатор. Ни одна персонализированная домашняя страница не может порадовать такой глубиной и широтой охвата, а также быстротой редактирования и легкостью отката назад.

→ **главный козырь** — коллективная работа. В процессе раздачи аккаунтов своим друзьям, которые тоже кое-что могут подсказать, что-то подправить, что-то добавить в обмен на то, что уже есть в Wiki, из кладовой она превращается в настоящую сокровищницу, вокруг которой вырастает своеобразный клан. Что имеем в итоге? Плоды творчества коллективного разума, где нет ничего лишнего, только самое лучшее: инфы, скрипты, файлы, все в боевой готовности, все в одной куче и все по первому зову из любого места, откуда можно дотянуться до интернета. Остается только решить, кому что давать и какой областью видимости наградить каждого.

Теперь есть, куда приткнуться и поразмыслить, устав от бесконечного серфинга. И это еще не предел. Если использовать тот же движок TiddlyWiki, то поймешь основную его изюминку — физически он являет собой один HTML-файл и хранит данные сам в себе. Реализовано это при помощи кросс-браузерных ява-скриптов. Каковы преимущества такого подхода и что он может дать?

TiddlyWiki — идеальный инструмент для самоорганизации, для установки на мобильный девайс или для заливки на тот же хостинг. Один HTML-файл

можно всегда таскать с собой. Правда, на роль серьезного хранилища он не подойдет. Но для продуманного хранения заметок этот «нелинейный гипертекстовый органайзер» прокатит в самый раз.

Основой TiddlyWiki, как и любого Wiki-приложения, являются статьи. В данном случае они обозначены ячейками и грузятся пачками на одной странице, что позволяет делать комплексные обзоры вводимой информации или последовательности процесса мышления. Сервис давно заслужил народную любовь и вполне может завоевать любовь всенародную.

А потом пошли движки: WackoWiki, DokuWiki, MediaWiki (на котором, кстати, держится википедия). Сегодня на Вики построена куча ресурсов. Как концепция, Вики — это, во-первых, способ организации информации (чаще всего текстовой, но не всегда), во-вторых, способ организации коллективной работы над этой информацией, в-третьих, очень простая, в отличие от HTML, разметка текста. Как движок, Вики — это ПО, которое служит для преобразования wiki-разметки в html ☺

<http://c2.com/cgi-bin/wiki?WikiEngines>
небольшой список вики-движков (на английском)
www.wildmatrix.org
матрица сравнения вики-движков (на английском)
<http://ru.wikipedia.org>
самое известное применение Wiki
www.splitbrain.org
сайт DokuWiki
www.tiddlywiki.com
TiddlyWiki
www.denwer.ru
дженгельменский набор веб-разработчика

ЧТО И КАК

WIKI — И КОНЦЕПЦИЯ, И ПОДВИД CMS ОДНОВРЕМЕННО. НАЗВАНИЕ СВОЕ ПОЛУЧИЛО ОТ ГАВАЙСКОГО «WIKI-WIKI», ЧТО ЗНАЧИТ «БЫСТРО». КОНЦЕПЦИЮ ПРИДУМАЛ НЕКТО ВАРД КАННИНГЕМ (WARD CUNNINGHAM) В 1995 ГОДУ.





Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся - срочно
купите журнал **MAXI**
tuning

В продаже
с 1 ноября



НАЧИНАЮЩИМ ПОВАРАМ

Хостинг

ЛЕТ ДЕСЯТЬ НАЗАД НИКТО НЕ МОГ ВНЯТНО СКАЗАТЬ, ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ДОМЕН ОТ ХОСТИНГА, ПУТАЯ ОДНО С ДРУГИМ ИЛИ НАЗЫВАЯ ВСЕ ОДНИМ СЛОВОМ. ТЕ ВРЕМЕНА ПРОШЛИ, НО И СЕЙЧАС НЕ КАЖДЫЙ В СОСТОЯНИИ ЧЕТКО ОБЪЯСНИТЬ, КАКОЙ ХОСТИНГ БЫВАЕТ, РАЗЛИЧАЯ ТОЛЬКО ДВА ПОГРАНИЧНЫХ СОСТОЯНИЯ — ПЛАТНЫЙ ИЛИ БЕСПЛАТНЫЙ

Андрей Каролик <andrusha@real.haker.ru>

→ **ХОСТИНГ — ЭТО...** Используются разные варианты перевода слова «hosting», но суть одна — твой сайт размещается на компьютере интернет-провайдера. Таким образом, хостинг — это услуга по размещению твоего сайта на веб-сервере, либо твоего веб-сервера на «площадке» (если речь идет о co-location) интернет-провайдера. В жизни хостингом часто называют не только услугу, но и «площадку» или даже провайдера (хостера), который эту услугу предоставляет. Хостинг нужен тем, у кого есть собственный сайт, так как размещение на хостинге позволит другим пользователям Сети посещать этот сайт круглосуточно (любимая реклама хостеров — «24x7x365», что значит 24 часа

в сутки, 7 дней в неделю и 365 дней в году). Хотя некоторые иногда используют хостинг исключительно для заведения почтовых ящиков на своем домене (сайт не нужен, но иметь почтовые ящики на том же mail.ru — не солидно). Причем хостинг — это общее понятие, под которым можно подразумевать, в частности, виртуальный хостинг, виртуальный выделенный сервер или выделенный сервер. Вот в этом месте многие буксуют, так что копнем поглубже.







Plesk — контрольная панель для виртуального хостинга

→ **виртуальный хостинг.** самый распространенный, в силу его дешевизны, доступности и простоты организации. Самое наглядное сравнение — коммунальная квартира. У каждого обитателя есть своя комната, есть места общего пользования (прихожая, туалет, кухня) и ресурсы, общие для всех (электрическая сеть, вода). Аналогично и на виртуальном хостинге — в рамках своей комнаты (аккаунта) ты можешь расставлять мебель по своему усмотрению — разместить сайт, настроить почтовые ящики и так далее. Но общие ресурсы, такие как процессор и память, делятся между всеми клиентами виртуального хостинга. И ограничить общие ресурсы для каждого «соседа» нельзя. Правда, можно ввести некоторые лимиты: запретить скриптам выполняться дольше N секунд или использовать свыше NN оперативной памяти. Но выделить конкретный процент процессорного времени каждому клиенту на виртуальном хостинге технически невозможно.

Другими словами, на виртуальном хостинге подсчет нагрузки происходит «по факту». И из-за одного клиента могут возникать временные проблемы у его соседей. К примеру, кто-то запускает скрипт почтовой рассылки, который по максимуму грузит процессор, и в этот момент все остальные «курят бамбук». Хостеры всячески ограничивают таких клиентов, постоянно мониторя загрузку процессора. Но реагируют все равно не моментально, и провалы по ресурсам в виртуальном хостинге — нормальное явление.

Зато у виртуального хостинга есть существенное преимущество — цена. Его стоимость в разы меньше стоимости того же виртуального выделенного сервера. К тому же, если у тебя достаточно простой сайт и он не требователен к ресурсам, то виртуальный хостинг — это оптимальный выбор. Причем очень многие реселлеры (посред-

ники более крупных хостеров) в основном предлагают именно виртуальный хостинг.

→ **виртуальный выделенный сервер.** От многих проблем виртуального хостинга избавлен виртуальный выделенный сервер. Если продолжить наглядное сравнение с жильем, то виртуальный выделенный сервер — это полноценная квартира, в которой прихожая, туалет и кухня находятся внутри, а свет и вода учитываются отдельным счетчиком. Общим для «жильцов» остается только подъезд, которым служит отдельный сервер (нода). А каждый виртуальный выделенный сервер представляет собой полную копию настоящего Unix-сервера со своим администратором (root), пользователями, IP-адресами, памятью, процессами, файлами, приложениями, системными библиотеками и конфигурационными файлами. И каждому жильцу выделено гарантированное количество ресурсов: оперативная память, процессор и трафик. Теперь уже проблемы соседей тебя не беспокоят, хотя разделение по процессорному времени все равно остается условным. Подобная изолированность друг от друга позволяет соседям не замечать, когда на ноде атакуется один из виртуальных выделенных серверов.

Так же на виртуальном выделенном сервере можно делать «перепланировку». То есть ты можешь устанавливать свои готовые приложения из пакетов RPM или компилировать самостоятельно из исходных текстов. Обычно львиная доля стандартных приложений устанавливается через контрольную панель, а все остальное делается ручками. Некоторые любители шелла вообще игнорируют панель, делая вручную абсолютно все.

Другой важный плюс — на виртуальном выделенном сервере можно заводить несколько виртуальных веб-серверов, то есть предоставлять виртуальный хостинг самому себе. А если опять

наглядно — можно каждому члену семьи отвести свою комнату, оставив общими только раздевалку, кухню и туалет. Другими словами, получается та же коммуналка, только внутри собственной квартиры. Этим активно пользуются продвинутые веб-мастера, становясь порой мини-хостерами для своих клиентов, так как удобно, что все в одном месте: разработка, размещение и поддержка.

Виртуальный выделенный сервер интересен в основном тем, у кого проекты требовательны к стабильности. Представь, что у тебя мегапортал, на нем куча рекламы, и это тебя кормит. И что будет, если все это дело в один прекрасный день упадет, причем из-за соседа. С такими мыслями не так жалко тех денег, которые ты переплатишь по сравнению с виртуальным хостингом. Но даже скупердям придется переходить на виртуальный выделенный сервер, если проект аппетитно кушает ресурсы, так как на виртуальном хостинге есть уже упомянутые выше лимиты.

Но есть и свои сложности — надо уметь все это дело администрировать. Как минимум, уметь пользоваться шеллом, знать его команды и понимать в целом работу Unix-сервера. Иначе, если не следить за «квартирой», ее может и затопить (переполнение места на диске логами, временными файлами или неотправленной почтой в очереди), она может сгореть (взломают и потрут ценную информацию) или просто будет неэффективно использоваться (попробуй не убираться в квартире несколько месяцев — будет свинарник). Золотая середина — виртуальный выделенный сервер с контрольной панелью, через которую большинство стандартных телодвижений можно делать, не прибегая к шеллу. Хотя есть принципиалы, которые всегда все делают через шелл, тут кому как удобнее.

→ **выделенный сервер** — это уже отдельный коттедж за городом. Когда в квартире становится тесно, а перепланировка не дает желаемого результата, выход один — переезжать. То есть, другими словами, когда тебе нужно практически все процессорное время сервера, очень много оперативной памяти и дискового пространства, хостеру становится невыгодно продавать тебе подобную конфигурацию. Тогда ему проще продать тебе выделенный сервер или сдать его в аренду (есть и предложения аренды с выкупом — год арендуешь, потом он твой).

Тут ты уже сам себе царь, но и проблемы у тебя тоже царские. С одной стороны, что хочешь, то и творишь — любая конфигурация сервера, любой софт, любая оперативная память и дисковое пространство (все ограничено только толщиной твоего кошелька и возможностями купленного железа). С другой стороны, ты получаешь именно голое железо, на котором изначально ничего нет. И если в случае с виртуальным выделенным сервером нужны были начальные навыки работы с Unix, а большинство проблем можно было решить через удобную контрольную панель, то здесь ты остаешься один на один с командной строкой.

Но такие серьезные ресурсы обычно нужны очень крупным порталам, сделать и поддерживать которые один человек просто не в состоянии. Так что не стоит пугаться перспектив! Ведь так обычно и получается: сегодня домашняя страничка, завтра популярный ресурс, а послезавтра — мегалосещаемый портал и солидный доход от рекламы.

→ **гибрид.** Существуют и промежуточные варианты. Некоторые хостеры, к примеру, предлагают администрирование виртуальных выделенных и выделенных серверов своими силами. Не бесплатно, конечно. Это имеет смысл, если проект имеет завершенные очертания по технической части и управляется через заранее разработанные интерфейсы. Тогда шелл нужен только для предварительной установки/настройки или в случае серьезных сбоев и неполадок. И хотя час работы хостера может быть дороже собственного администратора, суммарно на протяжении длительного периода времени это будет выгоднее. Другое дело, что собственному администратору всегда все проще объяснить, ему не надо долго въезжать в курс дела и его гораздо проще заменить.

Есть и другой подход. На выделенный сервер клиента ставится софт, аналогичный тому, что обеспечивает работу виртуальных выделенных серверов хостера, только теперь этот софт управляет одним или несколькими виртуальными выделенными серверами одного клиента и в рамках одной ноды. Потратиться придется уже на лицензию этого софта, если только это не собственная разработка хостера (но, как показывает практика, хостеры постепенно отказываются от собственных разработок, перекладывая эти проблемы на сторонних разработчиков). Таким образом, у клиента на выделенном сервере есть удобная контрольная панель, а при желании он вообще может стать реселлером и продавать хостинг внутри себя.

→ **надо определиться.** А как все-таки определить, какой хостинг нужен именно твоему сайту? Косвенно нагрузку на процессор и память можно оценить, к примеру, по трафику, который твой сайт генерирует за определенный промежуток времени (скажем, за сутки). Чем больше трафик, тем больше обращений к сайту, тем выше требования к ресурсам. Хотя все это приблизительно, так как может оказаться, что основной вал запросов приходится на небольшой временной интервал и потребность в ресурсах непостоянна. Для наглядности нужна статистика по времени — количество и характер запросов. Тогда момент максимальной загрузки и будет определять лимит ресурсов, необходимый для нормальной работы сайта. Но память могут кушать еще и собственные приложения, которые никак не связаны с тем, что происходит снаружи. Поэтому оценивать загрузку надо комплексно.

И все равно оценки в лоб тоже недостаточны. Допустим, ты определил пиковую загрузку и необходимые ресурсы, чтобы хостинг смог переварить все поступающие запросы. Но что будет, если на сайт начнется атака? А чем популярнее твой сайт, тем выше шансы подвергнуться нападкам хакеров. Причем это может быть не со зла, просто кто-то практикуется во взломе, а твой сайт случайно был выбран в качестве потенциальной жертвы. То есть всегда нужен некий запас по ресурсам, чтобы более-менее достойно перенести возможные проблемы.

Хотя, если виртуальный выделенный или выделенный сервер (виртуальный хостинг против серьезных атак бессилён) хорошо настроен, то максимум, что с ним будет во время атак — банальные тормоза. Куда хуже, если он настроен криво, и любые превышения по доступным ресурсам будут приводить к завершению приложений и

выпадению в осадок. Так что выбором хостинга дело не ограничивается. Если сам портал сделан криво, а хостинг настраивал настоящий «мастер», тебе будет мало ресурсов любого выделенного сервера из доступных ☹

www.hostobzor.ru
удобный каталог хостеров

ДОМАШНИЙ ХОСТИНГ

ПРИ ЖЕЛАНИИ И НАЛИЧИИ ДОМА ВЫДЕЛЕННОГО КАНАЛА МОЖНО, КОНЕЧНО, ПОДНЯТЬ САЙТ И НА СВОЕМ ДОМАШНЕМ КОМПЬЮТЕРЕ (ОСОБЕННО ЕСЛИ РАБОТАЕШЬ ПОД *НИКСАМИ). НО ЕСТЬ МНОЖЕСТВО «НО», КОТОРЫЕ ЗАСТАВЛЯЮТ ИДТИ К ХОСТЕРУ, А НЕ НАЖИВАТЬ СЕБЕ ГЕМОРРОЙ:

1 ТВОЙ ДОМАШНИЙ ПРОВАЙДЕР НЕ СМОЖЕТ ГАРАНТИРОВАТЬ UPTIME (БЕСПЕРЕБОЙНОСТЬ РАБОТЫ), КОТОРУЮ МОЖЕТ ГАРАНТИРОВАТЬ ХОСТЕР (ЭЛЕКТРИКИ — ВООООЩЕ БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ).

2 ХОСТЕР РАЗМЕСТИТ ТВОЙ САЙТ В КРУПНОМ ДАТА-ЦЕНТРЕ (ДЛЯ МОСКВЫ ЭТО ЧАЩЕ ВСЕГО ММТС-9 ИЛИ ММТС-10), А НЕ НА СЕРВЕРЕ В ОФИСЕ.

3 ХОСТЕР ОБЕСПЕЧИТ ЗЕРКАЛИРОВАНИЕ ДАННЫХ, ЧТОБЫ ВСЕГДА ИМЕЛСЯ БЭКАП САЙТА НА СЛУЧАЙ ЕГО ВЗЛОМА ИЛИ «ГИБЕЛИ».

4 ХОСТЕР ДАСТ ДОСТУП К УЖЕ НАСТРОЕННОМУ ХОСТИНГУ, А ТЕБЕ ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ЗАЛИТЬ ФАЙЛЫ И СДЕЛАТЬ НЕОБХОДИМЫЕ НАСТРОЙКИ.

5 БОЛЬШИНСТВО ХОСТЕРОВ ДАДУТ ВМЕСТЕ С ХОСТИНГОМ УДОБНУЮ КОНТРОЛЬНУЮ ПАНЕЛЬ, ЛИЦЕНЗИЯ НА УСТАНОВКУ КОТОРОЙ СТОИТ НЕМАЛО ДЕНЕГ. НО НЕКОТОРЫЕ КОМПАНИИ ИДУТ НА УХИЩРЕНИЯ, РАЗМЕЩАЯ, К ПРИМЕРУ, САЙТ У ХОСТЕРА, НО ПОЧТУ ОБРАБАТЫВАЯ ЛОКАЛЬНО НА СВОЕМ СЕРВЕРЕ (ДЛЯ ЭТОГО МЕНЯЮТСЯ MX-ЗАПИСИ НА DNS-СЕРВЕРЕ). НО ЭТО АКТУАЛЬНО ПРИ БОЛЬШОМ ПОЧТОВОМ ТРАФИКЕ, КОГДА НУЖНА ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ, КОТОРУЮ ХОСТИНГ ПО ТЕМ ИЛИ ИНЫМ ПРИЧИНАМ ДАТЬ НЕ МОЖЕТ.



HSPComplete — контрольная панель для виртуального выделенного сервера (почувствуй разницу)

КОНКУРС КУЛИНАРОВ

Честное сравнение хостингов рунета

О ТОМ, КАК СДЕЛАТЬ СВОЙ САЙТ, В ЭТОМ НОМЕРЕ СКАЗАНО МНОГОЕ. ПРЕДСТАВИМ, ЧТО САЙТ НАШЕЙ МЕЧТЫ УЖЕ ГОТОВ И СИЯЕТ. ОДНАКО ХОТЕЛОСЬ БЫ ПОДЕЛИТЬСЯ ЭТОЙ КРАСОТОЙ С ПОСЕТИТЕЛЯМИ ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЫ. ДЛЯ ЭТОГО НАМ ПОНАДОБИТСЯ ХОСТИНГ, ПРИЧЕМ НЕ КАКОЙ ПОПАЛО, А САМЫЙ ЛУЧШИЙ — ВЕДЬ НАШ САЙТ ТОГО ДОСТОИН. ОКИНУВ ШИРОКИМ ВЗГЛЯДОМ РЫНОК ХОСТИНГОВЫХ УСЛУГ РУНЕТА, МЫ ПРОВЕЛИ СВОЮ НЕЗАВИСИМУЮ ЭКСПЕРТИЗУ, РЕЗУЛЬТАТЫ КОТОРОЙ ПЕРЕД ТОБОЙ

mif_<root@securitylab.co.il>



ПОПУЛЯРНЫЕ ХОСТИНГИ

MASTERHOST	www.masterhost.ru
PETERHOST	www.peterhost.ru
DREAMHOSTER	www.dreamhoster.com
AGAVA	www.agava.com
РБК ХОСТИНГ	www.hosting.rbc.ru
СЛАВХОСТ	www.slavhost.ru
РУСОНИКС	www.rusonyx.ru
MCHOST	www.mchost.ru
MASTAK	www.mastak.ru
ATLEX.RU	www.altex.ru
ARBATEK	www.arbatek.ru
HIGHWAY	www.highway.ru
MULTIHOST	www.multihost.ru
CARAVAN	www.caravan.ru
MAJORDOMO	www.majordomo.ru
INFOBOX	www.infobox.ru
DINET	www.msm.ru
ESERVER	www.eserver.ru
NTHOST.RU	www.nthost.ru
ISPSERVER	www.ispserver.com
VALUEHOST	www.valuehost.ru

→ **know how** Для того чтобы наша экспертиза была максимально объективной, мы сначала под видом клиентов, а затем и напрямую, от редакции журнала, обратились более чем к 20-ти хостерам. Мы были в курсе того, что большинству хостинговых площадок Рунета непонятно слово «сервис», поэтому быстрой реакции от всех не ожидали. В наш обзор попали только хостеры, ответившие в течение 72-х часов с момента отправки им письма. Ответившие через неделю или не ответившие вовсе сразу были отнесены в категорию низкокачественных, и, следовательно, в этот обзор не попали, ведь хостер, отвечающий на письма неделю, не интересуют потенциального клиента. Первыми, практически мгновенно, нам ответили Peterhost.ru, Masterhost.ru и DreamHoster. От грандов хостингового бизнеса этого вполне следовало ожидать, а вот DreamHoster приятно удивил. Затем ответили ispserver.com, eServer, РусОникс и, с небольшой технической задержкой, АрбатеК. Все остальные — либо ответили намного позже, либо не ответили вообще, что уже говорит о плачевном качестве предоставляемых ими услуг. Такие хостеры удостоятся лишь сухих цифр в общей таблице.

→ **критерии отбора.** Каждый хостер получит от нас 7 оценок за цены, суппорт, услуги, удобство, технологии, стабильность и репутацию. Все оценки выставлены по десятибалльной шкале, по следующим критериям:

- ЦЕНЫ — ОЦЕНКА ВЫСТАВЛЯЕТСЯ ИСХОДЯ ИЗ СРАВНЕНИЯ ЦЕН НА ТАРИФЫ ВСЕХ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ХОСТЕРОВ ДРУГ С ДРУГОМ. УЧИТЫВАЛИСЬ ЦЕНЫ КАК НА ВИРТУАЛЬНЫЙ ХОСТИНГ, ТАК И НА ВЫДЕЛЕННЫЕ СЕРВЕРЫ/COLLOCATION.
- СУППОРТ — ВЫСТАВЛЯЛАСЯ ИСХОДЯ ИЗ ОПЕРАТИВНОСТИ И КАЧЕСТВА ОТВЕТА ЛИЧНО НАМ И ДРУГИМ КЛИЕНТАМ ЭТОГО ХОСТЕРА, КОТОРЫХ МЫ ОПРАШИВАЛИ.

- УСЛУГИ — ОЦЕНКА ЗА НАБОР УСЛУГ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫХ КЛИЕНТУ В СТАНДАРТНОМ НАБОРЕ С ЛЮБЫМ ТАРИФНЫМ ПЛАНОМ.
- УДОБСТВО — ОЦЕНКА ЗА УДОБНЫЙ САЙТ И КОНТРОЛЬНУЮ ПАНЕЛЬ.
- ТЕХНОЛОГИИ — ОЦЕНКА ЗА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ИСПОЛЬЗУЕМОЕ НА СЕРВЕРАХ. ОЦЕНИВАЕТСЯ СВЕЖЕСТЬ И БЕЗОПАСНОСТЬ СОФТА, ТАК ЖЕ ПЛЮСОМ ЯВЛЯЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТАБИЛЬНЫХ ВЕРСИЙ. ПОЛОЖИТЕЛЬНЫМ МОМЕНТОМ ЯВЛЯЕТСЯ И ХОРОШИЙ TRACE ИЗ РАЗНЫХ ТОЧЕК РОССИИ.
- СТАБИЛЬНОСТЬ — БОЛЕЕ МЕСЯЦА (ЕСЛИ БЫТЬ ТОЧНЫМ — 42 ДНЯ) МЫ МОНИТОРИЛИ СЕРВЕРЫ ВИРТУАЛЬНОГО ХОСТИНГА КАЖДОГО УЧАСТНИКА ТЕСТИРОВАНИЯ. СООТВЕТСТВЕННО, ЧЕМ ВЫШЕ АПТАЙМ — ТЕМ ВЫШЕ ОЦЕНКА.
- РЕПУТАЦИЯ — ОТЗЫВЫ СПЕЦИАЛИСТОВ И КЛИЕНТОВ, РАБОТАВШИХ С ТЕСТИРУЕМЫМИ ХОСТЕРАМИ. ОТЗЫВЫ НА ФОРУМАХ И В IRC-СЕТЯХ (МЫ ОПРОСИЛИ БОЛЕЕ 300 ЧЕЛОВЕК!).

Троих хостеров мы наградили званиями:

- НАШ ВЫБОР — ЗА САМУЮ ВЫСОКУЮ ОЦЕНКУ.
- ЛУЧШЕЕ СООТНОШЕНИЕ ЦЕНА/КАЧЕСТВО — ЗА ЛУЧШЕЕ СООТНОШЕНИЕ ЦЕНЫ И КАЧЕСТВА.
- ЛУЧШИЙ SUPPORT — ЗА ОПЕРАТИВНОСТЬ, ПРИВЕТЛИВОСТЬ И ГРАМОТНОСТЬ СУППОРТА.

Так же мы собрали мнения авторитетных людей, которые по роду своих интернет-занятий тесно связаны с хостинговыми услугами (в качестве клиентов).

Masterhost

Мастерхост по праву считается одним из грандов хостингового рынка в Рунете. Компания существует довольно давно (с 1999 года) и предоставляет широкий ассортимент услуг. К серьезным минусам можно отнести, пожалуй, две вещи: первая — летом у Мастерхоста была очень серьезная проблема с системой охлаждения в датацентре (лето неожиданно подкралось в июле), и, как следствие перегрева оборудования, серверы у многих клиентов были недоступны. Некоторым клиентам даже пришлось заменять сгоревшее оборудование. Второй минус — некоторое время назад цены у Мастерхоста превратились из долларовых в рублевые и при этом аккуратно так поднялись. Мелочь, а неприятно. Впрочем, кроме этих двух пунктов, особых нареканий нет. Качество предоставляемых услуг на уровне, суппорт отвечает быстро и грамотно, софт на серверах свежий и явно не дефолтной конфигурации. Отдельно хотелось бы отметить удобную контрольную панель, не заставляющую пользователя долго думать, где искать необходимые средства управления.

Резюме: МастерХост — наш выбор! Качественный суппорт, высокая скорость и достойный аптайм говорят сами за себя. Ну а о недостатках — см. выше.

Peterhost

Компания PeterHost существует на рынке хостинговых услуг с 2000 года. Она достаточно хорошо зарекомендовала себя, о чем говорит довольно большое количество ее клиентов и положительные отзывы опрашиваемых нами людей. Из явных плюсов стоит отметить хороший суппорт, возможности выбора ДЦ для клиентов, арендуемых или размещающих серверы (у Peterhost две площадки — в Москве и в Питере), хороший трейс в зарубежные сети (Питерский ДЦ). Ложку дегтя в эту бочку меда добавляет тот факт, что на момент написания этих строк PeterHost.ru лежит уже почти час. Впрочем, справедливости ради надо заметить, что такое бывает у Петерхоста достаточно редко. Ах да,

панель управления у них самописная, и, мягко говоря, архаичная. К чему бы еще придраться?

Резюме: Петерхост совсем чуть-чуть не дотянул по баллам до лидера этого обзора, но зато получает награду «За лучший суппорт».

DreamHoster

До момента написания этого материала об этом хостере не было известно абсолютно ничего, но мы провели небольшое расследование и выяснили следующее. В далеком 2003 году несколько инициативных ребят упорно искали хостинг под свой маленький и хорошо раскрученный форум. Тогда он размещался у хостера, которого посоветовал им знакомый, однако через пару месяцев его сервер взломали и отформатировали винчестер вместе с несчастным форумом. По счастью остался бекап, и они переехали на GoldHost.ru.

В один прекрасный день сайт перестал подавать признаки жизни. Сутки, вторые, четвертые, до суппорта было не достучаться, в итоге восстановили работу, предложили компенсацию, но ребятам пришлось уйти, так как техподдержка показала себя абсолютно неработоспособной. Перешли на хостинг Advanta.org, однако там руководитель показал себя не с лучшей стороны (о похожих случаях мне уже говорили — прим. авт.), и когда они решили поискать лучшее решение, Адванта заблокировала около 10 доменов, принадлежавших им. Ребята устали от ужасного сервиса настолько, что в июне 2004 года зарегистрировали доменное имя и стали предоставлять услуги хостинга, учитывая все обнаруженные ошибки. В первую очередь хостинг использовался для своих проектов, а основной упор был сделан на надежность и безопасность: на это тратилось много времени и ресурсов. Наученные горьким опытом, ребята не забывали и про не менее важный аспект дея-

тельности — техподдержку. Честно говоря, я был удивлен, когда в числе первых ответивших нам оказался не очень известный хостер. Итого, явные плюсы — хороший суппорт, хорошая техническая база. Из минусов особо выделяется возраст хостинга — всего 2 года, но показатели и отзывы уже вполне неплохие.

Резюме: Новый игрок на рынке услуг, но, судя по отзывам клиентов и нашему расследованию, — очень перспективный. Однозначно «Лучшее соотношение цены и качества».

ispserver

Известный хостинг, в частности прославившийся своим очень дешевым и удобным сервисом FirstVds, позволяющий за скромную сумму получить полноценный VDS (виртуальный выделенный сервер). За 42 дня мониторинга средний аптайм их

S P E C I A L M E N T



XXX
АДМИН КРУПНОЙ IRC-СЕТИ

Поведаю краткую историю мытарств по русским хостерам. Первой была выбрана компания «информтелекомххх», у которой немного удивили варианты оплаты: только банковским переводом или лично в офисе. Оплатили дедик на 3 месяца и примерно через сутки получили пароли. Первые две недели проработало без нареканий, затем сервер ушел в даун, сутки вызванивали суппорт, оказалось, сгорел

винт. Старый сервер реанимировать не смогли, выдали новый сервер, который благополучно умер в течение месяца. На этот раз сгорела системная плата. Получили третий сервер, который прожил немногим дольше второго. Дождаться объяснения причин его смерти не стали, сменили хостера. Выбор пал на firstvds.ru, купили топ-овый из возможных тарифов, и на этом все хорошее за-

кончилось: постоянные потери пакетов, взлетающие в небо пинги и так далее.

Третьей была связка из «зенона», «мастерхоста» и «русоникса», которая успешно работает и по сей день. После первых двух случаев — одни положительные эмоции: радуют стабильные серверы и оперативность суппорта, правда, за совсем немаленькие деньги, но за качество всегда надо было платить.

серверов составил 96%, что, в общем, не совсем хороший результат. Отзывы клиентов разнятся — большинство довольно сервисом, однако есть и немало желающих в скором времени все же сменить хостера. Окончательно портят впечатление довольно высокие цены на выделенные серверы и их установку. Пожалуй, кроме симпатичного нового сайта, даже и похвалить нечего, а так хотелось.

Резюме: Стандартный середнячок, «простой русский парень, какие у нас на каждом шагу».

RusOnyx

Еще один хостер, базирующийся в датацентре «Стек». Компания существует с 2001 года. Отзывы клиентов в первую очередь говорят о качестве техподдержки — мы не зря поставили ей 9 из 10 возможных. Со стабильностью тут немного похуже — аптайм серверов (по нашей статистике) за 42 дня составил около 96,7%, но это в любом случае выше среднестатистической планки в Рунете. Из явных плюсов хостера следует отметить грамотную и отзывчивую техподдержку и неплохую репутацию.

О минусах — во время написания этого материала сайт хостера был недоступен почти 4 часа, а это совсем не маленький даунтайм. Причина неполадок крылась в каналах датацентра «Стек», однако, как известно, клиента не интересует причина, его интересуют стабильные и качественные услуги.

Резюме: Хороший хостер, качество услуг явно выше среднего, но есть над чем еще поработать.

eServer

Хостинг eServer.ru существует на рынке с 2002 года. Когда-то это был небольшой хостинг одного частного владельца, который вскоре продал этот бизнес. В результате, с 2003 года фирма упорно занималась развитием брэнда. Сегодня eServer.ru является динамично развивающимся хостинг-оператором, предоставляющим лицензированные услуги связи тысячам пользователей. Среди клиентов можно найти как сайты крупных компаний (и даже некоторых государственных учреждений), так и сайты частных пользователей. Тарифные планы в сравнении с конкурентами вполне приемлемы. В плюс

хостеру — их серверы показали в тесте очень высокий аптайм, хорошую техподдержку и свежий софт. Пожалуй, единственный минус этого хостера — очень большие проблемы с почтой. Мало того, что почта для домена eServer.ru (а, возможно, и для остальных там хостящихся) требует прописанной обратной зоны DNS в обязательном порядке, так еще и письма с gmail, которые мы отправляли, туда просто не дошли. Они вернулись обратно с ошибкой аутентификации. Возможно, это были временные перебои, но это очень серьезный минус для клиента, которому нужно срочно связаться с представителями компании. Подводя итоги: написав на сайте, что они являются лидерами в области хостинговых услуг, eServer явно себе льстят, но качество их услуг намного выше среднего.

Резюме: Заслуженное третье место в нашем обзоре, качественные услуги, приемлемые цены, хорошая техническая база.

Arbatek

Еще один хостер, который объявляет себя, цитирую: «одним из лидеров на рынке веб-хостинга». Разумеется,

от редактора

ПОРАДОВАЛИ ОТВЕТЫ (И НЕ ОТВЕТЫ) РАЗЛИЧНЫХ ХОСТЕРОВ НА НАШИ ПИСЬМА :). КТО-ТО ПРИНЯЛ ИХ ЗА СПАМ И НЕ ОТВЕТИЛ ВООБЩЕ (НАВЕРНОЕ, ИЗ-ЗА ТЕМЫ, ХОТЯ ТАМ И НЕ БЫЛО СЛОВ «СИАЛИС, ВИАГРА, ПЕНИС»), КТО-ТО ВСПОМНИЛ ПОДВИГИ ХАКЕР'А В ОТНОШЕНИИ СЕБЯ (В СМЫСЛЕ ВЗЛОМА) И РЕШИЛ НЕ КОНТАКТИРОВАТЬ ЗА КОМПАНИЮ И СО СПЕЦОМ, КТО-ТО ПРОСТО НЕ ОТВЕТИЛ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, MIF ПОСТАРАЛСЯ НА СЛАВУ, САМЫЙ ЧЕСТНЫЙ ОБЗОР УДАЛСЯ :).

до лидера там еще далеко, хотя не все так безнадежно. Клиенты хостинга сообщают о неплохой техподдержке и удобном сервисе. По результатам нашей проверки, софт у Arbatek свежий, за серверами явно хорошо смотрят, аптайм доста-

Сводные оценки хостеров

хостер	цены	суппорт	техническая база	удобство	технологии	стабильность	репутация	общая оценка
Masterhost	7	9	9	9	9	8,5	9	60,5
Peterhost	8	9,5	9	7	8	8	9	58,5
eServer	8	9	9	8	8	7	8	57
DreamHoster	8	9	9	8	9	7	6	56
RusOnyx	7	9	8	8	8	7	8	55
Аrbatek	8	8	8	8	8	7	8	55
Multihost	8	8	8	8	8	7	7	54
ispserver	6	8	9	9	8	7,5	6	53,5
Caravan	4	6	9	8	9	8,5	9	53,5
Agava	8	6	8	8	8	7	8	53
MSM (dinet)	7	6	8	8	8	7	8	52
Nthost	8	6	8	8	8	7	7	52
HighWay	8	6	8	8	8	7	7	52
SlavHost	7	6	8	8	8	8	7	52
Mchost	7	6	8	8	8	8	7	52
Atlex	8	6	8	8	8	7	6	51
infobox	8	6	8	8	8	7	6	51
Mastak	7	6	8	8	7	7	7	50
РБК Хостинг	6	6	7	8	7	8	8	50
Majordomo	8	2	9	8	8	7	7	49
ValueHost	8	6	9	8	8	4	2	45

точно высокий (наш тест показал 98.3%), правда, клиенты сообщают об иногда случающихся перебоих. Цены у хостера вполне разумные как на виртуальный хостинг, так и на выделенные серверы. Панель управления — стандартная cPanel. Из минусов — уже знакомый нам проблемный ДЦ «Стек», однако, к сожалению, в России все ДЦ так или иначе проблемные.

Резюме: Этот хостер вполне мог быть лидером, если бы не случающиеся перебои с интернетом.

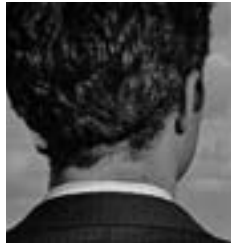
MultiHost

Компания образована в конце 2001 года, в общем, молодая, но уже видно, что ребята вышли на рынок услуг с самыми серьезными намерениями. В плюсе хорошая техническая база, высокий аптайм (98.7%) и хорошая техподдержка. В ходе опроса широкого круга экспертов выяснилось, что об этом хостере мало кто знает, поэтому оценка репутации не столь высока. Отзывы клиентов, в большинстве своем, положительные. В минус — здравствуй, ДЦ «Стек». Но более всего удивляет тщательность расчетов компании: за период с 2001 по 2005 сотрудниками компании: выпито 32850 литров питьевой воды, намолото, сварено и выпито 146 кг. кофе, заварено и выпито 172 кг чая, и закушено 179 кг сахара.

Резюме: Очень перспективный хостер. От лидеров нашего обзора его отличает только лишь репутация, наблюдаем за его развитием в будущем.

→ **итоги.** После проведения столь подробного и тщательного исследования напрашивается неутешительный вывод — ситуация на рынке хостинговых услуг РуНета просто плачевна. Masterhost, лидер этого обзора, скорее является львом среди кошек, нежели настоящим царем зверей. С другой стороны, надо учитывать, что еще несколько лет назад ситуация была намного хуже. Прогресс в этой области очевиден, и, будем надеяться, в ближайшем будущем ситуация изменится к лучшему ☺

S P E C I A L M H E N И Е



ВИКТОР М. АКА ASSASSIN

АДМИН ПРОЕКТА AREAL ONLINE
HTTP://AREAL-RO.COM

Когда мы искали выделенный сервер для нашего проекта, перед нами стояла сложная задача. Нам нужен был сервер на площадке с очень хорошим пингом по всей России, включая самые дальние регионы. Внимательно изучив хостеров, мы остановились на majordomo.ru,

msm.ru, sweb.ru и dreamhoster. Majordomo ответил на наше письмо спустя лишь четыре дня, что оставило негативное впечатление. С msm, sweb и дрим-хостером мы вели долгие переговоры, в итоге остановились на последнем, хотя по пинг-тесту предпочтительней был все же

sweb. На наш выбор повлияла скорость реакции суппорта и цена — в тот момент у нас был ограниченный бюджет. В целом, мы вполне довольны хостером, одно плохо — пиринговая политика рт-комм (а именно там ставят сервера dreamhoster), оставляет желать лучшего.



АВИАТОР

АДМИН КРУПНОГО ПОРТАЛА

Наши хостинговые мытарства продолжались недолго. Основная проблема была в том, что когда мы начинали (а это был 2001 год), у нас был не самый лучший движок. Почти два года мы хостились у ipowerweb и были довольны, однако в конце 2003 года, в силу ряда причин, было решено переносить наш портал в Россию. Тут-то и начались проблемы. Изначально мы хостились у агавы, однако нам начали приходить письма, что наш

движок слишком сильно загружает сервер и, промучившись почти месяц с его апгрейдами, нам пришлось съехать. Еще год мы хостились у друзей, нам подарили бесплатный хостинг, однако портал стал расти, и нам уже было очень тесно на предоставленном подарке. Мы вновь начали активно искать хостера и выбрали валюхост. Тут начались очень большие проблемы: даунтайм по нескольку часов (без объяснения причин или изви-

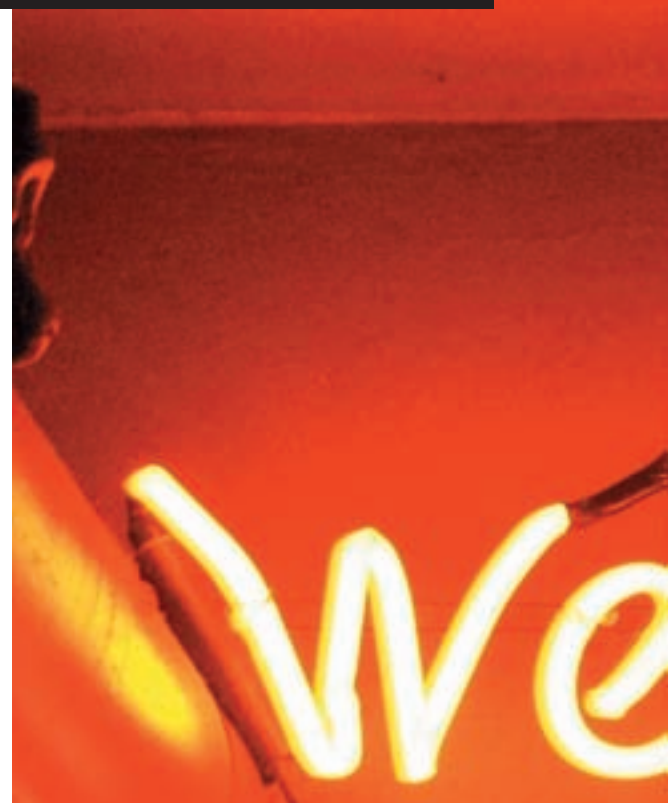
нений) в месяц мы еще как-то терпели, но через какое-то время valuehost поломали, снеся и наш сайт заодно. К тому времени посещаемость портала была около 70.000 уникалов в сутки, были контракты с рекламодателями, в общем, мы много тогда потеряли. Третья попытка поиска хостера получилась более удачной — уже второй год мы являемся клиентами мастерхоста, и, за исключением летнего инцидента, всем довольны.

И на горячее...

Flash — прошлое, настоящее и будущее

ТАК ПОЛУЧИЛОСЬ, ЧТО ИСТОРИЯ ТЕХНОЛОГИИ FLASH НАЧАЛАСЬ В ОДНОМ ИЗ «ГАРАЖЕЙ». FUTUREWAVE SOFTWARE — КОМАНДА ПРОГРАММИСТОВ, СОСТОЯЩАЯ ВСЕГО ИЗ 6 ЧЕЛОВЕК, НАПИСАЛА ВЕКТОРНЫЙ РЕДАКТОР ПОД НАЗВАНИЕМ SMART SKETCH

Константин Обухов <obukhov@gameland.ru>



В 1995 году появился прадедушка Flash. Сразу после выхода программы в свет разработчиками было принято решение добавить в нее возможности для анимации графики, и уже в мае 1996 года на рынке появился FutureSplash Animator — пакет, способный публиковать динамический графический контент в вебе.

В тот момент на IT-рынке существовало несколько технологий, позволяющих публиковать в WWW динамическую графику с интерактивными элементами, например Java компании Sun, Shockwave компании Macromedia и т.д. Но из-за своей сложности и недоступности среднему обывателю эти технологии не получили широкого распространения, оставаясь уделом эстетствующих программистов.

Появившись на свет, FutureSplash Animator сразу же была подхвачена рядом крупных веб-проектов, остро нуждающихся в эффектной динамической графике, такими как MSN компании Microsoft, The Simpsons компании Fox и Disney Daily Blast.

Компания Macromedia сразу же обратила пристальное внимание на новую технологию, поскольку она являлась прямым конкурентом Shockwave. Оценив все перспективы молодой разработки, уже в декабре 1996 Macromedia покупает FutureWave вместе с «гаражом». Надо отметить, что такая же ситуация повторилась и с самой Macromedia, которую через 10 лет (в декабре 2005) поглотила компания Adobe.

Само десятилетнее развитие пакета не столь интересно. Можно сказать больше: за 10 лет сам редактор — Macromedia Flash — претерпел минимум изменений, но технология проделала путь от идеи до стандарта, занимающего собственную нишу и значительный процент в WWW.

→ **Flash 9 — не за горами.** Команда разработчиков новой среды — Flash 9 (кодовое имя — Blaze), неохотно распространяется о будущих нововведениях. Но, тем не менее, уже сейчас на сайте Adobe доступна для бесплатного скачивания альфа-вер-

сия компилятора. Поэтому ничто не мешает нам начинать разбираться с ним уже сейчас.

→ **ядро ActionScript 3** — следующая эволюционная ступень развития ActionScript. Этот язык близок к Java и C#, а его возможности ограничены рамками, накладываемыми на интерпретируемые на клиенте приложения.

При беглом обзоре может показаться, что разработчики просто навели порядок в пространстве имен и добавили несколько новых библиотек. Но это не совсем так! Изменения произошли в первую очередь на более глубоком, идеологическом уровне!

Взяв курс на RIA (Rich Internet Applications), разработчики оказались между двух огней: с одной стороны с бардаком в AS (ActionScript) нужно было что-то делать, с другой — нельзя было особенно усложнять программу, ведь именно благодаря своей простоте Flash завоевал сердца аудитории.

ActionScript 3 обладает доступностью и гибкостью своего предшественника, ActionScript 2, но теперь это не просто кривая пародия на стандарт ECMA-262, а мощный объектно-ориентированный язык, нацеленный на разработку сложных и ресурсоемких приложений.

ActionScript 3 выполняется на новой виртуальной машине ActionScript Virtual Machine 2, встроенной в Flash Player 9, производительность которой в 10 раз выше, чем производительность AVM1 + AS2.

→ **обработка ошибок «на лету» (runtime exceptions).** Существует мнение, что при работе с ActionScript 2 на поиск и исправление неявных ошибок уходит до 80% всего затраченного на работу времени. Дело в том, что компиляторы ActionScript 2 проверяют синтаксис кода только при компиляции swf-файла. Все неявные ошибки (например отсутствие инициализации объекта класса), возникающие во

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

{RIA} Rich Internet Application.

{IDE} Integrated Development Environment.

{SWF} Формат файла, исполняемого ActionScript Virtual Machine.

{MXML} Основанный на XML язык описания структуры flex-приложения.

{AVM} ActionScript Virtual Machine — виртуальная машина для интерпритации ActionScript.

{AS, AS2, AS3} ActionScript — язык написания сценариев для flash-сред.

{FP} Flash Player.

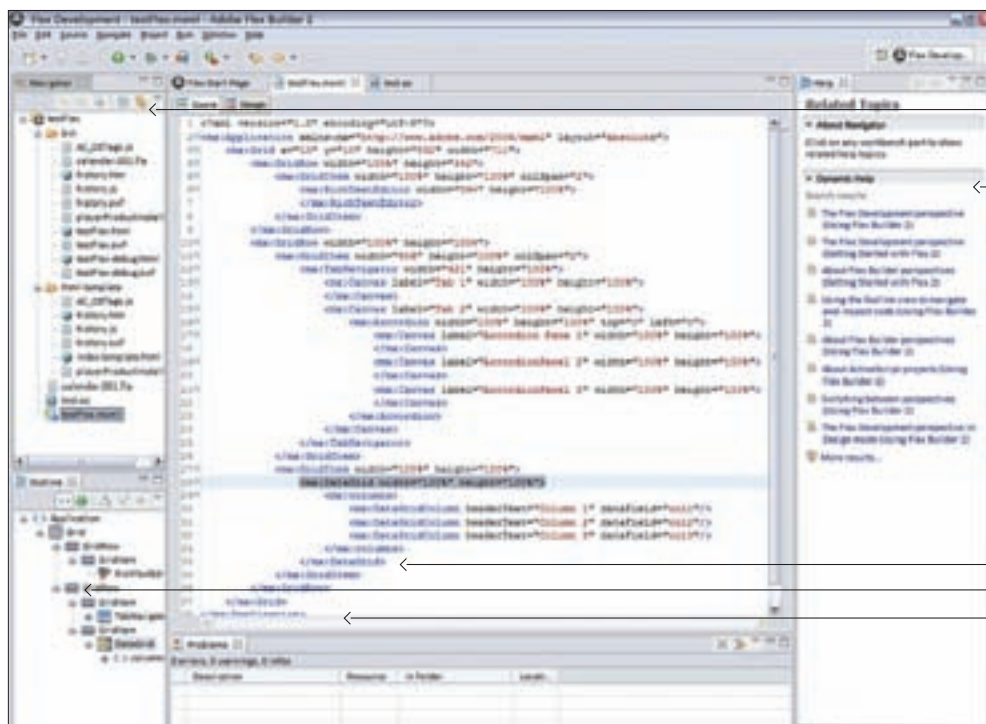
{API} Application Programming Interface.

{E4X} Стандарт, описывающий работу с xml-структурами.

{ECMA} Стандарт, описывающий языковые конструкции.

{DOM} Document Object Model.

ere Cook
my new

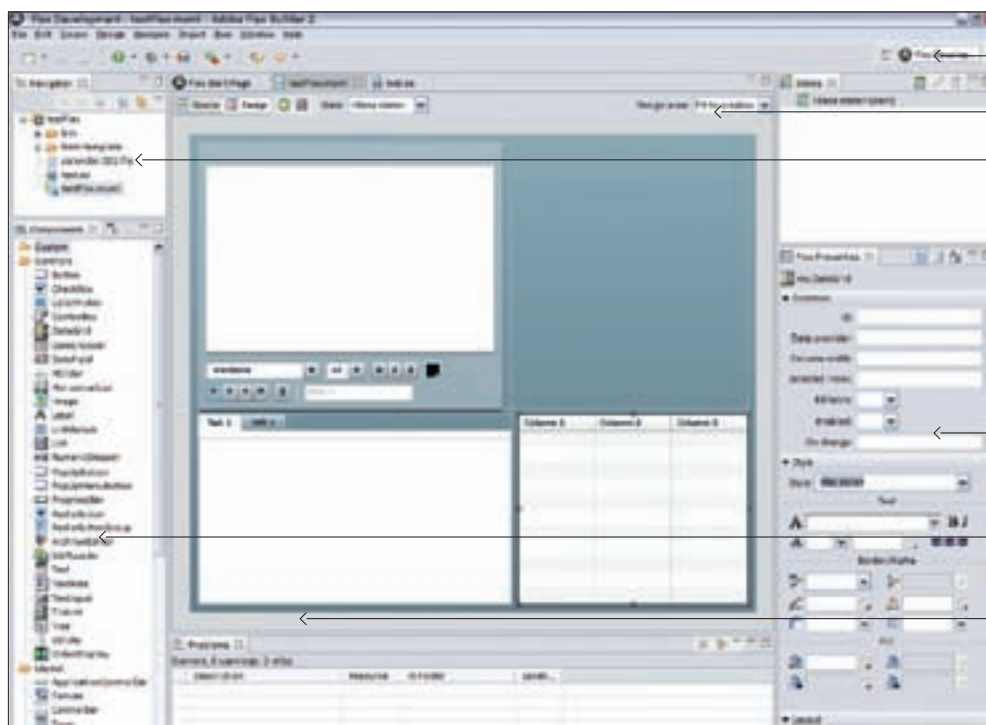


Дерево проекта

Динамический help

Редактор кода
Аутлайнер дерева
Динамический список ошибок
Список TODO
Дебаг — Output

Редактор кода во Flex 2



Состояние приложения

Визуальный редактор

Дерево проекта

Настройки параметров компонента

Список RIA-ошибок

Динамический список ошибок
Список TODO
Дебаг — Output

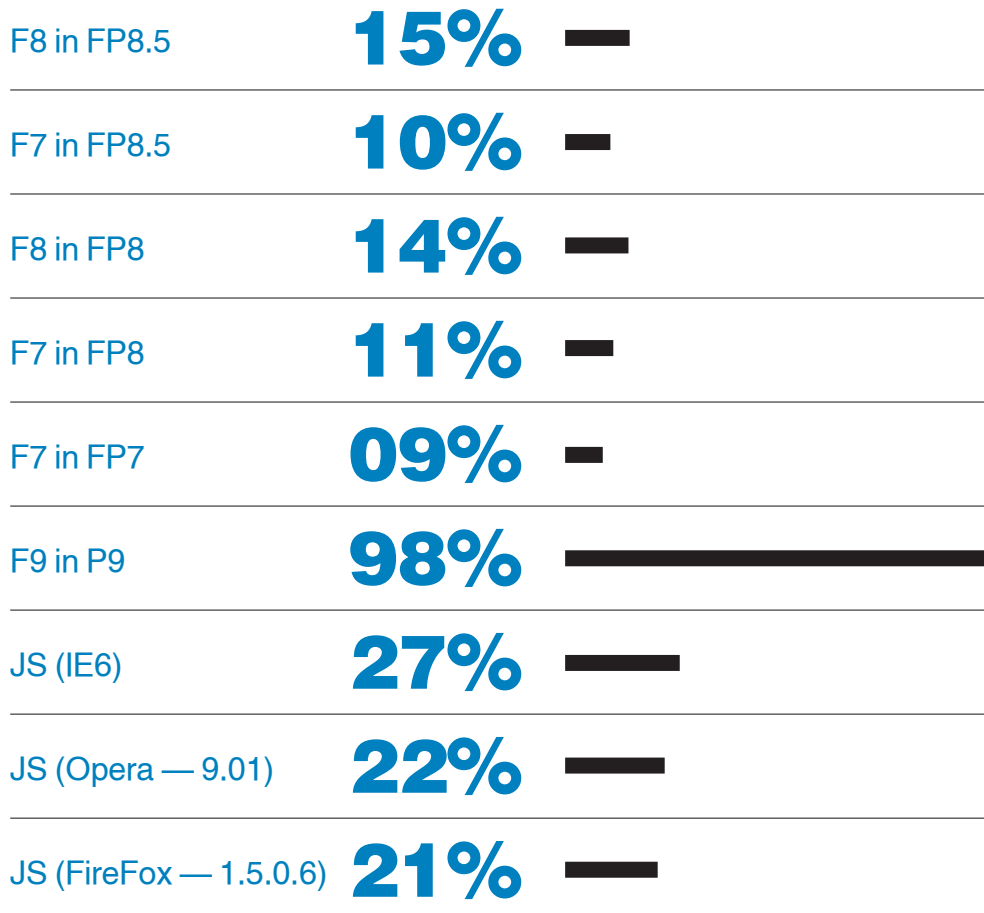
Визуальный редактор во Flex 2

время работы, если не приводят к зависанию, проходят тихо и незаметно. Теперь в ActionScript 3 добавлены механизмы для обработки исключений, что позволит обрабатывать возможные ошибки «на лету». Предоставляемая отладочная информация содержит информацию о стеке вызовов, исходном коде и номере строки с ошибкой.
→ **строгие типы данных (runtime types)**. Строгая (обязательная) типизация данных — одна из основ-

ных причин, по которой разработчикам удалось значительно ускорить выполнение ActionScript 3. Пожертвовав неопределенностью типа переменной, разработчики выиграли время и память. А проверка соответствия типа «на лету» добавила еще один уровень надежности работы кода.
→ **упрощенная схема создания обработчиков событий (method closures)**. В ActionScript 3 реализована упрощенная модель объявления обработчика со-

бытий. Так, в ActionScript 2 обработчик начисто «забыл» свой объект. Для решения этой проблемы приходилось использовать разнообразные громоздкие конструкции. Теперь строки
`myButton.addEventListener("click", someMethod);`
достаточно для того, чтобы объявить реакцию объ-

ПРИРОСТ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ВО FLASH PLAYER 9



Результаты тестирования взяты
с www.odhammer.com/actionscriptperformance/set4

екта на событие. Функция-обработчик автоматически запомнит ссылку на экземпляр своего объекта.

→ **Поддержка E4X стандарта для работы с XML (ECMAScript for XML (E4X)).** ActionScript 3 содержит полную реализацию стандарта E4X. Этот стандарт был разработан специально для того, чтобы упростить работу с XML-структурами. XML в этом стандарте представлен, как native data:

```
//Создаем XML-структуру
var myXML:XML =
<order>
<item id='1'>
<menuName>burger</menuName>
<price>3.95</price>
</item>
<item id='2'>
<menuName>fries</menuName>
```

```
<price>1.45</price>
</item>
</order>
// Обращаемся к элементам
trace(myXML.item[0].menuName); //
Output: burger
trace(myXML.item.(@id==2).menuName); //
Output: fries
trace(myXML.item.(menuName==
"burger").price); // Output: 3.95
```

Эта нотация значительно сокращает объем управляющего кода, а встроенная реализация стандарта существенно ускоряет работу парсера XML.

→ **поддержка регулярных выражений (regular expressions)** (по спецификации ECMA-262) на уровне ядра позволит быстро осуществлять сложный поиск в больших массивах текста.

→ **пространства имен (namespaces).** В ActionScript 3 реализован инновационный механизм определения и управления пространством имен. Теперь можно создавать произвольные пространства имен, например традиционные спецификаторы доступа, используемые для управления видимостью объявлений public, private, protected,— что дает возможность управлять полями видимости и избегать коллизий при работе с E4X.

→ **новые типы данных (new primitive types).** В ядре ActionScript 3 добавилось несколько базовых типов данных. В ActionScript 2 был только 1 численный тип Number (double float). Теперь добавлен новый целочисленный тип int (32-bit), использование которого в целочисленных операциях (например, в счетчиках циклов) позволило значительно ускорить язык. Другой новый тип — uint — беззнаковый 32-битный int.

→ **Flash Player API** — набор классов и методов, реализующих возможности Flash Player посредством языка ActionScript 3. К сожалению, в этой статье недостаточно места для описания всего API, поэтому опишем наиболее значимые и интересные моменты.

→ **новая модель событий (DOM3 event model).** В Flash Player API реализована новая эффективная модель обработки событий, включающая event bubbling. Заимствованная у спецификации W3C DOM3, данная модель позволяет наиболее эффективным способом управлять происходящими в интерактивной среде событиями и обрабатывать их.

→ **новые классы для управления графикой Display List API.**

Sprite. Класс Sprite по аналогии с классом MovieClip, реализует базовый набор методов для работы с графическим элементом (bitmap).

```
// Создаем кнопку на спрайте
import flash.display.Sprite;
import flash.events.MouseEvent;
var circle1:Sprite = new Sprite();
circle1.graphics.beginFill(0xCC0000);
circle1.graphics.drawCircle(40, 40, 40);
circle1.buttonMode = true;
circle1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
clicked);
// Реакция на клик
function clicked(event:MouseEvent):void
{
trace ("Click!");
}
addChild(circle1);
```

Shape. Реализует набор графических примитивов для создания динамической векторной графики.

```
// Рисуем прямоугольник со скругленными
углами
var child:Shape = new Shape();
child.graphics.beginFill(0xCC0000);
child.graphics.lineStyle(1, 0xFFFFFF);
child.graphics.drawRoundRect(0, 0, 100,
```

```
200, 5);
child.graphics.endFill();
addChild(child);
```

Filters. Набор классов группы filters — мощнейший набор динамических фильтров.

```
// Эффект размытия в одну строку
obj.filters.push(new BlurFilter(5, 5, 1));
```

→ **звук.** В Flash Player API существенно расширены возможности работы со звуком. Например, теперь, используя класс SoundMixer, можно получить доступ к raw-данным звуковой дорожки.

```
// Частотный анализатор (эквалайзер)
// Автор:
http://theflashblog.com/?p=181#
var s:Sound = new Sound();
var sc:SoundChannel;
var ba:ByteArray = new ByteArray();
var array:Array;
s.load(new URLRequest("mix.mp3"));
sc = s.play(0,1000);
this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,
spectrum);
var a:Number = 0;
function spectrum(event:Event)
{
a = 0;
graphics.clear();
SoundMixer.computeSpectrum(ba,true,0);
for(var i=0; i < 256; i=i+8)
{
a = ba.readFloat();
var num:Number = a*360;
graphics.lineStyle(num/15,
0x0066FF,(num << 8));
graphics.drawCircle(stage.stageWidth/2,
stage.stageHeight/2,i);
}
}
```

→ **на десерт.** Кроме перечисленного выше, можно отметить такие аспекты:

- НОВЫЕ ПОДХОДЫ И ТЕХНИКИ В РАБОТКЕ, БЛАГОДАРЯ ПОЯВИВШИМСЯ ВОЗМОЖНОСТЯМ. НАПРИМЕР, ПОБАЙТОВАЯ ЗАГРУЗКА И ДОКАЧКА ФАЙЛОВ (БИНАРНЫЕ СОКЕТЫ). [A1]
- ПРОГРАММНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ЗВУКОМ.
- ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАТЬ АДАПТЕР К БД С ПОМОЩЬЮ БИНАРНЫХ СОКЕТОВ И ПОДКЛЮЧАТЬСЯ К БАЗЕ НАПРЯМУЮ.
- РАБОТАЮЩИЕ КНОПКИ «НАЗАД/ВПЕРЕД» В БРАУЗЕРЕ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ КЛАССЫ ДЛЯ РАБОТЫ С ИСТОРИЕЙ.
- ВЛОЖЕННЫЕ И АНОНИМНЫЕ КЛАССЫ.

— СИЛЬНО ИЗМЕНЕННЫЙ ПОДХОД К РАБОТЕ С ВИЗУАЛЬНЫМИ ОБЪЕКТАМИ. ТЕПЕРЬ МУВИКЛИПЫ НЕ НАДО АТТАЧИТЬ ИЛИ ДУБЛИРОВАТЬ, ЗАТО МОЖНО СКОПИРОВАТЬ ИЗ ОДНОГО ВИЗУАЛЬНОГО ОБЪЕКТА В ДРУГОЙ.

— СОБЫТИЕ УХОДА МЫШИ ЗА ПРЕДЕЛЫ РОЛИКА.

— ВОЗМОЖНОСТЬ ВНЕДРЯТЬ ЛЮБЫЕ ОБЪЕКТЫ В РОЛИКИ.

— ВОЗМОЖНОСТЬ ПУБЛИКАЦИИ ИСХОДНИКА В ТЕЛЕ РОЛИКА.

Все это и многое другое делает работу с ActionScript более радостной и приятной.

→ **Flex 2.0.** Adobe Flex — технология для легкого и быстрого создания RIA. Flex — это родственная Flash-технология, основанная на описании интерфейса приложения (а также обработчиков событий, связи источников данных с объектами и т.п.) с помощью диалекта XML — MXML. Flex-приложение может компилироваться на сервере, а может — из Flex IDE. Как и во Flash, результатом компиляции является swf-файл, исполняемый Flash Player 9.

Flex IDE основана на уже ставшей легендарной универсальной открытой среде разработки Eclipse. Во второй версии Flex IDE используются не все возможности данной среды, но того, что уже есть — достаточно, чтобы сразу же «подсесть» на нее. Ведь именно в Eclipse многим впервые становится понятно, что от процесса программирования можно получать огромное удовольствие.

В основе линии продуктов Flex лежит Flex Framework — набор базовых утилит и библиотек для

создания RIA. Flex Framework состоит из библиотеки классов Flex, Flex-компилятора, отладчика и двух языков программирования: MXML и ActionScript 3. Adobe предоставляет Flex Builder, интегрированную среду разработки flex-приложений. Хотя Flex Builder создан специально для работы с Flex Framework, совсем не обязательно использовать именно эту связку. Ты можешь сам выбирать, в какой IDE разрабатывать приложения для Flex Framework.

MXML — основанный на XML язык описания интерфейса пользователя, используемый во flex-приложениях. MXML может декларативно определять невидимые аспекты приложения, такие как доступ к данным на стороне сервера и связывание данных с компонентами пользовательского интерфейса.

Контроль исполнения и манипуляции объектами — это функциональность, недоступная в MXML. Она обеспечивается скриптами, написанными на ActionScript 3.

→ **сухой остаток.** В результате можно констатировать следующее: технология анимации векторных картинок в вебе за десять лет превратилась в мощный инструмент разработки. Сохранив первоначальную гибкость и простоту, flash-технологии получили широчайшее распространение и практически обрели статус стандарта для мультимедийных веб-приложений.

За последние пару лет технологии совершили головокружительный скачок. Опьяненные счастьем flash-программисты празднуют начало новой эры благоденствия ☺

<http://www.adobe.com>
<http://labs.adobe.com>
<http://www.oddhammer.com>
<http://theflashblog.com>
<http://www.novemberain.com>

Actionscript vs Javascript

Сравнительные тесты производительности ActionScript 3

тип теста	JavaScript	Action-Script 3	Action-Script 2
Объединение массивов (размер 1000 элементов , 500 повторений)	250,0	303	520,4
Сортировка массива (размер 1000 элементов, 500 повторений)	781,0	414	32050,6
Объединение длинных строк (50000 повторений)	2951,2	165	327,6
Тригонометрия	120,7	5	125,4
Поиск подстроки (10000 повторений)	31,3	3	149,6
Поиск позиции подстроки (40000 повторений)	245,7	103	1988
Math.round(Math.random()*n) (40000 повторений)	113,3	7	472
Пустой цикл empty for loop (10 миллионов повторений)	2781,3	25	6504,8
misc test from a JS site	640,0	45	810,6
MD5 - 1000 iterations	1411,3	95	4079,4

Wefail (дословно название студии переводится как «мы неудачники»). В беседе участвуют двое: доктор Джордан Стоун (Dr. Jordan Stone) из города Остин (Техас) и профессор Мартин Хьюз (Professor Martin Hughes) из Лондона.

**ЧТО ТАКОЕ «СВОЕ ЛИЦО»,
ПОЧЕМУ ОНО НАМ НЕОБХОДИМО
И КАК ЕГО ПОЛУЧИТЬ?**

MARTIN: Полагаю, «свое лицо» есть у любого сайта.

JORDAN: Нет-нет, извините, что перебиваю, но большинство сайтов — безжизненное и скучное дерьмо.

MARTIN: Можно я закончу?

JORDAN: Нет, то есть, да. Пожалуйста, продолжайте.

MARTIN: Как я уже говорил, «свое лицо» есть у любого сайта, дело лишь в том, нравится ли это лицо вам, пользователю.

JORDAN: Да, это верно. Простите, что перебил.

MARTIN: Вероятно, сайт Wefail демонстрирует свое лицо несколько более активно, и потому пользователи либо любят нашу работу, либо ненавидят. Но лучше ненависть, чем равнодушие.

JORDAN: Я бы сравнил отношение Wefail к дизайну с подходом Стивена Морриссея из неизменно популярной группы The Smiths к музыке. Видите ли, до The Smiths музыке 50-х никто так и не смог бросить настоящий вызов. Большинство людей по-прежнему слушали Franky Avalon, Chuck Berry и The Drifters. Но вот пришли The Smiths, подвергли сомнению законы рок-н-ролла и предложили новое определение музыки, сформировав современный поп-звук.

JORDAN: А мы то же самое сделали с Flash?

MARTIN: Да-да, так и есть, мы покончили с 50-ми в Сети.

JORDAN: Долгое время я любил просматривать сайты web-студий и читать информацию об их истории. Не знаю, как это случилось, но в какой-то момент web-дизайнеры решили, что жаргон продавцов подержанных машин уместен на самом видном месте любого сайта, и поэтому появились лозунги вроде «Безграничное воображение по доступной цене в вашей гостиной» или «Web-дизайн завтрашнего дня уже сегодня», которые размещались на довольно посредственных сайтах. Мне казалось, что это очень здорово.

Однажды я работал на студии, руководитель которой предпочитал размещать на первой странице загадочные hi-tes лозунги вроде «На этом сайте ради вашего удовольствия использован WAP», «Сайт с WAP завтрашнего дня уже сегодня» — полная ерунда! По-моему, однажды в 3D-интре он даже цитировал Шекспира, что очень печально.

Что касается Wefail, мы решили с самого начала умалить свою значимость. Мы неудачники... Что бы мы ни продавали, что бы ни делали, мы потерпим неудачу, но нас это не беспокоит.

«Вы получите web-дизайн завтрашнего дня, может быть, завтра, если у нас получится, потому что мы не очень хорошо умеем это делать».

MARTIN: Я говорил о том же, только выразил эту мысль более удачно.

JORDAN: Вы уверены? Мне кажется, вы давно потеряли читателя в своей домашней пустыне метафор.

MARTIN: Никогда не недооценивайте читателя, Мартин. Все равно кто-то да теряется время от

времени. Мы скорее теряем самих себя, постоянно думая о бесценных мыслях в своем сознании, которые в результате преподносят нам новый веб-дизайн, завораживающий всю детскую аудиторию. Потеряйте лучше свои комплексы, Мартин, и найдите, наконец, творчество!

MARTIN: Ладно, я попробую.

JORDAN: Вот это другой разговор! Очистите свое творческое сознание!

MARTIN: Итак, мы собрались сделать то, за что нам будет не так стыдно. Но задача усложнилась! Появился заказчик, которому почему-то вдруг может не понравится внезапно открывающееся рор-ип окно на любимую порнушку или появившийся откуда ни возьмись рэпак, воспроизводимый робо-подобным голосом на стартовой странице... Да... придется идти на уступки и остановиться на чем-то промежуточном (Хотя... пока заказчики спят, вернем рэпак на стартовую страницу! Мы ненавидим уступки).

Мы продолжаем работать над сайтом. Нет выхода, но мы создаем анимированного персонажа. И этот самый персонаж в один момент должен кидать импровизированное животное прямо вам в лицо. Заказчик нам сразу перезвонил, как увидел эскиз и сказал: «Животное выглядит так испуганно в момент, когда его собираются бросить. Посмотрите на его бедные глаза. Ха-ха, так не бывает!!!».

По ходу, нам придется убрать это «животное лицо сайта». Заказчику лучше знать.

JORDAN: Причиной того, что мы продолжаем делать нашу работу, было недавнее пробуждение сродни сна: «О! Кто-то пытается меня критиковать! Бог мой!». Мы не можем обмануть себя. Мы делаем это интуитивно. Если нам это нравится, и клиентам это нравится, в конце концов, кому какое дело до других?! Нужно ли нам создавать фокус-группу или искать целевой рынок? Можем ли мы проанализировать каждый бит? Да все это могут. Ты записал?

MARTIN: Верь в свои силы!

JORDAN: Да! Да! Так вот к чему все сводится: если бы мы учились в Высшей школе копирайтеров... Ну, прежде всего, если мне и Мартину пришлось бы бросить колледж... но не об этом. Так, как я уже говорил, ЕСЛИ БЫ мы учились в высшей школе копирайтеров, я уверен, что профессора копирайта назвали бы «свое лицо», о котором мы говорили, «собственным голосом»... Поэтому не бойтесь использовать свой «собственный голос» по полной. Даже если вы бросите колледж и останетесь с восьмью классами образования.

MARTIN: Я забил еще и на школу, чтобы смотреть телек и отдыхать.

JORDAN: И теперь ты делаешь высокопосещаемые сайты, которые висят в интернете. Видите! Бояться здесь нечего!

MARTIN: Ну что! Битва за будущее началась!

JORDAN: Э-э-э нет, спасибо.

ПОСТУЛАТ ДЛЯ ВЕБ-ДИЗАЙНЕРА ОТ WEFAIL

- 01 Всегда говори только неправду.
- 02 Всегда бери деньги за сайт до того, как его отдать.
- 03 Первое, что вам следует сказать заказчику: «Если ты меня на@@шь, я воткну тебе мой нож прямо в глотку и тем самым причину тебе невыносимую боль».
- 04 Держите заказчика в ежовых рукавицах.
- 05 Начинайте все взаимоотношения с заказчиком с непрерывного потока лжи.
- 06 Заказчик всегда неправ.
- 07 Усвойте сразу же, что все, что вы делаете, — ради денег.
- 08 Заказчикам не свойственна нервная уравновешенность.
- 09 Заказчик — это зло, и он постоянно пытается разоблачить ваши невинные планы.
- 10 Никогда не слушайте, что говорит заказчик, все равно он не прав.

Благодарим за помощь
www.thefwa.com



ИНТЕРВЬЮ с jonathan yuen

Человек, который уже учится видеть мир

«БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ ВЫ ДОЛЖНЫ ТРАТИТЬ НЕ НА ТО, ЧТОБЫ ДУМАТЬ, КАКОЙ ХОРОШИЙ ВЫ СПЕЦИАЛИСТ, А НА ТО, КАКИМ СПЕЦИАЛИСТОМ ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ»

Константин Обухов <obukhov@gameland.ru>

JONATHAN YUEN

{ID}

Графический дизайнер в смежных дисциплинах (широкого профиля). Сейчас живет в Сингапуре. Проработал в этой области не менее пяти лет. На данный момент главный дизайнер в студии Kinetiс (<http://kinetic.com.sg>).

Откуда Вы черпаете вдохновение?

Я пытаюсь улавливать тонкие вещи в своей повседневной жизни, раздражающие меня или наоборот, заставляющие думать, вызывающие смех или грусть и так далее. В конце концов, все эти вещи становятся источником вдохновения. Я пытаюсь научить людей видеть в том, что их окружает, нечто больше, чем просто материальные объекты. Например, была спичка, а из ее принципа горения родилась идея навигации на сайте.

Также я очень много читаю. Читаю столько, сколько может мне позволить мое свободное время. В основном это книги об искусстве дизайна и вещах, связанных с ним.

Будучи выходцем из Азии, выросшим в семье, предающей особое

значение традициям своей Родины, я также интересуюсь восточной культурой. Поэтому мир Востока для меня тоже является неким источником вдохновения.

Я учусь смешивать визуальную культуру Запада и Востока. Примером этого процесса может послужить мой последний авторский сайт <http://www.jonathanyuen.com/>.

Назовите три Ваших наиболее любимых сайта.

¹ kinetic.com.sg

² yamaha.co.jp/design

³ designobserver.com

Что Вы считаете своим высшим достижением?

Я бы сказал, что мое высшее достижение — это «Мемуары Худжиямы» <http://www.curiousique.com/jykh/major/>.

Прошло уже 8 лет с момента завершения работы над проектом, но до сих пор я получаю письма благодарности со всего мира, в которых люди пишут о том, как этот проект помог им изменить их точку зрения на мир и расширил их перспективы на будущее.

По натуре я скромный человек. Все эти благодарности меня очень стесняют. Но я убежден в одном: если дизайн затронул чье-либо сердце, это значит, что наивысшая твоя цель как дизайнера достигнута.

Без какой программы Вы не могли бы представить свою нынешнюю работу?

Photoshop был и является для меня наиважнейшим инструментом для создания набросков, визуализаций и даже анимации.



Авторский сайт Джонатана Юэна



Kinetic.com — сайт студии, где работает Джонатан Юэн

Назовите три, по Вашему мнению, самые крупные дизайн-студии мира.

Я бы не стал выбирать просто из дизайн-студий или агентств, а назвал бы лучшую студию, команду и агентство, основываясь на их существенном вкладе в общемировую дизайн-культуру и нашу обыденную жизнь.

Студия. «Tools» (<http://www.toolsdesign.dk/>). Студия, которую я бы назвал лучшей в области индустриального дизайна. Их разработки для компании «eva solo» (<http://www.evasolo.com>) — это изящность и простота во всех вещах, окружающих нас каждый день.

Команда. «Apple industrial design team». «Белая простота» — их козырь. iPod + белые наушники — доказательство их успеха.

Агентство. «Kinetic». Это не потому, что я работаю здесь, просто такие ценности, как правдивость, честность и братство, я усвоил именно здесь, и они же изменили мое отношение к работе на все последующее время. Это я и называю диалогом Запада и Востока.

На сколько изменился Ваш трафик посещений на сайте после редизайна?

После редизайна посещаемость на моем сайте возросла до 14000 посещений в день. До этого было всего 600.

Какова Ваша целевая аудитория?

Мои коллеги-дизайнеры и все те, кто верит, что дизайн — инструмент добра.

Какой Ваш самый первый близкий к идеалу в Вашем понимании сайт? Существует ли он до сих пор?

Нет, больше он не существует. Но, насколько я помню, дизайн для него был сделан с помощью Kai Power Tools Spheroid Plug-in.

Какая самая трудоемкая вещь, которую Вы сделали во Flash? Сколько времени на это ушло? Висит ли она еще в интернете?

Вероятно, это и есть мой авторский сайт. На одни только эксперименты ушло несколько месяцев, а потом еще несколько на тестирование и на различные технические доработки.

Как Вы думаете, Flash будет использоваться через 10 лет?

Несомненно! Это наивысший продукт для создания полноценных медиа-ресурсов.

Ваше мнение по поводу профессионального образования в графическом дизайне? Может ли человек без образования работать в этой области?

Есть хорошие школы, а есть плохие. Я часто советую людям внимательней изучать историю учреждения до поступления и вложения в это денег.

Тем не менее, я глубоко убежден в том, что окружающая обстановка способствует восприятию творчества, созданию прекрасного и получению фундаментальных знаний.

Хотя, несомненно, есть немало примеров людей, успешно развивающихся в этой области и без высшего образования. Как бы то ни было, я считаю, что образование очень важно.

Мы все разные, но все мы должны искать возможность постоянно повышать свои знания, развиваться. Образование не заканчивается на изучении shortcuts.

Как Вы так хорошо изучили Flash и что можете посоветовать начинающим?

Обязательно прочесть всю серию книг О'Релли (<http://safari.oreilly.com>), посвященную flash-дизайну. Она написана на очень высоком профессиональном уровне.

Я сам многому научился из этих книг. Еще я часто посещал крупные Flash-ресурсы, набирался там мудрости. Один из моих любимых — www.kigura.com.

Не бойтесь экспериментировать, не бойтесь неудач. Главное, не забрасывайте то, что начали.

Для тех, кто начал изучать Flash недавно, я настойчиво рекомендую начать с самых-самых азов и постепенно идти вверх. Помните: не изучив функции последней микрокнопочки в интерфейсе, Вы можете полатиться часами работы в дальнейшем.

По виду сложная система технических наворотов в проекте — лишь совокупность простейших компонен-

тов, совместно функционирующих. Так что не стоит бояться создать нечто сложное. Любое сложное есть результат комбинаций простейшего. А для получения глубоких знаний шорткутов еще не придумали.

Какая самая дорогая вещь, которую Вы купили на прошлой неделе?

Ну, не совсем на прошлой неделе, это было несколько недель назад. Это Nintendo DS Lite.

Какую марку пальто Вы носите, когда идет ливень с грозой (flashing)?

Я не ассоциирую себя с модой... но шутку я оценю.

Можете процитировать что-нибудь, что является близким вашему мировоззрению, или высказать собственную мудрую мысль?

Когда я стал практикующим дизайнером, я усвоил для себя одну вещь: «Большую часть времени вы должны тратить не на то, чтобы думать, какой хороший Вы специалист, а на то, как-ким специалистом Вы можете стать».

Сфокусироваться на этой мысли надолго — большое искусство. Верьте всегда в то, что вы делаете. Но, в то же время, будьте готовы принять мнение о вашем пути, как неверном. И быть закопанным в землю.

Благодарим за помощь www.thefwa.com

повара по вызову

Это сладкое слово «фриланс»

ПЕРВЫЕ УПОМИНАНИЯ О ФРИЛАНСЕРАХ МОЖНО НАЙТИ ЕЩЕ В СРЕДНЕВЕКОВЫХ ЛЕТОПИСЯХ. САМО ПОНЯТИЕ СОСТОИТ ИЗ ДВУХ АНГЛИЙСКИХ СЛОВ: FREE — СВОБОДА И LANCE — КОПЬЕ. В ТЕ ВРЕМЕНА ЭТО ПОНЯТИЕ ОТНОСИЛОСЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО К ВОЕННОЙ ТЕМЕ.

Roman aka Docent <d0cent@rambler.ru>

Фрилансерами называли наемников, вступающих в армию с целью подзаработать. Разумеется, никаких патристических соображений у таких вояк не было — воевать шли за того, кто больше заплатит. Как правило, делали они это в основном от некой финансовой безысходности, если не могли заработать каким-нибудь другим способом, кроме как проливать кровь и рисковать своими жизнями. В наши дни понятие «фрилансер» утратило средневековое значение: это слово стало синонимом выражения «свободный художник» или более нового определения «удаленный работник». Для нас оно уже настолько привычно, что вряд ли кому-то этот термин будет непонятным. Что касается мнения общественности о фрилансе и фрилансерах, то одни уважают фрилансеров, считая их эдакими многостаночниками, умельцами распоряжаться своим временем и зарабатывать, получая от такого стиля работы удовольствие, другие относятся к ним скептически: мол, раздолбай, которые сидят дома и делают вид, что работают. Я думаю, среди нас немало фрилансеров, но так же хватает и представителей противоположной стороны, не мыслящих работы вне офиса. Ваш покорный слуга успел побывать как офисным работником, так и фрилансером (кем, собственно, и продолжает оставаться). Материал статьи — не пустые рассуждения: все основано на реальных фактах, личном опыте и наблюдениях, а так же мнении окружающих фрилансеров и офис-

ных сотрудников. Сегодня мы разберемся и с теми, и с другими и попробуем осветить все стороны этого популярного нынче явления. Надеемся, что эта статья поможет определиться тем, кто собрался покончить с офисной рутинной и встать на путь фриланса, и тем, кто, наоборот, хочет «переквалифицироваться» в офисного работника, оставив в прошлом трудности удаленной работы.

→ **back in the USSR.** Собственно, многим из нас так или иначе приходилось быть фрилансерами хотя бы раз в жизни. Не так давно это называлось более простыми и несколько презрительными словами «халтура», «подработка», «шабашничество» и т.д. Обычно этим занимались студенты, которым хотелось одновременно с обучением зарабатывать деньги и при этом не очень отвлекаться от ВУЗовских дел, а так же обычные работники всяких контор, которым не хватало основной зарплаты. В советские времена такие вещи не очень-то приветствовались, более того, самостоятельная практика «халтура» в собственных интересах могла сойти за спекуляцию, а там и до тюрьмы было не далеко, да еще и с конфискацией нажитого непосильным трудом имущества. Так что все советские граждане, получив образование, должны были сидеть на работе с 9 до 6, а если очень уж хотелось зарабатывать побольше — устраиваться «на полставки» в какую-нибудь другую контору, работая там в оставшееся от основной работы время. Конечно, не смотря на такие строгости, многие все равно «халтурили». Кто-то шил и подшивал одежду на заказ, кто-то изготавливал и продавал какие-нибудь девайсы, кто-то ремонтировал подтекающие краны, а кто-то торговал

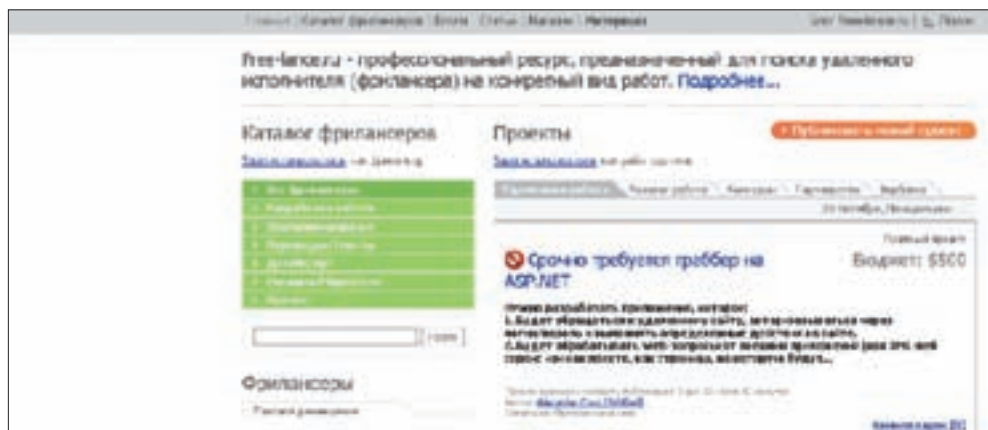


привезенными из-за бугра дефицитными товарами. Вся эта деятельность, будучи незаконной по советским меркам, не могла, конечно же, рекламироваться, да и интернета и специальных рекламных СМИ тогда не существовало, и заказчиков/покупателей народ искал главным образом через знакомых. Но вот наступила перестройка, а за ней и развал советского режима, и фрилансеры старой школы вздохнули свободней. Да и спектр их деятельности значительно расширился с приходом новой жизни. Кто-то постепенно «вырос», став законным владельцем своего дела и открыв фирму, кто-то так и остался «халтурщиком». Но настоящая революция во фрилансе началась с появлением интернета. Именно Сеть дала фактически неограниченную свободу в реализации собственного труда. И именно тогда впервые начали употреблять понятия «фриланс» и «удаленная работа». В первую очередь, в сферу услуг, предлагаемых новыми фрилансерами, попали дизайн, вебдизайн и программирование. И в настоящее время эти сферы деятельности являются самыми популярными во фрилансе, о чем мы еще поговорим позднее.

→ **плюсы и минусы фриланса** в сравнении с работой в офисе (фуллтаймом).

Первым, и самым основным плюсом фриланса, является, конечно же, свобода распоряжения своим временем и деятельностью. Никто не стоит над душой и не говорит, как, что и когда надо делать, никто не ругает за опоздания и не нагружает работой сверхурочно. Но у этой свободы есть и обратная сторона, которую можно смело отнести к первому же минусу: рабочим временем надо еще и уметь распоряжаться. Не каждый может грамотно его распределить. Без «надзирателя» в лице офисного начальника народ быстро расслабляется и работает неэффективно. По этой причине некоторым фрилансерам противопоказан в принципе. Здесь нужно не только желание работать и зарабатывать, но и способности к самоорганизации. Очень частое явление: фрилансер-раздолбай, которому повезло найти крупный заказ, срывает план, затянув срок выполнения работы, и от этого страдает как он сам, так и заказчик, доверивший ему проект.

Следующий плюс: отсутствие утомительных поездок из дома до места работы и обратно, что особенно трудно в крупных городах типа Москвы и Питера с их пробками и загруженностью общественного транспорта. Ну и, конечно же, не приходит-



S P E C I A L M H E H I E

- 1 Образование, специальность и опыт работы.
- 2 Как и почему ты пришел во фриланс? Как давно работаешь в этой области?
- 3 Как ты нашел постоянную фриланс-работу? Чем занимаешься кроме нее?
- 4 Есть ли у тебя какая-то постоянная работа в офисе?
- 5 Хитрости в поиске работодателей/заказчиков?
- 6 Сколько в среднем зарабатываешь на фрилансе? Хватаетли тебе этого?
- 7 Что бы ты посоветовал фрилансерам?



ИВАН ВЕЛИЧКО
21 ГОД, ИЛЛЮСТРАТОР-ФРИЛАНСЕР



ИВАН ВАСИН
23 ГОДА, АРТ-ДИРЕКТОР
ЖУРНАЛА СПЕЦ

ИВАН ВЕЛИЧКО: Закончил МГУП по специальности художник-график, опыт фриланса — полтора года. Во фриланс я пришел потому, что нужны были деньги, а работать «на дядю» совсем не хотелось, к тому же я еще учился.

Все началось с журнала Хакер — мои друзья его дизайнили и позвали меня иллюстрировать. Первые два номера я сделал отвратительно, о чем мне и сообщил главный редактор, после чего я решил исправиться. С тех пор я не ишу фриланс-заказы, они сами меня стали находить. А Хакер был моей площадкой для старта, за что я ему и благодарен. Помимо этого я занимаюсь дизайном в дизайн-бюро «Щука» — это, в основном, веб и полиграфия. Работаю дома, и в этом есть свои недостатки, но главное, что не в офисе сидеть.

Заказчики сами меня находят, и заказов больше, чем я успеваю сделать. Вообще-то многие из них (например, ИД «Афиша») вышли на меня через ЖЖ, я выкладывал свои работы в сообществе ru_illustrators. В этом не было стратегии, я не ожидал, что получу столько заказов. Если выполнять свою работу достаточно хорошо, то заказчики сами потянутся.

В среднем на иллюстрациях я имею примерно \$1500 в месяц, но ведь всегда хочется большего. Фрилансерам советую поменьше сидеть в интернете, особенно по ночам, больше бегать и не раздражаться на заказчиков. Они нас кормят.

ВАСИН ИВАН: В этом году я окончил Московский государственный университет печати (МГУП) по специальности графика. Начал работать в этой области еще на третьем курсе: что-то подкидывали родственники и знакомые. Так фриланс вошел в мою жизнь, не спросясь, и перед выбором, идти на постоянную работу или заниматься чем-то самостоятельно, я не стоял. Совмещать с институтом я ничего не хотел, обучение принципиально было на первом месте.

Первая относительно постоянная «работа на дому» появилась у меня в одном крупном издательстве, где я начал рисовать иллюстрации для деловой газеты. Но после года работы и полутора сотен иллюстраций спокойно ушел оттуда, так как все это вышло на конвейер. Потом работал в специализированном журнале одного маленького издательства, но не особо перспективном, поэтому задержался там всего на 3–4 месяца. Хотя работа была тоже наполовину домашняя.

Расспрашивал всех и вся про работу. И вот оказалось, что мой однокурсник работает в журнале, которому требуется дизайнер. Так я попал в Хакер. Затем — в СПЕЦ. Параллельно шли небольшие заказы от тех же знакомых-друзей-родственников.

Сейчас совмещаю журнал с работой в серьезном деловом издательском доме. Договаривались работать то дома, то в офисе, но оказалось, что на офисе подвязано так много технических моментов, что не появляться там хотя бы один день просто невозможно, хотя график и достаточно гибкий, — приходи когда хочешь, но работай, пока не будет сделано.

Специально никогда не искал заказы. Максимум, что приходилось делать — это обзванивать коллег, и всегда что-то находилось. Ну и, конечно, всегда хорошо иметь на руках портфолио. Мне кажется, что всегда интереснее что-то совмещать, и по деньгам значительно выигрываешь и на чем-то одном не закливаешься. Могу сказать, что сейчас соотношение фриланса и постоянной работы составляет у меня 1 к 3 в пользу постоянной работы. Я думаю, много зарабатывать фрилансом может только человек, проработавший какое-то время под хорошим руководством на постоянной работе. Потому что самоорганизация, количество выполненной работы и доход — это вещи тесно взаимосвязанные, а организовать себя без «злого садиста начальника» очень и очень сложно. Самый лучший способ найти приличную работу или понять, что тебе еще до нее далеко — это показывать свои работы известным и уважаемым в этой среде людям. Большинство серьезных арт-директоров постоянно мониторят всякие выставки, устраивают мастер-классы, ходят на просмотры в институты. Вот там их ловить и нужно. В конце концов, можно просто прислать pdf со своими работами по e-mail (благо адреса всегда есть в любом понравившемся издании), и если ты действительно чего-то стоишь, то тебе наверняка ответят!

Для себя я вижу только один путь — работать на себя, но для этого нужен опыт, который самостоятельно приобрести не просто. Так или иначе, в коллективе усваиваешь намного больше. К тому же не возникает губительного эффекта «варки в собственном соку».



www.elance.com — иностранный фрилансерский ресурс

ся тратить деньги на эти самые перемещения по городу, если конечно удаленная работа не связана с частыми поездками к заказчикам и работодателям.

Третьим неоспоримым плюсом является возможность зарабатывать в некоторых случаях значительно больше, чем на работе в офисе, и этот заработок зависит исключительно от способностей удаленного работника, ну и, разумеется, от удачи — все в твоих руках. Все-таки фрилансер работает на себя и платит разве что только налог государству, если «все по-честному», в то время как офисный работник получает фиксированную зарплату, сколько бы он ни делал, так как основная прибыль от деятельности каждого сотрудника идет на «кормление» руководства компании (того самого «дяди»). Но из этого плюса так же следует свой минус: во фрилансе заработок очень нестабилен, несколько месяцев работы может не быть вообще — у многих именно этот недостаток отбивает желание становиться фрилансером.

Еще один плюс, очень важный для жителей провинциальных городов: во фрилансе совсем неважно, где живет работник — в Москве, Питере или в маленьком поселке в глубинке (главное, чтобы там хоть какой-то доступ в интернет).

И, наконец, плюс, очень важный для творческих специальностей: все права на работы будут принадлежать исключительно тебе, в то время как многочисленные студии и рекламные агентства с фуллтаймом присваивают все авторские права, и дизайнер не может использовать то, что он придумал, в качестве своего портфолио, — это предусматривает пункт в договоре с работником! Несправедливо? Возможно, но и руководство таких контор можно понять.

Что касается минусов, то к тому, что уже перечислено, добавляются некоторые сложности. Одна из них — это ненадежность самих заказчиков и работодателей. Увы, недобросовестные заказчики — головная боль всех фрилансеров. При удаленной работе, когда заказчик и исполнитель не видят друг друга и общаются исключительно по интернету и телефону, велик риск банального «кидалова». Заказчик, получив результат работы, просто не желает ее

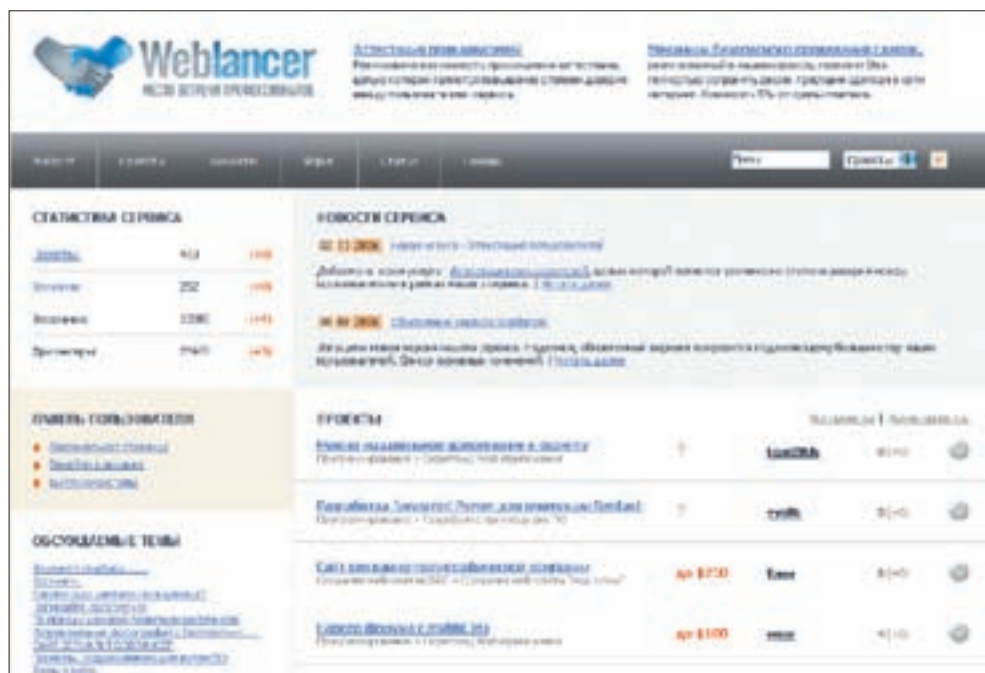
оплачивать и исчезает, пользуясь своей анонимностью, либо испаряется в процессе работы, найдя какого-нибудь другого исполнителя, например предложившего уже готовую работу или просящего меньше денег. А еще он может просто передумать, забыв сообщить об этом тебе. К этой важной теме недобросовестных заказчиков и «халявщиков» мы обязательно вернемся позднее, а пока продолжим. Нельзя так же не упомянуть недостаток, очень важный для некоторых: во фрилансе нечего делать людям, которые не видят себя без карьерного роста а-ля «от слесаря к топ-менеджеру». Здесь есть определенный рост, очень зависящий от самого работника: можно добиться весьма неплохих результатов, когда потенциальные заказчики начнут искать именно тебя, и останется только выбирать, за что браться, а от чего отказываться. Это весьма приятно, это и есть успех, но тем, кому гораздо важнее ярлычки вроде «я — менеджер среднего звена, меня наконец-то повысили», это все, конечно же, не интересно. Продолжайте сидеть в офисе, господа, в ожидании очередного повышения.

Следующая сложность состоит в том, что при работе на «дядю» поиск клиентов берет на себя он сам и отвечающие за это сотрудники, а фрилансеру помимо своей деятельности приходится еще и быть «менеджером по поиску заказов». А если он работает на законных основаниях и ведет честную бухгалтерию, то ему приходится быть еще и бухгалтером. Так как найти клиента не достаточно (ведь надо еще и убедить его работать с тобой), то приходится сочетать в себе еще и навыки менеджера по работе с клиентами. Такая вот многозадачность. Но надо сказать, что эти все минусы расширяют кругозор человека, он развивается не в какой-то одной специализации, а во многих. Это не просто, особенно поначалу, и придет-

ся набить шишек, пока начнешь со всем справляться — многие ломаются на этом этапе и окончательно «завязывают» с фрилансом, становясь обычными офисными сотрудниками-фуллтаймерами.

Между тем, некоторые фрилансеры объединяются в группы, где каждый занимается своим делом, и при этом сотрудников такой команды могут разделять сотни и тысячи километров. В ней работать уже легче, но тут может появляться минус, характерный для работы в офисе: необходимость «отдавать» часть заработанного собственным трудом руководителю команды, если таковой имеется. Хотя в таких командах нередко бывает, что все на равных и могут взаимозаменять друг друга. И вот мы подошли к еще одной теме.

→ **постоянная удаленная работа.** Долгое время фриланс существовал исключительно в диком виде и представлял собой отдельных самостоятельных работников. Конечно, это в какой-то степени удобно и здорово, плюсы и минусы этого были рассмотрены выше. Понятия «удаленная работа» и «постоянная работа» казались совершенно несовместимыми. Но с течением времени и по мере развития фриланса некоторые компании начали приходить к достаточно правильным выводам: во-первых, зачем нанимать постоянных сотрудников в офис? Ведь для них нужны рабочие помещения, оборудование, да и всякие там налоги и перечисления в пенсионные и страховые фонды, в то время как у многих дома есть компьютер с доступом в интернет и мобильная связь, а этого для некоторых должностей вполне достаточно. Во-вторых, дорога до офиса у многих занимает длительное время, особенно в условиях мегаполиса с пробками и перегруженным транспортом. В то время, пока сотрудник сидит за рулем в пробке или томится в заст-



www.weblancer.net



ROMAN AKA DOCENT
25 ЛЕТ, ФРИЛАНСЕР ШИРОКОГО ПРОФИЛЯ



ЛОЗОВСКИЙ АЛЕКСАНДР
23 ГОДА, РЕДАКТОР ЖУРНАЛА СПЕЦ

Сейчас достаточно много заказов гуляет по рукам, и за них предлагают неплохие деньги. Главное — делать хорошо, и тогда, когда работу предложат снова, цену уже можешь назначать сам.

Фрилансерам могу посоветовать работать как можно больше. Выкладываться. Пытаться быть как можно актуальнее, предлагать рынку что-то новое, чего еще не было, свежее и, соответственно, востребованное. А еще, по заветам классика, учиться, учиться, и еще раз учиться.

ROMAN AKA DOCENT: В прошлом году закончил Московский госуниверситет сервиса (МГУС) по специальности «информационные технологии». Работать начал в 1999 году, будучи студентом колледжа. Слова «фриланс» тогда не знал, но уже работал удаленно — писал статьи на тему компьютерных игр и информационных технологий в Хакер, ХакерСПЕЦ, и другие компьютерные журналы. На втором курсе института, одновременно с авторством в журналах, попробовал, что такое фуллтайм в офисе, проработал в двух разных компаниях в качестве системного администратора примерно год. Офисная рутина не понравилась, да и админство надоело, не хватало креатива. После этого полностью переключился на фриланс. Вначале занимался программированием и «вебмастерством», но вскоре понял, что это — не мое и программист из меня слабоватый, кроме того, больше привлекали творческие специальности (рисовал я еще со школы, которая была как раз с художественным направлением). Чуть меньше года работаю в качестве дизайнера-фрилансера в области иллюстраций, 3D-графики, фотографии и веб, периодически пишу статьи в СПЕЦ и занимаюсь администрированием сайтов.

С заказами по-разному, иногда они сами меня находят, а иногда приходится долгое время искать их. Иногда работу подкидывают старые заказчики. Плюс — небольшая, но постоянная работа по поддержке сайтов. Надо больше работать и развиваться, и тогда искать будут уже тебя. Особенно в творческих специальностях. Почаще светиться на всяких дизайнерских сайтах и форумах, не бояться показывать свои работы — пусть их критикуют, это заставляет постоянно учиться и улучшать результаты. Не забывать и про жизнь вне интернета — может, среди знакомых и друзей найдется твой работодатель.

Фрилансерам хочу посоветовать больше учиться и работать (и снова учиться). Не останавливаться на достигнутых результатах, не бояться жесткой критики и неудач. И еще знать себе цену и уважать свой труд, не работать с халявщиками, требовать предоплаты, по возможности стараться заключать с ними договор. За фрилансом будущее, и то, как скоро оно наступит и каким будет — зависит только от нас самих.

ЛОЗОВСКИЙ АЛЕКСАНДР: Почитал я все эти фрилансерские мнения про самоорганизацию и самоконтроль и тоже решил высказаться. Я вообще никогда не работал в офисе и никогда этого не хотел — в моем понимании, офис — это всякие компьютеры, менеджеры всяких звеньев, много народу, который чем-то там занимается, что-то там перетирает, там бывают всякие дресс-коды, морали и этики, а еще — там бывает нельзя пить чай и класть ноги на стол. Фриланс — мой выбор еще и потому, что в нашей редакции было решено перевести выпускающих редакторов (сначала в Хакере, а потом и в СПЕЦе) на фуллдей. Я перешел исключительно на редакторскую работу (с которой и не расставался, поскольку люблю ее). Кроме того, с утра я работаю в больнице и в офисе сидеть не могу даже физически. Что же касается проблем с самоорганизацией, то из месяца в месяц с помощью гигантского шипованного искусственного фалоса я гоняю авторов-разболбаев. Вот это реальная проблема.

рявшем в тоннеле поезде метро, он мог бы уже приступить к своей работе и выполнить ее гораздо быстрее, не тратя дополнительное время в офисе, чтобы придти в себя после такого «трансфера» и включиться в работу. Таким образом, все чаще можно найти вакансии, предполагающие удаленную работу с постоянной зарплатой, либо предусматривающие довольно свободный график с необходимостью появляться в офисе только в каких-нибудь крайних случаях. К сожалению, таких вакансий пока не очень много, а спрос на них очень большой, из-за чего попасть на такую работу весьма непросто. Да и уровень зарплаты в таких условиях еще не так высок в сравнении с теми же самыми должностями, предлагаемыми в офисе. Хотя, ни что не мешает работать на нескольких таких работах, если нагрузка позволяет. Многие фуллтаймеры совмещают свою постоянную работу в офисе с фрилансом. Но уже существует немало компаний, где вся работа построена на принципе фриланса, и у них нет даже офиса (как нет и затрат на его арен-

ду): все, от начальника до секретаря, работают удаленно, и, назло скептикам, весьма небезуспешно!

За границей по такому принципу уже давно работают многие фирмы. Все или часть их сотрудников, для которых возможна работа вне офиса, работают удаленно. У нас это пока развивается.

→ **я б во фрилансеры пошел — пусть меня научат!** Как мы уже упоминали, самые популярные среди фрилансеров профессии — это дизайнер и программист. Собственно, это вполне объяснимо тем, что для таких задач, на первый взгляд, не требуется ничего, кроме собственной головы и рук. Но это только на первый взгляд. Многие фрилансеры берутся именно за эти профессии, полагая, что это так просто, и не совсем адекватно оценивая свои возможности. Далеко не все умеют рисовать, но, сядя за компьютер, наивно полагают, что он исправит этот недостаток, и рисовать тут можно и не уметь. Но, тем не менее, в компьютерном дизайне важно не только уметь рисовать, но и иметь представление о композиции, сочетаемости цветов, фор-

мах, иначе ничего действительно стоящего не получится. Дизайнеры-фрилансеры, как правило, имеют очень широкий профиль деятельности: дизайн полиграфии, дизайн рекламы, дизайн интерьеров и 3D-графика, художественные и иллюстрационные навыки. Но больше всего веб-дизайнеров. Сегодня веб-дизайнером считает себя почти каждый второй школьник. И по-настоящему талантливы, конечно же, далеко не все. Не смотря на то, что спрос на эти услуги всегда имеется, при таком количестве потенциальных исполнителей предложение этот самый спрос значительно превышает. Поэтому цена на исполнение сайта сильно снижается. Тем более что веб-дизайнеров сейчас много и в провинции, где исполнители могут себе позволить предлагать весьма качественные услуги по низкой цене. Не нужно забывать и про широко распространенные «магазины» готовых шаблонов, где весьма качественный шаблон можно купить по очень низкой цене, да еще и выбрав наиболее подходящий из сотен других. Такого не смог бы предложить ни один дизайнер. Ко-

нечно же, такой шаблон не будет уникальным, и на его основе может быть сделано огромное количество сайтов, но бюджет заказчиков, которым «сайт нужен уже вчера», очень сильно ограничен, а вопрос эксклюзивности дизайна остается на последнем месте, и в таком случае этот подход будет самым оптимальным. Получается, что при такой схеме для веб-дизайнера-фрилансера совсем не остается места. К сожалению, времена для них настали не самые лучшие, и пробиться к месту под солнцем, зарабатывая на жизнь исключительно созданием сайтов, может далеко не каждый. Все зависит от профессионализма, таланта и, конечно же, везения. Кроме этого, к сожалению, не совсем вышли еще из моды конкурсы на дизайн сайта, когда заказчик выкладывает где-нибудь в интернет-сообществах фрилансеров объявление типа «конкурс на дизайн сайта», а все желающие присылают ему свои варианты. В таких конкурсах никогда не примут участие действительно талантливые дизайнеры, и участвуют в них в основном новички и откровенные халтурщики, но заказчик рано или поздно все равно получит устраивающий его дизайн.

Большинство программистов-фрилансеров так же сосредоточено в веб-программировании. Но и у них не так все сладко, как хотелось бы, ведь готовые решения движков для сайтов, бесплатные и платные, представлены в интернете в очень большом количестве. Хорошо, если у такого программиста уже есть свои отработанные движки, которые он может быстро встроить в сайт.

Кроме веб-программирования программисты-фрилансеры иногда работают и в области прикладного программирования, — пишут программы на заказ или «в стол», а так же работают на постоянной удаленной работе в компании, например, занимающейся разработкой софта.

Конечно, мы описали только самые популярные направления фриланса, но есть и другие. Например, имеется спрос на услуги оптимизаторов-раскрутчиков, администраторов сайтов и системных администраторов, причем эти направления могут обеспечить фрилансеру постоянный доход. А что касается первых, то очень хороших и честных раскрутчиков попросту не хватает.

Неплохая специализация — переводчик текстов. Во фрилансе смогут найти себя так же бухгалтеры, менеджеры, музыканты, фотографы. А уж журналистика всегда считалась частично или полностью фрилансерской деятельностью, хотя она нередко связана с разъездами. В общем, очень многие специальности вполне приспособляемы к удаленной работе.

→ **удаленное кидалово.** Вот мы и подошли к достаточно важному и неприятному моменту в деятельности фрилансера. Поговорим о возможном обмане со стороны работодателя и о том, как этого избежать. Так уж вышло, что некоторые работодатели считают фрилансеров раздолбями, которые готовы работать даже за копейки, и которым можно запросто не заплатить даже их. На такие вещи часто на-

рываются новички. Кидалово бывает разным, и в некоторых случаях его можно запросто замаскировать. Особенно это касается творческих профессий.

Первый, самый банальный вариант: фрилансеру сообщается, что пусть он вначале выполнит свою работу, допустим, нарисует дизайн сайта. Мотивируют это тем, что, «мы вас не знаем, и вначале хотим посмотреть, как у вас получится с нами работать». В итоге фрилансер делает работу, после чего есть несколько вариантов развития событий: либо заказчик тут же пропадает, ничего не ответив, либо сообщает что-нибудь вроде «ну, не знаем, нам не понравилось, как вы сделали, извините». Может, конечно, и правда не подошла работа, но, скорее всего, заказчик просто уклонился от оплаты, а дизайн взял на вооружение.

Второй, очень распространенный вариант, в особенности у фрилансеров-дизайнеров: конкурс (или тендер), о котором мы уже упоминали. Заказчик размещает объявление, и все желающие присылают свои варианты. После чего заказчик выбирает подходящий дизайн, но узнать, чей вариант он выбрал сложно, так же как и узнать, не была ли это твоя работа. В итоге заказчик может получить то, что ему нужно, не заплатив за это ни копейки. Конкурс является самым неблагоприятным занятием во фрилансе. Победить в нем, да еще и получить за это обещанные деньги, равносильно выигрышу у вокзальных лохотронщиков или картежников. На такие вещи часто попадают начинающие дизайнеры. Мы настоятельно рекомендуем игнорировать подобные конкурсы. И если у тебя недостаточно работ в портфолио, лучше сделай бесплатный сайт своим знакомым или поучаствуй в конкурсах дизайнеров на каких-нибудь дизайнерских сайтах, где часто бывают неплохие награды.

Существуют также другие способы обмана, например, пишут, что в проекте участвует всего два-три дизайнера, выбирают наиболее удачный вариант, но остальные так же получают некоторую сумму, за потраченные усилия. Некоторые из таких заказчиков действительно дают «утешительный приз». Но только вот узнать, приняли или нет твой вариант невозможно, может быть, просто не захотели платить полностью обещанную сумму.

Еще один распространенный вариант — пирамида, когда один так называемый «фрилансер» ходит где-то серьезный дорогой заказ, но сам не работает над ним, а ищет других фрилансеров. При этом, разумеется, исполнителям такой посредник отдает лишь очень малую часть заработка, а остальное забирает себе. Узнать, сколько стоил заказ на самом деле, почти невозможно. Не редко бывает, что таких посредников-нахлебников несколько, и в итоге реальному исполнителю переппадают копейки. С некоторыми посредниками, в принципе, можно работать (в том числе и на постоянной основе), так как ими иногда оказываются крупные фирмы, рекламные агентства и студии. Но часто они не гарантируют сохранение твоих авторских прав, и, конечно же, не дадут и четвертой части стоимости

заказа. Самое обидное, что большую часть работы выполняет фрилансер. Среди посредников полно и недобросовестных, которые также, как и в предыдущих случаях, могут исчезнуть, сказав, что результат твоего труда им не подошел, но забрав его.

Самый верный способ избежать подобных неприятностей — это работа с предоплатой. Еще, как вариант, о котором некоторые фрилансеры вообще не задумываются (позволяющий, кстати, избежать неприятностей с законом) — зарегистрироваться в качестве предпринимателя и работать с официальным договором. Благо, это не так сложно и долго, как кажется. Да, придется платить налоги и взносы в пенсионный фонд, но официальный договор значительно уменьшает риск обмана со стороны заказчиков и вызывает дополнительное доверие и уважение с их стороны. Это путь к цивилизованному фрилансу.

→ **будущее фриланса.** Фриланс бурно развивается. Но чтобы встать в один ряд с фуллтаймом, он, прежде всего, должен быть цивилизованным. В настоящее время еще слишком велико недоверие со стороны серьезных работодателей и заказчиков, да и среди фрилансеров полно откровенных халтурщиков и раздолбаев, которые срывают сроки, забирают на работу и провоцируют мнение, что все фрилансеры такие, и лучше с ними дело не иметь. Все это касается как разовой, так и постоянной удаленной работы. Многие работодатели, привыкшие к тому, что сотрудник всегда находится в офисе на виду у начальника, просто не верят в то, что эту же работу сотрудник может еще более эффективно выполнять дома, на даче или там, где ему удобнее. Много раз приходилось слышать от работодателей фразу: «Удаленная работа? Ни в коем случае! У нас уже был неудачный опыт, и мы больше не хотим его повторять». Фриланс уже стал некоей субкультурой. Век современных технологий и связи способствует его дальнейшему развитию. Возможно, будущее как раз за фрилансом и постоянной удаленной работой, которая когда-нибудь станет более популярной и обыденной, чем офисный фуллтайм. Особенно в мегаполисах вроде Москвы, где перемещения по городу в часы пик скоро будут просто невозможны. Будущее фриланса зависит исключительно от самих фрилансеров, и того, какое мнение о себе они создадут. **С**

www.free-lance.ru

Самый известный и популярный сайт. Все направления фриланса. Резюме и портфолио фрилансеров, вакансии для удаленных работников, заказы на разовую работу, магазин по продаже/покупке готовых результатов труда. Также есть раздел резюме и вакансий на постоянную работу в офисе (фуллтайм). Сайт ежедневно обновляется, есть почтовая рассылка новых предложений

www.freelance.ru

Сайт-форум-блог по удаленной работе. Вакансии и резюме, разовая работа и прочие полезности

www.freelancejob.ru

Сайт, аналогичный первому, только без магазина

community.livejournal.com/ru_free_lance

community.livejournal.com/ru_freelance

Комьюнити фрилансеров в ЖЖ

www.telejob.ru

Один из самых старых сайтов по удаленной работе

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

GamePost

Незаменимый
помощник
при выборе
игры



Описание:

Age of Empires III The Warchiefs - это стратегическая игра нового поколения, сочетающая высокий уровень реализма, сложную физическую модель и современную графику. В Age of Empires III игрокам предоставлена возможность возглавить одно из европейских государств и отправиться на покорение Нового Света.

Age of Empires III: The Warchiefs

Жанр:

1400 р.

Strategy



Описание:

Вы спасли остров Khorinis от сил зла в Gothic 1 и Gothic 2. Теперь пришло время отправиться в царства на материке. Вторжение Орков поработило человеческое королевство. Есть лишь несколько свободных людей на ледяном севере и в южной пустыне, а так же горстка мятежников, скрывающихся в лесах и горах Мидленда.

Gothic 3 (US)

Жанр:

2240 р.

Adventure



Описание:

В городе кризис и суматоха. Когда обычные средства правоохранительных органов не подходят, есть группа, которая призвана, чтобы скупно выдать правосудие тех, которые полагают, что они выше закона. Эта высоко ценимая и особо обученная единица – SWAT в SWAT 4. Вы – лидер такого подразделения в пределах большого города, где опасность подчас выглядит непредотвратимой.

SWAT 4

Жанр:

1568 р.

Action

САМАЯ ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

* Огромное
количество
скриншотов

* Исчерпывающие
описания

* Возможность
посмотреть
внутренности
коробок

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

кремовая дорожка

Нестандартные приемы в навигации flash-сайтов

НАСМОТРЕЛСЯ НА СЛАЙДОВОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО СТРАНИЦАМ? НАЕЛСЯ КОЛБАСЫ В ВИДЕ БЕСКОНЕЧНОЙ ПРОКРУТКИ ВНИЗ? ПОСЕТИ НИЖЕПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ САЙТЫ! ВЕЛИКОГО ПРОЗРЕНИЯ ОТ РАДУГИ НОВЫХ ВКУСОВ, КОНЕЧНО, НЕ СЛУЧИТСЯ, НО ИНТЕРЕСНЫЕ ХОДЫ И ЦЕННЫЙ ОПЫТ ПЕРЕНЯТЬ ТЫ ВСЕГДА СУМЕЕШЬ

Константин Обухов <obukhov@gameland.ru>



www.kamikadze.sk

КТО / ДЛЯ КОГО:

[KAMIKADZE / KAMIKADZE](#)

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:

[СЛОВАКИЯ / БРАТИСЛАВА](#)

Kamikadze — это студия-продакшн, которая создает ролики, видеоклипы, анимацию и интерактивный дизайн.

Навигация сайта сделана очень приятно. Сразу ощущается их отношение к продакшен индустрии: создать подобную анимацию можно только при

помощи Adobe After Effects с дальнейшим перегоном в формат flashvideo. Хотя... за идею троечка. Для профессионального дизайнера тема частей человеческого тела осталась далеко в прошлом. Ты скажешь: «Как же! Это концептуально! Ведь руки, наклеиваю-

щие полоски меню, символизируют ручной монтаж». А я скажу: «Назовите мне профессию, где руки (или другие части тела) не играют важной роли».

Тем не менее, этот сайт достоин быть отнесенным к примерам нестандартной флеш-навигации.



http://www.travelersinsynch.com/challenge_popup.html

КТО / ДЛЯ КОГО:

[B-REEL / TRAVELER](#)

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:

[ШВЕЦИЯ / СТОКГОЛЬМ](#)

Один из немногих примеров отличной 3D-навигации, воплощенной в жизнь. Сайт построен как квест, в котором посетитель должен решать задачи, связанные с безопасностью жилища. Чтобы враги не сожгли родную хату, пра-

вильно установи фонари и поставь в нужном месте сигнализацию. Эротичный голос коренного американца, подскажет, правильно ли ты это сделал. Навигация будет понятна и ребенку. Главное, чего B-reel добились дизай-

ном навигации — стремления посетителя увидеть все страховые случаи. В старой версии это тоже было, но кто знал, что они сделают еще красивее... (старая версия сайта по адресу: <http://demo.fb.se/e/iff/badluck/>)



<http://www.conceptm.nl>

КТО / ДЛЯ КОГО:

[CONCEPT M / CONCEPT M](#)

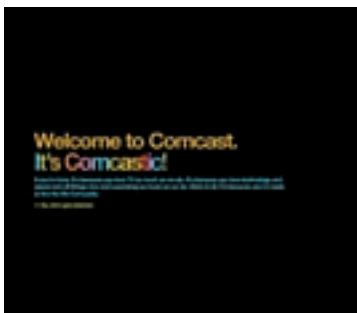
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:

[ГОЛЛАНДИЯ / АМСТЕРДАМ](#)

Если ты не можешь выйти из дома, не прочитай утреннюю газетку, то этот сайт для тебя. Одно из самых нестандартных решений навигации сайта — в виде газеты. Газета расположена на весь экран. Ручкой-курсором мы неспешно передвигаемся по газете.

В шапке всегда свежая новость плюс картинка. Хочу отметить, что фотографии в этой газете очень качественно стилизованы под реальную газетную печать. Небольшой минус технической недоработки — текст в таблоиде сделан выключкой по фор-

мату без переносов, что в результате создает гигантские дыры в строках. Забавно, что внизу, как принято в разных газетах, присутствует игра — в этом случае SUDOKU (заполнение происходит стилизованным рукописным шрифтом).



<http://www.comcast.com>

КТО / ДЛЯ КОГО:

[GOODBY / SILVERSTEIN&PARTNERS](#)

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:

[США / САН-ФРАНЦИСКО](#)

Не наигрался в детстве в куклы? Тогда этот сайт для тебя! Здесь нет никакой мудреной навигации, просто очень весело иногда бывает подергать марионетку (одну из пяти). Все, что ты будешь с ней вытворять, можно записать и отправить другу.



<http://www.leoburnett.ca>

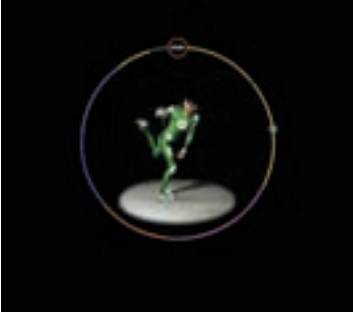
КТО / ДЛЯ КОГО:

[ARC WORLDWIDE / LEOBURNETT](#)

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:

[КАНАДА / ТОРОНТО](#)

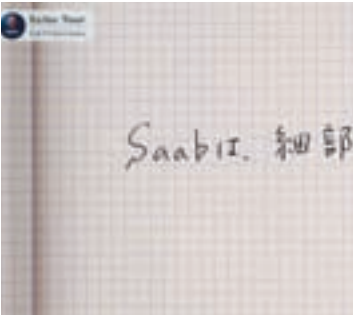
На мой взгляд, лучшая flash-навигация по типографике (по стилю). Сайт дизайн-студии Leoburnett, навигация которого сделана по их каллиграфически написанному логотипу. Фирменный карандашик чиркает повсюду. Он же является курсором к сайту.



<http://www.pjotro.com>
 КТО / ДЛЯ КОГО:
FARTAR / ДЛЯ ПЕТРО
 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
ШВЕЦИЯ / СТОКГОЛЬМ

Петро — это вполне реальный парень, который очень любит музыку и потанцевать. Еще он увлекается высокими технологиями. Совместив все это, он создал проект www.pjotro.com. На этом сайте посетитель может сам заставить Петро танцевать так как ему угодно пу-

тем точечного управления частями тела. Весь сайт — это одна игра в куклу-марионетку. Очень весело! И очень удобно и красиво в плане навигации. Яркие цветные геометрические контуры являются общим стилем для всего сайта. Одним словом, веселись душа!



<http://awards.bascul.co.jp/2006/saab/en/>
 КТО / ДЛЯ КОГО:
BASCULE INC. / SAAB
 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
ЯПОНИЯ / ТОКИО

Пример zoom-навигации. Жмешь себе и жмешь, а оно все увеличивается и увеличивается... Вообще zoom-навигация была одной из первых flash-навигаций, поразивших умы пользователей Сети. Это был сайт www.eyu4u.com.

Он остается таким с 1997 года. Эта навигация кажется бесконечной. Для данного вида переходов во flash-сайтах нужна очень четкая и интересная сюжетная линия, как в кино. На этом сайте она есть — смотри сам.



<http://www.uniqlo.com/us>
 КТО / ДЛЯ КОГО:
THE LTD / UNIQLO
 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
ЯПОНИЯ / ТОКИО

Uniqlo — это молодая, быстро развивающаяся марка одежды. Навигация на их сайте признана чуть ли не самой уникальной во всем мире. Когда попадаешь в каталог одежды, крупно появляется некая вещь, дальше нажимаешь на нее, чтобы посмотреть сле-

дующую модель, и она в момент превращается в puzzle. Из puzzle ты выбираешь понравившуюся вещь. Она так же увеличивается. Вся фишка — в этом постоянном растривании изображения, которое собирается из картинок, находящихся в swf-библиотеке.



<http://www.neave.tv>
 КТО / ДЛЯ КОГО:
PAUL NEAVE / ДЛЯ WWW.NEAVE.TV
 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
ЯПОНИЯ / ТОКИО

neave.tv — это проект, созданный студией www.neave.com, специализирующейся на крупных flash-проектах в интернете. Он является стоком самых лучших видеороликов, найденных на Blip.tv, Google video и Your Tube. Его отличие от всех этих про-

ектов в том, что ролики идут на full-screen и при этом — в нормальном качестве. Фильмы дифференцируются в нижней ленте-меню по категориям. Удобно и просто. Этим отличаются все проекты Neave. Приятно его просмотра!



<http://www.movieheat.com/clients/bigfishmarketing/gotti/>
 КТО / ДЛЯ КОГО:
FUNKTION / ДЛЯ A&E
 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ / ЛОНДОН

Это просто игрушка. Точнее не просто какая-то аркада или квест, ведь в то же время она представляет собой и навигацию по сайту. Действительно есть примеры изометрических flash-форумов с перемещением по 3D-ми-

ру сайта, но этот сайт — просто игра... Нам всем изредка хотелось подойти к прохожим и снять с них штаны... ну, изредка. Так подойди и сними! Только потренируйся в этом сначала на данном сайте ©

BACK FORWARD

{Идти туда, зная куда}

Проблема совмещения html-оболочки и flash-объекта извечна для дизайнеров. Они привыкли относиться к flash исходному файлу, как к неразбиваемому ящику, точнее html-оболочка для них является принужденным посредником между смотрящим и самим flash-сайтом. Если вдруг необходимо послать ссылку на какой-либо раздел, обычно отправляют ссылку в меню и на что там нажать. И, естественно, раздражающая обычных посетителей проблема невозможности передвижения по сайту путем Back/Forward кнопками браузера.

Решение этой проблемы есть, и оно часто затрагивалось программистами. Все дело в так называемых «named anchors» — «именованных якорях». Кадрам во flash присваиваются метки, которые затем также прописываются в html-коде. Известная статья от Nox Noctis (<http://flash-ripper.com/archives/001249.htm>). В ней он подробно рассматривает решение этой проблемы. Но если вам лень читать и разбираться в этом, известный flash-программист Robert Penner (<http://www.robertpenner.com/index2.html>) выложил исходник примера Back/Forward навигации специально для читателей журнала «СПЕЦ» (<http://slil.ru/23323720>).

Кулинарная Книга CMS

Основы систем управления контентом сайта

ПО НЕКОТОРЫМ ДАННЫМ, ОКОЛО 90% САЙТОВ, СОЗДАННЫХ ВЕБ-СТУДИЯМИ, ДЕЛАЮТСЯ НЕ «С ЧИСТОГО ЛИСТА», А НА ОСНОВЕ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ КОНТЕНТОМ. ОБЫЧНЫЕ ВЕБ-МАСТЕРЫ ИЛИ ПРОСТО ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ СЕБЕ САЙТ, ТАКЖЕ СТРЕМЯТСЯ НЕ ОТСТАВАТЬ И ИСПОЛЬЗУЮТ МНОГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ CMS

[Борис Вольфсон <borisvolffson@gmail.com>](mailto:borisvolffson@gmail.com)

<http://splendot.com>

→ **CMS везде и всюду.** Широкое распространение систем управления контентом имеет достаточно много причин. Самой главной стоит считать усложнение веб-сайтов, потому что даже обычному пользователю хочется, чтобы на его сайте был и блог, и форум, и файловый архив. А что уж говорить о компаниях и организациях, — им целый портал подавай. Разумеется, каждый раз писать все с нуля не имеет особого смысла, поэтому на раннем этапе создавались специальные библиотеки полезных функций, а затем появились специализированные решения, например форумы, вики, на основе которых, в свою очередь, стали разрабатываться универсальные системы управления контентом.

Вторым важным фактором стало упрощение самих CMS. Сегодня даже не самый опытный пользователь может поставить и использовать CMS, если не надо делать ничего сверхъестественного. К тому же большинство хостингов предлагают установить CMS одним кликом, включая коммерческие версии. Хочу отметить вклад сообщества Open Source в распространение систем управления сайтами, ведь небольшие компании не в состоянии ку-

пить себе дорогой коммерческий софт. Я думаю, что причины широкого распространения CMS понятны. Главная из них — наиболее полное удовлетворение пользовательских запросов.

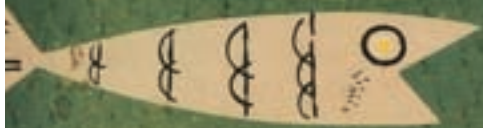
→ **хранилище информации.** Начнем с сердца любой CMS — хранилища информации. В современных системах управления контентом это реляционная база данных. Слово «реляционная» указывает на то, что база состоит из таблиц, между которыми уставлены отношения (relation — «отношение»). То есть, если CMS необходимо сохранить какую-либо информацию, она записывает ее в базу данных. Для каждой сущности в базе данных есть соответствующая таблица. Например, есть таблица, которая хранит содержимое веб-страниц. В ней, помимо текста страницы, есть еще название материала, дата его создания и автор. Поле «автор» ссылается уже на таблицу пользователей, в которой содержатся их логины, пароли и права. >

WEAR.EVER

NEW METHOD COOKING



INSTRUCTION BOOK



С помощью установки таких модулей можно построить очень гибкую и надежную систему хранения информации.

Движок базы данных выбирается в зависимости от платформы. Если используется платформа Windows, то берут MS SQL, у которого нет серьезных конкурентов в данной нише. Если используется *NIX'овая платформа, то выбор уже шире, — можно применить более мощные, но менее раскрученные PostgreSQL или FireBird.

После выбора базы данных (или до него) стоит задуматься, как лучше запрограммировать работу с ней в CMS. Наилучшим подходом является создание абстрактного слоя работы с базой данных. Реализовать его можно как в виде специального класса, так и в виде набора функций. То есть в идеале основной код CMS одинаков для любой базы данных, меняется лишь код-прокладка для БД.

→ **шаблонизаторы.** Как было сказано выше, информацию, которую необходимо отобразить (например, текст статьи), CMS получает из базы данных. Но каким образом ее правильно отобразить в виде HTML? Для этого используется механизм шаблонов. Шаблон представляет собой файл с дизайном страницы на специальном языке. Чаще всего, это специальным образом размеченный HTML, в котором указано, где надо вставлять название страницы, где — основной текст, где — меню и прочие элементы, которые берутся из базы данных. Самый простой вариант — сделать шаблон на языке PHP, но есть и более мощные решения. Например, шаблонизатор Smarty имеет свой довольно простой язык, с которым может справиться верстальщик, не знающий PHP. Шаблоны

Smarty работают следующим образом: они преобразуются в файл PHP, а затем просто исполняются PHP-интерпретатором. Для повышения производительности можно скомпилировать шаблон Smarty в PHP, ведь он будет очень редко меняться. Таким образом, мы получаем разделение труда программиста и верстальщика: один пишет код, а другой делает шаблоны.

→ **система пользователей.** Следующая часть системы — это система пользователей и их ролей. Сначала разберемся с ролями пользователя. Роль — это некий набор действий, которые он может совершать. В современных CMS роли пользователя можно создавать и настраивать согласно твоим намерениям. Роли также можно сравнить с группами пользователей в Windows. Обычно выделяют несколько ролей пользователей: администратор, модератор, автор, пользователь и посетитель (подробности на врезке). Каждому пользователю можно дать свою роль, причем раздача ролей идет либо автоматически, либо это делается ручками. Первый вариант работы обычно используется на форумах, когда при достижении определенного количества постов пользователю автоматически присваивается новое звание.

Основу системы пользователей составляет механизм сессий. Сессия — это промежуток времени, когда пользователь был на сайте. Поддержка сессий обычно входит в любой язык для веб-разработок.

→ **блоки.** На сайте, который использует CMS, обычно слева (иногда и справа) имеется панель блоков. Они предназначены для различных целей — от хранения вертикального меню до блока для входа пользователей.

ОСЛИК ПРОТИВ ЛИСА

В момент написания статьи вышла седьмая версия Internet Explorer от Майкрософт. Ее ждали с нетерпением, потому что ходили слухи о прекращении разработки этого браузера, так что даже выход первых бета-версий широко обсуждался во всех компьютерных онлайн сообществах. Напомню ситуацию на рынке: IE сейчас используют 80% пользователей. Главным конкурентом Internet Explorer считается разработка Mozilla Foundation, браузер Firefox, ласково прозванный «огненным лисом». Доля этого браузера на рынке в разы меньше, но он уверенно отгрызает процент за процентом от доли Эксплорера. Как раз спустя неко-

торое время после выхода седьмого Ослика вышел второй лис, так что будет грехом их немного не сравнить.

Главным нововведением Internet Explorer стало появление «табов» — специальных вкладок для отдельных страниц. Раньше в Майкрософт считали, что из-за вкладок «пользователь запутается». Теперь же Internet Explorer стал больше похож по интерфейсу на Firefox и Оперу. Также порадовал встроенный rss-агрегатор, которым действительно удобно пользоваться. Лично мне понравилась функция quick tabs: при помощи нее выводятся миниатюрные изображения всех открытых страниц, что упрощает навигацию. Для Лиса есть несколько расширений, которые обеспечивают такую же функциональность. Еще одна «украденная» фишка — это строка поиска, — теперь можно искать прямо из браузера. Internet Explorer неп-

лохо подтянулся по функциям к остальным браузерам.

Теперь о втором рождении Огненного лиса. Табы в нем есть давно, но для продвинутых пользователей у них слишком мало функций, поэтому приходилось ставить специальные расширения, например tab mix plus. Теперь табы стали более гибко настраиваемыми, и браузер научился запоминать сессии — после его запуска у тебя откроются сайты, которые были открыты при закрытии. Еще Firefox 2 умеет проверять орфографические ошибки при вводе текста на сайте (разумеется, поддерживается и русский язык). Если в IE 7 только появился встроенный поиск, то Firefox 2 поддерживает подсказки при наборе текста в строке поиска. Еще появилась антифишинговая защита, — при заходе на «паленый сайт» Лис выводит сообщение, что вас хотят обмануть.

ветчина! кому ветчины?!

СПАМ, СПАМ, СПАМ... ЛЮБОЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ИНТЕРНЕТА ЗНАЕТ, ЧТО ЭТО ТАКОЕ. МНЕ ПРИХОДИТ В ДЕНЬ ПОРЯДКА СОТНИ СПАМ-СООБЩЕНИЙ, И ЭТО НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО ГУГЛОВСКАЯ ПОЧТА — ДОВОЛЬНО УМНАЯ И ВСЕ ЭТО ДЕЛО ФИЛЬТРУЕТ. НО СПАМ РАССЫЛАЮТ НЕ ТОЛЬКО ПО ПОЧТЕ — ОН ТАКЖЕ ГРОЗИТ И САЙТАМ. ОСОБЕННО ИНТЕРАКТИВНЫМ, ГДЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ МОГУТ ОСТАВЛЯТЬ СООБЩЕНИЯ ИЛИ РАЗНОГО РОДА МАТЕРИАЛЫ. ПОСМОТРИМ, КАК SMS ЗАЩИЩАЮТСЯ ОТ ГЛАВНОГО ИНТЕРНЕТОВСКОГО ЗЛА.

ВО-ПЕРВЫХ, БОЛЬШИНСТВО СИСТЕМ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАПРЕТИТЬ НЕЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ ОСТАВЛЯТЬ СООБЩЕНИЯ. В РЕЗУЛЬТАТЕ, СПАМЕРУ НАДО КАК МИНИМУМ ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ. А В ЛУЧШЕМ СЛУЧАЕ ЭТО ЗАЩИТИТ ОТ ПРОГРАММ-РОБОТОВ, КОТОРЫЕ АВТОМАТОМ ПОСТЯТ НА ФОРУМАХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ САЙТАХ РЕКЛАМУ. ВО-ВТОРЫХ, НАДО ЗАТРУДИНИТЬ СПАММЕРА РЕГИСТРАЦИЮ (И ГЛАВНОЕ — ИХ ПРОГРАММАМ-РАБОТАМ), НО НЕ ОТПУГНУТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. ДЛЯ ЭТОГО ИСПОЛЬЗУЮТ КАРТИНКИ С КОДОМ И ПОДТВЕРЖДЕНИЕ РЕГИСТРАЦИИ ПО ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЕ. ВО ВТОРОМ СЛУЧАЕ ЖЕЛАТЕЛЬНО ОТФИЛЬТРОВАТЬ «ВРЕМЕННЫЕ ЯЩИКИ», НАПРИМЕР TEMPINBOX.COM. ТЕПЕРЬ СПАМЕРУ УЖЕ ПРИДЕТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС. НАИЛУЧШЕМ РЕЗУЛЬТАТОМ ДЛЯ НАС ЯВЛЯЕТСЯ ТОТ, ПРИ КОТОРОМ СПАМЕР РЕШИТ АТАКОВАТЬ БОЛЕЕ НЕЗАЩИЩЕННЫЕ САЙТЫ, А НАШ ОСТАВИТ В ПОКОЕ.

НО САМЫЕ ЗЛОСТНЫЕ СПАМЕРЫ БУДУТ РЕГИСТРИРОВАТЬСЯ! ПРОТИВ ТАКИХ НУЖНА ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ РУКА МОДЕРАТОРА, КОТОРЫЙ И МЕССАГИ РЕКЛАМНЫЕ СНЕСЕТ И ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ-СПАМЕРА ЗАБЛОКИРУЕТ. ЧТО КАСАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКОЙ ЗАЩИТЫ, ТО ТУТ УМЕСТНО УПОМЯНУТЬ ТАКУЮ: РАЗРЕШАЕТСЯ РАЗМЕЩАТЬ ОДИН МАТЕРИАЛ В ТЕЧЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ МИНУТ. ОПЯТЬ ЖЕ, ТУТ ИДЕТ ИГРА НА ТОМ, ЧТО СПАМЕР ЗАЙМЕТСЯ ДРУГИМИ САЙТАМИ, КОТОРЫЕ ИМЕЮТ МЕНЕЕ ПРОДУМАННУЮ СИСТЕМУ ЗАЩИТЫ ОТ СПАМА.

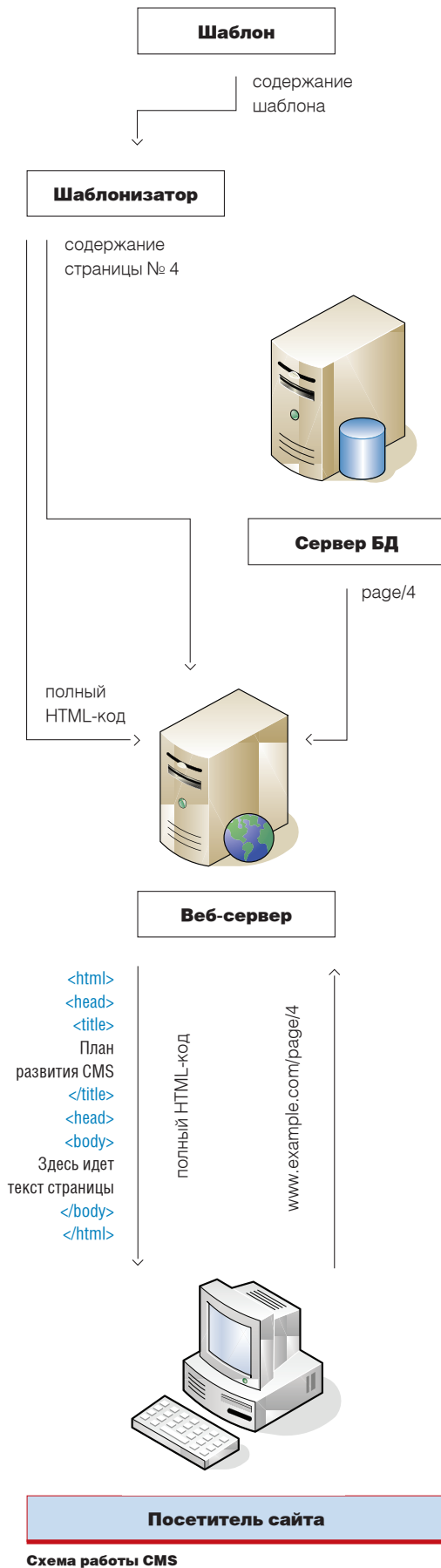


Схема работы CMS

→ **система меню.** С помощью системы меню осуществляется навигация по сайту. Меню бывает двух типов — вертикальное и горизонтальное. Горизонтальное меню обычно располагается в шапке сайта и иногда дублируется внизу. Вертикальное меню чаще всего помещается в специальный блок. Меню представляет собой древовидную структуру сайта.

→ **форумы.** Как я уже упоминал выше, форумы и CMS очень похожи. Фактически, форумы можно считать очень специализированными системами управления контентом. Отмечу, что многие сайты позиционируют себя именно как форумы, то есть других частей у них просто нет. С другой стороны есть сайты (и довольно крупные), у которых форум является составной частью, что и придает сайту необходимую динамичность. Ведь сообщения на форуме появляются каждый день, а новые материалы на сайте не так часто. Так что если ты хочешь, чтобы пользователи приходили на сайт каждый день — надо сделать его интерактивным и дать им возможность самим размещать информацию. Форум — одно из таких решений. Его главными преимуществами является изначальная структурированность и разбиение по темам, что дает пользователю возможность легче найти необходимые сведения. А если он их не найдет, то сможет написать в форум, и другие пользователи ответят.

→ **блоги.** В качестве примера давай посмотрим на систему управления контентом WordPress, которая фактически представляет собой мощную систему ведения блогов. Блог — это онлайн-дневник пользователя, где он пишет то, что сам сочтет нужным и становится своего рода журналистом. Я (да и ты тоже) много читал про концепцию Web 2.0, но авторы большинства статей сосредотачиваются на технологических особенностях, забывая о социальных. Ведь с появлением блогов и аналогичных механизмов контент сайтов формируют не профессиональные авторы, а сами пользователи, причем это у них получается качественнее за счет большего количества свежих идей.

Конечно, вся сила блогов раскрывается при объединении пользователей в сообщества, в которые они пишут свои материалы. В качестве примера такой системы можно рассмотреть всеми любимый ppp.ru, сайт, который наполняют сами посетители.

→ **схема работы CMS.** Из чего состоит CMS на концептуальном уровне, мы рассмотрели. Теперь предстоит сделать следующий шаг — рассмотреть, как взаимодействуют компоненты системы. Некий пользователь Вася Пупкин зашел на сайт, управляемый CMS, и произвел некое действие, например, запросил некую страничку или отправил заполненную форму. Первым делом CMS определит, как необходимо отреагировать на действие пользователя. Далее модуль, ответственный за обработку запроса пользователя, запишет информацию в базу данных (например,

сохранит там новое сообщение в форуме), если запрос пользователя подразумевал данное действие. Система делает запрос в базу данных для получения информации, которую необходимо отобразить, либо создает сообщение программно, например, в ответ на размещение нового материала. Эта информация передается модулю-шаблонизатору, который берет текущую тему и вставляет в нее всю необходимую информацию, в итоге получается HTML-код, который пересылается пользователю. Как видишь, ничего сложного.

→ **подводим итоги.** Во-первых, применение шаблонов позволяет автоматически менять вид всего сайта, вне зависимости от его содержания.

Во-вторых, содержание (контент) полностью отделено от визуального представления сайта, как результат — резко упрощается редактирование содержимого сайта. К тому же, большинство CMS включает в себя визуальный онлайн-редактор, либо имеет такой дополнительный модуль.

В-третьих, большинство CMS имеет модульную архитектуру, и их функциональность легко расширяется при помощи плагинов. Например, если тебе необходим на сайте форум, то достаточно установить и настроить соответствующий модуль для твоей CMS. Согласись, что это лучше, чем писать с нуля или устанавливать внешний форум, который не будет интегрирован в остальной сайт.

И наконец, даже бесплатные CMS имеют неплохую «техническую поддержку» в виде громадного сообщества пользователей. Это сообщество может не только оказать помощь, оно еще и занимается разработкой, что влечет за собой непрерывное улучшение ядра системы управления контентом и создание новых модулей.

Разумеется, самым главным фактором, который влияет на использование CMS, является экономия времени, а значит и денег. Ни один самый крутой профессионал не сможет за то же время создать сайт такого функционала, который сможет сделать любая домохозяйка, установив и настроив современную CMS **C**

<http://www.cmelist.ru>

список CMS с описанием того, что они умеют и для чего предназначены. Хочу отметить форум этого сайта — народ на нем довольно отзывчивый и помогает другим подобрать CMS под свои нужды

<http://rucms.ru>

«портал о порталах» содержит большое число довольно полезных статей и «самую быстро обновляемую» ленту новостей о CMS. Довольно интересен и рейтинг CMS на этом сайте

<http://www.opensourcecms.com>

наверное, самый большой список систем управления контентом, разбитый по категориям

http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_content_management_systems

на этой страничке есть сравнение многих CMS

<http://www.cmsmatrix.org>

«сравнителька» систем управления контентом, о которой уже много говорилось



вагон-ресторан

Рассказ о веб-фреймворке ruby on rails

«СТРЕЛОЙ ГОРЯЩЕЙ ПОЕЗД РЕЖЕТ ТЕМНОТУ...», РАНО ИЛИ ПОЗДНО С ГОЛОВОЙ НАКРЫВАЮЩЕЙ ЛЮБОГО ВЕБ-РАЗРАБОТЧИКА, КОТОРОМУ ДОЛГИМИ МЕСЯЦАМИ ПРИХОДИТСЯ КОРПЕТЬ НАД БОЛЬШИМИ ПРОЕКТАМИ. ОН УЖЕ НЕНАВИДИТ БАЗЫ ДАННЫХ, ЯЗЫК РАЗМЕТКИ И ЯЗЫК ПРОГРАММИРОВАНИЯ, НА КОТОРОМ ВЕДЕТСЯ ПРОЕКТ. НО К ТЕБЕ НА ПОМОЩЬ СПЕШИТ ПОИСТИНЕ РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ФРЕЙМВОРК (КАРКАС) ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ — RUBY ON RAILS

Борис Вольфсон borisvolffson@gmail.com <http://splendot.com>

→ **японский язык.** Ты хотел когда-нибудь выучить японский язык? Мне это удалось, причем я не потратил на это много времени — таким языком для меня стал Ruby. Юкихио Мацумото (Matz) разработал язык программирования, который назвал Ruby, что в переводе с буржуйского означает «Рубин». Название указывает на Perl, который, как известно, «Жемчужина» языков программирования. Но японского «лингвиста» и фаната объектно-ориентированного программирования ни один из существовавших тогда языков не устроил, поэтому он решил создать свой (подробности можно прочитать во врезке).

→ **ruby встает на рельсы.** Ruby on Rails — это объектно-ориентированный фреймворк для создания веб-приложений, который позволяет сократить время разработки в десятки раз! Звучит захватывающе, неправда ли? Чтобы понять, за счет чего производительность труда программиста так вырастает, надо начать с архитектуры этого каркаса, которая представляет собой реализацию паттерна программирования MVC (Model — View — Controller, Модель — Представление — Контроллер). Также к плюсам «рельс» можно отнести их бесплатность и наличие исходных кодов в стандартной поставке.

→ **общие принципы.** Достаточно написать два-три веб-приложения, и ты начинаешь понимать, что у них много общего. Эти общие части хотелось бы выделить во фреймворк, что и сделали создатели RoR. Поэтому «рельсы» полностью определяют архитектуру приложения. Это достаточно удобно, так как вместо создания архитектуры программист пишет логику программы, которая, безусловно, важнее для конечного пользователя.

→ **метапрограммирование.** Нравится мне приставка «мета», она придает словам эдакий загадочный смысл. Метапрограммирование — это создание программ, которые в качестве данных (как входных,

так и выходных) используют программы и даже самих себя. В результате работы такого ПО на выходе может получиться другая программа. Аналогичный механизм, схожий с макросами, Ruby использует для связи классов и базы данных.

→ **соглашения вместо конфигурации.** Это один из моих любимых принципов, так как он позволяет свести настройку приложения к минимуму (фактически, надо только настроить подключение к базе данных). Проводить какие-либо конфигурационные работы требуется только в совершенно нестандартных случаях, с которыми тебе не придется столкнуться.

→ **привет, мир!** Установку языка программирования и фреймворка я описывать не буду, потому что она представляет собой обычное «Далее... Далее... Готово» с минимальными усилиями. Лучше сразу взять и создать культовую программу.

Для этого в командной строке пишем (Пуск → Выполнить → cmd) «rails disks», предварительно перейдя в папку, где будут храниться наши проекты. Оказывается, «рельсы» — это не только фреймворк, но и набор полезных скриптов, так что после выполнения предыдущей команды у тебя появится папка с необходимой структурой. Зайдем в эту пап-

ку и все дальнейшие команды будем производить из нее. Больше всего нас будет интересовать подпапка app. Создадим контроллер для простейшего приложения, воспользовавшись скриптом: «ruby script\generate controller TestRuby». Он создаст файл controllers\test_ruby_controller.rb. Теперь изменим его содержание на следующее:

«привет, мир!» в RoR

```
class TestRubyController
  < ApplicationController
  def index
    render_text "Hello, world!"
  end
  def another
    render_text "Another page!"
  end
end
```

Теперь нужно запустить веб-сервер. Проще всего использовать встроенный веб-сервер WEBrick (в народе «кирпич»): «ruby script\server». Теперь заходим по адресу <http://127.0.0.1:3000/TestRuby> и видим приветствие нашей программы, его же мы увидим, зай-

дерево папок for

Название папки	Назначение
Controllers	место хранения контроллеров
Views	папка для шаблонов-представлений
Models	папка для хранения моделей
helpers	папка для вспомогательных классов

дя по адресу `http://127.0.0.1:3000/TestRuby/index`. Чтобы понять, как RoR выбирает метод и класс для обработки того или иного адреса, зайдём на `http://127.0.0.1:3000/TestRuby/another` и припомним одни из основных принципов RoR: «никаких конфигураций, только соглашения».

→ **база данных.** Ладно, хватит уже играть в игрушки, давай будем использовать базу данных, хотя это тоже будет легко и приятно. Для начала в папке `config` отредактируем файл, который описывает различные режимы соединения с БД:

конфигурирование подключения к базе данных

```
development:
  adapter: mysql
  database: disks
  username: root
  password:
  host: localhost
test:
  adapter: mysql
  database: disks
  username: root
  password:
  host: localhost
production:
  adapter: mysql
  database: disks
  username: root
  password:
  host: localhost
```

Саму базу желательно создать до описываемых действий. Имя пользователя `root` и пустой пароль нужно будет обязательно сменить. Задачу я выбрал простую: мы сделаем сайт, где будет храниться информация о CD-дисках, которые имеются у нас в наличии. Сначала сделаем таблицу для дисков:

создание таблицы «Диски»

```
CREATE TABLE 'disks' (
  'id' tinyint(4) NOT NULL auto_increment,
  'title' varchar(255) NOT NULL default '',
  'description' text,
  PRIMARY KEY ('id')
) TYPE=MyISAM;
```

Я бы порекомендовал создавать таблицу и работать с базой при помощи визуального средства проектирования. Думаю, поля особых пояснений не требуют. Заметь, что к данному моменту мы не написали ни единой строчки кода. Теперь создадим модель и контроллер для нашей таблицы:

```
Создание модели и контроллера
ruby script\generate model Disk
ruby script\generate controller Disk
```

Далее я не буду упоминать, что необходимо создавать модели, контроллеры и представления, так как

это будет ясно из контекста и по названию файлов и классов. У нас имеется модель, которая точно отражает то, что хранится в базе данных, и шаблон обработки пользовательских действий. Теперь подправим файл `controllers/disk_controller.rb`:

используем скаффолдинг

```
class DiskController
  < ApplicationController
    scaffold: disk
  end
```

Теперь можем идти по адресу `http://127.0.0.1:3000/Disk/new`, где увидим форму для заполнения данных о диске. После создания нескольких дисков можно посмотреть их список здесь: `http://127.0.0.1:3000/Disk/list`.

Вот так вот, всего одна строчка кода оживила нашу программу!

→ **шаблоны-представления.** Не знаю, как читателям, а мне не очень нравится стандартный дизайн и нерусские слова, поэтому попробуем это исправить. Определим, какие данные должен получать шаблон:

передаём в шаблон список дисков

```
class DiskController
  < ApplicationController
    scaffold :disk

    def list
      @disks = Disk.find_all
    end
  end
```

Затем пишем сам шаблон, который больше похож на обычный HTML-файл:

шаблон для списка дисков

```
<html>
<head>
  <title>Список дисков</title>
</head>
<body>
  <h1>Список дисков</h1>
  <table border="1">
    <tr>
      <th>Название</th>
      <th>Исполнитель</th>
      <th>Дата выпуска</th>
    </tr>
    <% @disks.each do |disk| %>
      <tr>
        <td><%= link_to disk.title,
          :action => "show", :id => disk.id %></td>
        <td><%= disk.artist %></td>
        <td><%= disk.date %></td>
      </tr>
    <% end %>
  </table>
  <p><%= link_to "Внести новый альбом",
```

паттерн программирования mvc

ШАБЛОН ПРОЕКТИРОВАНИЯ MVC РАЗДЕЛЯЕТ ДАННЫЕ, ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И ОБРАБОТКУ ДЕЙСТВИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА ТРИ РАЗЛИЧНЫХ ЧАСТИ:

- МОДЕЛЬ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ДАННЫЕ И ИЗМЕНЯЕТ СВОЕ СОСТОЯНИЕ;
- ОТВЕЧАЕТ ЗА ОТОБРАЖЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ;
- ПОЛУЧАЕТ СОБЫТИЯ ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ И ИНТЕРПРЕТИРУЕТ ИХ, ИЗВЕЩАЯ МОДЕЛЬ О НЕОБХОДИМОСТИ ДЕЙСТВИЙ.

ГЛАВНЫМ ПЛЮСОМ ТАКОГО РАЗДЕЛЕНИЯ ЯВЛЯЕТСЯ ТО, ЧТО МОДЕЛЬ НЕ ЗАВИСИТ НИ ОТ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ, НИ ОТ КОНТРОЛЛЕРА, И ПОЭТОМУ ЕЕ МОЖНО ИЗМЕНЯТЬ НЕЗАВИСИМО ОТ НИХ.

```
:action => "new" %></p>
</body>
</html>
```

Для начала поясню конструкцию `<% @disks.each do |disk| %>` — это «встроенный» Ruby-код, который перебирает все диски и присваивает поочередно все значения переменной `disk`, которая затем выводится на экран. И еще один краткий комментарий по поводу функции: `link_to` — это функция для создания ссылки. Если ты заметил, у меня появилось новое поле `artist` — исполнитель: я просто внес изменения в базу данных, а Ruby сделал остальное!

→ **связь таблиц.** Хотелось бы продемонстрировать, как RoR работает со связанными таблицами. Каждому альбому мы присвоим жанр:

таблица для хранения жанров

```
CREATE TABLE 'genres' (
  'id' tinyint(4) NOT NULL
  auto_increment,
  'title' varchar(255) NOT NULL default '',
  PRIMARY KEY ('id'),
  UNIQUE KEY 'title' ('title')
) TYPE=MyISAM;
```

Чтобы создать связь таблиц, нам надо поработать с моделями:

файл `disk.rb`

```
class Disk < ActiveRecord::Base
  belongs_to :genre
end
```

файл genre.rb

```
class Genre < ActiveRecord::Base
  has_many :disk
end
```

Таким простым способом мы выразили отношение один-ко-многим. Думаю, что запись может понять любой, кто владеет английским или является программистом.

→ **редактирование диска.** Завершающим этапом будет создание формы для редактирования информации о диске. Хотелось бы видеть список жанров с возможностью выбора. Для этого сначала наведем контроллер:

пересылка в шаблон дополнительных данных при редактировании

```
class DiskController
  < ApplicationController
```

реализация mvc в ruby on rails

[МОДЕЛЬ] — ЭТО СЕРДЦЕ ВСЕГО ПРИЛОЖЕНИЯ, ОНА ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ОСТАЛЬНЫМ КОМПОНЕНТАМ ДОСТУП К ДАННЫМ В ОБЪЕКТНООРИЕНТИРОВАННОЙ ФОРМЕ. ОНА ТАКЖЕ ОСУЩЕСТВЛЯЕТ МАНИПУЛЯЦИЮ С ДАННЫМИ В БД И РЕАЛИЗУЕТ ЛОГИКУ РАБОТЫ ПРИЛОЖЕНИЯ. В ROR ДЛЯ АВТОМАТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ С БАЗАМИ ДАННЫХ ДОСТАТОЧНО СОЗДАТЬ НАСЛЕДНИКА ОТ КЛАССА ACTIVE_RECORD::BASE, А ВСЕ НЕОБХОДИМЫЕ АТРИБУТЫ СОЗДАСТ ЗА ВАС СРЕДА.

[ПРЕДСТАВЛЕНИЕ] РЕАЛИЗУЕТ ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, ОТОБРАЖАЯ ДАННЫЕ, ПОЛУЧЕННЫЕ ОТ КОНТРОЛЛЕРА, И ПЕРЕДАЕТ КОНТРОЛЛЕРУ ЗАПРОСЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. В RUBY ON RAILS ПРЕДСТАВЛЕНИЕ РЕАЛИЗУЕТСЯ ПРИ ПОМОЩИ ШАБЛОНОВ RHTML, КОТОРЫЕ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ ОБЫЧНЫЕ HTML-ФАЙЛЫ С ПРИМЕСЬЮ RUBY.

[КОНТРОЛЛЕР] ОТВЕЧАЕТ ЗА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. КОНТРОЛЛЕРЫ РЕАЛИЗУЮТСЯ КАК КЛАССЫ-НАСЛЕДНИКИ ОТ ACTION_CONTROLLER::BASE, И ОНИ ТЕСНО СВЯЗАНЫ С АДРЕСОМ, НА КОТОРЫЙ ЗАШЕЛ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ. НАПРИМЕР, ПРИ ПЕРЕХОДЕ НА СТРАНИЦУ «BOOK/LIST» БУДЕТ ВЫЗВАН МЕТОД LIST КЛАССА BOOK_CONTROLLER, А В КАЧЕСТВЕ ШАБЛОНА ВЫСТУПИТ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ LIST.RHTML ИЗ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ПАПКИ.

```
scaffold :disk
  def list
    @disks = Disk.find_all
  end
  def edit
    @disk = Disk.find(@params["id"])
    @genres = Genre.find_all
  end
end
```

Займемся самим шаблоном, который будет построен по тем же правилам, что и предыдущий:

шаблон для редактирования диска

```
<html>
<head>
<title>Редактирование диска</title>
</head>
<body>
  <h1>Редактирование диска</h1>
  <form action=".." update/"<%= @disk.id %>" method="POST" ">
    <input id="disk_id" name="disk[id]" size="30" type="hidden" value="<%= @disk.id %>" />
    <p><b>Название</b><br>
    <input id="disk_title" name="disk[title]" size="30" type="text" value="<%= @disk.title %>" />
    </p>
    <p><b>Исполнитель</b><br>
    <input id="disk_artist" name="disk[artist]" size="30" type="text" value="<%= @disk.artist %>" />
    </p>
    <p><b>Описание</b><br>
    <textarea id="disk_description" name="disk[description]" "><%= @disk.description %></textarea>
    </p>
    <p><b>Жанр:</b><br>
    <select name="disk[genre_id]">
```

```
<% @genres.each do |genre| %>
  <option value="<%= genre.id %>"
  <%= ' selected' if genre.id == @disk.genre_id %>>
  <%= genre.title %>
</option>
<% end %>
</select></p>
<input type="submit" value="Update" />
</form>
<a href="/disk/show/"<%= @disk.id %>">
Show </a> | <a href="/disk/list">Back</a>
</body>
```

Все, основная часть работы завершена, перейдем к вольной программе. Я бы начал с нормализации нашей маленькой базы данных.

→ **на закуски.** Что стоит отметить? У меня на исполнение описанного выше приложения ушло около 30 минут. Это при том, что я постоянно делал скрины и конспектировал действия и результаты. Еще один плюс — мы не работали с SQL напрямую: я приводил код только для того, чтобы ты увидел структуру данных. Когда мы писали совсем мало, большая часть — это шаблоны, которые делаются один раз!

О продвинутых возможностях Ruby on Rails я постараюсь рассказать в следующих статьях, включая модные нынче Ajax-технологии **С**

www.ruby-lang.org/
сайт языка Ruby

<http://www.rubyonrails.org/>

родной сайт Ruby on Rails — здесь есть все: от файлов для скачивания до презентаций

<http://www.rubyonrails.ru/>

русский сайт «рельсов», пока еще не такой большой, как его заокеанский сородич

<http://sabanin.ru/>

блог человека, действительно очень увлеченного Ruby. На сайте есть уникальные переводные материалы

<http://ru.wikibooks.org/wiki/Ruby>

вики-учебник по Раби

<http://rubyforge.org/>

хранилище проектов, написанных на Ruby

ПЕРЕВОД ПИСЬМА МАЦА В СПИСОК РАССЫЛКИ RUBY-TALK. ПИСЬМО ДАТИРОВАНО 4 ИЮНЯ 1999 ГОДА

Ruby родился 23 февраля 1993 года. В тот день я беседовал со своим коллегой о возможности существования объектно-ориентированного скриптового языка. Я знал perl (perl4, а не perl5), но

он мне не нравился — был в нем некий привкус игрушечного языка (он есть и до сих пор). А объектно-ориентированный интерпретируемый язык казался многообещающим. В то время я знал python. Но он тоже меня не устраивал, так как я не считал его настоящим объектно-ориентированным языком. Его OO-свойства казались надстройкой над языком. Мне, как языковому маньяку и фанату объектно-ориентированного программирования с пятнадцатилетним стажем, очень-очень хотелось, чтобы существовал истинно объектно-ориентированный, простой в использовании язык.

Я пытался найти такой язык, но его не было. Тогда я решил его создать. Прошло несколько месяцев, прежде чем интерпретатор заработал. Я добавил в мой язык то, что мне хотелось — итераторы, обработку исключений, автоматическую сборку мусора. Затем я реорганизовал свойства perl'a и реализовал их как библиотеку классов. В декабре 1995 года я опубликовал ruby 0.95 в японских новостных группах. С тех пор появились сайты, списки рассылок. В списках рассылок происходят жаркие дискуссии. Самый старый, ruby-list, сейчас содержит 14789 писем.

ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР!

256 СТРАНИЦ



ГОТНИС 3

Долгожданное продолжение культовой ролевой игры. Огромный игровой мир и бесподобная графика. Oblivion придется несладко!

NEED FOR SPEED CARBON

Модные тачки, жгучие красотки, заводная музыка. Need for Speed вновь лучшая аркадная гонка!

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Брутальная девочка Альма, а вместе с ней и маньяк Пакстон Феттел возвращаются. Extraction Point – самая страшная игра этого года.

ИГРОМИР

Российская выставка для геймеров глазами редакторов «PC ИГР».

В КАЖДОМ НОМЕРЕ:

- **ДВА** двухслойных DVD (общий объем 17 Gb);
- **ДВА** постера;
- **ДВЕ** наклейки!!!



А ТАКЖЕ:

- **Превью:** Alan Wake, Brothers in Arms: Hell's Highway, Warhammer: Mark of Chaos, Kane & Lynch: Dead Men, Legend: Hand of God, «Анабиоз: Сон разума», Galactic Civilizations II: Dark Avatar, Virtua Tennis 3...
 - **Рецензии:** Need for Speed Carbon, Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade, Sid Meier's Railroads!, F.E.A.R. Extraction Point, Age of Empires III: War Chiefs, Caesar IV, Battlefield 2142, The Settlers II: 10th Anniversary, Just Cause, The Guild II, Scarface: The World Is Yours, Stronghold Legends, You Are Empty, NBA Live 07...
- И многое-многое другое!**

кухонная летопись

Краткий дневник разработчика

ТВОЕМУ ВНИМАНИЮ ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ НЕБОЛЬШАЯ ИСТОРИЯ ИЗ ЖИЗНИ ПИРАТОВ МОРЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ. ЭТО ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ ДЛЯ ЮНЫХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ГОЛОВОРЕЗОВ С КЛАВИАТУРОЙ НАПЕРЕВЕС. ХОЧУ СРАЗУ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА ТОТ ФАКТ, ЧТО В ЭТОМ ВОССТАНОВЛЕННОМ ПО ПАМЯТИ ЛОГЕ СОБЫТИЙ БОЛЬШЕ ЭМОЦИЙ И ЧАСТНОСТЕЙ, ЧЕМ ОБЪЕКТИВНОСТИ И ЗДРАВОВОГО СМЫСЛА. АВТОР ЗДЕСЬ НЕ ПЫТАЕТСЯ ДИСКРЕДИТИРОВАТЬ ТЕХНОЛОГИЮ AJAX, А ЛИШЬ УКАЗЫВАЕТ НА НЕУМЕСТНОСТЬ ЕЕ ПРИМЕНЕНИЯ КАК ЯДРА В КРУПНЫХ ПРОЕКТАХ, КОТОРЫМ НЕОБХОДИМ НАВОРОЧЕННЫЙ ИНТЕРАКТИВ

[Серегин Владимир aka Пеко <peko@gasubasu.com>](mailto:peko@gasubasu.com)
gasubasu.crew, www.gasubasu.com

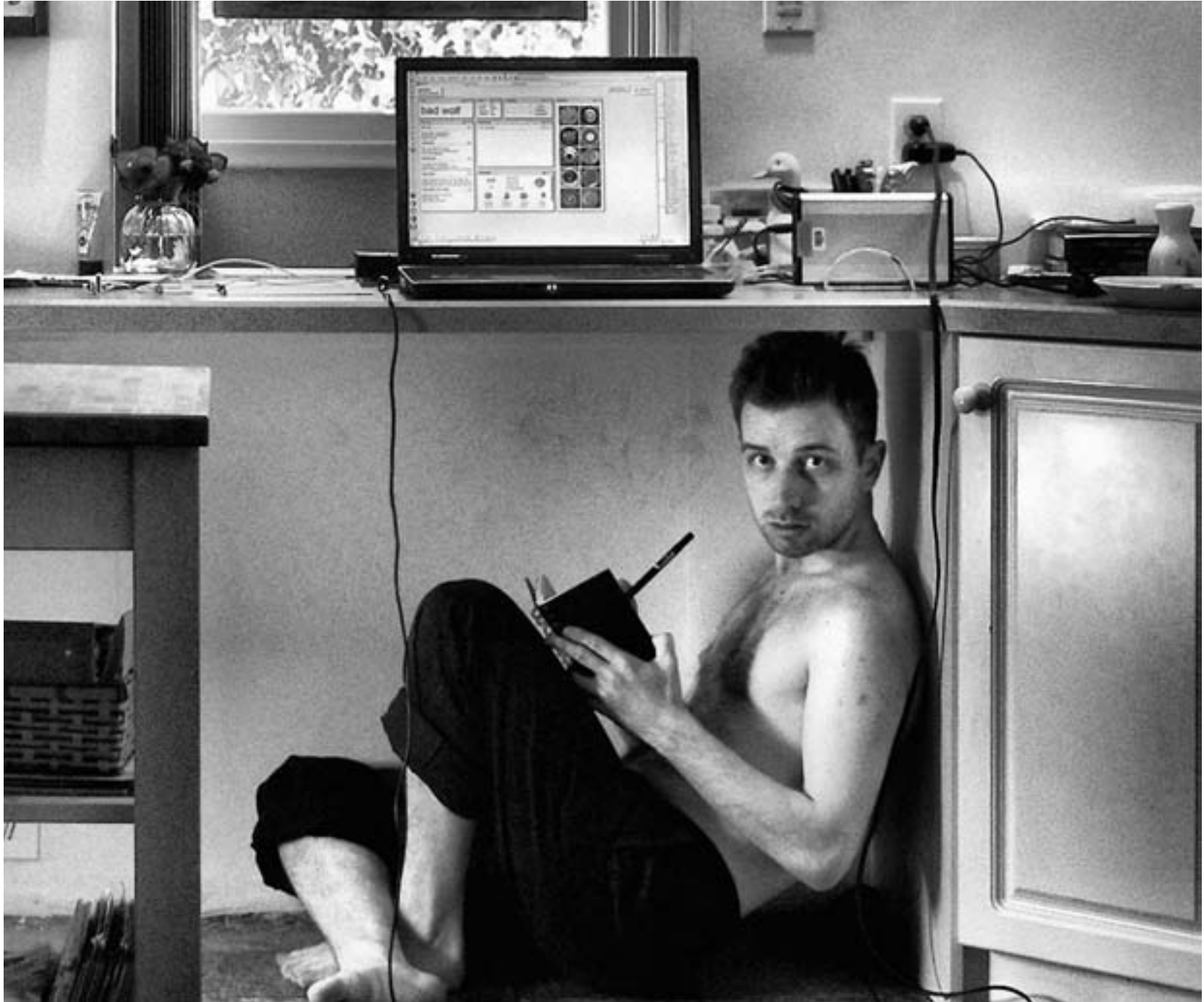
→ **три месяца в аду.** Начало конца: появился штурман, провел основной инструктаж — сегодня начинаем разработку нового игрового онлайн-проекта: — «Флэша не будет вообще, все будет на Аяксе, а ты (он ткнул в меня пальцем) будешь заниматься клиентским движком, так как лучше всех знаешь ЯваСкрипт2. Все должно быть очень гламурно и эффектно!».

→ **месяц первый — армии мутантов.** Неделя первая. Начат поиск достойного фреймворка. Всю неделю рылся в инете, выкачивал примеры, движки,

читал восторженные отзывы. Запомнил новое слово «виджет». Как все прикольно — шевелится, подсвечивается, радует глаз.

Неделя вторая. Прокачал похоже все, что есть об Ajax, начиная вырезками из газет и кончая платными корпоративными фреймворками. Пришел к выводу — у всех все одно и то же, отличается только дизайн и немного реализация.

Неделя третья. Отобрал самых крутых, играюсь, пробую собирать скелет проекта. Все просто замечательно! На сбор тестовой модульной сетки проекта уходит 10–20 минут. На забивку его пробным фаршем из стандартных компонентов еще час – полтора! Красота! Радуюсь, как бесплатным конфетам с ликером!



◀ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЗИМНИЙ ПРОЕКТ

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

{AJAX} Технология асинхронной подгрузки и модификации содержимого html-документа.
{JAVASCRIPT} Скриптовый язык для выполнения несложных программных задач в пределах среды документа.

{WIDGET} Визуальный компонент, подозреваю, что произошел от gadget.

{BACKBASE} Коммерческий ajax-фреймворк стоимостью 800 зеленых президентов.

{INCLUDE} Включение в исходный код внешних файлов.

{TEMPLATE} Кусок часто повторяющейся верстки.

{EVENT} События. Механизм сообщения коду что пользователь что-то сделал.

{CLIENT SIDE LOGIC} Несложная логика на стороне клиента, например проверка полей формы.

{XPath} Родственная xml-нотация для быстрой адресации узлов структуры.

{INTERNET EXPLORER} Браузер — 80% аудитории :).

{BUG} Ошибка в коде.

{DISPATCHER} Код, передающий события их обработчикам.

{PARSER} Код, занимающийся преобразованием метатэгов в конечную верстку.

Неделя четвертая. Опять пришел штурман, отвесил мне пинка. Заявил, что если я, наконец, не определюсь с платформой — будет рыбалка (меня сначала вздернут, а потом прямо на веревке скормят акулам). Я выкатил ящик с плюшевыми аякс-мутантами, разной степени измученности и начал их комментировать:

a dojo — прикольный, кондовенький, сыроват;
b sajax — понятия не имею, нашел на их сайте только пример с умножением двух цифр;
c mochkit — совсем все простенько, но табличку отсортировать смогут;
d pxtk — так и не нашел примеров и документации;
e qooxdoo — это модные чуваки, они мне понравились — кандидат номер 1;
f aculo — небольшая коллекция полезных скриптов;
g xajax — ну, умножать цифры они умеют;
h yahoo — слава Гугла не дает им покоя, но документация заслуживает оценки 5+;
i prototype — эээ, это типа модный фреймворк в 390 байт;
j zimbra — посмотрим, когда наши хостеры начнут поддерживать серверную Яву;
k google — без комментариев, наш дизайнер сможет прикрутить сюда дизайн;
l spry — adobe, пока только умеет сортировать колонки и анимировать картинки;
n tibco — серьезное корпоративное решение, мы скорее разоримся на кофеине, пока разберемся с этим монстром (смеюсь каждый раз как читаю название — звучит как «чибик»).

На вопросительное «ииии?» мной из-под стола была вынута красивая глянцевая коробка с очень модным дизайном. На ней красивыми красными буквами было написано Backbase. Я сделал большие щечнячи глаза и радостно завилал хвостом. Из пасти текла слюна.

→ **месяц второй — все дороги ведут в ад, или о благих намерениях.** Неделя первая. Начли разбираться с Backbase. Страшно понравилась система инклюдов — сборки темплейтов на стороне клиента, а также конструктор виджетов — объявление своих компонентов и их поведения:

```
<s:include b:source="мой-виджеты/  
красная-супер-кнопка.xml" />  
<b:red-super-button b:label="экземпляр  
кнопки раз" />  
<b:red-super-button b:label="экземпляр  
кнопки два" />
```

Неделя вторая. Переписали под свой дизайн и интeрaктив все компоненты Backbase. Возникли небольшие сложности с браузерной совместимостью, но мы их достаточно быстро решили. Все здорово и очень красиво, проект аккуратно разложен по папочкам и блестит свежими комментариями. Только почему-то не с первого клика срабатывает кнопка «ОК», видимо, эвенты не успевают пробраться через дизайн...

Неделя третья. Начали писать клиент-side логику. Для большинства задач вообще не нужно писать код — почти все проблемы решаются с помощью XPath, например, проверку правильности email можно сделать по ходу верстки:

```
<s:when b:test="@name='email'  
and not (matches (@value,  
'^.+@(.+\.).+{2,4}$'))">  
<s:setatt style="background: red; " />  
<s:setatt b:valid="false" />  
</s:when>
```

Неделя четвертая. IE делает первый предупредительный выстрел. Дизайнер в панике — стоит отключить кэш у этого браузера — вся верстка начинает беситься, дергаться и моргать. Техподдержка Backbase разводит руками: «Sorry guys, It's IE bug!». Что означает — это не наша проблема, у эксплорера баг в прогрузке изображений из CSS, а именно — при каждом новом эвенте он забывает, что картинка уже прогружена и грузит ее снова. Откачивали дизайнера два дня.

→ **месяц третий — апокалипсис.** Неделя первая. Настроение стремительно ухудшается. Стали поступать живые данные от серверной части проекта. Диспатчер и парсер Backbase явно не справляются с выводом таблицы больше чем на 15 строк. Если кроме таблицы в верстке — еще несколько активных компонентов (поля, кнопки, сворачивающиеся заголовки), то даже в такой таблице начинает страшно тормозить подсветка. Клики проходят только со второй, третьей попытки. Начинается депрессия.

Неделя вторая. Оптимизация. Все силы брошены на увеличение производительности проекта. Выкинули и сократили в коде все, что можно сократить и выкинуть. Руководствуясь подсказками техподдержки Backbase, оптимизировали и переписали 50% всего кода. Прогресс минимален. Начали избавляться от структур Backbase в узких местах.

Неделя третья. Апокалипсис проекта. Первым не выдержал парсер CSS в IE. Видимо, мы все-таки переступили какую-то недозвленную черту с количеством подключаемых в компонентах Backbase CSS-файлов (всего около 10, по числу наших виджетов). Это привело к совершенно неожиданным спецэффектам — IE начал вылетать с ошибкой выделения памяти, попутно увлекая за собой десктоп операционной системы. Видимо, это дала знать о себе старая проблема со слабым парсером CSS.

Неделя четвертая. Живем как на вулкане. Несмотря на то что, изуродовав до неузнаваемости структуру проекта, нам удалось добиться относительной стабильности, от бета-тестеров регулярно приходят сообщения, что время от времени проект продолжает убивать браузер.

Это тупик: невозможно дальше развивать проект и его сервисы, если большую часть време-

ни и нервных клеток мы тратим на борьбу с чужими багами.

Грядет полная перестройка проекта, перенос его на более простую, а следственно стабильную платформу.

→ **новый взгляд на flex.** Нельзя сказать, что я не был знаком с Flex и ActionScript. Напротив, это были мои старые приятели. Еще год назад, когда начали появляться первые альфы плеера с AVM2 и ранние сборки Eclipse IDE под Flex, я из интереса скачал и немного попробовал на зуб эти новые и красивые игрушки. С того времени запомнились две вещи: а) шустренко; б) сыровато. Разбираться, а тем более работать с этими технологиями — не представлялось на тот момент возможным, и дистрибутивы осели до лучших времен в архивах.

Но буквально недавно произошла вторая встреча с Flex, можно сказать, чисто случайная — кардинально изменившая все мое представление о быстрой разработке RIA-приложений. Если о Ajax, XML-/DHTML-технологиях и стандартах сложилось стойкое впечатление крайней тормозности и слабой кроссбраузерной совместимости, то погружение в среду недавно вышедшего Flex 2 было похоже на хороший глоток кислорода, после которого «в теле такая приятная гибкость образовалась», что меня подкинуло и размазало по потолку, где я и пребываю по сей день, среди розовых пузырей и солнечных зайчиков.

→ **сутки первые — старый новый знакомый.** Крайнее удивление перемежается с приступами дежавю. Тот же XML, те же объявления пространств имен, что и в Backbase, тот же набор стандартных компонентов с одной лишь разницей: в BB были префиксы <s: ... > и <b: ... >, а здесь — <mx: ... >.

Когда я открываю документацию с эксплорером компонентов, закрадывается подозрение, что кто-то у кого-то не стеснялся воровал идеи. На лицо полная идентичность — не только перечень и имена виджетов, но даже структура документации и ее оформление. Собираю модульную сетку проекта за пять минут. Повторяю начинку из основных компонентов проекта за полчаса.

вот что получилось в итоге:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<mx:Application
xmlns:mx="http://www.adobe.com/2006/mxml"
xmlns:tpl="tpl.*"
xmlns:loc="loc.*">
  <mx:Style source="css/main.css"/>
  <mx:VBox>
  <mx:ApplicationControlBar>
  <mx:ButtonBar
dataProvider="{centralColumn}"/>
  </mx:ApplicationControlBar>
  <mx:HBox>
  <mx:VBox>
  <tpl:Logo/>
  <tpl:AuthorizationForm />
```

```
<tpl:LeftPanel/>
</mx:VBox>
  <mx:VBox>
  <tpl:PromoBox/>
  <mx:ViewStack id="centralColumn">
  <loc:RulesPage/>
  <mx:Canvas><loc:PrizesPage/></mx:Canvas>
  <mx:Canvas><loc:StatisticsPage/>
  </mx:Canvas>
  </mx:ViewStack>
  </mx:VBox>
  </mx:HBox>
  <tpl:BottomMenu/>
  </mx:VBox>
</mx:Application>
```

Собственно, это почти весь проект! Точно так же выглядело то, что мы пытались заставить работать с помощью дорогого навороченного аякс-фреймворка Backbase — три изнурительных месяца.

* **<mx: ... >** пространство имен родных flex-компонентов;

* **<tpl: ... >** мое пространство имен под функциональные темплейты (xml'ки в папке tpl);

* **<loc: ... >** мое пространство имен под структурные темплейты (xml'ки в папке loc).

Конечно, вещи вроде <tpl:AuthorizationForm /> тоже нужно описать, но они по объему зачастую меньше приведенного здесь отрывка.

На досуге (пока закипал чайник) зачитался документацией — чайник выкипел.

→ **сутки вторые — компоненты и CSS.** После двухчасового сна тело само подскочило и потянулось к клавиатуре реализовывать приснившиеся идеи. Приступил к клиент-сайт логике, попутно имитируя дизайн основного проекта (на стабильную кросс-браузерную верстку которого наш дизайнер убил полтора месяца жизни и килограммы драгоценных нервных клеток). Через 16 часов под аккомпанемент «VoodooPeople» был закончен последний «гламурный» виджет (всего их в проекте около десятка — кнопки, окошки и прочая интерактивная GUI-ерунда со сложным и не очень поведением). Настало время цеплять реальные данные из базы. Но надо вздремнуть — мониторы слились в два мутных пятна.

→ **третьи сутки — экспоненциальная эйфория.** Начал с самого большого места аякса — таблиц.

- 10 ЗАПИСЕЙ — НИКАКИХ ПРОБЛЕМ, ВСЕ В ПОЛНОМ ПОРЯДКЕ, С ЭТИМ СПРАВЛЯЕТСЯ ДАЖЕ АЯКС;
- 50 ЗАПИСЕЙ — (ЗДЕСЬ BACKBASE ИЗДОХ) — НИКАКИХ ИЗМЕНЕНИЙ В РАБОТЕ;
- 100 ЗАПИСЕЙ — НЕ ВИЖУ РАЗНИЦЫ;
- 300 ЗАПИСЕЙ — НОЛЬ РЕАКЦИИ,

ВСЕ В ПОРЯДКЕ;

- 1000 ЗАПИСЕЙ! — MYSQL ЗАДУМАЛСЯ НА 1.5 СЕКУНДЫ, ВОЗВРАЩАЯ ЗАПРОС. В СКОРОСТИ РАБОТЫ — НИКАКИХ ИЗМЕНЕНИЙ!
- ДВЕ ТАБЛИЦЫ ПО 3000 ЗАПИСЕЙ В КАЖДОЙ — ЗАДЕРЖКА ЗАПРОСА 3 СЕКУНДЫ, СКРОЛЛБАР СЖАЛСЯ В ЧЕРТОЧКУ, В ОСТАЛЬНОМ — ВООБЩЕ НЕ ВИЖУ РАЗНИЦЫ ПО СРАВНЕНИЮ С ТАБЛИЦЕЙ С 10 ЗАПИСЯМИ, СОРТИРОВКА РАБОТАЕТ ПРАКТИЧЕСКИ МГНОВЕННО.

В шоке от контрастов, дышу свежим воздухом у форточки.

Отдышавшись, начинаю переписывать серверный API под flex, попутно выкидывая весь бэкбейсовский мусор. Наверное, со стороны я похож на изголодавшуюся пиранью, случайно оказавшуюся в аквариуме с золотыми рыбками — воздух вокруг кипит.

К утру третьих суток была готова полнофункциональная, идеально работающая флеш-версия проекта, включающая наброски запланированных, но так и не реализованных в корневом проекте фиш.

Осталась одна небольшая проблема — по ТЗ в этом проекте нет флеша, только аякс...

Курим...

→ **общие впечатления.** Браузеры не готовы самостоятельно и в полном масштабе взять на себя задачи, решаемые при разработке RIA. И основная причина, на мой взгляд, в том, что на плечи JavaScript machine свалена непосильная нагрузка. Ходят слухи о выпуске Майкрософтом вместе с IE 7 новой ускоренной JSM ява-скрипт, а следовательно, фреймворки, основанные на аяксе, подобны экскаваторам из фанеры, — красивые и эффектные, но только до первой траншеи.

Скорость встроенных в браузеры XML-парсеров также оставляет желать лучшего, даже обвешанные XPath, XSLT и прочими X-игрушками, своей неполной (и зачастую отличной в разных браузерах) реализацией они не сколько облегчают, сколько усложняют решение конкретной прикладной задачи.

Разработчикам FP9/AVM2 удалось приблизить производительность ActionScript3 к Java (не путать с Java Script), сохранив при этом простоту языка и миниатюрный размер плагина, тем самым практически поставив себя вне конкуренции в области RIA-технологий.

Но самое главное преимущество Flex+AS3+Flash технологий кроется не в производительности, а в том, что, выполняясь на своей собственной VM-машине, твой проект будет выглядеть и работать точно так же в любом браузере, имеющем FP (а это, по заверениям adobe, 75% аудитории) **с**



Горячая выпечка CMS

Взгляд на системы управления контентом изнутри

СУЩЕСТВУЕТ СОТНЯ-ДРУГАЯ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ КОНТЕНТОМ САЙТА (CMS). НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ ПОПРОЩЕ, ДРУГИЕ ПОСЛОЖНЕЕ. ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ТАКУЮ СИСТЕМУ И НАЧАТЬ ЕЙ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ, НУЖНО ПОРАБОТАТЬ БУКВАЛЬНО ПАРУ ЧАСОВ. К ТОМУ ЖЕ, ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА CMS'ОВ ИМЕЕТСЯ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО МОДУЛЕЙ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ. НО ВОТ ЕСЛИ ПОДХОДЯЩЕГО МОДУЛЯ НЕТ, ТО НАЧИНАЮТСЯ ТРУДНОСТИ

Борис Вольфсон <borisvolfsn@gmail.com>
<http://splendot.com>

→ **зачем писать свою CMS.** В одной из прошлых статей для этого славного журнала я писал, что разрабатывать свою систему управления контентом — это все равно что изобретать велосипед. Но представь, что тебе нужно поставить на велосипед, который ты купил в магазине, новые педали, сменить цепь и настроить положения руля. Надо уметь хотя бы держать в руках отвертку и ключ, а в нашем случае — иметь представление о том, из чего состоит CMS и как она выглядит изнутри.

Писать простейшую CMS мы будем на самой доступной связке PHP+MySQL. Для самых маленьких читателей поясню: PHP — это скриптовый язык программирования, а MySQL — это база данных, где будет храниться вся информация. Такой выбор обусловлен, прежде всего, популярностью, доступностью и бесплатностью этих продуктов.

→ **безопасность.** Скрипты, которые приведены в этой статье, сознательно содержат дыры (например различного рода инъекции), так как в данном случае я предпочитаю ясность безопасности.

→ **функционал.** Давай сразу определимся, какой функционал будет поддерживать наша минисистема управления сайтом. Самая главная функция — это отображение веб-страниц, для этого у нас будет работать специальная подсистема. Она будет поддерживать создание, редактирование и удаление страниц, содержание которых будет храниться в базе данных. Очень хотелось бы, чтобы рендеринг (вывод в виде HTML) осущес-

твлялся при помощи простого шаблонизатора на PHP, с которым удобно работать. Пару слов о редактировании страниц — оно будет происходить в визуальном режиме, когда можно осуществлять форматирование текста в режиме WYSIWYG и без использования HTML. Осталось упомянуть одну маленькую фишку — Clean URLs. Я бы хотел, чтобы адреса страниц не содержали знака вопроса: `www.example.com/index.php?page=1` или чего-либо подобного. Есть две причины: во-первых, это оптимизация под поисковые системы (не все поисковики любят и нормально понимают адреса со знаком вопроса), во-вторых, человеку трудно запомнить такой адрес. Давай потихоньку реализовывать описанный выше функционал.

→ **clean URLs.** Пользователь заходит на сайт и ему отображается страница по умолчанию, если происходит переход по какой-либо ссылке, то движок выдает нужную страницу. Чтобы правильно реализовать это, необходимо использовать механизм перезаписи адресов. В веб-сервере Apache он реализуется при помощи специального модуля `rewrite`. Например, пользователь переходит по ссылке `www.example.com/page/2`, и нам необходимо, чтобы ссылка была преобразована в `www.example.com/index.php?q=page/2`. Файл `index.php` будет об-

рабатывать все запросы пользователя, а в переменной `q` будет передана строка запроса, которую надо будет разобрать. Чтобы описанный выше алгоритм начал работать, надо в файле `.htaccess` прописать следующее:

```
<IfModule mod_rewrite.c>
RewriteEngine on
RewriteCond %{REQUEST_FILENAME} !-f
RewriteCond %{REQUEST_FILENAME} !-d
RewriteRule ^(.*)$ /index.php?q=$1
[L,QSA]
</IfModule>
```

Этот код указывает веб-серверу, что необходимо использовать движок для перезаписи адресов, и с помощью регулярного выражения задает правило преобразования.

→ **статические страницы.** Теперь все запросы будут переадресовываться на наш файл `index.php`. Хотелось бы его создать и реализовать логику, но сначала стоит немного подумать. Где у нас будет храниться содержимое страниц? Есть два варианта: в файле или в базе данных. Старые решения хранили инфу в текстовых файлах, ведь базы данных были доступны не на всех

хостингах. Сейчас ситуация в корне поменялась: на любом хостинге имеется доступ к базе данных, так что грех ее не использовать. Для хранения содержимого страниц заведем таблицу `pages`. У нее будет три поля: `page_id` будет играть роль ключа, `title` — хранить название странички, а `body` — ее содержимое. Для создания таблицы можно использовать следующий простой скрипт на языке SQL:

```
CREATE TABLE `pages` (
  `page_id` tinyint(4) NOT NULL
  auto_increment,
  `title` longtext,
  `body` longtext NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`page_id`)
);
```

→ **выбираем кодировку.** В системах управления сайтами сейчас просматривается тенденция использования универсальной кодировки Unicode. Причем на нее переходят и системы, изначально ее не использовавшие. Я предлагаю использовать Unicode сразу, чтобы в дальнейшем избежать проблем. Дабы браузер понял, в какой кодировке мы работаем, надо прописать следующую строчку перед выводом HTML:

```
header('Content-Type: text/html;
charset=utf-8');
```

Она будет передана в заголовке, и браузер поймет, какую кодировку надо использовать.

В БАЗЕ ДАННЫХ ДЛЯ БЕЗОПАСНОСТИ ЛУЧШЕ ХРАНИТЬ НЕ САМИ ПАРОЛИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, А ИХ ХЭШ-ЗНАЧЕНИЯ, НАПРИМЕР MD5

→ **строка запроса.** Чтобы разобрать строку запроса, которая передается в наш скрипт, я сделал специальный класс. Пользоваться им довольно удобно, так как при инициализации он разбирает строку и дает к ней очень удобный интерфейс доступа через массив `$splited_query`. В этом массиве содержится разбитая строка запроса и переменная `$action`, которая содержит первый элемент строки запроса — обычно это некое действие, например «показать страницу».

```
class Query
{
  public $action = '';
  public $page_id = '';
  public $query = '';
  public $splited_query = null;
  function __construct()
  {
    $this->query = $_GET['q'];
    $this->splited_query = split('/',
    $_GET['q']);
    $this->action = $this->
    splited_query[0];
    if ($this->action == "page")
      $this->page_id = $this->
```

```
>splited_query[1];
  }
}
```

→ **обработка действий.** Для начала поясню, что я понимаю под «действием». На самом деле все очень просто. Действие — это значение `$query` → `action`, то есть первый параметр строки запроса. Если строка запроса представляет собой адрес `www.example.com/page/4`, то действием здесь будет являться «page», что можно перевести как «покажи страницу с номером».

Я использовал самый простой вариант для обработки действий — условный оператор:

```
if ($query->action == "page")
{
  // обработка «показа страницы»
}
else if ($query->action == "list")
{
  // обработка «показа списка страниц»
}
else
{
  // действие по умолчанию
}
```

СПИСОК БЕСПЛАТНЫХ CMS

Порталы (полноценные cms)

Joomla — одна из самых популярных свободно-распространяемых систем. Имеет на своем счету множество выигранных призов и наград. Простота плюс огромное количество модулей на все случаи жизни — вот главные плюсы этой cms.

Drupal — самая гибкая и настраиваемая система управления содержимым сайта. Имеет мощное ядро, которое хорошо структурирует информацию. Для создания полноценного сайта достаточно установить несколько модулей.

Ez publish — система управления контентом (плюс неплохой фреймворк для разработки), которую используют компании и организации среднего размера как для локальной сети, так и для интернета.

Php-nuke — одна из самых старых cms. К со-

жалению, она известна своей дырявостью, хотя на данный момент разработчики с большим вниманием относятся к этой проблеме. Имеет самое большое число клонов.

Turо3 — профессиональная система управления сайтами для больших и средних организаций. Система действительно мощная, но есть мнения, что она слишком сложна и неповоротлива.

Hoops — расширяемая объектно-ориентированная система управления сайтом. Большим плюсом системы является гибкость: она может работать как в качестве персонального блога, так и в качестве портала крупного предприятия.

Блоги

b2evolution — одна из самых мощных систем для ведения блогов, написана на классической связке mysql + php.

Nucleus cms — с помощью этой системы ты можешь вести как собственный блог, так и создать целое сообщество блогеров. Система поддерживает все функции, необходимые для полноценных сетевых дневников.

Textpattern — одна из самых известных блог-систем. Создание постов происходит при помощи собственного языка разметки `textile`, который уже используется и в других системах.

Wordpress — самая популярная блогерная система управления контентом. Основными плюсами являются: простая установка и настройка, обилие документации и дополнительных модулей.

Форумы

mybb — простая cms в виде форума. Она подойдет прежде всего для небольших и средних форумов. Отличается довольно шустрым поведением и (несмотря на это) довольно полным функционалом.

Phpbb — самый известный движок для форумов, который на равных соперничает с платными аналогами. К плюсам, помимо громадного функционала, относится также большой выбор баз данных, с которыми может работать форум.

Minibb — название этого форума говорит само за себя. *Minibb* содержит все, что необходимо для полноценного форума и ничего

больше. Если ты собираешься делать не большой форум, то это твой выбор.

Галереи

gallery — простая в установке и настройке cms для размещения фотографий и изображений в Сети. Не самый большой набор возможных операций компенсируется скоростью работы.

Gallery 2 — мощнейшая система публикации изображений, правда не самая быстрая, так что придется выбирать между скоростью и большим набором фич. Самым главным достоинством стоит считать наличие большого числа плагинов.

Wiki

phpwiki — несложная wiki-система. Поддерживает большинство функций, необходимых для полноценной работы. Довольно простая и нетребовательная система.

Mediawiki — лучшая, мощнейшая и самая популярная вики-система. На ней построен один из самых больших и популярных сайтов — свободная энциклопедия `wikipedia`.

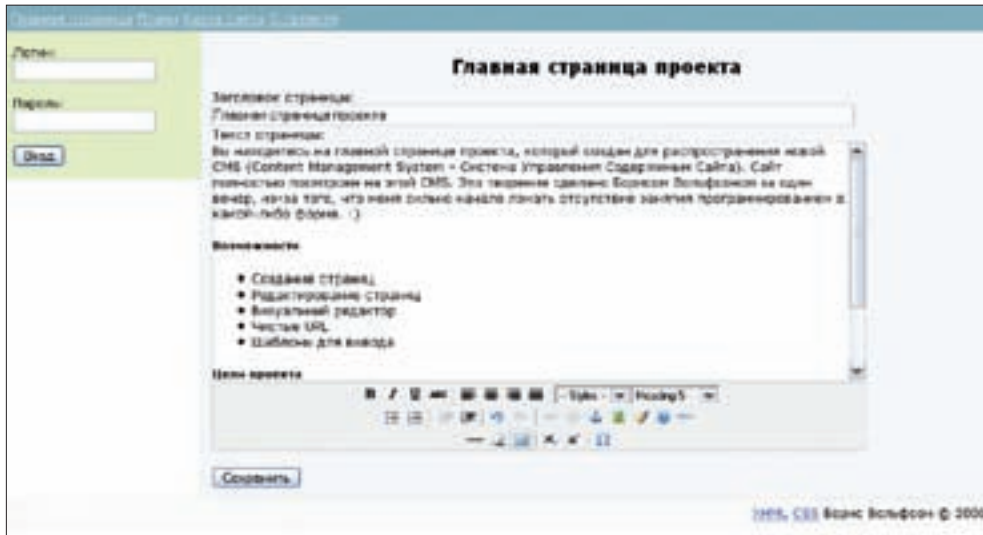


Рисунок 1 Вот что должно у тебя получиться

Рассмотрим преимущества данного варианта и его недостатки. Главным является простота и понятность, а недостатком — трудная расширяемость. В дальнейшем, чтобы сделать систему обработки действий более гибкой, стоит использовать модульный подход, дабы у модулей была возможность добавлять свои действия.

→ **получаем содержимое страницы.** Чтобы получить содержимое страницы (в ответ на действие /page/3, например), необходимо просто сделать SQL-запрос и обработать его результаты. Как правильно преподать результаты я покажу ниже, а сейчас остановимся на самом SQL-запросе. Он довольно прост, так как это обычный запрос на выборку, в котором ищутся страницы с нужным нам номером:

```
SELECT title, body
FROM pages
WHERE page_id = $page_id;
```

ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ИЛИ ПРОЦЕДУРНАЯ МЕТОДОЛОГИЯ

В своей пятой ипостаси php довольно полно поддерживает объектно-ориентированное программирование, поэтому возникает резонный вопрос: а стоит ли использовать эти возможности? Фактически, существует три подхода: использовать только объекты, использовать только функции или использовать смешанный подход. Рассмотрим, когда и что лучше.

Начнем с классического подхода — разбиения на функции. Процедурное программирование родилось довольно давно, и любой программист, работающий на php, хорошо в нем разбирается. Также к преимуществам процедурного подхода относят скорость реализации сложных проектов. И последнее, что стоит добавить, это возможность реализации «псевдообъектно-ориентированного» программирования. Чтобы понять, как реализовать такой подход, можно посмотреть исходные коды cms drupal.

Далее рассмотрим чистый ОО-подход. Самым главным его преимуществом является сильная расширяемость и возможность создания очень больших систем. Поэтому если ты создаешь такую систему, то следует с самого начала

→ **шаблонизаторы.** Чтобы вывести готовую страницу в виде HTML (такой процесс обычно называют рендерингом), необходимо поставить содержимое в некий шаблон. То есть на всех страницах шаблон будет одинаковым, а название и текст страницы будут меняться. Такой подход позволяет экономить кучу времени и увеличивает скорость разработки. Программный модуль, который занимается рендерингом, называется шаблонизатор. Я предлагаю реализовать шаблонизатор в виде несложного класса:

```
class Template
{
    protected $title = null;
    protected $body = null;
    function __construct($title, $body)
    {
        $this->title = $title;
        $this->body = $body;
    }
}
```

задуматься об использовании классов. К минусам ООП стоит отнести необходимость иметь большой опыт в объектно-ориентированном программировании и анализе, на который неизбежно уйдет достаточно много времени.

И, наконец, рассмотрим самый гибкий стиль (именно его я применял при написании статьи) — смесь объектно-ориентированного и процедурного подхода. Он используется довольно часто, прежде всего потому, что сейчас все еще распространена четвертая версия языка php, у которой поддержка ООП находится на зачаточном уровне. При таком подходе часть программы пишется в виде процедур, а часть (чаще всего библиотека) — в виде классов, которые затем используются в основной программе.

```
}
function print_page()
{
    global $title;
    $title = $this->title;
    global $body;
    $body = $this->body;
    include_once('themes/
standart/page.php');
}
}
```

Класс Template реализует простейший вариант шаблонизатора через глобальные переменные. Такой подход имеет небольшой недостаток: при неправильной настройке php достаточно легко сломать сайт. Чтобы затруднить жизнь взломщикам, можно отключить автоматическое создание глобальных переменных. Класс работает очень просто: при инициализации в конструкторе передаются необходимые данные, которые при выводе страницы делают глобальными. В последней строчке печати страницы загружается файл с темой. Заметь, что его путь задан жестко. Его можно брать из базы данных и создать соответствующий интерфейс для выбора темы. А теперь приведу простейший файл с темой:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
strict.dtd">
<html>
<head>
    <title><?php echo $title; ?></title>
    <link type="text/css" rel="stylesheet"
href="/themes/standart/style.css" />
</head>
<body>
<div id="wrapper">
    <div id="body">
        <h1><?php echo $title; ?></h1>
        <?php echo $body; ?>
    </div>
</div>
</body>
</html>
```

Листинг файла каскадных таблиц стилей я давать не буду, так как он тривиален. Теперь попробуем использовать наш шаблонизатор:



Сделал все верно, и результат будет хорошим

```
$template = new Template($title, $body);
$template->print_page();
```

Результат должен быть примерно как на картинке (см. рисунок 1):

→ **общая схема работы.** Чтобы лучше понять, как будет происходить работа нашей мини-CMS, попробуем разобрать ее по шагам. Пользователь заходит на определенный адрес, например на `www.example.com/page/4`. Веб-сервер Apache при помощи модуля `rewrite` разбивает адрес и передает в программу строку запроса «`page/4`». Наш скрипт на PHP сначала смотрит, что ему надо произвести действие «`page`» — показать страницу с номером четыре — для чего делается запрос в базу данных, из которой возвращается содержимое и название страницы. Эти данные передаются в шаблонизатор, который подставляет их в текущий шаблон темы. В итоге получается полностью готовый HTML-файл, который передается пользователю.

→ **редактируем страницы.** Теперь настало время показать, как можно создавать страницы и редактировать их. Во-первых, разберемся, какие запросы нужно делать для работы с базой данных. Нам понадобится два запроса — один для редактирования страницы при помощи оператора `UPDATE` и второй для создания новой страницы при помощи оператора `INSERT`.

```
Запрос для создания новой страницы
INSERT INTO `pages` (`title`, `body`)
VALUES ('$title', '$body');
```

```
Запрос для изменения страницы
UPDATE `pages`
SET `title` = '$title', `body` = '$body'
WHERE `page_id` = $page_id;
```

Роли переменных в этих запросах полностью соответствуют названиям, поэтому перейдем к следующему вопросу — вводу содержимого страницы. Это можно сделать при помощи обычной формы, но хотелось бы вводить информацию для страниц не в формате HTML, а в визуальном режиме, прямо как в Word'e. Для этого существуют специальные визуальные онлайн-редакторы, которые при помощи JavaScript реализуют такую функциональность. На данный момент большинство из них имеет схожий функционал, поэтому для наших целей подойдет любой. Я выбрал TinyMCE. Для того чтобы его включить, надо просто добавить пару строчек в наш шаблон, предварительно скачав сам редактор:

```
Подключение визуального редактора TinyMCE
<script type="text/javascript"
src="/tiny_mce/tiny_mce.js"></script>
<script type="text/javascript">
tinyMCE.init({
mode : "textareas",
language : "ru",
content_css :
"/themes/standart/style.css"
});
</script>
```

Первый `ter script` загружает файл с самим редактором, а второй — инициализирует и настраивает его. У настройки три опции: первая выбирает такой режим работы, при котором все поля ввода будут использовать визуальный редактор, вторая опция, как ни странно, выбирает язык, третья — файл с каскадной таблицей стилей. Подробнее об этих настройках можно прочитать в документации, которая идет с редактором. После подключения визуального редактора все поля ввода заменятся им: → **пользователи.** Для пользователей желательно завести таблицу, где будут храниться логины и пароли. Когда пользователь заходит на сайт, ему необходимо открыть сессию. В PHP это легко сделать при помощи встроенного механизма. Замечу лишь, что еще было бы неплохо в базе данных хранить роли: «пользователь», «администратор», «модератор» и другие. Это позволит не давать обычным пользователям изменять страницы в случае обычного сайта или наоборот дать эти права, если ты делаешь wiki-сайт.

→ **что дальше?** Разработка CMS в рамках данной статьи завершена. Но что еще можно сделать? Как усовершенствовать нашу систему? Прежде всего, необходимо добавить поддержку модулей, такая архитектура позволит собирать систему из отдельных кирпичей. Ее создание — не такая простая задача, потому что надо продумать и грамотно реализовать API, загрузку и использование модулей.

Что касается «внешнего вида», то систему необходимо дополнить поддержкой блоков и меню для навигации ☘

Синтаксис операторов языка SQL

название оператора	синтаксис	описание
Оператор выборки SELECT	SELECT [* Столбец 1, Столбец 2] FROM ИмяТаблицы 1 [, ИмяТаблицы 2] [WHERE Условие]	Оператор выборки используется для получения данных из таблиц. Если необходимо получить все поля, то в запросе используется символ «звездочка», иначе перечисляются столбцы, которые необходимо получить. При помощи WHERE можно задать условие для отбора данных. Также существуют специальные механизмы для сортировки и группировки данных в операторе выборки.
Оператор вставки INSERT	INSERT INTO ИмяТаблицы [Столбец 1', 'Столбец 2', ...] VALUES ['Значение 1', 'Значение 2', ...]	Оператор вставки используется для добавления новых строк в таблицу. Возникает разумный вопрос, зачем при вставке перечислять столбцы? Такой подход можно применять, когда часть полей имеет значения по умолчанию либо, есть автоинкрементальные поля.
Оператор модификации UPDATE	UPDATE ИмяТаблицы SET Столбец 1 = 'Значение 1' [, Столбец 2 = 'значение 2'] [WHERE Условие]	Оператор модификации данных ищет строки, которые соответствуют заданному условию, и в них меняет указанные поля. Если необходимо изменить ровно одну строку в условии, следует проверить равенство ключу таблицы.
Оператор удаления DELETE	DELETE FROM ИмяТаблицы [WHERE Условие]	Самый опасный оператор, который удаляет строки, соответствующие условию. Применять с осторожностью, как и все, что содержит слово «delete» :)

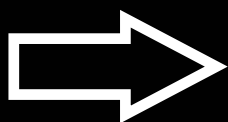
ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ ПРОВОДИТСЯ
СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

СПЕЦ

ГODOВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 НОМЕРОВ!

~~2040~~ руб.



1870 руб.



ПЛЮС ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ
БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО
ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

- ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИМСЯ ДО 30 НОЯБРЯ,
- ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИМСЯ ДО 31 ДЕКАБРЯ.

ВПИШИТЕ В КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА,
ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.



И ЭТО НЕ ВСЕ!

31 ДЕКАБРЯ СРЕДИ ЧИТАТЕЛЕЙ,
ОФОРМИВШИХ ПОДПИСКУ НА ВЕСЬ 2007 ГОД,
БУДЕТ РАЗЫГРАНО 200 МРЗ-ПЛЕЕРОВ QUMO X



КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.xaker.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов — купона и квитанции — любым из нижеперечисленных способов:
 - ✦ по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
 - ✦ по факсу **8 (495) 780-88-24;**
 - ✦ по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- ✦ в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- ✦ в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Хакер Спец» **на 6 месяцев стоит 1020 руб.**
Подарочные журналы при этом не высылаются

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, БИЛАЙН и МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.XAKER.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»

на 6 месяцев
 на 12 месяцев
начиная с _____ 200__г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала

Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.
 день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон () _____
 код _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « СПЕЦ »	
с _____ 200__г.	
<small>месяц</small>	
Ф.И.О. _____	
Подпись плательщика _____	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « СПЕЦ »	
с _____ 200__г.	
<small>месяц</small>	
Ф.И.О. _____	
Подпись плательщика _____	

Кассир

С П Е Ц И А Л И Н Т Е Р В Ь Ю

ПОЧЕМУ ИМЕННО ВЕБ-ДИЗАЙН? ХОРОШО ПОЛУЧАЛОСЬ ИЛИ ПРИШЕЛ К ЭТОМУ НЕ СРАЗУ, ПОПРОБОВАВ СЕБЯ В ЧЕМ-ТО ДРУГОМ? И ВООБЩЕ, ЧТО НАДО УМЕТЬ, ЧТОБЫ ЗАНИМАТЬСЯ ВЕБ-ДИЗАЙНОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНО?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Все началось с программирования в ВУЗе и желания сделать свой home-page, ведь у каждого моего знакомого была куча «сайтов». Я немного подучился Photoshop'у и пошел искать работу в дизайн-студии. Там же переквалифицировался в менеджера и понял, что мне гораздо проще общаться с клиентами и координировать действия наших дизайнеров. Работать там не понравилось, зачастую мое мнение не совпадало с мнением заказчиков. А работать с пережитками коммунизма мне не хотелось — было желание идти вперед и делать вещи, которые я мог бы показать западным коллегам, не краснея со стыда.

БРОДЯ ПО ИНТЕРНЕТУ, ЗАМЕЧАЕШЬ, ЧТО ВЕБ-МАСТЕРОВ «КАК ГРЯЗИ». А МНОГИЕ РАБОТЫ ЕСЛИ НЕ СОДРАНЫ В ЛОБ, ТО КАК МИНИМУМ ЧЕМ-ТО ПОХОЖИ ДРУГ НА ДРУГА. КАКОВ РЕЦЕПТ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ? ГДЕ ЖЕЛАННЫЙ «ЛИФТ», ЧТОБЫ ПОДНЯТЬСЯ ДО УРОВНЯ БОЛЬШОЙ И КЛАССНОЙ КОМПАНИИ?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Тут все очень просто. Настоящих дизайнеров в России — раз и обчелся, все остальные — это либо плагиатчики, либо студенты, которые зарабатывают себе на жизнь. Если в компании будет хотя бы один толковый дизайнер, то стать известным — дело времени. А чтобы выделиться из общей кучи, надо максимально

отойти от стереотипов, сложившихся в России, обратить внимание на западную культуру, стараться делать лучше и качественнее. Народ клюет на картинку, значит надо ее делать лакомой, а не так, чтобы только принял заказчик.

А ЧТО ЗА СТЕРЕОТИПЫ СЛОЖИЛИСЬ В РОССИИ?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Совок. Люди боятся делать что-то новое, боятся делать агрессивную рекламу. Пытаются вылезти за счет каких-то глупых спецэффектов, которые якобы придают красочности, а на самом деле только мешают подаче.

СОВЕРШЕНСТВУ НЕТ ПРЕДЕЛА. И ВСЕ ЖЕ, КАК БЫ ТЫ ОПРЕДЕЛИЛ ТОТ НЕВИДИМЫЙ ГОРИЗОНТ, К КОТОРОМУ СТРЕМЯТСЯ ПРИ РАЗРАБОТКЕ САЙТА? КАКОЕ «МЕРИЛО» ИСПОЛЬЗУЕШЬ НА ПРАКТИКЕ САМ?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Главный критик — это глаз. Если ты не обделен чувством вкуса, то никаких проблем не возникнет. Кроме лени, конечно. Зачастую, приходится делать большую часть работы снова и снова, пока, наконец, не добьешься достойного результата. Более действенный способ — тягаться с конкурентами и сделать лучше, чем они. Ведь утереть нос соперникам всегда было приятно. Так мы и поступили с одним из наших проектов — для игры Lineage 2. Делали долго и упорно, пытались максимально переплюнуть уровень, который видели у конкурентов.

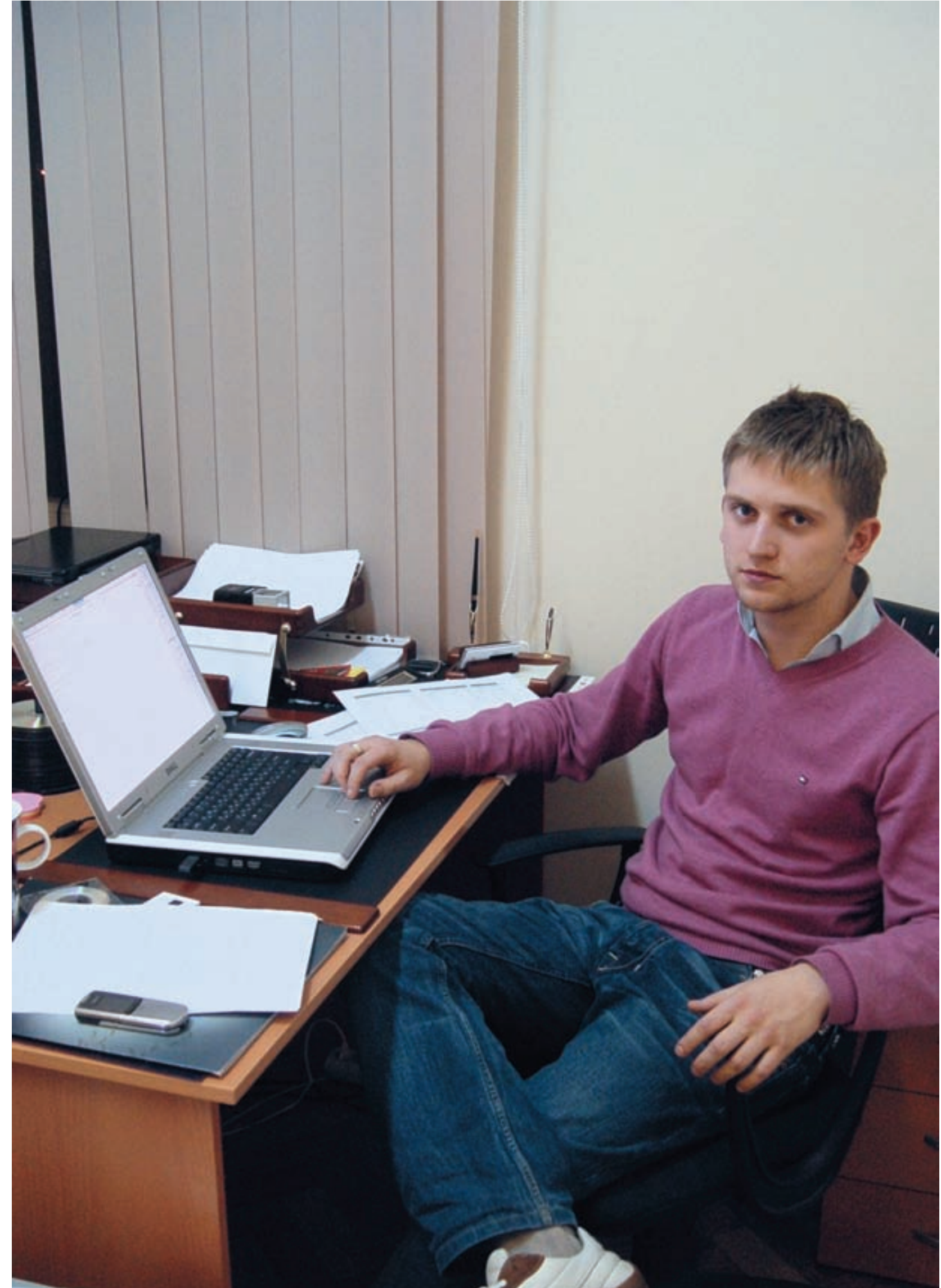
БЕСКОНЕЧНАЯ ГОНКА ВООРУЖЕНИЙ? СЕГОДНЯ ПЕРЕПЛУНУЛ ТЫ, ЗАВТРА — ТЕБЯ?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Так и есть. Зато это рождает здоровую конкуренцию, появляется стимул и желание делать лучше, качественно расти.

А КАК ОТНОСИТЬСЯ К КЛИЕНТАМ, КОТОРЫЕ ХОТЯТ ТО, ЧЕГО НЕ ХОЧЕШЬ ТЫ? ТО ЕСТЬ ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ХОТЯТ ЗАВЕДОМО «ПЛОХО»? КЛИЕНТ НЕ ВСЕГДА ПРАВ?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Один из самых щекотливых вопросов. Бывают проекты, где для реализации собственных идей можно поступиться бюджетом. Но бывают клиенты, которые хотят заведомую лажу. И вот тогда от них либо надо отказываться, либо просить большое вознаграждение, чтобы хоть как-нибудь скрасить рутинную работу. «Неправые» клиенты, как правило, идут к «неправым» заказчикам. А если ты будешь делать достойные современные работы, то всякая шушера сама собой отсеется.

Сергей Паршиков — директор студии «xq design» (www.xqdesign.ru), работающей в сфере визуальных коммуникаций с 2002 года. В настоящее время студия является председателем жюри kich.ru (самые красивые сайты рунета). Среди клиентов Сергея: Samsung, Альфа-банк, Центральный коммерческий банк, Газинком, ТНТ, киностудия clar clar, московский риэлторский центр, lineage II и другие.



КСТАТИ, А КАК МНОГО КРАСИВЫХ САЙТОВ ОСТАЕТСЯ ДЛЯ ГАЛОЧКИ? ВЕДЬ НАБЛЮДАЕТСЯ ТЕНДЕНЦИЯ, КОГДА САЙТ ДЕЛАЮТ ЛИБО ХОРОШО ПРОДУМАННЫМ И КРАСИВЫМ, ЛИБО ОПТИМИЗИРОВАННЫМ ПОД ПОИСКОВЫЕ СЕРВЕРЫ (НЕКРАСИВЫЕ, НЕЛЕПЫЕ И ПРОСТО НЕГРАМОТНЫЕ В РАСЧЕТ НЕ БЕРЕМ).

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Ну, если он хорошо продуманный, значит, он будет оптимизирован для поисковых систем. А если он при этом красивый, это ему лишний плюсики. А так все опять же зависит от поставленной задачи. Если надо сделать «вау-эффект», то, скорее всего, сайт будет больше напоминать плакат (яркий, насыщенный, привлекающий внимание). Если же главное — донести информацию, то на первый план всегда ставится удобство. Тут как раз на помощь и приходит толковый дизайнер, который может одновременно удобно и красиво (в некоторых случаях стильно) подать материал.

ПЛУС ЕЩЕ ПРОГРЕСС РЕГУЛЯРНО «ВЫПЛЕВЫВАЕТ» НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, НОВЫЕ СТАНДАРТЫ, НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ. А РЕАЛЬНО-ТО ОНИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ? ПОРОЙ СОЗДАЕТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ВСЕ НУЖНО ДАВНО ПРИДУМАНО. ТО ЕСТЬ ПРОЙДЕНА ТА ГРАНЬ, ПОСЛЕ КОТОРОЙ МНОГИЕ НОВЫЕ РАЗРАБОТКИ И НАВОРОТЫ — ИЗБЫТОЧНЫ.

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Используются, и еще как! Сейчас очень актуален flash, которого у нас почти нет. Все призы на Каннах занимают именно flash-сайты. Если надо показать какой-нибудь элитный продукт, например новую серию машин Мерседес-Бенц, то использование интерактивного сайта с видео будет очень удачным решением. Да и новых придумок-то почти нет. Тем более спрос порождает предложение, а значит, они востребованы.

ТОТАЛЬНЫЙ FLASH УБЬЕТ ЧАСТНЫХ ВЕБ-МАСТЕРОВ И СТУДЕНТОВ? НЕ СЕКРЕТ, ЧТО ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОЛНОЦЕННОГО FLASH-САЙТА НУЖЕН И ХОРОШИЙ ХУДОЖНИК, И ХОРОШИЙ ДИЗАЙНЕР, И ХОРОШИЙ ПРОГРАММИСТ.

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Как раз нет. Хороших специалистов сейчас очень мало, и каждый студент может быть очень востребован. Не обязательно ты должен быть мастером на все руки, достаточно быть просто хорошим специалистом в одном из

направлений. Технология flash открывает массу специализаций: flash-дизайнер, flash-аниматор, flash-программист, причем каждую из них можно разделить еще на несколько составляющих. Да и тотального flash'a не случится — он не сможет заменить (или пока не может) обычные сайты. Ведь он удобен для эффектной подачи информации, а вот для больших информационных сайтов (таких как news.ru, lenta.ru и тому подобных) совсем не подходит.

МОЖНО И НУЖНО ЛИ ЗАЩИЩАТЬ СВОЙ КОД? ЧЕГО ТОЛЬКО НЕ ПРИДУМАЮТ: И JAVA-СКРИПТОМ КОПИРОВАНИЕ ЗАПРЕТЯТ, И ВСЕ ПРОБЕЛЫ В КОДЕ УБЕРУТ, И СТРУКТУРУ САЙТА ЗАПУТАЮТ. ТОЛЬКО СМЫСЛ КАКОЙ? КОД ДОСТУПЕН БЕЗ ОСОБЫХ ПРОБЛЕМ, ТАК КАК ИСПОЛНЯЕТСЯ НА СТОРОНЕ КЛИЕНТА. А ЕСЛИ ЗНАТЬ ИМЕНА И ПУТИ К ФАЙЛАМ, ТО МОЖНО ИХ СКАЧАТЬ, НЕ ДАЖЕ ОТКРЫВАЯ В БРАУЗЕРЕ.

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: В большинстве случаев это действительно не нужно. И желание защитить код появляется только у самого заказчика, который не особо понимает, что интернет это один большой open-source. Ресурсов с каждым днем все больше и больше, все уже давно написано, только правь под свои нужды и все. В тех же случаях, когда source действительно имеют значение, просто так его скачать не получится.

ЕЩЕ СЛОЖНЕЕ С ДИЗАЙНОМ И КОМПОНОВКОЙ. ЧТОБЫ ВЗЯТЬ ЧУЖИЕ ИДЕИ, ДОСТАТОЧНО ЗАПАСТИСЬ ТЕРПЕНИЕМ И БЫТЬ ЗРЯЧИМ. ЕСТЬ ЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ КАК-ТО ЗАЩИТИТЬСЯ ОТ ПОДОБНЫХ «ВЕБ-МАСТЕРОВ»?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Открыть Америку уже не получится и изобрести велосипед тоже. Все уже давно придумано и всем известно. Украсть картинку — дело небольшое, но защищаться от таких людей бессмысленно, они никогда не составляли конкуренцию. Ведь при разработке дизайна подача материала это только рутинная работа, а идея — она всегда индивидуальна.

А ЕСТЬ ЛИ УНИВЕРСАЛЬНАЯ CMS? КАКУЮ CMS ИСПОЛЬЗУЕТЕ САМИ?

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Мы используем свою собственную CMS на базе связки PHP+MySQL, построенную с применением шаблонизатора SMARTY, что позволяет гибко и удобно разделить работу по верстке и программированию. А на счет универ-

сальной могу сказать, что на то она и CMS, чтобы быть универсальной по определению. А такой, которая может все на свете и без прямого участия программиста не бывает. Или же это будет сайт без дизайнера, каких, кстати, много в Сети.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СТЕПЕНЬ АВТОМАТИЗАЦИИ? СЛИШКОМ МНОГО ИЗМЕНЯЕМЫХ ОПЦИЙ СДЕЛАЮТ АДМИНИСТРИРОВАНИЕ СЛОЖНЫМ, А ИХ НЕДОСТАТОК, НАОБОРОТ, РАНО ИЛИ ПОЗДНО ПРИВЕДЕТ К ТУПИКОВОЙ СИТУАЦИИ.

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Как раз в этой ситуации на помощь приходит добрый дядя программист, который уберет все ненужное или же допишет то, чего не хватает. А что работает не так, он подгонит под текущую задачу. И чтобы не появлялось проблем с юзабилити, современные системы управления обычно предлагают два интерфейса. Первый — админский, где можно все, второй — облегченная версия, куда можно лазить секретарше, и где она ничего не сможет испортить.

СУЩЕСТВУЕТ МНОЖЕСТВО КНИГ И МАНУАЛОВ ПО ИНСТРУМЕНТАМ ВЕБ-МАСТЕРА. НО МАТЕРИАЛОВ ПО САМОМУ ВЕБ-МАСТЕРИНГУ КАТАСТРОФИЧЕСКИ НЕ ХВАТАЕТ. ГДЕ НАБИРАТЬСЯ ОПЫТА? ОСОБЕННО КОГДА РАБОТАЕШЬ С КЛИЕНТОМ, И ПРАВА НА ОШИБКУ У ТЕБЯ НЕТ.

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: На западных сайтах. Книжки очень быстро теряют свою актуальность, все самое перспективное, модное и востребованное можно увидеть на различных конкурсах, проводимых как за рубежом, так и в России. Много информации сейчас можно найти в ЖЖ. Да и право на ошибку есть всегда, главное чтобы клиент этого не заметил.

А ГДЕ ПОСМОТРЕТЬ ИМЕННО ПОШАГОВЫЕ МАНУАЛЫ ИЛИ ПРИМЕРЫ С ИЗНАНКОЙ? ЧТОБЫ СРАЗУ КАЧЕСТВЕННО ПРОДВИНУТЬСЯ, А НЕ ДЕЛАТЬ МНОГО ИТЕРАЦИЙ, ПЫТАЯСЬ ВОССОЗДАТЬ УВИДЕННОЕ «ВСЛЕПУЮ».

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Достойных мануалов я не видел. А все те, которые выложены в Сети, копируют сами себя. Можно попробовать посидеть в форумах, но много там не почерпнешь, только базовые знания. Все остальное зависит только от тебя самого. Да и не получится качественно продвигаться, посмотрев одну работу, тут главное опыт и желание расти ☺



АНОНС

СПАМ И АНТИСПАМ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:
СТЕЛС-ТЕХОЛОГИИ НА СЛУЖБЕ СПАМЕРОВ
КАК НЕ ПОПАСТЬ В СПАМЕРСКИЕ БАЗЫ
СОФТ ДЛЯ БОРЬБЫ СО СПАМОМ
КАК ПИШУТ БОТОВ
РАБОЧИЙ СОФТ СПАМЕРА

ПЛЮС:

**ДРУГИЕ АРХИТЕКТУРЫ
ИВМ РС — ДАЛЕКО НЕ ИДЕАЛ**

СКОРО В СПЕЦЕ:

**БЕЗОПАСНОСТЬ *NIX
ДИЗАССЕМБЛИНГ И РЕВЕРСИНГ
XSS И SQL-ИНЪЕКЦИИ
.NET В РАЗРЕЗЕ**

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ОБЗОР

Как мы отбираем книги в обзор? Берем список имеющихся на складе книг (несколько тысяч наименований), из них делаем выборку по теме номера, потом отбрасываем наиболее устаревшие экземпляры и дубли. Лучшее попадает в журнал. Если тебя заинтересовали описанные книги, можешь заказать их по разумным ценам в букинистическом интернет-магазине «OS-книга» (www.osbook.ru), либо по адресу oskniga@mail.ru

MEDIUM

HTML и CSS. Совместное использование

М.: «ИТ Пресс», 2006 / ДеБолт В. / 504 страницы
Разумная цена: 197 рублей



Когда стандартов HTML4 и CSS еще не существовало, дизайн страницы задавался непосредственно в коде HTML при помощи соответствующих элементов и атрибутов. Но web-страница может содержать сотни тэгов и значений, которые отвечают за дизайн, что ведет к увеличению размера страницы и времени ее загрузки. Использование новых стандартов позволяет упростить HTML-страницу и значительно сократить время загрузки сайта. Из книги ты узнаешь, как грамотно компоновать содержимое, разграничивать структуры и представления, управлять внешним видом всех элементов, создавать легкие формы и тестировать потом свои творения. В первую очередь книга адресована тем, кто уже работал с HTML, но почти не работал с CSS. Все примеры приведены для CSS 2 — последнего принятого стандарта.

EASY

Быстро и легко создаем, программируем, шлифуем и раскручиваем web-сайт

М.: Лучшие книги, 2006 / Алексеев Ю.М. / 400 страниц
Разумная цена: 207 рублей



Если приспичило оперативно сделать сайт, но соответствующих знаний нет, друзей просить напрягает, а время идет, — достаточно открыть подобную книжку. Шедевр ты не создашь, но разобраться в премудростях HTML сможешь. Первая половина книги — инструкция по созданию несложного веб-сайта и его последующей публикации в Сети. Если же на этом этапе твой порыв не иссякнет, то во второй половине книги ты сможешь узнать о популярных средствах разработки и даже заглянуть в мир программирования, который позволит сделать на сайте, например, поиск, собрать страницы «на лету» и выполнять регистрацию своих посетителей. А на заправку — общие сведения о том, как правильно проверить свой код на валидность, грамотно оптимизировать его и продвинуть в Сети.

EASY

Создание web-сайтов без посторонней помощи

М.: Технический бестселлер, 2006 / Печников В.Н. / 464 страницы
Разумная цена: 180 рублей



Книга для тех, кто еще никогда не делал сайтов, но хочет заниматься этим профессионально — некая стартовая информация и массивная помощь по всем возникающим вопросам. Можно сказать, что здесь описаны практически все проблемы, которые возникают у любого начинающего web-мастера:

язык HTML, форматирование текста, вставка рисунков, таблиц, списков, форм, размещение сайта в интернете (в том числе на бесплатном хостинге), работа с графикой для web, обработка графики с помощью Adobe Photoshop и Adobe ImageReady, анимация на сайте, автоматизация работы с сайтом через FrontPage и раскрутка своего первого проекта на поисковых серверах. Весь материал дан поверхностно и просто, но это как раз то, что нужно новичку, который еще ничего не знает.

MEDIUM

250 секретов HTML и web-дизайна

М.: ИТ Пресс, 2006 / Хольцшлаг М. / 496 страниц
Разумная цена: 197 рублей



Изучить изначально доступный HTML и сделать свой сайт — легко. Куда сложнее постичь множество нюансов, которые помогают сделать этот сайт успешным. Точно так же думал автор книги, собрав самые актуальные проблемы, с которыми ты можешь столкнуться в процессе. Это различные технические приемы и инструменты управления проектом, позволяющие облегчить восприятие информации, причем для поисковиков тоже. Прелесть книги в том, что нет пространных рассуждений о технологиях или языках. Наоборот, собраны максимально конкретные проблемы и наглядно разобрано их решение. Книга не столько для начинающих, сколько для тех, кто хочет найти грамотное решение скольких моментов в «сайтострое».

HARD

Сценарии для web-сайта: PHP и JavaScript

СПб.: БХВ-Петербург, 2006 / Дунаев В.В. / 576 страниц
Разумная цена: 284 рубля



Обычно это бывает так: начинаешь с изучения HTML, чтобы сделать свою страничку, но довольно быстро приходишь к исполнению несложных скриптов JavaScript. Их в достаточном количестве можно найти в интернете, причем совершенно бесплатно. Но рано или поздно возникает желание сделать что-то более сложное, например гостевую книгу или форум, статистику. Так и рождается желание не тырить чужие наработки, а сделать что-то свое. Причем это более чем реально, благо синтаксис JavaScript и PHP довольно прост и доступен даже тем, кто себя никогда программистом не считал. Достаточно алгоритмически мыслить и создавать схемы на бумаге, а перевести их в код — дело техники, а книга в этом поможет.

EASY

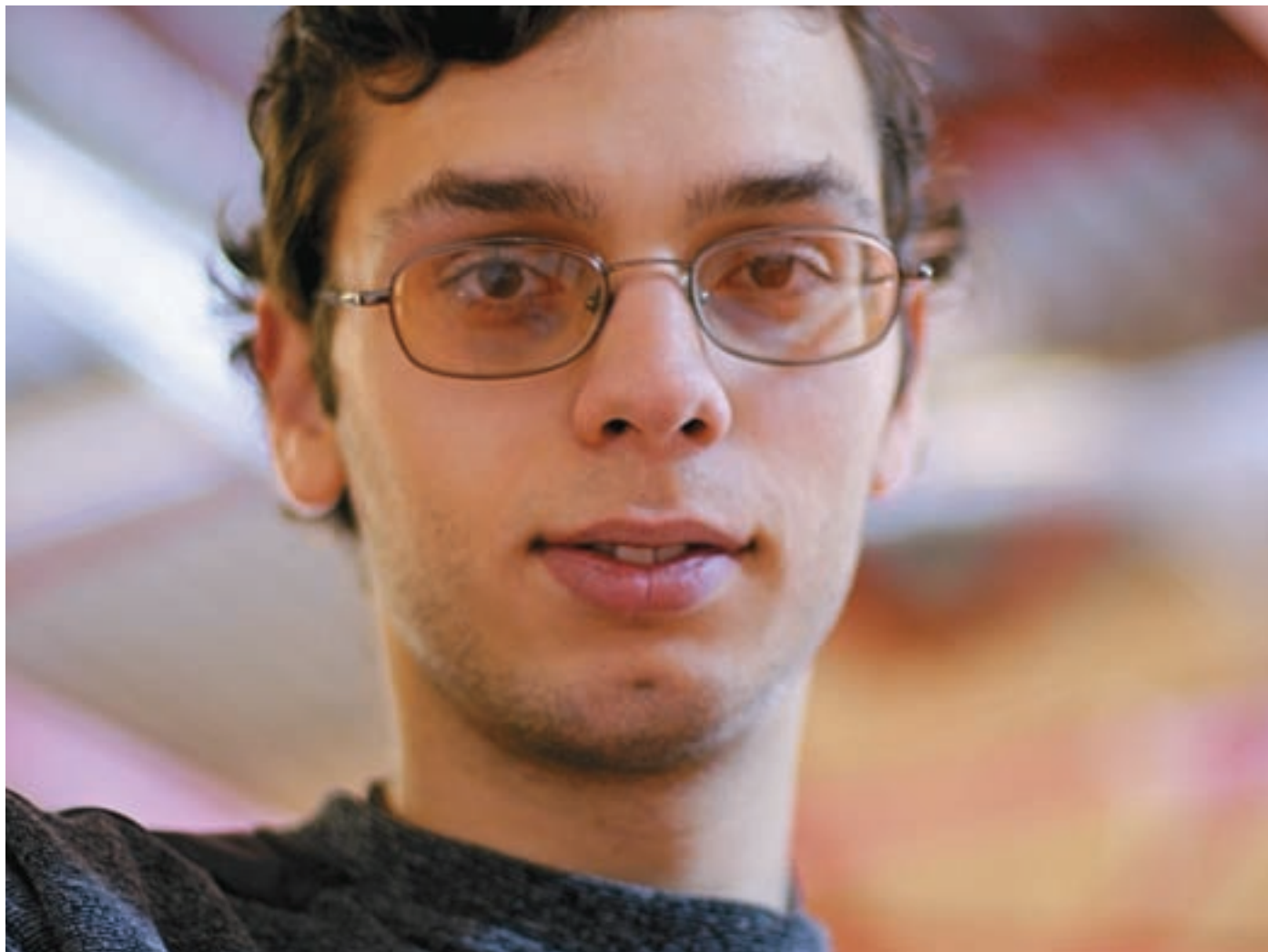
Создание web-страниц для Женщин

Москва: Только для взрослых, 2006 / Ахметзянова В. / 320 страниц
Разумная цена: 149 рублей



Эффект от книги сравним, наверное, с мыслями по поводу женщины за рулем. Чего стоят хотя бы заголовки внутри: «Тяп-ляп и готово», «Что там, на заднем фоне», «Чудеса прозрачности» и все в таком духе. Практически перевод Гоблина. Содержание гораздо приземленнее, хотя феминизмом и веет издавна. Многие приведенные иллюстрации в книге — женские фотографии (подозреваем, что автора). Весь материал изложен понятным, веселым и доступным языком. По словам автора, книга подойдет школьникам, домохозяйкам, космонавтам, ученым и артистам. Короче, всем, кто стесняется слова «сайт», но, тем не менее, остро в нем нуждается.

СПЕЦИАЛИСТА



На вопросы отвечал
эксперт номера —
Глеб Дейкало
(gleb_deykalo@mail.ru)

Q ЕСЛИ ВОПРОС ВСТАЕТ РЕБРОМ, ЧТО ДЛЯ САЙТА ДОЛЖНО БЫТЬ БОЛЕЕ ПРИОРИТЕТНЫМ: ДИЗАЙН, ВЕРСТКА ИЛИ ПРОГРАММИРОВАНИЕ?

A Вопрос достаточно наболевший. Логичнее оттолкнуться от типа сайта. Для промо-сайтов однозначно приоритетнее дизайн. Тут уж, как говорится, «главное, чтобы костюмчик сидел». С другой стороны, для информационных сайтов приоритетнее юзабилити. В свою очередь, юзабилити — это правильный дизайн и добросовестная программная часть. В дизайне все должно быть удобно расположено, а программист не должен оставлять «хвостов». Например, если после регистрации на сайте в браузере останется POST — это не есть юзабилити, но все же не так страшно как меню, разбросанное по всей странице. А если говорить в общем, то приоритетнее здравый смысл.

Q КАКОВ МАКСИМАЛЬНЫЙ СРОК РАЗРАБОТКИ САЙТОВ?

A Плюс бесконечность. Приведу пример из жизни. Некий крупный сайт, сделанный первоначально за месяц, был сдан в феврале 2006 года. Когда сайт сдали, клиент начал понимать, чего он хотел, но не смог объяснить... Функционал сайта меняется до сих пор с периодичностью примерно раз в месяц. Когда это закончится? Поживем — увидим.

Q ЧТО ДОЛЖНА УМЕТЬ СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ КОНТЕНТОМ?

A Во-первых, в CMS должны быть, как минимум, две группы пользователей (естественно, с разными правами). Первая группа — «контент-менеджеры», которая должна иметь права на:

- ДОБАВЛЕНИЕ, УДАЛЕНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ТАКИХ ЭЛЕМЕНТОВ КАК НОВОСТИ, ФОТОГАЛЕРЕИ, КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ, КАТАЛОГИ ПРОДУКЦИИ...
- РЕДАКТИРОВАНИЕ ТЕКСТОВ И СЛУЖЕБНОЙ ИНФОРМАЦИИ (TITLE, KEYWORDS, DESCRIPTION И Т.П.) НА СТРАНИЦАХ САЙТА.
- ИЗМЕНЕНИЕ ПОРЯДКА СЛЕДОВАНИЯ ПУНКТОВ МЕНЮ, НО НЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ СТРУКТУРЫ САЙТА.
- ОБРАБОТКУ СТАТИСТИКИ, ПОЛУЧЕНИЕ РАЗНОГО РОДА СООБЩЕНИЙ ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ (ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ, ЗАКАЗЫ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ...), МОДЕРАЦИЮ ФОРУМОВ, ГОСТЕВЫХ КНИГ И Т.П.

Вторая группа пользователей — админы. Админу можно абсолютно все:

- ДОБАВЛЯТЬ, УДАЛЯТЬ И РЕДАКТИРОВАТЬ ВСЕ СУЩНОСТИ.
- ИЗМЕНЯТЬ СТРУКТУРУ САЙТА.
- ДОБАВЛЯТЬ НОВЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.
- МЕНЯТЬ НАСТРОЙКИ САЙТА (НАПРИМЕР, E-MAIL, НА КОТОРЫЙ ПРИХОДЯТ СООБЩЕНИЯ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ, ИЛИ КОЛИЧЕСТВО НОВОСТЕЙ, ВЫВОДЯЩИХСЯ НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ).

Во-вторых, в CMS должен стоять IQ-фильтр, который по отношению IQ пользователя к группе будет принимать решение, давать ему доступ или нет. Такой фильтр необходим, так как от неопытного админа можно ожидать абсолютно всего. Жаль, что такой фильтр пока не изобрели...

Q КАК ЛУЧШЕ СТРУКТУРИРОВАТЬ САЙТЫ: МНОГО МАЛЕНЬКИХ СТРАНИЧЕК ИЛИ НЕБОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО УВЕСИСТЫХ СТРАНИЦ?

A В данном вопросе придерживаться стоит золотой середины, с поправкой на статистику. А поправка на статистику заключается в следующем. Средняя «глубина просмотра» пользователем сайта составляет два с половиной клика. Округлим до трех. Клик номер раз — пользователь с главной страницы попадает в какой-то раздел (пускай, в новости). Клик номер два — пользователь выбрал подраздел, категорию, временной интервал или что-нибудь еще (пусть будет временной интервал). В лучшем случае — увидел то, за чем пришел (то есть конечную новость). Клик номер три — пользователь увидел то, за чем пришел (опять же новость). В худшем случае ему пришлось еще выбирать страницу (новостей у нас 10, а выводятся они по три на страницу). Это четвертый клик, при том, что не все доживут и до третьего!

Q АЖАХ — БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ? И ЕСЛИ БЫТЬ, ТО НАСКОЛЬКО?

A Ajax'у быть, но по минимуму. Во-первых, это ненадежно. Если пользователь отключит JavaScript, то Ajax работать, естественно, перестанет. Во-вторых, далеко не у всех пользователей стоят навороченные машины, и браузер начинает притормаживать. Если тормозят скрипты на серверной стороне, то это можно списать на плохую связь, но когда тормозит браузер — это очень неприятно. В-третьих, большую часть работы Ajax'a приходится дублировать на серверной стороне (чаще всего по соображениям безопасности). С другой стороны, Ajax повышает пресловутуююзабилити. Согласись, во время регистрации гораздо приятнее узнать, что логин занят, до того, как отправишь данные. Также при помощи Ajax'a

можно уменьшить размер (вес) страницы — скажем, загружать на страницу не весь каталог, а только те разделы, которые захочет пользователь. Поэтому рекомендуется использовать Ajax как раз для проверки данных форм и уменьшения количества данных на странице (как своего рода префильтр), но не более. В этом вопросе есть и третья сторона: можно внедрить Ajax так, что при отключенном JavaScript'e работа сайта будет осуществляться традиционными методами. Но этот путь гораздо более трудоемкий...

Q КАК МОЖНО ОБОЙТИ ВЕЗДЕСУЩИЕ POPUP-БЛОКЕРЫ?

A Достаточно изящный способ обойти PopUp-блокер заключается в использовании всплывающих div'ов. На страницу помещается скрытый <div>, который средствами JavaScript'a делается видимым в нужный момент. Такие div'ы пока что никто не блокирует — это раз. <div> можно оформить гораздо более гибко, он лучше вписывается в дизайн сайта — это два. Минус у такого способа только один: чуть больше весит страница, вызывающая такой «PopUp».

Q СТОИТ ЛИ СТАВИТЬ НА САЙТЕ ССЫЛКИ «ДОБАВИТЬ В ИЗБРАННОЕ» И «СДЕЛАТЬ СТАРТОВОЙ»?

A Нет. Однозначно нет. Во-первых, по статистике пользователи ими практически не пользуются, а во-вторых, они абсолютно не кроссбраузерны. Корректно они работают только в Internet Explorer'e и, с натяжкой, в FireFox. А когда видишь эти ссылки на серьезных сайтах...

Q В КАКОЙ КОДИРОВКЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ САЙТЫ?

A Лучше всего UTF-8, так как она более универсальна. Windows-1251 (ака CP1251) тоже приемлема, но создает некоторые неудобства, особенно при работе со старыми базами данных.

Q НА КАКИЕ БРАУЗЕРЫ СТОИТ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ?

A Internet Explorer 5.5 и выше, FireFox 1.0.1. Бесспорным лидером остается Internet Explorer и стремительными темпами растет популярность FireFox'a. В Internet Explorer'e ниже версии 5.5 многовато багов в объектной модели и обработке JavaScript'a. FireFox наиболее адекватный «не IE»-браузер. Opera слишком непредсказуема, для того, чтобы на нее ориентироваться. Mozilla (не путать с FireFox'ом) и Netscape потихоньку отмирают, так что на них ориентироваться вообще не стоит. Хорошим тоном будет совместимость еще с Safari.

Q КАКИМ ТРЕБОВАНИЯМ ДОЛЖЕН СООТВЕТСТВОВАТЬ САЙТ, ЧТОБЫ ОН КОРРЕКТНО ОТОБРАЖАЛСЯ НА ЭКРАНЕ КПК ИЛИ МОБИЛЬНОГО ТЕЛЕФОНА?

A Таких требований три:
1 «Валидная» верстка, то есть соответствие стандартам W3C.

2 Отсутствие Javascript'a (только недавно JS начал появляться в карманиках и телефонах).

3 Минимальное количество свободно позиционируемых элементов.

Q СТОИТ ЛИ ОПТИМИЗИРОВАТЬ КОД ИЛИ ПРОЩЕ ЗАВИСИТЬ ТРЕБОВАНИЯ К ХОСТИНГУ?

A Вопрос риторический, и тем не менее он Frequently Asked. Естественно, надо оптимизировать код! Да, процесс оптимизации может оказаться достаточно трудоемким. Да, код можно оптимизировать бесконечно. Но движок сайта — это программа, которую одновременно используют сотни, тысячи и десятки тысяч пользователей. И если сайт работает сразу после сдачи при посещаемости 10-15 человек в час, это не значит, что он будет работать при посещаемости 1000 человек в час. С другой стороны, для каждого сайта есть свои системные требования. Чаще всего это виртуальный выделенный сервер (остальное, как говорится, приложится).

Q ЕСТЬ ЛИ СМЫСЛ ДЕЛАТЬ ДВИЖОК САЙТА ДИНАМИЧЕСКИ-ОБНОВЛЯЕМЫМ?

A Да, смысл есть. Все баги не найти никогда. Примерно 5% багов обнаруживается уже после сдачи сайта. Каждый раз высылать клиенту файлы с просьбой «пусть ваш сисадмин файлик обновит» — не солидно. А движок с возможностью обновления — это плюс еще и с маркетинговой точки зрения, помимо удобства.

Q ЧЕМ ХОРОШИ И ЧЕМ ПЛОХИ «КОРОБОЧНЫЕ» ВАРИАНТЫ САЙТОВ?

A «Коробочный» сайт — это сайт, движок которого самоустанавливается на сервере. Все, что требуется от админа — закачать на сервер файлы и указать некоторые параметры во время установки (доступ к БД, настройки сайта и т.п.). В движке таких сайтов защиты стандартные модули типа новостей, форумов, каталогов продукции и иже с ними. Плюс коробочных вариантов: простота в использовании (в некоторых случаях можно обойтись без программиста). Минусов же два. Первое — избыток функционала, который делает этот сайт громоздким и заметно более требовательным к серверу. Второе — невероятные неудобства при доработке. Разобраться в коде таких сайтов обычно не просто **C**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОРТОС



ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО

Директор студии Basic Image Solutions (www.bims.ru).

Успел поработать тестировщиком, программистом, редактором и менеджером по развитию интернет-проектов. Автор ряда статей. В 2003 году основал свою веб-студию.



ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН

Генеральный директор веб-студии.



СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ

Директор студии XQ Design (www.xqdesign.ru), работающей в сфере визуальных коммуникаций с 2002 года. Среди клиентов: Samsung, Альфа Банк, Центральный коммерческий банк, Газинком, ТНТ, Киностудия Clap Clap, Московский Риэлторский Центр, Lineage II и другие.



АНТОН ИВАНОВ

В детстве мечтал стать «настоящим программистом», но в 1997 году попал в Сеть и с тех пор из нее не вылезал. Руководитель веб-студии WDESIGN.RU (info@wdesign.ru). Web-дизайнер. Консультант ряда компаний по вопросам интернет-маркетинга.



АНДРЕЙ ВОРОНКОВ

Сообщил о себе только то, что представляет группу компаний «Кокос».

ГДЕ НАХОДИТСЯ ГРАНЬ МЕЖДУ ВЕБ-МАСТЕРИНГОМ И ВЕБ-КОДИНГОМ?

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Так как в конституции не прописано, что такое веб-мастеринг, а что — коддинг, каждый понимает это по-своему. Коддинг — это техническая работа, программирование, верстка. Мастеринг — наверное, ремесло, гораздо более широкое понятие, которое обозначает понимание сути вопроса. Тогда получается, например, что Лебедев — мастер, а кодеры сидят и в поте лица воплощают ТЗ.

АНТОН ИВАНОВ: Это вопрос терминологии. Но если попытаться перевести на великий и могучий, то получится что-то типа «web-поддержка» и «web-программирование». Тогда ответ станет более очевидным. Некая путаница возникает лишь потому, что в веб-проектах зачастую и тем и другим занимается один единственный человек. Наверное, будет проще провести такую аналогию. Вот у нас есть технолог и есть инженер. Задача инженера, как и веб-кодера, заключается в том, чтобы придумать и разработать какую-нибудь полезную штуковину. Ну, а задача технолога сродни задачам веб-мастера — внедрить эту штуковину в реальные условия производства и потом постоянно контролировать, чтобы все нормально работало, чтобы все шло по плану.

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Это два принципиально различных понятия. Веб-мастер — это человек, который рисует, верстает, программирует одновременно. Кодер — это либо верстак, либо программист. Поэтому сложно сравнивать эти понятия. У меня все люди, называющие себя веб-мастерами, вызывают только антипатию. Хороший специалист не может делать все сразу, у него как минимум не хватит на это времени.

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Лишь профессиональные веб-мастера обращают внимание на коддинг того или иного сайта. 99% посетителей даже не задумываются об этом. Они просто видят то, что видят. И им это либо нравится, либо нет. К тому же, «веб-мастеринг» — гораздо более широкое понятие, чем просто коддинг. Это и правильная постановка задачи, и владение основами маркетинга, рекламы, прямых продаж. Это хороший вкус, понимание человеческих эмоций и умение общаться посредством текстов, изображений, цвета и формы. Сюда входит веб-дизайн, написание текстов, удобство для пользователя (юзабилити) и многое другое. То есть сравнивать веб-мастеринг с веб-кодингом — это все равно, что сравнивать успешного продавца с человеком, свободно владеющим русским языком.

ИДЕАЛЬНЫЙ САЙТ...
КАКИМ ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ?

НЕ ТАК ВАЖНО, ЧТО НА САЙТЕ,
ГОРАЗДО ВАЖНЕЕ, ЧТОБЫ ЕГО
СМОГЛИ НАЙТИ? СЕГОДНЯ
НАБЛЮДАЕТСЯ ТЕНДЕНЦИЯ,
КОГДА ИЗНАЧАЛЬНО
ОРИЕНТИРУЮТСЯ
НЕ НА ПОСЕТИТЕЛЕЙ,
А НА ПОИСКОВЫЕ СЕРВЕРЫ.

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Идеальный сайт — это тот сайт, который рентабелен. Если на сайт потрачено 300 долларов, но он не заработал ничего, заказчик вряд ли обратится еще раз к его разработчику. Каким бы красивым и креативным сайт не был. Если на сайт потрачено 10000 долларов, а прибыли он приносит на 15000 долларов в год, то это более чем рентабельный проект. Может, и не идеальный (ничего идеального нет), но очень хороший и сверхудачный сайт. В общем, если деньги заработанные больше денег вложенных, то сайт хороший. В техническом и креативном плане. Есть общепринятые правила сочетания цветов, расположения элементов на странице и так далее. Верстка не должна разъезжаться, код — глючить. Бракованный сайт не может быть хорошим, так как он отталкивает посетителей.

АНТОН ИВАНОВ: С точки зрения владельца сайта, идеальным можно считать такой web-ресурс, который в полной мере выполняет возложенные на него задачи. С точки зрения же посетителя, на сайте должно быть все логично, удобно и радовать глаз. Свою web-дизайнерскую сверхзадачу как раз вижу в том, чтобы максимально удовлетворить как тех, так и других. Наверное, идеал не достижим, но стремиться к нему все-таки нужно.

СЕРГЕЙ ПАРШИКОВ: Смотря что нужно от него получить. Если подать информацию, то он должен быть максимально удобным, легким (в плане объема) и легкочитаемым. Один из таких сайтов — новостной портал Деловой газеты «Взгляд»: умеренная реклама, отличная сетка, приятные фото. Сразу видно, что над сайтом работают, и материал, который выходит, проходит тщательную редакторскую и дизайнерскую правку. Если же задача — показать новый продукт, да так, чтобы это могло заинтересовать клиента, то необходимо выделить себя из тысячи аналогичных сайтов, как и сделала Икея: www.kominigarderoben.se.

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Идеальный сайт — тот, который выполняет поставленные перед ним задачи. Если это промо-сайт, значит, он должен быстро привлечь внимание, заинтересовать и донести зрителю нужное сообщение. Чтобы тот захотел либо купить продукт, либо позвонить в компанию. Сайт — это общее понятие, включающее в себя всевозможные формы и назначения.

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Поисковые серверы — это основной источник посетителей, так что если на них не ориентироваться, посетителей на сайте не будет. Есть, конечно, еще и контекстная реклама, но она платная. Я согласен с тем, что такие способы раскрутки, как зеркала, линкопомойки (особенно автоматические), скрытые тексты на страницах — это не очень хорошо. Помню, у одного очень известного хостинг-провайдера на первой странице черным по белому было написано 25 фраз со словом хостинг. Так его «вынесли» из индексов многих поисковиков. На практике всегда приходится искать разумное сочетание поисковой оптимизации и дизайна.

АНТОН ИВАНОВ: Важно, чтобы сайт не потеряли с той же легкостью, с которой его нашли. Может быть, в далеком будущем поисковые серверы и научатся сами покупать товары в интернет-магазинах, высказывать свое мнение в блогах и форумах и восхищаться креативами очередного «афара», но пока что это не так. Маньяки поисковой оптимизации любят говорить о важности своей работы, но чьи цели они преследуют — свои собственные или цели того, кто их нанимает? Оптимизация, безусловно, важна, но хорошая поисковая оптимизация не должна резать глаз посетителю сайта! Ведь на весах «живой человек vs поисковый сервер», и перевес, однозначно, должен быть в сторону первого. В конечном итоге, настолько ли важна циферка на счетчике посетителей твоего интернет-магазина, если никто из них так и не стал покупателем? Важно не только привлечь посетителя, но и удержать его. Посещаемость и популярность — разные вещи. Меня, как пользователя интернета, очень раздражает навязчивый поисковый мусор, который можно встретить на некоторых коммерческих сайтах. Это оставляет негативное впечатление, словно владельцам сайта наплевать на меня. Если ко мне относятся как к быдлу, то я вряд ли стану клиентом такой организации.

АНДРЕЙ ВОРОНКОВ: Анализировать соотношение качества сайта к местам в поисковых системах несложно тому, у кого имеется ряд сайтов разного класса, раскрученных в поисковиках по одним и тем же ключевым запросам и находящихся в топе на практически соседних позициях. Также немаловажна информация по звонкам и продажам с данных сайтов. Так вот, таких тематик для анализа у меня немало, а потому сразу ответ. При наличии ассортимента и равных цен на сайтах разного уровня, количество звонков на прилично оформленные сайты в два, три, четыре раза больше, чем на простенькие и неудобные для пользователя. Еще год назад мы выводили ущербные сайты в топ Яндекса по конкурентным запросам и сдавали их в аренду клиентам. Теперь, делая по сути то же самое, вкладываем приличные деньги в создание качественного ресурса. Причина тривиальна — нужна максимальная финансовая отдача от сайта, выведенного в топ. В этом случае можно рассчитывать и на долю в бизнесе клиента, так как с его стороны вложения в рекламу отсутствуют, а делиться надо лишь с прибыли.

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Привлечь посетителей на сайт очень важно. Если магазин стоит на забытой всеми улочке, о каких продажах может идти речь?! Другое дело, что посетитель должен превращаться в клиента, иначе посещаемость так и останется цифрой на счетчике. Как сказал один мой знакомый, «сколько панков должно посетить автомобильный салон, чтобы был продан один Мерседес?». Если посетителей много, но телефон молчит, причин может быть две: либо это не целевая аудитория, либо что-то не в порядке с самим сайтом.

ОПТИМИЗАТОРОВ КАК ГРЯЗИ,
ПРОДВИНУТЬ САЙТ ПРЕДЛАГАЮТ
ЛЮБОМУ ЖЕЛАЮЩЕМУ.
НО КАК МОЖНО ГАРАНТИРОВАТЬ
ПЕРВЫЕ МЕСТА ВСЕМ СРАЗУ?

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Нельзя ничего гарантировать! Ты владеешь Яндексом? Ты управляешь им? Нет? Тогда как ты можешь гарантировать что-то касательно чужой вещи? Я тебе гарантирую, что после применения такого-то одеколona все женщины — твои. Вот примерно так это звучит. Влиять на позицию сайта в результатах поиска можно только косвенно. Мы знаем, что первые места достаются сайтам с большим тематическим индексом цитирования, большим количеством страниц с частым использованием ключевого слова или словосочетания в заголовках. Если твой сайт — про «суперабракадабру», и больше про нее сайтов нет — твой будет на первом месте. Если твой сайт о ремонте квартир, то твои дела уже не так хороши — у тебя сотни сильных конкурентов. Превзойти их сайты по ТИЦ и количеству проиндексированных страниц стоит далеко не тех 300 долларов, за которые все гарантируется.

АНТОН ИВАНОВ: Технологии оптимизации сайтов напоминают шаманские пляски с бубнами у костра, а поисковые системы, соответственно, предстают в образе демиургов, которые могут то проявить свою благосклонность к заклинателю-оптимизатору, то, наоборот, выявить свое негодование в виде некоего карающего воздействия. Честный оптимизатор всегда предупреждает своих клиентов о возможных рисках, нечестный же обещает золотые горы и «100% достижение результата». На самом деле даже у самых опытных оптимизаторов есть некий процент профессиональных неудач, когда оптимизируемые сайты не просто теряют свои позиции (так называемая пессимизация), а вылетают из обзора поисковых систем навсегда. На известном форуме оптимизаторов mastertalk.ru и на форуме сайта www.searchengines.ru сообщения о том, что поисковые системы забанили тот или иной оптимизируемый ресурс, проскальзывают в последнее время с незавидной регулярностью. Хочу добавить, что достичь заветного первого места в Яндексе — это, в лучшем случае, полдела. Гораздо сложнее задержаться на этой вершине, ведь злобные конкуренты тоже не дремлют и прибегают к услугам тех же оптимизаторов. Для владельцев сайтов важно понять, что оптимизация — это не разовая работа, а весьма длительный (а лучше — постоянный) процесс. Многие люди не задумываются об этом, нанимая оптимизатора. Оптимизатор ставит условия об оплате его работы по достижении некоего результата, что, казалось бы, более чем устраивает заказчика. И вот заветные рубежи взяты, заказчик доволен, оптимизатор получает высокий гонорар (и смывается!), но что потом? А потом оптимизируемый сайт может очень быстро слететь с верхних позиций, а то и вовсе вылететь из индекса поисковых систем. Мораль — не доверяй оптимизацию кому попало, будь благоразумен и всегда задавайся вопросом: «оправдывает ли цель средства?».

АНДРЕЙ ВОРОНКОВ: Оптимизаторы — скаковые лошади на ипподроме, на которых делают ставки клиенты. Если взять тематику «пластиковые окна», то очевидно, что несколько сотен сайтов активно раскручиваются по 3-4 запросам. Учитывая, что реально приносящих прибыль мест в поисковиках — не густо, можно предположить, что победителей, меняющихся местами, будет не более 30-35. При усредненной цене в тематике 1500 баксов в месяц задаемся вопросом, за что платят остальные? Наверное, за надежду. Но разве она того не стоит? В принципе, количество проплачиваемых оптимизаторам денег в рамках любой отдельно взятой тематики можно подсчитать с завидной долей точности, что мы иногда делаем и улыбаемся недалёковидности клиентов. Будущее, думаю, все же за покликковой оплатой, а не за местами в поисковиках. Хотя и здесь будут накладки. Мною замечено, что клик в конкурентной тематике с первой тройки Яндекса приносит больше, нежели клик по тому же запросу со второй десятки. Связано это, прежде всего, с тем, что нормальных пацанов ломает выискивать, где подешевле да попроще, и они звонят сразу по первому телефону. Лишь получив неадекватный ответ левого менеджера или еще какую ерунду, они станут чего-то искать дальше, но при прочих равных закажут услугу сразу. Люди, идущие со второй-пятой страницы, более дотошны и избирательны, а зачастую и попросту склонны к покупке более дешевого продукта или услуги. Пример — сайт по ремонту квартир, находящийся в топ 5 по аналогичному запросу в Яндексе, приводит 1-2 клиентов в день при 300 суточных кликах. Он же при 120 кликах в сутки с 18-23 места в Яндексе приводит не более одного клиента в неделю.

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Любой, кто умеет держать кисть в руке, может назвать себя художником. Оптимизаторов много. Настоящих профессионалов — меньшинство. В первую 10-ку поиска может поместиться только 10 сайтов. С этим трудно не согласиться. Гарантируют первые места либо лжецы, либо действительно профессиональные оптимизаторы, уверенные в своих силах и технологиях продвижения. Дешевое предложение должно настораживать хотя бы потому, что цены на рынке SEO (Search Engine Optimizaton — оптимизация под поисковые системы) растут на 150-200% в год. Владельцу сайта нелегко сделать правильный выбор, так как сама услуга поискового продвижения сайтов еще молода. Лучшее, что можно посоветовать — смотри на результаты работ по предыдущим проектам и меньше верь словам и низким ценам!

НУЖНО ЛИ ИЗОБРЕТАТЬ ЧТО-ТО
С НУЛЯ, ВЕДЬ В СЕТИ МНОГО
НАГЛЯДНЫХ ПРИМЕРОВ ХОРОШЕГО
ВЕБ-ДИЗАЙНА И КОМПОНОВКИ,
И ПРИ УМЕНИИ МОЖНО ЛЕГКО ЭТИМ
ПОЛЬЗОВАТЬСЯ?

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Изобретать с нуля компьютер, интернет и HTML, конечно же, не стоит. Но не стоит и пренебрегать опытом, накопленным другими разработчиками. Ведь творчество в разумных рамках гораздо чаще создает шедевры, чем отсутствие рамок само по себе. Сначала нужно учиться у других, потом творить самому. Иначе ты начнешь с дубинки и палки-копалки.

АНТОН ИВАНОВ: Велосипеды изобретать, конечно, не следует, но и заниматься плагиатом — тоже не вариант. Палка о двух концах, а истина где-то посередине. В интернете есть множество ресурсов,

КАК ЗАЩИТИТЬ СВОЙ КОД ОТ ПОСЯГАТЕЛЬСТВ КОНКУРЕНТОВ, НЕСМОТЯ НА ПОЛНЫЙ OPENSOURCE? ИЛИ ХОТЯ БЫ УСЛОЖНИТЬ ЕГО ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ.

КАКУЮ CMS ИСПОЛЬЗОВАТЬ? ВЫБИРАТЬ ПРИХОДИТСЯ МЕЖДУ БЕСПЛАТНЫМИ, ПЛАТНЫМИ И САМОПИСНЫМИ. КОГДА И ЧТО ЭФФЕКТИВНЕЕ?

КАКИЕ САЙТЫ ПРИВЕЛ БЫ В КАЧЕСТВЕ ЭТАЛОНОВ? КАК НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР ВЕБ-МАСТЕРАМ «КАК НАДО».

НУЖНО ЛИ ЧЕТКО СЛЕДОВАТЬ СТАНДАРТАМ?

где можно относительно дешево купить понравившийся шаблон и использовать его для создания собственного сайта (например, www.templatemonster.com, www.pixelmill.com, www.boxedart.com, www.thetemplatestore.com — прим. ред.). А можно вообще найти бесплатные и легально распространяемые шаблоны, к примеру, на oswd.com. Но шаблонный дизайн — это нечто сродни запорожцу («тридцать минут позора, и ты на работе») — не солидно. Этот вариант вполне уместен на домашних страницах, но когда речь заходит об интернет-представительстве уважающей себя компании, то тут не должно быть шаблонных решений.

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Я не считаю зазорным использовать удачно найденные ходы в дизайне. Все мы учимся тем или иным вещам у коллег, у людей, которых мы ценим и уважаем за их достижения. Другое дело, когда дизайн копируют, не привнося в него никаких собственных решений. Это уже нарушение авторских прав и неуважение к чужому труду.

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Все, что попадает на компьютер пользователя, может быть так или иначе сохранено локально. Все, что может быть сохранено локально, в последствии может быть скопировано. Так что если ты изобрел что-то по-настоящему новое, лучше защищать это не технически, а оформить права собственности.

АНТОН ИВАНОВ: Пусть используют. Если код хорошо написан, то зачем его стесняться и прятать? Web — это такая область, где важен не столько код, сколько идея. А ведь идеи гораздо беззащитнее кода, идею-то не спрячешь.

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Нет идеальной готовой CMS для всего. Любая из них накладывает на полет твоей творческой мысли те или иные ограничения. Поэтому если ты хочешь сделать суперпроект, то лучше написать все с нуля самостоятельно.

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Нет ничего лучше самописной CMS, которая учитывает все особенности именно твоего подхода к построению и раскрутке сайтов. Каждая веб-студия на определенном этапе приходит к этому выводу и создает свой собственный «движок». Если же ты только начинаешь осваивать веб-мастерство, либо занимаешься разработкой сайтов время от времени, то используй бесплатные, либо недорогие платные CMS — для тебя они и были созданы.

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Надо, чтобы средства (дизайн, компоновка и т.д.) соответствовали целям — функциональности. Идеальный сайт — ya.ru.

АНТОН ИВАНОВ: www.w3.org

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Большинство веб-сайтов, решающих поставленные перед ними задачи, не отвечают вкусам российского дизайнера. Однако веб-сайт — это не только креатив, но еще и инструмент для бизнеса, который совсем не обязательно должен быть похож на картины Пабло Пикассо. Вот некоторые примеры удачных, на мой взгляд, решений: www.pix.ru — магазин качественных, но недорогих комплектующих для ПК, www.auto.ru — крупнейший автомобильный портал, www.foxie.ru — студия графического дизайна, www.mastermlm.ru — сетевой маркетинг, сок Нони. Повторюсь, что не считаю каждый из представленных сайтов концентрацией креативной мысли или гениальными решениями с точки зрения внешних эффектов. Но то, что это по-настоящему эффективные бизнес-инструменты, каждый в своей области — вне всяких сомнений!

ДМИТРИЙ АСАУЛЕНКО: Не получится. Хотя бы потому, что браузеры бывают разные — кто-то такие стили понимает, кто-то другие и т.д. Веб-серверы тоже бывают разные. В плане стандартов сейчас в интернете — разброд и шатание. Поэтому приходится не стандартам следовать, а все сделанное тестировать на предмет корректной работы. Если ты попробуешь тупо следовать, скажем, стандарту W3C... Посети www.w3.org, вспомни Internet Explorer 3.0.

АНТОН ИВАНОВ: Желательно, но не всегда это возможно. Приведу пример неизбежного уклонения от стандартов. Яндекс рекомендует использовать тэг <NOINDEX> для того, чтобы закрыть от индексации поисковой системой некоторую часть веб-страницы. Действительно, это бывает иногда необходимо. Но тэг этот не стандартен, он не входит в распространенные спецификации HTML. Валидатор W3C будет рвать и метать по этому поводу, но тут уж ничего не поделаешь. По крайней мере, чрезвычайно важно перед публикацией сайта устроить прогон по основным браузерам, чтобы посмотреть, все ли правильно работает.

ДМИТРИЙ ЖИВОТЯГИН: Пару лет назад я осознал, что по-настоящему эффективные сайты довольно просты и «шаблонны» по своей структуре, дизайну, функциональности. Сайтов становится все больше, поэтому посещая новый сайт, пользователь не хочет ломать голову над вопросами «является ли это изображение ссылкой?» или «как мне вернуться на главную страницу?». Если человек теряет время на твоём сайте, пытаюсь освоить и понять всю его «оригинальность», будь уверен — он не захочет возвращаться к тебе снова и снова. Лучше всего, если ты придумает ход, который будет легким для понимания и индивидуальным одновременно ©

hard

Все с собой

ТЕСТИРОВАНИЕ НОУТБУКОВ НА ПЛАТФОРМЕ INTEL
ДМИТРИЙ ОКУНЕВ

Ноуты сделали огромный скачок вперед как по функциональности, так и по производительности. По уровню возможностей многие модели опережают некоторые настольные системы. Мощные двухядерные камни в сочетании с неслабыми GPU позволяют соперничать с десктопными компами даже в количестве FPS, выдаваемом в современных играх.

Системы на базе Intel очень разнообразны: где-то мелькает загадочное слово «Centrino», где-то — оно же, но с приставкой «Duo», а что все это даст конечному юзеру, понятно далеко не каждому. В данном материале мы как раз протестировали несколько моделей ноутбуков на платформе Intel, и надеемся, что наш труд немного упростит ориентацию на «мобильном» фронте.

→ **методика тестирования.** На оценку влияли в первую очередь дизайн, функциональность девайса и удобство работы с ним. Внимание обращалось на все: качество тачпада, дисплея, встроенного звука и т.д. Помимо этого,

разумеется, проводились тесты производительности. В их число вошли 3DMark 2001, 3DMark 2003 и 3DMark 2005, а также PCMark 2005 и игра Unreal Tournament 2004 (максимальная детализация, разрешение 1024x768) — все бенчмарки прогонялись как в режиме «Always On» с питанием от сети, так и в режиме «Laptop» при работе от аккумулятора.

Далее мы исследовали особенности охлаждения каждого устройства: для этого в течение 20 минут прогонялся тест S&M и снимались показания температурного датчика (этот тест проводился только в режиме питания от сети).

Ну и, наконец, оценивалась одна из важнейших характеристик ноутбука — скорость разрядки аккумулятора. Здесь нам помогла утилита Battery Eater Pro 2.6: девайсы заряжались на 100%, переводились в режим питания «Laptop», после чего подвергались интенсивной нагрузке вышеуказанной утилитой.

Результатом ее прогона становилось примерное время интенсивной работы до полной разрядки аккумулятора и график падений уровня заряда (на последний также обращалось внимание — он должен выглядеть как прямая и не иметь «провалов», особенно в конце).

BENQ **JOYBOOK S73** (\$1574) 8 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГЦ: 1.666, Intel Core Duo T2300

ПАМЯТЬ, МБ: 512

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПСЕТ: ATI Mobility

Radeon X1600

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 80, Fujitsu

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW DL, LG

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100/1000

Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, IrDA

ЗВУК: Realtec ALC883

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, S-Video,

FireWire, D-Sub, DVI, PCMCIA, карт-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 338x248x36

ВЕС, КГ: 2.4

→ **плюсы.** Еще одна универсальная модель, рассчитанная как на серьезные бизнес-задачи, так и на развлечения. В угоду первым ноутбук оснащен полным спектром сетевых возможностей, пишущим DVD-приводом и другими полезными «примочками», ну а для качественного отдыха имеются две сос-

тавляющих: процессор Intel Core Duo T2300 и видеоадаптер ATI Mobility Radeon X1600. Как результат, девайс обладает великолепной производительностью — почетное второе место во всех бенчмарках (при питании от сети, разумеется)! Добавим, что компания обещает не только качество и производительность, но надежность: ноутбук должен безболезненно выдерживать падение с высоты 1 метр и довольно существенное давление. Только вот мы, признаться, проводили такие тесты не рискнули.

→ **минусы.** Время автономной работы не самое большое в обзоре — играми и «тяжелыми» приложениями в дороге лучше не увлекаться. С другой стороны, с комфортом поиграть в пути и не получится: девайс слишком уж сильно сбрасывает частоты в «экономичном» режиме. При всем этом от батареи он протянет ненамного больше, чем Asus W3J, который гораздо меньше снижает производительность без адаптера.





DELL LATITUDE D620

(\$1438) 7 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГГц: 2.0, Intel Core Duo T2500

ПАМЯТЬ, МБ: 1024 Мб

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПSET: Intel I945GM

ЖЕСТКИЙ ДИСК, Гб: 80, Hitachi

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW DL, TSST

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100/1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, IrDA, UMTS, HSDPA

ЗВУК: Intel High Definition Audio

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, COM, D-Sub, PCMCIA

ГАБАРИТЫ, мм: 337x238x32

ВЕС, кг: 2.59

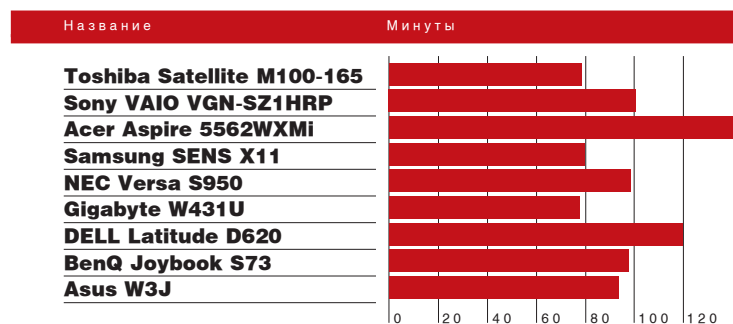
→ **плюсы.** Этот девайс — настоящий портативный бизнес-центр! Производитель явно серьезно задумывался над его сетевыми возможностями: помимо стандартных адаптеров Wi-Fi, Bluetooth и Ethernet ноутбук снабжен модемом и поддержкой сетей 3G (UMTS/HSDPA). В общем, потерять связь с внешним миром, имея такую «машинку» в руках, будет сложно.

Устройство оснащено весьма неплохим 14.1-дюймовым экраном и мощным двудерным процессором, благодаря которому в том же PCMark'05 ноутбук показывает весьма неплохие результаты. Имея за душой всего лишь интегрированный в системную логику GPU, девайс по-

казывает хороший результат в играх среди аналогичных неигровых моделей. DELL Latitude D620 проработал от аккумулятора целых два часа!

Время автономной работы

→ **минусы.** Однако, дойдя до 22% разрядки, батарея резко просела до 5%. Так что возможны неприятные сюрпризы.



GIGABYTE W431U (\$1064) 6 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГЦ: 1.733, Intel Pentium M 740

ПАМЯТЬ, МБ: 512

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПСЕТ: Intel i915GM

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 80, Toshiba

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW DL, Philips

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100/1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g

ЗВУК: Realtek ALC203

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, FireWire, D-Sub, PCMCIA, карт-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 337x238x32

ВЕС, КГ: 2.59

→ **плюсы.** Неплохая комплектация, малый вес, стильный дизайн вкупе с рифленой, не подверженной царапинам крышкой, адекватная цена — первое приятное впечатление от устройства. Второе — неплохая 14" матрица, читаемая даже под зна-

чительным боковым углом. Заряд аккумулятора отображается адекватно, а ближе к его концу остается даже небольшой запас. В целом, возможности Gigabyte W431U не самые богатые, но для простого пользователя их хватит за глаза.

→ **минусы.** Впрочем, можно перечислить и некоторые из них, нехватка которых ощущается: Bluetooth, IrDA или привод DVD-RW (данная модель оснащена простым комбо-девайсом). Экран не выдерживает критики при взгляде на него под большим вертикальным углом. Производительность ноутбука оставляет желать лучшего: результаты в большинстве тестов стремительно тянут его на последнее место, что немудрено при таком процессоре и простейшей интегрированной в системный чипсет графике. Да и в тесте длительности работы аккумулятора все то же последнее место...



NEC VERSA S950 (\$1270) 8 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГЦ: 1.866, Intel Pentium M 750

ПАМЯТЬ, МБ: 512

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПСЕТ: Intel i915GM

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 80, Toshiba

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW DL, Philips

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100/1000

Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, IrDA

ЗВУК: Intel High Definition Audio

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, FireWire, D-Sub, PCMCIA, карт-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 337x240x27.5

ВЕС, КГ: 2.2

→ **плюсы.** Типичная бизнес-модель, ориентированная на работу. Девайсу повезло с оснащенностью: всевозможные типы проводных и беспроводных соединений (включая Bluetooth и ИК-порт), наличие экзотического интерфейса FireWire,

пишущий DVD-привод Philips (в нашей конфигурации, хотя возможен и вариант с комбо-приводом), и много всего другого! Вес девайса очень даже скромный — 2 кг. Неплохо организована и защита: как физическая (замок Кенсингтона), так и «моральная» (биометрический сенсор, а также фирменная технология защиты информации Safeboot). Длительность работы в автономном режиме вполне удовлетворительная.

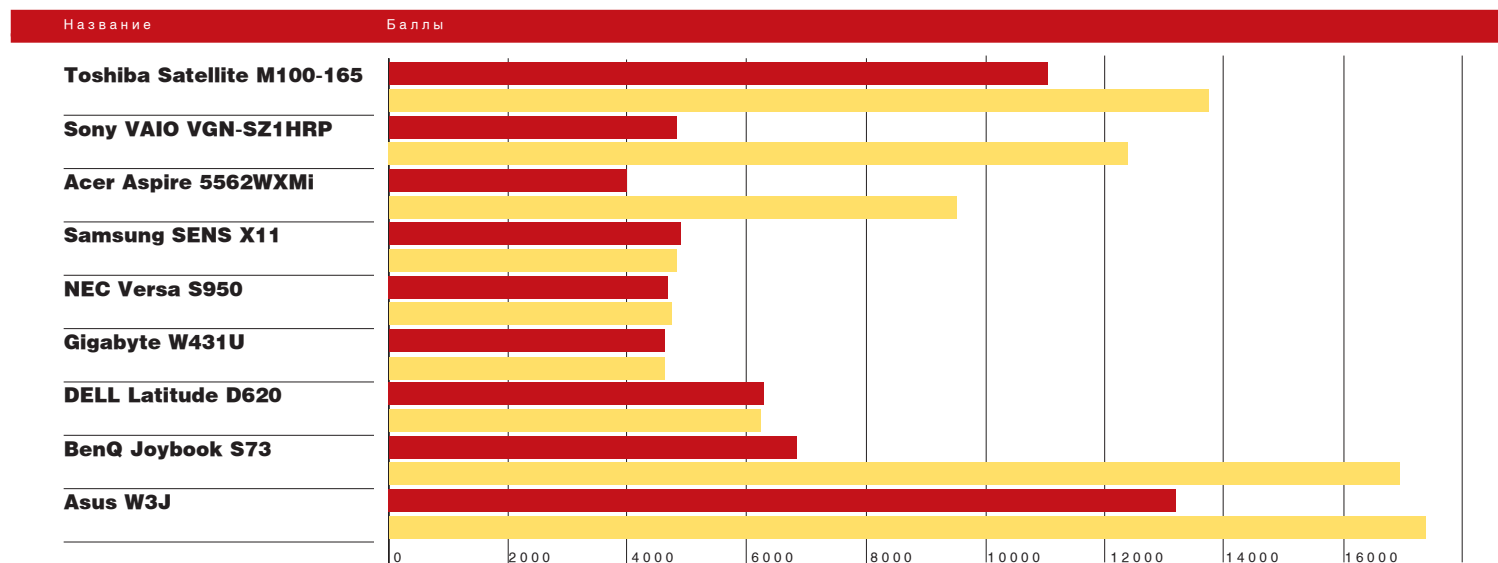
→ **минусы.** И все-таки платформа Sonoma себя изживает! Не справляются процессор Intel Pentium M 750 и чипсет Intel i915GM с серьезными нагрузками, особенно когда в «подручные» им выданы всего 512 Мб памяти (в нашей конфигурации) — об этом очень наглядно говорят наши тесты. Конечно, система далеко не геймерская, но то, что тест 3DMark'05 на ней даже не запустился, все-таки сильно разочаровывает...



3D Mark'01

3D Mark'01 Laptop

3D Mark'01 Always on



SONY VAIO VGN-SZ1HRP (\$2020) 9 баллов

ЭКРАН: 13.3"

ПРОЦЕССОР, ГЦ: 1.666, Intel Core Duo T2300

ПАМЯТЬ, МБ: 512

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПСЕТ: Intel i945GM, NVIDIA GeForce Go 7400

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 80, Seagate

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW, Panasonic

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100/1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 a/b/g, Bluetooth 2.0

ЗВУК: Intel High Definition Audio

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, FireWire, D-Sub, PCMCIA, кард-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 315x234x21.8

ВЕС, КГ: 1.85

→ **плюсы.** Sony VAIO VGN-SZ1HRP — настоящая находка для самых требовательных пользователей, ценящих самую высокую производительность и функциональность. А то, на что пошла компания Sony при разработке данной модели, и вовсе заслуживает отдельного уважения! Дело в том,

что данный ноутбук основан на чипсете Intel i945GM, и, тем не менее, это совсем не мешает ему иметь на борту дискретное видео NVIDIA GeForce Go 7400! Переключение между адаптерами осуществляется специальным переключателем: одна перезагрузка и вуаля — ты переключаешься с «геймерского» режима в экономичный, где графикой занимается уже интегрированный чип! Фактически, мы имеем два ноутбука в одном. Неудивительно, что у девайса отличная производительность, позволяющая не только заниматься офисными задачами, но и весьма комфортно играть! Отдельно упомянем качественный 13.3" дисплей, DVD-RW привод, достойные колонки, удобную клавиатуру и встроенную камеру.

→ **минусы.** Для такой модели главный недостаток — это, пожалуй, цена. Не каждый может отдать более \$2000 за ноутбук, пусть даже компактный и высокотехнологичный. Впрочем, настоящим энтузиастам и цена — не помеха!



SAMSUNG SENS X11 (\$1420) 8 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГЦ: 1.666, Intel Core Duo T2300

ПАМЯТЬ, МБ: 512

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПСЕТ: Intel i945GM

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 60, Toshiba

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-ROM, TEAC

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100/1000

Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0

ЗВУК: Intel High Definition Audio

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, FireWire, S-Video, D-Sub, PCMCIA, кард-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 361x265x33.9

ВЕС, КГ: 2.1

→ **плюсы.** Данная модель представляет собой отличное сочетание бизнес-функций и мультимедийности. Платформа Centrino Duo (процессор Intel Core Duo T2300 и чипсет i945GM) обеспечивает хорошую производительность в повседневных задачах и даже позволяет погонять в некоторые игры. Функциональность устройства на высоком уровне: есть Wi-Fi, Bluetooth, FireWire, а большего и желать неприлично. Отдельного внимания заслуживает функция AVS NOW — через специальную кнопку на корпусе ноутбук запускается как мультимедиа-центр, не требуя даже загрузки ОС (хотя сама по себе технология основана на Windows)!

→ **минусы.** В нашей модификации ноутбук был оснащен простым DVD-приводом без возможности записывать CD/DVD-диски. Отсутствие дискретного видеoadaptera ограничивает производительность системы практически во всех тестах. Что еще хуже — на времени работы аккумулятора это не отражается, и разряжается он довольно быстро.





★
★
★
★
★
★
★
★

выбор
редакции

★
★
★
★
★
★
★
★

ASUS W3J (\$1870) 10 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГГЦ: 2.166, Intel Core Duo T2600

ПАМЯТЬ, МБ: 2048

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПSET: ATI Mobility Radeon X1600

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 100, Fujitsu

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW DL, TSST

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100/1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0

ЗВУК: Intel High Definition Audio

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, S-Video,

FireWire, D-Sub, ExpressCard, кард-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 330x247x30

ВЕС, КГ: 2.2

→ **плюсы.** Ноутбук имеет богатейший комплект поставки как по части софта, так и в плане аксессуаров. Да и сам девайс в грязь лицом не ударил: дизайн довольно стильный, клавиатура удобная, даже тачпад — и тот отличился, лишившись разделения между кнопками.

Функциональность этого монстра заслуживает отдельного восхищения: модель оснащена всем, что только может понадобиться в дороге или дома, включая Bluetooth версии 2.0, кард-ридер и пишущий DVD-привод. Большое количество функциональных кла-

виш позволяет на лету выполнять самые востребованные функции — среди них имеется отдельная панель Audio DJ, позволяющая слушать музыкальные диски, не запуская сам девайс! Это существенно экономит заряд аккумуляторной батареи да и просто очень удобно. Наконец, тесты производительности ставят в вердикте окончательную и бесповоротную точку — модель показала наилучшие результаты во всех приложениях, что позволяет рекомендовать ее не только для серьезных задач, но и для игр.

Приятно удивила сила процессора и размер оперативной памяти.

→ **минусы.** Как бы то ни было, сочетание топового процессора и мощной видеокарты накладывает на систему определенные ограничения: по длительности работы батареи Asus W3J не на первом месте. Ну что же, все мы понимаем, что просто так ничего не дается и за все нужно платить. В данном случае за высокую производительность мы платим небольшой потерей мобильности. Угол обзора экрана маловат, да и в целом его качество — не самое лучшее: немного хромает контрастность, что может не порадовать передовиков дизайнерского дела.

TOSHIBA SATELLITE M100-165

(\$1520) 9 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГПЦ: 1.666, Intel Core Duo T2300

ПАМЯТЬ, МБ: 512

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПСЕТ: ATI Mobility Radeon X1400

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 80, Toshiba

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW, Panasonic

СРЕДСТВА СВЯЗИ: модем, LAN 10/100

Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0

ЗВУК: Intel High Definition Audio

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, FireWire, S-Video, D-Sub, PCMCIA, кард-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 343x242x38

ВЕС, КГ: 1.85

→ **плюсы.** Очередная высокопроизводительная модель для энтузиастов. Внутри живут процессор Intel Core Duo T2300 и графический чипсет ATI Mobility Radeon X1400. Все это позволяет девайсу легко справиться с любым «сормленным» приложением, будь то графический

редактор или новенький 3D-шутер. Если не веришь нам, взгляни на тесты — везде наблюдается явная «бронза» и очевидное превосходство над аналогичной по характеристикам моделью от Acer! Функциональность устройства, как и положено ноутбуку такого класса, хороша. Качественные динамики Harman/Kardon, система SRS WOW и отдельная панель управления медиаплеером делают из него еще и неплохой центр развлечений. Дополнительно с ноутбуком поставляется фирменный софт для облегчения и ускорения работы с системой: к примеру, утилита Touch And Launch позволяет назначать запуск различных приложений тем или иным областям тачпада.

→ **плюсы.** Немного разочаровал экран — маловат угол обзора. Времени автономной работы — также одно из самых низких в тесте. Кроме того, хотелось бы видеть кнопки быстрого доступа к наиболее часто используемым приложениям, а не только «Play», «Stop» и другие элементы управления плеером.



ACER ASPIRE 5562WXM

(\$1559) 9 баллов

ЭКРАН: 14.1"

ПРОЦЕССОР, ГПЦ: 1.666, Intel Core Duo T2300

ПАМЯТЬ, МБ: 512

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИПСЕТ: ATI Mobility Radeon X1400

ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ: 80, Toshiba

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: DVD-RW, Panasonic

СРЕДСТВА СВЯЗИ: LAN 10/100 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 a/b/g, Bluetooth 2.0, IrDA

ЗВУК: Intel High Definition Audio

ИНТЕРФЕЙСЫ: USB, line-out, mic, FireWire, S-Video, D-Sub, ExpressCard, PCMCIA, кард-ридер

ГАБАРИТЫ, ММ: 334x243x30

ВЕС, КГ: 2.35

→ **плюсы.** Четкий, качественный 14.1" дисплей, 1.3-мегапиксельная камера, удобная клавиатура — все это притягивает к данной модели даже людей, несведущих в технологических особенностях ноутбуков. Тех же, кто четко знает, что ему надо, привлекают процессор

Intel Core Duo T2300, графический чип ATI Mobility Radeon X1400 и огромный набор функций на все случаи жизни: Bluetooth, IrDA, поддержка ExpressCard, кард-ридер и даже S-Video-выход! Программное обеспечение также не подкачало — утилита ePower Management поддерживает гибкую работу с профилями питания (есть и возможность создавать свои настройки), а комплекс Acer Arcade превратит ноутбук в многофункциональный медиацентр. На корпусе имеется несколько кнопок быстрого запуска «любимых» программ. Ну и один из главных плюсов — длительность работы от аккумулятора, значительно опережающая параметры всех остальных протестированных моделей!

→ **минусы.** Acer Aspire 5562WXMi обладает самой низкой, хотя и неплохой, производительностью среди протестированных ноутбуков-«универсалов». После разрядки аккумулятора до 10% происходит резкий скачок практически до 0%.



Результаты тестирования

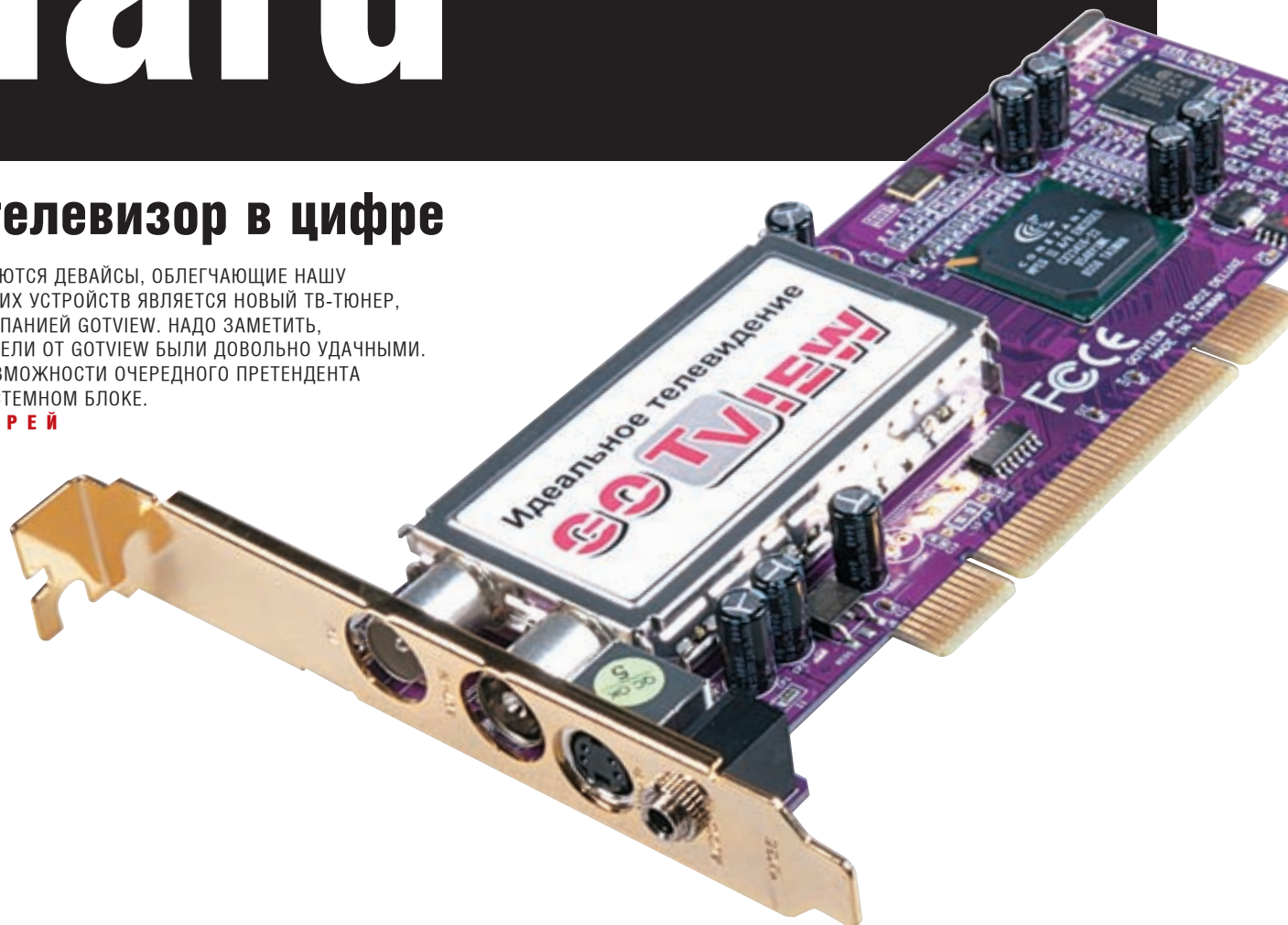
Модель	3DMark'01		3DMark'03		3DMark'05		PCMark'05		UT2004		S&M	
	Always ON	Laptop	Always ON	Laptop	Always ON	Laptop	Always ON	Laptop	Always ON	Laptop	Простой	Загрузка
Asus W3J	17367	13176	7041	4302	4092	2510	4220	3811	139.01	76.09	51	73
BenQ Joybook S73	16895	6816	6414	2004	3472	1084	3788	3023	124.17	54.39	53	65
DELL Latitude D620	6240	6271	1589	1581	604	602	3176	3187	41.27	41.21	47	60
Gigabyte W431U	4597	4599	1001	999	247	250	1875	1861	23.49	28.62	43	61
NEC Versa S950	4733	4685	697	679			2057	2043	23.33	23.24	43	59
Samsung SENS X11	4860	4881	1258	1257	418	417	2632	2622	29.67	29.7	36	57
Acer Aspire 5562WXM	9524	4042	3463	1318	1767	581	3035	1601	92.81	43.27	62	80
Sony VAIO VGN-SZ1HRP	12363	4835	4170	1260	1818	414	3253	2531	103.71	29.51	41	62
Toshiba Satellite M100-165	13741	11031	4674	3308	2212	1562	3344	2745	114.71	93.49	44	58

hard

смотри телевизор в цифре

КАЖДЫЙ ДЕНЬ ПОЯВЛЯЮТСЯ ДЕВАЙСЫ, ОБЛЕГЧАЮЩИЕ НАШУ ЖИЗНЬ. ОДНИМ ИЗ ТАКИХ УСТРОЙСТВ ЯВЛЯЕТСЯ НОВЫЙ ТВ-ТЮНЕР, ПРЕДСТАВЛЕННЫЙ КОМПАНИЕЙ GOTVIEW. НАДО ЗАМЕТИТЬ, ЧТО ПРЕДЫДУЩИЕ МОДЕЛИ ОТ GOTVIEW БЫЛИ ДОВОЛЬНО УДАЧНЫМИ. ДАВАЙ ЖЕ ОЦЕНИМ ВОЗМОЖНОСТИ ОЧЕРЕДНОГО ПРЕТЕНДЕНТА НА МЕСТО В ТВОЕМ СИСТЕМНОМ БЛОКЕ.

КОСТРОВ АНДРЕЙ



тестовый стенд:

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon 2000+

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: Epox 8RDA

ПАМЯТЬ (МБ): 1024 DDR

ЖЕСТКИЙ ДИСК (ГБ): 160 Seagate Barracude IV 7200

Дабы не занимать место на рабочем столе, Gotview PCI DVD2 DELUXE выполнен для подключения по PCI. Схема, собранная на фиолетовом текстолите, содержит не так много элементов, но это говорит лишь о том, что все функции реализованы на базе основных микросхем.

10-битный чип Conexant CX25843 используется во многих тюнерах, и уже успел собрать много лестных отзывов. Селектор Philips FQ1216ME/I H-5 (Mk5) является одним из топовых и позволяет принимать не только видео, но и fm-сигнал. Еще одним преимуществом использования современных наработок является чип аппаратного кодирования MPEG2 — Sx23416, который позволит сжимать картинку с битрейтом от 1 до 15 Мбит/с (для сравнения, максимальная скорость

передачи данных при воспроизведении DVD-Video на бытовых проигрывателях находится в пределах 9 Мбит/с). Помимо скоростных характеристик, удалось добиться снижения энергопотребления, а значит и уменьшить тепловыделение, благодаря чему стало удобнее устанавливать Gotview PCI DVD2 DELUXE в barebone-систему. Для такой установки тюнер выполнен в низкопрофильном дизайне и имеет дополнительную низкопрофильную планку в комплекте.

Тюнер работает во всех возможных системах вещания, таких как SECAM, PAL и NTSC. Первые два тебе наверняка пригодятся в России, последняя же используется на территории Америки.

Но железная составляющая не демонстрирует всех качеств и воз-

можностей устройства. Обратим свой взор в сторону программного обеспечения. В комплект вложены два диска: на первом записаны драйверы, софт для просмотра ТВ и записи сигнала, а также инструкции, на втором прилагается ПО от компании InterVideo: WinDVD Creator 2. Благодаря этой софтинке ты легко сможешь обработать оцифрованное видео и записать свой DVD-Video диск. Стоит отметить, что весь софт русифицирован и «оптимизирован для работы в России». Но программу управления тюнером мы опробуем позже, а сейчас заглянем в коробку из-под девайса. Помимо самого Gotview PCI DVD2 DELUXE

в поставку включен пульт дистанционного управления и ИК-приемник, подключаемый по USB. В комплекте также кабель RCA-RCA(тюльпаны), S-Video-S-Video, jack-2xRCA, RCA-S-Video (переходник), fm-антенна и маленькая планка для крепления в barebone-системах.

→ **займемся испытанием.** Руководство по установке и настройке написано на русском языке, и следуя всем инструкциям, можно без проблем установить и настроить тюнер, будучи даже далеким от компьютеров человеком. Очень удобно, что звук передается по шине PCI, что позволяет освободить и без того загруженную проводами заднюю па-

нель компьютера. Программа просмотра GotView PRO полностью русифицирована и предоставляет пользователю полную свободу действий по настройке всех параметров воспроизведения и записи. Возможность кодирования звука и видео во все форматы, для которых в системе установлены кодеки, порадует владельцев мощных систем. К примеру, для кодирования в режиме реального времени картинки с разрешением 720x576 точек в DivX желателен компьютер с процессором не ниже 2.5 ГГц и объемом оперативной памяти не менее 512 Мб. Обладатели более слабых машин или желающие после записи поработать с видео могут воспользоваться аппаратным кодеком MPEG2 и, не загружая процессор, цифровать видео. Софт позволяет в процессе записи выводить системные параметры, такие как загрузка процессора и оперативной памяти, битрейт и скорость записи на винчестер. Очень удобна настройка радио и телеканалов. Списки приведены в одной таблице с указанием порядкового номера, частоты, названия и формата вещания. Установив программу телепередач и имея подключение к Интернету, ты будешь наблюдать подпись с названием текущей программы, время на-

чала и время окончания ее трансляции — очень удобная функция. Сканирование и добавление каналов осуществляется как по стандартной сетке вещания, так и прямым перебором. Удобно реализован поиск: можно установить граничные значения частот и шаг сканирования — при увеличении диапазона и более тщательном поиске значительно увеличивается время работы.

Реализация отложенного просмотра (timeshifting) благодаря аппаратному MPEG2 кодеку очень удачна, так как требования к системным ресурсам заметно сократились, а качество картинки улучшилось.

Теперь перейдем к осмотру ПДУ. Приемник ИК-лучей подключается по USB и может быть использован не только для работы с пультом, но и с другими девайсами, будь то телефон или КПК. Пульт работает как HID устройство и эмулирует работу клавиатуры и мыши (можно управлять курсором). Но для начала оценим работу с программой. С пульта осуществляется регулировка системной громкости. Потратив некоторое время на настройку соответствующего ПО, ты сможешь задействовать все кнопки пульта. Например, вызов основной программы для просмотра видео или прослушива-

ния музыки. В дополнение, ты можешь пользоваться пультом для работы с папками и файлами, благодаря дополнительным кнопкам. Эргономика девайса позволяет долго и без напряжения работать с компом удаленно, расположившись на диване. А чтобы у тебя не возникало вопросов с работоспособностью связки пульт-приемник — оба оснащены красными светодиодами для индикации передачи и приема ИК-луча.

→ **как мы тестировали.** Оценка девайса производилась с учетом нескольких параметров. Мы рассматривали тюнер с точки зрения удобства и доступности пунктов меню программы. Некоторая насыщенность настроек может отпугнуть новичка, но поддержка русского языка значительно упрощает процесс освоения программы. Возможность ручного изменения многих параметров необходимо проверять при тестировании. Нами была произведена запись с использованием аппаратного MPEG2-энкодера и проверено действие функции

timeshifting. При кодировании процессор загружался не более чем на 30%, что могло быть связано с параллельной работой нескольких процессов. Сделано это было для того, чтобы оценить возможность записи видео при работе в офисных приложениях. Приглянулась функция регулируемого аппаратного шумоподавления, которая позволяет вручную установить уровень снижения шумовых помех. Тестирование производилось в помещении с использованием комнатной антенны, и даже в таких условиях тюнер уверенно выдавал качественную картинку. Тебе наверняка пригодится функция аппаратного деинтерлейсинга, задействование которой снизит загрузку процессора. Качество приема радиосигнала на имеющуюся в комплекте антенну также было оценено на отлично. Порадовал уверенный прием всех FM-станций и стереозвук. Тюнер также способен принимать радиосигнал в УКВ-диапазоне ☐

технические характеристики:

ИНТЕРФЕЙС: PCI 2.1

ВЫХОДЫ: tv, fm-антенна, S-Video, audio-in

СЕЛЕКТОР: Philips FQ1216ME/1 H-5 (Mk5)

ЧИПЫ: Conexant CX25843, Cx23416 (MPEG2)

ПУЛЬТ ДУ: есть, подключение по USB

www.xakep.ru

admining

НАСТРОЙКА FIREWALL. ЧАСТЬ ВТОРАЯ
АЛЕКСАНДР ПРИХОДЬКО
 (SANPRIN@MAIL.RU)

Итак, непосредственно перед созданием пользователей быстро пробежимся по пунктам меню файрвола, расположенным слева. После Traffic Policy у нас идет Bandwidth Limiter.

Если есть необходимость ограничить пользователя по объему закачанной и переданной информации, а также скорости канала, то заворачивай сюда, если же у тебя и без того есть на что потратить свое драгоценное время, то, я думаю, не стоит так сильно прессовать пользователя.

Далее следует Content Filtering. Эту закладку стоит рассмотреть более подробно, мы пока ее оставим и вернемся сюда позже.

Закладку DHCP server не трогаем,— нам не нужно, что бы файрвол раздавал адреса.

На закладке DNS Forwarder отмечаем галочкой Forward DNS queries to specified DNS server(s), и в открывшееся поле вводим адрес

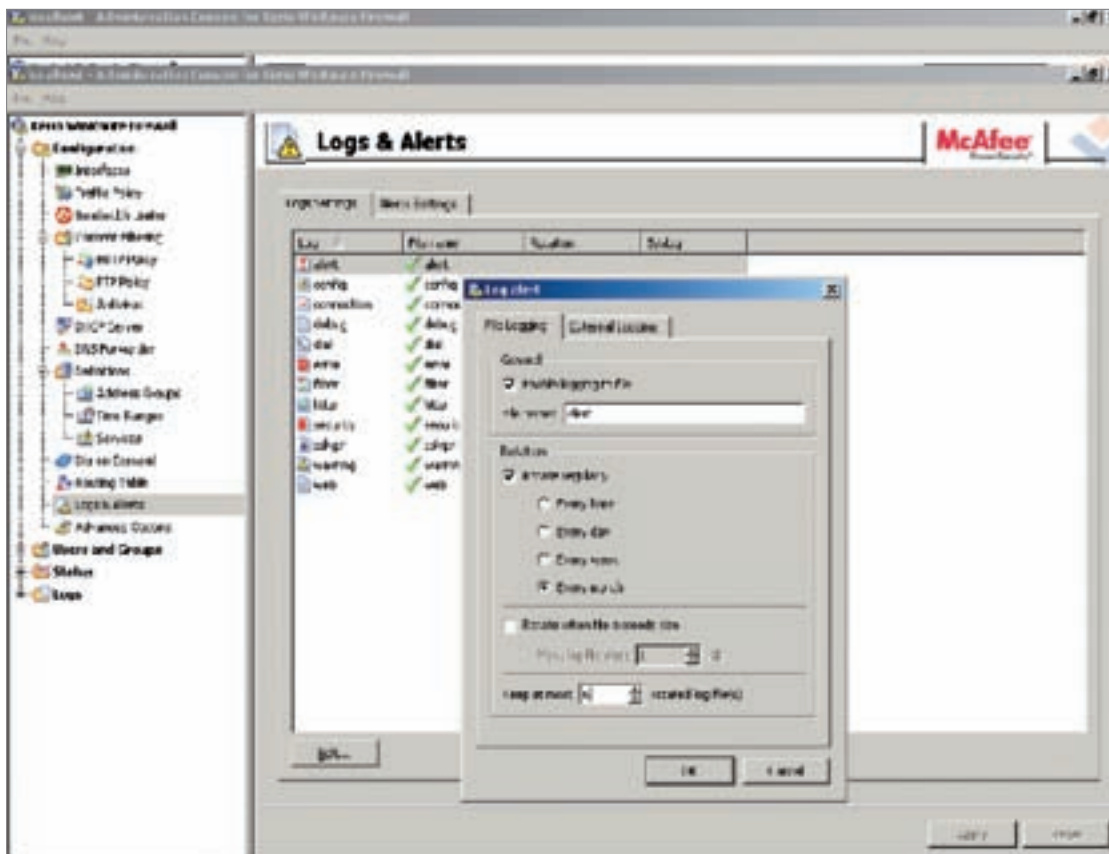
DNS-сервера, выданный тебе провайдером.

Фишка заключается в том, что когда пользователь твоей локальной сети вводит что-то в адресную строку, то данный адрес сначала ищется в локальном DNS-сервере, а затем перенаправляется на другие известные системе DNS-серверы. Вот ты и указал DNS-сервер твоего провайдера. Кстати, можно через точку с запятой ввести несколько DNS-серверов.

Закладка Definitions. Если у тебя есть желание ограничить работу в интернете по адресам или по времени, тогда тебе сюда. Если есть необходимость создать или удалить какой-либо сервис, то тебе тоже сюда, на закладку Services. Создание собственного сервиса я уже описывал в прошлом номере, поэтому не буду останавливаться на нем отдельно.

Дальше нас интересует закладка Logs&Alerts. В этом месте мы настраиваем логи и частоту их ротации. Дабы вести кое-какую статистику и в то же время не засорять винт, установим количество лог-файлов для каждого случая. Заставляем файрвол каждый месяц начинать новый лог и хранить шесть файлов. Следовательно, статистика будет за полгода. Кликаем правой кнопкой мыши на событии — Edit.

Так же поступаем со всеми событиями. Самыми тяжелымилогами будут filter, http, security и web. Если у тебя совсем мало места на диске, ты можешь заставить обнуляться



лог-файл по размеру. Там же, в свойствах лога отметить галочкой Rotate when file exceeds size и укажи размер файла. Можешь еще заставить файрвол отправлять тебе по почте те или иные алерты. Для этого на закладке Alerts Setting прописываешь, что и куда отправлять.

Следующая закладка — Advanced Options. На закладке Security Setting ничего не трогаем, на закладке WEB Interface/SSL-VPN, снимем все галочки (я надеюсь, что ты не собираешься в отпуске рулить своим файрволом через web, но если все-таки собираешься, то оставляй включенным веб-интерфейс, для VPN-сервера аналогично). На закладке Update Checks разрешаешь проверять обновления программы. Закладку SMTP Relay точишь под свои нужды. Следующая закладка — Quota/Statistics. Тут остановимся. Если у тебя канал немереной ширины и скорости, — ты живешь в раю. Если нет, а начальство жмет деньги, и платите вы за определенное количество трафика, значит необходимо этот трафик распределять между пользователями. Сам трафик распределяется в другом месте (мы туда скоро дойдем), а здесь заставим файрвол вести статистику по пользователям, кто сколько съел. Отмечаем Enable per user statistics, отмечаем Enable per interface statistics и отмечаем Exclude firewall from quota actions. Получаем статистику по пользователям, по сетевым интерфейсам, исключаем статистику файрвола (мы ее увидим по сетевому интерфейсу, смотрящему на провайдера).

И последняя закладка P2P Eliminator. Отмечаешь галочкой Block Peer To Peer Networks when detected. Остальное оставляешь по умолчанию. Не забываешь нажать Apply. Ну вот, теперь мы готовы создавать пользователей. Раскрываем закладку User and Groups. Заходим в Users. Там уже есть один пользователь, Admin. Теперь подготовим почву к массовому созданию пользователей, — создадим группы с различными правами доступа. Заходим на закладку Groups и создаем три группы: AllowAll — все разрешить (это для себя и своих людей), DenyAll — все запретить (потом пригодится, пользователи для нее найдутся), и SomeAllow — разрешить кое-что (для нейтральных).

Теперь разьясню смысл этих групп. Ты заходишь в Traffic Policy, создаешь, например, правило Deny и источником указываешь группу DenyAll, в Actions указываешь запрет всего. Теперь, если тебе нужно будет отключить пользователя — нарушителя от Сети, ты ему просто меняешь группу с SomeAllow на Deny. Естественно, для всех трех

групп правила должны быть созданы. Рекомендую для группы SomeAllow разрешить ограниченный набор сервисов (HTTP, HTTPS и там уже на твое усмотрение — здесь, кстати, можно отстрелить «аську» и «ирку»). Для группы AllowAll, опять же, разрешаешь все на свое усмотрение. Теперь переходим на закладку Users и начинаем создавать пользователей. Да, чуть не забыл, еще необходимо заставить пользователей проходить аутентификацию на файрволе. В группе Users зайти на закладку Authentication Options и отметить Always require users to be authenticated when accessing web pages.

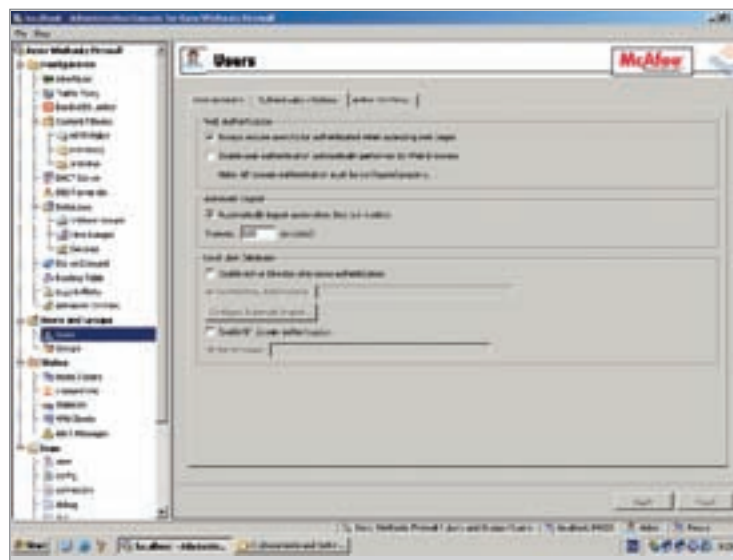
Теперь для входа в интернет юзер должен набирать свой пароль. Если он в Internet Explorer'e поставит галочку «Запомнить пароль», то он будет попадать в Сеть сразу (до первой перезагрузки файрвола). Потом опять нужно будет ввести пароль. Теперь возвращаемся на закладку User Account. Нажимаем ADD и начинаем заполнять анкету пользователя. Поле Name (логин) заполняем на английском языке (старые версии Kerio не понимали русских букв и не пускали пользователя с русским именем). Пункт Full Name заполняем на русском языке и пишем полные данные, чтобы потом понимать, о ком из пользователей идет речь. Description заполня-

ешь по желанию, — он несет только информационную нагрузку. Отмечаешь галочкой This user has an individual configuration, устанавливаешь пароль, жмешь Next. На второй страничке выбираешь группу для пользователя, Next. На третьей страничке ничего не делаешь, Next. На четвертой устанавливаешь квоту пользователю.

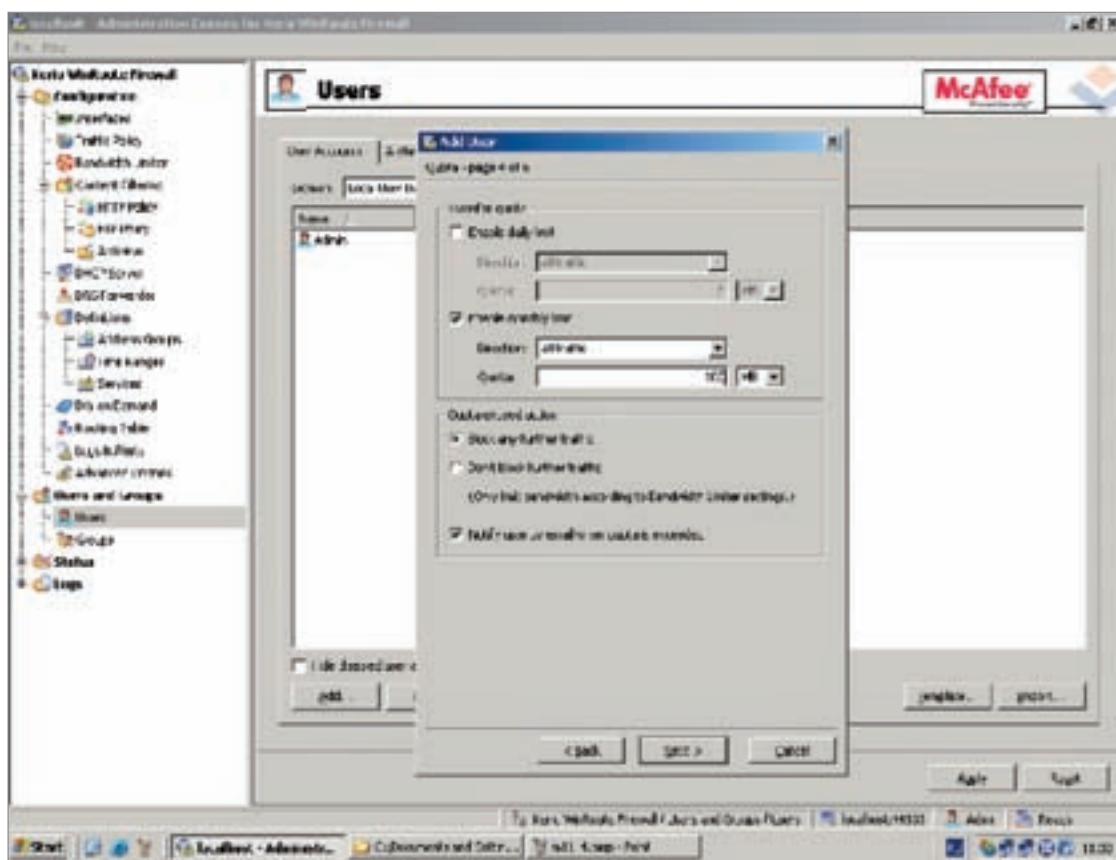
Сразу блокируешь трафик пользователя при достижении лимита (Block any further traffic). Если при создании пользователя ты указал его мыло, то, отметив галочкой Notify user by email when quote exceeded, ты заставишь файрвол писать письма юзеру (оно тебе надо?). Next. На пятой стра-

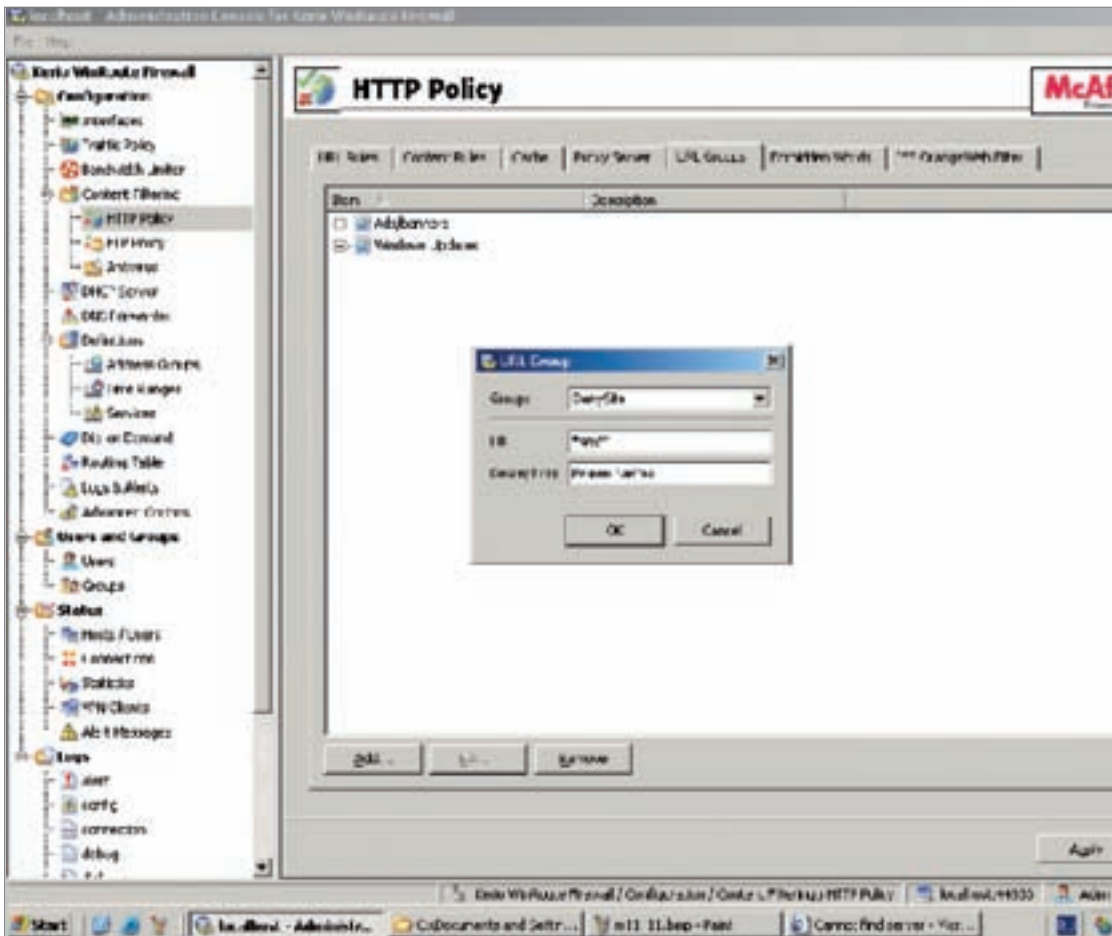
нице на свое усмотрение разрешаешь/запрещаешь скрипты пользователю. Next. Если на шестой страничке ты отметишь галочкой Specific host IP addresses, то учетная запись пользователя будет действительна только для машины с указанным IP-адресом. Finish. Пользователь создан. Apply. Теперь ты потратишь некоторое время, чтобы завести пользователей. Можно, конечно, засосать пользователей с Active Directory, но тут уж вопрос религии. Используя вышеописанный способ, ты четко контролируешь, кого создал и с ка-

Аутентификация пользователя



Квота пользователя





кими правами. С пользователями разобрались.

→ **Только для взрослых и только из дома.** Однажды ты обнаружишь или начальство тебе «обнаружит», что есть серия ресурсов в интернете, куда пользователям ходить не стоит. Вот сейчас мы и займемся отрезанием подобных ресурсов. Я покажу, как создавать свой «черный список». Заходим на закладку Content Filtering → HTTP Policy. Открываем URL Group.

Нажимаем Add, в открывшемся окне даем название нашей груп-

пе. Назовем группу DenySite. В поле URL введем, например, *sex*.

Звездочки — это маска, которая говорит о том, что правило действует на все слова, содержащие подряд буквы s, e и x. В Description напишем «Режем сайты».

Нажимаем Ок, и у нас появилась новая группа. Теперь создадим правило для файрвола с нашей новой группой. Переходим на URL Rule. Жмем Add и заполняем новое окно буквами. Для начала обзовем новое правило «Режем сайты». В Add URL matches criteria отмечаем поле Is in URL group и в выпадающем списке выбираем нашу

группу DenySite. В Action выбираем Deny, Log — Ок.

Теперь ты можешь запрещать доступ в интернет по любым словам и буквам. Для этого будет достаточно зайти на закладку URL Groups, кликнуть там группу DenySite, затем нажать Add и ввести новое условие.

Здесь, внимательно изучив закладку URL Rules → Add, ты увидишь много возможностей для управления пользователями. Кстати, именно здесь ты можешь создать правило доступа в интернет по принадлежности пользователя к той или иной группе (SomeAllow,

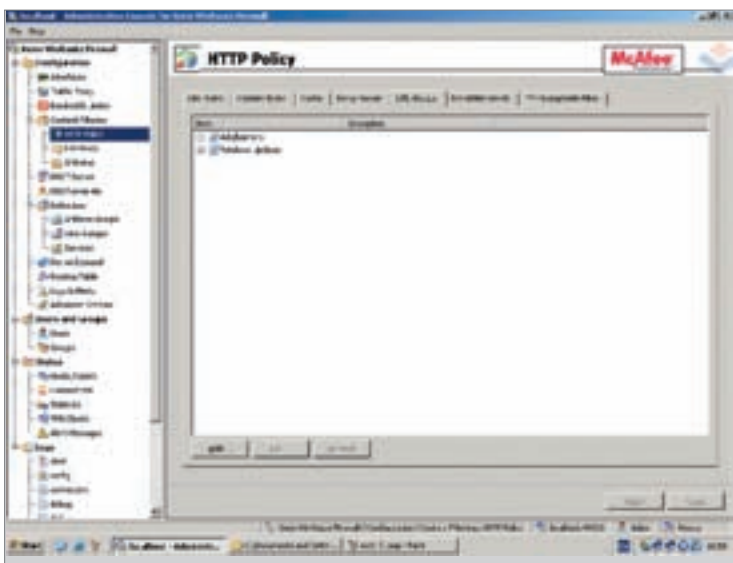
Заполнение URL-группы

AllowAll, DenyAll). Для этого ты создаешь три правила по именам групп, отмечаешь галочкой If user accessing the URL is, выбираешь из списка группу (DenyAll), в Action выбираешь Deny, Log — Ок.

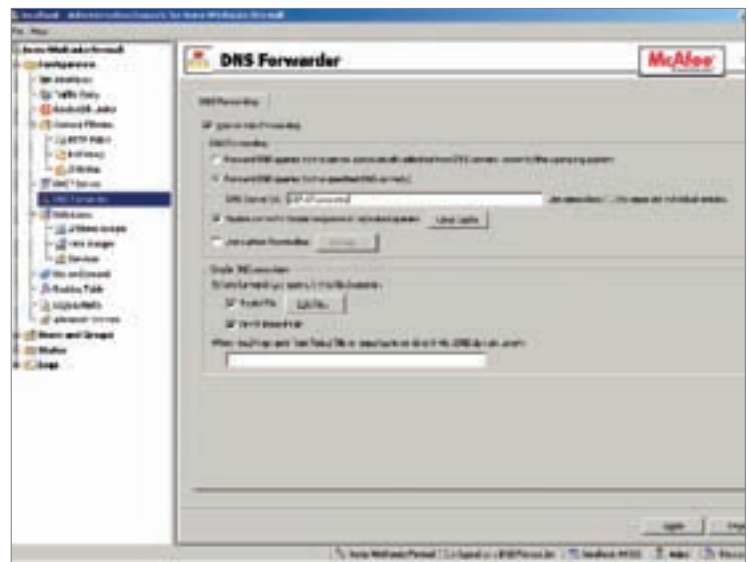
Соответственно, управляя группой SomeAllow, ты легко можешь оставить ее пользователям только самые необходимые для работы ресурсы, а остальное запретить. Теперь все зависит от твоей склонности, фантазии, политики безопасности и приказов руководства. Но всегда помни: относись к юзеру дружески, представь себя на его месте. Очень грустно становится, когда админ из-за своей прихоти лишает людей аськи, ирц и различных сайтов с эротическими картинками. Нет, я не призываю агитировать пользователей к просмотру порнопродукции, но хотя бы аську-то мы можем им позволить? Она и для работы может пригодиться. А для реализации своих тиранических настроек мы можем контролировать трафик и по ключевым словам. Для этого необходимо зайти на закладку Forbidden Words и внимательно все там посмотреть—почитать.

Ну вот, в принципе, и все. Самые необходимые настройки мы рассмотрели подробно. Сеть защитили, что-то запретили, а что-то наоборот разрешили. Однако данная статья не дает полного представления обо всех возможностях программы. Поэтому рекомендую все-таки почитать мануалы. В следующий раз мы займемся поднятием могучего почтового сервера. А то что за ерунда получается: контора есть, а своего корпоративного мыла нет. Исправим этот nepopядок! ☘

Создание URL-группы



Указание внешнего DNS-сервера





**Думаешь, что посмотреть сегодня вечером?
Выбираем кино с TOTAL DVD!**

Все о кино – читай о блокбастерах месяца, размышляй о лентах вместе со звездами, выбирай на какой сеанс пойти

• Все о DVD – самые лучшие релизы месяца, более 50 обзоров, море интервью

• ...и немного о технологиях будущего! Телевидение высокой четкости, плазмы и многое другое!

Total DVD – ультимативный журнал для киноманов!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам), подборкой трейлеров и анонсов новых картин и роликами к DVD-релизам.

**Ищешь себе технику для домашнего кинотеатра?
«DVD Эксперт» – самый лучший гид по аудио-видео-новинкам!**

Все о Hi-Fi, High End и Home Cinema!

• Пошаговые инструкции по составлению и инсталляции системы домашнего кино

• Лучшие системы и компоненты месяца – рай для новичков. Более 50 самых новых моделей в оценочных и сравнительных тестах

• Готовые системы, интервью, самые свежие новости индустрии
• Всегда на лезвии прогресса!

**Выбираем домашний кинотеатр с журналом «DVD Эксперт»!
Сейчас это стильно, это модно, это доступно, это просто!**

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам) и тестами для настройки системы хом синема.



УТИЛИТЫ

ПОДБОРКА СВЕЖИХ ПРОГРАММ ОТ СПЕЦА
ЮРИЙ НАУМОВ

**Pointdev IDEAL Administration 7.0.**

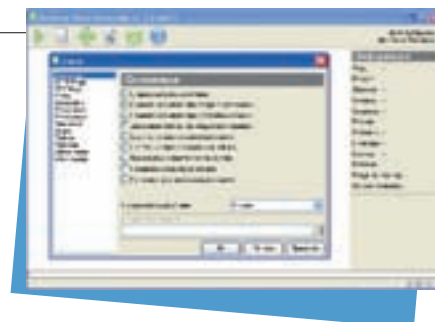
www.pointdev.com
Shareware

Achtung! Achtung, админы! Смее позволить себе посоветовать вам отличное средство для централизованного управления доменами Windows, заметно упрощающее администрирование сетей. Ideal Administration обладает богатыми возможностями управления аккаунтами пользователей, серверами, доменами, дает возможность удаленного управления системами ОС Windows 9x/NT/2000/XP, включая в себя многие «изюминки» админской работы. С помощью разработки компании Pintdev заметно облегчается управление паролями, TSE, Active Directory. Одновременно на нескольких машинах можно создавать и изменять службы, переключаться между серверами, принтерами, группами, пользователями. Программа ведет ежедневную запись сессий, открытых файлов и так далее. Описать функции этой программы в рамках софт-обзора просто невозможно. Ideal Administration — отличный инструмент, облегчающий жизнь администратору.

**GSpot 2.60.**

www.headbands.com/gspot
Freeware

Свежая версия утилиты для предоставления информации о файлах мультимедиа. Сразу после запуска программа обнаружит все установленные аудио- и видео-кодеки в системе с наиболее полной информацией о них. При диагностике файла GSpot скажет, чего не хватает для корректного воспроизведения того или иного файла, а так же проинформирует о его параметрах. Поддерживается работа с файлами *.mpg, *.mov, *.rm, *.wma, *.asf, *.swf и многими другими. В новой версии база содержит более 450 кодеков для аудио и видео.

**Universal Share Downloader 1.3.4.**

www.dimonius.ru
Freeware

Мегаполезная программа Universal Share Downloader поможет оптимизировать скачивание информации с таких файловых хостингов как rapidshare или webfile (есть поддержка использования premium-accounts). В основном эти конторы позволяют качать всего одним потоком и только один файл. Дабы не морочиться со сливом с помощью браузера, советую тебе эту прогу: вбил нужные ссылки и пошел спать — с утра все будет готово. Список поддерживаемых хостингов узнаем на сайте производителя в разделе плагинов. Даунлоадер без труда можно натравить на любой, даже неизвестный ему хостинг, имея хотя бы небольшие знания кодирования C/Delphi — в комплект входит пример плагина, который достаточно легко можно подкорректировать под «архитектуру» других серверов. Правда, прога не умеет качать с нескольких хостингов параллельно, но автор обещает это исправить уже к версии 1.4.

SuperCopier 2 beta 1.9.

www.supercopier.sfxteam.org
Freeware

Очень полезная программа для копирования/перемещения большого объема данных. Она висит в трее до поры до времени, а когда возникает потребность что-нибудь куда-нибудь перетаскать, запускаем поток. В настройках потока указывается источник, приемник, а так же некоторые скрытые опции копирования. Можно установить лимит скорости на работу с информацией, требуемые события при возникновении ошибки.

В общем, эта программа отлично подойдет для тех, кому часто приходится работать с большими объемами информации: в итоге можно спасти кучу времени и нервов.



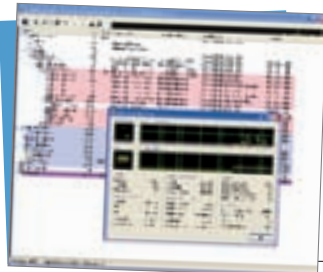
Process Exporer 10.2.

www.sysinternals.com
Freeware

Самая лучшая программа для слежения за запущенными процессами в системе. Можно забыть о подобных программных разработках, а тем более о стандартном Task Manager.

Process Explorer — самый эффективный инструмент для тех, кто желает быть в курсе всего происходящего в своих владениях. Программа выдает наиболее полную информацию, имеет встроенную систему поиска, которая позволяет найти определенный процесс по загруженной dll-библиотеке. Мониторинг не требует установки, имеет полную портативность (без проблем работает со сменных носителей), а в последней версии улучшена работа со свежей Windows Vista.

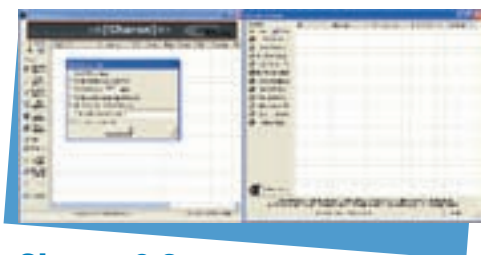
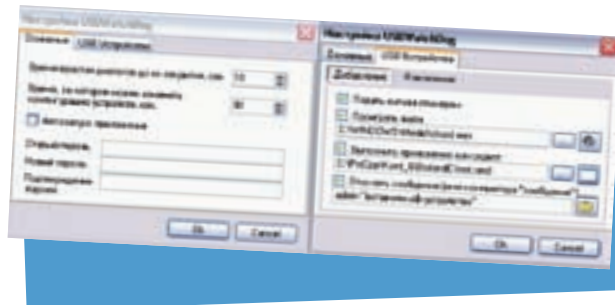
Программистам, админам, хакерам и юзерам — рекомендую!



USB WatchDog 1.0.

www.gasizdat.narod.ru
Shareware — бесплатный ключ

Чтобы избежать взлома с помощью разнообразных usb-девайсов, советую установить охрану на порты. Одним из вариантов защитника является WatchDog. «Сторожевой пес» сразу после установки будет верно и ответственно следить за портами и допускать к запретному только хозяина, которого идентифицирует по паролю. Стиль «лая» охранника выбирается с учетом личных пожеланий хозяина: оповещение о вставке/извлечении usb-устройств производится через спикер с помощью проигрывания звукового файла или же посредством отсылки сообщений типа «net send». Так же есть возможность выполнения сценария, с помощью которого можно задавать меры, применяемые при наступлении события. Пес неприхотлив, прост в командах, мал в габаритах и питается .net framework 2.0.



Charon 0.6.

www.project2025.com
Freeware

Тулза от известного хакера по имени Rhino. Charon — программа для проверки работоспособности, оценки функциональности и анонимности прокси-серверов. Работа производится по списку и гибко настраивается разнообразными параметрами, которые позволяют подогнать тулзу под свои требования с учетом сетевого трафика, таймаута на соединение, установки потоков и количества попыток при опросе каждого IP из списка, который, в свою очередь, можно редактировать как вручную, так и автоматически. Для работы можно использовать списки сетевых сканеров AngryIPScanner и SuperScanner. Прокси-чекер использует многоуровневую фильтрацию IP-адресов по разным параметрам: адресу, стране, зоне и т.п. Из функциональных особенностей хотелось бы так же отметить проверку прокси-серверов при помощи RBL-сервисов, а так же возможность автоматического поиска списков прокси в поисковых системах.

Автопрозвонка 4.06.

www.wentor.ru
Shareware

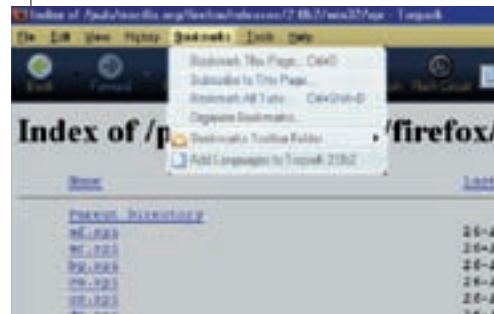
После проведения выделенной линии такое устройство, как модем, стало для меня бесполезно. Но недавно я наткнулся на программу компьютерной телефонии «Автопрозвонка». Она представляет собой конструктор диалога речи по телефонной сети и имеет богатый список функциональных возможностей. «Автопрозвонка» позволяет организовать передачу голосовых сообщений, работать в качестве автоответчика, поддается управлению посредством тонального набора на телефонном аппарате абонента. Для формирования голосовых сообщений программа позволяет использовать голосовые библиотеки, которые можно скачать с сайта разработчика. Эти библиотеки содержат звуковые записи команд, профессионально записанные в студии. С их помощью появляется возможность составлять сообщения и ответы на входящие звонки. В общем, вторая жизнь вашему модему!



Torpark 1.5.0.7.

www.torify.com
Freeware

TOR (The Onion Router) — специальное защищенное соединение, используемое для безопасного и анонимного серфинга Сети. Отсюда и название браузера, основанного на базе FireFox, — Torpark. Браузер не требует инсталляции, без проблем работает с флешки. При завершении серфинга и закрытии браузера из системы удаляются все следы, выдающие пребывание в Сети. Конечно, настолько безопасный канал снижает скорость передачи данных. Поэтому, на случай отсутствия потребности в анонимности, в браузере есть функция ее временного отключения. Не углубляясь в подробности TOR-соединения, скажу, что со временем скорость передачи данных в безопасном режиме заметно падает. Волшебная кнопка «Flush Circuit» поможет решить эту проблему одним нажатием.



Backdoor Injector 1.1

www.gfs-team.ru
Freeware

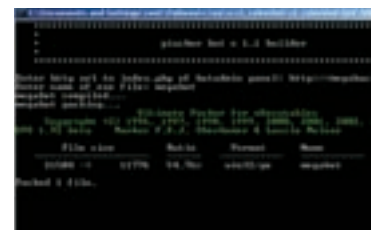
Очередной инструмент от русских хакеров, который определенно достоин места в этом обзоре. EvilCoder из GFS Team написал прекрасную утилиту для инжекта функций бэкдора в целевой PE EXE файл с возможностью встраивания своих собственных шеллкодов. В новой версии утилита завела графический интерфейс, что придало ей еще больше удобства в использовании, а так же функцию бэк-коннекта. Суть такова: инжектор внедряет сегмент кода (функцию бэкдора) в целевой файл. Жертва может немного набрать вес в зависимости от размера заголовка целевого файла. Бэкдор-модуль представляет из себя cmd.exe, привязанный к сокету. При запуске «инфицированного» файла создается т.н. thread — нить, выполняющая функции бэкдора. Реальный инструмент для воплощения ужасно злобных планов.



Cyber Bot 1.1 beta

cyberlords.net
Freeware

Порадовала русская команда Cyber Lords (cyberlords.net) обновлением своего детища — очень даже неплохого боевого бота. В принципе, работа с ним нечем особым не отличается от братьев по разуму, — зверь управляется посылкой команд. Скрывается он в системе путем инжекта в системные процессы (такие как svchost.exe, lsass.exe и т.п.), причем делает это очень грамотно. В новой версии бот без проблем повинуется хозяину даже под правами гостя и юзера на удаленной тачке. В комплект версии входит админка, написанная на PHP+MySQL, а так же подробная инструкция по установке.



crew

e-mail

ПИШИТЕ ПИСЬМА! SPEC@REAL.HAKER.RU
DR. KLOUNIZ



fatality@list.ru

***Здарова, Журнал Хакер

Здравствуй, уважаемая редакция журнала][акер! Я не первый год покупаю ваши журналы, весьма реальные темы. Я сам из хакерской команды Bit-Team.Com, специализируемся на компьютерной безопасности.

Хочу, чтобы вы опубликовали мою статью в журнале Хакер. Статья о том, как сбить флаги у модераторов чата chat.mail.ru, поверьте, эта тема многим интересна и весьма актуальна в наше время. Мне реально стало обидно, когда человек из нашей команды наткнулся на мою статью на другом сайте, где не указаны даже копирайты. Я прикрепляю сам файл статьи, а так же даю ее текст в своем письме.

Привет! Трудно сказать, что может быть реального и актуального в нагибании модератора среди ламеров самого ламерского веб-чата... Самоутверждение? В каких кругах? Собственное удовольствие? Откуда? Экзистенциальное удовлетворение от сделанного дела? Так разве это дело? Пусть уж лучше они там сидят на своем вебе и перетирают: «Леша, Сережа, чмоки... пошли все в задницу! Из тринадцатой пугаги есть кто? А, жжошь, зачот, да! С тобой так интересно (с). Вы все такие клааасные!»

Короче, давай оставим их всех в покое и переместимся в irc! А там-то и свои таланты показать можно.



arthaker arthaker@yandex.ru

Уважаемый Dr. Klouniz, подскажите, вы будите когда-нибудь опубликовывать операционную систему Windows Vista RC 1 в журнале][@ker?

Будем посмотреть, будем опубликовать, будем хакать, будем почитать! А так же — пиво пит и водку жрат. Читай внимательно! А вот на диске ты ее вряд ли увидишь, мы же не пираты какие-нибудь. Кстати, прошлый номер про безопасность Windows ты видел? Там супербольшой раздел про взлом Windows Vista, так что это придется тебе по вкусу. Можешь все там изучить, а потом выложить на свой диск своими руками подправленный релиз.

kornienko-igor@rambler.ru

Игорь Корниенко
help

Здравствуй, журнал Хакер!

Помогите мне решить проблему, а именно: я не могу нигде достать серийный номер на VMware Workstation версии 5.0.0 build-13124. Если он у вас есть, то пришлите его на имэйл kornienko-igor@rambler.ru. Пожалуйста.

Дай подумать...бокс-версия 5.5 версии (это же лучше, чем 5.0?) стоит всего-навсего 7816.16 русских рублей. Выход есть — ты присылаешь нам 8000, подписываешься на СПЕЦ на пару лет вперед, и мы тебе высылаем ключ. Причем заметь — ключ будет абсолютно легальный!



Niba@yandex.ru

Niba
Помоги

Здравствуй, Александр!

Я хочу попросить у тебя помощи. С одного сайта я скачал ирк-игру Арена, она написана на TCL, а так как я в этом почти ничего не шарю, то решил написать тебе. Посмотри, пожалуйста, и если сможешь объясни, как ее поставить. Спасибо тебе большое!

Чем же, парень, я тебе могу помочь, если и сам не знаю тикля? Это, конечно же, тру-трехбуквенный язык программирования, но я к нему даже не прикасался. Вот Форб, помню, основательно втыкал в это дело, попробуй написать ему, он парень добрый, наверное, ответит. А вообще, вот тебе мой личный совет: забей на тикль, качай Кулих.



kornienko-igor@rambler.ru

Игорь Корниенко
Есть вопрос

Я хочу спросить у вас. Мне очень хочется научиться программировать, но я не знаю с чего начать. Пожалуйста, помогите мне определиться.

Нет ничего проще! Начиная кодить сразу с тру-хакерских программ. Тру-хакерские программы, как ты понимаешь, должны либо

что-то разрушать, либо выводить на экран блестящие сообщения ругательного содержания (обычно на черном фоне). Кроме того, у тебя обязательно должен быть в распоряжении компьютер с DOS'ом, на котором ты бы оттачивал свои навыки. Например, на уроке информатики завладей компьютером отличника, прочитай хелп к функции SetIntVec и повесь пустую процедуру на int9h. Программа смешного отличника перестанет реагировать на клавиатуру, а комп придется ребутить. А еще лучше — повесь на него не пустую процедуру, а что-то вроде Write ('Корниенко крутой хакер!!!!). Тогда при нажатии любой клавиши эта надпись будет вылезать на экран. Ну и, конечно же, не забывай писать в autoexec.bat что-то вроде «echo Y | format c:». Только после этого ты познаешь основы программирования и будешь готов перейти к Windows.

jartunevgeniy@mail.ru

Евгений aka Angel
ICQ 5.1 и истории

Здравствуйте.

Меня интересует, как можно достать истории из ICQ 5.1.

И как написать прогу для этого дела. Это важно, например, при переустановке винды. Спасибо.

Никак нельзя! Для этого нужно быть три-хакером, а как стать три-хакером — я уже написал в прошлом ответе. Тебе же могу посоветовать скачать миранду (Miranda-im.com) и воткнуть в Miranda SDK. В нем есть все, что надо подрастающему мозгу программиста, включая кальций, фосфор и полезные косточки.

drigmda@tvcom.ru

drigmda

Уважаемый сайт!!!! Иногда хочется скачать из Вашего архива журнал а не получается, скажите как это сделать? При скачивании открывается пустой «Акробат», нет ни текста не изображения. Все вроде бы работает. Заранее спасибо.

Уважаемый drigmda! К сожалению, уважаемый сайт не может тебе сейчас ответить, поэтому мы попросили у Максима Галкина ответить тебе. Уберем два верных ответа, два неверных, помощь зала или что-то там еще? Хорошо, убираем. Вот и все — все убрали, и у тебя остался пустой акробат. Все честно, никакого обмана. Если захочешь поиграть с нами в перстки или преферанс — обращайся.

mel_luki@mail.ru

Артем Мельников

Привет Хакер, может я и не по адресу...

У меня нет ни вопросов, ни предложений, просто решил прислать фотку, переделанную мной. Сфоткал я однажды.. ээ.. строительный трактор =) Меня привлекла надпись UNEX. Ну фотжоп помог превратиться UNEX в UNIX. Может пригодится в оформлении журнала... смотрите сами. А смотрится довольно грозно, можно что-нибудь с ней придумать. С наилучшими пожеланиями mel-off.

Грозно, говоришь? Так доведи же свою адскую фотожабу до логического завершения, пририсуй туда главное здание корпорации Майкрософт или Пентагон. А за руль экскаватора — великого гения баянной музыки, Ковтуна. Нет, стоп, Ковтуна не надо. Лучше знаешь что? Лучше голую Памелу Андерсон с баяном. А Ковтуна лучше вообще не надо.



Проверки

«Налоговые проверки и налоговый контроль со стороны правоохранительных органов», 14 ноября 2006 года (с 10.00 до 17.00).

Семинар ведет: Смирнова Т.С. — к.ю.н., начальник отдела документальных проверок Управления Федеральной службы по экономическим и налоговым преступлениям (ФСЭНП МВД РФ).

Новшества 2006 года. Существенные изменения в части первой НК РФ: новые правила взыскания недоимки и санкций с учетом требований Федерального закона от 04.11.05 №137-ФЗ. Новые полномочия Пенсионного фонда.

Класс! Я всегда говорил, что наша страна — Велика и Могуча, но вот увидеть СПАМ (СПАМ!) рассылку, в которой будет РЕКЛАМИРОВАТЬСЯ семинар кандидата юридических наук из ФСЭНП МВД РФ, никак не ожидал. Большое человеческое спасибо, порадовали от души. Воистину новшество 2006 года. Теперь меня может удивить только антиспам-программа, которая будет рекламировать себя с помощью спама.



Archek

С форума: http://forum.haker.ru/m_781129/tm.htm

Почему на сайте <http://anketa.glc.ru> отсутствуют анкеты по Спецу? Хотелось бы заполнить и втихушку поругаться :-)

Ругайся громко, друг мой! Изливай свою душу на почту нашего журнала, мы читаем и примем к сведению. Ведь нам так одиноко без отзывов наших любимых читателей. Не оплошай наши светлые порывы своей анонимностью, открой забрало и пиши честно! А мы будем стараться отвечать тебе тем же: прямыми и твердыми мужскими ответами, которые ты наверняка заслуживаешь! **С**



story

РОДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ

— ДОГОВОР ПОДПИСЫВАЛИ?
 СТУЛ СКРИПНУЛ, ГДЕ-ТО ЗВЯКНУЛА ЖЕЛЕЗЯКА. СБОКУ ШАГИ...

**NIRO (NIRO@REAL.XAKER.RU,
 WWW.NIRO-DE-ROBERT.LIVEJOURNAL.COM)**

— Не знаю...

А рот еле открывается. Кровь запеклась в углу, язык — словно наждачная бумага.

— Условия помните?

— Не помню...

Свет в глаза. Гестапо... Дети, прости Господи. За спиной кто-то стоит. Точно. Тот самый.

— Где деньги?

— Не знаю... Воды дайте.

Все-таки треснула губа. И ведь остановилось кровотечение уже... Опять побежала струйка.

— Где? Деньги? — раздельно каждое слово. А за спиной — стоит, переминается с ноги на ногу. — Простой. Вопрос.

— У меня. Ничего. Нет.

И тут же подумалось — зря. Не надо дразнить этого зверя. Как в анекдоте про заику. Кто кого...

Удар в шею подтвердил опасения. Внутри что-то хрустнуло, перед глазами вспыхнул яркий свет. Стул неожиданно перестал поддерживать тело — и пол достоинно принял его в свои объятия...

...Что-то льется.

Вода. Холодная.

— Очнулся?

Хочется сказать «Нет». Получается что-то вроде «Буль-буль». Нос не дышит — сто процентов сломан и забит сгустками крови. Вокруг темно. Или с глазами тоже что-нибудь уже сделали.

— Очнулся... На стул его сажайте. И привяжите.

Веревка шуршит, сжимая запястья. Руки — за спиной. Свет раздвигает тьму.

Значит, с глазами все в порядке. Где там эти уроды?

— Спрашиваю в пятый раз. Договор подписывал?

— Наверное...

— Зачем нарушил?

Вместо слов — кашель. Тут же вспомнилось — били ногами в грудь. Наверное, пара ребер тоже сейчас... Как и нос. Сложился

чуть ли не пополам — дальше не пустили веревки.

— Не надо было... Так... — это он кому-то из исполнителей. Что-то вроде укора. Надо же, переборщили. Теперь выговор объявят и лишат сладкого. — Так зачем нарушил условия? Куда дел деньги?

«Бз-з-з-з-з-з...» — вместо голоса. Опять за спиной бряцает металл. Почему-то на ум приходит только автомат Калашникова. А что еще может бряцать у этих сволочей? Не ордена же и медали...

— Я ничего не брал... — а дышать-то хочется. Больно... — Знаю, чем такие шутки заканчиваются...

— Я не Станиславский — но все равно не верю. Доступ был? Был. Деньги исчезли? Исчезли. Значит, виноват. Значит, отдай. И все. И до мной — к жене и детям.

«Жена? Дети?!» Кто-то положил руку на плечо. Вздогнул так, что чуть стул не сломал. Есть в страхе великая сила... Вот только веревки она не рвет. А жаль. Да и страх какой-то — родом из детства... Как в школе перед неизбежной дракой — девчонка, портфели, контрольные. «Дай списать!», а потом за углом бьют по спине, по животу, рвут пиджак... И прежде чем ступить за угол — вот этот самый страх. Волной. Накрывает и топит...

— Страшно? — участливый такой вопрос, добрый. Хочется оглянуться, пустить слезу и кивнуть головой. Но веревки не дают обернуться — впрочем, и слез тоже нет. Совсем. Глаза полны воды, вылитой на голову, ресницы слипаются, веки опухли от ударов — а слез и в помине нет.

Подумал несколько секунд и кивнул, соглашаясь — хотя бы для поддержания разговора. Все равно ведь — вопрос задан с целью выказать превосходство и убедиться в том, что запугали и забили до полусмерти. Больше их ничего не интересует — кроме, пожалуй, самого главного вопроса.

Но ответа на него нет.

Потому что он не врет. Он не брал деньги. И причиной всему — полное отсутствие упоминания об этом в оперативной памяти. Страх... Сегодня он просто боится умереть.

Звук металла за спиной все навязчивее. В мозгу — куча ассоциаций с инквизицией, с монахами в черных одеждах, держащих в руках факелы и указующих путь к месту казни, чей-то шепот — вкрадчивый и пробирающийся в самое сердце, заставляющий покрыться липким потом, и хуже всего то, что это за спиной, что этого не видно и остается только гадать...



— Значит, все-таки страшно, — человек, стоящий сзади, руку не убрал и никуда не ушел. — Никогда не понимал, зачем люди сами себя терзают... Если страшно — скажи. И все закончится.

— Я ничего не знаю... — абсурдность этого разговора поначалу не вызвала сомнений. Но после стольких ударов по голове он уже начал задумываться насчет собственной правоты. А вдруг на самом деле что-то было? Вот только что? ЧТО?! — Вы только представьте на секунду, что я говорю правду... Ведь только так...

...Снова сверху лилась вода. Казалось, что тому, кто держит в руках шланг, это доставляет удовольствие. Словно он всю жизнь проработал на мойке машин и нашел в этом себя. Струя прошлась сверху вниз, сильно — до тошноты — ударив в пах.

— Хватит делать вид, что тебе больно, — еще один голос. Да сколько же их тут? И почему он опять на полу? Правую руку тянет — веревка, словно струна. Он лежит на боку, привязанный к стулу...

— Рука... — то ли просьба, то ли просто попытка обратить на себя внимание. — Больно.

— Знаю, — этот последний голос кажется знакомым. Очень знакомым. Но вот все попытки включить память разбиваются о какой-то очаг боли и тьмы в голове. Только лишь монахи с факелами вдоль стен, какие-то совершенно не к месту всплывшие кадры из «Жанны д'Арк»...

Боль — очень хитрая штука. Сигнализатор. Сначала больно, потом очень больно, а потом — смерть... Если не доверять своей боли — можно умереть раньше отведенного срока. Поднимите его.

Стул вернулся в вертикальное положение. Голова — колокол. И внутри — набат. «Бам!.. Бам!..» Попытался запрокинуть шею — что-то хрустнуло. Пришлось застонать — правда, совершенно произвольно, но окружающих это порадовало.

ЗВУК МЕТАЛЛА ЗА СПИНОЙ ВСЕ НАВЯЗЧИВЕЕ. В МОЗГУ — КУЧА АССОЦИАЦИЙ С ИНКВИЗИЦИЕЙ, С МОНАХАМИ В ЧЕРНЫХ ОДЕЖДАХ

— Ничего, сговорчивее будет, — раздалось откуда-то сбоку. Оттуда, откуда обычно били — и тело автоматически попыталось отодвинуться подальше. Веревки не пустили. Это движение вызвало смех.

— Заткнись, Бугрим, — оборвал тот, кто говорил последним. — Он нам еще нужен. Да он и сам это понимает, поэтому пока особо не боится.

— Боюсь... — проведя языком по зубам, отметил пару выбитых. Да и какой-то противный присвист появился — хорошо же они поработали. — Я боюсь — умереть, так ничего и не поняв.

— А что понимать-то? —

удивился собеседник, до сих пор невидимый из-за лампы, бьющей в лицо. —

Надо слушать вопросы и под-

бирать к ним подходящие ответы. Правильные ответы. Честные.

Мы ведь здесь не в шахматы играем — реванша вам никто не даст.

Либо пан, либо пропал.

«Бред... — мысль билась где-то рядом с колоколом. — Кто они? Что им надо? Какие деньги я мог взять?»

А вслух сумел сказать только:

— Черт вас всех побери... Если бы знали, как вы ошибаетесь...

— Мы не ошибаемся никогда. В этом наше преимущество перед вами. Просто иногда мы не можем сами исправить ситуацию — и нам нужны еще люди. Вот, например, сейчас нам нужны вы. Бугрим, пусть ему отмоют от крови лицо — мне нужно, чтобы его глаза видели все то, что я буду ему показывать.

Тот, кого назвали Бугримом, выругался — безадресно, но уж очень сурово. Захотелось втянуть голову в плечи — настолько ясно представилось, как его сейчас будут умыть... Но когда к нему внезапно прикоснулись чужие руки, и он ясно понял, что эти руки — женские...

— Быстрее можно? — через несколько секунд окрикнул главный. Тем временем перед глазами кое-что прояснилось — человек сидел на столе, оперев руки в колени и болтая ногами, как школьник. — Ну вот, наконец-то, зрение товарищу вернули. Уберите...

Сильные руки Бугрима убрали от него ту, что стерла кровь.

Он так ждал, что ему что-нибудь шепнут на ухо — но слышал только дыхание, прерывистое и шумное.

Женщина плакала. Она с трудом сдерживала рыдания, временами с силой прижимая ладонь ко рту — в такие секунды рвущиеся на свободу звуки, спотыкаясь о руку, кидали ее тело вперед; он чувствовал толчки в спину, но ничего не мог поделать...

Эта женщина была его женой. Он узнал ее по запаху, по дыханию, по прикосновениям. Такие вещи нельзя перепутать — если ты любишь свою жену. Он — любил.

И поняв это, он сделал два вывода.

Первое — все очень плохо.

Второе — сейчас начнут давить еще сильнее. Теперь уже не только на его боль. Еще и на ее страх.

Тем временем на свет вышел тот, кто лил на него воду из шланга. Человек встал перед ним, сложив руки на груди и широко расставив ноги. Шланг был вставлен за пояс, словно пистолет с длинным глушителем. Конец, подключенный к водопроводу, терялся где-то в полумраке этой комнаты.

— Опять бить? — вопрос дался как-то уж очень легко.

— Нет, — человек, сидевший на столе, легко спрыгнул на пол и подошел поближе, встав рядом с тем, кого в мыслях пришлось окрестить «Водолеем». — Попытаемся договориться.

— Уже легче. Но чувствую себя не лучшим образом для подобных разговоров.

— Охотно верю, — человек сделал шаг вперед, приблизившись на расстояние двух метров. Он производил впечатление интеллигента, совершенно случайно оказавшегося здесь, в некоем подобии пыточной. Его отличие от стоящего рядом «Водолея» было не просто рази-

тельным — казалось, они родом с разных планет. В говорящем человеке было достаточно шарма для того, чтобы обедать в дорогах ресторанах, вести богемную жизнь и разъезжать на «Мерседесе» — «Водолей», напротив, производил впечатление тупого исполнителя, горы мышц, к которой приделали две ноги в виде плохо гнущихся столбов.

Но больше всего различие было в глазах. Живые, хитрые у главного — и неподвижные, холодные у того, кто явно был рожден для исполнения пыток и наказаний. Одни глаза притягивали — другие пугали и заставляли отводить взгляд.

Подумав, он решил смотреть в первые. Нельзя сказать, что выбор был сделан неправильно — но из двух зол...

— Все дело в том, что мы с вами находимся в очень неравных условиях, — неожиданно сказал обладатель хитрых глаз. — И даже не потому, что вы связаны и сидите на стуле, утирая кровь с лица, а я нависаю над вами, весь такой благополучный, пахнущий дорогим одеколоном...

— И почему же?

— Потому что та цель, что стоит передо мной, должна быть выполнена — в отличие от вас, перед кем никаких целей пока не поставлено.

Я должен получить ответ на вопрос. И, поверьте, я получу его — чего бы мне это не стоило. Я воспользуюсь для этого всеми доступными мне средствами — законными и незаконными, человеческими и бесчеловечными. И вы не сможете мне помешать. Вам просто некуда отсюда деться.

— Еще бы... Связан, избит... Головорезы передо мной, головорезы вокруг меня... Да еще и...

— Неужели вы узнали? — человек улыбнулся. — Да, действительно, здесь ваша жена. Надо же, насколько тонко вы ее чувствуете! Вы уж нас извините — но нам пришлось взять ее с собой. Для гарантии.

— Какой? Решили, что, увидев ее здесь, я стану сговорчивее? — усмешка вышла, прямо сказать, не очень.

— А вы не согласны с этим утверждением? — человек приблизился вплотную, наклонился и сказал чуть ли не в упор. — Ну, на этот счет мы подстраховались дважды. Но об этом чуть позже.

А сейчас я хотел бы начать, простите за тавтологию, с начала. Разрешите представиться, — он выпрямился, вернулся на свое прежнее место, усевшись на стол, — начальник несуществующего отдела дознания Корнеев Николай Петрович. Только не начинайте сейчас рассуждать понятиями из детективов — мол, если он назвал мне свое настоящее имя, то я отсюда точно никогда не выйду живым, я теперь слишком много знаю, меня точно убьют... Будете нам помогать — останетесь в живых, гарантирую. Резона в вашей смерти нет никакого. Напротив — будучи живым, мы можете принести очень и очень много пользы. Даже больше, чем принесли до этого. Не считая того вреда, что случился на днях при вашем непосредственном участии.

— Николай Петрович, не говорите загадками, — в голове опять зашумело. — Чем меньше я буду напрягаться, пытаюсь понять тайный смысл ваших слов, тем лучше для нас обоих. У меня, судя по симптомам, хорошее сотрясение мозга — что не добавляет бонусов ни мне, ни вам. Давайте проще — но при этом, если можно, поподробнее. Потому как я уверен, всей полноты картины в таком состоянии мне самому не постичь.

— За сотрясение — извините, конечно, но сами виноваты, — Корнеев развел руками и поудобнее устроился на столе. — Вас ведь доставить сюда оказалось очень сложной задачей...

— Я не помню.

— Ретроградная амнезия, — короткий комментарий, казалось, оправдывает все действия Корнеева. — Сопровождает примерно половину всех сотрясений мозга. В том числе, как видите, и ваше. Могу напомнить... Хотя нет, поступим не так. Есть подозрение, что вы можете не помнить не только это. Поэтому поведем себя несколько иначе. Я с самого начала не был сторонником подобного с вами обращения — только не подумайте, что из соображений гуманности, ни в коем случае. Я вообще этим качеством не отличаюсь. Скорее из соображений практичности — слишком дорого ваши мозги стоят. И слишком многое могут.

Корнеев достал из внутреннего кармана пиджака «Палм», несколько раз ткнул стилем в экран, прочитал увиденное, хмыкнул и снова посмотрел на своего собеседника.

— Благодаря вашим стараниям наша фирма получила прибыль в размере двадцати пяти с небольшим миллионов долларов в течение последних десяти месяцев. Как вам эта цифра?

— Я к ней равнодушен. Эта цифра для меня сейчас просто звук...

— Не может быть, — Корнеев усмехнулся. — Хотите проверить, как звучит то, что касается вас?

Он опять сверился с «Палмом» и сказал:

— Ваша зарплата разительно отличается от денежного обеспечения большинства людей в этой стране. Причем в лучшую сторону.

— Ну и что?

— Просто глупо — имея столько денег, сидеть на стуле с окровавленной мордой! — Корнеев внезапно изменился в лице и почти крикнул.

— Какого черта вам понадобилось красть все остальное?

— Не знаю. Не помню. Не понимаю, о чем вы.

— Не знаете? Не помните? — Николай Петрович спрыгнул со стола, подбежал, снова наклонился и едва не брызгая слюной в лицо, прошипел:

— Вспомнишь... Давай сюда бабу.

«Водолей» отошел куда в темноту, шурша шлангом. Через несколько секунд он появился вновь, держа за руку женщину.

— Ваша жена, — Корнеев указал пальцем. — Ваша любимая жена Лариса. Мы прекрасно осведомлены о том, какие отношения преобладают в вашей семье. Любовь-морковь и все такое. Ну, еще бы... При таком уровне среднемесячных доходов...

Он замолчал на минуту, задумавшись о чем-то. Глаза его неподвижно смотрели куда-то, видя перед собой неведомые картины...

— У вас проблемы в семейной жизни? — этот вопрос сорвался с разбитых губ сам собой. — Вас тревожат воспоминания?

Хлесткая пощечина заставила пожалеть о словах. Корнеев вытер следы крови, оставшиеся на кисти, вонзился глазами в глаза, ноздри широко раздулись, но он моментально сумел взять себя в руки. — Не твое дело, хакер хренов... Давайте, покажите ему... Проблемы в семейной жизни.

Она упала после первого же удара. Его руки, онемевшие уже окончательно, были не в силах помочь. Били они грамотно, с паузами, давая возможность отдыхать после каждого удара — если этот процесс можно было назвать отдыхом. Лариса молчала — первым ударом в живот ей перехватило дыхание, она могла только тихо стонать, ловя широко раскрытым ртом воздух.

— Стойте! Прекратите! Остановитесь! Я правда ничего не понимаю! Объясните мне, сволочи, что вы хотите от меня!..

Били ногами, если она не могла подняться. Били руками, поднимая ее сами. Корнеев, вернувшись на свой любимый стол, что-то читал на «Палме», даже не глядя на происходящее. Через пару минут Лариса уже не шевелилась — Бугрим шевельнул ее ногой, потом посмотрел на «Водолея». Тот вытащил из-за пояса конец шланга, сходил куда-то, вернулся с уже бьющей из шланга струей.

Вода не произвела никакого эффекта. Лариса неподвижно лежала на полу; окровавленное лицо, спутанные волосы, задранное платье... Вокруг набежала большая лужа воды с розовым оттенком. Корнеев отвлёкся от чтения, посмотрел на эту неприглядную картину и остался доволен.

— Вы что-то кричали насчет объяснений? — спросил он. — Разве можно было ждать от вас ответа до этой экзекуции? А теперь вы знаете, чем все это может кончиться. И это еще не все. Помните, я говорил вам, что мы подстраховались дважды? Но пусть это останется нашей маленькой тайной. Пока. А вы ничего не хотите мне сказать? — Сволочи... Твари... — судорогой свело руки, зубы скрипели в бессильной злобе. — Поднимите ее, пустите меня к ней... Не дай бог она умрет...

— Она не умрет, — Корнеев подошел к луже, присел на корточки и внимательно рассмотрел лежащую женщину. — Мои парни, конечно, убийцы — но не в этот раз. На кону слишком многое, чтобы позволить козырям исчезнуть так быстро.

...Он все-таки потерял сознание. Следом за Ларисой. Понял он это по струе воды. Его снова приводили в чувство — уже в третий или четвертый раз за это время. Возвращение в мир было внезапным и шумным — он резко вздохнул, закашлялся, наглотавшись воды, замотал головой и опять осознал свою неволю, бешено крутя руками, приоткрытыми к спинке стула.

Ларисы уже не было перед ним — о том, что произошло, напомнила только большая лужа в том месте, где она лежала, да мокрые следы, уходящие куда-то в темноту.

— С пробуждением вас, — Корнеев по-прежнему разговаривал с ним в двух тональностях — ироничной и злой. Сейчас была очередь иронии. — Честно говоря, мне это уже стало надоедать. Слабый вы какой-то, силы свои не рассчитали. О чем вы думали, когда решили играть против нас?

В ответ — ни слова. Дышать было тяжело, злоба переполняла и душила. Взгляд наливался свинцом, цепляясь за фигуру Корнеева.

— Слабый, слабый, не пытайтесь меня сейчас напугать своими бешеными зрачками, — Корнеев повернул экран «Палма», показал там какие-то буквоки. — Вот наш с вами договор. Вы беретесь проверять наш сервер на предмет проникновения внутрь всяких злоумышленников — выступая в их роли и тестируя защиту. Мы вам за это платим деньги. Хорошие деньги...

— Не помню...

— Неужели все так плохо? — Корнеев усмехнулся. — Ладно, дам почитать.

Он подошел, протянул компьютер.

— «Я, Муратов Сергей Викторович, принимаю на себя обязательства по...» Муратов? Я — Муратов?

Корнеев наклонил голову и пристально посмотрел в глаза вопрошающему.

— Не понял, — выдержав паузу, сказал он.

— Я не помню...

«Муратов? А ведь действительно — я здесь уже столько времени, а передо мной еще ни разу не встал вопрос: «Кто же я такой?» Неужели меня так здорово отходили, что моя личность — теперь тайна для меня самого?»

— Вы не помните себя? — Корнеев недоверчиво ухмыльнулся. — Но жену-то вы вспомнили.

— Да. Вы правы. Жену — помню. Но это все очень и очень интуитивно. Дайте почитать дальше...

Корнеев снова протянул «Палм». Строки медленно поползли вверх.

Содержание было чертовски простым. Он, Муратов, был принят на работу в некую фирму, занимающуюся... Черт его знает, чем эта фирма занималась. Туманные формулировки, пробивающиеся сквозь заслон сотрясения мозга, не давали понять это — но суть была простой. Он был у них экспертом по информационной безопасности в течение уже почти двух лет. В его обязанности входило поддержание компьютерных мощностей фирмы на должном уровне, защита от проникновения извне, борьба с разного рода взломщиками и вирусописателями...

— Не так быстро, — попросил он Корнеева. — И если можно — ослабьте веревки. Я думаю, что руки мне еще пригодятся.

Хозяин «Палма» уменьшил скорость движения текста.

Муратов продолжил чтение, понимая, что все эти буквоки не говорят ему ровным счетом ничего. А самое главное — они не дают ни малейшего намека на то, что существует ответ на вопрос Корнеева. На тот самый вопрос — «Где деньги?!» Потому что зацепиться в мозгу было не за что.

Жена — это было единственное, что связывало его с реальностью. Прочитав договор до конца, он сделал для себя вывод — разобраться и договориться с Корнеевым будет очень непросто. Хотя бы потому, что предмет этого самого договора был ему, Муратову, неизвестен.

Абсолютно неизвестен.

И никакими побоями нельзя было выколотить из него ответ — потому что ответа он не знал.

А если и знал — то не помнил.

Правда, очень хотелось верить, что он ничего не украл, не испортил и никого не подвел. Где-то внутри сидело знание о том, что работником он должен быть хорошим, исполнительным, безо всяких намеков на вредительство и воровство.

— Руки развяжете? — еще раз спросил он у Корнеева. — Иначе разговора у нас не получится. И ответите меня к жене. Вам, скотам, так все с рук не сойдет.

**ВАША
ЗАРПЛАТА
РАЗИТЕЛЬНО
ОТЛИЧАЕТСЯ
ОТ ДЕНЕЖНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ
БОЛЬШИНСТВА
ЛЮДЕЙ В ЭТОЙ
СТРАНЕ. ПРИЧЕМ
В ЛУЧШУЮ
СТОРОНУ**

ВОТ НАШ С ВАМИ ДОГОВОР. ВЫ БЕРЕТЕСЬ ПРОВЕРЯТЬ НАШ СЕРВЕР НА ПРЕДМЕТ ПРОНИКНОВЕНИЯ ВНУТРЬ ВСЯКИХ ЗЛОУМЫШЛЕННИКОВ — ВЫСТУПАЯ В ИХ РОЛИ И ТЕСТИРУЯ ЗАЩИТУ

Ему оставалось только блефовать, делать вид, что предмет разговора ему ясен. Он пытался на этом выторговать себе хоть какую-то свободу для маневра. Оказавшись рядом с женой, он сумеет облегчить ее страдания — а заодно и вывести кое-что насчет себя.

По крайней мере, имя и фамилию он теперь знал. Род занятий — тоже. А вот насчет каких денег идет речь — тут было сложнее...

Корнеев заколебался. Он явно ожидал от Муратова подвоха. Но все-таки желание решить проблему побыстрее пересилило в нем недоверие. Он махнул рукой Бугриму — здоровяк подошел и рванул веревку за спиной. Волна боли прорезала кисти, Муратов вскрикнул и машинально сжал ладони перед собой, после чего принялся растирать бесчувственные пальцы. Через несколько секунд иголки вонзились в руки изнутри.

Муратов закричал. Руки оживали — но происходило это с такой жуткой болью, что хотелось выть и кататься по полу. Горячие толчки заставляли пальцы набухать и превращаться в сардельки — он смотрел на свои побагровевшие руки с ужасом и думал, что теперь точно умрет...

Корнеев любовался этим примерно минуту, потом дал какую-то незаметную команду. В плечо Муратова вонзился шприц.

Под кожей надул теплый шарик. От него исходили токи, снимающие боль; Муратов вдруг почувствовал, как иглы, рвущие руки изнутри, куда отступили. Стало легче. Он повращал кистями в суставах, потер запястья и рассматривал свои синюшные руки уже безо всякого ужаса.

— Хорошая штука, — увидев реакцию, прокомментировал Корнеев. — Не знаю, чем все кончится — но, по крайней мере, будет не больно. Даже наоборот.

— Точно, — кивнул Муратов, осознав, что сидит на полу. Все-таки боль свалила его в очередной раз — но как-то сумели обойтись без порции ледяной воды. Осмотревшись, Муратов увидел, что они с Корнеевым остались один на один — исчезли все, даже тот, кто сделал укол. — Как насчет жены?

— Для начала стоит подняться.

Муратов встал — мозжечок попытался сыграть с ним злую шутку и свалить обратно, но, исполнив сложные пируэты, он удержался на ногах. Тем временем теплая припухлость на плече продолжала пульсировать, наполняя кровь и мозги спокойствием и тихой радостью.

Корнеев показал, куда идти.

— По пути подумайте о том, что все это — только прелюдия. Я вынужден прибегать к подобным мерам — ибо в противном случае их применят ко мне.

Муратов кивнул и сделал несколько шагов в неосвещенную часть комнаты. Постепенно его зрение адаптировалось к темноте — он понял, что все это больше похоже на просторный подвал, нежели на кабинет для допросов. Стены уходили куда-то вдаль, по ним тянулись трубы отопления и водопровод (в нескольких метрах от себя Муратов увидел насаженный на кран шланг — ТОТ САМЫЙ шланг); окон не было, двери тоже разглядеть не удавалось.

— Идеальное помещение для пыток, — из-за спины произнес Корнеев. — Не пытайтесь найти способ убежать отсюда. Это нереально.

— Где жена? — спросил Муратов, даже не удивляясь, насколько хорошо Корнеев видит в темноте.

— По правой стороне будет дверной проем. Там что-то вроде кладовой. Внутри диван — осторожнее, не споткнитесь. На диване ва-

ша Лариса. Она спит, не пытайтесь ее разбудить. Ей укололи то же, что и вам. Просто чуть больше...

— Надо же, какой вдруг стал заботливый, — с ненавистью прошептал Муратов, а потом громко спросил:

— Вы не сделали ее наркоманкой?

— Не было такой задачи, — Корнеев, хоть и дал некоторые поправки, далеко от себя Муратова не отпуская — пошел следом за ним. — Досталось ей немало... Это с целью обезболивания.

— Твари... — войдя в чулан, он все-таки ударился коленкой о диван, нащупал руками перед собой спящую жену и сел рядом. Лариса лежала на спине, руки вдоль тела, дыхание тяжелое, прерывистое, изредка с губ срывались стоны. Даже наркотик не мог снять боль до конца. Муратов взял ее руку в свою, отметив, что чувствительность постепенно возвращается, погладил пальцы, потом аккуратно убрал волосы с лица, ощутив спекшуюся кровь.

— Они еще заплатят за все... — тихо сказал он. — Придет время... Сейчас надо точно узнать, что им от меня надо — и сыграть на этом. Вот только — что?

Он обхватил голову руками. Мысли играли в чехарду, перескакивая с места на место и не давая ухватиться ни за одну из них. Договор... Работа на фирму... Пропавшие деньги. Им нужны деньги. Они думают, что я знаю, где они. Пока я молчу — я жив. Я, и вместе со мной Лариса. Если умирает Лариса — умирает и моя тайна. Вывод — бить будут. Но не насмерть. Что взять с мертвого? А живой, как ни крути, может все-таки сказать, может выдать секрет, вернуть деньги...

В дверях появился силуэт Корнеева.

— Муратов, у нас нет времени на сентиментальность. Или мы ведем обоюдозлоупотребительный диалог — или я убью вас. И вашу жену. Вы согласны?

— Для этого вам придется пересказать мне всю историю. С самого начала. И хватит бить. Я нормальный человек. Я хочу жить. Я хочу уйти отсюда здоровым полноценным мужчиной и увести отсюда мою жену. Поэтому — никаких головорезов. Трезвый и спокойный разговор.

Корнеев постоял в дверях, потом сделал шаг в сторону, как бы намекая на то, что Муратов должен покинуть эту комнату. Пришлось подчиниться.

Расставаться с женой, находящейся в таком тяжелом и беззащитном состоянии, было нелегко. Отпустив ее руку, он вышел и мимоходом отметил, как Корнеев слегка отшатнулся, чтобы не оказаться в опасной близости.

«А он боится», — не без удовольствия подумалось Муратову. Вернувшись к столу, он осмотрелся и решил, что не хочет сидеть на опротивевшем стуле. Присев на краешек стола — туда, где обычно находился во время избиений Корнеев — наконец, нашел время и для себя.

Ощупал лицо, нос, покрутил кистями в суставах, несколько раз попытался глубоко вдохнуть, но пронзившая боль где-то справа в боку подтвердила его опасения насчет пары сломанных ребер. Лицо же было равномерно опухшим — никаких знакомых морщинок, складок, только болезненные холмики на скулах, под глазами и на подбородке. Попробовав кончиком языка изнутри все зубы, определил, что те два, что ему уже выбили — это только начало. Стоматологу предстоит очень много работы...

— Исследуете себя? — Корнеев подошел тихо и незаметно. — Пытайтесь проверить, насколько вы готовы к активному сопротивлению и побегу?

— Какой побег? — Муратов говорил с долей иронии, чтобы самому себе казаться адаптированным к происходящему. — Здесь в десяти метрах жена, которая не в состоянии ступить без моей помощи ни шагу. Вы сумели привязать меня к этому месту на неопределенный срок. — Срок вы определите себе сами. Как только отдадите мне то, что вам не принадлежит — уйдете отсюда. Вам хватит сил, чтобы унести ее на руках.

Муратов поудобнее устроился на столе и кивнул.

— Да уж, сил хватит. Свои переломы я запомню и при случае подельюсь ими с тобой, — ему вдруг надоело играть в интеллигентного человека, который даже своего палача называет на «вы». — Подельюсь — с избытком.

— В вас сейчас говорит наркотик, — Корнеев поправил стул Муратова ногой и сел на него. — Когда будете забирать жену — мы можем уколить вам еще. Легче будет нести.

Корнеев словно не заметил этого «ты», что кинул в него окровавленный оппонент. Он продолжал говорить вежливо и холодно — никакой перемены в голосе, никакой реакции на угрозы. Наоборот, он



уже видел дело решенным и обсуждал, что они станут делать потом, когда Муратову придется покинуть это место.

— Итак, — закинув ногу на ногу, начал Корнеев. — Несмотря на то, что мы с вами поменялись местами — относительно, хочу заметить — и вы сейчас возвышаетесь надо мной... Суть-то дела не изменилась. Вы по-прежнему человек, который находится в неволе, и отвечает на мои вопросы. Вот та предыстория, которую вы хотели услышать — я поверю вашей сказке о потере памяти. Слушайте внимательно — заодно и я пересмотрю свои взгляды на происходящее.

Он прищурился, словно пытаясь пробуровать Муратова взглядом. Тот вздрогнул, но очередная теплая волна из сладкой припухлости на плече стукнула в голову и расслабила его. Сложив руки на груди, тот, кого называли «хакером хреновым», приготовился выслушать историю, что могла спасти жизнь ему и его жене.

— Вы были приняты на работу два года назад. Это не совсем точный срок — но не имеет смысла подсчитывать досконально. Взяли вас по рекомендации одной очень уважаемой конторы, специализирующейся на компьютерной безопасности — причем рекомендации эти были непроверяемы и подтверждались вашими дипломами, свидетельствами о прохождении разного рода курсов и специализаций, публикациями в интернете... В общем, ваша слава воистину была всеобъемлюща. Таких экспертов в вопросах технологий, связан-

ных с хранением и защитой информации, в поле нашего зрения были единицы. Одни уже хорошо сидели на своих местах, другие готовились уехать за границу, за третьих вели борьбу чересчур влиятельные корпорации — мы все-таки не всемогущи. Выбор пал на вас — на тот момент вы были без работы по каким-то личным мотивам, нам так и не удалось до них докопаться, но факт остается фактом. Вы были лучшим — но почему-то никому не нужны. И мы протянули вам руку. Вы это помните?

— Нет, — сразу же ответил Муратов, который слушал все, как какую-то фантастическую книжку. — Я, конечно, верю, что эксперт, и все такое... Но пока я не вспомнил ничего, кроме своей жены. Ни-че-го.

— Ладно, я только начал. Может, дальше что-нибудь прояснится... Хотя, знаете, Муратов — не расслабляйтесь. Думаете, я все вам расскажу, в конце вы глупо улыбнетесь, разведете руками и скажете: «Черт побери, Корнеев, какая веселая получилась сказка! Но какое ко мне она имеет отношение? Отпустите меня домой!». Запомните — такого выхода из ситуации не будет. Не получится.

— Охотно верю. Лучше продолжайте, — Муратов оперся руками за спиной и прищурился — так же хитро, как до этого Корнеев. — Я весь внимание.

— Хорошо, не будем тянуть время. Вы были приняты на работу и сразу приступили к делу. Вы сделали все необходимое для защиты нашей информации — благодаря чему доходы сразу возросли. До того мо-



мента конкуренты владели едва ли не всей информацией, связанной с нашим бизнесом — теперь же это стало для них непосильной задачей. Не будем вдаваться в подробности, но очень много секретов, технологий... Все это вы спасли. И все это отразилось на вашем материальном состоянии.

— Мне стоит снова сказать, что я ничего не помню, — ухмыльнулся Муратов.

— Вы это говорите с какой-то странной ноткой в голосе, — Корнеев покачал головой. — Не пойму — это что, гордость? Когда ваши мозги

я размажу по стене выстрелом из пистолета — от гордости не останется и следа.

— Охотно верю, — Муратов согласился с оппонентом. — Однако же — незачем было так бить. Иногда чувствую себя крайне неприятно — тошнота, знаете ли, волнами... А к носу прикасаться просто боюсь. Думаю выставить вам потом счет за лечение. Или по окончании нашей с вами дискуссии вы превратитесь в исчезнувшего анонима, найти которого не представится возможным?

— В принципе, вы правы, — Корнеев развел руками. — Мой статус не



предполагает дальнейшей с вами дружбы — да я к ней и не стремлюсь. Выколотить из вас то, что требуется — и исчезнуть. Чтобы появиться где-то — уже для других...

Оттуда, где находилась Лариса, донесся громкий протяжный стон. Муратов вздрогнул и спрыгнул со стола. Корнеев остановил его жестом:

— Не стоит этого делать. К ней никто не прикаснется — пока мы разговариваем. Здесь есть врач — это честно. При необходимости он выполнит все, что требуется, не нарушив своей клятвы. Обезболит, пере-

вяжет — все, что нужно. И ничего этого я не смогу вам гарантировать, если результат нашей беседы меня не удовлетворит.

Муратов выслушал все это, потом спросил:

— Вы упомянули некоторое время назад о том, что подстраховались дважды.

Что это значит?

Корнеев недоверчиво посмотрел на собеседника, потом указал пальцем на стол, предлагая ему вернуться на место, и задал встречный вопрос:

— Вы на самом деле ничего не помните?

— Ну, кое-что уже всплывает из недр моей изувеченной памяти, — с иронией сказал Муратов. Эта самая ирония далась ему крайне тяжело — угол челюсти ныл невероятно, каждое слово давалось с трудом, но он старался показать всем своим видом, что контролирует ситуацию, насколько это вообще возможно в его положении.

Корнеев вздохнул, что-то прошептал, покачал головой и произнес: — Мне кажется, вы в чем-то переигрываете — не могу только понять, в чем. Не складывается как-то... Но условие выставлено — по крайней мере, мне. Дважды — это именно дважды. Страховка — это не только ваша жена. Это два человека.

— И кто же мне так дорог, что в состоянии сравниться с женой? — приподнял Муратов брови в искреннем изумлении. — Не томите душу, говорите скорее. Хотя нет, стойте, попробую угадать. Это мой родственник?

— Да, — Корнеев пытался принять ту игру, что вел сейчас Муратов, но чувствовал, что если пойдет у него на поводу, то может проиграть — поэтому очень внимательно следил за тем, чтобы не перейти тонкую грань и не растерять преимущество.

— Близкий?

— Уверен. Документы не смотрел — но глупо сомневаться.

В какой-то момент Корнеев вдруг понял, что осталось еще два три вопроса — и он не поймет, кто здесь кого допрашивает. Он попытался вмешаться в процесс жестко:

— Хватит гадать, Муратов. Хватит. Остановитесь. Я верю в то, что вы переживаете сейчас состояние ретроградной амнезии. Однако же она подразумевает, что человек не помнит только события, предшествующие травме — несколько минут до нее, несколько часов, максимум дней. Вы же пытаетесь мне внушить, что не помните вообще ничего! Так не бывает!

— Кто этот человек? — ледяным тоном переспросил Муратов. —

Отвечайте — иначе дальше наша беседа не продвинется ни на шаг.

— Этот человек — ваш сын! — крикнул Корнеев, вскочив со своего стула. — Черт побери, хватит разыгрывать тут идиота! Ваш сын!

Константин Муратов, одиннадцати лет от роду! Вы понимаете?

Две страховки! Жена и сын! Твою мать... — он махнул рукой и закрыл глаза на секунду.

— Спокойно, дыши ровнее, — сказал Корнеев через пару мгновений сам себе. — Вдох-выдох, вдох-выдох... Муратов, знаете, что я вам сейчас скажу? — спросил он, вернувшись на свое место. Тот вместо ответа слегка наклонил голову, будто прислушиваясь.

— Скажу, что хоть здесь и не филиал Гестапо — но проблемы со здоровьем будут у вас у всех. У тебя, у твоей жены и у твоего ребенка. И ты можешь не отвечать, можешь забыть их всех нахрен, можешь делать вид, что твои мозги расплавились от ударов моих парней, что ледяной водой все воспоминания о деньгах смыло в канализацию — но я сделаю свою работу, чего бы мне это не стоило! А уж что это будет стоить тебе — меня совершенно не волнует.

С каждым последующим словом Муратов постепенно менялся в лице. Его словно вколачивало в тот стол, на котором он сидел. Упоминания о семье делали его заметно слабее — Корнеев это чувствовал и пытался дожать, запугать; скрипя зубами и бешено вращая глазами, он изоб-
ражал из себя вселенское зло.

— Где сын? — спросил Муратов, когда монолог был окончен.

— Нужны доказательства? — Корнеев ухмыльнулся. — Будут.

Он вынул из кармана маленькую рацию, сказал что-то сквозь громкий треск.

**ЖЕНА —
ЭТО БЫЛО
ЕДИНСТВЕННОЕ,
ЧТО СВЯЗЫВАЛО
ЕГО С
РЕАЛЬНОСТЬЮ**

— Сейчас будет, — убрал он ее обратно, вздохнул и пригладил волосы. Откуда-то из дальнего конца подвала послышались шаги.

Муратов напрягся и принялся всматриваться в темноту. Вскоре на свет вышел Бугрим — за руку он вел мальчика в спортивном костюме. Ребенок был сильно напуган, красные глаза говорили о том, что он много плакал.

— Вот оно, ваше чадо, — махнул рукой Корнеев. Ребенок тихо шепнул: «Папа...» и попытался шагнуть в сторону стола, но сопровождающий не пустил его, цепко ухватив огромной ладонью за плечо. Муратов смотрел на мальчика неподвижно, даже не моргая.

Корнеев внимательно оценил реакцию отца, потом кивнул Бугриму — тот увел ребенка обратно в темноту.

— Как на этот раз — разговор состоится? — спросил он Муратова. — Как мне кажется, я предъявил вам все доказательства того, что сотрудничать с нами придется. Деньги надо будет вернуть.

— Вы не закончили свой рассказ, — Муратов внезапно перевел взгляд с того места, где несколько секунд назад стоял сын, на Корнеева. — Все как-то про жену, про ребенка. Где фабула? Что именно я сделал, чтобы за это стоило убить всю мою семью?

— Вам было дано задание — впрочем, не в первый раз. Проверить сеть организации на возможность проникнуть в нее извне. Достаточно странно просить сделать это того, кто сам строил защиту — но прихоть руководства состояла в этом. Якобы вы могли бы найти ошибки в своем компьютерном творчестве, став по другую сторону баррикад. Большое видится на расстоянии.

— Нормальный принцип, — согласился Муратов. — И что, у меня получалось?

Корнеев промолчал, в который уже раз сверился со своим «наладонником» и продолжил:

— Для проведения подобных экспериментов была создана целая система компьютеров. Их установили у вас дома для имитации «массированной киберагрессии» — таким термином пользовались ваши — и заодно и мои — хозяева...

— Работодатели, — уточнил Муратов. — Хозяев у меня нет.

— Как будет угодно, — кивнул Корнеев. — Мне пофигу ваша терминология и игра слов. И прошу меня больше не перебивать. Те компьютеры, что стояли у вас дома, были снаряжены по последнему слову техники и позволяли выполнить, на мой взгляд, любую задачу. И вы пользовались ими только для того, чтобы осуществить доступ к компьютерам организации.

— Одним словом, я обязан был взломать их систему, получить доступ к секретной информации и в качестве доказательства предоставить какой-нибудь файл, который они сами выставляли в виде мишени, — Муратов покачал головой.

— Вы вспомнили?! — радостно спросил Корнеев.

— Нет, — возразил Муратов. — Я просто представил, как это должно выглядеть — в пределах разумности. Я бы построил такие проверки подобным образом. И что же — мои взломы были успешны? Каковы результаты этой заказной «киберагрессии»?

— Результаты в целом были неплохие, я читал заключения независимых экспертов. Вы нашли несколько серьезных брешей в своей же собственной обороне и удачно их залатали. Но во всем этом есть — точнее сказать, была — маленькая хитрость. Вы не представляете, о чем я? — Корнеев прищурился, загадав Муратову загадку.

— Никоим образом, — тот пожал плечами и машинально поморщился от боли — в шее что-то тихонько хрустнуло и напомнило о том, что было здесь всего час назад. — Даже не догадываюсь —

но могу предположить.

— Давайте.

— Меня проверяли. Так? Я делал работу — а потом те самые независимые эксперты проверяли, не оставил ли я где-нибудь лазейку для себя.

Корнеев оценил проницательность собеседника.

— Да, вам не откажешь в образительности. Все происходило именно так. Вы ставили защиту, вы ее ломали, вы исправляли ошибки — а следом за вами шли заградотряды НКВД и следили за тем, чтобы никто не предал Родину.

Муратов прикоснулся к распухшей переносице, потом ощупал скулы и затылок.

— Это — тоже НКВД?

— Какая разница, как это называется? — Корнеев развел руками. — Ничего личного. Работа такая...

— И на кой все это было нужно?! — Муратов выглядел разочарованным. — Им что, меня было мало? Не думаю, что организация занималась изготовлением ядерного оружия или наркотиков во вселенских масштабах. Какие там могли быть, к чертовой матери, секреты, чтобы выстраивать такую степень проверки? Сначала проверить защиту, потом нападение, потом меня?

— Кто девочку ужинает — тот ее и танцует, — объяснил, ничего не объясняя, Корнеев. — Доходы фирмы росли, конкуренция на рынке становилась все более жесткой, технологии, особенно высокие — едва ли не самый ходовой товар... Вот и приходилось перестраховываться.

— Ладно, с этим я могу смириться, — Муратов махнул рукой. — Что там дальше в вашем сценарии?

— Дальше — больше... В смысле хуже. Во время проверки устойчивости системы с банковского счета организации исчезло два миллиона долларов. Такая вот неприятность... Узнали об этом быстро — во время очередных выплат по каким-то там счетам, когда партнеры недополучили эту сумму. Все были искренне удивлены, ибо за организацией такого прежде не водилось...

— Два миллиона... — прошептал Муратов. — Долларов...

Везет же кому-то.

— Когда стали разбираться, что же произошло, то выяснилось, что деньги исчезли на следующие после проверки сутки. Были обнаружены следы проникновения в систему, которые, однако, не давали никаких зацепок. По крайней мере, те самые специалисты, что стояли у вас за спиной, справиться с этой задачей не смогли. К вам же, по понятной причине, обращаться не стали.

Муратов согласился молча, настороженно ожидая продолжения. Корнеев чувствовал некоторое замешательство, которое исходило от оппонента, но пока не мог понять, чем оно вызвано — всплывающими воспоминаниями, упоминанием о том, что за ним следили или найденными следами взлома. Хакер выглядел сейчас как боксер, который ждет удара — но оценить, насколько он к этому удару готов, было невозможно.

— Служба безопасности состояла — и состоит (тут Корнеев поправил галстук) — из людей опытных, знающих и многое повидавших на своем веку. Работу, что мы проделали, сложно назвать расследованием в полном смысле слова — мы лишь использовали то, что было дано в учебниках и на лекциях наших педагогов. Быстро набросали схему заинтересованных лиц, выбрали всех, у кого не было мотива и было алиби, потом определили, у кого существовал прямой доступ в систему... Ну, и напоследок — так сказать, на закуску, или, если хотите, на сладкое — оставили того, кто эту систему сам создавал. То есть вас. — И какой же вывод вы сделали? — Муратов спросил, прекрасно понимая, к чему клонит Корнеев.

— Что возможностей для кражи было достаточно, — ответил тот. — Более чем. Как у вас, так и еще у пяти-шести человек — у тех, кто владел паролями, кто представлял себе в деталях платежные схемы. Мы разговаривали со всеми.

— Подобным образом? — Муратов махнул руками в сторону розовой лужи. — Они тоже были здесь, сидели на этом стуле, умывались из шланга и пытались выправить сломанные носы? Все мое руководство, парочка финансистов, администратор сети! Кто еще? Кого я сразу не вспомнил? А лично директор — он побывал в вашем подвале? Или ему выказано исключительное доверие в этой ситуации?

Корнеев посмотрел куда-то в пол, повозил носком ботинка перед собой, пнул невидимый камешек и поднял глаза на Муратова.

— Да. Подобным образом. В течение прошедших сорока восьми часов здесь побывали все перечисленные люди. Кроме директора.

— Дело в том, — поучительным и одновременно ненавидящим тоном произнес Муратов, — что не стоит — никогда не стоит! — делать исключений. Ибо в таком случае те законы, к которым они применены, становятся уже не законами, а так, в лучшем случае правилами...

И они постепенно обрастают этими самыми исключениями, их становится все больше и больше, и скоро уже не поймешь, где закон, а где те, кто его обходит! Ведь исключением стал не только директор — им стали вы...

— Как? — поразился этому выводу Корнеев.

— Вы — человек, что имеет право выбивать секреты из людей, кото-

**В ВАС СЕЙЧАС
ГОВОРIT
НАРКОТИК, —
КОРНЕЕВ
ПОПРАВИЛ СТУЛ
МУРАТОВА НОГОЙ
И СЕЛ НА НЕГО**

рые ими владеют. И разве не может быть так, что ситуация придумана вами от начала до конца — чтобы простимулировать подобные допросы и получить настоящие пароли, настоящие номера счетов и доступ к финансовым транзакциям? Ведь теперь вы наверняка знаете все — каждый сообщил вам свою часть информации.

— Для человека с сотрясением мозга вы неплохо соображаете, — Корнеев похлопал в ладоши, вяло спародировав аплодисменты. — Но суть в том, что деньги взяли именно вы. Я допросил всех, сложил два и два и понял, что был только один человек, которому не надо было собирать информацию по крупицам. Это вы, Муратов. И все, что нам с вами осталось — это постараться вспомнить... Вспомнить и вернуть на счет два миллиона долларов. Поверьте, у меня действительно нет указаний убивать вас при благоприятном исходе дела. Вы будете уволены из организации — и вам даже предложат символическое выходное пособие, возьмут кучу подписок о неразглашении...

— Даже если бы я хотел — я не могу вспомнить ничего, — Муратов развел руками и подумал о том, что если на самом деле украл эти деньги, то будет вдвойне обидно — он понятия не имеет, где они сейчас и как их взять. — Ничего. Что скажете? Будете продолжать выбивать из меня информацию? Но в таком случае вы просто убьете меня — думаю, именно этими кончится. И если это действительно я — то денег вам не выдать.

— Я не думаю, что все кончится так плохо.

— Это вы о моей смерти?

— Это я о деньгах.

И тут Муратов понял, что полностью потерял нить происходящего. Перед ним сидел человек, который не нуждался в его показаниях и признаниях. По каким-то причинам он перестал бить хакера чужими руками и принялся философствовать с ним, рассказывать о том, что выветрилось из памяти Муратова вместе с ударами...

— Хорошо... — сказал он после непродолжительной паузы. — Я попытаюсь вспомнить. Но — если что-то не получится, не обессудьте...

— Неправильный подход, — Корнеев погрозил пальцем. — Либо вспоминаете — либо умираете вместе со своей семьей. Здесь. Сейчас. Потому что так должно быть.

— Я вас услышал, — Муратов согласно кивнул. — Я тоже заинтересован в том, чтобы моя жена... И сын... Оказались в безопасности.

А Лариса еще и нуждается в медицинской помощи... Я постараюсь вспомнить. Итак, вы уверяете меня в том, что я выполнял какую-то задачу по проверке устойчивости системы, в результате которой получил неограниченный доступ к секретной финансовой информации и сумел перевести со счета организации на свой два миллиона долларов. В принципе — вещь реальная. Но, насколько я понял, делал я это и раньше — но деньги пропали только сейчас. Почему?

— Вас надо спросить. Наверное, что-то изменилось в вашей жизни — что-то, потребовавшее вложения больших денег.

— Да на такие деньги самолет можно купить! — Муратов искренне удивился. — Представить, конечно, можно все, что угодно. Кто-то в семье болен неизлечимой болезнью — раз. Нужды на образование и обучение — два. Разбил чужую дорогую машину — три. Просто наехали какие-то отморозки — четыре. Короче, фантазировать можно бесконечно. Но какой из этих пунктов требует вложения двух миллионов долларов — хоть убейте, не знаю.

— Убьем, убьем, не переживайте, — Корнеев вздохнул. — Вы думаете, те парни ушли и больше не вернуться? Они поблизости — и я уже готов дать им команду подключаться к допросу. В очередной раз...

Он поднялся со стула, зашел за спинку и оперся на нее двумя руками: — Вы совершенно не хотите делать то, что от вас требуется — вспоминать. Вы зачем-то делаете так, чтобы анализировать ситуацию приходилось мне. А это неправильно. Это, если честно, уже бесит. И, между прочим, наталкивает только на одну мысль — вы водите меня за нос. Очень профессионально, но тут как в поговорке — «Вор у вора...» и так далее.

Приподняв стул на несколько сантиметров, он со злостью стукнул ножками об пол, шумно выдохнул и сказал:

— Даю вам пять минут. Потом я вас убью. Вас и вашу жену. Ну, и этого, щенка вашего... Уже чтобы совсем никто... Короче, время пошло.

— Но тогда проблемы будут у вас, — Муратов внезапно осознал, насколько оказался близок к гибели. — Ведь вы не вернете деньги...

— И черт с ними... Я уже устал за эти дни настолько, что мечтаю об одном. Пусть все это закончится — хоть как-нибудь. И все. И хватит. Думаете, так просто — морды бить и в людей стрелять?

— У вас богатый опыт?

— Не заговаривайте мне зубы. Время идет. Опыт богатый.

Он снова сел на свое место, сложил руки на груди и стал ждать. Муратов беспомощно пытался понять, что же от него хотят. Он вплеп пальцы в во-

лосы и думал, думал, думал... Временами казалось, что он что-то вспомнил, в такие моменты он вскрикивал, пытался произнести что-то, но тут же обрывал сам себя, потому что мысль ускользала в очередной раз, ускользала, чтобы больше не вернуться...

— Послушайте, я правда не помню! — крикнул он Корнееву. —

Ну вы же сами виноваты! Зачем надо было так бить!

— Вот только не надо мне указывать, — ответил тот. — У меня и так слишком много начальников.

Он встал, быстрым движением достал из-за пояса пистолет и выстрелил в Муратова. Пуля ударила его в лицо и свалила со стола. Звук выстрела отразился от стен и быстро затих, оставив в ушах только тихий звон.

Корнеев обошел стол, посмотрел на Муратова, шевельнул его ногой — но проверять, жив ли он, было бессмысленно. Мертвее мертвого... Пуля вошла точно в глаз, под телом расплывалась огромная лужа крови.

— Тайны, тайны... Бугрим! — крикнул он куда-то в темноту. — Давай, кончай там... Как ее... Ларису. Только тихо. Хватит пальбы. Лучше еще пара уколов.

Спустя пару минут, когда Корнеев уже сидел на стуле, осторожно и одновременно с наслаждением вдыхая запах ствола, только что исторгнувшего смерть, Бугрим и его напарник вышли из комнатки, где на диване только что от передозировки наркотика умерла жена Муратова. За руку они вели крайне напуганного Костю, который до конца, похоже, не соображал, что происходит.

Когда его поставили прямо перед Корнеевым, тот поднял на него глаза, улыбнулся и принялся навинчивать на ствол глушитель.

— Знаешь, что это?

Мальчик молчал.

— Не знаешь? Или просто не хочешь отвечать?

— Знаю, — сумел выдавить из себя Костя. — Глушитель. Вы папу убили?

— Да. И маму, — Корнеев, казалось, не испытывал вообще никаких эмоций.

— И поскольку твой отец оказался абсолютно несговорчивым — придется сделать то же самое и с тобой. Приказ, знаешь ли...

— Не надо, — тихонько пискнул мальчик. — Не хочу. Не надо...

— Дело в том, что я тоже так думаю, — Корнеев развел руками. — Понимаешь, прежде чем пообщаться с твоим папой, я читал его личное дело. И из него неожиданно узнал, что ты — не родной сын. Приемный. У твоей мамы не могло быть детей. Тебя взяли в шестимесячном возрасте в детском доме. Твоя настоящая мама умерла во время родов, других ближайших родственников почему-то не нашлось... Так ты и стал Костей Муратовым.

Ребенок смотрел широко открытыми глазами на Корнеева и слушал. — Все дело в том, что ты — в силу своего статуса — не попадаешь в схему. То есть — за тебя не заплачено. Ни цента. И тратить на тебя пулю мне совсем не хочется. Конечно, в моем случае — одним грехом больше, одним меньше... И тем не менее.

Он махнул удлинненным стволом в сторону своих помощников. — Выведите его на улицу. Черт с ним. Ему все равно никто не поверит. Улица поглотит его. И либо он примет ее законы и выживет — либо не судьба.

Бугрим взял Костю за руку...

Оказавшись за пределами подвала, мальчик огляделся по сторонам.

По крайней мере, город это был тот же самый.

— Родной, приемный... — буркнул он себе под нос. Эту историю он знал уже давно — с тех пор, как Муратов решил приобщить сына к хакерскому делу. Влез в компьютер организации, прочел досье отца, узнал правду. Долго думал...

Потом поправил кое-что в одном месте. Никто не заметил. Потом еще и еще...

Сунул руку в карман. Карточка. Пластик.

Осталось решить — зачем в одиннадцать лет два миллиона долларов.

Но он придумает.

Время еще есть **С**

ДА НА ТАКИЕ ДЕНЬГИ САМОЛЕТ МОЖНО КУПИТЬ! — МУРАТОВ ИСКРЕННЕ УДИВИЛСЯ

ИСХОДНИКИ ВСЕЛЕННОЙ

КОЛОНКА КРИСА КАСПЕРСКИ

112 | ОФФТОПИК

ПОТОК СОЗНАНИЯ II



...Какое-то оживление наблюдается... мышцх делает массу дел, но ничего толком не успевает, а времени совсем нет! То есть абсолютно! Я как бы откладываю жизнь «на потом», между тем вот она — жизнь, и никакой другой — «настоящей» — не будет. Трудно научиться жить завтра, но еще труднее жить «сейчас».

...Благие намерения проснуться рано по утру закончились полным провалом (проснулся в 4 часа дня). Мне снилось, как я копирую файлы (а они не копируются), пытаюсь соединиться с Сетью (а модем не подключается), и когда, наконец, ударили настенные часы, первым, что увидел мышцх, был светящийся квадрат окна медленно, но неотвратимо погружающий тесное пространство норы в расползающийся по углам полумрак, в котором ярко вспыхивал светодиод старого Pentium-II и светились индикаторы на упасах, подсвечиваемые злобным красным глазком сетевого фильтра. Лежать было холодно и приятно (еще бы, после трех таблеток феназепама, принятых накануне), вставать совершенно не хотелось, но впереди было столько дел, что нежить свою тушку не было никакой возможности. Мыщх встал одним мощным рывком, и тут же зашевелил лапами и хвостом. Притопчанный светильник подчеркивал неровности мягкой простыни, делая ее чем-то похожим на разлапистый горный хребет, в складках которого потерялась вчерашняя ночь или даже целый день (мышцхх ведь ночной зверь!)... Сейчас просто происходит какое-то дикое смещение пластов земной коры и дикая тектоническая активность. Мыщхх заживо погребен под наезжающими друг на друга литосферными плитами несделанных дел.

...На конец октября пришелся пик мышцхиной активности, совсем расшатавший нервную систему

и пустившую ее в разнос. Я засыпал уже засветло, но спустя несколько часов просыпался и вновь продолжал работу над очередной статьей. Настроение какое-то мрачное... впереди уйма статей, и все из них с грифом самых приоритетных... надеюсь, что к концу декабря мне удастся спихнуть хотя бы основные долги и тогда в январе появится шанс засесть за новые книги.

...Интерес к жизни в старости вспыхивает подобно тому аппетиту, который приходит во время еды. Мыщхх уже достаточно «поел», чтобы насытиться. Позади — длинная и интересная жизнь. 30 лет — это уже срок. Сейчас даже невозможно вспомнить все, что было — жизнь словно достигла точки насыщения. Переживая новое, мы неизбежно забываем старое. Так какой в этом прок? К черту эту ретроспективность! Надо жить сегодняшним днем!

...Тем временем затяжная облачность дала трещину, обнажив ясный закат, лишь у самого горизонта затянутый плотной шевелюрой перистых облаков. День догорал... низко висящее солнце отбрасывало длинные тени и все казалось таким, как два с лишним года назад, когда мышцхх провожал буквально каждый закат, мысленно «отчитываясь» перед ним за успехи и неудачи минувшего дня.

...Холмы, покрытые лоскутным одеялом осенних пожаров, уже погружались в тень и лишь в своей западной части оставались ярко освещены заходящим солнцем. На небе присутствовали облака всех ярусов: с юго-запада далеко на северо-восток через все небо вытянулись тонкие нити перистых облаков, а с запада на восток стремительно летели расстрепанные кучевые облака, непрерывно меняющие свою форму, а, по мере удаления от солнца, цвет. Одни облака проплывали под другими, разрывались ветром, сбивались в кучи, рас-

тягивались длинным строем. Ослепительно сияющие белоснежные вершины соседствовали с угрюмыми пепельно-серыми облаками, порою отливающими свинцовым оттенком. Дул легкий северный ветерок, от которого холодела распахнутая грудь, сгоняя меня с возвышенности обсерватории в естественное укрытие своей норы.

...На фоне облаков пролетела ворона, в борозде листа шифера скопилось узкая полоска воды, подрагивающая и волнующаяся неясным силуэтом размытого отражения голых ветвей на ветру. С наступлением ночи тучи рассеялись и на черном, лишь местами отмеченном белесоватыми полосками перистых облаков, небе выступили звезды. Но дул такой пронизывающий ветер и драл такой писательский зуд, что мышцхх решил оставить звезды в покое и засел за статью по ассемблерному изврату, тем более, что немного погода небо заволочило сплошной пеленой и уже глубоко под утро пошел... самый настоящий снег. Хоть и мелкий, но упорный. К пяти часам утра земля была покрыта толстым слоем рыхлого снега, не задерживающегося под ветром на деревьях, стоящих на открытых местах, но образовавших удивительной красоты бахрому в закутках и на винограднике. Сквозь неплотные тучи удавалось разглядеть бледную кляксу луны, склонившуюся далеко к западу...

...Если вчера мышцхх видел первую одинокую (одичавшую?) ворону (отставшую от стада или просто разведчицу), то сегодня их пролетала целая неистово кричащая стая. «Кар-кар! осень пришла». Однако же какая странная в этом году выдалась осень, словно и не осень вовсе, а скорее весна... Если бы листва не выглядела такой грязной и такой обреченной, это вполне бы могло сойти за весну...

...А весна — самое время сидеть в норе и точить ништяки!!! **С**



Во Власти Качества

Яркое насыщенное изображение

Жидкокристаллический монитор L1750SG-SN Flatron
 Видимая область 17" (43.18 см) /Точка 0.264 x 0.264 мм
 Яркость 250 кд/м² - типичная /Контрастность 500:1 - типичная
 Подсветка 4 лампы CCFL /Угол обзора 160° по горизонтали, 160° по вертикали
 Время отклика 8 мс /Глубина цвета 16.2 млн. цветов
 Соответствие стандартам TCO'03 /Разрешение 1280x1024@75 Гц

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России) www.lg.ru



Москва: Pronet Group (495)789-38-46, Москва: Неоторг (495)223-23-23, Москва: розничная сеть Polaris (495) 755-55-57, Москва: Ф-Центр (495) 472-64-01, Москва: NT Computer (495) 970-19-30, Москва: Техносила (495) 777-87-77, Москва: Компания Кит (495) 777-66-55, Москва: Плаке (495) 236-99-25, Москва: АБ-групп (495) 745-5175, Москва: Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90, Москва: ISM (495) 718-40-20, Москва: Никс (495) 974-33-33, Москва: ОЛДИ (495)105-07-00, Москва: USN Computers (495) 221-72-97, Москва: Старт-Мастер (495) 935-38-52, Москва: Акситек (495) 784-72-24, Москва: Эльдorado (495) 500-00-00, Москва: Киберэлектроника (495) 504-25-31, Москва: Дилант (495) 969-22-22, Москва: ULTRA Computers (495) 775-75-66, 729-52-55, Гомель: ДЕЛ (495)250-55-36, Пермь: Гаском (3422) 36-37-75, Волгоград: Волгоградпромграсистема (8442) 90-30-30, Москва: Алер (495) 101-39-25, Москва: Микросет (495) 924-27-47, Москва: Гипермаркет Санрайз Про (495) 542-80-70, Санкт-Петербург: ДВМ-Нева (812) 325-11-05, Нижневартовск: Ланкорд (3466) 61-22-22, Краснодар: Иманго-Краснодар (861) 2551-552, 2510-915, Новосибирск: Кваста (38322)332-407, Новосибирск: Арсиситек (383) 221-16-89, Волгоград: Техком (8442) 97-59-37, Нижний Новгород: АйТиОн (8312) 74-85-89, Тюмень: Инэкс-Техника (3452)39-00-36, Электросталь: Домотехника (257) 21488, Иркутск: Комтек (3952) 258338, Иркутск: Билант (3952) 24-00-24, Красноярск: Альдо (3912) 21-11-45, Липецк: Регард Тур (0742) 48-45-73, Воронеж: Сани (0732) 54-00-00, Воронеж: Рет (0732) 77-93-39, Томск: Стек (3822) 55-71-43, Рязань: ДВК (0912) 90-00-00, Гомель: Компьютер Маркет (0232) 48-10-48, Тюмень: Торговый дом «Весы» (3452) 75-00-00, Оренбург: Гермес-Телеком(3532)536-565, Омск: Технопарк (3812) 57-93-19, Альметьевск: Компьютерный мир (8553) 25-98-48, Воронеж: РИАН (4732)512-412, Лабытнанги: КЦ Ямал (34992)51-777, Ижевск: ЭЛМИ(3412) 50-50-50, Омск: Лик-2000 (3812) 229-700

"Дина Виктория" официальный дистрибьютор мониторов компании lg electronics на территории РФ. товар сертифицирован

"Я дизайнер спортивных мотоциклов из Италии и знаю, что победа в гонке часто зависит от скорости реакции. Поэтому в технике для меня главное – безупречное качество и способность мгновенно реагировать на каждое движение".



Во Власти Качества

Совершенство движущегося изображения

LCD монитор M1740A

Время отклика 12 мс • Яркость 400кд/м² • Встроенный ТВ-тюнер • Динамики 2x3 w

Информационная служба LG Electronics 8-800-206-76-76
(бесплатная горячая линия по России)
www.lg.ru



ул. Донская, 32, тел.: (495) 967-1555
ул. Малышева, 20, тел.: (495) 105-0700
ул. Трифоновская, 45, тел.: (495) 967-1433
Единая справочная: (495) 221-1111

CNELL, WEB-KYXH9

12/7/2006