

SPB Mobile Shell 3.0

Дмитрий Секан

Популярная программная оболочка с индексом 3.0 – это логичное, можно даже сказать, эволюционное продолжение предыдущих версий данного приложения. Главными особенностями Mobile Shell нового поколения являются значительно возросшая по сравнению с предшественниками функциональность и очень дружелюбный по отношению к пользователю интерфейс с красочной анимацией.

Разработчик SPB Software
Веб-сайт www.spbsoftwarehouse.com
Условие распространения коммерческое, 450 руб.
Размер загружаемого файла 7 МБ

Сразу оговоримся, что владельцы лицензионной версии с индексом 2.X могут обновить программу всего за полцены, сэкономив таким образом 225 рублей.

По сравнению с предыдущей версией внешний вид утилиты несколько изменился: место экрана Сегодня теперь занимает новый многозадачный плагиин с недвусмысленным названием *Рабочий вид*. На него выводится информация о пропущенных звонках, текстовых сообщениях, напоминаниях, а также календарь и будильник. В верхней части дисплея находятся специальные вкладки, благодаря которым можно ознакомиться с прогнозом погоды и сверить часы. А нажатие на расположенную в самом низу пиктограмму *Запуск* открывает доступ к списку всех установленных программ, избранным приложениям, настройкам терминала и менеджеру задач.



Возле *Запуска* уютно обосновались *Контакты*. Для большего удобства телефонная книга разбита на три закладки – сначала идет журнал звонков, затем «любимые» абоненты и, наконец, сам список номеров. Все действия, будь то прокрутка списка контактов или переключение между вкладками, осуществляется одним движением пальца. Извлекать стилус приходится только в том случае, если нужно добавить новую запись.

Свободный вид

Устав от строгого *Рабочего вида*, вы можете сменить его на *Свободный*, который состоит из трех свободно настраиваемых экранов. Кстати, упоминание о свободе прозвучало не просто так – с помощью так называемых «виджетов», ответственных за активацию того или иного приложения, вы можете буквально замостить всю полезную площадь маленькими пиктограммками. Не нравятся крохотные «иконки» – нет ничего проще, сделайте их большими, ведь при настройке *Свободного вида* можно не только менять схему расположения виджетов, но и варьировать размеры закладок. Если честно, то по вызываемым ощущениям этот процесс скорее напоминает увлекательную игру, чем бизнес-процедуру.



Красочный интерфейс, щедро одобренный визуальными эффектами, – вот, пожалуй, главная особенность приложения, выгодно отличающая его от предшественников



Системные требования

Что касается системных требований программы, то, как показала практика, для запуска и работы Shell вполне хватит коммуникатора, где процессор работает с частотой 200 МГц, а также 64 МБ RAM и 128 МБ ROM памяти. Однако если вы не желаете наблюдать периодического «подвисания» других приложений, тогда эти параметры следует умножить на два. И все же этот «маленький» недостаток – пустяк по сравнению с многочисленными достоинствами Mobile Shell 3.0: высокой функциональностью и красивой графикой, которые сегодня ценятся превыше всего.

Анимированный интерфейс

Раз уж разговор зашел об играх и развлечениях, то почему бы нам не прокатиться на карусели? Ведь в отдельном подменю анимированный интерфейс Mobile Shell 3.0 имеет 12 миниатюрных контекстных окон, которые сменяют друг друга, как в детском аттракционе, стоит лишь прикоснуться к ним. Выглядит действительно красиво, и, что самое главное, такая 3D-карусель позволяет быстро «добраться» ко многим наиболее востребованным функциям и режимам системы.

Заводим аккаунт в AppStore

Алексей Тараненко

В этом номере журнала немало внимания уделено играм, которые разработаны для владельцев iPod Touch и iPhone. Но для того чтобы получить доступ ко всему этому многообразию, необходимо завести аккаунт в AppStore.

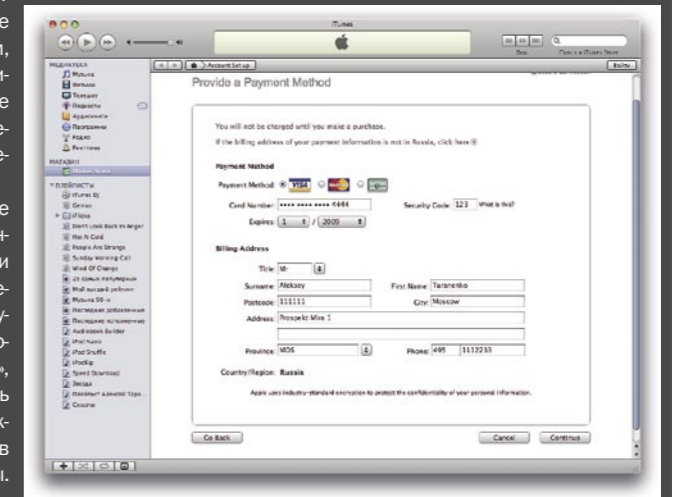
Многие считают, что AppStore и iTunes Store – это одно и то же, хотя на самом деле AppStore является всего лишь одним из «отделов» огромного «супермаркета» iTunes Store. Именно этот «отдел» специализируется на продаже ПО для iPhone/iPod Touch. На территории СНГ регистрация в iTunes Store в данный момент недоступна, совершать покупки можно только в AppStore. Не будем рассуждать о том, насколько это справедливо и правильно, а лучше посмотрим, что нужно сделать для получения вожделенного доступа.

Главное и необходимое условие получения аккаунта – платежная карта. Если у вас уже есть одна или несколько – отлично. Попробуем подключиться с их помощью. Именно «попробуем», ведь AppStore – дама очень капризная и далеко не каждую карту готова принять в качестве средства оплаты. Причем какая-либо логика здесь отсутствует – карточки, которые отлично принимают разные платежные системы, в том числе и PayPal, для нее могут оказаться недостаточно хорошими. Так что действуем методом проб и ошибок. Если же у вас нет платежной карты, придется завести. Причем крайне желательно, чтобы это была не обычная Visa Electron, а полноценная Visa или MasterCard. А еще лучше, в случае если вы не пользуетесь «пластиком» в повседневной жизни, завести себе Visa Virtuon, предназначенную только для интернет-платежей. И так, карта у вас есть – приступаем к регистрации аккаунта.

Правда, без небольшого чихтерва здесь не обойтись. Ведь если при регистрации указать в качестве страны проживания Украину, то на

этом все и закончится, так как данная услуга на территории нашей страны не предоставляется. Оптимальным вариантом может стать Россия (в этом случае украинская карточка будет принята, если же указать, к примеру, Чехию – ничего не выйдет). Затем вас попросят ввести e-mail, пароль и секретный вопрос. В дальнейшем этот e-mail будет использоваться как ваш Apple ID – логин в AppStore.

Ну а теперь главное – заполняем платежную информацию. Вводим номер и код безопасности вашей карточки и придумываем свой адрес



в России. С одной стороны, это, конечно, попахивает мошенничеством, с другой – компания сама не оставила нам выбора. Тем более что платить за приложения мы будем более чем честно, не так ли? Затем скрещиваем пальцы и нажимаем «Далее». Если ваша карточка окажется подходящей, то на этом процесс регистрации будет закончен – можно смело скачивать приложения из AppStore, которых там более чем достаточно – на любой вкус и кошелек (хотя и бесплатных тоже немало). Деньги будут списываться с карты автоматически, один раз в месяц на e-mail, указанный при регистрации, придет выписка о том, какие приложения и на какую сумму покупались.

Что означают обозначения разрешений дисплеев?

QVGA, VGA, WVGA, WUXGA – подобные аббревиатуры, обозначающие разрешение дисплеев в пикселях, нередко можно встретить в описаниях того или иного телефона, коммуникатора или ноутбука в каталогах интернет-магазинов и печатных изданиях. Но в случае если, кроме вышеупомянутых сочетаний латинских букв, в строке с характеристиками экрана больше не приводится никакой разъясняющей информации, у пользователя могут возникнуть трудности с их расшифровкой. Поэтому мы и предлагаем вашему вниманию статью, которая должна избавить вас от подобного рода хлопот.

QVGA (Quarter Video Graphics Array или Quarter VGA) – стандарт берет свое начало у «доисторических» мониторов с разрешением 320×240 точек. Сейчас размеры экранов у терминалов с таким разрешением обычно составляют от 2" до 3,5" по диагонали, а соотношение сторон – 4:3.

WQVGA (Wide QVGA) – «широкий» QVGA подразумевает, что стороны дисплея находятся в пропорции 5:3 при разрешении 400×240 точек. Хотя попадаются и такие экзотические варианты, как 384×240 (16:10) и 432×240 (9:5). Примерами телефонов с WQVGA-матрицей могут послужить Samsung S8300 Ultra Touch и i900 WiTu, а также LG KC910 Renoir.

HVGA (Half-size VGA) – самым ярким примером использования «половинки» от «настоящего» VGA на наших просторах является популярный продукт от компании Apple, где разрешение экрана составляет 480:320 точек (3:2). Впрочем, есть малоизвестный «подвид» HVGA (640×240, 8:3), информацию о котором мы приводим исключительно в справочных целях.

VGA (Video Graphics Array) – впервые стандарт дал о себе знать еще в далеком 1987 году с легкой руки компании IBM. Сегодня же матрицы, поддерживающие разрешение в 640×480 пикселей, часто встречаются у коммуникаторов и КПК под управлением ОС Windows Mobile.

WVGA (Wide VGA) – это те самые 800×480 точек, что позволяют отображать многие интернет-страницы во всю ширину. К примеру, такие экраны устанавливаются в Nokia N800/810, Toshiba Portégé G900/G910, HTC Touch HD, а также ASUS P835.

Теперь, когда мы рассказали о самых распространенных стандартах, применяемых при создании мобильных терминалов, можно приступить к рассмотрению «правил» маркировки, что царят в мире ноутбуков и мониторов.

XGA (Extended Graphics Array) – данный стандарт для мониторов и видеоадаптеров был введен компанией IBM в 1990 году и поддерживал более высокое по сравнению с VGA разрешение – 1024×768 пикселей (4:3). По современным меркам безнадежно устаревший, он все еще продолжает служить своего рода отправной точкой для обозначения современных моделей.

SXGA (Super XGA) – стандарт для мониторов, обеспечивающий разрешение 1280×1024 точки (5:4). Является максимально допустимым значением для подавляющего большинства 17" и многих 19" мониторов.

WXGA (Wide XGA) – «расширенная» версия XGA, вобравшая в себя целый набор стандартов, наиболее популярными среди которых считаются 1280×800 (1280×768) и 1366×768 (1366×768) соотношением сторон 16:10 и 16:9. Чаще всего встречается в ноутбуках с диагональю экрана от 11" до 16".

WSXGA (Wide SXGA) – подобные матрицы используются преимущественно в 17" моделях ноутбуков и 19" мониторах с разрешением 1440×900 пикселей (16:10).

WSXGA+ (Wide SXGA+) – такая маркировка нередко встречается у 20–22" моделей мониторов, а также среди 15" и 17" ноутбуков, оснащенных матрицей с разрешением 1680×1050 точек (16:10).

WUXGA (Wide UXGA) – о 24" мониторе с высоким уровнем детализации (1920×1200 точки, 16:10) нынче мечтают многие владельцы ПК. Что же касается ноутбучной сферы применения стандарта, то на данный момент это является прерогативой в основном 17" и 18". Хотя бывают и «приятные» исключения в виде 15–16" моделей.

Конечно же, приведенный список не может охватить весь спектр существующих на сегодняшний день значений, количество коих превышает три десятка. Впрочем, мы и не ставили перед собой такой цели – нашей задачей было ознакомить вас с наиболее распространенными разновидностями буквенных обозначений для того или иного разрешения экрана, вероятность встретить которые в процессе выбора монитора, ноутбука и смартфона наиболее велика.