HARDWARE ZOO, **INTERNES**

BITNACHT JETZT MIT WORDPRESS

18/12/2013 SVEN

Achtung! Alle RSS-Feeds updaten, denn jetzt wir Bitnacht mit WordPress gehostet.

Dieses Netbook musste Server spielen

Die Vorgeschichte: Zuletzt hatte ich meine Webseite immer von Hand gepflegt. Alles HTML und beide RSS-Feeds wurden mit Vi Emacs, Smultron, Notepad oder Textastic geschrieben. Noch davor habe ich iWeb benutzt (was zu meiner Überraschung immer noch einige tun – siehe MTN-Diskussion). Im letzten Jahr habe ich dann ein Cocoa-Programm geschrieben, dass mir die Handarbeit abnehmen sollte und obwohl die erste Version schnell einige Grundfunktionen bekam, war ich dann mit meiner Verwaltung und Struktur nicht zufrieden. Insgesamt wollte ich dann doch mehr Funktionen, als ich in meiner knappen Freizeit programmieren wollte.
WordPress ist ja nicht gerade neu und es liegt zum Teil an meiner Ignoranz, dass ich nicht früher ernsthaft über diese Möglichkeit nachgedacht hatte. Grundlegend wollte ich (nicht zuletzt auch

wegen der Sicherheit) ursprünglich keine Serverbasierte Lösung, aber die Vorteile haben mich umgestimmt.
Für die lesenden hat es einen großen Vorteil: Man kann jetzt wieder Kommentare schreiben. Diese Funktionalität war in iWeb ja auch vorhanden und anschließend leider entfallen. Nutzt die neu erhaltene Macht und schreibt mir eure Meinung!
Ja, jetzt!

FILME

SMAUGS EINÖDE

25/12/2013 SVEN

Kurz vor Weihnachten haben wir ihn dann im Kino gesehen. Den zweiten Streifen in dem Peter Jackson seine Version des Bestsellers „The Hobbit“ von John Ronald Reuel Tolkien erzählt .

Peter Jackson eröffnet seinen fünften Film über Mittelerde persönlich, indem er – wie schon in „The Fellowship of the Ring“ (2001) durch die Straßen von Bree läuft und missmutig, wenn auch kraftvoll, auf eine Rübe beißt. Den eingefleischten Fan entlockt das vielleicht einen spontanen Applaus, aber die Begeisterung könnte im weiteren Verlauf doch abnehmen. Denn obwohl wir schon so einiges an Film-Physik von Jackson gewöhnt sind: wenn sich zu all zu unwahrscheinlichen Aktionen auch noch unplausible Story-Elemente mischen, dann wird es vielen Nerds doch zu bunt. Anders scheint es dem jungen Publikum zu gehen. Die Gewandheit der Elfe Tauriel beispielsweise entlockte sogar ein paar begeisterte Zwischenrufe.
Bei dem Film wird ganz viel richtig gemacht: Gute Schauspielleistung, nachvollziehbare Emotionen, stimmige und nahezu perfekte Optik (HFR, 3D, 2K), toller Schnitt, viel original Tolkien, gute Musik – die Liste ließe sich lange fortsetzen. Als mittlerer Film in einem Dreiteiler hat „Smaugs Einöde“ die üblichen Probleme: Kein echter Anfang und kein richtiger Schluss. Jackson hat einiges getan, um diesen Punkt zu mildern. Er liefert einen Kampf mit dem Drachen am Ende und eine kurze Vorgeschichte am Anfang.

Fazit: Spätestens beim zweiten Schauen (wenn man sich mit einigen Eigenheiten abgefunden hat) ein sehr unterhaltsamer Film in bester Tolkien-Szenerie, der eine vergnügliche Kinozeit bescheren kann und die meisten Popcornfilme um Längen übertrifft. Apropos: Auch die Filmlänge kann sich mit 161 Minuten sehen lassen. Nichts für Ungeduldige.

FILME

EINE UNERWARTETE REISE (EXTENDED EDITION)

28/12/2013 SVEN

Die Blu-Ray der Extended Edition

Wer sich damals schon die erste Version des Hobbit Filmes gekauft hatte, steht bei der Neuauflage vor der schwierigen Frage, ob sich die erneute Investition auch lohnt. Nicht für jeden – aber für mich.

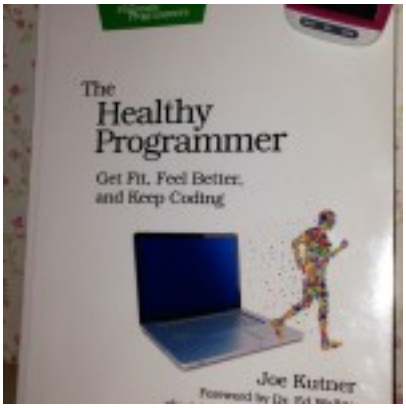
Die Extended Edition ist sehr liebevoll gemacht und hat viel interessantes Material und einige wenige zusätzliche Szenen. Für den Verlauf der Geschichte machen sie keinen Unterschied, aber sie geben dem Zuschauer eine Chance, die Figuren der Geschichte

für sich zu sehen. So gibt es badende und tanzende Zwerge, einen Fischkauf auf dem Markt in Hobbingen ein Goblin-Lied und ein paar weitere amüsante Details, die alle dazu neigen, etwas Geschwindigkeit aus dem Film heraus zu nehmen – etwas, das in Hollywood allgemein nicht gern gesehen ist, aber in diesem Fall eine gute Sache.
Ich habe schon erboste Kritik über die zusätzlichen Szenen gehört, aber leider kann ich mich nicht an konkretes erinnern. Schreibt mir doch einen Kommentar, falls Ihr am Inhalt der Extended Edition etwas auszusetzen habt. Das einzig Negative, das **ich** anmerken kann ist, dass es wirklich wenige und nur kurze Szenen sind und der Preisunterschied zur Kinofassung vielleicht einen anderen Eindruck vermittelt.

BÜCHER, **SACHBÜCHER**

DER GESUNDE PROGRAMMIERER

30/12/2013 SVEN



Beim ungenauem Lesen glaubt manch einer vielleicht, der Titel sei „The Healthy Pro-Gamer“ , aber für Computerspieler hat das Buch keine speziellen Tipps auf lager. Andererseits lässt sich vieles aus den 196 Seiten beileibe nicht nur auf Programmierer anwenden. Vielmehr sind beinahe alle Gesundheitstipps für alle Büroarbeiter anwendbar.
Auch in der Beschreibung der Mechanismen und Methoden des Buches wird eher Projektmanagement-Vokabular und kaum Analogien zur Computerei verwendet. Insofern ist der Titel wohl eher ein Versuch, eine Nische zu besetzen und sich von anderen Titeln ähnlicher Zielsetzung abzusetzen. Andererseits hat der Author einen Programmierhintergrund und manchmal schimmert das durch.

Was steht drin? Ich habe bisher nur 4 Kapitel ernsthaft durchgearbeitet. Daher ist diese Inhaltsangabe sicher unvollständig:

1. Warum auf Fitness achten?
2. Wie ändert man Gewohnheiten? Gesundheitsdaten protokollieren.
3. So wichtig ist Bewegung (Schrittzähler kaufen).
4. Frischluft und Sonnenlicht.
5. Arbeitsplatz mit 3 verschiedenen Körperhaltungen und ein paar Schreibtischyoga-Übungen.
6. Rückenmuskulatur (Übungen und Erklärungen).
7. Handgelenke schonen.
8. Gesunde Augen und Kopfschmerzen.
9. Ernährungstipps.
10. Trainingsplan und Ergebnisprotokolle.
11. Pragmatisches Training und Training in Gruppen

In einer Literaturliste wird nach Themen sortiert weiteres Material für den interessieren Leser empfohlen und die Zahlreichen Aufforderungen, die eine oder andere Übung nachzumachen, oder aber gleich eine neue Gewohnheit zu kultivieren mögen manchen Programmierer motivieren. Weil aber wenige Menschen es lieben, wenn sie Vorschriften gemacht bekommen, könnte diese Schreibform auch genau das Gegenteil bewirken.
Persönliches Fazit: Die Informationen in diesem Buch waren mir in den Grundzügen schon bekannt. Ich hätte auf den Kauf verzichten können und hätte dann bei Bedarf weitere Details im Netz nachschlagen müssen – was naturgemäß mehr Zeit kostet, als nur das Buch zu lesen. Obendrein ist so ein Buch ein guter Startpunkt, wenn man sich motivieren will, ein Thema ernster zu nehmen und „The Healthy Programmer“ liest sich angenehm und kann in dieser Form auch als Richtschnur für einen gesundheits-bewussteren Alltag dienen.

HARDWARE ZOO

REPOST: MEIN ERSTER COMPUTER

02/01/2014 SVEN

Baugleich: Daniel Düsentriebs schlauer Computer

Ich kann behaupten, meinen allerersten Computer damals selbst gebaut zu haben, aber das wäre ein bisschen übertrieben, denn ein richtiger Computer war der Bastelbogen “Der Computer Detektiv” von UHU nicht.

Als ich Sandra davon erzählte, erinnerte Sie sich, dass in der Micky Maus auch einmal so etwas war. Kurzerhand hatten wir die vier Hefte ersteigert, auf die der Bausatz verteilt war, den UHU damals in einer einzigen Box wie dieser verkauft hatte.
Nachdem wir eine Kopie des Bogens angefertigt hatten lagen die Teile erst einmal ein Jahr in der Schublade, aber vor ein paar Wochen war es an der Zeit nach nunmehr knapp 30 Jahren dieses Modell ein zweites mal zu bauen.

Und so geht´s: Programmkarte wählen. Drei Fragen mit “ja” oder “nein” beantworten (oder einem anderen Gegenteilpaar – je nach Frage) und eine Kugel einwerfen. Das Ergebnisfach wird mit der zugehörigen Antwortkarte ausgewertet.

Streng genommen ist es eine Murmelbahn mit sieben Weichen, die somit Binärzahlen dekodiert. Nur mit 3 Bit, aber das ist doch schon mal was.

HARDWARE ZOO

REPOST: MEIN ERSTER RICHTIGER COMPUTER

02/01/2014 SVEN

So stand er im Laden – der C116 von Commodore

Mein erstes Computerprogramm schrieb ich auf dem VC20 meines Onkels. Ich nahm mir einfach das Handbuch und änderte ein Beispielprogramm, so dass es nach meinem Namen fragte und etwas Nettes schrieb, wenn der Name stimmte. Natürlich wollte ich

auch einen Computer haben. Viele Kinder meines Alters wollten einen.
Meistens aber vor allem um Computerspiele zu spielen und – so glaubte man „für die Schule“, obwohl nicht ganz klar war, was denn ein Computer nützliches tun könnte, außer vielleicht Vokabeln abfragen und Wertetabellen rechnen.
Ich war mit meinen Eltern in verschiedenen Läden, aber die meisten Geräte waren recht teuer und die Händler rieten immer davon ab, die ganz günstigen Varianten zu kaufen. Damit könnte man ja nichts machen. Es müssten mindestens 64KB Speicher sein, ein Monitor – denn auf dem Fernseher ruinierte man sich bloß die Augen und eine Z80 CPU müsse schon sein (wegen CP/M), und für die 6502-Computer gäbe es ja praktisch nur Spiele. Der C64 sei ja technisch schon nicht mehr auf dem neuesten Stand und mit seinem Basic ließen sich nur primitive Programme schreiben. Außerdem kostete der C64 damals noch über 400DM.
Aber die Preise begannen zu purzeln und eines schönen Tages sah ich bei Allkauf in Braunschweig dann meinen ersten richtigen Computer, der mit einer Datasette zusammen etwa mit 200DM zu Buche schlug. An Weihnachten lag er unter dem Tannenbaum.
Damals las ich irgendwo, dass für die Herstellung des C116, Commodore eigens eine Firma gekauft hatte, die Radiergummis herstellte. Deren Kunststoff wurde für die Tastatur verwendet. Der C116 sollte zu einer ganzen Familie von Rechnern gehören, deren bekanntester Vertreter der Plus-4 war. Alle Modelle hatten ein neues Basic (COMMODORE BASIC V 3.5) und 121 Bildschirmfarben mit maximal 320 x 200 Bildpunkten.

Ausgepackt und losgelegt – Basic war im ROM

Im Gegensatz zum C64 war der Videochip ziemlich langsam und der Sound beschränkte sich auf sehr einfache Wellenformen und nur zwei Mono-Stimmen. Im Gegensatz zum Plus-4 hatte der C116 nut 16KB Speicher, von denen in Basic nicht mehr viel übrig war. Für den Einstieg zum Programmieren (auch mit Grafik und Sound) genügte das aber. Der C116 hatte sogar einen eingebauten Maschinensprache-Monitor, mit dem ich zu der Zeit aber wenig anfangen konnte. Ich hätte damals nicht einmal gewusst, dass die CPU ziemlich genau dem MOS 6502 entsprach, der auch in vielen anderen Computern zum Einsatz kam.

DO IT YOURSELF

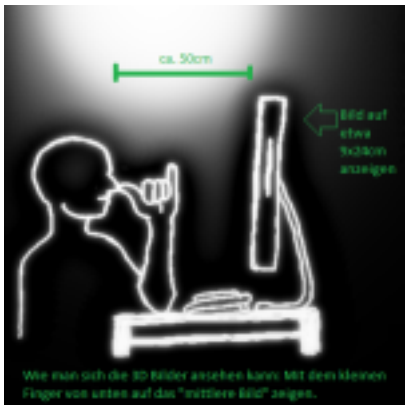
REPOST: 3D DURCH SCHIELEN

02/01/2014 SVEN

Teddy in 3 Dimensionen

Auf Seite 155 in Make Magazin 28 steht eine Anleitung, wie man sein Stativ so umbauen kann, daß es leicht ist 3D Bilder zu machen.
Für einen ersten Test, wie solche Bilder werden habe ich einfach mit Bleistiftmarkierungen auf der Tischplatte zwei Fotos aufgenommen, die einen exakten Abstand von 7cm horizontal haben.

Vertauscht man jetzt das Linke und das rechte Bild, legt sie nebeneinander und schielt einwärts (also genau anders als bei den beliebten Autostereogrammen, die vor ein paar Jahren so beliebt waren), kann man das Ergebnis sofort und ohne teure 3D Ausrüstung ansehen:



So wird´s gemacht
Mit dem Blick auf den kleinen Finger,
schauen die Augen ungefähr in die richtige Richtung. Mit etwas Geduld lässt sich das Bild auch langsam scharf einstellen.

INTERNES

HISTORISCH: DIE ERSTEN WORTE AUF BITNACHT.DE

03/01/2014 SVEN

Meine „Internetpräsenz“ ist eigentlich schon ein bisschen älter, aber der Name „Bitnacht“ feiert dieser Tage seinen siebten Geburtstag. Am Donnerstag den 11. Januar 2007 schrieb ich:

BITNACHT ist also der neue Name des ehemaligen Computerzimmer Podcasts und Weblogs.

Anlass war die Feststellung, dass der Domainname „computerzimmer.de“ bereits anderweitig registriert wurde und ich den Wunsch nach einer vernünftigen URL hatte.

Gehostet werden die Seiten weiterhin von Apple (Dotmac), aber Netzallee stellt die Technik zur Weiterleitung und den Domainnamen „bitnacht.de“ zur Verfügung.

Wie sagt Shakespeare?

...that which we call a rose – by any other name would smell as sweet

LIFESTYLE

HELDENSTUHL

08/01/2014 SVEN

Der Name Alrik ist in Deutschland wegen Ulrich Kiesow für den Prototyp des Abenteuers reserviert. Meist ist Alrik ein mutiger, aber nicht all zu heller, junger Mann, der ohne lange nachzudenken – und ohne ausreichende Ausbildung, Erfahrung oder Fertigkeiten – auszieht, um sich zu beweisen und gutes zu tun. Alrik ist ein Held.

Nun hat der weltweit bekannteste Möbelhersteller eine Sitzmöglichkeit mit denen diesem Namen im Programm: Den Drehstuhl Alrik.

UPDATE 1

Wer sich einmal ausführlich zu Büromöbeln beraten lassen hat, wird hier die Nase rümpfen, denn um den sportlichen Preis von gut 15€ zu halten musste die Kreation aus Hartplastik natürlich Kompromisse eingehen. Ihn mit einem teuren Büromöbel – wie dem 1000 € teuren Håg oder auch nur einem 300 € Dauphin – zu vergleichen, ist vermutlich als würde man einen Raspberry Pi gegen einem Mac Pro beim Compositing antreten lassen. Aber für sich betrachtet ist das Modell erwähnenswert.

Vor allem Kinder werden wohl mit diesem Stuhl bedacht werden, aber die (nicht verstellbare) Rückenlehne landet bei Erwachsenen etwas oberhalb des Beckens, also gerade dort, wo sie am meisten nützt. Außerdem wurde der Stuhl mit einer Belastung von 110 kg getestet. Das Material ist abwaschbar, aber die Lochstruktur auf der Sitzfläche könnte Probleme bei der Reinigung verursachen, weil die Löcher nur die erste Plastikschicht betreffen.

Der Stuhl kommt in einem kleinen Karton und der Aufbau ist schnell erledigt. Der Sitzkomfort ist gut, wenn auch ungepolstert. Der Platzbedarf ist gering, was besonders in kleineren Räumen wichtig sein kann.

Fazit: Bei kleinem Geldbeutel ist Alrik durchaus eine Lösung. Ich benutze ihn jedenfalls erst einmal für eine Weile.

UPDATE 2 – 13. Juni 2015: Nach fast eineinhalb Jahren intensiver Benutzung hat sich Alrik erledigt: Die Rückenlehne ist für Erwachsene offenbar doch zu schwach ausgelegt. Sie brach heute Vormittag ohne Vorwarnung einfach nach hinten weg.

INTERNES

EINGESCHALTET

02/02/2014 SVEN

Herzlich Willkommen auf der neuen Bitnacht-Seite! Das Bitnacht-Jahr 2014 kann beginnen.
UPDATE: Inzwischen sollte alles funktionieren. Danke an Jens, der mich beim Einrichten tatkräftig unterstützt hat. Ein neuer Aufnahmetermin für den Podcast ist auch schon geplant.

FILME

PRAKTI.COM

09/02/2014 SVEN

Letzte Woche haben wir „Praktik.com“ (The Internship) geschaut. Die Komödie war recht unterhaltsam, Sie spiegelt das Selbstbild von Kaliforniens Oberschicht.
Zwei Uhrenverkäufer müssen sich nach einem neuen Job umsehen und weil sie nicht mehr ganz Jung sind, finden sie nichts erstrebenswertes. (Es scheint übertrieben, denn die Darsteller Vaughn und Wilson sind 43 und 45 Jahre alt und man sieht es ihnen an.) Sie bewerben sich für ein Praktikum bei Google. Google wird in diesem Film überwiegend positiv dargestellt. Man findet keine Kritik an dem Suchriesen, trotzdem würde ich nicht so weit

gehen wollen, die gesamte Produktion als einen Werbefilm für Google zu bezeichnen. Vielmehr ist es eine Neuauflage des typischen amerikanischen Traums. Der Held muss nur immer wieder aufstehen, dann wird er vom Tellerwäscher zum Millionär – oder in diesem Fall – vom Arbeitslosen zum Praktikanten. Am Ende sind sie also erfolgreich und glücklich, aber haben immer noch kein richtiges Einkommen. Für eine Komödie genau die richtige Wandlung.
Wir hatten vor einem halben Jahr Owen Wilson in „Mitternacht in Paris“ gesehen. Dort spielte er so gut und der Film war so überzeugend, dass wir ihn mehrfach gesehen haben. Diese Erinnerung und meine allgemeine Faszination mit Silikon Valleys Technikfirmen brachten uns dazu den Film auszuleihen. Genau das würde ich dem interessierten auch empfehlen: Leihen – nicht kaufen. Wenn man sich für Google nicht interessiert, kann man vielleicht sogar ganz auf diesen Film verzichten, denn einige Szenen waren eher peinlich als komisch, auch wenn der Gesamteindruck wirklich nicht schlecht war.
Wer jetzt unsicher ist, der schaut stattdessen lieber noch einmal „Mitternacht in Paris“ oder „Nachts im Museum“.

HARDWARE ZOO

DRAHTLOSER KOPFHÖRER VON PHILIPS

11/02/2014 SVEN

Ich bin lange davor zurückgeschreckt Kopfhörer mit Bügel für meine Zugfahrt zur Arbeit zu verwenden, aber nach dem zehnten Set Ohrstöpsel wollte ich es dann doch einmal probieren.
Nicht alle Ohren sind gleich. Für mich sitzen normale iPod Kopfhörer immer etwas zu

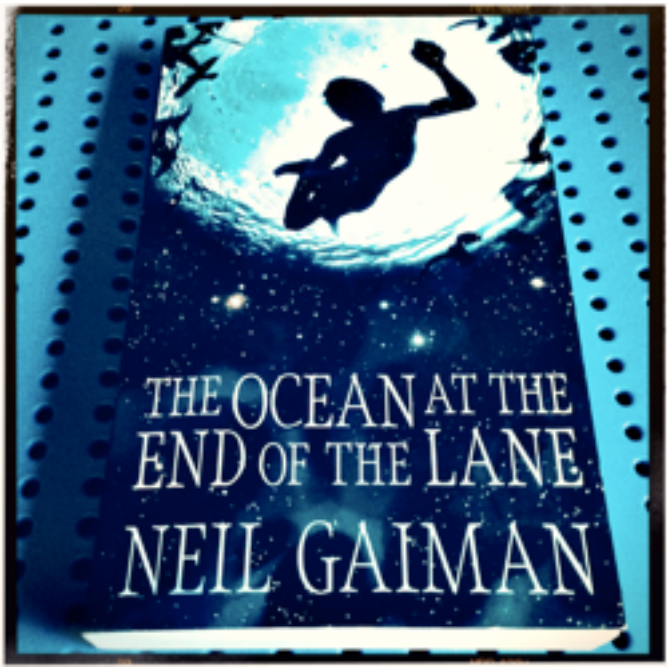
locker und allgemein ist die Basswiedergabe bei In-Ear-Varianten für mich viel zu schwach. Beide Probleme habe ich mit dem Philips SHB400/10 nicht, aber es gibt andere Nachteile.
Einiges ist offensichtlich. Der Kopfhörer verbraucht viel Platz. Er lässt sich nicht einmal zusammenklappen. Mit der Akkulaufzeit hatte ich in den zwei Tagen, an denen ich ihn jetzt getestet habe, keine Probleme, aber das iPhone hat einen leicht erhöhten Verbrauch durch die Bluetooth Verbindung. Leider kann man das Headset (Ja, ein Mikrofon ist darin auch versteckt) nicht gut für Siri und Alarme nutzen, denn diese werden nur über ein Kopfhörerkabel oder den eingebauten Lautsprecher ausgegeben.
(Diesen Text schrieb ich vor allem, um einmal die Exportfunktion von Mac Journal zu testen.)

BÜCHER

NEIL GAIMAN: „DER OZEAN AM ENDE DER STRASSE“

20/02/2014 SVEN 1 COMMENT

Für mich ist es nicht ganz einfach zu entscheiden, wann der beste Zeitpunkt ist, um über ein Buch zu bloggen. Wenn ich warte, bis ich es ausgelesen habe, dann kommt es mir vor, als sei es zu spät. Denn einerseits habe ich einige Eindrücke vom Anfang vielleicht schon wieder Vergessen und meine Spannung ist der Ernüchterung gewichen, andererseits bin ich mit den Gedanken des Buches dann schon so lange unterwegs gewesen, dass sie mir nicht mehr als etwas Besonderes erscheinen.



Genug Meta: „THE OCEAN AT THE END OF THE LANE“ ist ein schon nicht mehr ganz neues Buch von dem von mir so hoch geschätzten Meister

des Erzählens: Neil Gaiman. Ich hatte schon, während ich das Hörbuch „THE GRAVEYARD BOOK“ hörte, einmal einige Zeilen aus dem Buch gefunden, aber nicht bemerkt, dass es eine Verbindung zwischen beiden gibt: die Hempstocks.
Die Geschichte wird in der Rückschau erzählt, von einem Mann, der als Junge von sieben Jahren ein merkwürdiges Erlebnis mit einem eigenartigen Mädchen hatte. Das Wort fällt nicht, aber dem Leser wird schnell klar, dass Lisa Hempstock eine elfjährige Hexe ist. Sie ist da, als sie gebraucht wird, denn etwas Finsteres hat sich um den Jungen zusammengebraut. Etwas um das sich jemand kümmern muss. Doch anders als in „THE GRAVEYARD BOOK“, das für ein jüngeres Publikum geschrieben scheint, ahnt man schon recht früh, dass etwas schief laufen wird.
Gaiman schreibt auf seine ganz eigene Weise. Und obwohl die Handlung oft voll Schrecken und Grauen ist, gibt es da noch etwas, das ich nicht gut beschreiben kann. Es hat wohl mit Gaimans Persönlichkeit zu tun, seinem Witz und seiner Art, wie er sich um seine Figuren kümmert. Er gibt ihnen einen Sinn und eine Geschichte – ganz bewusst, aber auch mit einer beeindruckenden Selbstverständlichkeit. Der „Ozean am Ende der Straße“ macht hier keine Ausnahme und obwohl ich das Buch erst ein paar Kapitel weit gelesen habe, kann ich es ohne Bedenken empfehlen.
UPDATE: Inzwischen habe ich das Buch ausgelesen. Bis auf einige etwas heftigere Passagen in der Mitte fand ich es großartig und das Ende ist sehr stimmig. Allerdings muss ich noch darauf hinweisen, dass es auch für jüngere Leser (14?) geschrieben scheint.

SOFTWARE

DAS DING MIT DEN FENSTERN

08/03/2014 SVEN

Multitasking war in den 80ern ein Schlagwort. Heute geben Tablet-Hersteller in ihrer Werbung an, man könne mehrere Programme gleichzeitig benutzen. In gewisser Weise ist das das gleiche, in anderer Hinsicht wieder nicht. Einmal ist „mehrere“ neuerdings ziemlich genau zwei, andererseits geht es dabei nur um die Darstellung und kaum um die Rechenzeit.
Das Problem, das hier gelöst wird ist das gleiche, das Desktop-Computer damals mit Fenstern lösten: der Mensch, der den Rechner bedient, will noch einen Blick auf das haben, was in dem einen Programm läuft, währen er ein anderes benutzt.
In der Praxis scheitert man aber mit den gängigen Systemen sehr oft. Deswegen wurden die PC-Bildschirme immer größer: das überlappende Arrangieren unter Windows ist so gelöst, das man häufig etwas verdeckt hat, was man sehen möchte: Fenster sind in Fenstern, so dass ein eigentlich kleines Fenster durch sein

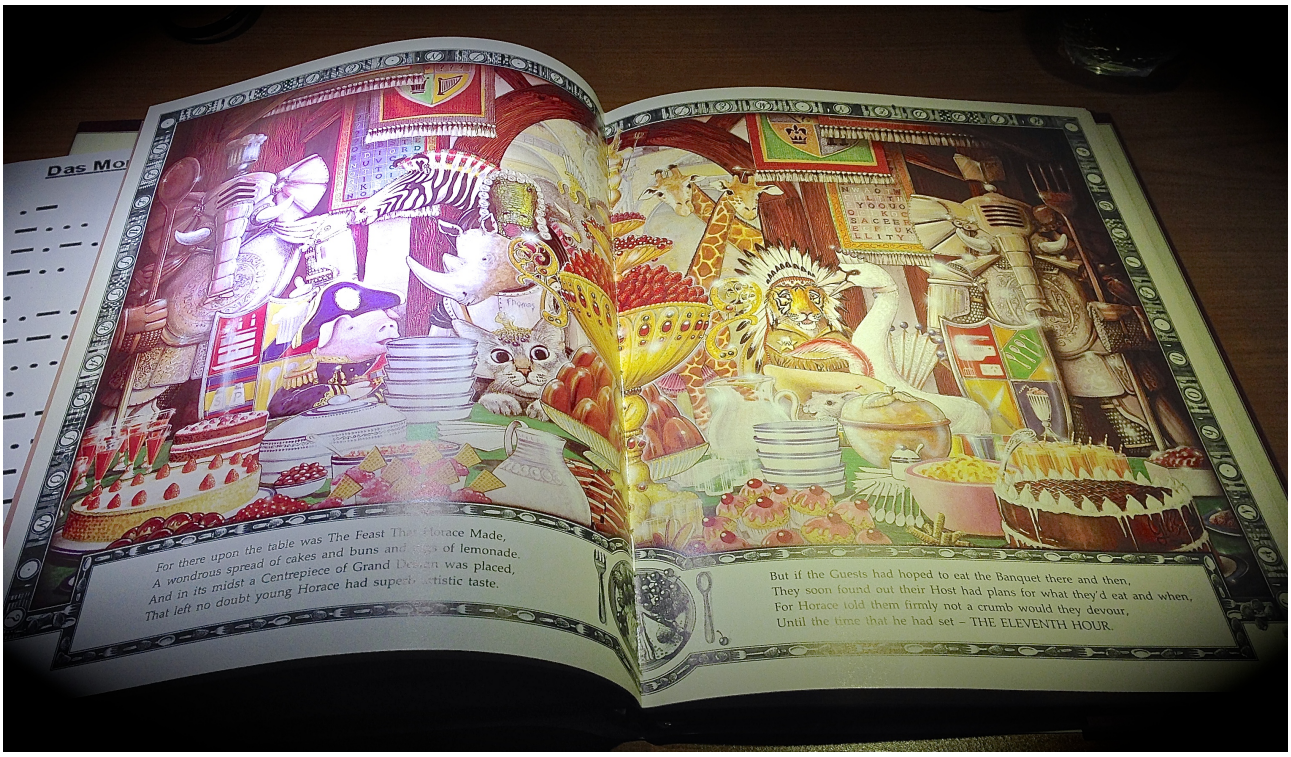
Anhängsel viel größer wird und außerdem kommt ein Fenster immer nach vorne, wenn es aktiv ist.

Nur Amiga OS und wenige X11Fenstermanager (die heute längst vergessen sind) ermöglichen die volle Kontrolle über den BildschirmInhalt. Und jedes mal, wenn ich zwischen Programmen wechseln muss, obwohl ich sie gleichzeitig benutzen könnte, bin ich ein bisschen traurig, dass sich niemand am Amiga ein Beispiel genommen hat. Das letzte mal war es am Donnerstag mit Windows 7.
Dass nun das starre „zwei nebeneinander“ von Android und Windows 8 (Metro) Tablet Stil (… äh, wie soll das Startbildschirm-Dingens jetzt offiziell noch einmal heißen?) als nützlich angepriesen wird, empfinde ich beinahe beleidigend. Es ist so, als wolle man einem Kind, das ein Schaukelpferd will, einen Stuhl als Ersatz anbieten.

BÜCHER

DIE ELFTE STUNDE

17/03/2014



Es gibt da ein ganz tolles Kinderbuch, das meine Frau vor etwa zwei Jahren entdeckt hat. Ich wollte darüber schon öfter mal ein Wort verlieren, aber ich habe es wohl bisher versäumt.

Das englische Buch handelt von einem Elefanten der eine Geburtstagsfeier ausrichtet, aber das Festmahl verschwindet mysteriös. Nun muss der Leser alle Hinweise finden, um das Rätsel zu lösen. Geheimcodes, versteckte Zeichnungen – selbst für Erwachsene ist es nicht ganz einfach alles zu dechiffrieren, aber es macht ungewöhnlich viel Spaß.
Das liegt daran, dass alle Bilder mit viel liebe zum Detail gezeichnet sind und jedes gelöste Rätsel ein Ansporn ist, auch das nächste zu Knacken.
„The Eleventh Hour – A Curious Mystery“ von Graeme Base ist meiner Meinung nach wirklich empfehlenswert, aber in seiner Mischung viellicht auch unglücklich, denn die einfache Kindergeschichte steht im Kontrast zu den schwierigen Aufgaben. Am besten ist es wohl, wenn Eltern und Kind das Buch gemeinsam durchgehen.

BÜCHER, **SACHBÜCHER**

ES SPUKT IM KÖNIGREICH

22/03/2014 SVEN

Nicht das Buchcover

Von dem Buch „The Haunted Empire – Apple After Steve Jobs“ hatte ich etwas anderes erwartet. Der Titel des gerade erst erschienenen Werks von Yukari Iwatani Kane lässt vermuten, dass es sich darum dreht, wie sich die Arbeit von Apple-Mitarbeitern verändert hat, seitdem der Chef verstorben ist. Aber auch nach mehrtägigem Suchen finde ich dazu in dem Buch kaum Informationen.

Schon von Tim Cook bekam das Buch eine negative Kritik. Er ging nur darauf ein, inwiefern er seine Vertrauten in dem Buch wiederkennt. Das ist aber nicht das größte Problem des Textes. Letzterer ist eine nur lose zusammenhängende Folge von Episoden, die bis zur Hälfte des Buches noch zu Lebzeiten oder ganz unmittelbar nach dem Tod von Jobs spielen. Personen und Orte wechseln schnell und mir fiel es nicht immer leicht, einen Zusammenhang zwischen den Teilen zu sehen.

Im hinteren Teil findet man vor allem Analysen von öffentlichen Auftritten, also Dingen, die man selbst im Netz finden kann und nicht das Ergebnis der 200 Interviews, die der Autor mit Apple-

Angestellten geführt haben will. Ich habe die Lektüre heute abgebrochen.
Insgesamt empfehle ich dem geneigten Leser stattdessen „Design Crazy“ von Max Chafkin, der einfach nur Zitate von Menschen aus Jobs Umfeld gesammelt hat. Es ist kurzweiliger, authentischer und man kann sich selbst ausmahlen, wie diese Persönlichkeit in der Firma nachwirkt.

FILME

FILMKRITIK: JOBS

28/03/2014 SVEN
.entry-meta
.entry-header
Gestern ist die deutsche Fassung von „jOBS“ erschienen, der Independent-Film über den verstorbenen Apple Gründer. Und um es kurz zu sagen: Wer sich nicht besonders für das Leben von Jobs interessiert, wird diesen Film sicher nicht langweilig finden, aber andere Filme bieten in dem Fall deutlich mehr Unterhaltungswert. Für Kenner ist der Film aber ziemlich unterhaltsam und atmosphärisch stimmig.

Gerne wird zum Vergleich der Film „Pirates of Silikon Valley“ herangezogen, der (bis auf eine kurze Sequenz zum iPod) auch ungefähr die gleiche Zeitspanne der Biografie von Steve Jobs abdeckt, aber auch Microsoft portraitiert.
An Ashton Kutcher als Schauspieler scheiden sich die Geister. Wie auch Noah Wyle vor seiner Rolle in „Pirates of Silicon Valley“ ist Kutcher vor allem aus einer Fernsehserie bekannt. Im Gegensatz zu Wyle, macht Kutchers Statur und Mimik ihn nicht unbedingt zur Idealbesetzung. Auf der anderen Seite sieht er Jobs mitunter trotzdem sehr ähnlich und er hat sich große Mühe gegeben dessen Eigenheiten zu imitieren. Seine Begeisterung für die Rolle macht einiges wett.
Mitgründer Steve Wozniak war von der Geschichtstreue des Drehbuchs nicht überzeugt, aber wenn man sich auskennt wird man erkennen, dass hier unglaublich viele Nebenfiguren stimmig in ein Gesamtbild eingefügt werden. Einige absurde technische Aussagen (WOZ hat das erste Betriebssystem erfunden 😉) werden zu Recht kritisiert, spielen aber für die Geschichte auch keine große Rolle. Zum Feiern der Leistungen und Produkte nimmt sich der Film keine Zeit und die jüngere Vergangenheit, in der Jobs ungemein erfolgreich wurde, nimmt erstaunlich wenig Platz in dem Werk ein. Steves Rauswurf bei Apple zieht sich bis in das vorletzte der zwölf Kapitel.
„Pirates of Silicon Valley“ und „jOBS“ zeichnen die Ereignisse oft unter einem anderen Vorzeichen. So ist der Protagonist in letzterem am Ende einsam an der Spitze, währen er sich in ersterem dem Business unterwirft und mit seiner Familie glücklich ist.
Ich mag den Film und werde die BluRay wohl gelegentlich wieder anschauen um das eine oder andere Detail genauer zu sehen, denn die Drehorte sind den Originalschauplätzen zumeist bestechend ähnlich.

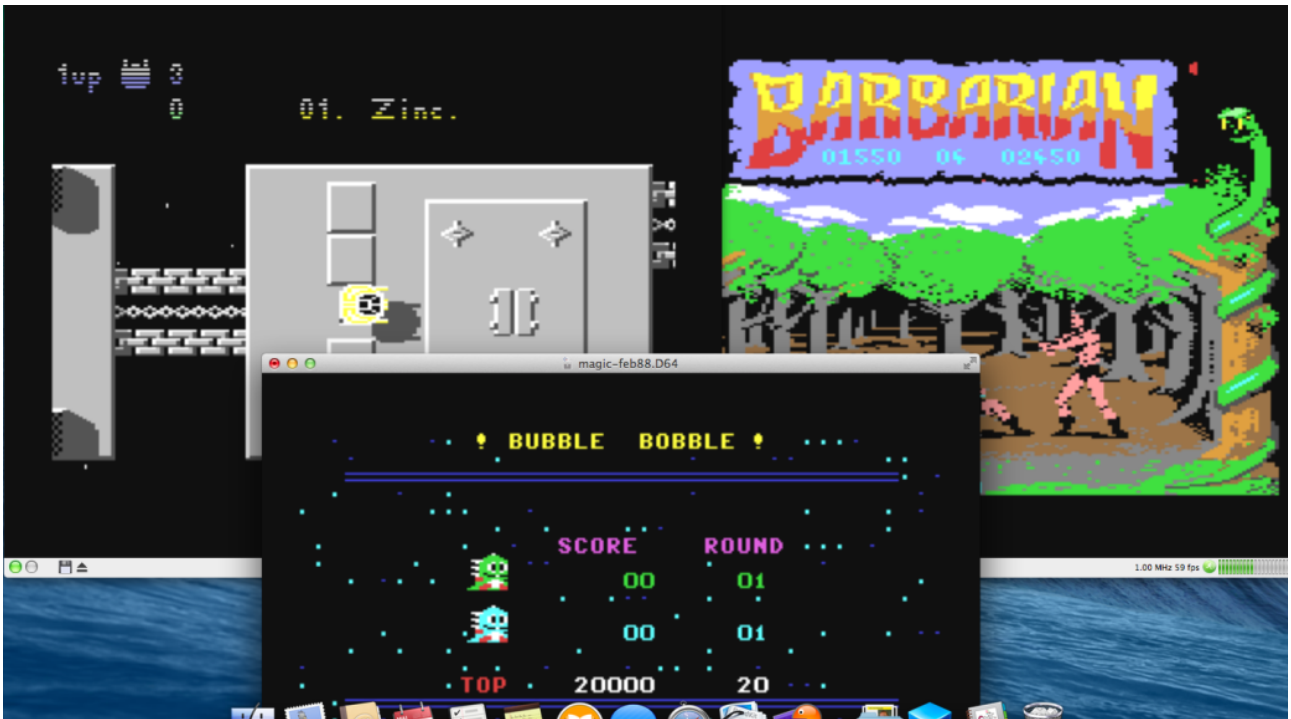
UNCATEGORIZED

BASTELBÖGEN

11/05/2014 SVEN

Ein Yps Bastelbogen

Ich glaube, ich habe schon als Kind gerne gebastelt. Insbesondere mochte ich die Yps-Bastelbögen. Zu meiner Freude gibt es viele davon im Netz. Nicht alles dort ist so nützlich wie der Globus (dessen Staatsgrenzen jetzt natürlich auch kalter Kaffee sind). Den hatte ich mir heute vorgenommen.

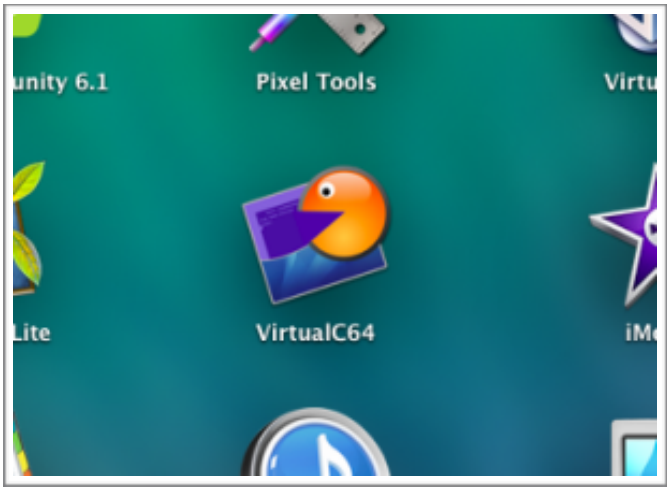


HARDWARE ZOO, **LIFESTYLE**, **SOFTWARE**

RETROGAMING

17/05/2014 SVEN

Wenn man ein Spiel gut kann und es dann eine Weile nicht mehr spielt, dann ist man manchmal enttäuscht, weil man nicht auf Anhieb eine gute Punktzahl bekommt. Das war bei mir gestern ganz anders.



Auf dem Mac ist VirtualC64 vielleicht die schönste Art alte Spiele zu genießen. Und wenn ich meine Festplatte so durchstöbere, dann sind es immer noch alte Action-Spiele, die ich in diesem Genre am liebsten mag und nicht die neueren Titel. Außerdem: Wie ich unlängst erkennen musste, kann ich nicht besonders gut mit Tastatursteuerung oder Gamepads umgehen. Deshalb bin ich ohne meinen Competition Pro USB auch eher unzufrieden.

Aber gestern hatte ich ihn angeschlossen und bin auf Anhieb bis zum Rothemd in „Babarian“ gekommen und habe dann 3 Level Uridium gespielt, wobei ich alles getroffen habe. Ich erinnere mich, dass ich damals oft schlechter gespielt habe.

Bei Spielen in denen es auf die Hand-Auge-Koordination ankommt ist eine gute Punktzahl des Spielers aber auch ein Zeichen, dass die Emulation wirklich flüssig und ohne Verzögerung läuft – auf einem 1,3 GHz Rechner ohne dedizierte Grafikkarte ist das immer noch eine ordentliche Leistung.

Hier also mein Lob an Prof. Dr. Dirk W. Hoffmann, ohne den der Abend um einen Highscore ärmer gewesen wäre.
Für alle PC-User empfehle ich übrigens C64 Forever, auch wenn das schon wieder so bekannt ist, dass keine Erwähnung nötig wäre.

UNCATEGORIZED

MITTELALTER, COMIC UND PROGRAMMIERSPRACHE

01/07/2014 SVEN

Vielfältige Wochenenden mag ich. Weil das Wetter ja sehr regnerisch war, gab es viel Zeit sich mit Dingen zu beschäftigen, für die man sonst weniger Zeit hat. Also war ich außer einem kurzen Abstecher zu unserer Heldenburg, wo ein Mittelalterfest gefeiert wurde, die meiste Zeit daheim.

Programmieren mit Swift

Wofür braucht man viel Zeit? Programmieren! Apples neue Programmiersprache „Swift“ gefällt mir gut. Wenn man sich eingearbeitet hat, findet man zwar noch das eine oder andere Baustellenschild, aber es ist von der Vielseitigkeit nahe an C++ und genauso typischer, wobei es vergleichsweise elegant und unbürokratisch daher kommt und in dieser Weise schon fast an beliebte Skriptsprache erinnert.

Und – der Mac-Manie nicht genug – habe ich mir dann auch noch den Comic „Steves Welt“ von Caleb Melby durchgelesen. Letzterer hat eine ungewöhnliche Perspektive: Er beschreibt Jobs aus der Sicht der Buddhisten, mit denen er zusammen meditierte. Definitiv ist es keine Massenunterhaltung, aber es erzählt eine Geschichte, die sich für das Medium Comic gut eignet.
Auf das Thema Comics komme ich noch einmal zurück. Ich zeichne selbst gerne und habe da noch ein paar Ideen, die ich umsetzen möchte. Ausserdem kann ich auch meine älteren Sachen hier noch einmal zum Besten geben.
Ach ja: Das Brettspiel Maus & Mystik ist übrigens auch ganz nett, auch wenn die Regeln nicht ganz so einfach sind, wie der Klappentext vermuten lässt.

INTERNES

KOMMENTARSPAM

09/07/2014 SVEN

In den letzten Tagen bekomme ich hier in meinem Blog über 30 Kommentare pro Tag. Am Anfang fand ich den gelegentlichen Kommentarspam ja noch ganz lustig, aber inzwischen nervt er eher. Ich überlege, ob ich die Kommentarfunktion nicht ganz abschalte, aber bislang habe ich mich erst einmal damit begnügt, die zugehörige E-Mail-Benachrichtigung auszuschalten. Ich kann also nur noch gelegentlich durchschauen, wie viele echte Nachrichten darunter sind.
Kommentarspam ist eine merkwürdige Sache. Er wird von Roboter-Programmen automatisch generiert und versucht durch das Unterbringen von Links das Google-Ranking der verlinkten Inhalte zu verbessern – zumindest soweit ich das verstanden habe. Manchmal sind die generierten Texte ganz lustig. Sie scheinen irgendwoher kopiert worden zu sein. Das ist vielleicht sogar eine Form von Digitaler Poesie, leider aber dann eher auch eine besonders schlechte. Kein Kommentar war unterhaltsam genug um hier zitiert zu werden. Aber vielleicht kommt ja irgendwann mal etwas besonderes vorbei.

FILME

ZWEITER DRAHENZÄHMER

30/07/2014 SVEN

Gestern waren wir, weil uns der erste Film so gut gefallen hatte und wir die Musik von John Powell sehr mögen, in „Drachen zähmen leicht gemacht 2“.

Der richtige Drachenfilm kommt natürlich etwas später im Jahr: seit vorgestern ist der Teaser für Hobbit 3 (wenn ich das mal so abkürzen darf) im Netz zu sehen.
Doch zurück zu den Drachenreitern von Berg. Die Fernsehserie haben wir ja nicht gesehen, aber der neue Film scheint das Ende der Geschichte zu markieren. (Spoiler Alert!)
Zumindest wäre das dann eine Serie für ältere Kinder (der Film richtet sich glaube ich an Kinder zwischen 10 und 12): Hicks Vater stirbt am Ende des Films und der Sohn übernimmt die das Amt des Häuptlings.
Bis ungefähr zur Hälfte des Films erfüllt er alle positiven Erwartungen, die man so hegt. Dann wird die Story ein bisschen wirr und der Plot kämpft sich durch einige Action und emotionale Szenen, bevor es dann zum etwas plötzlichen Finale kommt.
Die Musik war wieder toll und wir waren gut unterhalten. Zweite Teile haben ja den Ruf stark hinter ihre Vorgänger zurückzufallen. Natürlich bleibt der erste Film die eigentliche Geschichte und der zweite eher eine Reprise, aber enttäuscht waren wir nicht.
Vielen Dank noch einmal an den Filmvorführer, dass er den Film am Dienstagabend um 20 Uhr dann auch vor so extrem kleinen Publikum gezeigt hat: wir waren allein. Die Ferien starten ja auch erst morgen, dann werden die Kinder bestimmt alle gleichzeitig ins Kino wollen.

SOFTWARE, **SPIELE**, **VIDEOSPIELE**

REGELN, REGELN

07/08/2014 SVEN

Die Coding Monkeys, die ja durch ihre iPhone-Version von Carcassonne bekannt geworden sind und von denen ich das nützliche Programm Lendromat regelmäßig verwende, haben etwas neues: Rules, the game.

Highscore!

Rules ist so ein extrem einfaches Spiel für das iPhone mit Suchtfaktor. Man spielt gegen die Zeit. Jede Runde werden sechzehn Karten ausgelegt. Jede Runde gibt es eine zusätzliche Regel, nach der die Karten aufgenommen werden. Das ist alles! So ich muss los .. Ciao!

SPIELE

„DIE HEXEN“ – DAS BRETTSPIEL

03/11/2014 SVEN

Wir hatten vorgestern das Vergnügen mit guten Freunden das Spiel „Terry Pratchett — Die Hexen“ zu spielen.
Das Spiel läuft tendenziell kooperativ: Man versucht als Hexe die Zahlreichen Probleme der Scheibenwelt zu lösen. Dabei ist allerdings bei jedem Problem die Hexe auf sich allein gestellt und es findet kein Kartentausch zwischen den Spielern statt. Außerdem will natürlich jeder der erste sein, der ein großes Problem löst (und somit Siegpunkte bekommt). Die meisten bekannten Namen, Orte

und Persönlichkeiten aus den Romanen kommen vor und die Zeichnungen sind Stimmungsvoll.
Wir haben das Spiel nur einmal und mit vier Spielern gespielt. Deshalb weiß ich nicht, ob es in anderen Situationen genau so viel Spaß macht. Ich fand es aber schön und abwechslungsreich genug. Es hilft natürlich, wenn man die Romane kennt und dann auch etwas Hintergrund zu den Figuren hat. Außerdem habe ich gewonnen.

HARDWARE ZOO

DIE POKER TASTATUR

07/11/2014 SVEN

Wer hätte das gedacht? Das gibt es doch tatsächlich eine kleine mechanische Tastatur, die so minimalistisch und anspruchsvoll zugleich ist, dass sie von Steve Jobs persönlich hätte stammen können. Jobs mochte (zumindest 1984) weder Cursor noch Funktionstasten. In einem System mit Maussteuerung und Menüs sind sie ja überflüssig.
Auftritt: Die Poker II. Meine Variante ist mit grüner Hintergrundbeleuchtung und blauen Tastenschaltern der Marke

Cherry: Laut, leichtgängig und mit klarem Feedback. Mit nur 62 Tasten ist sie zu allem fähig, was man von modernen Tastaturen erwartet. Eine besondere FN-Taste macht es möglich.
Was allerdings ganz anders ist, als bei einem Apple Produkt, sind die wilden Sonderfunktionen. Die Poker hat einen Programmiermodus und ein paar Schalter, die dazu führen können, dass jede Taste plötzlich etwas ganz anderes macht.
Das ist aber auch gleichzeitig eine Möglichkeit ein häufiges Mac-Problem zu lösen: Die Windows-Taste ist eben nicht da, wo Command (⌘) liegt. Vielleicht liesse sich sogar das Problem lösen, dass wenn man ein deutsches Tastenlayout gewählt hat, die eckigen und geschweiften Klammern, der Klammeraffe (@) und ein paar weniger wichtige Tasten falsch beschriftet sind. Das lasse ich aber ungetestet, weil ich anstatt einer Alt-GR lieber eine zweite Command-Taste habe.
Ganz neu ist der Ansatz dieser Tastatur nicht: Schon ende der 90er gab es in den USA das „Happy Hacking Keyboard“, das mit dem gleichen Formfaktor aufwarten konnte und in allerlei Varianten erhältlich war.
Was kann man über das schöne Stück noch sagen? Das Schreibgefühl ist sehr gut. Ich finde sogar besser als bei „Das Keyboard“ und der „Matias Tactile Pro“, weil es vom Anschlag und Druckpunkt etwa zwischen diesen beiden liegt. Sie ist laut und klickt sehr. Aber der Klang ist nicht dumpf und kräftig, sondern klingt sehr technisch.
Es gibt noch ein paar Schattenseiten: Die Anleitung ist ein nur wenig nützlicher Zettel. Amazon hat mir die Tastatur in einem zerrissenen Kanton geschickt. Und zu guter letzt hat sie keinen eigebauten USB-Hub, was bei Mac-Tastaturen üblich wäre.
Otto Normalverbraucher kann mit dieser Tastatur vermutlich nicht viel anfangen. Wegen der Geräuschkulisse eignet sie sich nicht für Großraumbüros. Wer viel mit den Cursor oder Funktionstasten macht wird sie umständlich finden und den Preis für eine mechanische Tastatur wollen viele auch nur ungern Zahlen, weil es doch passable Membrantatstaturen bereits unter 20€ gibt.
Ich bin aber ein großer Fan von diesem Konzept und glaube, dass meine anderen (auch sehr tolllen) Tastaturen jetzt eine lange Pause

nehmen können, bevor ich Sie wieder einmal aus dem Karton nehmen werde.
Update: Die Anleitung hat tatsächlich zwei weitere Seiten, die ich zuerst nicht gesehen hatte. Darin steht so ungefähr das, was ich ursprünglich vermisst hatte. Insofern muss ich den Punkt von oben revidieren.

HARDWARE ZOO, **LIFESTYLE**, **SOFTWARE**

WIE PROGRAMMIERT MAN FÜR EINE UHR?

19/11/2014 SVEN

Seit gestern wissen eingetragene Entwickler, wie Programme für Apples Armbanduhr, die im Frühjahr 2015 in die Regale kommt, aussehen werden. Mehr noch, man kann schon jetzt Programme schreiben und ausprobieren, wie sie sich verhalten würden, wenn es die Uhr schon gäbe. Auch ich habe einen kurzen Blick gewagt und dabei mein Inklusivvolumen aufgebraucht: Der Überblick war ein Video und leider braucht das unterwegs doch so einiges an Bandbreite.
Noch habe ich keine ganze App geschrieben – so viel Zeit habe ich mir noch nicht genommen. Nur ein einfaches kleines Beispiel ist hier schon gelaufen.
In letzter Zeit habe ich mehr kritische als begeisterte Kommentare über die Uhr gelesen, was ich aber nur zu einem gewissen Grad verstehe.
Sicher. Niemand wird in seinem Leben etwas vermissen, wenn er diese Uhr nicht hat. Es ist eine Fernbedienung, eine präzise Uhr und ein Fitness-Tracker. Nichts davon ist wirklich wichtig. Aber das

bedeutet umgekehrt nicht, dass man damit nicht seine Freude haben kann. Ob das für mich eine Option ist, lasse ich mir in Ruhe durch den Kopf gehen. Interessant finde ich den Wecker aber allemal.
Nicht wundern: An dem Bild ist noch so einiges verkehrt. Es ist mein erster Versuch ein Bild von der Watch zu zeichnen. Übung macht den Meister.

FILME

DER LETZTE HOBBIT

14/12/2014 SVEN

Wir kommen gerade aus dem Kino. Ich habe mich ja schon öfter über die Filme von Peter Jackson geäußert und alles, was man bisher über die Filme sagen konnte, gilt weiter. Der Film war gut. Was war diesmal besonders?
Zum einen war „Die Schlacht der fünf Heere“, wie der Untertitel in der deutschen Fassung heisst, ungewöhnlich kurz – für seine Verhältnisse. Immerhin sind es doch noch 144 Minuten, die man im Kinosessel sitzt. Als letzter Film der Reihe, führt er alle offenen Fäden zusammen. Man kann sagen, dass er der rundeste der drei Filme ist. Als erfahrener Zuschauer kann man diesmal die wenigen Momente, in denen die Film-Physik, Story oder Dialog nicht ganz die eigene Vorstellung treffen ganz gut ignorieren und man bekommt dann auch die Szenen, auf die man gewartet hat und die nicht alle im Buch stehen – Achtung Spoiler:
Thorin erkennt seinen Fehler und bekehrt sich selbst. Kili stirbt und Tauriel weint. Galadriel zeigt, dass sie mehr ist als eine Elfe auf einem Podest. Man versteht, warum man Saruman noch traut (in dieser Szene sind die Nazgul in überzeugender Tricktechnik präsentiert, besser als die Geister in vorangegangenen Filmen) und warum Legolas bald Aragorn treffen will und so weiter und so fort.
Einige Kritik die ich im Vorfeld gelesen habe war unberechtigt. Ja, es wird viel gekämpft, aber eben nicht nur. Ja, für Seitenhandungen, wie die Geschichte um Tauriel wird wenig Zeit investiert, aber genug um eine weitere emotionale Ebene zu etablieren. Genug um mit den Figuren zu fühlen. Und zu guter

letzt: Ja, die Geschichte ist nicht geeignet, um als politisches Bildungsfernsehen zu gelten, aber ich verstehe auch nicht, wie Spiegel Online und Heise Teleopolis überhaupt diesen Anspruch an einen Blockbuster-Kinofilm haben können.
Es erscheint mir erkennbar, dass die Macher inzwischen ihr Handwerk wirklich gut verstehen. Fazit: Großes Kino und das Ende einer Ära.

HARDWARE ZOO, **SOFTWARE**

DER MACINTOSH

14/01/2015 SVEN

Hier in Europa haben in meiner Generation nur die wenigsten einmal wirklich einen originalen Macintosh benutzen können – es gab hier nicht so viele wie in den USA. Er wurde aber zum Paradebeispiel für Benutzerfreundlichkeit und integrierte Systeme. Ich wollte also diese Erfahrung nachholen, die mir damals in den 80ern versagt blieb. Das habe ich gestern gemacht.

Vieles über den Mac kann man im Netz ganz gut nachlesen, aber einige Dinge habe ich vorher nicht gewusst: Die alte Maus liegt

ganz gut in der Hand und der Zeiger folgt auf den Punkt, aber die Maustaste hat einen vergleichsweise langen Schaltweg und neigt dazu ein wenig zu quietschen. Der kleine Bildschirm wirkt großartig und ist beinahe so scharf wie ein TFT.
Allgemein überzeugt das System. Es wirkt durchdacht und qualitativ hochwertig, vom Plastik bis zur Software. Auch ohne die Farb- und Klangvielfalt eines Amiga und ohne Multitasking ist der Macintosh ein System, dass man 1986 durchaus empfehlen konnte. Und auch heute noch hat es seinen Charme.
Leider funktioniert der automatische Diskettenauswurf bei dem betagten Modell nicht mehr, was problematischer ist, als man denken sollte: Wenn Mac-Software eine andere Diskette braucht, wirft sie die aktuelle aus und liest, sobald sich danach wieder eine Diskette im Laufwerk befindet, ob es die richtige wäre. Anders als beim Amiga hat man also nur eine Sekunde Zeit, um die Diskette von Hand auszuwerfen, sonst muss man warten, bis der Mac erkannt hat, dass es die falsche Diskette ist, bis man einen zweiten Versuch hat. Hier muss ich wohl etwas reparieren.
Die Batterie für die Echtzeituhr im Gerät ist übrigens keine, wie man auf den ersten Blick annehmen könnte, handelsübliche 1,5 Volt Mignon-Zelle, sondern hat 4,5 Volt.

Edit: Solche Batterien lassen sich aber derzeit bei Ebay auch problemlos bestellen.
Wer gerne einmal nachfühlen möchte, wie ein Macintosh Plus so beim benutzen ist, dem sei diese Seite empfohlen.

HARDWARE ZOO

30 JAHRE AMIGA

21/03/2015 SVEN

Ich gebe es ja zu – ich bin ein bisschen zu früh: Es ist ja noch nicht Juli, aber hey so lange ist das auch nicht mehr hin.
Mein dritter Computer war der Amiga 500 von Commodore. Der Vorgänger dieses Modells, der am 23. Juli 1985 vorgestellt wurde, bekam dann den Namen „Amiga 1000“, um ihn besser von den anderen Amigas unterscheiden zu können. Technisch waren die beiden Rechner praktisch identisch. Nur etwas mehr RAM und ein neueres ROM waren im Amiga 500 verbaut.

Der Amiga galt als Traumcomputer: Tolle Grafik und Sound machten ihn zum perfekten Spielesystem. Er war genau so leicht zu benutzen wie ein Macintosh und machte später auch vor professionellem Desktop-Publishing und Videoschnitt nicht halt. Leider war Commodore nicht in der Lage, die Weiterentwicklung und das Marketing für den Amiga in den 90ern ausreichend voranzutreiben. Bevor Lara Croft ihre Pistolen auf den heimischen Bildschirmen zog, wurden bei Commodore die Tore für immer geschlossen. Ohne die Spieleindustrie war die Stammkundschaft einfach nicht zu halten und im professionellen Markt war es fast nur das Fernsehen, dass gelegentlich größere Mengen Amigas kaufte.

Aus heutiger Sicht ist die Lebenszeit des Amiga vielleicht nur eine Randnotiz der Geschichte. Aber damals hat das System viele so sehr begeistert, dass sie heute noch gerne an die Zeit zurückdenken. Einige davon sind dem System treu geblieben: Drei Betriebsysteme sehen sich als Nachfolger des klassischen AmigaDOS – MorphOS, AROS und AmigaOS von Hyperion-Entertainment. Ganz neue Computer dafür bauen ACube und A-EON und der portable Emulator UAE ist mit Amiga Forever für PCs heute unglaublich einfach zu verwenden. In kurzen Abständen erscheinen ein Print-Magazin und ein Podcast zu aktuellen „Amiga-Themen“. Man könnte sagen der Amiga sei still alive.
Ich könnte stundenlang darüber reden, aber für heute soll es genug sein. Lasst uns am 23. Juli eine Dose Sprite für den Amiga öffnen … oder was sonst so zur Hand ist.

LIFESTYLE

YPS „WINDMASCHINE“

13/06/2015 SVEN

Als Kind habe ich mir nicht jedes Heft gekauft, aber die Themen Geheimagent, Abenteuer/Wildnis, Zaubertricks und Technik konnten mich immer wieder dazu bewegen, die etwa 3 Mark für ein YPS-Heft auszugeben.

Gestern war es bei uns sehr heiß und ich fand das neue YPS-Magazin, das passend zur Temperatur einen handlichen Ventilator (zum selber bauen) als Gimmik enthält. Das war jetzt natürlich genau das Richtige.
Auch mit dem Vorgängerheft hatte ich etwas Spaß: die Zaubertricks habe ich nach dem Vorführen aber zum Teil an jüngeres Publikum weitergegeben. Auch meine Urzeitkrebse hat jetzt ein jüngerer Mensch.
Das Magazin selbst ist kurzweilig. Es hat einen ähnlichen Themenmix wie damals. Für Kinder ist es nicht mehr gemacht, aber besonders erwachsen wirkt es auch nicht. Das Magazin eignet sich gut für Wartezimmer-Aufenthalte und ähnliche Zwangspausen. Wie bei den meisten Zeitschriften lese ich nicht alle Artikel, sondern schaue oft nur flüchtig drüber. Bei einem Preis von fast 7€ denke

ich mir jedes mal: Naja, das nächste Heft holst du dir vielleicht nicht mehr. Trotzdem habe ich jetzt bereits das neunte Magazin in meinem Regal…

Dazu gesellt sich jetzt ein *cooler* kleiner Ventilator mit einen patenten Stecksystem, der sich vielleicht auch ganz gut eignet, um Kindern elektrische Grundlagen zu erklären.

LIFESTYLE, **SOFTWARE**

SCHREIBEN MIT FOKUS

11/07/2015 SVEN

Zum zweiten Mal in probiere ich das Programm OmmWriter aus. Anscheinend ist seit 2012 keine neue Version erschienen. Trotzdem habe ich es erneut geladen, weil ich auf der Seite Lifehacker.com gelesen habe, dass ein Internet-Sternchen, das Programm verwendet, wenn sie sich wirklich in das Schreiben versenken will. Programme mit einem ähnlichen Ansatz gibt es inzischen viele. Und gestandene Textverarbeitsungprogramme haben jetzt einen „Fokus-Modus“, mit dem sie die beste Funktion dieser Programmgattung nachbilden: Ein Bildschirm, auf dem nichts ist, außer der Text, an dem man gerade arbeitet. Keine Menüs, keine Icons, keine Fensterrahmen – nur der Text. Der Unterschied zu anderen „Fokus“-Programmen ist, dass OmmWriter noch Klänge, Musik und Hintergrundbilder beilegt. Das macht das Programm auch zum idealen Begleiter für Umgebungen, in denen es sonst eher schwierig ist, die innere Ruhe zu finden, die man sonst zum Schreiben braucht.

OmmWriter mit eingeblendeten Optionen

Im Moment sitze ich allerdings gemütlich in meinem Arbeitszimmer. Es ist fast 23 Uhr und OmmWriter spielt ein endloses Ambient-Stück. Unter meinen Fingern liegt eine Unicomp™-Tastatur mit Knickfeder-Technik. Das Geräusch der Tasten klingt über die Musik hinweg und gibt einem ein Element, das auch zur Athmosphäre

beiträgt. Aber auch, wenn ich das Programm demnächst mit Kopfhörern im Zug benutzen werde, muss ich nicht damit Leben, meine Tippanschläge nicht zu hören, denn das Programm hat sieben verschiedene Klänge, die man als Schreibgeräusch einstellen kann. Und wo ich gerade beim Zug bin. Sollte ich daheim das Klappern des Zuges vermissen, lässt sich dieses statt der Musik auswählen. Die Möglichkeit, eigene Bilder, Klänge oder Schriften zu hinterlegen fehlt dem Programm. Immerhin kommt man allerdings, wenn man alle Kombinationen Zählt, doch auf über achtausend: es gibt vier bis acht Optionen pro Kategorie. Und während ich die Klänge mag und die Schriftauswahl gelungen finde, bin ich bei den Hintergründen nicht ganz zufrieden. Für das Schreiben in einer Sommernacht wie dieser ist nichts passendes dabei.
Ich erinnere mich nicht mehr, wie ich beim ersten mal über das OmmWriter dachte und ob ich auch etwas bezahlt hatte. Ich weiss auch nicht, ob es eine Demoversion gibt. Ich habe sie zumindest nicht gefunden. Allerdings lässt der Entwickler den Kunden entscheiden, wie viel er zahlen will, was das finanzielle Risiko eines Testkaufs reduziert. Obendrein gibt es das Programm auf Mac, PC und iPad. Man braucht sich also nicht unbedingt auf mein Urteil zu verlassen.
Was ist mein Urteil? Wir brauchen mehr solche Programme! Menschen sind verschieden: Wenn man versucht Programme zu schreiben, die alles für jeden sind, dann sind sie für niemanden ganz richtig. OmmWriter hat eine Persönlichkeit. Das ist eine gute Sache.
Falls jemand ein ähnliches Programm empfehlen kann, wäre ich interessiert davon zu hören.

SOFTWARE

DELUXE PAINT

20/08/2015 SVEN

Electronic Arts war in den 80ern dem Amiga sehr wohlgesonnen. Man entwickelte diverse Produkte, die die Fähigkeiten der Maschine voll ausnutzten und sich dadurch auch nicht ohne weiteres auf andere Computer portieren ließen.

Mein Lieblingsprogramm bleibt das Malprogramm „Deluxe Paint“. Ein Pixel-Malprogramm im Stil von MacPaint, aber mit 4096 Farben, Animation, Masken und Perspektive-Funktionen. Man konnte anwedeln, nachbelichten, verschmieren oder verwischen. Das Programm unterstützte sogar mehrfarbige Schriften, wie sie heute vielleicht am ehesten in den Emoji-Symbolen wieder aufleben.
Aber es war nicht nur der Funktionsumfang, der Deluxe Paint besonders machte. Es war vor allem auch das Bedienkonzept. Eine Sache, die moderne Programme kaum noch machen war, dass die Tastaturbelegung keine Modifier nutzte. So war es viel einfacher: Die linke Hand auf der Tastatur, die rechte auf der Maus und binnen einer Sekunde war jede Funktion durchführbar. Klack, schieb, klick – fertig! Deluxe Paint war die Killer-App. Es lohnte sich einen Amiga zu kaufen, nur weil man damit malen wollte und das Handbuch war so ausgezeichnet, dass man es hätte separat als Malkurs hätte verkaufen können.

(Das Bild von King Tut habe ich auf einer Ausstellung fotografiert und sehr stark bearbeitet, es soll an die Verpackung von DeluxePaint 3 erinnern, die ich leider nicht mehr habe.)

Anlässlich des Geburtstages des Amiga wurde der Quellcode von DPaint veröffentlicht und auch der Heise Verlag hat einen Artikel geschrieben.

INTERNES

NEUER LOOK FÜR DIE STARTSEITE

04/10/2015 SVEN 1 COMMENT

Bei Sparkle bin ich jetzt doch schwach geworden. Zwar löse ich mein WordPress-Blog damit nicht ab, aber ich hatte einfach mal wieder Lust, ein wenig mehr Farbe und Gestaltung auf Bitnacht zu haben. Das geht mit WYSIWYG natürlich viel leichter. Bei der Gelegenheit habe ich dann auch mal meine Linksammlung abgeschafft. Die war ohnehin hoffnungslos veraltet und ich denke, dass es viel besser ist, wenn man die Links dort anbringt, wo man mal etwas zu dem Thema zu sagen hatte.
Also: Öfter mal wieder einfach auf die Startseite gehen.

ONE THOUGHT ON "NEUER LOOK FÜR DIE STARTSEITE"

Sven
05/10/2015 AT 14:37

Oh, ich vergesse immer wieder, dass WordPress keine Emoji kann. Ich hatte eigentlich noch einen Absatz zu den anderen

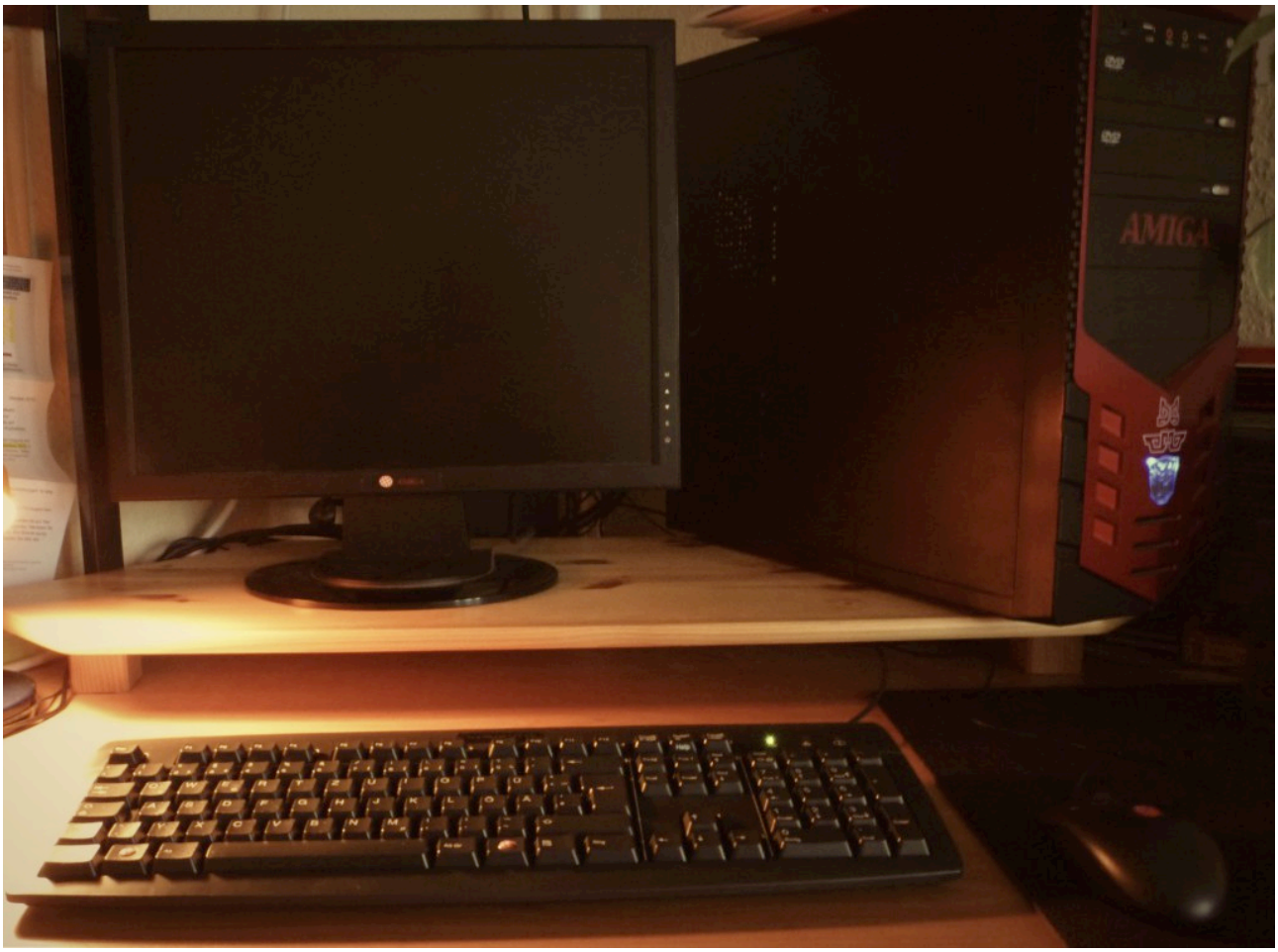
Programmen, die ich diesmal benutzt habe, aber der war nach dem Emoji und wurde einfach abgeschnitten.
Besonders ExpanDrive wollte ich erwähnen, weil der Support wirklich toll war.

HARDWARE ZOO, **SOFTWARE**

„AMIGA IST NICHT RETRO“

27/10/2015 SVEN

Ich habe ja schon eine ganze Menge mit alten Computern und Emulationen gemacht. Das drastischste aber war vielleicht der Versuch, 2009 einen PowerPC Computer mit Amiga OS zu meinem meistbenutzten Rechner zu machen.



SAM 440 mit Amiga OS

Vieles ging eigentlich recht gut. Ich habe in einem englischen Blog über meine Fortschritte geschrieben. Hier ist das PDF dazu.
Als es mir zu langweilig wurde, habe ich mir einen PC gebaut. Wie kam es eigentlich dazu? Zunächst einmal störte mich, dass man bei Apple damals als iOS Entwickler auch Geld bezahlen musste, wenn man nur seine eigene Software auf seinem eigenen iPhone laufen

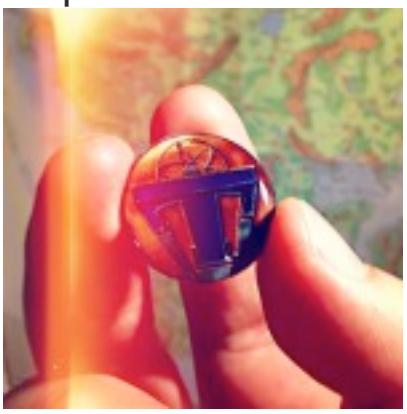
lassen wollte. 100€ im Jahr. Inzwischen ist das nicht mehr so. Außerdem wollte ich ja mit dem Amiga OS Daten gemeinsam nutzen und der PC ist mit alten Datenformaten und alter Hardware einfach immer etwas freundlicher als so ein Mac.
Aber nach einem weiteren Jahr selbstgeschnitzter Lösungen – und nachdem ich mir viele Programme jetzt auch ein zweites Mal für den PC gekauft hatte – war ich es dann endlich leid und machte wieder einen Mac zu meinem Hauptrechner und den PC hat jetzt meine Frau zum Spielen und für die Fotobücher. Happy ever after.

FILME

TOMORROWLAND

02/11/2015 SVEN

Disney, George Clooney und die Hauptfigur ist in Teenager? Tomorrowland ist ein Film über den man schnell eine Meinung hat, auch ohne ihn gesehen zu haben. Ich würde aber sagen – nicht zuletzt wegen seiner positiven Botschaft – man kann ihn empfehlen.



Tomorrowland-Pin

In Deutschland ist der Film unter dem Titel „A World Beyond“ als DVD (und Blue Ray) zu bekommen. Die Story erzählt von einem Geheimbund der größten Köpfe ihrer Zeit, die einen versteckten Ort geschaffen haben, an dem sie Erfindungen machten, für die die Welt noch nicht reif war. Aber etwas ist schief gelaufen. Jetzt kann nur noch eine junge Dame, die die Hoffnung nicht aufgibt, alles wieder ins Lot bringen.
Der Film ist für ein Teenager-Publikum gemacht, vieles ist deshalb recht einfach gehalten. Dabei bleibt er Streifen aber effektiv und innerhalb seiner Logik glaubwürdig. Es gibt viele tolle

Spezialeffekte, ein paar gute Gags und überhaupt ist der Film sehr gut produziert. Auch die Schauspieler zeigen was sie können.
In diesem Sinne: *Dreamers need to stick together… It's not programming, it's personal.*

SOFTWARE, **SPIELE**, **VIDEOSPIELE**

»GAMES? DID SOMEONE SAY GAMES?«

29/12/2015 SVEN

Da ist gerade ein neuer Star Wars Film im Kino und ich zitiere als Überschrift aus Star Trek? Frevel! Aber lasst Euch durch die Worte des unvergessenen Q nicht täuschen: Hier geht es überhaupt nicht um Science-Fiction-Filme oder -Serien. Ich habe mal wieder etwas über Computerspiele zu sagen.

Das hier ist ein Foto aus „Tomb Raider Go". Dieses Knobelspiel habe ich kürzlichst durchgespielt. Manchmal sogar, wenn ich eigentlich schon im Bett sein sollte – stundenlang. Oft passiert mir

so etwas nicht. Zuletzt war es glaube ich Ron Gilberts „The Cave“, das mir so viel Spaß gemacht hat. Gerade Gilberts Adventure-Spiele haben mich immer gefesselt. Derzeit arbeitet er an „Thimbleweed Park“. Das über Kickstarter finanzierte Projekt knüpft in vielen Punkten an seine ersten Erfolge an. Ich bin etwas gespannt und verfolge die Twitter-Nachrichten zu dem Thema.
Allerdings: Wollen wir wirklich, dass auf Hi-DPI-Bildschirmen Klötzchengrafik? Das halte ich für einen Fehler. Romane werden ja auch nicht in Handschrift gedruckt, nur weil sie im Mittelalter spielen.
Kürzlich schrieb mir ein Freund, dass er den Eindruck hätte, dass seit etwas 2005 in der Welt der Spiele nicht viel Innovation stattgefunden hätte. Die meisten Spiele, die ich aber mag, sind wesentlich älter – es kommt eben nicht nur auf die Technik an sondern mehr auf die Idee. Ich denke heute ist es auch sehr schwierig, eine allgemeine Aussage über Spiele zu treffen. Was auf dem Handy vielleicht eine gute Figur macht, ist für eine PlayStation unter Umständen völlig ungeeignet und wer gerne über Facebook oder andere Webseiten spielt hat vielleicht gar keinen Controller, mit dem er schnelle Kombi-Angriffe einleiten könnte. Außerdem gibt es jetzt einen wirklich internationalen Markt und abertausende Spiele aus aller Herren Länder erscheinen jeden Tag.
Früher haben Freunde einander Spiele ausgeliehen oder auch Kopiert. Gibt es das heute noch? Woher weiß ich, ob ein Spiel sein Geld wert ist? Ich glaube, die Antwort heißt heute „Longplay“ oder „Let’s Play“ und diese Dinge können bei Video-Sharing-Plattformen wie Daily Motion angesehen werden. Ob das immer ganz legal ist, wage ich zu bezweifeln. Immerhin sollte alle Musik und alle Bilder in einem Computerspiel ja dem Hersteller gehören und der wird meistens nicht gefragt. Für Spiele in denen es nicht nur auf Geschicklichkeit ankommt, ist so ein Video aber oft nicht so gut, weil man nicht so leicht die Stellen überspringen kann, die man sich selbst gerne erarbeitet hätte.
Dann gibt es ja noch die Testberichte von Bloggern und Journalisten und die Kritiken im App-Store und bei Händlern wie Amazon. Aber dort erlebt man es zum Teil, dass sich Leute berufen fühlen, die eigentlich überhaupt nichts für dieses Genre übrig haben, nur 10 Minuten gespielt haben, oder im Gegensatz dazu,

keinerlei anderes Lebensziel haben, als jedes auch noch so winzigste Optimierungspotenzial aus dem Spiel herauszuholen. Ich denke also, dass es gut ist, wenn sich Menschen einander auf der Straße (und im Netz) erzählen, welche Spiele und Filme ihnen besonders gefallen und vor allem auch warum. Ich höre da auch gerne zu. So erzählte mir ein anderer Freund vor einer Weile, dass er ein großer Fan von „Good Old Games“ wäre. Er erklärte ein paar seiner Favoriten recht ausführlich. Nun war das nicht unbedingt immer die Spielekost, die mir am besten schmeckt, aber das war trotzdem **viel** interessanter, als nur ein „Let’s Play“ zu schauen. Das schwierigste beim Bloggen ist übrigens im Gegensatz zum Erzählen von Geschichten nie der erste Satz. Es ist der letzte. In diesem Sinne …

HARDWARE ZOO, **SOFTWARE**

MEIN C64

07/02/2016 SVEN 1 COMMENT

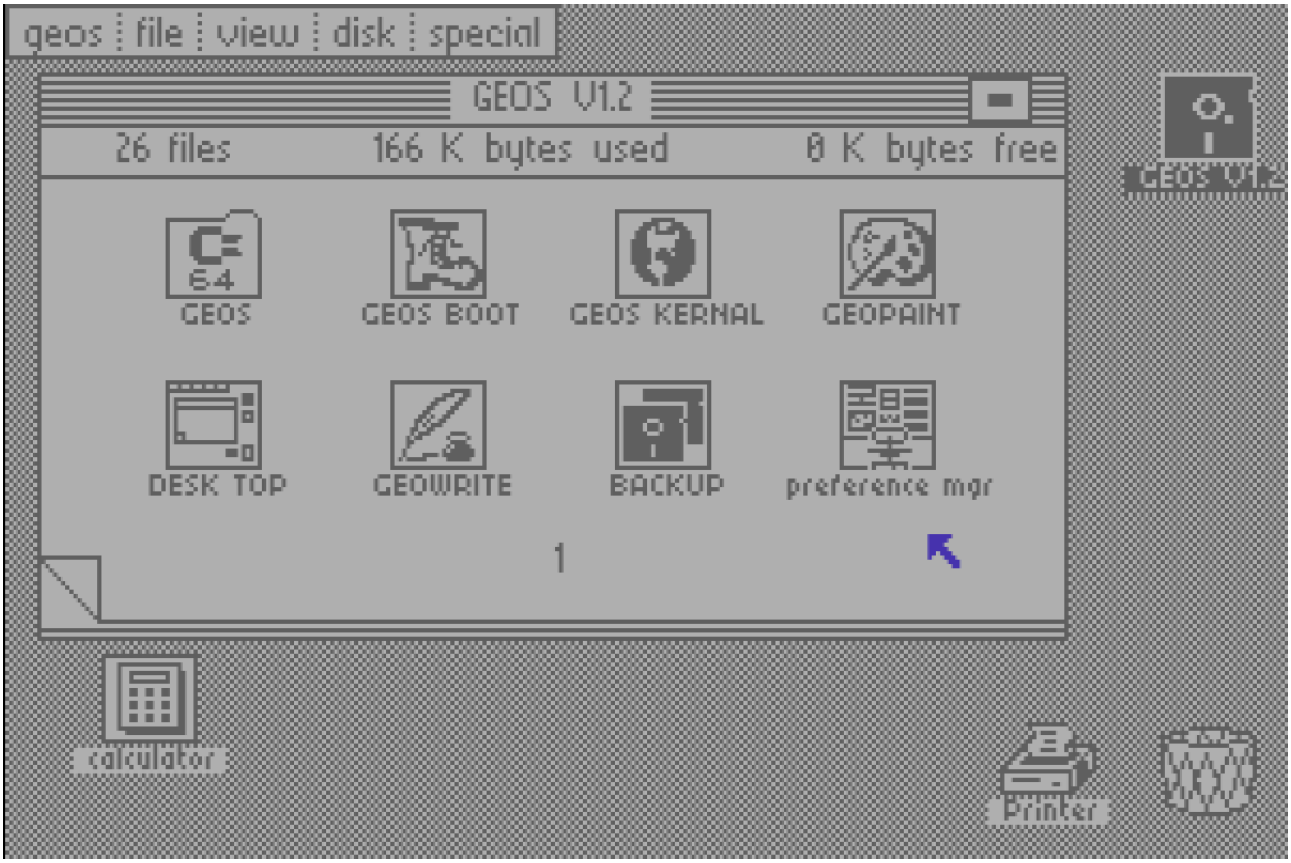
Es erscheint mir heute unglaublich, aber 1986 glaubte ich, dass ich mit einem Computer gar nicht mehr so viel machen könne. Ich habe meinen Commodore C 116 inklusive Datasette verkauft und von dem Geld stattdessen beim Versandhaus „Quelle“ ein Casio Keyboard bestellt. (Es muss irgendeines aus dieser Familie von Instrumenten gewesen sein (YouTube: Casio).) Leider erwies sich das Instrument nicht als besonders hochwertig und wir mussten es Umtauschen.

Mein C64

Zu diesem Zeitpunkt war mir eines klar geworden: Ich vermisste es einen Computer zu haben, aber ich wäre nicht zufrieden, wenn ich nicht die gleichen Programme haben könnte, wie meine Freunde. Ich wollte mit ihnen zusammen Programme schreiben. (Wie sich später zeigte, war aber keiner von denen interessiert genug, um auch nur ein einfaches Spiel zu programmieren.) Und was nützt einem ein eigenes Programm, wenn man es nicht zuhause zu jederzeit und alleine starten kann?
Ich hatte vorher schon auf dem C64 eines Freundes begonnen, mit ihm den Vorspann eines James Bond Filmes zu programmieren. Der wichtigste Teil war wohl die Färbung des Bildschirmes zu einem Blutrot, so als würde es von oben über die Kameralinse laufen. Es war sehr simpel (wir waren etwa 12), aber es regte unsere Phantasie an. Es hätte wohl werden sollen wie dieses hier: (YouTube: Bond).

Und im Sommer 1987 gab es bei Aldi ein Sonderangebot. Mein C64 wurde gekauft und ehe ein Jahr vergangen war, hatte ich auch einen Drucker und – was wichtiger war – eine Diskettenstation. Wir

nannten dieses Diskettenlaufwerk (1541) damals „Floppy“ weil die 5¼ Zoll Disketten, die der C64 benutzte, auch als Floppy-Disk bezeichnet wurden. Eigentlich war das Laufwerk ein richtiger Computer mit Betriebssystem und praktisch der gleichen CPU, wie sie auch im C64 werkelte.
Zusammen war das Gerät zwar bestens zum Spielen geeignet, aber dank GEOS und THE NEWSROOM auch ein gutes Werkzeug um sehenswerte Druckergebnisse zu erzeugen. So hatte ich dann auch (mit ein paar Freunden) meine eigene Zeitschrift gemacht.


geos
file
view
disk
special
GEOS V1.2
26 files
166 K bytes used
0 K bytes free
GEOS V1.2
64
GEOS
GEOS BOOT
GEOS KERNAL
GEOPAINT
DESK TOP
GEOWRITE
BACKUP
preference mgr
1
calculator
Printer

Zwar hatte der C64 gegenüber dem C 116 die schnellere Grafik, mehr Speicher und den besseren Sound, aber was die Programmierschnittstelle anging war er unterlegen. Module wie Simons Basic und Final Cartridge machten diese Nachteile wieder wett. Es blieb aber die viel geringere Farbpalette. Nur mich störte das überhaupt nicht, weil ich damals nur einen Schwarz/Weiß-Fernseher hatte.

Meine nützlichsten Programme damals waren ein Sprite-Editor und eine Dateiverwaltung. Ich erinnere mich auch an drei primitive Spiele und eine simple Demo.

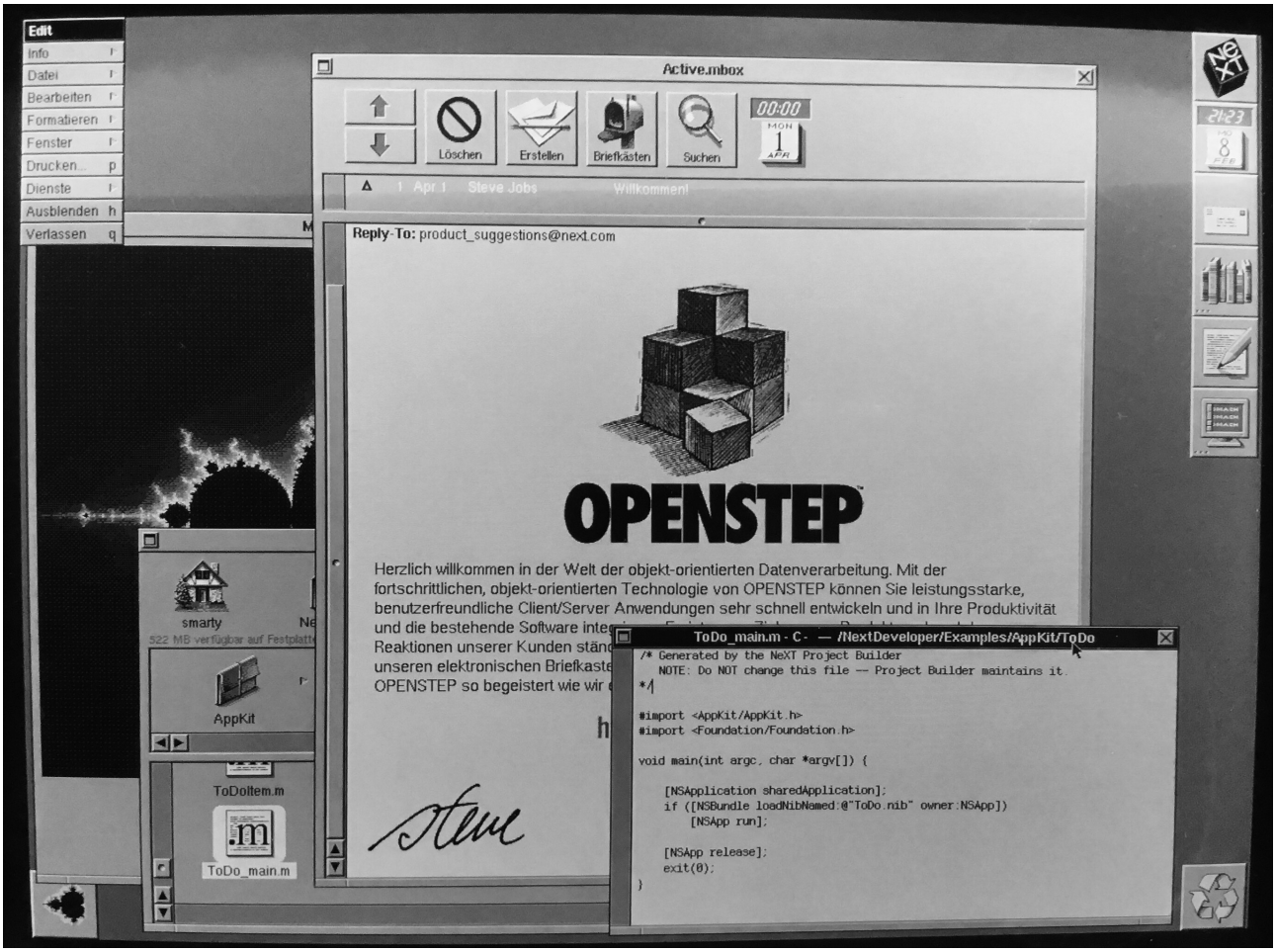
HARDWARE ZOO, **SOFTWARE**

MEIN ERSTER MAC

12/02/2016 SVEN

Ich wusste, dass mich meine Freunde für etwas merkwürdig halten würden, als ich mir 2001 einen bonbonblauen iMac kaufte. Mit weit über 1000 DM war er kein Schnäppchen und wenn man die

Leistungsdaten so ansah, war er nicht besser ausgestattet als mein drei Jahre alter AMD-PC. Aber ich hatte mehrere gute Gründe für die Entscheidung.
Das wichtigste Argument für den Mac war seine Software. Ich war zu der Zeit in der Uni mit Java und C++ an das Programmieren auf Unix Workstations der Firma Sun Microsystems gewohnt und war zu Hause von Linux zum verlässlicheren und besser dokumentierten FreeBSD gewechselt. Und auch das neue Mac OS X war ein Unix mit allen wichtigen Tools und einer verlässlichen Java Implementierung. Obendrein gab es im Gegensatz zu Liniux und FreeBSD auch nennenswerte kommerzielle Software, wie Photoshop und Microsoft Word.



Aber das war noch nicht alles. Das neue Mac Betriebssystem war unter der Haube nicht neu, sondern eine Version von NEXTSTEP dem Betriebssystem des NeXT-Computers. Kaum jemand konnte sich damals die sündhaft teuren, schwarzen Workstations leisten, aber sie hatten einen sehr guten Ruf und wer mal auf einer Messe

eine Vorführung von Project Builder gesehen hatte, der wusste, dass das Programmiermodell sowohl modern, effizient und elegant als auch sehr einsteigerfreundlich war.
Das sowohl die NeXT als auch der iMac ein besonders gutes Design haben, ist offensichtlich. Damals glaubten viele, dass richtige Computer eben hässliche beige Kisten sein müssten, weil man sonst für sein Geld nicht den richtigen Gegenwert in Performance bekommen würde. Das Ergebnis war aber oft, dass man zwar theoretisch ein schnelles und modernes System hatte, es in der Praxis aber zu viele Probleme gab, um einen Vorteil daraus zu ziehen. (Ich habe kein einziges Foto von meinen ersten beiden PCs gemacht.)

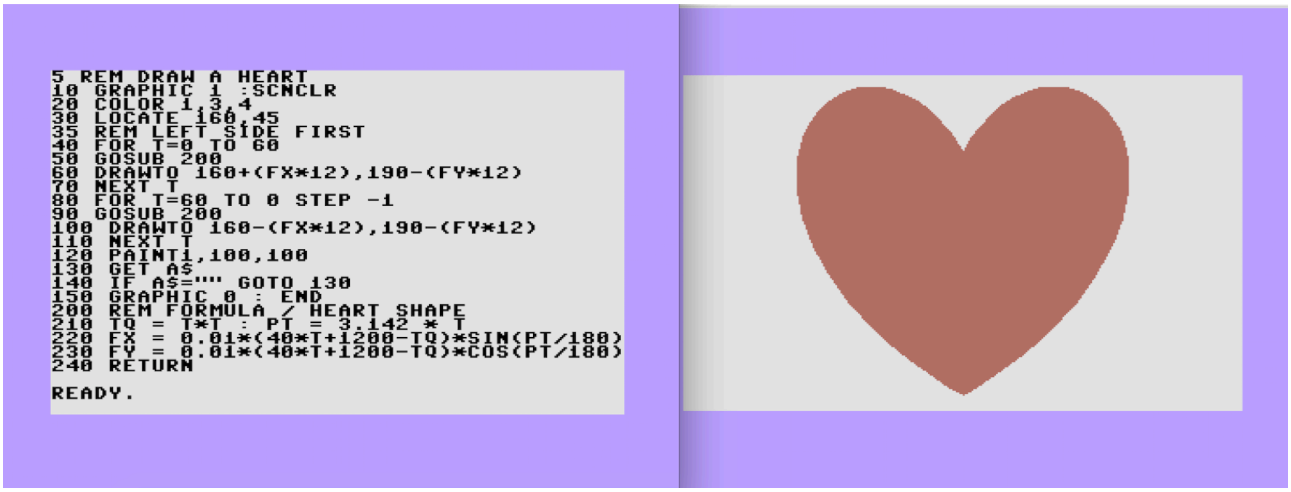
DO IT YOURSELF, **SOFTWARE**

DAS IST BASIC

20/02/2016 SVEN 3 COMMENTS

Ich habe ja schon gelegentlich erwähnt, wie meine ersten Programme waren. Die Programmiersprache BASIC war in den frühen 80ern mit Personal- und Heimcomputern untrennbar verknüpft. Damals kannte man Microsoft vor allem wegen BASIC. Word und Windows waren jahrelang noch vergleichsweise unbekannt und DOS war gerade noch dabei CP/M vollständig zu verdrängen.
Basic wurde von Experten meistens kritisiert. Die Interpreter waren langsam und die fehlende Abstraktion und Kapselung machten größere Programme schwer handhabbar. Man glaubte, dass erlernen von BASIC zu schlechten Angewohnheiten führt, die man erst mühsam abtrainieren müsse, wenn man dann eine richtige Sprache lernt.

Es gab schon immer viele Varianten von BASIC. Auf dem C116 sah ein BASIC-Programm so aus:

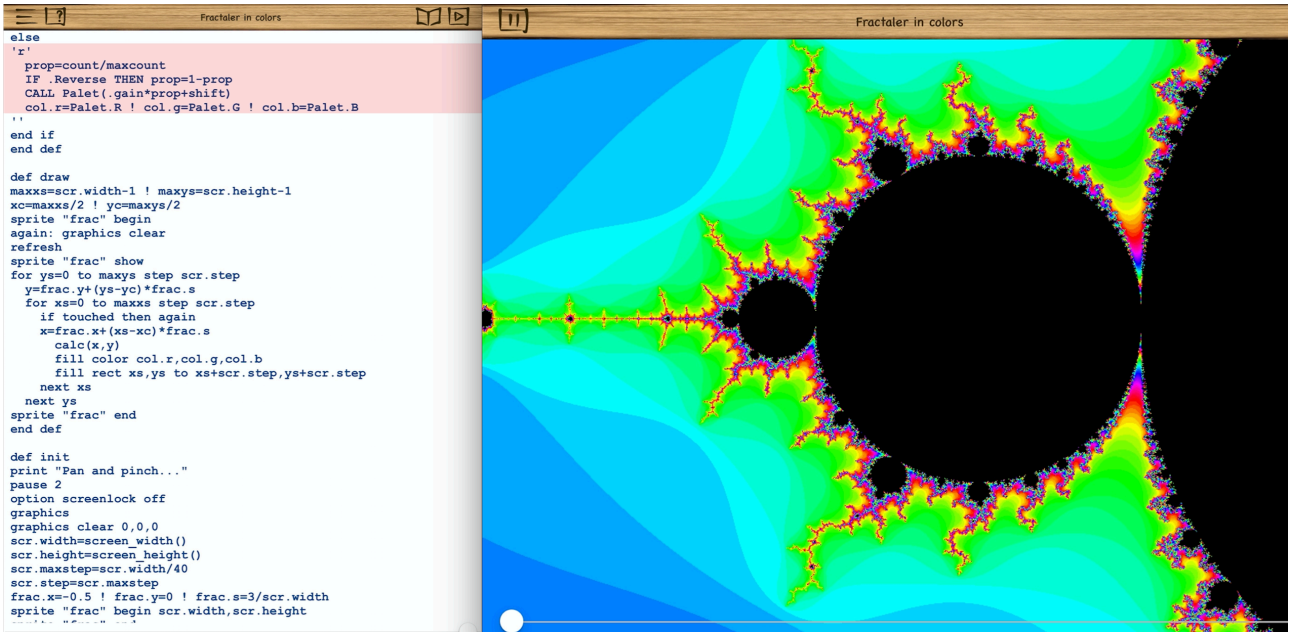


Einfaches Programm auf dem C116

Auf dem C64 gab es weniger Befehle und so musste man sich mit PEEK und POKE behelfen, wenn man kein Zusatzmodul oder BASIC-Erweiterung hatte:

Die bekannten Heißluftballons auf dem C64

BASIC erwies sich als wandelbar, aber es blieb überwiegend für Hobby und Spielereien. Auf dem Amiga gab es Amiga-Basic (von Microsoft) und das vom Atari ST kommende GFA-BASIC, sowie AMOS und ein paar kleinere Vertreter.
Das beste Buch zu Amiga-Basic war von Christian Spanik und Hannes Rügheimer. Sie erklärten gleich, wie man ein komplettes Malprogramm schreibt – und das mit Witz und Charme.
Sogar auf dem iPad kann man heute noch BASIC programmieren. Auch hier gibt es mehrere Dialekte. Auf dem Foto ist ein Beispielprogramm von Smart Basic zu sehen.



3 THOUGHTS ON “DAS IST BASIC”

Oliver Tacke
20/02/2016 AT 09:08

Gibt es zum Erlernen schlechter Angewohnheiten zufällig Studien? Vorstellen kann ich es mir zumindest. Andererseits habe ich auch mit Basic angefangen und habe irgendwann von ganz allein beispielsweise mit Spaghetti-Code aufgehört.

Sven
20/02/2016 AT 10:15

Ich habe nie danach gesucht. Wenn es solche Studien gibt, dann würden sie diese Behauptungen vermutlich

nicht besonders gut belegen können. Immerhin muss man die negative Vorbelastung ja mit anderen konzeptionell verschiedenen Sprachen vergleichen, und da gibt es auch ähnliche Effekte.
Wenn jemand von Assembler oder LISP auf C++ umlernt, werden die ersten Gehversuche vermutlich auch nicht den Erwartungen eines erfahrenen Lehrers entsprechen. (Ähnlich wie mit BASIC und Pascal.) Das ist dann schwer zu quantifizieren und abzugrenzen. Ausreichend viele Testpersonen zu finden ist auch nicht einfach.
Im Kern ist das Problem der jugendliche Leichtsinn, der sich einstellt, wenn man etwas nur aus einer Perspektive gelernt hat und die anderen Sichtweisen einfach für identisch hält.
Ich habe auch schon oft (von C++-Entwicklern) das Vorurteil gehört, dass Java-Programmierer nicht mehr wüssten, wie ein Programm wirklich abläuft und zwangsläufig langsame und fehlerträchtige Software schreiben würden. Ich denke aber, dass dieser Eindruck aus den Umstiegsphasen beim Sprachwechsel stammen und nach einem Jahr nichts mehr von der „Counter Experience“ (wie ich es manchmal scherzhaft nenne) geblieben ist.
In der Praxis hängt sehr viel vom Lernverhalten der Einzelperson ab.

Christian Spanik
28/02/2016 AT 18:52

Danke für das Lob… Aber Basic war schon auch toll – und die Kinder einzige Möglichkeit für nicht Freaks irgendwas mit den Kisten zu machen. Dennoch war gerade beim 64iger unser erfolgreichster Titel das CHIP Special Peek & Poke. Und auch die Serie dazu in der Run namens “Durch’s wilde Pokeistan” war ein Renner… Wilde Zeiten…

SACHBÜCHER, SOFTWARE

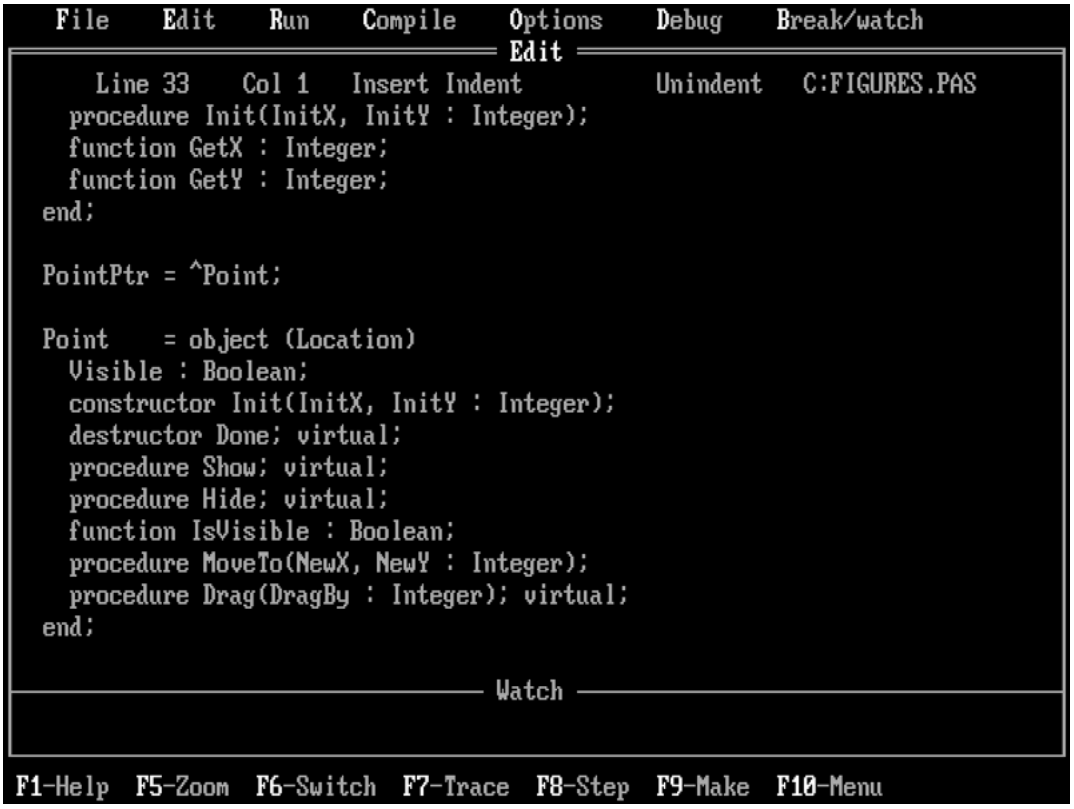
DIE PROGRAMMIERSPRACHE PASCAL

23/02/2016 SVEN 1 COMMENT

Für mich kam die erste Begegnung mit Pascal in der 11. Klasse im Informatikunterricht von Herrn Berkefeld. Für interessierte Schüler war Berkefeld bereit, auch weit über den üblichen Stoff hinauszugehen. Beispielsweise hatten wir echte 3D-Vektorgrafik mit Double-Buffering programmiert. Einige von uns nahmen auf seinen Rat erfolgreich am Bundeswettbewerb für Informatik teil. (Ich erinnere mich an zwei Runden.)

Pascal ist eine besondere Programmiersprache. Sie wurde von Niklaus Wirth für den Unterricht an der ETH Zürich entwickelt. Sie ist besonders gut strukturiert und das Standardwerk enthält umfangreiche Syntaxgraphen. Es gibt sogar eine Anekdote in der Steve Jobs ein Syntax-Poster bei einem Künstler in Auftrag gibt. Das Poster ist im Film Jobs (mit Ashton Kutcher) mehrmals zu sehen.

Wir verwendeten im Unterricht Turbo Pascal 5.5 auf Siemens PCs mit einer Intel CPU (80286). Aber zuhause hatten ich und einige meiner Mitschüler keinen PC. Wir bekamen einen Schlüssel für den Informatikraum, so dass wir ihn auch in unserer Freizeit besuchen konnten. Aber wir wollten auch auf unserem Amiga an den Programmen arbeiten und fanden den Emulator „Amiga Transformer“, mit dem wir DOS und Turbo Pascal – im Schneckentempo – benutzen konnten. Auf dem Bildschirm gab es keine Farben, aber eine Weile war man damit zufrieden.



Doch es kam besser. Wir entdeckten, dass es einen würdigeren Compiler für den Amiga gab, den wir mehr oder weniger sofort bestellten. Pascal war inzwischen in die Jahre gekommen und Wirth hatte es weiterentwickelt: Modula-2 und Oberon hießen die damals aktuellen Nachfolger. Der besagte Compiler war „Amiga Oberon“. Oberon war sogar noch mehr als nur eine Programmiersprache: Es war ein ganzes Betriebssystem mit GUI, Netzwerk, etc. 1993 konnte ich erstmals das „Oberon System“ ausprobieren, das ich auch auf einer RS/6000 von IBM auf der CeBit angesehen hatte. Die Programmdiskette für 386er-PCs wurde mit einem von drei Büchern mitgeliefert. Auf einem PC sah das so aus:

(Man beachte die Schriftart: „Syntax“)
Der Besondere Charme des Systems bestand darin, dass man Programmteile in Dokumenten verankern konnte, die dann auch gleich ihre Parameter aus der Textstelle lesen konnten. Obwohl Oberon eine reine Compilersprache ist, wirkte das Oberon System so flexibel und dynamisch, dass es für die Programmerstellung und Dokumentation ziemlich ideal war. Andererseits war es ohne Anleitung praktisch unbenutzbar. Das änderte sich auch bei späteren Versionen kaum.

Post navigation

PREVIOUS POST
Das ist BASIC
NEXT POST
Wieder eine Tastatur

ONE THOUGHT ON “DIE PROGRAMMIERSPRACHE PASCAL”

Oliver Tacke
23/02/2016 AT 01:25

Mit TurboPascal habe ich in der Schule auch Bekanntschaft

gemacht, aber nur flüchtig — in der 11. Klasse habe uch Informatik nicht belegt. Dafür war bei uns in 12 oder 13 aber 68k-Assembler dran. Unser Informatiklehrer mochte den Atari.

HARDWARE ZOO

WIEDER EINE TASTATUR

01/03/2016 SVEN 2 COMMENTS

Wenn man bei EBay auf etwas bietet, dass man eigentlich gar nicht unbedingt haben will, dann nennt man das (glaube ich) ein „Spaßgebot“. Mehr oder weniger hat es bei mir damit angefangen. Es kam eins zum anderen und irgendwann wurde mir klar: Ich sammele Tastaturen. Im Laufe der Jahre sind es über 25 Tastaturen geworden, die ich zum größten Teil in Kartons oben auf meinem Schrank lagere. Nur wenige Tastaturen hole ich mir mehrfach, wenn es verschiedene Ausführungen gibt. Heute geht es um so eine.

Die Tactile Pro von Matias hatte ich etwa 2003 besorgt. Damals passend zum iMac in einem Acrylglasgehäuse wurde sie vor allem wegen ihrer Tastenschalter beworben. Sie ähneln den Alps-Schaltern, die im Macintosh Extended Keyboard verwendet wurden. Letztere Tastatur wird von Mac-Usern etwa so sehr verehrt, wie die IBM Modell M (mit Knickfeder-Schaltern) im PC-Lager.

Matias hat noch andere Tastaturen im Programm, die mich nicht alle beeindrucken, aber die Tactile Pro war sehr gut. Ich habe sie damals mit US-Beschriftung bekommen. Das ist weniger problematisch, als man denken würde, denn ein Markenzeichen der Tactile Pro ist auch, dass alle Tasten auch die mit Wahl und Groß-Wahl (PC: Umschalt-Alt Gr) zu erreichenden Zeichen aufgedruckt haben. (Siehe Foto) Und so konnte man auch mit der englischen Variante ganz passabel Umlaute erzeugen, wenn auch nicht besonders schnell, oder elegant.
Am Mac hatte ich in letzter Zeit mit PC-Tastaturen und einer selbst erstellten Tastenzuordnung geschrieben, aber als ich „Das Keyboard“ vor kurzem am iPad betreiben wollte, stellte ich (ohne Überraschung) fest, dass dann einige Beschriftungen nicht passen und sich das nicht ohne weiteres ändern lässt. Mit meiner alten Matias war das anders, aber das umständliche Umlaute-Tippen war mir ein wenig lästig. Was lag näher, als sich eine deutsche Tactile Pro zu besorgen?
Gesagt getan. Und so schreibe ich diese Zeilen jetzt gerade mit einer Pro 4, deren schneeweißes Gehäuse einen sehr soliden und gut verarbeiteten Eindruck macht. Es ist ein richtiges Schmucktück geworden. Wie viele mechanischen Tastaturen ist sie wirklich laut beim schreiben, aber das hat auch seine Vorteile und man vertippt sich nicht so leicht, wie auf leichteren und leiseren Schaltern. Vielleicht ist es im Moment sogar die beste Tastatur, die man in Deutschland für ein iPad bekommen kann. Nur Reisetauglich ist sie wirklich nicht.

2 THOUGHTS ON “WIEDER EINE TASTATUR”

Björn
02/03/2016 AT 01:54

Ich hab seit 20 Jahren immer noch meine alte in Benutzung. Sie hat bereits 2 Kaffeeduschen überlebt.

Sven
05/03/2016 AT 20:24

Sandra hat auch noch ihre erste in Benutzung, aber das ist eine originale IBM-Modell-M aus den 80ern (gehört mit diesem Rechner: https://en.wikipedia.org/wiki/IBM_Personal_System/2). Die Modell-M sind (wie ja oben erwähnt) pures Gold.

HARDWARE ZOO, **SPIELE**, **VIDEOSPIELE**

VIRTUELLE REALITÄT WIRD ÜBERBEWERTET

15/05/2016 SVEN

Nichts gegen 3D. Ich mag es, wenn Bilder Tiefe bekommen und schaue mir das gerne an. Aber wenn zum Beispiel bei Star Wars Episode 7 – ein Film, der in zwei Dimensionen genau richtig ist – ein 3D-Film wird, nur weil jetzt alle Kinos das können, dann bin ich nicht unbedingt begeistert.

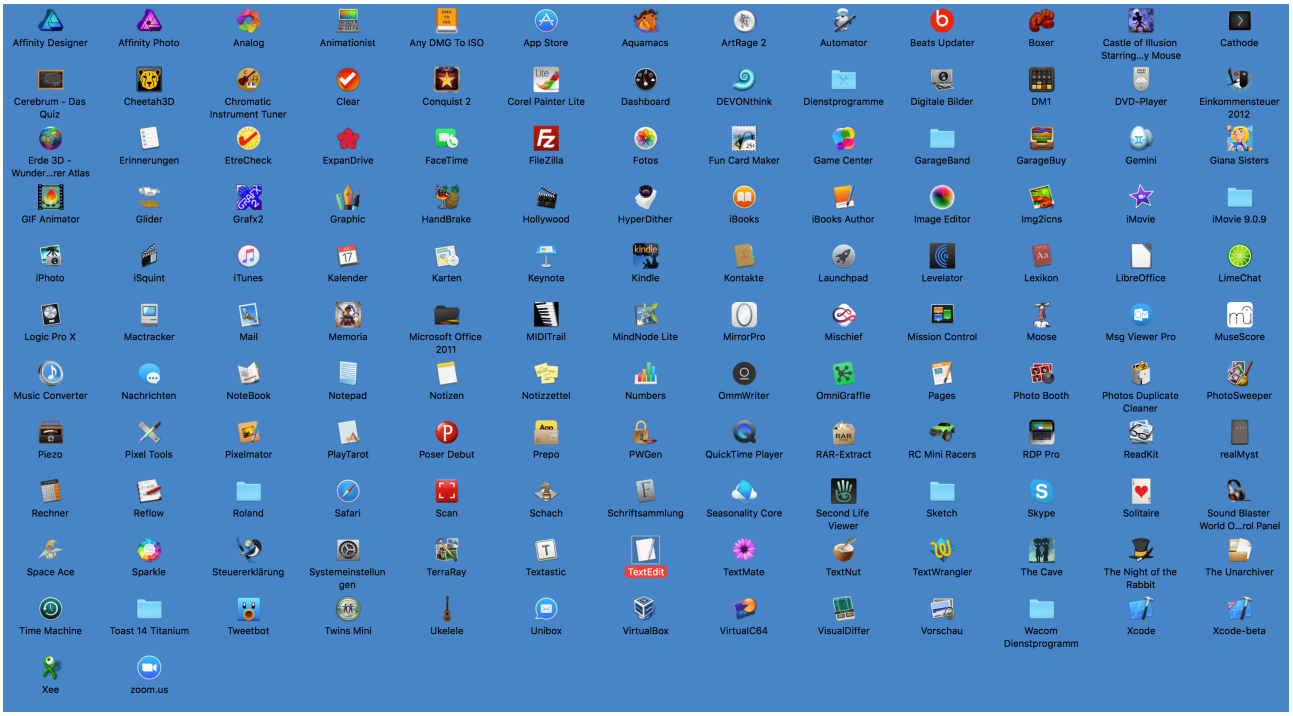
Hübsch ist es nicht, wenn man so ein Ding auf der Nase hat

Kombiniert man 3D und 360˚-Darstellungen mit freier Wahl der Perspektive, dann heisst das „Virtuelle Realität“ und es wird behauptet, dass das das ganz große Ding werden würde. Ich hab es mir jetzt auch einmal angesehen und mein Fazit ist da nicht so überschwänglich.

Im Supermarkt habe ich gestern eine View Master von Mattel gefunden. Als alter Freund von He-Man und den Masters of the Universe und Kenner der View Master Apparate aus den 80ern, war ich natürlich positiv eingestellt und habe beim Preis von 34€ nicht gezuckt. Und man muss auch sagen, dass das Plastik-Ding mit den

beiden Linsen gut verarbeitet ist. Ich glaube aber, dass der Preis noch fallen wird.
Es gibt reichlich kostenlose Demo-Programme und ein paar sehr günstige Spiele im App Store (View Master ist Google Cardboard kompatibel) und die Vorschau-Scheibe im Retro-Design, die dem View Master beiliegt, schaltet Demo-Level bei der ansonsten kostenpflichtigen Mattel-Software frei.

Eines der Mattel-Programme zeigt eigentlich nur eine Reihe von 360˚-Bildern. Wie bei Street-View kann man sich von Ort zu Ort bewegen. Das ist recht schön, aber zeigt natürlich nicht, was so eine Technik kann. Auch 360°-Videos sind da nicht viel anders, allerdings mit dem Nachteil, dass man sehr aufpassen muss, auch in die Richtung zu schauen, in der etwas passiert.
Bei den richtigen Spielen gilt: je mehr Action desto besser. Wenn man sich in Ruhe umsehen kann ist die Grafik meistens eine Zumutung. Das merkliche Fliegengitter, die plumpen Modelle, die einfachen Texturen und die fehlende Kantenglättung machen so manches Spiel zu einem zweifelhaften Genuss. Dabei kann es schon eine Menge Spaß machen, durch ein Labyrinth zu rennen, Achterbahn zu fahren, oder eine Weltraumschlacht zu spielen, aber die Haltung bleibt unbequem und man ermüdet vergleichsweise schnell.
Alles in Allem würde ich sagen, dass die Technik noch nicht ganz so weit ist. Es ist nicht genug um wirklich einen Mehrwert zu bieten. Als Partygag oder gelegentlicher Zeitvertreib mag es heute durchgehen, aber noch verpasst man nicht viel, wenn man die Mode einfach ignoriert.



SOFTWARE

WAS SAGT EINE APP ÜBER IHREN USER?

11/09/2016 SVEN

Ich habe den Eindruck gewonnen, dass man viel über einen Menschen erfahren kann, wenn man seinen „Programme“-Ordner ansieht. Ich bin nicht sicher, ob das bei Handys auch funktioniert, aber bei einem PC oder Mac habe ich schon diesen Eindruck.
Ich gehe mal mit einem Beispiel voran, damit die generelle Idee etwas klarer wird. Auf dem Computer auf dem ich gerade schreibe sieht das so aus, wie auf dem Bildschirmfoto.

Meine Programme

Man braucht nicht viel Übung um zu erkennen, dass ich gerne Zeichne: Affinity Designer & Photo, Sketch, Mischief und Graphic sowie das Wacom-Dienstprogramm – wer würde das nicht erkennen? TerraRay, Poser und Cheetah3D sind vielleicht weniger eindeutig, aber passen schon ins Bild. Auch der Musiker in mir ist schnell entlarvt: Logic, Roland, Midi-Trail, MuseScore, Reflow und Chromatic Instrument Tuner.
Ukele, das auf den ersten Blick wie etwas für Musiker aussieht, ist ein Tastatur-Mapping-Programm. Sven hat also mindestens eine

ungewöhnliche Tastatur, oder eine besondere Vorliebe für ein Layout, das sonst nicht verwendet wird und das man so nirgends laden kann. Allein die Anzahl an Programmen, die allgemein wenig bekannt sind, lässt darauf schließen, dass hier jemand sitzt, der viel Zeit mit dem Rechner verbringt und gerne neues ausprobiert und/ oder schon sehr lange dabei ist.
Titel wie Glider, Space Ace, Moose, Giana Sisters, Virtual C64 und Boxer sprechen über ein gehöriges Maß an Nostalgie. Hollywood und Xee über handfeste Retro-Kenntnisse. RealMyst, the Cave, Memoria, Night of the Rabbit und Second Life deuten eindeutig Spaß am Entdecken virtueller Welten und Rätselspielen hin.
Von LimeChat, ReadKit lässt sich auf Nutzung des Internets vor 1998 schließen, das Fehlen von Firefox, Opera und Chrome deutet aber aber auf eine Ablehnung einiger neuerer Netzentwicklungen hin. Die große Anzahl an Kauf-Software und die selbstgeschriebenen Programme (PlayTarot hat nicht mal ein echtes Icon) deuten auf einen Job in der Softwarebranche hin, denn wer selbst für Geld programmiert bezahlt auch andere Programmierer gerne für ihre Arbeit.
Obwohl Übercaster nicht mehr auf meiner Festplatte residiert kann man aus der Kombination Levellator, Piezo und Music Converter auf das Thema Podcasting kommen.
Ich denke: Das ist jetzt genug der Analyse. Ich fände es interessant, wenn auch andere mal ihr Programm-Verzeichnis veröffentlichen würden. Außerdem diskutiere ich gerne über die Vor- und Nachteile von Programmen, die ich nutze.

HARDWARE ZOO

MINIMALE RATTE

24/09/2016 SVEN

Ich könnte diese Maus jetzt erstmal ein paar Monate ausgiebig testen und erst dann einen Artikel darüber schreiben. Mache ich aber nicht. Hier ist meine Meinung zur R.A.T. 1 von Mad Catz™, die heute mit der Post gekommen ist.

R.A.T. 1

So wie ich ja mittlerweile auf meiner dritten Tastatur von Matias schreibe, so ist die R.A.T. 1 meine dritte Maus von Mad Catz™. Dieses Modell passt nicht nur farblich prima zur Tastatur, sondern hat zusätzlich noch den Vorteil die günstigste Maus aus dem Angebot der Firma zu sein.
Es fehlen gegenüber den teureren Varianten Features wie die Aim-Taste und die Gewichte. Es gibt statt einer gepolsterten Blechdose als Verpackung nur die für Supermärkte typische eingeschweißte Pappe. Auch die Breite der Maus ist nicht veränderbar. Dafür hat sie aber eine elegant wirkende Schlichtheit. Horizontales Scrollen ist nicht möglich und man kann die Handauflage der Maus nur einige Millimeter verstellen, um sie der Handgröße anzupassen. Als besonderen Bonus kann man eine 3D-Beschreibungsdatei der Handauflage herunterladen. Anschließend kann man diese modifizieren und bei Shapeways, einem anderen Dienstleister oder auch dem eigenen 3D-Drucker ausdrucken (lassen). Das finde ich ziemlich cool!
Der nur gesteckte Rahmen, der die Maus zusammenhält ist ein echter Hingucker und sehr gut ausbalanciert. Die „Maus ohne Mitte“ gleitet sanft und der Quer eingebaute Laser macht keinerlei Probleme.

Einem ernsthaften Elektrospieler würde ich eher eine R.A.T. 9 empfehlen, aber für moderates Spielverhalten, Office, E-Mail, Design und Programmierung macht „Modell Eins“ eine gute Figur und schont den Geldbeutel. Wie ich aber schon eingangs erwähnte: Der Langzeittest steht noch aus.
EDIT: *In meiner ersten Version dieses Artikels hatte ich behauptet, man könne bei dieser Maus die Auflösung umschalten. Das ist nicht der Fall. Die Tasten können Beispielsweise mit der „Zurück“-Funktion des Browsers verknüpft werden. Zumindest steht das so im Beipackzettel.*