

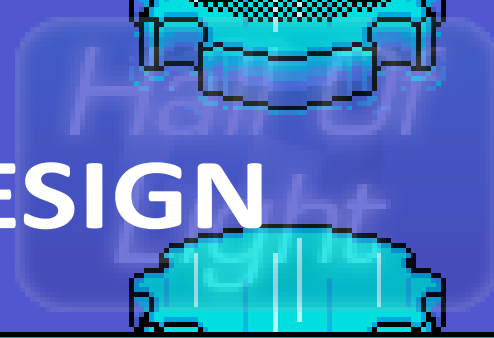
DIN COMPUTER 62

April 2014 - 19. årgang



SUPER OSWALD MATCHDAY II

PUBLISHER VS INDESIGN



Afhængig af internettet

På mit job laver jeg et et magasin for asylansøgere, personale og lokale borgere.

I den forbindelse er det ret almindeligt at jeg arbejder hjemme 1-2 dage for at lave det sidste. Når billeder og grafik bliver tungt, så er det unægtelig nemmere at sidde med et 64 bit system, end at være bundet af det offentlige 8-bit Citrix. Som, retfærdigvis, er på vej til at blive erstattet af noget mere tidssvarende.

Men da jeg kom hjem tirsdag aften og forventede at jeg hen over tirsdag aften, onsdag og torsdag ville være færdig med bladet, oplevede jeg katastrofen. Ingen internet.

Internettet var væk, det betød at alt det arbejde som lå på min server i Hanstholm og som var nødvendig for at lave bladet var utilgængeligt. Det betød at billeder ikke kunne hentes på nettet og oveni betød det at fjernsynet også var væk.

Ingen adgang til oplysninger,



ingen adgang til ekstra billeder, ingen adgang til skyen. Man opdager, hvor afhængig af nettet man egentlig er blevet. Man følte sig faktisk lidt fortabt over at ikke ane, hvad der skulle ske i verden.

I 1998 var Internettet fortsat noget, der færreste havde stiftet bekendtskab med. Kun 15.000 mennesker brugte nettet regelmæssigt, modsætningen er i dag, hvor nettet bruges af langt de fleste. De fleste af os føler os nærmest nøgne uden.

Fibernettet har gjort nettet rasende hurtigt, det har fordelen

at vi altid er på nettet, ulempen er at vi altid er på nettet. Måske skal vi overveje om vi ikke engang imellem skal koble af, og lade verden klare sig uden os?

3 numre i 2014

Bl.a. pga. mit arbejde kommer der kun 3 numre i år, næste nummer kommer dog allerede i juni og vil have fokus på fodbold, for selvom vi ikke er med, så kan vi jo godt hygge os med fodboldspil på vores computer.

Kim Ursin

Din Computer

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15, 9690 Fjerritslev.

Tlf.: 86 82 03 96

E-mail: kim@damat.dk

Hjemmeside: www.damat.dk

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Hvis du har lyst til donere et mindre beløb til forlaget kan det ske på: Konto: Reg: 7461 Nr: 42000934240 - skriv venligst donation og evt. dit navn/mailadresse. Mail eller postkort er en anden måde at støtte bladet på.

Du er velkommen til at bidrage med materiale til bladet. Bladets fokus er Windows, Amiga, Amstrad, C64, i mindre grad sci-fi, teknologi, film og andet retro.

Alt anmeldt software/hardware skal kunne bruges på en almindelig moderne pc med WindowsXP/Vista/7/8

Bladet er udgivet "as is" derfor må du forvente mindre slå og stavefejl. Bladene opdateres løbende for den slags fejl. Du er meget velkommen til at gøre opmærksom på de fejl du måtte finde.

Bladet udkommer i 2014 i april, juni og november.

© DaMat 2014, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i uændret non-kommerciel øjemed. Artikler må ikke bringes på hjemmesider eller på tryk uden forudgående aftale med forlaget DaMat.

Adobe InDesign C3 versus Publisher 2007

Adobe's dtpprogram koster knap 13.000, mens Microsoft vil have 900 kroner for sit program.

Spørgsmålet er derfor i høj grad om InDesigns kvaliteter kan retfærdiggøre så stor prisforskel.

Publisher 2007

Selvom Publisher 2007 er en del af Officepakken, så kan det også købes alene, og det er da også hurtigt klart at Office2007 og Publisher er ganske forskellige fra hinanden.

Ikonerne ligner selvfølgelig sig selv, men heldigvis har de fleste firmaer efterhånden lavet en standard for hvordan tingene skal se ud, så man slipper for at rode forvirret rundt.

Når man starter op har man en række skabeloner at vælge imellem, og der er endnu flere på Microsofts hjemmeside, sådan at pirater også kan få lyst til at købe programmet.

Dernæst er vi klar. En side kommer frem, og man kan nu stille og roligt begynde at bygge sit dokument op.

Ens nøgle til at opbygge dokumentet er den meget lille bar,

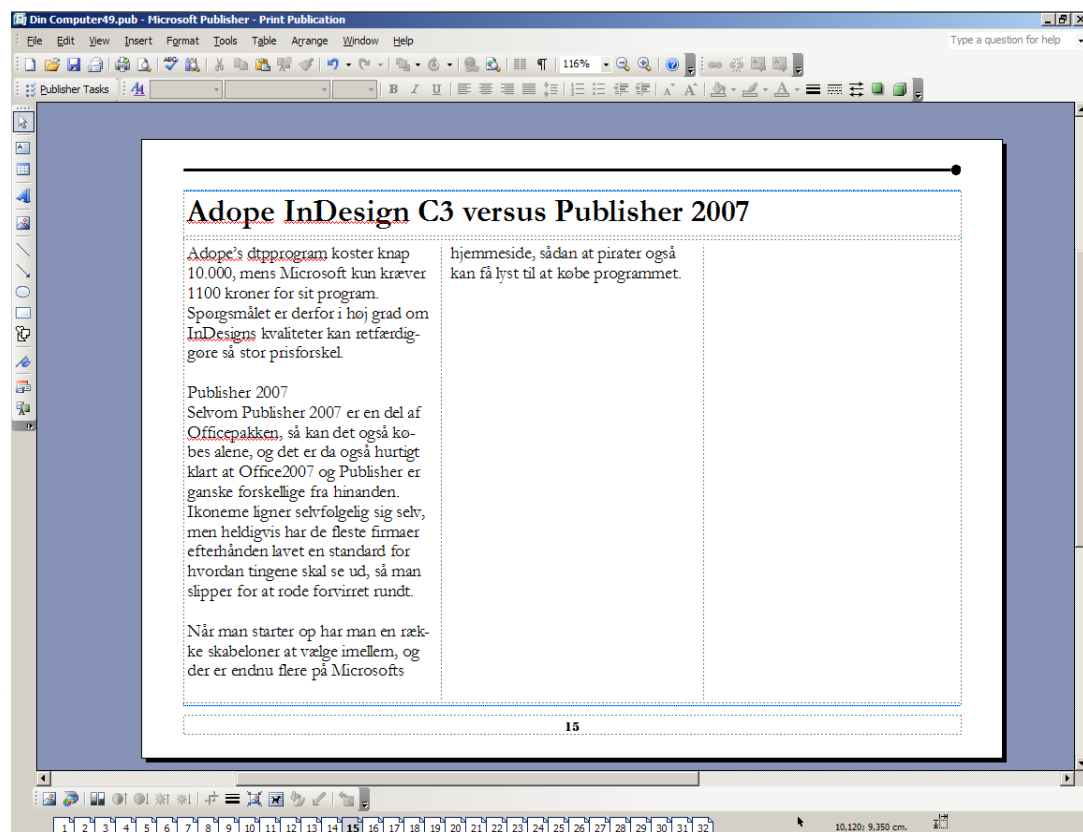
der er til højre på siden, hvor man bl.a. kan lave tekstrammer, tabeller, wordart, indsætte billeder, lave diverse streger og former osv. Det hele er lige ud af landevejen.

Billeder, tekst og alt muligt andet kan roteres som man lyster, og her er en stor fordel for Publisher, nemlig at alt er med de samme ikoner. Altså klik på tekstboksen til højre på skærmen og brug de ikoner i emne linjen øverst på skærmen, det hele er såre simpelt.

Man kan også forbinde

tekstbokse naturligvis, men en klar fordel er, at når man indsætter en tekst der er for stor til boksen kan man enten vælge at lave teksten "autofitte", dvs. skriftstørrelsen tilpasses eller man kan bede Publisher automatisk oprette tekstrammer på de næste sider, hvilket naturligvis også kan gøres manuelt.

Generelt ligner mange af tingene, det som man kender fra Word, tingene er dog ikke altid placeret de samme steder, men har samme funktion, så det tager lidt tid før man føler sig velkommen i miljøet.



Man kan direkte behandle billederne på skærmen i et vis omfang, man kan beskære, rotere, gøre dem gennemsigtige så de får samme farve som papiret og mange andre ting.

Absurd situation

Generelt kan man opsætte en lang række meget flotte dokumenter, gennemsigtige bokse, billeder der ud som ud om de er tegnet direkte på billedet og det hele ser fantastisk ud på skærmen.

Når vi udskrev det med Pdf995 blev de gennemsigtige bokse dog grimme. Så fandt vi Bullzip, der konsekvent gik helt kold i publikationer med gennemsigtige bokse og gennemsigtige billeder.

Heldigvis har Publisher en checker, så programmet kan tjekke om ens projekt giver problemer, hvad der giver problemet og enten hvordan det løses eller automatisk fikses, ligesom der er en grundig forklaring på hvad fejlen betyder.

Nogle ting, der ligner en fejl er ikke nødvendigvis en fejl, men det giver dig mulighed for at kontrollere om det en ekstra gang.

Men tilbage til vores gennemsigtige

ting. Det viser sig at gennemsigtige ting ikke kan bruges, hvis man vil udskrive til farvelaserprinter, og en pdffil er at betragte som sådan en.

I år 2014 er det komplet absurd at lave muligheder, der kun er tilgængelige for inkjet printere. Og det er det da også, men det kræver en opdatering af programmet, så måske er det en form for piratbeskyttelse? I den nyeste udgave (2013 version - der kun kan købes som abonnement, er man tilbage ved samme problem).

Stort er ikke altid godt

Når Publisher gemmer, så gemmer det alt præcis som det ser ud, og i modsætningen til CS3, så komprimeres intet undervejs i processen, det betød for mig at den samme bog med de samme billeder fyldte 19Mb med CS3 og 278Mb med Publisher.

Problemet var at mine billeder fyldte hver 12-18Mb. Lad det nu være sagt med det samme, et billede behøver ikke fylde så meget. Et JPEG kan gemme i dit tegneprogram med 100% resultat til 19 Mb, men ved bare at pille 2% perfektion af, så kan filen være på under 10mb. Oftest kan man nøjes med at gemme med 80% perfektion. Forskellen er nemlig den, at når der gem-

mes så gemmes ikke alt om billedet, men kun det relevante, hvis paletten altså er 16,8 millioner farver og du har brugt 2000, så er der altså ingen begrundelse til at du gemmer alle oplysninger om de resterende 16,79 millioner farver. Det fylder for at fylde.

Adobe CS3 kan selv finde ud af gøre det undervejs, mens Publisher blot gemmer billedet som det er. Ingen af delene er som sådan forkert, men kræfterne tappes ret meget, når ens fil fylder små 300 Mb i rammen.

Adobe pdf

Publisher kan gemme og udskrive som pdf og det er som sådan ganske udmærket, men alt for overbevisende er det nu ikke. Fx bliver gennemsigtige objekter ikke altid som de skal være, så man skal kontrollere sin pdf ganske nøje efterfølgende.

Utallige (mener det er 12) opdateringer senere er den del dog blevet markant forbedret.

Adobe Indesign CS3

For 900 kroner kan vi altså lave det meste med Publisher. Der er nogle begrænsninger, men dog ikke større end de kan løses, det kræver blot lidt mere arbejde.

Så kommer konkurrenten fra



Selvom Publisher kun har en smal palette af værktøjer til behandling af billeder, så er det nok i de fleste tilfælde.

Det er dette lille værktøj, set transparent color, der gør at man få et billede til at se ud som om det er tegnet på siden. Helt uvirkeligt har CS3 ikke dette værktøj.

Adobe, som kræver ikke mindre end 13.000 for deres program, der primært henvender sig til virksomheder. Men når man så får et program til netop så højt et beløb, så bør man også kunne forlange temmelig meget. Havde Publisher ligget i samme pris-klasser havde vi givet det en sviner. Men lad os se om CS3 er pengene værd.

Manglende spontanitet

Når man opretter et dokument i CS3 virker det som om Adobe fra starten mener, at samtlige planer omkring designet skal være truffet. Spontane ideer, der måtte dukke op undervejs udelukkes af, at man skal træffe en lang række beslutninger allerede fra starten, fx er det en større affære at gøre noget så simpelt som at fjerne en side undervejs i processen. Hvis man altså vil lave fx DC og man beslutter det skal være på 36 sider, men undervejs ændre det til 32, så er det ikke bare sådan lige at ændre på.

Flere gange tager man sig til hovedet over hvor besværligt, det skal gøres.

Menuer efter menuer dukker op, og der er en ny menu med nye ikoner og ting at tage stilling til ved hver eneste lille proces. Intet gøres automatisk, hvilket godt nok giver dig fuld kontrol, men ligeledes fjerner al lyst til impuls handlinger eller forsøg

for at se, hvordan det ser ud.

Den manglende automatik kommer ind i billedet lige fra starten, når man fx vil sætte en bog på 300 sider op, så er det i Publisher sådan at du blot laver den første tekstrude, derefter indsætter du teksten og de resterende tekstruder på de næste 300 sider indsættes automatisk.

I CS3 skal du ind og finde den rette undermenu i en undermenu.

Når man skal behandle et billede, så er det frem med en række muligheder igen, men det at gøre et billede gennemsigtig, så det ser ud som om billedet er tegnet på siden og altså ikke tegnet et andet sted og kopieret over, er ikke muligt. Man skal have gang i et tegneprogram før det lykkes.

Til gengæld har CS3 andre gode

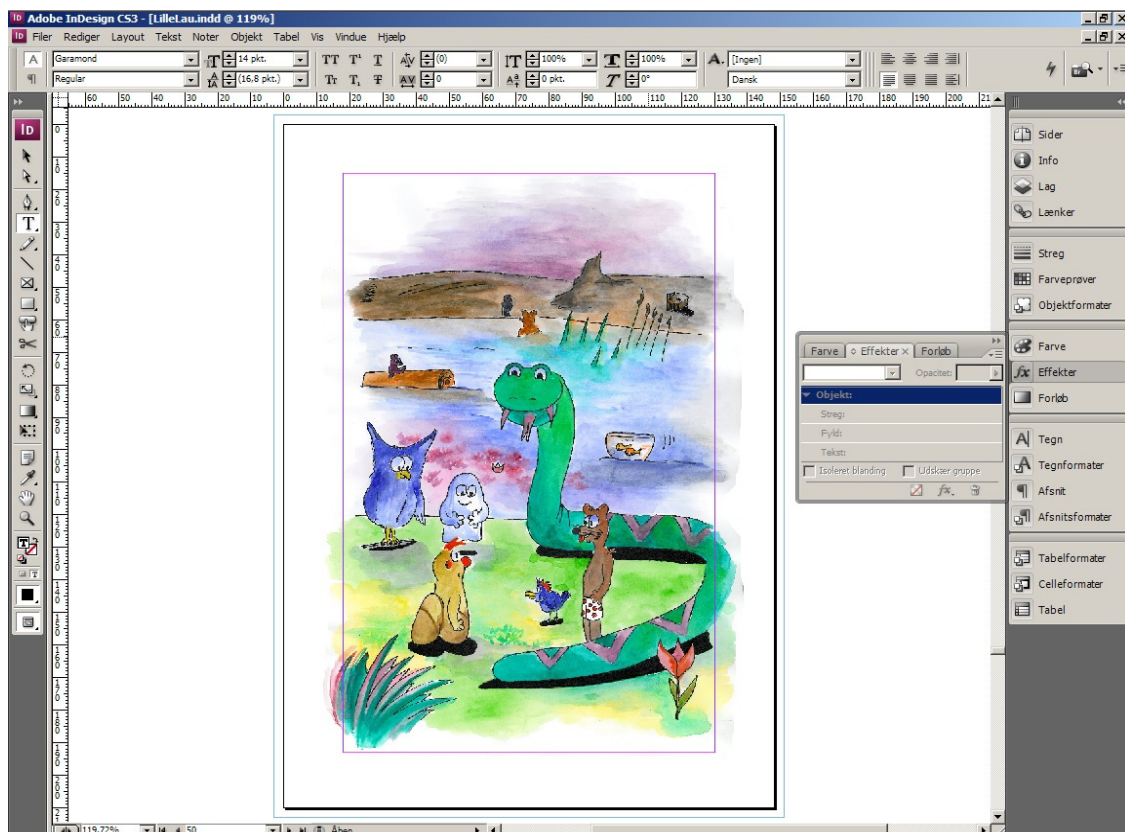
muligheder for at behandle billeder, fx at lave retningsbestemt udglatning. Og det mangler Publisher til gengæld.

Når man så vil lave en halvt gennemsigtig tekstboks, der ligger ovenpå et billede, så opdager man at det kan man ikke sådan bare lige. Men en mindre krig senere havde jeg fundet ud af det.

Kompleks

Som du kan se på billedet er der en lang række ikoner, og de fleste ligner standard ikoner, men der er også flere der ikke gør, hvilket er ganske frygteligt.

Man kan som sådan lave stort set alt, så det er din fantasi der sætter grænserne, men hold da helt op, hvor skal man nogle gange igennem en lang og komplet skør vej for at gøre det. Der er tonsvis af genveje, hvilket er fint nok, men omvendt er der





også gjort mange besværlige ting.

Hvis du vil formindske en tekstboks så skal du have fat i ikon nummer 1, hvis du frit vil gøre det, hvis det skal være proportionsmæssigt, så skal have fat i ikon nummer 2, hvor man i Publisher blot tager enten i hjørnet eller i siderne.

Der er så nogle tilsvarende smarte finesser, fx at man kan lave ramme og derefter lade billedet blive tilpasset denne.

Flere gange sidder man dog med følelsen af at alting er gjort unødigt kompliceret for at Adobe kan sælge deres kurser i programmerne. Helt

unødigt komplekst er det i hvert fald.

Konklusionen

Den er ikke svær. På den ene side så kan man lave en masse i CS3, som man ikke kan i Publisher. På den anden side føler jeg at stort set alt er ganske unødvendigt besværligt i CS3.

Med hensyn til billeder har man langt bedre muligheder i CS3, mens man må finde tegneprogrammet frem for at lave det samme i Publisher

CS3 koster mere end 11.000 kroner mere end Publisher. Der er andre muligheder, men kun de færreste er bedre, og de muligheder kan

man fortsat lave med Publisher, det kræver en del mere arbejde og der er ingen tvivl om at er man på timeløn, ja så kan der spares penge ved at vælge CS3.

Det er jeg ikke, og som privatperson er jeg slet ikke i tvivl om at de mange penge kan bruges væsentlig bedre og så bare bruge den time ekstra på arbejdet med Publisher.

Donkey Kong Rumble

Freakzone kigget ganske alvorligt på Super Nintendo (SNES) spillet Donkey Kong Rumble, som kun kom til konsollen.

De har lavet en konvertering eller rettere sagt, de har studeret spillet og derefter lavet deres eget. Begge dele er egentlig ulovligt, men Nintendo har valgt at se den anden vej, sikkert fordi det er freeware.

Styringen

Konceptet er velkendt, du styrer en figur gennem en række baner, det handler om at udgå fjenderne, nogle af dem bliver slået ud ved at hoppe på dem.

Musikken er god, mens grafikken er ret kantet, ja faktisk som originalen, men da det blev spillet på fjernsyn lagde man



ikke mærke til det, det gør man nu. Gammeplayet trækker både op og ned, for jeg gad vide om det oprindelige konsolspil var ligeså frustrerende. Man er flere gange ved at smide monitoren ud af vinduet i raseri.

Holdbarheden trækkes dog op af det korte baner, og det at man kan starte på den sidste bane man døde, også selvom man har opbrugt alle fem liv. Styringen sker med enten tasterne eller joystick/pad og den del er lavet helt perfekt.

Plot

Nåja, plottet er at Diddy er forsvundet, og at du skal igennem junglen for at finde ham.

Microsoft: Fra 97 til 20%

Investeringsbanken Goldman Sachs har lavet en rapport omkring udviklingen af styresystemerne for computere.

At Microsoft skulle være gået fra ca. 97% til 20% virker dog noget søgt, og det er da også kun fordi at Goldman Sachs sætter lighedstegn mellem telefoner, tablets og almindelige computere.

Når man tæller alle disse produkter som et, så ligger Microsoft (Windows) på 20%, Android (Google) på 42% og Apple (MacOS og iOS) på 24%.

Men der er enorm forskel, når man kigger på hvert produkttype. Indenfor PC'ere, altså stadi-nære og bærbare computere så sidder Microsoft Windows solidt på markedet. Mac har omkring 8-10% af markedet, mens

Windows sidder på resten, stort set.

Selvfølgelig eksisterer der Linux maskiner, men det er de færreste Linux brugere, der ikke har enten MacOS eller en Windows installeret på samme maskine.

Fakta er dog at PC salget er stagneret og falder endda over de kommende år. Det er specielt de bærbare, der fravælges

til fordel for tablets. Og det er netop dette marked, hvor Microsoft indtil videre har været fraværende.

Rapporten tager ikke hensyn til at Android af producenter kan installeres gratis på deres produkter, mens Windows koster penge og iOS kun ligger på Apple produkter. Man ser altså udelukkende på hvad forbrugeren sidder med i hånden.



Microsoft forsøger med Windows 8 at komme ind på tablet markedet.

Men rapporten fra sætter dog en tyk streg under at Microsoft har det svært på alle andre platforme end den almindelige velkendte computer.

Og også på den platform er de presset, for deres browser (Explorer) taber markedsandele hurtigere end vi kan nå at nedskrive tallet. Explorer er nede på under 50%, formentlig godt hjulpet på vej af Bing, som efter fem års aggressiv markedsføring fortsat bliver fravalgt af de fleste.

De eneste jeg kender, der bruger Explorer er offentlige myndigheder, hvor det virker til at offentlige IT afdelinger ikke orker at skifte til andre.



På både tablet og mobilmarkedet kniber det gevaldigt for Microsoft at sætte sig igennem.

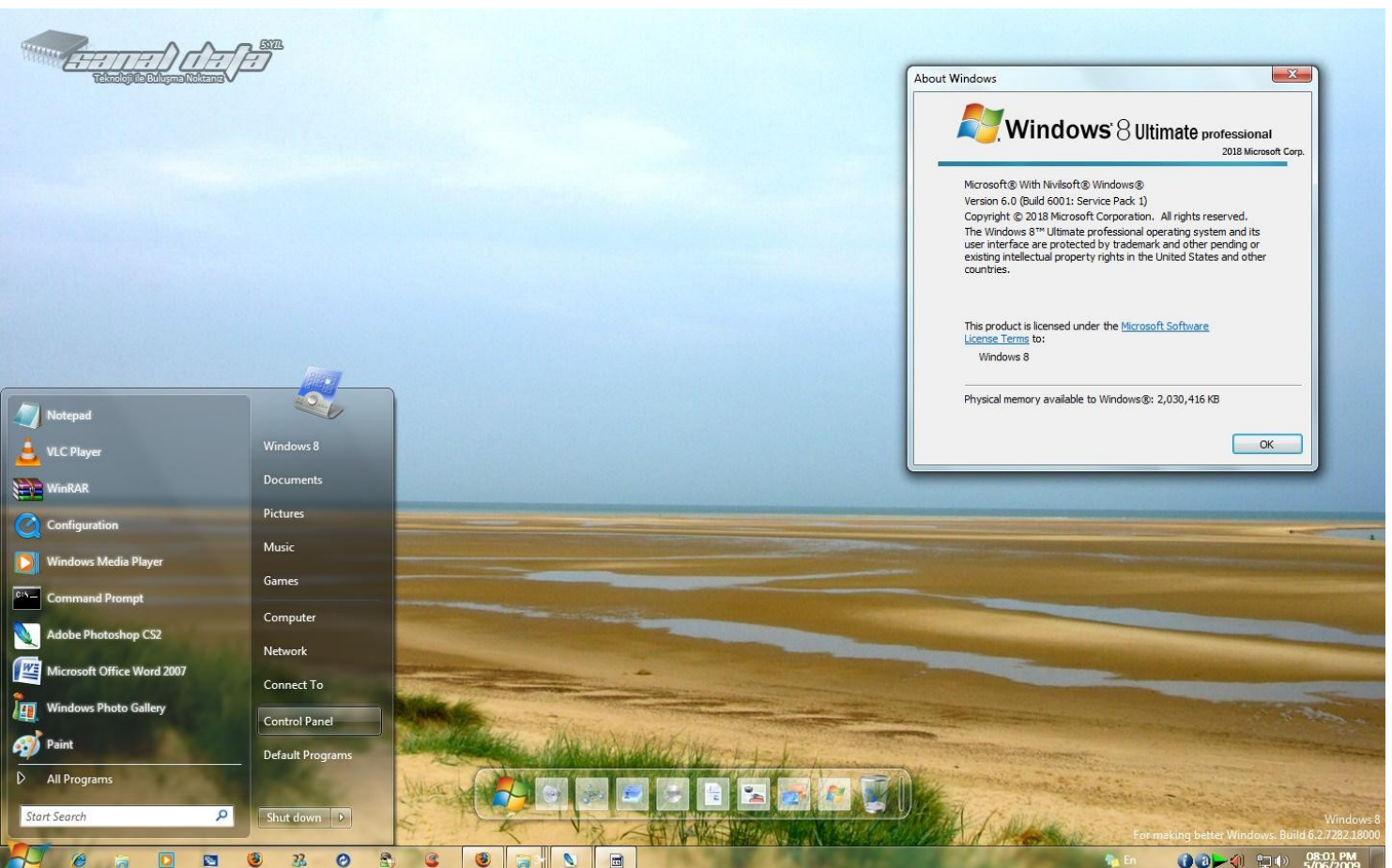
WindowsCE blev aldrig det store hit på mobiltelefonerne og blev nærmest ignoreret fuldstændigt på tablet markedet.

Windows 8 kommer på et kritisk tidspunkt for Microsoft, mener Goldman Sachs. Kampen om privat forbrugere kan også få afgørende betydning for erhvervsmarkedet, fordi mange tager deres private enheder med på arbejde.

På samme måde forventes det, at markedet for tablet-pc'er vil få stor betydning for smartphone-salget, fordi mange ønsker at bruge den samme platform.

Goldman Sachs mener at forbrugerne i den sidste ende vil blive fanget i et lukket system, hvis man altså har en Android mobiltelefon vil man formentlig også have en Android tablet.

Det næste store slag kommer til at stå om smart-fjernsyn, men hvem der vinder er helt åbent.



Windows 8 kan dog også se mere "Windows"-agtigt ud.

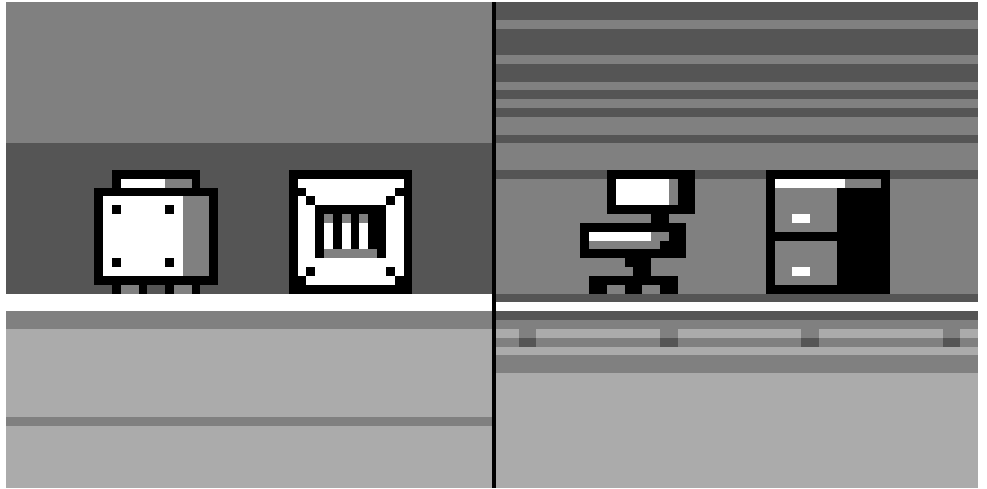
C64anabalt

Mere end én gang har jeg fået en overraskelse over hvad vores dejlige brødkassen egentlig kan præstere. Canabalt er et Android/iOS spil, der kom i 2009 og krævede en habil smart phone med mindst 128Mb ram. Nu er der kommet en Commodore 64 udgave og den er forbløffende tæt på originalen.

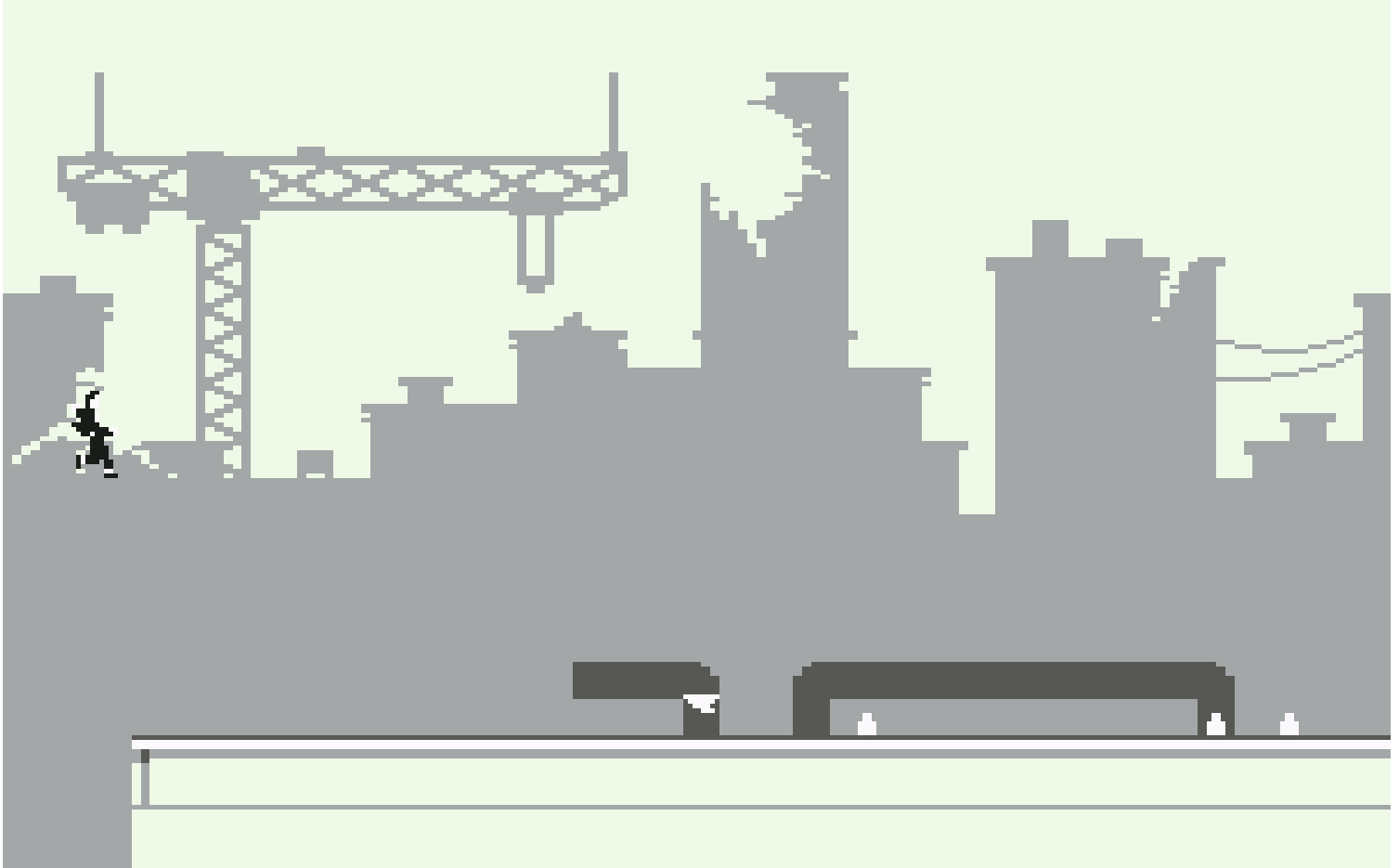
I C64anabalt lavet af Paul Koller er man en navnløs person, der skal løbe ud af byen, mens den er under angreb.

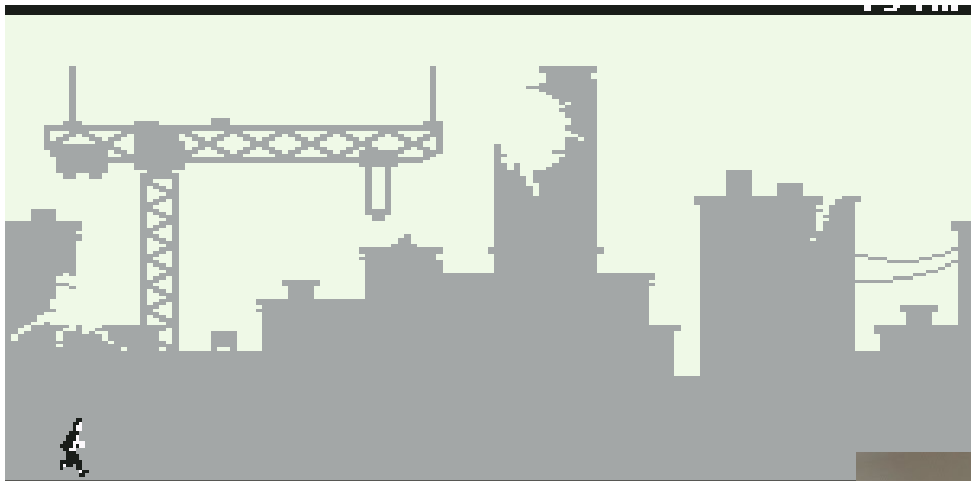
Du kan dog ikke gennemføre spillet, det handler simpelthen om at løbe længst. Man løber hurtigere og hurtigere, og den

eneste måde man kan sænke hastigheden er ved at bumpe ind i nogle af de løseligt placeret stole, kasser eller lignende, der



180m





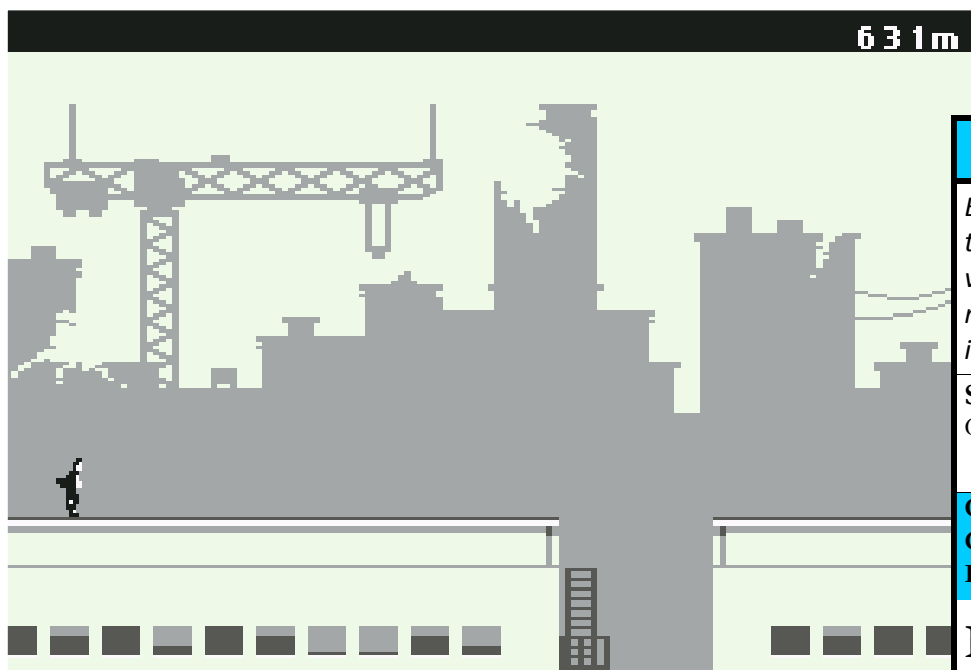
er placeret rundt omkring. Spillet slutter, når man enten støder ind i en bombe, en væg eller man misser et spring.

Spillet er bredt betragtet som spillet, der startede trenden med "løb i en uendelighed spil", som siden er blevet meget populære i 3D.

C64anabalt er et nydeligt spil, sådan et man tager frem i fem minutter af gangen, derfor er det kun godt at versionen er på cartridge, så spillet starter øje-

blikkeligt, men udover den teknologiske be- drift, så er det svært at blive rigtig begejstret for det. Det er netop spil, der er egnet til at spille, mens man venter på bussen eller i en fem minutters pause fra arbejdet.

Derfor er det altså mere smart at have det på sin telefon end på sin computer - men så koster det altså penge.



C64ANABALT

0,-

Et godt 5-10 minutters spil til lige at slå tiden ihjel med. Jeg er sikker på at man ville spille det ofte på en mobiltelefon, men på ens PC? Næppe meget. Men imponerende er det.

Systemkrav
CCS64, VICE , C64

Anbefalet system

-

Oplevelse 80 %
Gameplay 78 %
Holdbarhed 57 %

75%

KVALITET

Match Day II - C64

Matchday II er fra 1987, så der er ingen undskyldning for at levere så dårligt og i særdeleshed så langsomt et fodboldspil. Det var på Commodore 64 man allerede i 1983 kom med det fremragende International Soccer, der ligeledes havde denne isometriske vinkel.

Spillet er ikke kun langsomt, det er så langsomt at taber du bolden ved modstanderens mål, kan du roligt gå ud og hælde kaffen op og komme tilbage, inden de er nået til midterlinjen. Og det er end ikke sagt i morskab, det har jeg rent faktisk gjort.

Match Day II er et forfærdeligt spil, som du skal styre udenom.

Du kan dog fortsat finde det på damat.dk hvis du selv vil opleve det.



Max Torque - C64

Et hyggeligt lille racerspil, hvor du skal køre fra a til b på tid. Du får mere tid, hvis du når det og kan så fortsætte yderligere lidt længere.

Den slags spil var rasende populære, så selvom ideen i dag lyder lidt triviell, så er det ikke det, der er galt. Først og fremmest er det langsomt, grimt og elendig lyd.

Javel, vi er i firserne og ja vi er på en 8 bit maskine, men alligevel. Selv efter den standard er spillet ganske elendigt.



Super Oswald - C64 og Amiga

”Det var vel nok ærgeligt , vi prøver igen du”, hvis du er så gammel, du kan huske Ele-va2reren, så kender du også Oswald. Isbjørnen Oswald hopper fra isflage til isflage og samler pakker og det handler egentlig bare om at komme i mål.

Spillet fik man med sammen med et årsabonnement af bladet COMputer, Ivan Sølvason, der havde lavet spillet fik 40 kroner pr. spil og der blev solgt 6500 spil på en uge. Det var nok til at han kunne starte sit eget firma.

Ret beset er Super Oswald alt for simpelt, men det er pæn grafik, god lyd og giver en dejlig gensynsglæde. Jo, Oswald kan du godt tage et spil eller to i, men så er det også det.



Decathlon - C64

Sjældent har et spil kostet så mange joysticks, for spillets koncept er at vrikke det fra side til side hurtigst muligt, hvis det skal være avanceret skal du også trykke på skydeknappen.

Det har altid undret mig at man ikke har formået at overføre gameplayet til fx Wii og/eller motionsudstyr.

Det er mig bekendt ikke sket, og når man sidder med Decathlon i dag så virker det bare for tamt.

Det er ikke fordi jeg ikke i lighed med millioner af andre brugte ufattelig mange timer sammen med dette spil og var rigtig godt underholdt, men det hørte bare en anden tid til.



Bruger vi for meget tid på Facebook?

Hvis du er glad for Facebook, så er det nu du skal skynde dig videre, men hvis du ligesom mig, synes at du måske bruger for lang tid på FB, så læs videre.

1) Lige gyldige opdateringer

Er det egentlig særlig interessant at høre om hvad ven nr. 345 spiser og at de er på McD?

2) Venner

Hvor mange venner har du egentlig? De fleste af os har formentlig på den anden side af 2-300 styks, men hvor mange kender du egentlig i virkeligheden? Og hvor mange vil du egentlig tilbringe tid sammen med, når det kommer til stykket?

I virkelighedens verden er det

oftest sådan at man som 20-årig har måske 20-30 venner, som 40-årig har du i bedste fald 5-10 (venner ikke at forveksle med kollegaer og bekendte). Måske bliver vi dårligere til at lære nye folk at kende, måske skal der bare mere til, før vi kalder nogle for venner. FB kan give dig et billede af at have mange venner, men er det reelt? Næppe.



3) De gamle

Javel, ja det er da sjovt at vise sine feriefotos frem, men når nu både forældre, bedsteforældre, og arbejdskollegerne kan se de samme billeder og de samme statusopdateringer, så begynder det faktisk at være ret så besværligt.

Måske er det bare nemmere at fortælle kollegaerne om ferien, som du synes de skal høre om

den, og så bagefter fortælle den stuerene version til dine bedsteforældre?

Der er en grænse, for hvad du vil dele med både kollegaer og forældre.

4) Dele billeder

Gider du egentlig have at dine arbejdskolleger, kærestematerialer, venner og hele familien

facebook

Remember Me

[Forgot your password?](#)

Email

Login

Facebook helps you connect and share with the people in your life.



Sign Up

It's free and anyone can join

Full Name:

Your Email:

New Password:

I am:

Birthday:

Why do I need to provide this?

[To create a page for a celebrity, band or business, click here.](#)



skal se de "søde" billeder af dig som teenager og som barn? Jeg synes det er pinligt.

5) Gør FB dig ulykkelig?

De fleste opdatere, når der sker enten ingenting (vi spiser på McD) eller når de er glade.

Man kan hurtigt få det indtryk at alle andres liv er suveræne, alle fester løs fredag aften, mens du sidder alene og ser Charlie.

Har du egentlig brug for det?

6) Hvordan har dine venner det egentlig?

I forlængelse af nr. 5, så er FB i den grad skyld i at man ser sine venner mindre end man ellers ville gøre og man får nemt et glansbillede af sine venners liv.

I modsætningen til hvis du så dine venner over en kop kaffe eller ringede til hinanden, så aner du formentlig forbløffende lidt om hvordan den anden egentlig har det.

Og endnu værre, du tror, du kender dine venner.

7) Tiden flyver

I gennemsnit bruger man 9 timer om måneden på FB, altså ca. 4 døgn om året. Måske er den tid brugt bedre på at besøge dine venner i virkeligheden?

Og 96 timer, ja, det vil for de fleste faktisk være nok til at fysisk kunne besøge de venner man rent faktisk kender.

Et sjovt eksperiment kom fra en amerikansk mand, der havde over 600 venner på FB, hvorefter han på en weekendtur tog ud til en af dem og sagde hej. Måske man skulle prøve det?

8) Likes

Findes der noget bedre end at få mange likes? Ulempen er at optager det hurtigt fokus fra dit arbejde, fra din tid generelt, og for nogle kan det blive et mål i sig selv at få mange likes for at blive bekræftet.

9) FB ved for meget

Nu er vi ovre i den del, hvor jeg synes det bliver rigtig grimt. FB lever af reklamer og ud fra dine aktiviteter kan der lægges et meget detaljeret puslespil om hele dit liv. Er det egentlig særlig fedt?

10) FB vil vide hvad du ikke skriver!

FB noterer også ned det som du skriver, men sletter inden du poster det. Ja, du hørte rigtigt. Hvad du selvcensurerer tilføjer yderligere brikker til puslespillet.

11. Reklamerne

Du har sikkert allerede bemærket at reklamerne er ret så præcise, og i 2014 kommer der så også videoreklamer. Heldigvis uden lyd i første omgang.

Men der tegner sig et billede, som jeg bryder mig mindre og mindre om.

THE 64, QUITE SIMPLY, HAS NO COMPETITION. AS A QUICK LOOK AT OUR COMPETITION WILL TELL YOU.

Features	COMMODORE 64	APPLE II+®	IBM® PC	TANDY TRS-80® III	ATARI 800®
Base Price*	\$595	\$1530	\$1565	\$999	\$899
<u>Advanced Personal Computer Features</u>					
Built-in User Memory	64K	48K	16K	16K	16K
Programmable	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Real Typewriter Keyboard	Yes (66 keys)	Yes (52 keys)	Yes (83 keys)	Yes (65 keys)	Yes (61 keys)
Graphics Characters (from Keyboard)	Yes	No	No	No	Yes
Upper and Lower Case Letters	Yes	Upper Only	Yes	Yes	Yes
5¼" Disk Capacity Per Drive	170K	143K	160K	178K	96K
<u>Audio Features</u>					
Sound Generator	Yes	Yes	Yes	No	Yes
Music Synthesizer	Yes	No	No	No	No
Hi-Fi Output	Yes	No	No	No	Yes
<u>Video Features</u>					
TV Output	Yes	Extra	Extra	No	Yes
<u>Input/Output Features</u>					
"Smart" Peripherals	Yes	No	No	No	Yes
<u>Software Features</u>					
CP/M® Option (Over 1,000 Packages)	Yes	Yes	Yes	Yes	No
<u>Game Machine Features</u>					
Cartridge Game Slot	Yes	No	No	No	Yes
Game Controllers	Yes	Yes	Yes	No	Yes

*Manufacturer's Suggested Retail Price: July 1, 1982. Disk drives and printers are not included in prices. The 64's price may change without notice. And, after they get a look at this chart, you can count on the competition to change their prices.

WITH A COMPUTER THAT'S LIGHT YEARS AHEAD OF ITS COMPETITION, WE THOUGHT IT APPROPRIATE THAT ITS SOFTWARE SHOULD BE AT LEAST A FEW YEARS AHEAD.

Here's how we did it.

PART I. THE FIRST ORDERLY APPROACH TO SOFTWARE.

Commodore's programmers examined the whole jungle of software available today—literally hundreds of programs—and isolated the most popular and most useful.

Then they made them better. The result: a variety of highly refined, perfected programs for home, business and education.

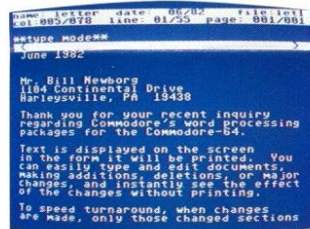
PART II. AN ALMOST INFINITE ARRAY OF SOFTWARE.

Independent makers of software have already hopped on the 64 bandwagon. They've come to Commodore for training on the 64 and are adapting

the world's most popular programs to the 64.

Further, the 64 is compatible with CP/M®. Which means a simple optional add-on opens up over 2,000 additional useful programs.

Plus—and a big plus this is for educators—you can also have access to programs developed for the Commodore PET®, as it uses the same BASIC language as the Commodore 64.



WORD PROCESSING



DATA BASE



ELECTRONIC SPREADSHEET

WHY DID THE 64 COME FROM COMMODORE AND NOT SOMEBODY ELSE? BECAUSE WE MAKE OUR OWN CHIPS.

Commodore is one of the few companies that design and manufacture their own chips.

So, unlike other computer companies that have to buy their chips, when Commodore wants to alter

a design or create a new one, their designers and engineers work hand in hand.

The result: a lot more computer for a lot less money.

