

Analize obiskanosti spletnih strani

O piškotih brez pojma

Po zadnji raziskavi ameriškega podjetja Jupitermedia za leto 2004 kar 58 odstotkov od 2337 vprašanih ameriških internetnih uporabnikov briše piškotke (angl. cookies), paketek podatkov, ki se po obisku spletne strani shranijo na obiskovalčevem računalniku za preverjanje ob ponovnem obisku. Podatki, zbrani v piškotkih, se uporabljajo za štetje in ugotavljanje preferenc obiskovalca, v tujini pa tudi za marketinške akcije. Slovenske spletne strani imajo raje oglaševanje glede na iskano besedo.

Po besedah vodilnega raziskovalca projekta **Erica Peter-sona** se je veliko podjetij zanašalo na merjenje obiska s piškotki, z brisanjem pa se jim ta filozofija podira, saj »razumejo potrošniki piškotke kot vohunsko orodje in ne vedo, čemu zares rabijo«. S **http** piškotkom namreč ne morete pridobiti podatkov s trdega diska in elektronskih naslovov ali povzročiti kra-

got milijonu različnih uporabniških (»unique user«), ki so sicer zapletena kategorija, vendar v zadnji fazi temelji na piškotkih.

Na slovenskem spletu piškotki niso prioriteta

Po Vehoarjevih podatkih je v Sloveniji razmeroma malo podjetij, ki bi uporabljala na-



Vojna zvezd na pohodu

Massachusetts, ZDA – Uslužbenka podjetja Hasbro Games Ana Ladeira hladnokrvno opravlja svoje delo, medtem ko nad njo bedijo Darh Vader in Stormtrooperji, vojniki imperija iz filma Vojna zvezd. Uslužbenke pakirajo namizno igranje »Risk – Star Wars: Clone Wars Edition«, omenjeni liki iz Vojne zvezd pa so dejansko člani 501. Imperijske legije kluba v maskah, ki so jih povabili na ogled največje tovarne na ameriških tleh, kjer izdelujejo tovrstne igre. Igra bo prišla na prodajne police 2. aprila in to je le ena izmed skrbno usklašenih reklamnih potez podjetja George Lucas, ki bo 19. maja hkrati poslal v kinematografe po vsem svetu še zadnji in najtežje pričakovano nadaljevanje *Vojne zvezd: Epizoda III*. Najbolj nečakani pa si bodo lahko še pred tem prebrali v romanu prelito *Epizoda III*, ki bo izšla v trdi vezavi 7. aprila. **U. Š.**

Vrnitev 3-d v kinematografe (2)

Digitalizacija kinodvoran

Lani je v Severni Ameriki le 23 filmov prekoračilo mejo 100 milijonov dolarjev, kar je šest filmov manj kot leto prej, kar pomeni, da velik del prihodkov odpravi prvih nekaj filmov, tako imenovanih blockbusterjev, ki so družabni dogodek sami zase. In na to občinstvo merijo zagovorniki nove tehnologije 3-d, ki jo je režiser James Cameron označil kar za kinematografsko renesanso na ravni prvih vočnih ali vsaj barvnih filmov.

Cameron je poleg **Roberta Rodrigeza** in **Georga Lucasa** eden najglasnejših zagovornikov digitalizacije filmske industrije in stereoskopskih filmov. »Napredek digitalnega snemanja, procesiranja in projekiranja so omogočili nove, do sedaj nemogoče stereoskopske tehnologije. Snemanje 3-d na filmski trak je bilo nedodelano in težavno, stereopodoba pa so bile naporne za oči. Z novim sistemom digitalne kamere in sočasnim napredkom v digitalnem procesiranju stereopodobe omogoča skoraj popolno 3-d vizualno doživetje. Nove digitalne projektorje, kot je 2K DLP Cinema, lahko poceni (programsko) nadgradimo za 3-d projekcijo. To pa omogoča pravo revolucijo filmskega doživljanja, saj lahko na tisoče dvoran predvaja 3-d filme prvovrednih filmskih ustvarjalcev,« razlaga Cameron.

Projektorji 2K DLP Cinema lahko predvaja 3-d na več načinov. Za manjša in srednje velika platna je en projektor dovolj, ker lahko predvaja več kot 100 slik na sekundo (analogni filmski projektorji so omejeni na 24 slik/s). Zato lahko en sam projek-

tor skozi eno lečo predvaja stereosliko. V tem primeru je treba dodati še LCD filter, ki omogoča ogled s poceni »pasivnimi« polarizacijskimi očali, ter belo mat platno nadomestiti s srebrnim platinom, ki bolje odbija svetlobo (v nasprotju s prepričanjem nekaterih, to ne vpliva na videz navadnih filmov). Če se kino odloči za dražja »aktivna« LCD očala, ki jih je treba umiti po vsaki uporabi, pa srebrno platno ni potrebno.

Dvorane z večjim platnom potrebujejo dva digitalna projektorja, ki ustvarita dovolj svetlobe za resnično kakovostno stereosliko. Edini sistem, ki ni priporočljiv, pa je anaglifni proces z rdečebelimi očali, ki se uporabljajo pri 3-d filmih, kot so *Mali vohuni 3-d*, in ustvari pravo 3-d izkušnjo. Projekcija iz 35mm filma je temna, motna in zelo hitro lahko zoostaja, kar povzroči težave pri ogledu. Večina ljudi povezuje neudobje 3-d z očali, vendar je težava v slabih stereotehničnih snemanjih in projekciji. Trenutno je 3-d mogoče videti v normalnih kinih po anaglifni metodi, ki pa ima resnično slabo kakovost slike. Digitalna 3-d projekcija pa bo

omogočila vizualno kakovostno doživetje tudi v normalnih dvoranah in ne samo v velikanskih dvoranah IMAX, kjer zdaj uporabljajo neprimerno kakovostnejšo in seveda zelo drago tehnologijo.

Cena digitalizacije kinodvorane počasi upada in je danes pod 100.000 dolarjev, medtem ko bi za 3-d nadgradnjo obstoječega digitalnega projektorja ostali okrog 15.000 dolarjev. Cameron napoveduje, da bodo v prihodnjih nekaj letih vsi veliki akcijski in fantazijski filmi na voljo v 3-d, gledalci pa bodo lahko izbrali med 3-d in 2-d (v istem kinocentru) ter morda še imax 3-d verzijo. Konverzija starega 2-d filma v 3-d ali snemanje novega v 3-d stane manj kot pet milijonov dolarjev, medtem ko konverzija digitalnih risank, kot so *Neverjetni ali Shrek*, pa je tako rekoč brez dodatnih stroškov. To dokazuje tudi podatek, da je "Polarni vlak" v imax 3-d verziji zaslužil kar 30 odstotkov prihodkov na samo dveh odstotkih vseh platen, na katerih so ga predvajali (obiskovalci so ga raje gledali v 3-d kot v navadni dvoranah). **Uroš Šetina**



Qwest ponudil največ, a telekom MCI bo Verizonov

New York – Končuje se še tretji milijardni prevzem med velikimi ameriški telekomunikacijskimi podjetji. Po združitvi Sprinta in Nextela ter Baby bellomv nakupu matičnega podjetja AT&T so se pri MCI odločili, da sprejmejo ponudbo Verizona. Ta je za 1,3 odstotka zvišal prvotno (februarsko) ponudbo in lastnikom MCI ponudil 7,6 milijarde dolarjev ali 23,5 dolara za delnico. Odlotičev MCI je presenetljiv, saj je nova Verizonova ponudba občutno nižja od ponujene vsote približno 8,5 milijarde dolarjev, ki jo je za prevzem nameraval odšteti Verizonov največji tekmelec Qwest. »Prepričani smo, da sta Verizonova nova ponudba ter njegov položaj na trgu dovolj trdno zagotovilo nadaljnjega uspeha MCI tako za naše delničarje kot uporabnike in zaposlene,« je v terek odločitev komentiral predsednik uprave MCI **Nicholas deB. Katzenbach**. Verizon je namreč hčerinska družba podjetja Baby bell, ki v primerjavi s Qwestom – ta ima več kot 17 milijard dolarjev dolga – posluje zelo dobro. To so z dvočestotnim dvigom vrednosti Verizonovih delnic po objavi namere o združitvi potrdili tudi Nasdaqovi borzni posredniki; vrednost delnic MCI je narasla celo za štiri odstotke, Qwestovih pa padla za dva odstotka. »Združitve je posledica naravne rasti podjetja, ki bo tako še močnejši tekmelec na trgu telekomunikacij,« je kot glavni razlog za dvig ponudbe navedel **Ivan Seidenberg**, direktor podjetja Verizon. Hkrati je napovedal, da bodo največ sredstev vlagali v hitrorastočo trge brezžičnih in širokopasovnih povezav. **Bl. K.**

S strani

Franšize za mišelovke

David Pahor

Temeljni cilj patentne zaščite naj bi bilo zagotavljanje dolgoročne učinkovitosti družbe, pri čemer država za določen čas podeljuje izumitelju izključne pravice za gospodarsko izkoriščanje izuma. Predstavljajte si, denimo, mišelovko, ki lahko na nov in domisel način mehansko ujame in usmrtili malega glodalca. Ni si težko zamisliti patentnih shem za ta stvarni izum. Nekdo pa se lahko spomni, da bi poskušal patentno zaščiti samo zamisel o »uporabi pasti za terminalno odvzemanje miše osebne svobode«. S takim primerom, ki ga pogosto uporablja organizacija FFII (Foundation for a Free Information Infrastructure), pa hitro zdrsne na spolzko področje patentiranja zamisli. Sedmega sušca oziroma marca letos je večina evropskih ministrov za industrijo na bruseljskem zasedanju Evropskega sveta za konkurenco sprejela osnutek novega zakona o programskih patentih oziroma – natančneje – besedilo napotila o računalniško udejanjenih izumih (CIID - Computer Implemented Inventions Directive). Luksemburški minister je menda utemeljil naglo sprejemanje z besedami, da so »hoteli izogniti težavam pri sprejemanju naslednjih napotil.«

Besedilo CIID se bo zdaj vrnilo v Evropski parlament, kjer bi ga lahko poslanci z drugim branjem dopolnili ali zavrnili – za kar pa je bore malo možnosti. Evropski svet je namreč parlamentu spretno vtilil svoje besedilo, proti kateremu bi zdaj morala glasovati absolutna večina poslancev, torej 367 parlamentarcev. Čeprav je bil parlament doslej na splošno proti »programskim patentom«, pa bo težko zbral zahtevane glasove zaradi tihe manjštine, ki so ji patenti španska vas. Borci proti obstoječemu osnuteku, na primer FFII, so označili dejanje Sveta kot nedemokratsko in v nasprotju z duhom evropske ustave. Po drugi strani pa so lobistične skupine velikih računalniških družb sporočile, da se bo z uveljavitvijo napotila »zmanjšala pravna nejasnost in negotovost glede patentov v programskih izdelkih« ter se bo zgladihala pot do ciljev Lizbonske strategije.

Zagovorniki novega napotila pogosto tudi hvaležno sodno prakso v ZDA, ki da že vrsto let učinkovito nagrajuje lastnike množičnih patentov, čeprav naj sama patentna zakonodaja ne bi bila »najbolj idealna«. Številni ameriški računalniški

»alternativci«, kot so Bruce Perens, Richard Stallman in Larry Rosen se s tem niti malo ne strinjajo in trdijo, da je ameriški patentni sistem glede zaščite programja celo zlomljen. V nevarnosti zaradi »zloraže prava« naj ne bi bili samo odprtokočni razvijalci, temveč tudi majhne in srednje komercialne programirne hiše.

Tolmačenje in razčlenjevanje pomena napotila, sprejetega v Svetu, je podobno zapleteno, kot so bile srednjeveške teološke razprave o tem, koliko angelov lahko hkrati stoji na konici igle. Člen 4 a napotila določa, da »računalniški program, kot tak, ne more biti temelj za izum, ki je predmet patentiranja«. A iskriki kavelček 22 se skriva v členu 2 a, ki opredeljuje pojem »računalniško udejanjenega izuma«. Tega pa naj bi že bilo mogoče raznovrstno in pestro interpretirati; sicer pa vsak računalniški program vsebuje podsestave, algoritmne in module, ki so bili računalniško udejanjeni, mar ne?

Ne mislite, da so bili pisci programja doslej popolnoma prepričani milosti in nemilosti tatovom razumske lastnine. Programka oprema je bila v Evropi doslej že zaščiten z avtorskim pravom. Bistvena sprememba zaradi napotila naj bi bila, da bi avtorji programja odslej uživali »dodatno«, patentno zaščito. Umazana podrobnost pa je, da si kupovanje te zaščite in nje pravno uresničevanje lahko v resnici privoščijo le bogati in veliki. Kot pri vseh zaščitnih, a pomembnih gospodarskih spopadih pod površjem širšega javnega zaznavanja bodo ceno za večjo uveljavitev monopolizma na koncu plačale množice porabnikov programa.

Naj vam strnem bistvo, kot ga, razžalčen, vidim skozi svoje naočnike. Namesto da bi napotilo o računalniško udejanjenih izumih zmanjševalo pravne nejasnosti glede programskih patentov, jih dejansko še povečuje. Hkrati na stečaj odpira durri za dolgotrajne in draže proti manjšim podjetjem in programskim drugačnejšem z odprtokodnimi rešitvami. Napotilo zagovarjajo – v precejšnji številni in pogosto v sovzvočju s svojimi krajevnimi franšiznimi družabniki – tudi tisti, ki bodo imeli korist od enostajnejše discipliniranja revne programirne konkurence: stari nadnarodni znanci, v glavnem vsi Amerikanci.

Kupovanje patentne zaščite in nje pravno uresničevanje si lahko v resnici privoščijo le bogati in veliki.

je osebnih podatkov. Piškotki so namenjeni predvsem sledenju internetnim dejavnostim za osebno ustvarjanje strani obiskovalcu (to delata my yahoo ali excite), prilagoditvi za potrebe spletne prodaje izdelkov ali storitev (kot na amazon books ali ebay) ali za zbiranje demografskih značilnosti uporabnikov (doubleclick).

Slovenski uporabniki primerljivi z ameriški

Po podatkih decembrske Raziskave interneta v Sloveniji (RIS) je bilo konec leta 2004 v Sloveniji 750.000 mesečnih uporabnikov interneta. Tretjina (250.000) vprašanih ne ve, kaj je piškotek, od drugih 500.000 jih dve tretjini piškotke briše najmanj enkrat na mesec, polovica pa tudi omejuje njihovo shranjevanje. Iz podatkov vodja projekta **Vasja Vehoar** povzema, da najmanj polovica slovenskih uporabnikov tako ali drugače omejuje piškotke, tako opozarja, da so »razhajanja med dejanskim številom uporabnikov interneta in ocenami na osnovi tehničnih meritev, ki temeljijo na piškotkih, pričakovano visoka. Samo najdi.si in hitpool namreč že poročata o več

predne analize obiskanosti, saj je že napredna uporaba standardiziranih orodij za analizo precej skromna. Uporaba piškotkov za direktni marketing je v stroki jasno omejena in po Vehoarjevem mnenju se tudi spoštuje.

Največji slovenski spletni iskalnik Najdi.si, ki je magično mejo milijon dnevnih iskanj pravoč presegal 14. marca letos, po besedah **Boštjana Cokana** preferira oglaševanje glede na zakup besed in piškotkov ne uporablja v marketinške namene. Podjetje, denimo **Delo**, lahko zakupi besede, povezane s svojo dejavnostjo (npr. časopis, časopisno-založniška hiša, novice ipd.). Ko obiskovalec vpiše pod iskano besedo katero od zakupljenih, se med prvimi tremi zadetki izpiše povezava na spletno stran Dela. Plačiljiva povezava je označena z drugačo (sivo) barvo in besedo »sponzor«. Po podobnem načelu se na spletni strani prikazuje tudi grafični oglasi. Po Cokanovih informacijah tudi druge slovenske spletne strani uporabljajo piškotke pretežno za merjenje obiska uporabnikov, ne zbirajo pa podatkov o uporabnikih za marketinške namene. **Sabina Zakelj**

Rabe ključev USB

Namizje in geslo v žepu

Srce sodobnih prenosnih pomnilniških naprav je pomnilnik flash. Njegove lastnosti zagotavljajo obstoj podatkov tudi ko pomnilnik ni priključen na vir napajanja, hkrati pa je neobčutljiv na tresljaje in druge fizične obremenitve. Dobro zaščiten preživi tudi izpostavljenost vodi in vlagi. Poznamo celo vrsto pomnilniških naprav, med seboj pa se razlikujejo po obliki, vmesniku in hitrosti. Pomnilnik flash je poleg »ključev« USB tudi sestavni del pomnilniških kartic, ki jih poznamo iz sveta digitalne fotografije (compactflash, multimediaicard, memorystick, sd card, xd-picture card, smartmedia ...).

Ključ USB ponovadi pomnilnik flash zaprejo v plastično ali kovinsko ohišje na katerem je prisoten tudi vmesnik USB. Prvi tovrstni ključki so se začeli pojavljati že leta 1999, ko je Intel predstavil priključni standard USB na prvih osnovnih ploščah. Najprej so bili ključki USB izredno dragi, pojavljali pa so dokaj nizko pomnilniško kapaciteto – le do 16 MB.

Vse večja priljubljenost pomnilniških ključkov

Novejši operacijski sistemi napravice tipa USB samodejno prepoznajo, zato jih lahko kjerkoli uporabljamo že nekaj sekund po tem, ko jih vtaknemo v režo USB. Razmah ključev USB je odprla tudi poteza, s katero so izdelovalci računalniških ohišij priključna mesta USB iz zadnje strani ohišij premaknili na prednjo, ključki pa so postali zelo

priljubljeni tudi med lastniki prenosnih računalnikov. Ker se njihova zmogljivost povečala na nekaj gigabajtov in se je ustrezno pohitrla hitrost branja in zapisovanja nanje, so začeli na prenosnikih nadomeščati nekatere druge pomnilniške naprave, predvsem optične zapevalne enote CD-R. Danes na prodajnih policah skoraj ni več mogoče najti ključka, ki ne bi imel nekaj sto megabajtov pomnilniškega prostora ali več, poleg tega skoraj vsi podpirajo priključek USB 2,0, kar pomeni da hitrost vmesnika (480 Mbit/s ali 60 MB/s) ni več ozko grlo.

Od predvajalnikov glasbe do modnega nakita

Danes so USB ključki dosegli tako funkcionalno kot zmogljivostno zrelost. Ker jih izdelovalci ponuneni v tisočih oblikah in barvah, mnogi proizvajalci za do-

seganje konkurenčne prednosti ponujajo še dodatne funkcije. Odklono od modela imajo nekateri ključki USB priloženo programsko opremo, ki omogoča avtomatično izdelovanje rezervne kopije (backup) izbranih dokumentov ali map, e-pošte in namizja. To znajo ceniti predvsem mobilnejši uporabniki, ki čez dan delajo na več računalnikih. Ker imajo lahko svoje namizje pospravljeno kar v žepu, jim ni treba več prenašati težkega prenosnika.

Če so bile še lani cene za ključ kapacitete 1 GB čez 50 tisočakov, jih danes lahko kupimo za manj kot 20 000 tolarjev. Novi ključki v enakem majhnem ohišju brez težav nudijo tudi 2, 4 ali celo 8 GB prostora. V te naprave izdelovalci tlačijo vse mogoče: že lani smo lahko videli kombinacijo predvajalnika digitalne glasbe MP3 in diktafona, opremljenega z baterijo in barvnim zaslonom LCD za prikazovanje podatkov o predvajane pesmi. Leditvijo v video integrirane bralnike prstnih odtisov (na fotografiji), ki v navezi s programsko opremo omogočajo ali autentifikacijo prijava v računalnik/omrežje ali pa le zaščiten dostop do dokumentov na ključu. Nedavno smo videli celo prvi USB ključ v katerega je integriran brezžični vmesnik 802.11b/g, na sejemu Cebit pa smo videli tudi dvojno integracijo – združitev USB ključka, vmesnika bluetooth in brezžičnega standarda 802.11a/b/g...

Ključki USB so izredno uporabni, mnogi jih z raznoraznimi trakci in nošnji okoli vratu uporabljajo kot sodobni nakit. Zaradi svoje praktičnosti in skoraj neuporabnosti to ključki postali odlični spremljevalec človeka digitalne dobe. **Jaka Mele**, Moj mikro



so mladi vozniki, ki med vožnjo telefonirajo, veliko bolj nevarni kot vozniki, ki vozijo pod vplivom alkohola. **T. L.**

Protivirusni Samsungov mobilnik. Dobesedno.

Samsung je letošnjem Cebitu predstavil prvi model anti-bakterijskega mobilnika SCH-B69 in tako se udrilo priznane vlogo industrijskega inovatorja. Mobilnik je prevečen s koloidno srebrno barvo, ki napada encime različnih mikroorganizmov – bakterij, glivic in virusov. Predstavniki Samsunga zatrjujejo, da običajni mobilniki omogočajo širitev mikrobov do 46-krat na dan, posebna prevleka novega mobilnika pa naj bi pobila kar 99,9 odstotni delež mikroskopske »populacije«. Ob tem zagotavljajo, da prevleka ni le varna za človeka, ampak je prijazna tudi do okolja. Tehnologijo je počastil celo nemški forum za oblikovanje (IFD), mobilnik pa je zaenkrat na voljo le v Koreji in na Kitajskem. Morda zaradi večje ogroženosti s ptičjo gripo? **J. A.**



Brezplačni bios

Richard Stallman, ustanovitelj projekta GNU (GNU's Not Unix) in predsednik organizacije FSF (Free Software Foundation), je minulo soboto udeležence srečanja FOSEDM (Free and Open Source Software Developers' European Meeting) v Bruslju pozval k bojkotu podjetja Intel, izdelovalca računalniških procesorjev, podprl podjetje AMD, njegovega tekmeča, ter pozval k razvoju brezplačnega računalniškega biosa. »V sklopu projekta GNU smo sredi osemdesetih let prejšnjega stoletja začeli razvijati brezplačne programske opreme,« je povedal Stallman. »vendar je bila v tistem času največja težava dejstvo, da so vsi računalniški delovalci s pomočjo licenčnih operacijskih sistemov.« Zagato je leta 1992 rešil operacijski sistem linux. »Skupni operacijski sistem GNU/Linux je izpolnil naša pričakovanja, saj se ga je dalo namestiti na računalnik brez plačilne programske opreme,« se spominja Stallman. Zadnja prepreka do uresničitve ideje o brezplačni računalniški programske opremi je bios, plačilni računalniški programske opremi je bios, plačilni program, ki omogoča delovanje računalnika in že od začetkov ždi skripc v računalniku. Po Stallmanovih besedah bios danes ni več zapišan v romu. Podobno kot druga programska oprema je shranjen na trdi disk in ga je celo mogoče zamenjati. Toda biosa v mnogih računalnikih ni tako enostavno nadomestiti z drugim, ker tovarne niso pripravljene izdati ukazov za izvedbo takšne operacije. »Nekateri namizni računalniki lahko delujejo s pomočjo brezplačnega biosa, recimo linuxBIOS, česar pa ne moremo trditi za prenosne računalnike,« pojasnjuje Stallman. Podjetje IBM organizaciji FSF, ki ji je odstopil nekaj prenosnikov, ni hotel pojasniti, kako lahko zamenjajo tovarniški bios. Stallmanu in drugim zagovornikom brezplačnih odprtokodnih programske rešitev se zdi to etično sporno. **K. Kl.**

MLadi z mobilnikom med vožnjo zelo nevarni

Študija univerze v Utahu, v kateri so sodelovali vozniki od 18. do 25. leta, je pokazala, da so se njihove sposobnosti za zbrano in varno vožnjo, če so uporabljali mobilne telefone, kritično zmanjšale. Njihove reakcijske sposobnosti so bile namreč pri merjenju s tistimi, ki jih imajo 70- in večletni vozniki. Profesor z omenjene univerze je še zanimal, da je bil rezultat enak, če so mladi telefonirali prostoročno, saj kot pravi profesor, vse dejavnosti, ki zahtevajo od voznika, da zbrano sledi pogovoru, zmanjšujejo zbranost pri vožnji. Vozniki so bili v testni vožnji s simulatorjem in uporabo mobilnika z voznikom za 18 odstotkov počasnejši pri zaviranju in so porabili za 17 odstotkov več časa, da so po zaviranju pridobili prejšnjo hitrost. Raziskava je še pokazala, da