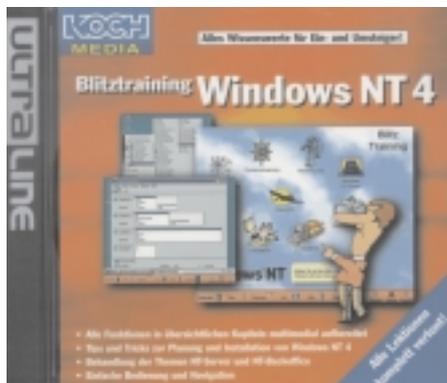


Blitztraining Windows NT4

Thomas Morawetz



Blitztraining Windows NT4; ISBN 3-85323-474-7; Koch-Media; 149 öS

In 9 Kapiteln erklärt Theo kurz und übersichtlich alles Wissenswerte zu Windows NT.

Begonnen wird mit einem Überblick über die Kapitel auf der CD. In den Grundlagen, wird auf das Konzept, das Filesystem und auf Basisfunktionen für Netzwerkgreif und Sicherheitssystem eingegangen. Im Kapitel Installation wird erklärt, auf was bei der Installation zu achten ist und wie vorgegangen werden soll.

Als Fortsetzung des vorigen Kapitels Installation wird im Kapitel Dualboot noch speziell die Funktionalität für die Verwaltung mehrerer Betriebssystem erklärt.

Der Netzwerkanbindung ist ein eigenes Kapitel gewidmet, in dem sowohl das Domänenprinzip, als auch die Vernetzung mittels Arbeitsgruppen erklärt wird. Eigens und speziell wird auch die Systemsteuerung besprochen, wobei speziell auf die Verwaltung und die Systemabfragen eingegangen wird. Weiters gibt es noch eigene Kapitel für Ressource Kit, Windows NT Server und Sicherheitssystem.

Geeignet ist dieses "Blitztraining" entweder für Umsteiger von anderen Windows-Betriebssystemen wie Windows 95/98 oder für die Schaffung von erweitertem Wissen für die Bereiche, wie NT-Server oder Ressource Kit und so die Möglichkeit zu erhalten auf einfache Weise seinen Wissenstand über das Betriebssystem zu erweitern. Natürlich kann eine derartiger Infolehrgang keinen Administrator ausbilden, jedoch werden die Kapitel anschaulich und ausführlich behandelt und so zahlreiche Fragen beantwortet.

kann man BeOS anweisen, bereits beim Booten sämtliche Partitionen und Laufwerke zu mounten, sodass diese sofort zur Verfügung stehen.

Hat man unter BeOS ein Device wie z.B. eine Netzwerkkarte installiert und konfiguriert, muss man nicht mühselig den Rechner neu starten. Nein, BeOS startet einfach den, für das Netzwerk relevanten Teil neu, ohne die übrigen Applikationen zu beeinflussen. Ein Umstand, der mich insofern verblüfft hat, als dass dies nicht nur auf Netzwerkkomponenten beschränkt ist, sondern mit fast jeder beliebigen Hardwarekomponente funktioniert.

Die Mindestvoraussetzungen

Die Voraussetzungen, die ein System erfüllen muss, um für BeOS gerüstet zu sein, wurden auf eher niedrigem Niveau gehalten. Die Prozessorleistung sollte mindestens 90 MHz betragen. Unterstützt werden alle gängigen Prozessoren der Firma Intel, sowie Motorolas PPC Serie (BeOS ist auch für PPC Systeme von Apple erhältlich). Um sich einen ersten Eindruck zu verschaffen, genügen bereits 32 MB Arbeitsspeicher, doch richtig Spass macht die Arbeit ab 64 MB. Es ist erwähnenswert, dass sich BeOS im Rahmen der Speicherverwaltung durchaus flexibler und ausgereifter präsentiert, als so manch anderes Betriebssystem. Im Bereich der unterstützten Grafikkarten hat die Firma BeInc. vor allem Treiber für moderne Grafikkarten entwickelt. Für ältere, oder noch nicht unterstützte Grafikkarten steht ein allgemeiner VGA-Treiber zur Verfügung. BeOS ist auch netzwerktauglich und unterstützt Netzwerkkarten verschiedener Hersteller, sowie den allgemeinen NE2000-Standard. Problematisch erwies es sich nur, als ich versucht habe, meine PCMCIA Netzwerkkarte auf meinem Laptop zu installieren. Doch auch für diese Karten werden mit Sicherheit bald Treiber zur Verfügung stehen. Auch sonst werden etliche, moderne Hardwarekomponenten wie z.B. SCSI-Kontroller, USB-Geräte, moderne Soundkarten, Videocapture-Devices, digitale Kameras, etc. unterstützt. Wer genaueres über dieses Thema wissen möchte, kann auf der BeOS-Homepage unter

<http://www.be.com/products/freebeos/beosreadylist.html> nachlesen.

Software für BeOS

Prinzipiell ist zu sagen, dass die Personal Edition des BeOS 5 Paketes in keiner Weise zeitlich oder in der Funktionalität beschränkt ist. Der Unterschied zur Professional Version liegt im Umfang der mitgelieferten Applikationen und Treiber. Sieht man sich in den Weiten des Internets einmal nach Applikationen für BeOS um, erkennt man, dass alle „lebensnotwendigen“ Programme wie z.B. mp3-Player, Webbrowser, Bildbearbeitungsprogramme und Multimediaapplikationen in den meisten Fällen gratis zum Download bereitstehen. So kann man Netscapes neuestes Produkt, den sogenannten Mozilla-Browser für BeOS bereits downloaden, während die Windows-Variante noch auf sich warten lässt. Im Bereich der Spieleentwicklung tut sich bereits einiges. So kann man Quake2, mittels eines kleinen Setup-Tools für BeOS installieren und spielen. Der neue 3D-Shooter American McGee's „Alice“ wird bereits für BeOS entwickelt und soll mit seiner Quake3 Engine unter OpenGL zu Höchstformen auflaufen. In einiger Zeit wird eine spezielle OpenGL-Version für BeOS verfügbar sein. Dabei soll vor allem die Unterstützung von mehreren Devices möglich sein, sodass man zukünftig mehrere Grafikkarten und Monitore gleichzeitig einsetzen kann. Weiters soll BeGL für Befehlsätze der Pentium III/SIMD- und Celeron-/Pentium II-Prozessoren optimiert werden.

Es ist bereits jetzt erkennbar, dass sich BeOS als erstes sogenanntes „MediaOS“ von anderen Betriebssystemen deutlich unterscheidet. Andere Betriebssysteme wie z.B. Windows98, WindowsNT, Windows2000 und auch Linux weisen im Bereich der Multimedia-Anwendungen starke Defizite auf, welche die Entwickler von Be bewusst nutzen, um so auf ihr einzigartiges Betriebssystem aufmerksam zu machen. Alles in allem ist BeOS 5 Personal Edition ein durchaus ernstzunehmendes Betriebssystem, dessen Leistungsfähigkeit im Multimediabereich weitaus höher liegt, als bei der Konkurrenz. Sollte sich die Zahl der erhältlichen Anwendungen im Laufe der Zeit erhöhen, sowie Treiber für noch nicht unterstützte Hardwarekomponenten nachgeliefert werden, könnte sich BeOS vor allem für User am Multimediasektor als das Betriebssystem etablieren.

*Zeit ist ein absolut knappes Gut.
Zeit ist unser wertvollster Rohstoff.
Zeit ist nicht käuflich.
Zeit kann nicht gespart werden.
Zeit kann nicht vermehrt werden.*