

Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner

Information Worker Solutions
Learning Solutions

Izdelava vodnega žiga v Microsoft Excel

Isolated storage – Silverlight 2.0 beta

OBA - Office Business Application

Silverlight in ASP.NET kontrolniki

Prvi vpogled v Silverlight 2.0

Dodatki za MS Office 2007

Second Life

NTK08

IPv6

BOOTCAMP za razvijalce
SharePoint 2007 BOOTCAMP

Poletne delavnice za otroke

Priloga: koledar te ajev in CPLS te ajev

Dragi prijatelji!

Zdaj, ko je NT konferenca že za nami, se na obzorju že kažejo po itnice in težko pri akovano poletje, morje, hribi, sprehodi ob jezerih in rekah ... dopust! Skratka, težko pri akovani oddih.

Do takrat pa imamo še tiso nalog in obveznosti, ki jih moramo postoriti, zaklju iti še to in ono. asa bo vsak dan premalo!

Zato, da boste pri svojem delu lahko še bolj u inkoviti in svoje delo opravljali bolj z lahkoto - še boljše: **naj ra unalnik dela za vas**, vas vabimo, da nas obiš ete na katerem izmed te ajev ali delavnic, da vam pokažemo, kako je to mogo e. Da, tudi vi to zmorete!

Poiš ite v našem koledarju program, ki najbolj ustreza vašim potrebam in izkušnjam, ki ste si jih že nabrali. e se ne morete odlo iti ali pa primernege te aja ni 9, nas nemudoma pokli ite in pomagali vam bomo pri izbiri ali pa **bomo pripravili šolanje posebej za vas**. e potrebujete posebna znanja, se lahko dogovorimo le za uro ali dve **individualnega u enja**. Možnosti je neskon no, zato nikar ne oklevajte in zaupajte našim izkušnjam.

Smo šolski center z najdaljšo tradicijo **izobraževanj za programerje**, saj tovrstne te aje neprekinjeno izvajamo že od leta 1992. V teh letih smo usposobili že celo vrsto odli nih razvijalcev, ki v naše u ilnice prihajajo z vseh koncev Slovenije. Pa tudi nekaj tujcev smo že nau ili programiranja.

Poleg šolanj s podro ja razvoja, že vrsto let izvajamo tudi te aje in delavnice na temo **infrastrukture, komunikacij in varnosti**. Prav na tem podro ju smo si v zadnjih letih pridobili vaše zaupanje in ugled, saj imamo izvrstne predavatelje za Windows Server 2003 / 2008, SharePoint 2007, Exchange 2003 / 2007, ...

Svojo ponudbo pa že od vsega za etka zaokrožujemo z obsežnim naborom **te ajev in delavnic za uporabnike**. Poleg izjemnega znanja naše inštruktorje odlikuje še poseben posluh za podajanje znanja na preprost in razumljiv in. Zelo me veseli, ko v anketah zasledim pripombe na ra un predavateljev: "potrpežljiv, pripravljen pomagati vsakemu

posebej", "razumljiva in preprosta razlaga", "ostanite taki še naprej", ... V posebno ast pa si štejem hudomušno pripombo: "Kaj pa delate s te ajniki, da vas tako hvalijo?!"

Žal pa ima znanje v informatiki najkrajšo "razpolovno dobo", zato se morajo naši predavatelji nenehno izpopolnjevati, predvsem pa slediti vsem novostim. In novosti je vsako leto zelo veliko, zato je tudi naš program vedno poln novih delavnic.

Za letošnje poletje smo pripravili dve novi delavnici, ki bosta za slušatelje in predavatelje zelo intenzivni in naporni, saj bomo v kratkem asu predelali ogromno snovi:

BOOTCAMP za razvijalce in SharePoint 2007 BOOTCAMP

Ve o tem lahko preberete v PIKA ali na naših spletnih straneh. Vsekakor pa nas pokli ite za podrobnosti in zahtevajte ponudbo.

Kot vsako poletje, boste tudi letos lahko kakšen teden brez skrbi glede svojega šolarja, saj se bo pri nas u il ra unalniških ali slikarskih spretnosti, medtem, ko boste vi v službi. Seveda, spet pripravljamo ve **razli nih delavnic, ki bodo zaposlile še tako zahtevnega šolarja**.

Kompas Xnet-ov VIP klub

Iani VIP kluba so deležni posebnih ugodnosti pri nas in pri sponzorjih - poglejte na spletno stran, predvsem pa postanite lan **VIP kluba** tudi VI!

Kompas Xnet-ov lanski popust

Si je vaše podjetje že pridobilo pravico do lanskega popusta? Podjetja, ki pri nas redno šolajo svoje zaposlene, so upravi ena do dodatnih ugodnosti, popusta v višini **10 %**.

Postanite tudi vi naša zadovoljna stranka. Ne bomo vas pustili na cedilu!

Pri akujemo vas

Branka Slinkar
Direktorica

branka.slinkar@kompas-xnet.si

Izdelava vodnega žiga v Microsoft Excel-u

Vodni žig je slika ali tekst v ozadju, ki je objavljen na vseh straneh dokumenta. Pogosto za vodni žig služijo razni napisi, kot npr. ZAUPNO in NUJNO. Veliko podjetij pa kot vodni žig vstavijo svoj logotip in tako z vsemi svojimi uradnimi dokumenti posredno promovirajo svoj imidž.

Vodnega žiga v programu MS Word ni težko narediti, ko pa ga ho emo narediti v Excelu, ugotovimo, da nam ta možnosti izdelave vodnega žiga ne nudi. Možnost, da v sam delovni list vstavimo sliko kot ozadja, mogo e zglada dobro, a ko želimo dokument natisniti, vidimo, da se ozadje ne natisne. Za izdelavo vodnega žiga bo torej treba uporabiti manjši trik, in sicer vstavljanje slike v glavo ali nogo. Pa si pogledjmo, kako se to naredi v Excel 2007.

VSTAVLJANJE SLIKE KOT VODNI ŽIG

Na zavihku Vstavljanje, v skupini Besedilo kliknemo na ikono Glava in noga. Odpre se nov zavihhek Orodje za glave in noge - Na rt, hkrati pa nas postavi v glavo dokumenta. Ker ho emo sliko postaviti v sredino dokumenta, se moramo, s približno 20-kratnim pritiskom tipke Enter, pomakniti na mesto, kjer želimo sliko.

V skupini ikon Elementi glave in noge kliknemo na ikono Slika in si izberemo sliko, ki jo želimo uporabiti za vodni žig. V našem primeru smo si izbrali logotip našega podjetja. Ko sliko izberemo, se nam izpiše napis &[Slika], ki nam ozna uje pozicijo slike. Tako, logotip smo vstavili, vseeno pa želimo, da le-ta ne bo izstopajo . V ta namen enostavno spremenimo lastnosti slike, kar storimo s klikom na ikono Lastnosti slike (nahaja se desno od ikone Slika) in se malo poigramo z nastavitvami. Mi smo v zavihku Slika spremenili barvo v Sivine in nastavili svetlost na 65% in kontrast na 35%. S tem smo naredili logotip dovolj nevpadljiv, da ne izstopa pred vsebino dokumenta. Rezultat našega dela enostavno preverimo tako, da kliknemo kjerkoli izven glave dokumenta, še boljše pa je, da izberemo možnost Predogled

tiskanja.

BERANEK	JURE	1000	Konjka 2	Italija
BERGLEZ	ROBERT	1000	Konjalega 25	Francija
FERKOLJ	MIJA	4000	Kotlanj 195	Francija
KRAMAR	PIPIRA	1000	Konjkova 112	Italija
BACETIČ	ISORAN	1000	Kraljevska 5	Francija
KOREN	TIDEJ	2000	Letalska 30	Spanja
MARTINČIČ	KOČE	1000	Linhartova 23	Francija
DIVJAK	ROMAN	3000	Milodolci 23	Italija
NOVAK	IZTOR	2000	Milakova 3	Francija
PRETNAR	IGOR	1000	Marpnova 2	Spanja
PERDIH	DUNJA	2000	Mevnikova 3	Francija
CERLINI	VLASTA	1000	Mišič be 45	Spanja
ARGUN	BRANKA	2000	Milica 3	Spanja

VSTAVLJANJE NAPISA KOT VODNI ŽIG

Prej smo omenili tudi možnost, da kot vodni žig oblikujemo nek napis. Tukaj lahko uporabimo dve poti. Prva pot je oblikovanje napisa s kakšnim grafi nim programom, ki ga potem enostavno shranimo kot sliko in ga kot sliko na zgoraj opisan na in vstavimo v dokument. Ta možnost je priporo ljiva, e vodni žig veliko uporabljamo, saj je tako oblikovan napis lepši. Enostavnejša pot je napis v glavi dokumenta, ki mu spremenimo obliko in barvo. Pa poskusimo.

Podobno kot prej v zavihku Vstavljanje kliknemo na ikono Glava in noga. Spet nas postavi v sredinsko poravnavo glave. Približno 20 krat pritisnimo tipko Enter, da nas postavi v sredino lista in izpišimo tekst, ki ga želimo uporabiti. V našem primeru smo izpisali ZAUPNO. Celoten tekst ozna imo in kliknemo na zavihhek Osnovno. Ker se nahajamo v glavi dokumenta, so nam nekatere možnosti oblikovanja odvzete, kljub temu pa lahko nastavimo vrsto, velikost in barvo pisave. Mi smo izbrali pisavo Arial svetlo-sive barve z velikostjo 72 pik. Ostane nam le, da preverimo izgled vodnega žiga, kar storimo na enak na in kot z vstavljenjo sliko.

Vstavljanje slik v glavo je Microsoft uvedel z Excelom 2002, zato lahko na podoben na in do vodnega žiga v Excelu pridemo tudi v ostalih verzijah, ki so nastale po izdaji Windows XP.

Tomaž Rakuša

tomaz.rakusa@kompas-xnet.si

Dodatki za MS Office 2007

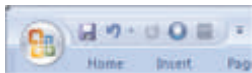
Prihaja as poletja. Kepice sladoleda bodo spet postale aktualne. In vsak sladoled je še slajši z različnimi dodatki. In tako je tudi pri Microsoftovi sladici, imenovani Microsoft Office 2007. V lanku boste našli nekaj zanimivih dodatkov, ki naredijo najnovjšo Microsoftovo pisarno še toliko slajšo.

Community Clips

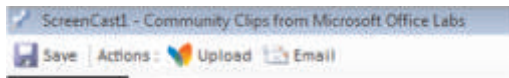
Dodatek se nahaja na istoimenskem forumu (communityclips.officelabs.com), ki je namenjen izobraževanju na področju Office programov. Forum vam omogoča pregledovanje in komentiranje vadnic (tutorial = kratek video posnetek z u no vsebino). Mogo e ga je prenesti tudi iz MicrosoftOffice Labs strani (<http://www.officelabs.com>).

Omogo a zajemanje slike in zvoka iz kateregakoli Office-ovega programa. Tako lahko sami ustvarite vadnico (tutorial) in jo posredujete osebi, ki potrebuje pomo pri uporabi programa. Seveda lahko prispevate svojo vadnico tudi na forumu. Vse kar potrebujete je Windows Live račun, s katerim se prijavite v forum.

Po namestitvi dodatka se v vrstici Hitri zagon, pojavita dva nova gumba (krog in kvadrat). Prvi omogo a za etek zajemanja in paziranje zajemanja slike in drugi ustavitve. Doda se tudi nov zavihek "Community Clips". Poleg prej omenjenih gumbov, se vam prikaže tudi iskalno polje, ki iš e vadnice po forumu.



Po ustavitvi zajemanja slike, se samodejno odpre novo okno, v katerem se prikaže rezultat zajemanja slike. V zgornjem levem delu tega okna imate različne možnosti posnetka. Tega lahko shranite, naložite na spletni portal ali pošljete po elektronski pošti.



Search Commands

Dodatek se nahaja na strani MicrosoftOffice Labs (<http://www.officelabs.com>). Deluje v programih Microsoft Office 2007 Word, Excel in PowerPoint. Doda vam nov trak "Search Commands" v katerem najdete iskalno vrstico. Vanjo enostavno s svojimi besedami vnesete iskalni niz. Dodatek preiš e ukaze, arovnike in galerije. Źal deluje samo v angleški različici Office-a.



Outlook 2007 Calendar Printing Assistant

Dodatek si lahko prenesete iz Microsoft Download strani. Omogo a vam tiskanje koledarjev z veliko kontrolo nad postavitvijo, grafiko in informacijami. Dodatek za svoje delovanje potrebuje .Net Framework 3.0. Po namestitvi aplikacije jo zaženete iz menija Start pod Vsi programi/Microsoft Office/Microsoft Office Tools/.

Postavitev in obliko spreminjate v Podoknu opravil (Task Pane). Postavitev informacij na izpisu urejate z vnaprej pripravljenimi dnevniimi, tedenskimi, mese nimi in letnimi predlogami (template). Za oblikovanje pa so pripravljene slogi. Slog sestavlja oblika pisave, barve in postavitev strani. Vse elemente sloga lahko seveda spremenite.

Outlook 2007/2003/2002 Personal Folders Backup

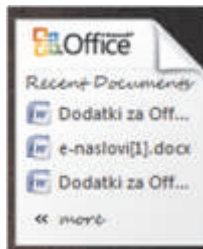
Kreira varnostno kopijo vaše .pst datoteke v rednih intervalih. Po namestitvi dodatka, se vam v meniju Datoteka (File) pojavi nov ukaz "Backup".

Datoteka .pst hrani vse mape vašega

poštnega ra una, vklju no z mapo Prejeto (Inbox), Koledar (Calendar) in Kontakti (Contacts). Lahko imate tudi ve kot eno samo .pst datoteko (npr. za Arhivsko mapo). V dodatku lahko dolo ite .pst datoteke, ki naj se arhivirajo in dolo ite interval arhiviranja. Dodatek si prenesete iz Microsoft Download strani.

Microsoft Office 2007 Recently Used Documents

To ni neposreden dodatek za Office ampak za



Windows Visto. Gre za program ek (gadget), ki se doda v stransko pasico (side bar). Prikazuje spisek nedavnih Office-ovih dokumentov. Dodatek, brez katerega kmalu ne morete ve .

Jure Beli
MCP, MOS, MCAS

jure.belic@kompas-xnet.si

Samodejni odgovori iz ra unov POP3 in IMAP

e za pregled e-pošte ne uporabljate Exchange Serverja, lahko za samodejne odgovore ob odsotnosti uporabite predlogo in pravila. Predloga se združi z Outlookovimi pravili in tako nadomesti funkcijo pomo nika ob odsotnosti. e to naredite, lahko za pošiljanje samodejnih odgovorov na dohodna sporo ila uporabljate e-poštni ra un POP3 ali IMAP.

Najprej ustvarimo predlogo sporo ila.

Ustvarjanje predloge sporo ila:

- ◆ Kliknemo na novo sporo ilo, poiš emo zavihek Oblika in v meniju izberemo Golo besedilo
- ◆ V telo besedila vnesite sporo ilo, ki ga želite poslati v samodejnih odgovorih.
- ◆ Ko ste sporo ilo napisali, kliknete na Datoteka in nato še Shrani kot.
- ◆ V oknu Shrani kot na seznamu Shrani kot vrsto izberite Outlookova predloga s kon nico (*.oft).
- ◆ V polje Ime datoteke vnesite ime predloge sporo ila npr. (odsotnost) in nato kliknite Shrani.

in sedaj še pravilo za samodejne odgovore.

Ustvarjanje pravila za samodejno odgovarjanje na nova e-poštna sporo ila:

- ◆ V meniju Orodja kliknite Pravila in opozorila.
- ◆ V pogovornem oknu Pravila in opozorila kliknite Novo pravilo.

- ◆ Pod Za ni s praznim pravilom kliknite Preveri sporo ila, ko prispejo in nato še Naprej.
- ◆ V naslednjem koraku kliknite v kvadrat Poslano samo meni nato pa kliknite Naprej.
- ◆ Pod Kaj želite narediti s sporo ilom? kliknite v kvadrat Odgovori z uporabo: dolo ena predloga.
- ◆ Pod 2. korak: Uredite opis pravila kliknite pod rtano Dolo ena predloga. Odpre se okno v katerem izberete predlogo in sicer tako, da razširite polje iš i in izberete Uporabniške predloge v datote nem sistemu. Prikaže se ime predloge, ki ste jo kreirali za samodejni odgovor (odsotnost).
- ◆ Izberite predlogo, ki ste jo ustvarili v prejšnjem odseku, in nato kliknite Odpri.
- ◆ Kliknite Naprej.
- ◆ e želite, potrdite potrditvena polja izjem za pravilo samodejnega odgovarjanja. e pa ne želite izjem pa pustite kvadratke prazne.
- ◆ Kliknite Naprej.
- ◆ V naslednjem koraku dolo ite ime pravila vnesite ime pravila za samodejno odgovarjanje in nato kliknite Dokon aj.

Pomembno

e želite pošiljati samodejne odgovore, morate imeti prižgan ra unalnik in vklopljen Outlook.

Dare Cencelj
MCDST

dare.cencelj@kompas-xnet.si

IPv6

Trenutno je po svetu, tako v internetnih omrežjih kot tudi v lokalnih in privatnih omrežjih, v splošni rabi IP verzije 4 (IPv4). IPv4 je bil razvit v za etku sedemdesetih z namenom vzpostavitve enotnega omrežja med državnimi raziskovalnimi centri in posameznimi akademijami znotraj Združenih Držav Amerike. V za etku je bil sistem namenjen strogo zaprtim okoljem, zato na rtovalci IPv4 niso imeli v mislih ne varnosti, še manj pa globalne razširljivosti. Ne glede na zasnovu, pa se je IPv4 obdržal vse do danes.

IPv6 je bil razvit na temeljih bogatih izkušenj iz razvoja njegovega predhodnika IPv4. Vse kar je preizkušeno dobro, se je obdržalo, meje razli nih omejitev so bile premaknjene, razširljivost in fleksibilnost pa še dodatno pove ani. IPv6 je protokol, ki je bil razvit z mislijo na rast interneta.

Zgodovina IPv6

V zgodnjih devetdesetih za ne Internet Engineering Task Force razvijati naslednika IPv4. 1994 predlagan IPv6 v standardu RFC 1752. Leta 1995 objavljen RFC 1883, "Internet Protocol, Version 6 (IPv6) Specification". Ko definirajo skupino klju nih protokolov v RFC 2460, postane RFC 1883 nepomemben.

Novosti v ipv6

IPv6 protokol je naslednik IPv4. Protokol je lahko nameš en kot programska nadgradnja v ve ini mrežne opreme in operacijskih sistemih. V novejših mrežnih napravah ga je potrebno ve inoma le aktivirati ali nastaviti. Trenutni mehanizmi za implementacijo IPv6 omogo ajo postopno uvedbo novega protokola brez težav s podporo IPv4.

Struktura IPv4 paketa:



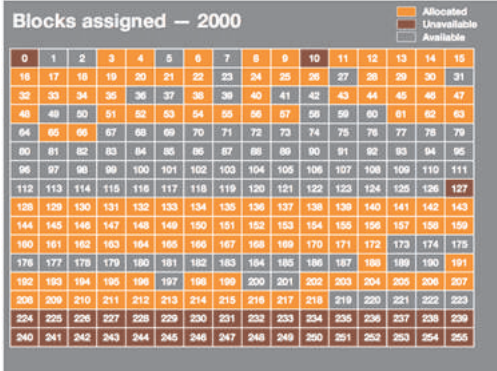
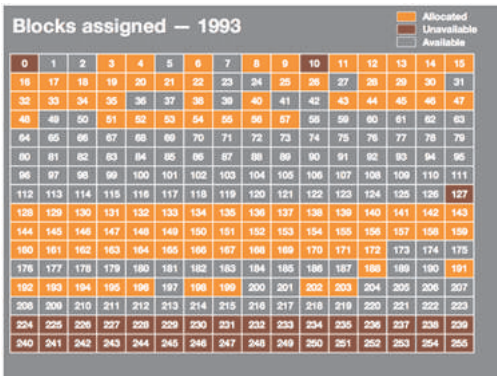
Struktura IPv6 paketa:

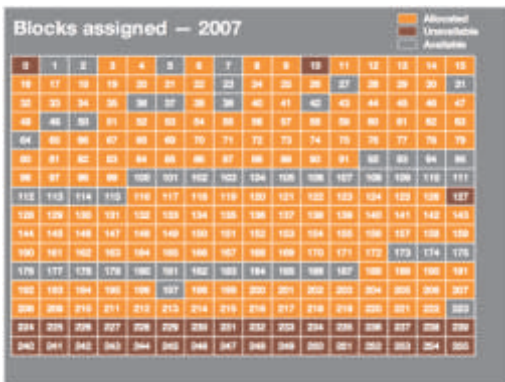


1. Razširjen naslovni prostor

Naslovni prostor je razširjen iz 32 bitov na 128 bitov. Tak naslovni prostor omogo a IP naslov vsakemu koš ku planeta (tako osebi, kot napravi). Dodatno pa omogo a še hierarhi no strukturiranje naslovnega prostora, ki se bo izkazalo dobro zaradi izboljšane globalnega usmerjanja IP naslovov.

Zasedenost IPv4 naslovnega prostora v letih 1993, 2000 ter 2007:





2. Samodejna konfiguracija

Verjetno najbolj zanimiva novost IPv6 je "Stateless autoconfiguration" mehanizem. Ko se mrežna naprava prižge v IPv6 omrežju in vpraša za mrežni naslov, lahko dobi enega ali več naslovov od katerega koli IPv6 usmerjevalnika na istem omrežju. Kot prednost se bo to izkazalo že takoj, ko bomo imeli doma npr. televizijo, ki bo potrebovala svoj IP naslov. Podobno bo tudi z mobilnimi telefoni, prenosniki in drugo mrežno opremo. Najbolj uinkoviti pa bo ta sistem ob prehajanju iz omrežja v omrežje, saj naj bi omogoal povezavo brez izpada.

3. Poenostavljena glava paketa

Glava v paketu IPv6 je dosti bolj enostavna kot pri IPv4 in ima fiksno dolžino 40 bajtov. To omogoala hitrejšeprocesiranje. V glavi je s po 16 bajti zapisan naslov vira in cilja ter z 8 bajti splošni podatki o paketu.

4. Izboljšana podpora za možnosti in dodatke

IPv4 integrira možnosti v osnovno glavo, IPv6 pa te podatke nosi v "extension" glavah in so vstavljeni samo, če so potrebni. Tudi ta funkcija omogoala hitrejšeprocesiranje paketkov. Osnovna specifikacija definira skupino šestih "extension" glav, vključno z glavo za usmerjanje, mobilnim IPv6, pomembnostjo prometa in varnostjo.

Zakaj potrebujemo ipv6

Iz zgodovinskih razlogov imajo organizacije in državne službe v ZDA v lasti približno 60% IPv4

naslovnega prostora. Ostalih 40% je razdeljeno po svetu. Od 6,4 milijarde ljudi na svetu, jih približno 330 milijonov živi v Severni Ameriki, 807 milijonov v Evropi ter 3,6 milijarde v Aziji. To pomeni, da ima 5% svetovne populacije v lasti 60% IPv4 naslovnega prostora. Od 3,6 milijarde ljudi v Aziji jih ima približno 364 milijonov dostop do interneta, rast uporabnikov pa je eksponentna. To je tudi ena izmed razlag, zakaj je v Aziji IPv6 toliko bolj pogosta kot v Evropi in ZDA.

Naslovni prostor IPv4 ima teoretično omejitve 4,3 milijarde naslovov. Ker pa so bili prvi na inidodeljevanja naslovov neukoviti, jih je v dejanski uporabi dosti manj. Nekatere organizacije so obdržale velike naslovne prostore kljub temu, da jih ne potrebujejo. Posledično so ti naslovi nedosegljivi za ostale uporabnike svetovnega spleta.

Razširjen naslovni prostor in obnova originalnega "end-to-end" modela bosta izničila potrebo po NAT-u, ki trenutno omogoala da se lahko v internet preko enega ali nekaj javnih naslovov poveže velika skupina klientov, ki v ozadju uporabljajo privatne naslove. NAT je bil narejen z namenom za asnega reševanja problema s pomanjkanjem javnih IPv4 naslovov. Ker pa IPv6 še ni bil dodelan, se je NAT do danes razširil v praktično vsa IPv4 omrežja. Ne glede na pogostost rabe NAT-a, obstaja dolg seznam protokolov, ki ga ne podpirajo. Najbolj znana sta IPsec in "peer-to-peer" aplikacije. Težave se pojavijo tudi pri združevanju dveh privatnih naslovnih prostorov iz istimi IPv4 naslovi, saj je potrebno eno izmed omrežij povsem preštevilčiti. Premostitev omejenosti naslovnega prostora je glavna prednost NAT-a, ki pa ga v IPv6 ne potrebujemo več in tudi ni podprt.

Z uvedbo bolj fleksibilnih strukture glav paketov je IPv6 protokol že v osnovi razvit in pripravljen na razširljivost. V prihodnosti se zlahkoto definirajonove "extensions" glave, ki bodo integrirane v sam protokol.

IPv6 naslovni prostor

IPv6 uporablja 128 bitni naslovni prostor, kar pomeni, da je maksimalno število naslovov

2¹²⁸. Številka, ki se skriva pod tem izra unom je 6,65*10²³ naslovov na kvadratni meter površine Zemlje oziroma 340.282.366.920.938.463.463.374.607.431.768.211.456. IPv4 omogoča 32 bitni naslovni prostor in posledično podpira le 2³² naslovov.

Naslovni prostor IPv4 je originalno zasnovan z razredi naslovov (A, B, C, D in E), kar mu omogoča do 2.113.289 mrežnih ID-jev. Naslovni prostor IPv6 s trenutnim globalnim naslovom omrežja 001 (binarno) omogoča 245 različnih omrežnih naslovov. Vsako tako omrežje je lahko nadalje razdeljeno še na 65.536 podmrežij.

Tipi mrežnih naslovov

IPv4 pozna unicast, broadcast ter multicast naslove. V IPv6 se broadcast naslova ne uporabljata več, namesto tega se uporablja multicast naslove. To je dobra novica za vsa omrežja, saj so broadcast naslovi večinoma povzročali težave.

Unicast naslov unikatno predstavlja mrežni vmesnik IPv6 klienta. Paket poslan na unicast naslov je dostavljen na mrežni vmesnik definirani s tem naslovom.

Multicast naslov označuje skupino IPv6 mrežnih vmesnikov. Paket poslan na multicast naslov je dostavljen vsem članom multicast skupine.

Anycast naslov je dodeljen večim mrežnim vmesnikom, navadno na različnih klientih. Paket poslan na anycast naslov je dostavljen na samo en mrežni vmesnik iz te skupine, navadno je to najbližji.

Zapis IPv6 naslova

IPv6 naslov ima 128 bitov ali 16 bajtov. Naslov je razdeljen v osem 16-bitnih heksadecimalnih blokov, ločenih z dvopičjem. Primer:

2001:DB8:0000:0000:0202:B3FF:FE1E:8329

Da si poenostavimo zapis takega naslova, je možno nekaj okrajšav. Vsako vodilno ničlo znotraj 16-bitnega bloka lahko spustimo. Preoblikovan zgornji primer bi torej bil:

2001:DB8:0:0:202:B3FF:FE1E:8329

Dvojno dvopičje lahko zamenjamo zaporedne ničle v naslovu. Preoblikovan zgornji naslov:

2001:DB8::202:B3FF:FE1E:8329

Dvojno dvopičje se lahko v naslovu pojavi le enkrat. Razlog se skriva v raunalniški pretvorbi - raunalnik vedno uporablja vseh 128 bitov za komunikacijo, le zapis za nas je prilagojen. Ko raunalnik najde dvojno dvopičje, ga zamenja s toliko ničlami, da naslov doseže 128 bitov. Če bi imel naslov dve dvojini dvopičji, raunalnik ne bi vedel, koliko ničel dodeliti posameznemu dvojnemu dvopičju.

IPv6 naslov

2001:DB8:0000:0056:0000:ABCD:EF12:1234

je lahko zapisan na sledeče ena ali več:

2001:DB8:0000:0056:0000:ABCD:EF12:1234

2001:DB8:0:56:0:ABCD:EF12:1234

2001:DB8::56:0:ABCD:EF12:1234

2001:DB8:0:56::ABCD:EF12:1234

V okoljih, kjer sta IPv4 in IPv6 mešana, se uporablja še ena oblika IPv6 naslova.

IPv4 naslov 192.168.0.2 se lahko zapiše kot x:x:x:x:x:x:192.168.0.2. Naslov 0:0:0:0:0:0:192.168.0.2 pa lahko zapišemo tudi ::192.168.0.2 oz. ::C0A8:2.

Kljub novi obliki zapisa IP naslova, na katero se bomo privajali kar nekaj časa, bo IPv6 s seboj prinesel marsikaj dobrega. Za večino spletnih uporabnikov se bo v praksi IPv6 naslovni prostor izkazal kot dobrodošel, saj nihče nikoli ne bo potreboval vedeti svojega IP naslova. Ko bo IPv6 omrežje enkrat uspešno postavljeno, se bomo lahko sprehajali po Ljubljani in brez izgube povezave uporabljali vsa odprta brezžična omrežja - podobno, kot lahko to danes počnemo z mobilni ob prehodu med državami.

Jože Marki

MCDST, MSBS, MCSA, MCSE, MCITP, MCTS, MCT,
MCAS Instructor, MOS MI

joze.marki@kompas-xnet.si

14. - 16. 7. 2008: #6415 -
Updating your Network
Infrastructure Technology Skills
to Windows Server 2008

Second Life

Ne dolgo nazaj so se za ele z razvojem hitrih internetnih povezav uveljavljati, predvsem med mladimi, množi ne ve igralske spletne igre, ki jih lahko hkrati preko spleta igra velika množica igralcev po vsem svetu. Razvoj je šel nato v smer igranja vlog v navideznem svetu. Kar precej je takih iger, trenutno najbolj opazna pa je Second Life.

Second Life je eden od mnogih navideznih svetov, ki je nastal na podlagi literarnega gibanja cyberpunk. Second Life sicer ni isto prava igra, temve bolj navidezni svet v internetu, saj se ne tekmuje za to ke ali dosego nekih predpisanih ciljev. Je ra unalniško simulirano okolje, kjer lahko uporabniki po nejo, kar jih veseli. Vsak uporabnik se predstavlja v igri kot avatar (prikazni lik), ki mu dolo imo spol, starost in videz (barva las, o i,...). Monetarna valuta v igri je lindenški dolar (L\$) in je konvertibilna v našem svetu.

Second Life je pravzaprav stvaritev uporabnikov samih. Ve ina stvari so ustvarili uporabniki sami, po lastnih zamislih in sposobnostih, seveda, kolikor to pa dopuš a sama programska oprema. Restrikcije v Second Life so majhne in ni zakonov ter predpisov. Tukaj se ljudje dokon o zavejo, kako izgleda biti stvarnik. In to buri domišljijo mnogih podjetij, oglaševalcev in udeležencev.

Navidezna okolja le niso tako navidezna

Second Life je vzbudil veliko pozornost medijev s prisotnostjo "pravih" podjetij in ustanov (IBM, Sun, Nissan, Švedska ambasada, Vodafone, mnoge ugledne univerze, itd.). Prek 100 svetovalcev in raziskovalcev iz podjetja IBM se že ve kot leto posve a prenosu tehnik iz navideznih svetov v resni ne poslovne in družbene procese. Podobno tudi Sun poudarja velike obete pri reševanju razli nih družbenih vprašanj s pomo jo vzorcev, pridobljenih iz Second Lifea. Reuters pa prebivalcem navideznega sveta nudi besedilne, foto in video novice iz obeh svetov. Da pa je omenjeno le vrh ledene gore in da je v Second Life omejitve le domišljija, dokazuje dražba navidezne zemlje na spletni dražbi eBay, seveda za ameriške dolarje.

Ameri anka Ailin Graef je svoj prvi milijon ameriških dolarjev zaslužila prav s kupovanjem zemlje, ki jo je nato preuredila in prodala drugim udeležencem igre. Navidezni svetovi nudijo uporabnikom polno izražanje svojih sposobnosti. Lep primer za to je premikanje. Po navadi se avatarji premikajo peš, lahko pa na primer za 25\$ kupite oblak, katerega nato uporabljate kot prevozno sredstvo.

Podjetje FirstMeta je ponudilo prebivalcem kreditno kartico za pla evanje v navideznem svetu Meta Card. Z njo je mogo e v denarni valuti Linden Dollars (L\$) kupovati prakti no vse, kar je naprodaj v Second Lifeu. Da gre pri Second Lifeu za resen posel, povejo obresti pla evanja s kreditno kartico MetaCard: do 0,15-odstotkov obresti dnevno (letno do najve 54-odstotkov). Mese ni strošek upravljanja z ra unom pa znaša 300 L\$ (0,82 Å).

Vsaka medalja ima dve plati

Pisec poslovnih lankov Nicholas Carr je izra unal, da avatar v Second Lifeu porabi letno 1.752 kWh elektri ne energije, kar ustreza porabi enega Brazilca. Za ustvarjanje tolikšne koli ine energije se v zrak sprosti 1,17 ton toplogrednega CO₂, kar pa ustreza vožnji velikega potratnega džipa s pogonom na 4 kolesa približno 4.000 kilometrov.

Navidezni svet, kot je Second Life, prinaša v naš na in življenja nepredvidljive spremembe. Nekatera podjetja zaposlujejo nove sodelavce na podlagi njihovega življenja v igri. Za uspešno vodenje poslov v igri je vsak prepuš en sebi in svoji iznajdljivosti. Ker pa je igra ve igralska, je nujen tudi ut za organizacijo in vodenje skupine. Ljudje v igri niso obremenjeni s svojim izgledom in so res lahko to, kar so in so zato naravni. Odpadejo vse mogo e družbene norme in ravno to je najverjetneje ar igre. Nekateri celo trdijo, da e želite videti, kakšen bo posel prihodnosti, vstopite v Second Life.

Katarina Pertoci
MOS

katarina.pertoci@kompas-xnet.si

Kompas Xnet na NT konferenci v Portorožu

V tednu od 12. do 14. maja je v Portorožu potekala že 13. Microsoftova NT konferenca. Poudarek letošnje konference je bil predvsem na informacijskih rešitvah, ki omogoajo podjetjem, da se še hitreje odzivajo na potrebe trga in strank.

In kot nosilci statusa Microsoft Gold Certified Partner for Learning Solutions (prej CTEC), na konferenci nismo manjkali tudi mi. To pomeni, da smo tudi letos zavihali rokave in se lotili priprave tako s predavanji kot s samo predstavitvijo.



Naš izobraževalni kotiček

Kot smo že omenili, se nikakor ni greh pohvaliti, da so urnik predavanj na NT konferenci zapolnjevala tudi predavanja naših

predavateljev. Zaradi zanimivih tem so naši predavatelji zapolnili predavalnice do zadnjega kotička. No, nekateri so zaradi prepolnosti predavalnic morali ostati žal, pred zaprtimi vrati. Zato smo se odločili, da bomo nekatera predavanja ponovili**, saj si želimo potrditi slogan: **ZA NAŠE STRANKE JE ODLI NO KOMAJ DOVOLJ DOBRO!**

Prav tako nas je v izobraževalnem kotičku, ki se je nahajal v avli hotela, obiskalo veliko udeležencev konference, vsekakor pa ni manjkalo tudi naših zvestih strank. Predstavili smo široko ponudbo tečajev in delavnic, ki jih pripravljamo v naslednjih mesecih, hkrati pa so udeleženci lahko sodelovali tudi v nagradni anketi, ki je prinašala lepe knjižne nagrade.

Seveda s področja informatike. Zadnji dan smo malo pred tretjo uro izžrebali 10 nagrajencev, katerim nagrade smo poslali po pošti.

Vsem iskreno estitamo!

Na koncu pa se želimo vsem, ki ste s svojo udeležbo na predavanjih in obiskom v našem izobraževalnem kotičku, še enkrat iskreno zahvaliti za vaše zaupanje.

***termin ponovitve boste našli v naslednjih dneh na naši spletni strani www.kompas-xnet.si*

Maja Kraševc
Organizatorica izobraževanja
maja.krasevec@kompas-xnet.si

NOVI TE AJI - Infrastruktura

6415 Updating your Network Infrastructure Technology Skills to Windows Server 2008

6416 Updating your Active Directory Technology Skills to Windows Server 2008

6417 Updating your Application Platform Technology Skills to Windows Server 2008

6418 Deploying Windows Server 2008

6428 Configuring Windows Server 2008 Terminal Services Servers

6430 Managing and Maintaining Windows Server 2008 Servers

6434 Automating Windows Server 2008 Administration with Microsoft Windows PowerShell

POLETNE USTVARJALNE DELAVNICE ZA OTROKE

Konec šolskega leta se približuje in s tem za etek po itnic. Poletne po itnice so as, ki ga ve inoma posvetimo po itku ali pa razvedrilu.

Se vam porajajo vprašanja kaj bodo po eli vaši otroci, medtem ko boste vi v službi? Potem imamo mi pravi odgovor za vas.

Tudi v letošnjem letu smo za vaše otroke pripravili nekaj delavnic, na katerih bodo otroci združili u enje, ustvarjalnost in zabavo.

Delavnica:	Termin:	Priporočamo:
Oblikujmo svojo internetno stran	28. julij - 1. avgust 2008 18. - 22. avgust 2008	Starejšim od 10 let
Napišimo in predstavimo seminarsko nalogo ali svoj časopis	28. julij - 1. avgust 2008 18. - 22. avgust 2008	Starejšim od 12 let
Izdelajmo in krmilimo svojega lego robota	28. julij - 1. avgust 2008 18. - 22. avgust 2008	Starejšim od 8 let
Moji prvi slikarski koraki	28. julij - 1. avgust 2008 18. - 22. avgust 2008	Vsem otrokom
Naredi svoj strip	21.-25. julij 2008	Starejšim od 10 let
Oblikuj svoje slike v album in se hkrati nauči osnov španščine.	7. - 11. julij 2008 18. - 22. avgust 2008	Starejšim od 10 let

Kje bodo potekale delavnice?: Kompas Xnet d.o.o., Stegne 7, 1000 Ljubljana

Kdaj?: od ponedeljka do petka do 8:30 do 14:30 ure

Bo kaj za pod zob?: Poskrbeli bomo tudi za malico, sokove in sladoled med odmori.

Kdaj lahko pridete po vašega otroka?: do 16:00 ure (poskrbljeno bo za varstvo otrok).

PRIJAVA: Na delavnice se lahko prijavite preko naše spletne strani www.kompas-xnet.si ali preko e-maila: info@kompas-xnet.si.

Za vse informacije in dodatna vprašanja smo vam z veseljem na voljo tudi na tel. št.: 01 / 5136 - 990.

NOVO - Delavnica li enja

Dvodnevna delavnica je namenjena vsem predstnicam nežnejšega spola, ki se želijo seznaniti z vsemi osnovnimi pristopi li enja ter se nau iti nali iti sebe. Delavnice se lahko udeležijo tako najstnice kot tiste malo starejše gospodi ne in gospe.

Na delavnici boste uporabljali pripomo ke in li ila kozmetike Avon.

- Osnovni te aj - 4 ure
- Nadaljevalni te aj - 4 ure

Termina: • 30. junij in 4. julij 2008 13:00 - 17:00 ure
• 25. in 27. avgust 2008 13:00 - 17:00 ure

OBA - Office Business Application

Sistem Microsoft Office 2007 (MOSS 2007) nam prinaša veliko novosti na področju uporabe programov in tudi na področju prilagajanja sistema svojim potrebam.

V osnovi Sistem Office delimo na strežniški in uporabniški del, kjer v strežniški del spada Microsoft SharePoint strežnik 2007 v uporabniški del pa skupek namiznih programov, od katerih so najbolj znani Word, Excel, Outlook in PowerPoint. Seveda je v sistemu še mnogo drugih programov, vendar jih na tem mestu nima smisla naštevati. Znano je tudi, da Office za svoje vsakdanje delo uporablja zelo veliko uporabnikov (ve kot 500 milijonov po vsem svetu), iz česar sledi, da je Office dobro prepoznaven in dobro sprejet.

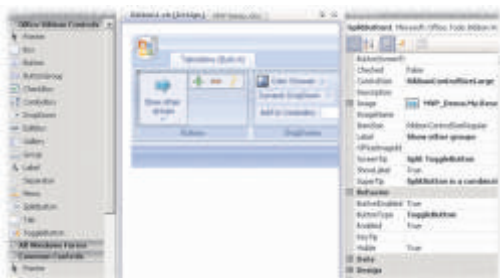
Ravno dobra prepoznavnost med uporabniki pa nam ponuja odlično platformo za razvoj svojih aplikacij ravno na sistemu Microsoft Office. S pomočjo dobrih orodij, kar za Visual Studio 2008 lahko trdimo, lahko na dokaj enostaven način naredimo aplikacijo na platformi Office.

Taka aplikacija nam omogoča odgovarjati na kritične poslovne izzive hitreje in bolje, saj omogoča boljše skupno rabo dokumentov med odjemalcem in strežnikom, integracijo podatkov z zalednimi sistemi in razvoj na razširljivem uporabniškem vmesniku.

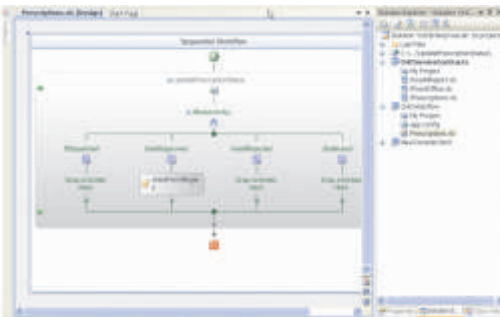
Omenili smo, da je med uporabniki Office dobro prepoznaven. Kaj pa med razvijalci? Ali se bodo morali uiti novih tehnologij? Novih programskih jezikov? Odgovor na vprašanje je: NE. Aplikacija, ki je zgrajena na platformi Office sistema, se razvija na .NET ogrodju, ki je .NET programerjem dobro znan. Izbira jezika je poljubna (med .NET jeziki) orodje za razvoj je Visual Studio 2008, ki ga razvijalci tudi poznajo, torej nam za dodatno enje preostane le še objektni model, ki pa ga tudi osvojimo brez večjih težav. Ravno tako je strežnik SharePoint zgrajen na ogrodju ASP.NET, kar ponovno omogoča hiter razvoj brez velikega vlaganja v izobraževanje razvijalcev.

e spletemo zgornje nitke v celoto, dobimo Poslovno aplikacijo Office (Office Business Application) ali OBA. Le-ta predstavlja presek Office Sistema, Orodja Visual Studio in LOB (Line of Business) sistemov.

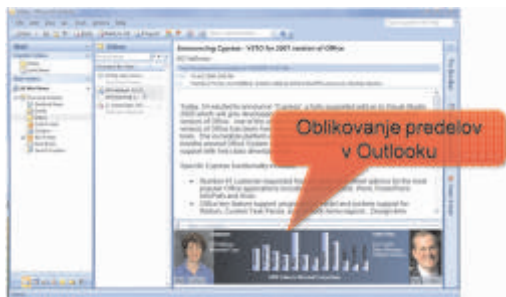
Slika v nadaljevanju prikazuje orodje Visual Studio in primer razvoja lastnega traku (Ribbon). Iz slike je razviden na rotvalni pogled traku in standardna okna Visual Studio, ki so razvijalcem že dobro znana: Orodjarna (Toolbox), okno lastnosti (Properties) in na rotvalno okno (Designer). Tudi pisanje programske kode je enak kot recimo pri razvoju katerekoli namizne ali spletne aplikacije, enostavno z dvoklikom na objekt, pridemo do programske kode tega objekta.



Tudi razvoj za strežnik SharePoint bo ASP.NET razvijalcem hitro poznan. Strežnik je zgrajen na omenjenem ogrodju, zato razvoj dodatnih funkcionalnosti ne bo predstavljal večjih ovir. Spodnja slika prikazuje razvoj delovnega toka za SharePoint s pomočjo Windows Workflow tehnologije.



Naj na tem mestu omenim še prenovljen objektni model Outlook-a, ki je sedaj do programerja precej bolj prijazen. Novost, ki jo prinaša Office 2007, so predeli v Outlooku (Forms region). Le-ti omogoajo enostavno gostovanje Windows obrazca. Od tu naprej vam prepuštam domišljijo za razvoj poslovne logike. Slika prikazuje primer predela v Outlooku, ki na podlagi elektronskega naslova pridobi podatke o stranki iz zalednih sistemov in nam te podatke grafično prikaže pod elektronskim sporočilom.



Do sedaj sem po večini opisoval le novosti, ki smo jih razvijalci pridobili z novim Office sistemom. Tudi uporabniki so pridobili precej novosti, med drugim bolj prijazen uporabniški vmesnik in boljši datotečni sistem. Poleg tega pa obstaja še veliko dodatkov za namizne programe. Sam recimo zelo veliko uporabljam Microsoft Save as PDF or XPS, ki mi omogoja shranjevanje dokumenta v formatu XPS ali PDF. Naprej lahko omenimo še na tisoče zastojnih slik in zvokov, ki so vam na voljo za prenos iz Microsoftovih spletnih strani. Tu je na voljo tudi mnogo predlog za delo doma in zabavo.

To je le utrinek novih možnosti tako za razvijalce kot uporabnike, ki jih predstavlja nov Office sistem. O omenjenih in vseh ostalih novostih lahko več informacij dobite v podjetju Kompas Xnet (www.kompas-xnet.si).

Uroš Žuni
MCAD.NET, MCTS, MCPD, MCT

uros.zunic@kompas-xnet.si

BOOTCAMP za razvijalce

Namen:

Enotedenski bootcamp, ki bo trajal od 8:00 do 18:00, bo zajemal novosti, ki jih prinaša Framework 3.5 pri jeziki in v samem ogrodju. Ogleдали si bomo novosti jezika C# ter novosti pri ASP.NET-u in ADO.NET-u. Dodali bomo še delavnico SQL za razvijalce, tako da boste po

enem tednu intenzivnega učenja, pridobili pregled znanj, ki jih za svoje uspešno in hitro delo potrebuje vsak razvijalec.

Termini:

30. junij - 4. julij 2008
21. - 25. julij 2008
25. - 29. avgust 2008

SharePoint 2007 BOOTCAMP

Vsebina:

Na tej delavnici boste spoznali SharePoint od namestitve do izdelave rešitev v vašem podjetju.

Na strežniku boste nastavili konfiguracijo, potrebno za SharePoint. Ogleдали si boste postavitev spletne aplikacije, varnostne nastavitve, backup, restore, disaster recovery. Spregledali pa ne boste tudi implementacije iskalnih rešitev in povezav prek Business data

catalogov na zunanje vire podatkov.

Za zaključek pa še izdelava seznamov in knjižnic, povezave med njimi ter objavljanje podatkov prek Web Partov. Spoznali pa boste tudi delo v SharePoint designerju (data view web part in oblikovanje strani).

Termini:

18. - 22. avgust 2008

Uroš Žuni

Takole stvar je vedno težko napisat, ker se moraš navadno hvalit kako si dober in potem vsi mislijo kako si narcisoiden. No dale od tega, da bi bil pa vendar moram kaj lepega o sebi napisat.



Dobrih petindvajset let že hodim po tej zemlji in od tega zadnjih pet zahajam na Xnet. Tu so moj dar govora najprej testirali na uporabniških tečajih za Office, kmalu za tem pa sem se vse bolj posvečal razvoju. Najprej sem prilagajal Office programe našim potrebam in potrebam strank, kasneje sem se bolj resno posvetil razvoju v.NET okolju. Tega sem srečal že v verziji 1.0 in svoje znanje nadgrajeval vse do danes, ko se ukvarjamo z verzijo 3.5. Zadnje mesece je moj interes ponovno usmerjen v Sistem Office in MOSS. Svoje znanje delim na tečajih, ki jih izvajam.

Seveda pa moje življenje ne zapolnjuje samo

služba. Tudi v popoldanskem času sem precej aktiven, saj se med drugim ukvarjam tudi z rekreativnimi športi kot so rolanje, odbojka, tek, najraje pa sedem na dvokolesnega konja, kar in naredim krog po naši mali Sloveniji. To sem imel priložnost dokaj dobro spoznati tudi iz zraka, saj sem bil kar nekaj mesecev asa aktivni jadralni padalec, zadnje mesece pa mi za to žal zmanjkuje asa. V zimskem času zelo rad preizkušam trdnost svojih kosti na smučeh išče jih.

Na spodnji je lepo razvidno, kako izgleda teptanje snega po francoskih gorah:



Toliko na kratko o meni, bolje pa me lahko spoznate, če me obiščete na katerem izmed mojih predavanj.

Uroš Žuni
MCAD.NET, MCTS, MCPD, MCT

uros.zunic@kompas-xnet.si

SQL delavnica za razvijalce

Namen:

V okviru tridnevne delavnice, namenjene vsem razvijalcem na Windows platformi, bomo podrobneje spoznali uporabo in programiranje Microsoft SQL strežnika 2005.

Podrobneje si bomo ogledali sintakso TSQL, pisanje procedur, funkcij, izdelavo pogledov in

ostalih za programerja pomembnih konceptov SQL podatkovne baze.

Termini:

16. - 18. julij 2008

15. - 17. september 2008

13. - 15. oktober 2008

Prvi vpogled v Silverlight 2.0

Ve in razvijalcev nas je nestrpno pri akovala naslednjo verzijo Silverlight-a, in s tem seveda podpora za razvijalce bolj priljubljene programske jezike, kot so C# in Visual Basic, namesto uporabe Java Script kode, katero smo morali pisati, e smo hoteli razvijati aplikacije v razli ici Silverlight 1.0, katera je bila že lep as na voljo za uporabo.

Sedaj smo kon no do akali izdajo nove verzije Silverlight-a pod oznako 2.0, eprav kot Beta verzijo pa vseeno dovolj stabilna za uporabo. Silverlight 2 predstavlja bogato .NET razvojno platformo, ki te e v razli nih verzijah spletnih brskalnikov, kot tudi na razli nih platformah in razvijalcem omogo a razvoj Silverlight aplikacij z uporabo katerega koli .NET programskega jezika, vklju no z VB, C#, JavaScript (kot privzet jezik za gradnjo Silverlight 1.0 aplikacij), kot tudi IronPython in IronRuby.

V predhodni razli ici Silverlight-a 2.0, torej v verziji 1.1 Alpha, je bil UI Framewok precej omejen, kar se ti e funkcionalnosti, eprav smo imeli na voljo kontrole kot so MediaElement, Path, TextBlock, itd. je bil to le del funkcionalnosti, ki jo najdemo npr. pri WPF.

Sedaj pa nam Silverlight 2 ponuja zelo razšrjeno ogrodje, dvosmerno podatkovno povezovanje, razne predloge, stile, in pa kar je skoraj najbolj pomembno imamo kon no na voljo tudi standrdne kontrole kot so TextBox, ScrollBar, CheckBox, RadioButton, poleg tega pa imamo na voljo tudi ve razporejevalnikov vsebine kot so Grid, StackPanel, Panel in pa seveda Canvas, ter tudi kontrole kot so Slider, ScrollViewer, Calendar, DatePicker, potem so tu še kontrole za delo s podatki - DataGrid, ListBox in druge, skratka e ste se spoznali z

WPF-jem, potem pri razvoju Silverlight 2.0 aplikacij ne boste imeli ve jih težav, hkrati pa Silverlight sedaj nudi res bogat nabor kontrol, ki omogo a razvijalcem kot tudi oblikovalcem še boljšo interakcijo in lažje delo pri gradnji res zanimivih spletnih aplikacij.

Poleg že omenjenega Silverligh 2 sedaj vsebuje tudi bogat nabor .NET knjižnic razredov, ki Silverlightu dajo še nekaj dodatne funkcionalnosti, kot je npr. delo z zbirkami (collections), vhodnimi/izhodnimi tokovi (IO), generiki, nitmi (threading), XML, lokalno pomnenje podatkov (local storage), ima pa tudi dodano podporo tudi za LINQ in pa LINQ to XML, kar še poenostavi delo s transformacijami in pa podatkovnimi poizvedbami . Silverlight 2 vsebuje tudi bogat nabor API-jev, ki omogo ajo enostavno integracijo HTML DOM/JavaScript z .NET programsko kodo.

.NET Silverlight API-ji tako nekako predstavljajo okrnjeno verzijo celotnega .NET Frameworka.

Kot smo že navajeni pri Silverlightu 1.0, tudi pri verziji 2.0 ni potrebno namestiti celotnega .NET Frameworka na naš ra unalnik. Silverlight sam poskrbi, da se ob namestitvi le tega omogo ijo vse zgoraj omenjene funkcionalnosti na platformah Mac OSX in pa Windows. Beta1 verzija Silverlighta 2.0 je velikosti okoli 4.3MB, namestitev pa traja okoli 10 sekund, ko pa je namestitev kon ana pa lahko avtomati no poganjate bogate Silverlight aplikacije znotraj brskalnika po vaši izbiri (Internet Explorer, Firefox, Safari, itd.).

Anton Šivic
programer, MSP

tone.sivic@kompas-xnet.si

Silverlight - delavnica: 2. - 4. junij 2008
8. - 10. september 2008

Isolated storage – Silverlight 2.0 beta

Silverlight aplikacije lahko od alfa razli ica 1.1 za shranjevanje podatkov na uporabniški strani uporabljajo Isolated Storage. Privzeta koli ina prostora, ki ga lahko zasedejo shranjeni podatki posamezne aplikacije, se je v razli ici 2.0 beta iz 1Mb zmanjšala na 100Kb. Velikost posamezne shrambe je možno pove ati, seveda e se uporabnik aplikacije s tem strinja. Novost v razli ici 2.0 beta je tudi ta, da je shramba neodvisna od brskalnikove zgodovine oz. njegovega predpomnilnika, tako da v primeru brisanja zgodovine podatki še zmeraj ostanejo.

Kaj naj shranjujemo v isolated storage?

Podatke, ki se ne osvežujejo tako pogosto, da im bolj zmanjšamo število klicev nazaj na strežnik.

Kako uporabljamo isolated storage?

1. Preko statične metode `GetUserStoreForApplication` pridobimo objekt `IsolatedStorageFile`.
2. Ustvarimo objekt `IsolatedStorageFileStream` in podamo referenco na objekt ustvarjen v prvi to ki.
3. Inicializiramo nov objekt tipa `StreamReader` in mu podamo referenco na objekt iz druge.
4. Pridobljen podatkovni tok normalno uporabimo.

Podrobnejšo programsko kodo si lahko pogledate na:

<http://blog.paranoidferret.com/index.php/2007/10/12/silverlight-tutorial-using-isolated-storage/>

Kako pove ati prostor posamezne shrambe?

Spodnji primer kode bo poizkusil pove ati prostor iz 100Kb na 1Mb:

```
using (IsolatedStorageFile userStore =
IsolatedStorageFile.GetUserStoreForApplicati
on())
{
userStore.TryIncreaseQuotaTo(1048576);
}
```

Zmanjševanje velikosti shrambe preko programske kode žal ni možno!

Kje so shranjene informacije o velikosti shrambe?

Na operacijskem sistemu Windows Vista se shrambe nahajajo na lokaciji `C:\Users\%uporabnik%\AppData\LocalLow\Mic rosoft\Silverlight\is\`

Vsaka shramba se nahaja v lastnem direktoriju z unikatnim imenom. Ko uspemo posamezno shrambo povezati z aplikacijo, odpremo mapo g kjer se nahajajo 4 datoteke:

1. Id.dat
2. Lock.dat
3. Quota.dat
4. Used.dat

V datoteki `quota.dat` je shranjena informacija o velikosti shrambe v šestnajstiški obliki.

Naprimera v datoteki je zapisana vrednost `00 00 A0 00 00 00 00 00 00 00` kar je v desetiškem sistemu enako 10485760. e vrednost delimo z 1048576 (1Mb (1024 bytes (1Kb) * (1024 bytes (1Kb))), dobimo vrednost 10 oz. 10Mb.

Jernej Gori ki
MCAD.NET, MCT

jernej.goricki@kompas-xnet.si

SharePoint 2007 - delavnica za razvijalce

Termin: 23. - 24. junij 2008
12. - 13. avgust 2008
22. - 23. september 2008

Silverlight in ASP.NET kontrolniki

Od prihoda tehnologije Silverlight se .NET razvijalcem (predvsem spletnim) poraja vprašanje, kako to novo tehnologijo uporabiti skupaj z obstoječo ASP.NET tehnologijo, ki jo že uporabljajo.

Obe tehnologiji sta sicer spletni in kot taki namenjeni prikazovanju aplikacijskih vsebin v oknu brskalnika a se vseeno med seboj precej razlikujeta. Medtem ko ASP.NET vsebine izriše brskalnik sam, je za Silverlight vsebine odovoren vtičnik (plugin). ASP.NET spletne vsebine, ki so generirane dinamično, glede na neke podatke, ki se skrivajo v ozadju ali pa uporabnikov scenarij, že dolgo niso ni novega. Bi pa bilo zanimivo nekatere izmed teh vsebin prikazovati v multimedijško bolj podprtem kontekstu (bolj bogato Internetno Uporabniško izkušnjo kot jo lahko dosežemo z AJAX in DHTML kombinacijo), pri tem pa obdržati takšen na in dela kot smo ga bili vajeni do sedaj. Rešitev so seveda kontrolniki, ki bi jih lahko uporabljali na enak način kot sedaj klasične ASP.NET kontrolnike, le da ti svoje vsebine za končnega uporabnika prikazujejo v Silverlight vtičniku, ter so popolnoma spojeni z ostalim delom spletne aplikacije.

Microsoft nam v paketu ASP.NET 3.5 Extensions, ki bo z naslednjim service packom postal del .NET frameworka, ponuja dve kontroli, ki nam omogočata enostavno integracijo Silverlight vsebin v obstoječo ter nove ASP.NET spletne aplikacije. Predpogoj za njuno uporabo pa je uporaba ScriptManager kontrole v spletni aplikaciji, saj bo le ta poskrbela za registracijo vseh potrebnih knjižnic na odjemalcu.

Prva, MediaPlayer kontrola, nam omogoča

uporabo avdio in video vsebin na straneh brez kakršnega koli predznanja Silverlight XAMLa in JavaScripta. Postavimo jo na stran, ji s pomočjo lastnosti določimo katero detoteko naj predvaja, kako naj izgleda (skin) ter po potrebi celo določimo poglavja video posnetku.

Druga, Silverlight kontrola, pa je bolj generična ne narave in nam omogoča integracijo kakršnihkoli Silverlight vsebin, najsi bodo te verzije 1.0 ali pa še precej sveže 2.0 beta. Povežemo jo tako lahko z XAML datoteko, katero obnašanje poganja javascript (js), XAML datoteko, ki jo poganja nadzorovana knjižnica (dll) ali pa Silverlight aplikacijo (xap).

Silverlight kontrola je prav tako primerna za izgradnjo lastnih ASP.NET Silverlight kontrolnikov, saj z dedovanjem od nje pridobimo vse potrebne funkcionalnosti za integracijo Silverlighta, sami pa seveda poskrbimo še za ostalo. Ponavadi v ta namen »povozimo« Onlnit dogodek, s Silverlight delom pa lahko komuniciramo s pomočjo InitParams lastnosti, kjer v zvezi lo enemu nizu (Silverlight 1.0) ali pa v zvezi lo enemu ključu /vrednost pari (Silverlight 2.0) posredujemo določene podatke Silverlight vtičniku.

Primere takšne uporabe lastnih Silverlight ASP.NET kontrol (vključno z izvorno kodo) si lahko ogledate na spletni strani <http://razvoj.kompas-xnet.si>.

Rok Bermež

MCSA, MCDBA, MCSA, MCPD, MCT

rok.bermez@kompas-xnet.si

Sezujmo ASP.NET:

2. - 4. junij 2008

20. - 22. avgust 2008

AJAX za ASP.NET 2.0: 28. - 29. julij 2008

Skriptni kodi ek

Tokrat si bomo v skriptnem kodi ku pogledali okolje, ki bazira na vsem že poznani tehnologiji JavaScripta in omogoča zaganjanje skript za spreminjanje in nadgrajevanje izgleda in funkcionalnosti obiskanih spletnih strani, kot na primer spreminjanje barv, fontov, reorganizacije, izluščevanje in združevanje podatkov,!!!!

Gre za GreaseMonkey (<http://www.greasespot.net/>), ki je razvit predvsem kot razširitev za Firefox spletni brskalnik, eprav obstaja verzija tudi za Internet Explorer (<http://www.gm4ie.com/>).

Samo okolje ne po ne ni esar od zgoraj omenjenega, dokler ne napišemo svojih skript oziroma jih poišemo na spletu (<http://userscripts.org/>). Ponuja pa okolje in par funkcij s katerimi lahko nad obiskanimi spletnimi stranmi po nemo razli ne stvari.

GM_log: v Javascript konzolo zapiše imenski prostor, ime skripte in niz, ki ji ga podamo kot parameter. GM_getValue in GM_setValue prebereta vrednost ali pa jo shranita v Firefoxovo »bazo« nastavitvev, GM_registerMenuCommand: doda nov ukaz v Firefoxova Orodja, GM_xmlHttpRequest pa prenaša podatke z in na strežnik.

Seveda pa moramo za pisanje takih skript zelo dobro poznati JavaScript in DOM. Ve ino našega dela predstavlja pregledovanje strukture spletne strani, nad katero se skripta izvaja in spreminjanje le-te. Za prvo uporabljamo funkcije kot so getElementByTagName, getElementById in evaluate, Npr: **preverimo e na strani obstaja urejen seznam:**

```
var list=document.getElementsByTagName('OL');
if (list.length)
{
  //obstaja
}
Else
{
  // nobenega ni, bomo po eli pa kaj drugega
}
```

Poišemo vse urejene sezname:

```
var lists,list
lists=document.getElementsByTagName('OL');
for (var i = 0; i < allTextareas.length; i++)
{
  list = lists[i];
  ....
}
```

Poišemo vse linke na strani:

```
var linki, enlink;
linki=document.evaluate('//a[@href]',document,null
, XPathResult.UNORDERED_NODE_SNAPSHOT_TYPE,null
);
for (var i = 0; i < linki.snapshotLength; i++)
{
  linkink = linki.snapshotItem(i);
```

```
...
```

```
}
spreminjamo pa z metodami, ki znajo spreminjati
DOM kot so createElement, removeChild,
replaceChild, insertBefore...
```

Pred urejen seznam vrinemo rto

```
var seznam, e;
seznam = document.getElementById('OL');
if (seznam)
{
  e = document.createElement('hr');
  seznam.parentNode.insertBefore(e, seznam);
}
```

Seznam odstranimo

```
var seznam = document.getElementById('OL');
if (seznam)
{
  seznam.parentNode.removeChild(seznam);
}
```

Ali pa zamenjamo sliko z tekstem v njenem alt atributu:

```
var slika, tekst;
slika = document.getElementById('slikin!');
if (slika)
{
  tekst = document.createTextNode(slika.alt);
  slika.parentNode.replaceChild(tekst, slika);
}
```

Spremenljivke in funkcije, ki jih definiramo v svojih skriptah, po izvršitvi niso na voljo nobeni drugi skripti, razen e jih definiramo kot lastnosti objekta window. window.funkcijakijedosegljivatudikasneje = function() { alert('Monkey test!');}

sama skripta mora vsebovati tudi opisne podatke, ki jih oklenemo z:

```
// ==UserScript== in // ==/UserScript==
Le-ti so lahko:
// @name ime
ki dolo a ime skripte
// @namespace http://www.kompas-xnet.si/gm/
```

Ki dolo a naslovni prostor, da se skripte z istimi imeni med seboj lahko razlikujejo

```
// @description opis
Opis skripte
```

```
In pa
// @include *
// @exclude http://kompas-xnet.si/gm/*
// @exclude http://www.kompas-xnet.si/gm/*
```

ki daje GreaseMonkeyu navodilo na katerih spletnih straneh mora in na katerih ne sme zagnati skripte.

Vrstni red teh opisnih podatkov je poljuben.

Aleš

MCP

ales@kompas-xnet.si

SRE NI NAGRAJENCI

Žreb je nagrade razdelil takole:

1. nagrada (bon v vrednosti 65,00 EUR)

Roberta Mohar, Ljubljana

2. nagrada (bon v vrednosti 45,00 EUR)

Bogdan Eržen, Celje

3. nagrada (bon v vrednosti 35,00 EUR)

Miroslav Paškvan, Ravne na Koroškem

Vsi nagrajenci bodo o izidu žrebanja obveščeni po pošti.

ESTITAMO!!

NAGRADNO VPRAŠANJE

Kaj lahko vstavimo kot vodni žig v Excel-u?

Odgovore na nagradno vprašanje nam pošljite pisno ali na info@kompas-xnet.si do 15.7.2008. Prosimo vas da na odgovore napišete podjetje, ime, priimek ter naslov.

SPLETNA KNJIGARNA

www.pasadena.si

Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Zbirka knjig
Microsoft
Office 2007
hitro in jasno

Knjige v zbirki:

- Microsoft Office 2007
- Microsoft Word 2007
- Microsoft Excel 2007
- Microsoft Powerpoint 2007
- Microsoft Outlook 2007
- Microsoft Access 2007



Založba Pasadena d.o.o.
Brncičeva ulica 41a, 1000 Ljubljana
telefon: (01) 475 95 35
faks: (01) 560 65 03
e-pošta: knjige@pasadena.si
www.pasadena.si

KOLOFON

Izdaja:

KOMPAS Xnet

Stegne 7

1000 Ljubljana

Tel: 01 5136-990

Fax: 01 5136-999

Info@kompas-xnet.si

www.kompas-xnet.si

Direktorica:

Branka Slinkar

Glavni urednik in

oblikovalec:

Jože Marki

Pomožnik glavnega urednika:

Jure Beli ,
Rok Bermež,
Dare Cencelj ,
Jernej Gori ki,
Aida Kalender,
Maja Kraševc,
Aleš Lipuš ek,
Katarina Pertoci,
Tomaž Rakuša,
Tone Šivic,
Robert Von ina,
Uroš Žuni .

Napisal prvi lanek
Tomaž

Ni oddal lanka
Robi

Strog in natan en
Jože

Señiorita
Katarina

Prvi ez lužo
Jože, Robi, Rok

NTK, predavatelj
Jože, Rok, Uroš

Prijazno vas vabi
Maja

P je zamenjal M
Aida, Maja

Se trudi
Jure