Mac OS X Todos a bordo!

Apple conclama desenvolvedores a converterem seus programas para o novo sistema

AQUA

Bastou Steve Jobs anunciar a data oficial de lançamento do Mac OS X para as ações da Apple caírem 13% em uma semana. Diante de mais de 3.700 desenvolvedores na WWDC (Worldwide Developers Conference), Steve Jobs foi categórico: a versão final do novo sistema só deve chegar às prateleiras no ano que vem.

Mas quem quiser experimentar o OS X poderá fazê-lo dentro de alguns meses. Pela primeira vez na sua história, em meados deste ano, a Apple disponibilizará um beta público de seu novo sistema operacional.

Ou seja, foi mais uma mudança de nomenclatura em relação ao que havia sido anunciado em janeiro do que um real atraso do lançamento. Mas vá convencer Wall Street disso.

Na prática, pouca coisa mudou. No começo do ano, Jobs havia previsto a versão 1.0 (ou melhor, 10.0) para o segundo semestre de 2000 e máquinas com o Mac OS X pré-instalado no primeiro semestre de 2001. Agora vamos ter um beta público (que os mais afoitos vão instalar imediatamente) e uma versão final em janeiro, para quem não quer ser boi de piranha.

Mais parecido com o 9

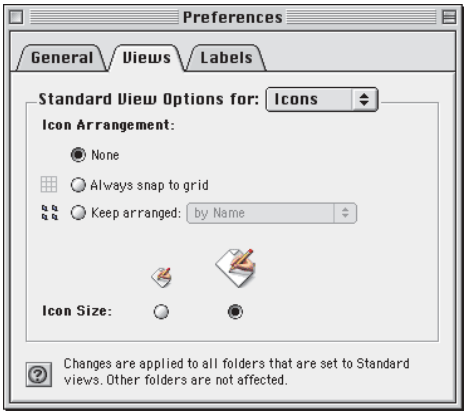
A notícia realmente importante da WWDC foi que a Apple distribuiu aos desenvolvedores uma versão muito mais bem acabada do sistema. Agora eles têm praticamente tudo o que é necessário para começar a fazer programas para o Mac OS X. O DP4 (Developer Preview 4), como é chamado, traz também novidades na interface do sistema, o Aqua, como a reformulação do Dock e um Finder com um visual mais parecido com o tradicional. As mudanças provaram que a Apple está ouvindo as reclamações dos usuários em relação às mudanças radicais no novo sistema, fazendo a opção pelo beta público ser ainda mais sensata. No DP4 (ao contrário do DP3) é possível colocar ícones de discos no desktop e desabilitar a barra de botões de uma janela do Finder. O Dock está mais organizado: programas ficam do lado esquerdo, atalhos e janelas no direito.

Para eliminar um alias do novo Dock, basta arrastá-lo para fora e ele some numa nuvenzinha de fumaça – um efeito reminiscente do Newton

O trem está de partida

No CD do DP4 também foi entregue uma versão do Internet Explorer 5 totalmente "carbonizada" (adaptada para o Carbon, a API compartilhada entre o Mac OS 9 e o X). Durante o evento foram mostrados programas como Palm Desktop, Adobe InDesign 1.5, FreeHand 9 e QuarkXPress rodando no X, provando que não faltarão programas compatíveis com o novo sistema. A Apple chegou até a estimular os desenvolvedores a instalar o DP4 em suas máquinas de trabalho, afirmando que todos os programadores do Mac OS X estão fazendo isso.

Ao final da apresentação, Jobs sintetizou em uma metáfora ferroviária a importância do Mac OS X para a Apple. "É a coisa mais importante que estamos fazendo na Apple. Está no prazo, como foi mostrado hoje. Há um CD-ROM nas suas mãos, completo, do ponto de vista do desenvolvedor. Não há mais motivo para desculpas. Não tem sido fácil trabalhar com nossos previews anteriores, mas agora não há nenhuma razão para não desenvolver no Mac OS X. Vocês devem portar seus programas do 9 para o X imediatamente, porque o trem está saindo da estação."



9

X

O Aqua revisado continua lindão, mas não é mais tão gigante quando comparado ao Mac OS atual. Compare os elementos similares nas duas telas. A última opção da tela de preferência do Aqua significa que você pode colocar imagens de fundo nas janelas do Finder

Novidades da WWDC

Novo QuickTime

Prevista para o meio do ano, a nova versão do QuickTime (não-oficialmente chamada de 5) trará suporte para codificar MPEG-1 (a base do MP3), MPEG-2 (formato dos filmes DVD) e Flash 4. O codec QDesign será compatível com o Velocity Engine, codificando músicas três vezes mais rápido nos G4. O QuickTime VR poderá mostrar cenas panorâmicas em 180 graus na vertical, além dos 360 na horizontal, o que a Apple chama de "QuickTime cúbico".

Maya para Mac!

O mais famoso software de computação gráfica, o Maya da Alias Wavefront, finalmente sairá numa versão para Mac, compatível com o X. Esse anúncio estava sendo aguardado pela grande maioria dos macmaníacos que trabalham com vídeo digital. Já começaram os rumores de que a Lucasfilm está trocando suas Silicons por G4 rodando um beta do Maya. Além da Wavefront, mais 200 outras empresas de software já estão trabalhando para lançar versões compatíveis de seus produtos para o Mac OS X, entre elas a Adobe, Avid, Epson, HP, FileMaker, Macromedia e Microsoft.

O hiper-mega-cabuloso visual do QuickTime para Mac OS X

Sem botões

Com botões

Você não terá mais que aturar a botoneira do Finder em todas as janelas. A outra novidade é que os três novos botõezinhos à direita servem para mudar entre os modos de visualização

WebObjects

A poderosa ferramenta de desenvolvimento de sites dinâmicos da Apple teve seu preço drasticamente reduzido. Sua licença de uso ilimitado foi reduzida de US$ 50 mil para US$ 699! O WebObjects 5 deve sair até o final do ano e será totalmente baseado em Java, permitindo a criação de aplicativos capazes de rodar em qualquer servidor. O WebObjects é utilizado atualmente em grandes sites de e-commerce, como o da AppleStore e, no Brasil, o das Lojas Americanas. "Ficamos muito contentes com a decisão", disse Oswaldo Bueno, gerente de desenvolvimento da loja Web das Americanas, que investiram US$ 70 mil em uma licença do WebObjects. "Nosso investimento já se pagou e agora o update vai ficar muito mais barato. Mas a grande vantagem é que vão surgir mais desenvolvedores trabalhando com WebObjects, o que facilitará a contratação de fornecedores de aplicativos".

G4 multiprocessado

A Apple apresentou aos desenvolvedores da WWDC o protótipo de um G4 multiprocessado com o Mac OS X instalado e rodando a todo o vapor. O teste serviu para mostrar que o Mac OS X tem pleno suporte para multiprocessamento simétrico. Antes que alguém comece a se entusiasmar, a empresa já disse que esse tipo de computador só deve estar disponível em meados de 2001. É possível que a Apple anuncie oficialmente a data de lançamento do G4 multiprocessado na feira Macworld de Nova York, em julho.

Fim dos Game Sprockets

Desenvolvedores de jogos para Mac ficaram surpresos com a decisão da Apple de tirar os Game Sprockets do Mac OS X. Nos últimos anos, ela fez de tudo para que os criadores de jogos ficassem dependentes dos Game Sprockets, uma coleção de bibliotecas de sistema que facilitam funções como mudar a resolução de tela, jogar em rede e reconhecer joysticks. A empresa afirmou que o NetSprocket, InputSprocket e SoundSprocket foram banidos do novo Mac OS, apenas permanecendo um suporte limitado ao DrawSprocket. Vários programadores que participaram do evento ficaram na dúvida se os jogos atuais e antigos funcionarão sob o OS X. M