

[Q]: Что такое XFREE86? Эмулятор X11 для OS/2?

[A]: Vladimir Birjukov (2:51/5)

даже не эмулятор. когда-то, когда машины были большими, и даже, малыми они выглядели несколько по-иному. стоял один шкаф - процессор, другой - первые полмегабайта ОЗУ, третий - вторые, итд. все общение человека с машиной велось через терминалы. (по ББСкам телемейтом лазал?) вот, терминалы были тупыми (dumb) и не очень - vtXXX. но все это были текстовые терминалы. ну со временем были придуманы графические терминалы, и потом придумали для них единый стандарт. и теперь он называется X-Window. реализации этих X есть разные (впости количество и разнообразие терминальных программ) но в большинстве они коммерческие и подомногие платформы. сам по себе X, как в свое время кто-то был писавши - может только вывести на дисплей пупырысчатую графическую картинку и нарисовать курсор (как правило, в виде креста, на Xfree86 во всяком случае.) и это называется сервером. далее. программа-клиент будучи запущена неважно где - на той-же машине, где запущен сервер или на другой, соединяется с сервером и начинает передавать что ему надо делать - нарисовать то, нарисовать это. в свою очередь, сервер не только это делает, но и следит за пользователем - какие тот кнопки нажал, куда мышью подвинул и сообщает об этом программам(!)-клиентам, потому как клиентов может быть много и сразу. ну а те, соответственно реагируя, опять просят сервер что нарисовать, покрасить, подвинуть. вот, собственно, все.

как программа-клиент знает, на какой сервер соединяться? очень просто это

ей указывается или в командной строке, или через переменные окружения. обычно описание выглядит так - machinename:0.0. если машина локальная, имя можно опустить - :0.0. кстати, первый "0" - это номер сервера. на одной машине можно запустить более одного Xсервера, тогда они соответственно будут :0.0 :1.0 итд. например, я тут так это и использую - :0.0 - это 1158x864 24bit - для работы, а :1.0 - 352x288 32bit - чтобы видеофильмы смотреть, запускается по мере необходимости. э-э-э-э что означает второй "0" - не знаю.

чтобы запущенный сервер сразу же не закрылся - надо ему обязательно

организовать связь с каким-нибудь клиентом. Например, xterm. но можно запустить программу класса window manager. это такая программа, которая, нарисует рамочки окошечкам, заголовочки, позволит их таскать, ресайзить, переключать. их есть очень много разных. самый простой, который обычно есть в поставке к XFree86, - twm (imho: trivial window manager). более сложные - fvwm, qvwm -'95-подобные, afterstep, windowmaker, kde. последний считается самым крутым (и такой же развесистый как md). с сервером может работать только один window manager. но, зато их можно менять находку.

суммируя: чтобы программа могла что вывести на X сервер, надо чтобы она

вела ввод-вывод в соответствии с этим протоколом. Т.е. написана соответственно. те же программы, которые сами не умеют - работают через программу xterm. эдакое viо-окошко. и вот тут и возникают все проблемы. в xfree86/2 оно просто спортировано с \*nix и поэтому, думает что запускаемые из-под него программы будут работать исключительно через stdin/stdout, что в общем случае, под ос/2 не так. другая проблема в том, что все ПО под \*nixом создается с таким расчетом, что его будут собирать из исходных текстов с учетом местных условий: наличия той или другой библиотеки, с использованием одних или других фич. однако под операционками руки котрый растут из ж.. ой, из DOS, так не принято. и из-за этого кем-то

собранный программа начинает “таинственно” глючить на другой системе, хотя у того кто собрал - работает как часы.

кстати о часах - мне пора на работу собираться. надеюсь, что я осветил

общую идеологию. если есть что конкретно, спрашивайте - вам ответят.

WL p.s. а да, всю бредятину что я написал, не следует расценивать как исторические факты.

[A]: Basil A. Sidorov (basid@irk.ru)

X Window system - реализация графического интерфейса для \*nix'ов.  
Грубо делится на две части - X-сервер (OS/2 аналог - драйвер видеокарты) и

X-клиент (OS/2 аналог - PM приложение). Клиент и сервер общаются между собой (на самом нижнем уровне) через специальный X-протокол.

Плюсы - клиент и сервер могут работать на разных машинах, лишь бы они были

связаны (TCP/IP) сетью.

Минусы - всё это достаточно тяжеловесно, плохо интегрируется в OS/2, а если

работать через сеть - легко “сжирается” трафик 10Мб Ethernet'a. Хотя есть варианты.

На любителя, в общем;)

[A]: Alexander V. Nikolaev (2:5020/1251.1)

Бум. Поехали. XFree86/OS2 - реализация протокола X11 для OS/2 (freeware) Предоставляет собой XServer и набор библиотек (XLib,Xt). Из достоинств - совместимость с \*nix на уровне исходников (приложения использующие GTK+ переносятся без значительных изменений, что итакое GTK смотри ниже), возможность распределенной работой (например у меня GnomeICU - это ICQ клиент такой - живет на машине с модемом, прокси, и прочим коммуникационным бараклом, а свий интерфейс и прочее показывает по сети на мою рабочую машину). Из недостатков - использует свой собственный десктоп (отдельная FS сессия). Я порой просто не понимаю почему когда разрабатывали PM не взяли X11 за основу.

О библиотеках - XLib и Xt позволяют коннектится к серверу, создавать простейшие объекты (окна), выводить в них графику, обрабатывать приходящие от сервера события. Реально сейчас они мало используются сами по себе - используют обычно надстройки типа motif,Qt или GTK+. Я работал с GTK+, могу сказать что используя его можно достаточно быстро нарисовать красивый и понятный интерфейс, библиотека написана на plain C, достаточно проста в использовании. Берется все это с ru2.halfos.ru или с хоббеса. GTK+ и GNOME лучше брать с birdy.hpage.net.

From:

<http://www.osfree.org/doku/> - **osFree wiki**

Permanent link:

<http://www.osfree.org/doku/doku.php?id=ru:os2faq:os2gen:os2gen.112>

Last update: **2014/06/20 05:08**

