

IT-revyen

Mellvik-Rapporten formidler ikke nyheter i tradisjonell forstand, men diskuterer det som skjer rundt oss. Under overskriften IT-revyen kommenterer vi aktuelle nyheter og temaer i markedet og bransjen forøvrig. Vi konsentrerer oss om emner og trender som faller inn under MRS naturlige fagfelt, og inviterer leserne til å komme med innspill.

IT-tunge biler

Biler er fulle av teknologi, ikke minst IT-teknologi. Slik har det vært i årevis, og de fleste av oss har hatt god nytte av fremskrittene, som stort sett har vært ute av syne og dermed ute av veien – sett fra et brukersynspunkt. I kampen om oppmerksomhet fra media og marked, er det viktigere enn noen sinne å demonstrere kreativitet. Siden informasjonsteknologi er billig og lett tilgjengelig, og dessuten velegnet til å skape høy 'imponator-faktor', observerer vi en strøm av 'nyvinninger' på bilfronten i disse dager, spesielt i de mer kostbare modellene: Fargeskjerm i dashbordet, GPS, kartsystem, stemmestyring, tenkelig og utenkelig automatikk og ikke minst beskyttelse mot tyveri.

Alle disse funksjonene er drevet av programvare, og programvare inneholder feil. Konsekvensen er at feilfrekvensen på nye biler øker, og at feilene kun unntaksvis kan rettes av en bilmekaniker. Dessuten viser det seg at mange av disse avanserte og imponerende funksjonene er så vanskelige å bruke at de enten aldri blir brukt, eller representerer en trafikkfare når de brukes. Vi aner at bilindustrien er smittet av en sykdom som lenge har plaget IT-bransjen: FEATURITIS – 'det viktige er å ha mange funksjoner, ikke at de kan brukes'. For programvare i sin alminnelighet er dette plagsomt, i motorkjøretøyer kan det være livsfarlig.

En amerikansk kommentator satte bjella på katten etter å ha prøvekjørt en nykommer overlesset med slik teknologi nylig: Den mest nyttige funksjonen var et kamera i støtfangeren bak som automatisk ble koblet til skjermen i dashbordet under rygging. Snakk om fremskritt. Tilsvarende funksjonalitet har vært vanlig i busser og lastebiler i over 20 år.

Opteron er ingen spøk

AMDs mye omtalte 64-bits prosessor (se for eksempel artikkelen om Intels McKinley i Mellvik-Rapporten nr. 98) er omsider tilgjengelig i fysiske produkter – og lover økt spenning i markedet i de kommende måneder og år. Stikk i strid med spådommene fra erkekonkurrent Intel, har AMD lyktes i å lage en hybrid 32/64-bits arkitektur som ikke bare fungerer, men som gir ytelsesmessige fordeler i begge modi. Ferske målinger fra amerikanske test-laboratorier forteller for eksempel at en 1,6 GHz Opteron kjører typiske 32-bits applikasjoner betydelig raskere enn en 2,8 GHz Intel Xeon. Resultatene står i sterk kontrast til Intels egen 64-bits prosessor (Itanium 2), som emulerer i stedet for å implementere det tradisjonelle (IA32) 32-bits instruksjonssettet, med store negative ytelsesmessige konsekvenser. Nå har Intel nylig annonsert at de gjør noe med problemet, hvilket er positivt, men som ikke forandrer det faktum at AMD plutselig ligger foran, både ytelsesmessig og arkitekturmessig.

Tallene betyr ikke at Opteron vil utkonkurrere Xeon i nær fremtid – til det er prisen per brikke for ulik. På den andre siden utpeker Opteron seg som et 'sikkert' valg i betydningen levedyktighet: Høy 32-bits effektivitet og samtidig klar for

64-bits når som helst. For regnetunge tjener-miljøer er dette viktige faktorer. For resten av markedet mindre interessant.

Dersom AMD klarer å få i gang volumproduksjon av den nye brikken uten store forsinkelser, er det ingen tvil om at Opteron vil bli en betydelig suksess for selskapet – og et problem for Intel – de neste 12 månedene. [Se også kommentar om 64-bits, AMD og Linux på side 29].

Gi meg papiret tilbake

Om vi leser aviser, magasiner og annet ON LINE? Javisst – eller rettere sagt: Vi skanner dem, omtrent på samme måte som vi gjennomgikk det såkalte 'kursoriske pensum' i studiedagene. Når vi skal lese – som i 'lese' – foretrekker vi papir. Lesing på skjermen er vel og bra, men har lett for å bli avbrutt av alle tenkelige og utenkelige forstyrrelser. En blodfersk undersøkelse blant Mellvik-Rapportens lesere bekrefter at vi ikke er alene om å ha denne innstillingen – og erfaringen.

Samtidig er det vår oppgave å vite hva vi snakker om, prøve nye muligheter og være åpne for alternative metoder. Derfor fornyet vi nylig vårt abonnement på amerikanske PC Magazine og valgte den digitale, papirløse varianten. Forventningen var at vi skulle få tilgang til en PDF-fil med det fulle og hele innholdet i hver utgave. Og innholdet fikk vi – til slutt, men ingen PDF-fil. Selskapet Zinio.com har utviklet et eget format for elektronisk distribusjon av tradisjonelle papir-baserte publikasjoner, med en tilhørende leser – for Windows og Mac. I forhold til PDF gir formatet og den tilhørende leseren større naturtrohet i forhold til originalen og bedre kopibeskyttelse for utgiver. Vi blar oss nesten fysisk gjennom magasinet, med ark som snur seg og utfoldende sider med nøyaktig de samme annonsene som papirutgaven. Selv kupongene som typisk ligger løst mellom sidene, er med.

Aktive pekere – til Web-steder eller til andre sider i samme magasin – er praktisk, tilsvarende hva vi er vant med i PDF-dokumenter, og mulighetene til å gjøre notater i margin er gode. Funksjonelt er løsningen kort og godt kurant. Den viktigste innvendingen er at ressurskravene er enorme. Vår 2 GHz bærbare med Windows XP bruker fra 3 til 10 sekunder – typisk 6-7 – på å bla om fra én side til den neste. Vel er grafikken FANCY, men dette er uakseptabelt. Skal papirfølelsen simuleres med suksess, må det være mulig å bla uten å vente.

Det er imidlertid ikke her det hele stopper opp. Infrastrukturen som får det hele til å fungere, mangler fullstendig. Utgavene dukker ikke opp som de skal, det er flere firmaer involvert i leveransen, og ingen synes å ha det reelle ansvar for noe som helst. Dermed blir det ikke bare umulig å få rettet opp feil, men også å kommunisere. Det finnes ingen kundestøtte å sende epost til, kun en epost adresse som utfører enkelttransaksjoner, uten noen form for hukommelse. Det betyr at eventuelle problemer må forklares på nytt for hver eneste transaksjon, hvilket går greit to eller tre ganger. Når vi etter 7 og 8 runder fortsatt ikke får noe annet enn goddag-mann-økseskaft tilbake, er tiden ute for oss og for de fleste.

Vi er tilbake på papir, og er godt fornøyd med det. Erfaringen var interessant – og i høyeste grad nyttig. Ansvarspulverisering og elendig kundestøtte kan være spesielt utbredt i Norge, men er definitivt ikke noe særnorsk fenomen.

Kalde Unix-føtter for Microsoft

GPL – GNU Public License

For en interessant vinkling på SCO vs. IBM-saken, se www.arie.org/doh.

Mens farsen om Unix kildekode – i første omgang mellom IBM og SCO – fortsetter, gir Microsoft saken en overraskende vending: Selskapet lisensierer like godt alle tenkelige rettigheter til Unix fra SCO. 'Det var da underlig' er en naturlig reaksjon. Hva i all verden skal Microsoft med lisens til kildekode og videre salg av Unix? Selskapet har riktignok god råd, men er ikke kjent for å øse penger ut av vinduet. "Vi støtter tiltak som beskytter opphavsrettigheter", understreker Microsoft, og refererer samtidig til sitt eget produkt, Windows Services for Unix 3.0 (SFU, se Mellvik-Rapporten nr. 97). Her ligger nok rosinen i pølsen. Som vi tidligere har påpekt, er SFU i all hovedsak basert på GPL-lisensiert OPEN SOURCE programvare, og inneholder en lang rekke av de samme komponentene som et Linux-system. Derfor sørger Microsoft for å forsikre seg mot å komme i samme situasjon som IBM og andre Linux-leverandører nå befinner seg i. At hele saken i beste fall er tynn, spiller liten rolle så lenge den er aktiv. Her har Microsoft sørget for å ha sitt på det tørre, og samtidig fått betydelig oppmerksomhet – formodentlig av det positive slaget. Dessuten – og minst like viktig: Gjennom å kjøpe denne lisensen sørger Microsoft på en snedig måte for å holde liv i SCO, og bidrar dermed indirekte til at saken fortsetter. Et snedig sjakktrekk fra Gates & co.

Vi er alle kjeltringer

Det opplagte kan være utrolig vanskelig å fatte, og det kan være svært så problematisk å se skogen for trær. I årevis har plateselskaper og andre innholds-eiere og -leverandører svidd av dollar i milliontall på å bekjempe sine kunder – under antagelsen av at alle er kjeltringer. Så lanserer Apple sin iTunes-tjeneste, som tar av med en hastighet som får en romferje til å bli statist – og plutselig ser verden helt annerledes ut. En verden av kjeltringer er plutselig blitt en verden som er interessert i å gjøre de riktige tingene. Selvfølgelig har det vært slik hele tiden, men musikk-selskapene har nektet å tro det. I sin kamp for å stoppe utviklingen har de betalt store summer for å utrope oss alle til kjeltringer.

Vi kan fordømme eller le av denne utrolige naiviteten, som ikke mangler historiske paralleller. Nyttigere er det imidlertid med et nikk og en honnør til Steve Jobs og Apple, som til slutt fikk hull på byllen. Apple har fått til mye i løpet av de siste to årene – langt mer enn markedsandelen tilsier. For eksempel er dagens Mac-systemer en langt bedre kvalifisert utfordrer til bordflaten enn Linux – et forhold vi har diskutert tidligere. 8 av 10 PC-brukere kunne med fordel ha brukt en Mac i stedet – og redusert både drifts- og andre kostnader på kjøpet. Igjen en påminnelse om at dette ikke handler om teknologi eller kvalitet, men om HEARTS AND MINDS. Hvorfor Apple ikke griper fatt i situasjonen og utnytter det enorme markedsføringspotensialet som foreligger, er et mysterium. Selskapet som satte standarden for kreativ markedsføring på 80-tallet, har tilsynelatende hoppet av – eller mistet tråden. Det er synd.

AMD+Linux: Spennende symbiose

64-bits arkitekturer er i vinden – på sett og vis en pussighet i og med at vi på ingen måte har med en nyhet å gjøre. 64-bits mikroprosessorer har vært på markedet i over 10 år og har en dominant posisjon i enkelte deler av markedet. Hva er nytt? Kan det være så enkelt som at når Intel omsider har fått sin lenge ventede 64-bits arkitektur til å virke, forandrer hele verdensbildet seg?

En overforenkling er det, men svaret er likevel ja: Intels inntreden i et segment betyr mer konkurranse og lavere priser. Utviklingen flyttes til et nytt nivå. Nedslagsfeltet for 64-bits systemer utvides fra den høye og kostbare enden av skalaen til å bli MAINSTREAM. Det skader heller ikke at AMD følger med på kjøpet – med produkter som er vesentlig mer teknologisk interessante enn Intels. Det mest bemerkelsesverdige i bildet er at både AMD og Intel så langt har nytt godt av å flytte på sin egen historie – med kompatibilitet. 64-bits segmentet har ingen slik kompatibilitet. De to kommer til et tett befolket marked med nye arkitekturer som ikke har noen historie, og ikke er kompatible med andre enn seg selv. Både teknisk og markedsmessig stiller de langt bak eksisterende aktører – IBM, Sun og Compaq/HP (se artikkelen “McKinley er her, hva så?” i Mellvik-Rapporten nr. 98).

Begge nykommerne i 64-bits segmentet kurtiserer Linux, og investerer betydelige midler i tilpasninger og programvareutvikling rettet mot Open Source – til stor irritasjon for Microsoft. Her har AMD flere fortrinn som selskapet utnytter maksimalt. For det første holdes Intel tilbake av press fra Microsoft, og er ute av stand til å utnytte Linux-kortet til fulle. Dessuten er AMD THE UNDERDOG i dette bildet, hvilket i seg selv appellerer til utviklingsmiljøene i Open Source segmentet.

Mens tilgjengeligheten av systemer basert på de nye 64-bits arkitekturer fortsatt er begrenset, er en håndfull Linux-distribusjoner tilgjengelige – for den ene eller begge. Ingen prestasjon i seg selv siden 64-bits Linux har eksistert siden midt på 90-tallet, men et viktig signal til markedet, som følges av hardware-løsninger (se for eksempel www.penguincomputing.com) og programvare-leverandører (for eksempel Cadence Design Systems, www.cadence.com). Vi går en spennende høst i møte! ■