

# Mini ITX server 1U 19" EM-161

Produkt Mini ITX server 1U 19" EM-161 je aktuálně dodáván do zemí EU, nově se jej dočkáme i na našem trhu. Prostřednictvím rubriky First Look jej podrobíme malému preview, kde se dozvíte to nejdůležitější, co tato serverová skříň umí.

EMKO Case je společnost, která se specializuje na mechanická řešení atypických projektů pro IT, nicméně, distribucí serverových skříní se zabývá také nějaký ten čas.

Dokazuje to ostatně i nabídka na stránkách [www.emko.cz](http://www.emko.cz), kde je vystaveno úplné portfolio produktů. Právě tady jsme našli nový model Mini ITX EM-161. Jde o skříňku pro lokální síťové stanice se systémem klient – server, routery atd.

V základní nabídce je sedm standardních variant osazení a šest variant volitelných. Po dohodě s výrobcem jsou možné i další variace. EM-161 je vhodný pro základní desky formátu Mini ITX, např. pro Mini ITX motherboardy VIA EPIA, Commel apod. Je vhodný například pro routery, webhosting, Linux servery a firewall systémy. Lze jej osadit HDD 2,5"/3,5", externí PCI (stan-

dardní či nízký profil), slim CD, nebo slim DVD, případně Compact Flash diskem. Rozměry modelu činí 482 x 45 x 200 milimetrů, jde tedy o velmi malý server, což napovídá i označení mini v názvu produktu.

Ceny D1 (1. dealer) Mini ITX serveru 1U 19" EM-161 se pohybují od 3050 korun bez DPH, samozřejmě že cena se odvíjí od nároků zákazníka. Komponenty si zákazník dodává sám, popřípadě je zajistí výrobce serveru na objednávku.

- red

## Skriptovací stroj (Caché 6)

MAREK KOCAN

Mocnou platformu pro tvorbu a provoz databázových aplikací nečiní z Caché jen samotný databázový stroj, ale také stroj skriptovací. Díky tomuto aplikačně zaměřenému stavebnímu kamenu lze vytvářet libovolné programy pro manipulaci s daty a pro zpracování libovolných transakcí.

S jistou dávkou nadsázky, která je v prostředí databázových technologií naprosto samozřejmá,

je možné platformu Caché považovat také za vývojový nástroj s vlastním programovacím jazykem. Obdobně jako ve specializovaných vývojových nástrojích, lze i v Caché napsat celé aplikace, dokonce bez nutnosti jakéhokoliv přístupu k datům uloženým v databázi. Pomocí Caché je tak například možné vytvořit aplikaci zajišťující komunikaci mezi aplikacemi a databázemi třetích stran.

V současné době podporuje Caché dva skriptovací jazyky, které lze využít i současně. Historicky starším je jazyk Caché ObjectSkript, nově je pak k dispozici Caché Basic. Oba jsou přitom rovnocenné – výsledkem je stejný přeložený kód. Odlišnosti jsou dány syntaxí a filozofií. Caché ObjectScript nemá na první pohled zřejmou analogii v jiném programovacím jazyce, zatímco Caché Basic byl vytvořen úmyslně tak, aby co možná nejvíce připomínal Visual Basic.

První z uvedených jazyků je jazykem procedurálním a mimo jiné

lze jeho prostřednictvím vytvářet na objektech nezávislé části kódu, tzv. rutiny. Nejde o uzavřený jazyk, k dispozici je například rozhraní pro spolupráci s jazykem C. K dispozici je možnost začlenit do kódu programové úseky psané v SQL, JavaScriptu i v Javě.

Caché ObjectScript se od většiny programovacích jazyků v mnoha ohledech liší, třeba na programátorské úrovni nepoužívá datové typy a nemá rezervovaná slova. V rámci tohoto jazyka existují tři úrovně rutin. Nejvyšší je úroveň makro (MAC), ve které se zpravidla píše aplikační kód. O úroveň níže se nalézá částečně přeložený kód (INT), který se sestává z čistého ObjectScriptu v textové formě. Nejnižší se pak nachází binární kód (OBJ), přeložený a připravený k provedení databázovým strojem.

Jazyk Caché Basic je součástí platformy Caché od verze 5 a byl vytvořen především s cílem oslovit širokou komunitu vývojářů majících znalosti jazyků Visual Basic a VBScript. Syntaxe jazyka Caché Basic přitom vychází právě ze syntaxe jazyka VBScript.

Na rozdíl od něj ovšem obsahuje některé příkazy a syntaktické konstrukce vlastní pouze Caché, které umožňují programátorům jednoduše pracovat s perzistentními daty – globály. Práce s globály připomíná práci s klasickými proměnnými. Caché Basic se dá použít jak pro psaní rutin, tak pro psaní metod. Dokonce lze psát některé metody tříd v Caché Basicu a jiné v Caché ObjectScriptu, a to v rámci definice jedné třídy.