

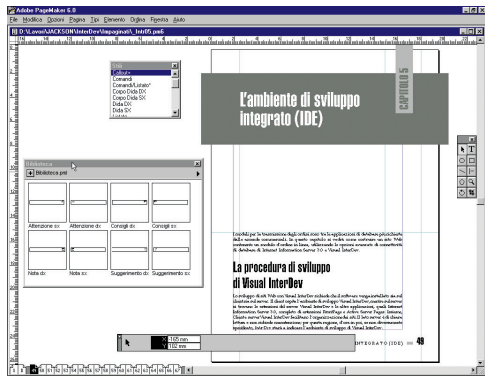
Pagemaker 6.0 per Windows Una biblioteca a portata di mano

Gli elementi grafici o testuali (logotipi, strilli, testatine eccetera) che devono essere usati più volte in una pubblicazione sono generalmente lasciati sul tavolo di montaggio, in modo che possano essere copiati negli Appunti e incollati nella pubblicazione ogni volta che è necessario.

La procedura copia e incolla, per quanto efficace, è noiosa e fonte di possibili errori; d'al-

tra parte, non è possibile trascinare gli elementi direttamente dal tavolo di montaggio, altrimenti non sarebbero più disponibili per usi successivi.

La versione 6.0 del programma Pagemaker ha introdotto lo strumento *Biblioteca*, che è in grado di raccogliere gli elementi di uso frequente e di renderli disponibili con una semplice operazione di trascinamento.



Il necessario con un colpo d'occhio

Il contenuto della finestra *Biblioteca* (indicata dal puntatore) può essere visualizzato in modi diversi: occorre fare clic sulla freccetta che si trova nell'angolo in alto a destra e scegliere poi dal menu il tipo di visualizzazione preferito

Gestione risorse Visualizziamo tutta la struttura del disco

Per visualizzare rapidamente tutta la struttura ad albero dell'elemento selezionato, è sufficiente premere l'asterisco che si trova sul tastierino numerico. Questo comando funziona sia sulle icone che identificano le unità a disco, sia su quelle delle cartelle (in questo caso viene visualizzata la struttura

delle sottocartelle) e anche su risorse come Desktop e Risorse di rete. In questo caso, poiché questa procedura provoca la visualizzazione di tutti i rami dell'elemento visualizzato, si provoca un'interrogazione di tutti i computer collegati: può essere un'operazione anche molto lunga, quindi la si usi con giudizio.

Microsoft Outlook e Timex Data Link Appuntamenti nell'orologio

Microsoft Outlook, che viene commercializzato anche come componente di Office 97, non è solo un gestore della posta in sostit-

uzione del vecchio Exchange, ma è un vero e proprio strumento integrato che permette di tenere in ordine contatti, lavorazioni, scaden-

ze, appuntamenti, indirizzi eccetera.

Una delle funzioni più simpatiche di Outlook è quella che consente di trasferire alla memoria del proprio orologio Timex Data Link (realizzato con la collaborazione di Microsoft) gli elenchi degli appuntamenti, attività, numeri di telefono, anniversari, promemoria e informazioni sul fuso orario e l'ora corrente.

Se si possiede Office 97, i file necessari per trasferire all'orologio le informazioni sono contenute nella cartella *ValuePack\Timex* del cd rom di Office 97: è sufficiente copiare il file *Timexwiz.exe* in una cartella temporanea del disco rigido e fare poi doppio clic su di esso, in modo da lanciare la procedura guidata di installazione.

Una volta installato il software per l'esportazione guidata, per inviare all'orologio le informazioni occorre scegliere il comando *Importa ed esporta* dal menu *File* e eseguire poi le istruzioni che vengono visualizzate.

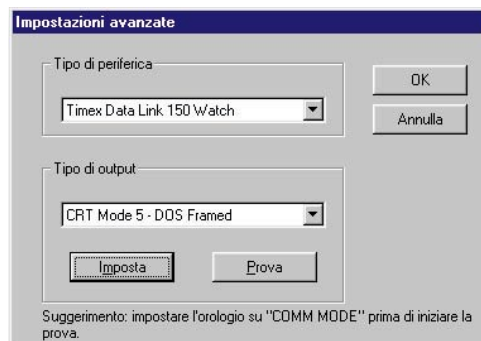
Inizia così la fase di calibrazione del monitor, che dura qualche secondo. Al termine della quale inizia la fase di sincronizzazione: bisogna portare il sensore dell'orologio di fronte al monitor, avendo cura di impostare il Data Link su *Comm Ready*, appena si ode il beep che conferma la presenza dell'orologio, occorre premere il tasto <INVIO>.



1. Selezionare la voce *Esporta nell'orologio Data Link* e fare clic sul pulsante *Avanti*



2. Selezionare le caselle corrispondenti ai tipi di dati che si vogliono inviare all'orologio e fare quindi clic su *Imposta e calibra*



3. Scegliere il tipo di periferica (cioè la versione dell'orologio) e il tipo di output adatti al proprio orologio: prima di indovinare la combinazione corretta, potrebbero essere necessarie alcune prove. Quando è tutto pronto, fare clic su *Imposta*

Norton Utilities 2.0 per Windows 95

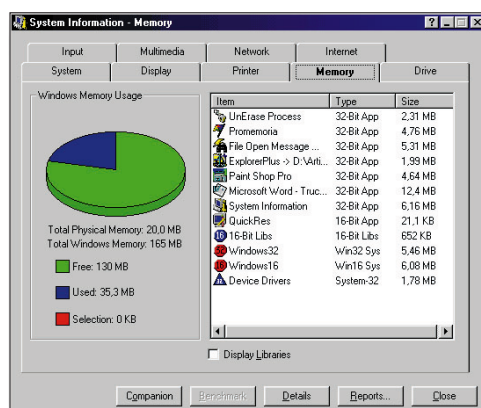
La memoria occupata dai programmi

Controllare quanta memoria viene usata da ciascuna applicazione può essere molto utile: consente infatti

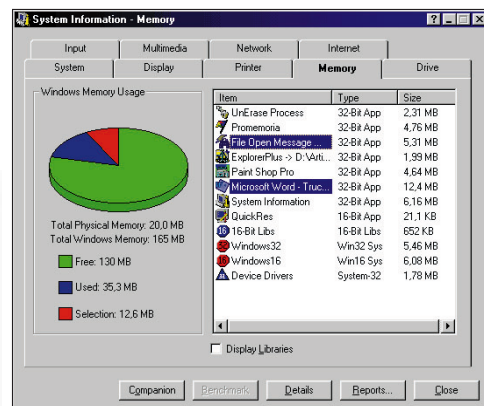
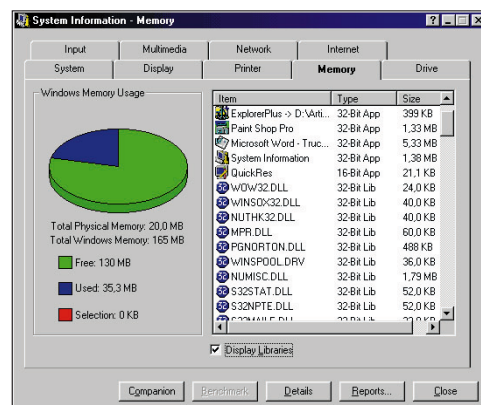
di stabilire se occorre necessariamente acquistare altra ram o se è possibile risparmiare, non tenendo aperte ap-

plicazioni superflue. Si scopre inoltre che usare insieme alcune applicazioni anziché altre fa risparmiare ram. ●

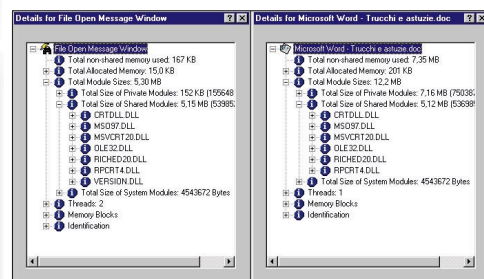
1. Avviate System Information e fate clic sulla linguetta Memory: appare l'elenco delle applicazioni aperte e la quantità di memoria da loro occupata. La parte sinistra della finestra riporta la memoria fisica installata nel sistema, la memoria totale (compresa quella virtuale del disco rigido), la memoria libera, la memoria usata e la memoria usata dalle applicazioni selezionate



2. Le librerie e i file di sistema sono elencate in modo generico, ma si può ottenere un elenco dettagliato se si seleziona la casella Display Libraries: viene mostrata l'occupazione di memoria relativa a ciascuna libreria. Facendo clic sui pulsanti d'intestazione (Item, Type e Size), gli elementi sono rispettivamente ordinati secondo il nome, tipo e dimensione



3. Selezionando due o più elementi dall'elenco (si deve tenere premuto il tasto <CTRL>) capita di notare che la memoria totale usata da entrambi, indicata sulla destra con il quadratino rosso, è inferiore alla somma di quella usata dalle singole applicazioni. Ciò si deve all'uso di codice condiviso che può essere caricato in memoria una volta sola e usato da più applicazioni



4. Facendo doppio clic su un elemento, si apre una finestra che contiene dettagli ancora più approfonditi. In questi due esempi si constata che vi è una notevole quantità di codice condiviso dalle due applicazioni precedenti. I moderni pacchetti integrati (come Office 97) sono molto pesanti, ma, grazie al fatto che usano ora molto codice condiviso, l'apertura di più applicazioni della suite è paradossalmente più leggera che nelle versioni precedenti

Corel Draw 6

Selezione di un elemento all'interno di un gruppo

È possibile selezionare un singolo elemento all'interno di un oggetto raggruppato facendo semplicemente clic su di esso mentre si tengono premuti insieme i tasti <CTRL> e <MAIUSC>.



Risorse del computer

Cartelle superiori aperte o chiuse

Scegliendo il comando Visualizza del menu Opzioni, si accede alla finestra che permette di impostare le proprietà di risorse del computer.

La scheda Cartella consente di determinare se, quando si apre una sottocartella, la finestra della cartella su-

periore deve essere chiusa o se deve essere mantenuta e visualizzata quindi il contenuto della sottocartella in una nuova finestra

Siccome entrambe le procedure hanno vantaggi e svantaggi a seconda delle occasioni, è utile usare un piccolo trucco: lasciare selezio-

nata l'impostazione Sfoglia cartelle usando una finestra diversa per ogni cartella e, quando poi si sfogliano le cartelle e si vuole tenere aperta una finestra sola, mantenere premuto il tasto <CTRL> mentre si fa doppio clic sulla cartella che si desidera aprire. ●

Internet Explorer

Cancellare il ricordo delle navigazioni

A che serve: cancellare il contenuto delle cartelle Cronologia e Temporary Internet Files per risparmiare spazio su disco

le impostazioni predefinite di Internet Explorer fanno sì che vengano memorizzati sul disco rigido i siti visitati e che questa memorizzazione avvenga su due livelli: nella cartella Cronologia sono riportati gli indirizzi dei siti visitati più di recente, mentre nella cartella Temporary Internet Files (composta a sua volta da quattro sottocartelle) sono memorizzati tutti gli elementi

delle pagine web che sono state scaricate.

Entrambe le cartelle dispongono di proprietà che limitano la quantità di elementi che possono esservi contenuti, agendo sia sulla quantità di MB riservati alla cartella sia sul numero di giorni di permanenza nella cartella stessa prima di essere automaticamente eliminati.

È comunque possibile svuotare queste due cartelle del loro contenuto, agendo dall'interno di Internet Explorer (scegliendo il comando *Opzioni* del menu *Visualizza*) o richiaman-

do le proprietà del browser (facendo clic col pulsante destro sull'icona posta sul desktop e scegliendo poi il comando *Proprietà*).

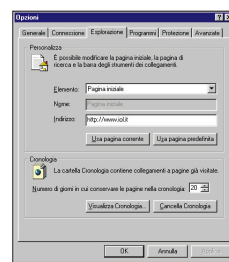
La cartella Cronologia

Per cancellare il contenuto della cartella Cronologia occorre scegliere la linguetta Esplorazione e fare clic poi sul pulsante *Cancella cronologia*. In realtà, il contenuto di questa cartella non è mai molto pesante (in termini di byte), poiché si tratta solo di semplici collegamenti, che occupano pochissimo spazio

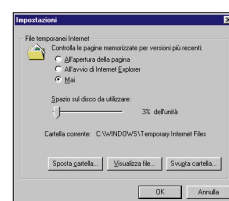
del disco: circa 1 KB ognuno.

La cartella Temporary Internet Files

Il contenuto della cartella Temporary Internet Files viene invece cancellato scegliendo la scheda *Impostazioni* e facendo clic, all'interno della nuova finestra che viene così visualizzata, sul pulsante *Svuota cartella*. Questa cartella può raggiungere dimensioni ragguardevoli, soprattutto se ci si è collegati a siti che contengono elementi particolarmente pesanti.



Cronologia Poiché questa cartella contiene solo i collegamenti, non è mai eccessivamente pesante



Temporary Internet Files Questa cartella rischia invece di diventare un macigno: dipende dalle impostazioni e dai siti visitati

Microsoft Natural Keyboard e Windows 95
Le funzioni dei tasti speciali delle tastiere per Windows 95

Windows 95 dispone di funzioni che sfruttano i tasti aggiuntivi (due tasti <WINDOWS> e un tasto <APPLICAZIONI>) delle tastiere specifiche per questo sistema operativo. Molte di queste funzioni so-

no rese disponibili direttamente dal sistema operativo, mentre altre sono presenti solo se è installato il software IntelliType, fornito da Microsoft insieme alla tastiera ergonomica Natural Keyboard.



Tastiere per Windows 95
Nella tabella sono riportate le combinazioni che usano i nuovi tasti; alcune funzionano solo con IntelliType

	WINDOWS da solo (premuto e rilasciato)	Apri il menu del pulsante Avvio (equivalente a fare clic su Avvio)
IntelliType	WINDOWS + C	Apertura del Pannello di controllo
	WINDOWS + E	Avvia Gestione risorse
	WINDOWS + F	Apri la finestra Trova File o cartelle
IntelliType	CTRL+ WINDOWS + F	Apri la finestra Trova computer
	WINDOWS + F1	Visualizza la Guida in linea di Windows 95
IntelliType	WINDOWS + I	Apertura della scheda Mouse
IntelliType	WINDOWS + K	Apertura della scheda Tastiera
IntelliType	WINDOWS + L	Apertura e chiusura di una sessione di Windows 95
	WINDOWS + M	Riduce a icona tutte le applicazioni aperte
	MAIUSC + WINDOWS + M	Annullamento della riduzione a icona
IntelliType	WINDOWS + P	Apri la cartella Stampanti
	WINDOWS + PAUSA	Apri la finestra Proprietà del sistema
	WINDOWS + R	Apri la finestra Esegui applicazione
	WINDOWS + TAB	Passa ciclicamente da un'applicazione all'altra tra quelle presenti nella barra delle applicazioni
IntelliType	WINDOWS + V	Visualizza gli Appunti
	APPLICAZIONI	Visualizza il menu di scelta rapida

Photoshop 3.0

Creare velocemente i layer

Anziché usare la consueta finestra di dialogo per la creazione dei layer, è più comodo e rapido tenere premuto il pulsante <ALT> e fare clic sull'icona New Layer che si trova sul fondo della Layer palette.

Per modificare successivamente il nome predefinito del layer, basta farvi doppio clic e inserire il nuovo nome nella finestra che viene così aperta.

Dos

Formattare in fretta

Per formattare un supporto magnetico è necessario servirsi del comando *FORMAT*, seguito dalla lettera associata all'unità in cui il supporto risiede.

Impartito il comando, appare un messaggio che chiede di premere il pulsante <INVIO> per formattare il supporto.

Questo noioso messaggio, tuttavia, può

essere evitato, dando inizio alla procedura di formattazione subito dopo aver premuto la prima volta il tasto <INVIO>. Infatti, è sufficiente impartire il comando *FORMAT* specificando il parametro */AUTOTEST*.

Nel caso si intenda formattare un dischetto bisogna impartire il comando *FORMAT A: /AUTOTEST*

Diablo

Se lo scopo è incontrare il diavolo...

Per i lettori che non hanno avuto ancora il piacere di incontrare il diavolo in persona, su Internet sono disponibili diversi programmi che offrono alcune scorciatoie da usare in Diablo.

Questi programmi permettono al giocatore di variare a piacere le caratteristiche del proprio personaggio, di modificare la lista degli oggetti che sono stati trovati eccetera, ma potrebbero, se usati troppo, rendere il gioco poco interessante.

Chi, frustrato dalla difficoltà di qualche passaggio, se la fosse legata al dito, può collegarsi all'indirizzo <http://users.why.net/ar>

[wine/diablo/download.htm](#).

In questa pagina sono presenti, tra gli altri file, Diablo Trainer (*diablotrainer220.zip*, 117

KB) e Apoc (*apoc.zip*, 97 KB).

Scaricato e decompresso il primo file sarà possibile intervenire su tutti gli aspetti princi-

pali del proprio personaggio: vitalità, quantità di *mana*, agilità, forza eccetera.

Il secondo file permette invece di creare

un archivio di trucchi: in questo modo si possono risolvere situazioni intricate senza modificare il programma originale. ●



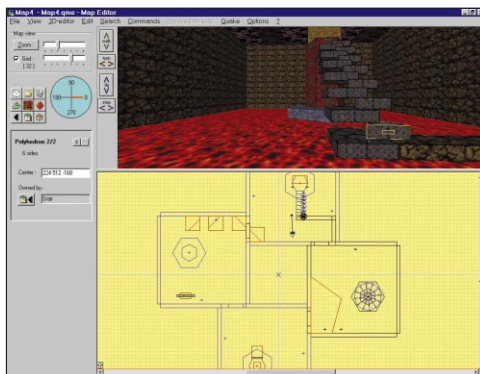
Quake

Ogni giorno (o quasi) un gioco diverso

Se volete creare un mostro che assomigli al vostro vicino di casa o un clone elettronico del cane da aizzare contro Quake in persona, un semplice add-on non basta: avete bisogno di un editor per progettare livelli, disegnare nuovi mostri e, magari, di programmare l'intelligenza artificiale.

All'indirizzo <ftp://cdrom.com>, nella cartella <pub/games/pc/quake/> è possibile scaricare Quark (giunto alla versione 3.7), che permette di effettuare queste operazioni.

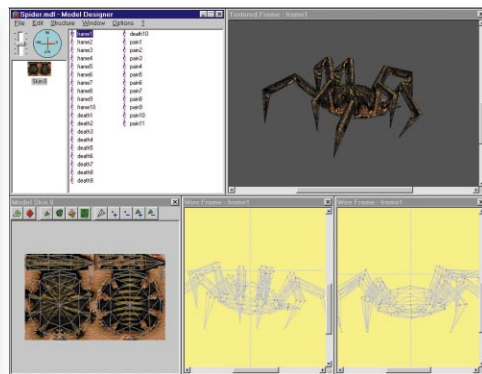
Con Quark si utilizzano le risorse di Quake (comprese nella sottocartella *Id* della directory in cui si è installato il gioco) per creare



nuove ambientazioni. Tutto ciò che viene creato viene salvato da Quark in un file con estensione .qme: se si vuole creare un ambiente, disegnare nuove texture, progettare nuovi personaggi o aggiungere suoni, non c'è quindi bisogno di produrre una miriade di fi-

le, ma tutto viene inserito in un file solo.

Per utilizzare le opere d'arte così create ci sono almeno due possibilità: compilare il file .qme direttamente all'interno di Quark o utilizzare il programma (fornito a parte) che permette di eseguire la compilazione.



Quark non comprende tuttavia tre strumenti fondamentali, che però possono essere scaricati dallo stesso sito; il loro nome è: *light.exe* (permette la definizione dell'illuminazione degli ambienti), *vis.exe* (stabilisce se gli oggetti sono visibili o no) e *qbsp.exe* (il com-

pilatore della mappa creata).

Prima di avventurarsi nella programmazione e nel disegno di nuovi personaggi è opportuno familiarizzare con Quark, limitandosi a costruire nuovi livelli utilizzando gli oggetti e i personaggi già presenti in Quake. ●

Hearts

I trucchi per diventare imbattibili

Lo scopo di Hearts è semplice: occorre non prendere alcuna carta di cuori né la donna di picche. Ogni carta di cuori vale un punto (per un totale quindi di tredici punti disponibili), mentre la donna di picche ne vale da sola tredici. Per ogni mano ci sono dunque in gioco ventisei punti: appena un giocatore arriva a cento punti, la partita finisce e chi ha raccolto meno punti di tutti è il vincitore. Benché le regole siano semplici, alcune astuzie permettono di vincere più spesso.

1. Mai asciutta la donna di picche

Al momento di cambiare le carte, non rimanere mai con la donna come unica carta di picche: se gli avversari giocano picche, siete obbligati a prendere con la donna.

2. Anche il re e l'asso, se soli, son pericolosi

Allo stesso modo, non rimanete solo con re e asso di picche: se esce la donna, sono tredici punti sicuri che purtroppo vi piombano sul gobbo.

3. Quattro compagni bastano, cinque son meglio

Se avete la donna di picche, non scambiate-la, ma cercate di accompagnarla con almeno altre quattro carte di picche. In questo modo potete rispondere al gioco di picche senza rischiare di dover prendere con la donna, mentre potete rifilare quest'ultima se gli avversari giocano il re o l'asso. Tenete presente che le carte di

ogni seme sono tredici, quindi (supponendo che vengano distribuite in modo omogeneo) tre giocatori ne avrebbero tre e un giocatore ne avrebbe quattro; avere quindi tre scartine di picche e la donna dà qualche probabilità di asciugare la donna di picche e rifilarla poi in risposta a un altro seme che non si possiede. Poiché le carte non vengono quasi mai distribuite in modo omogeneo, è più sicuro accompagnare la donna di picche con almeno altre quattro carte anziché con tre.

4. Quando la statistica è strategia

I punti per mano sono ventisei: se si suddividessero in modo omogeneo, ogni giocatore avrebbe 6,5 punti per mano e, con tale punteggio, tutti finirebbero in parità. Questo vuol dire che sarebbe sufficiente fare non più di sei punti per mano per avere ottime probabilità di vincere. In effetti, è proprio così, anche se la distribuzione dei punti non è mai omogenea e accade che anche i giocatori gestiti dal computer siano particolarmente bravi o fortunati; ad

ogni modo, cercare di tenere il livello dei punti presi su una media di cinque o sei punti per mano offre buone probabilità di vittoria.

5. Regalare un cappotto rende felici

Quando cambiate le carte (e comunque anche a partita in corso) valutate sempre la possibilità di fare cappotto: se prendete tutti i cuori e la donna di picche, rifilate ben ventisei punti a ogni avversario. Tenete presente che i giocatori comandati dal computer sono bravissimi a ricordare le carte uscite (e, di conseguenza) quelle da uscire, ma hanno un punto debole piuttosto stupido: per evitare che qualcuno faccia cappotto, tengono quasi sempre per ultima la carta più alta (di cuori o di picche) che hanno a disposizione, in modo da prendere almeno una mano e rovinare il cappotto; se ad esempio voi siete rimasti con l'asso e il cinque di picche e l'avversario possiede il re e il due di picche, vi conviene giocare il cinque, poiché quasi sempre l'avversario risponde con il due (tiene il re per la fine) e poi cede tutto di fronte all'asso. Questo non succede sempre: dipende probabilmente dal fatto se ci sono altri giocatori che possiedono altre carte di cuori (probabilmente ogni giocatore gestito dal computer conta sul fatto che l'asso non ce l'abbia il giocatore umano) o da variabili apparentemente incomprensibili, ma il più delle volte è facile gabbarlo il computer.

Campo minato

Sminamento veloce

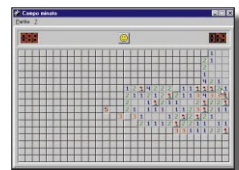
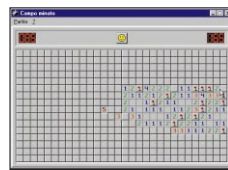
Campo minato offre un piccolo aiuto per risparmiare tempo nello scoprire le caselle. A volte è lampante che, intorno a una determinata casella, non vi sono altre mine oltre a quelle già scoperte, come nella situazione che è stata riportata nella figura a sinistra.

In questa situazione è sufficiente fare clic premendo contemporaneamente entrambi i pulsanti del mouse: tutte le caselle di cui si è legittimamente sicuri verranno scoperte automaticamente in una

volta sola.

La seconda figura illustra il risultato del clic con entrambi i pulsanti: un certo numero di caselle adiacenti a quella su cui si è fatto clic non contenevano alcuna mina, quindi anch'esse sono state immediatamente scoperte.

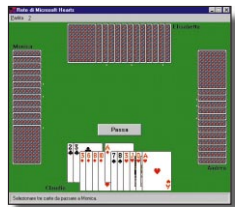
Poiché le caselle scoperte in una volta sola sono state molte, il tempo risparmiato con il doppio clic può effettivamente significare quel piccolo aiuto per migliorare il proprio record personale.

The Need For Speed 2
Strani veicoli

The Need For Speed 2 consente al giocatore di scegliere un mezzo non proprio usuale per cimentarsi nella corsa e provare l'ebbrezza della velocità. I codici da inserire nel menu principale sono i seguenti:

bus: School Bus
vwbug: Volkswagen Beetle
vwfb: Volkswagen Fastback
semi: Truck Cab
miata: Mazda Miata
mercedes: Mercedes-Benz
volvo: Volvo Stationwagon
bmw: BMW
armytruck: Mercedes Unimog Army Truck
snowtruck: Mercedes Unimog Snow Truck
vanagon: Volkswagen Combi Van

jeepj: Jeep YJ
landcruiser: Landcruiser
quattro: Audi Quattro
commanche: Commanche Pick-Up Truck
drive29: Monolithic Studios Bus
drive30: Limo
drive31: Citroën 2CV
drive36: Cart
drive37: Outhouse
drive38: T-Rex
drive39: Wagon
drive40: Souvenir Stand 1
drive41: Souvenir Stand 2
drive42: Souvenir Stand 3
drive43: Log
drive44: Wooden crate
drive45: Monorail
drive46: Hoverpolice
drive47: UFO
drive48: Hovering sewage truck
drive49: Snowy wooden box
drive50: Snowy wooden box 2

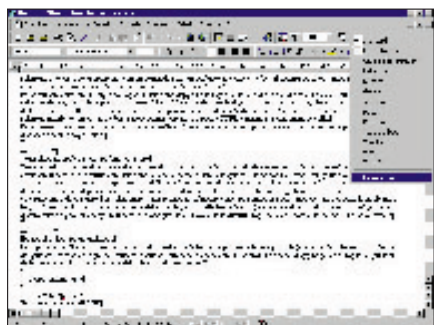


Hearts. Quando dovete scambiare le carte, cercate di asciugare i fiori o i quadri. Sono i primi semi che vengono giocati (picche a parte) e, se non se ne possiede neppure una carta, è possibile sbarazzarsi di carte pericolose.

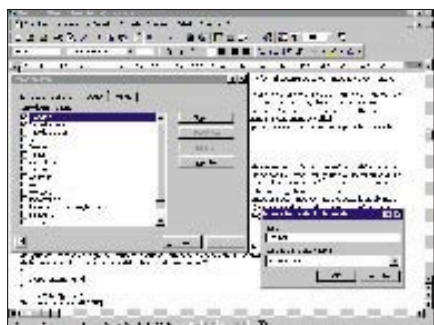
Office 97

Barre dei pulsanti personalizzate

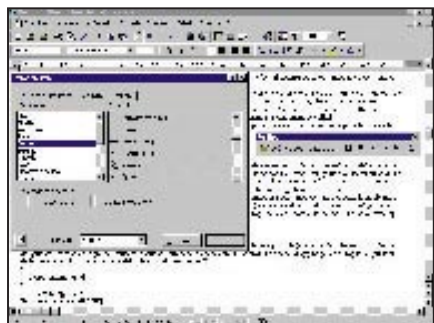
Le applicazioni Office consentono non solo di visualizzare le barre dei pulsanti ritenute più utili (vi sono infatti diversi tipi di barre dei pulsanti, contenenti ognuna i pulsanti destinati a un particolare settore di lavoro), ma anche di aggiungere e di togliere i pulsanti dalle barre e persino di creare barre dei pulsanti del tutto nuove.



Per creare una nuova barra, occorre fare clic con il pulsante destro su un punto libero delle barre dei pulsanti già presenti e quindi scegliere dal menu il comando Personalizza.



E ora necessario fare clic sul pulsante Nuova e inserire, nella finestra di dialogo che viene così richiamata, il nome da assegnare alla nuova barra dei pulsanti.



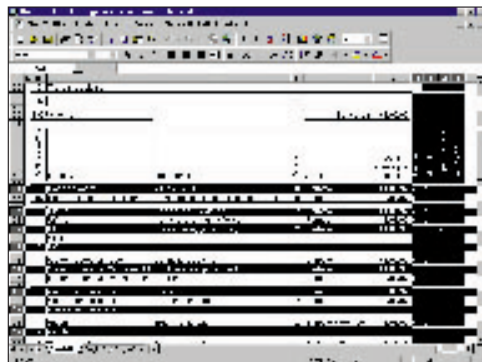
La nuova barra non contiene all'inizio alcun pulsante, ma scegliendo quelli desiderati dalla scheda Comandi e trascinandoli sulla nuova barra, questa conterrà i comandi per le funzioni volute.

Excel 97

Selezione di righe contigue e non contigue

A volte può essere necessario selezionare più righe e più colonne contemporaneamente, righe e colonne che tra loro possono essere contigue o possono anche non esserlo. Nella figura sono ad esempio selezionate righe non contigue e colonne contigue: un tale tipo di selezione può servire per applicare, con un comando solo, uno sfondo alle celle che faciliti la lettura dei dati (nel caso delle righe) e che contemporaneamente evidenzino in modo particolare alcune colonne.

Per effettuare selezioni multiple contigue, si seleziona dapprima la riga o la colonna (o la cella) che si trova all'inizio dell'intervallo di



celle desiderate, poi si tiene premuto il tasto <MAIUSC> e si seleziona la riga o la colonna (o la cella) che si trova al termine dell'intervallo di celle: tutte le celle comprese tra il primo e il secondo clic (estremi inclusi) vengono selezionate. Per effettuare

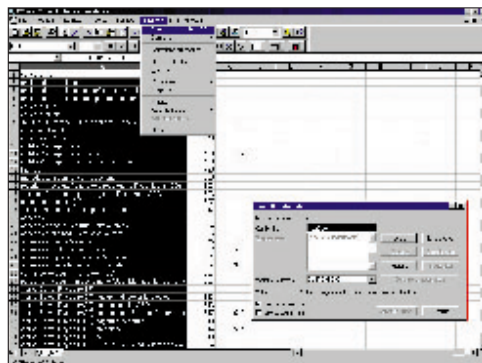
selezioni multiple non contigue, basta invece tenere premuto il tasto <CTRL> mentre si selezionano le celle. Per ottenere una selezione che contenga, come quella in figura, sia elementi contigui sia elementi non contigui, si usano le due tecniche una dopo l'altra. ●

Excel 97

Controllo ortografico su tutti i fogli di lavoro

Come Word, anche Excel consente di effettuare il controllo ortografico, in modo da evitare errori di battitura nel testo delle celle. Per effettuare il controllo, è sufficiente selezionare le celle da verificare e scegliere il comando **Controllo ortografia** del menu **Strumenti**.

Gli utenti che fanno un uso più approfondito di Excel sfruttano probabilmente la possibilità di avere più fogli di lavoro in un unico documento ed è quindi possibile che si trovino nella condizione di effettuare il controllo ortografico in tutti i fogli di lavoro che costitui-



scono il documento. Per selezionare tutti i fogli, basta fare clic con il pulsante destro su una delle linguette che identificano i fogli di lavoro (si trovano nella parte bassa della finestra, vicino alla barra di

stato) e scegliere il comando **Seleziona tutti i fogli**. A questo punto è possibile eseguire il controllo ortografico su tutte le celle di tutti i fogli di lavoro che sono contenuti nel documento di Excel. ●

Paint Shop Pro 4

Separazione dei canali Rgb

Un'immagine a 24 bit può essere visualizzata con un massimo di 16.777.216: in questo caso, si dice che l'immagine è in true color, poiché la sua profondità di colore copre tutte le sfumature che possono essere percepite dall'occhio umano. Uno



dei sistemi più usati per la composizione dei colori è il metodo Rgb (red, green, blue, cioè rosso, verde e blu), che identifica i tre colori fondamentali per la costituzione di tutti gli altri. Ogni canale può assumere un valore compreso tra 0 e 256, quindi ogni singolo colore è costituito dalla combinazione di tre separati valori, uno per ogni canale: in effetti, $256 \times 256 \times 256$ dà appunto 16.777.216, cioè le combinazioni possibili con tre canali di 256 valori ognuno.

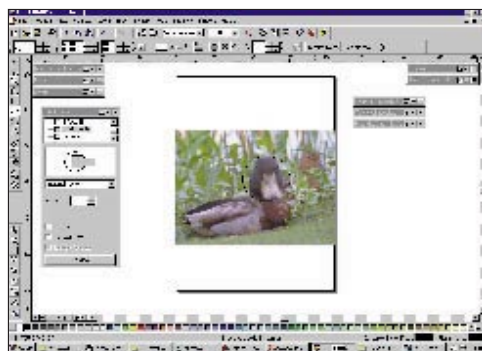
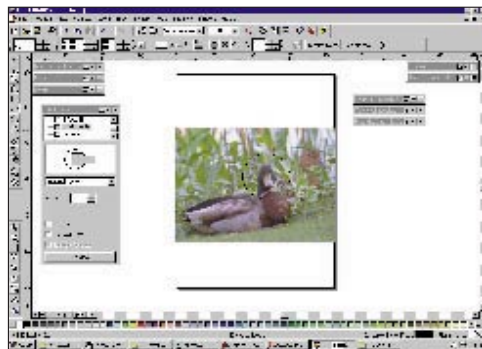
Paint Shop Pro consente di separare i tre canali del rosso, del verde e del blu di un'immagine a 24 bit e ottenere quindi tre immagini a 256 livelli di grigio, una per ogni canale (come nelle immagini): si sceglie *Channels* del menu *Image* e poi *Splitting*.

Corel Draw 7

Effetti lente per tutti i gusti

Nel numero di settembre di Pc Open si è

visto come ottenere un effetto lente usando



Paint Shop Pro. Chi possiede invece Corel Draw dispone di uno strumento molto più sofisticato, in grado di ottenere risultati superiori con molta meno fatica.

Nella finestra degli Effetti è infatti possibile trovare l'effetto lente, che consente appunto di ottenere il risultato desiderato. Occorre per prima cosa creare un oggetto al quale applicare l'effetto desiderato: nell'esempio, è stato creato un cerchio. Mentre l'oggetto è selezionato, si sceglie dall'elenco il tipo di effetto da applicare (in questo caso, effetto lente) e se ne impostano i parametri. Già un ingrandimento di fattore 2 offre risultati notevoli, ma Corel Draw dispone di molti parametri i cui effetti possono essere valutati appieno solo con l'esperienza.

Paint Shop Pro 4

Le modifiche in memoria, sul disco o dimenticate?

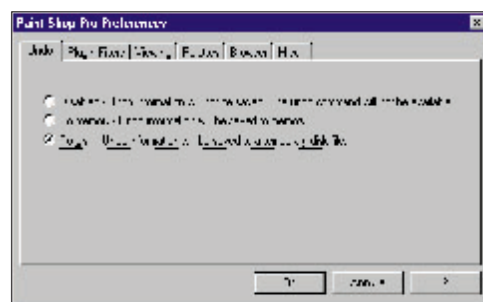
Paint Shop Pro 4 consente di determinare se le modifiche apportate a un'immagine debbano essere mantenute in memoria, memorizzate su disco in un apposito file o se debbano subito essere perse. Questa impostazione viene effettuata scegliendo il comando *Preferences* del menu *File* e poi *General Program Preferences*: viene aperta la finestra riportata in figura, che contiene la scheda *Undo*. Ognuna delle tre impostazioni possibili ha vantaggi e svantaggi.

Disabled

Le ultime modifiche non vengono memorizzate in alcun modo. Ciò comporta un risparmio di memoria o di spazio sul disco rigido e una maggiore velocità delle operazioni; d'altro canto, non è possibile annullare le ultime modifiche apportate all'immagine e il pulsante *Undo* è disabilitato.

To memory

La versione precedente alle ultime modifiche viene conservata nella memoria. In realtà, poiché Windows



usa il file di scambio come memoria virtuale, è possibile che venga utilizzato il disco rigido per conservare le modifiche. È possibile annullare le ultime modifiche e, se il sistema usa effettivamente la ram e non il file di scambio, non vi sono rallentamenti di sorta. Se tuttavia si dispone

di poca ram e l'immagine è grande, il sistema usa il file di scambio e viene quindi rallentato dalla scrittura e lettura sul disco rigido.

To disk

La versione precedente viene salvata su disco: è l'opzione più comoda se il disco è capiente e veloce.

Realizziamo un nostro sito Web

Le sette regole d'oro per un bel sito

La costruzione di un sito web è ormai, grazie alle numerose applicazioni che sollevano l'utente dall'incombenza di scrivere direttamente in codice HTML, alla portata di tutti.

In effetti, sono ormai moltissimi (e comunque il numero aumenta a vista d'occhio) gli utenti non professionisti che curano un proprio sito, spesso con risultati più che dignitosi. Altrettanto spesso, i risultati non sono così buoni, a causa di errori che rendono il sito poco appetibile.

Per chi non è ancora un esperto, ecco un elenco di norme prudenziali da rispettare.

1. Frame o non frame?

I frame sono stati il fiore all'occhiello della versione 2 di Netscape Navigator e, per un certo periodo, sembrò che nessun sito degno di tale nome potesse farne a meno. Tuttavia l'entusiasmo si è oggi un po' spento e i frame non

sono più un obbligo. In realtà, occorre considerare che la tradizione delle pagine web si rifà alle normali pagine cartacee, che non prevedono quindi riquadri di sorta. I più attaccati alla tradizione tra i lettori di pagine web sono quindi sentirsi disturbati da elementi che obiettivamente sconvolgono la sequenzialità delle pagine. D'altro canto, è anche vero che Internet si sta imponendo come un sistema di comunicazione del tutto nuovo e che, anzi, una delle critiche maggiormente rivolte ai siti web tradizionali è di non essere sufficientemente innovativi e di non sfruttare al meglio le possibilità offerte dalle nuove tecnologie.

Se siete quindi in dubbio se usare o no frame, considerate il tipo di contenuto della pagina e il pubblico cui intendete rivolgervi: se si tratta di contenuti e di un pubblico tradizionale, non usate i frame; se invece i contenuti

sono innovativi e il vostro pubblico "è multimediale", allora usate pure (ma con accortezza) tutti i più recenti strumenti messi a disposizione dall'Html.

2. Recenti quanto?

A parziale correzione di quanto affermato sopra, occorre precisare che non sempre l'uso delle tecnologie più recenti è davvero un vantaggio. Sono due gli aspetti da considerare: se davvero il ricorso a queste tecnologie è necessario (o non è invece uno spreco di risorse solo per far vedere quanto si è ganzi) e se queste tecnologie sono sufficientemente diffuse da permettere la visione corretta della pagina a chiunque la carichi con il proprio browser.

Per quanto riguarda il primo aspetto, purtroppo sono molti i siti che "stupiscono con effetti speciali" solo per finire per innervosire il lettore: uso di decine di font diversi, musiche pesantissime, animazioni continue, fotografie gigantesche sono solo alcune delle trappole in cui cadono gli sviluppatori che badano di più a sentirsi bravi che a rendere semplice la lettura. L'uso di file real audio o in Vrm (usati per la realtà virtuale) sono realmente necessari solo in casi specifici, mentre non tutti gli utenti sono in grado di sfruttarli.

3. E alé con i gadget

Continuando sulla linea del punto precedente, tenete sempre a mente che è molto difficile che le vostre pagine

web debbano partecipare al festival delle insegne natalizie, quindi è quasi sempre inutile riempirle di lucine lampeggianti, filetti colorati che si muovono e cose del genere. Senza arrivare a definire dannosi questi accrocchi (ma sembra proprio che gli oggetti in movimento sollecitino più del dovuto la visione periferica dell'uomo), è questione di buon gusto e di buon senso: la regola è sempre quella che vuole limitare al massimo il consumo di risorse. Anche i contatori per la verifica del numero di accessi alla pagina dovrebbero essere realizzati in forma elegante ma sobria.

4. Indirizzi esatti e comprensibili

Se il vostro sito è ricco e composto da pagine che trattano temi diversi, è importante che ogni pagina abbia un nome semplice e facile da ricordare, in modo che gli utenti possano digitare immediatamente l'Url della pagina che vogliono consultare (se non l'hanno già inserito tra i bookmark).

Nomi semplici sono quelli che ricordano il contenuto della pagina (tra "filmpref" e "r6kver5" la differenza non è poca) e il cui Url non contiene caratteri troppo complicati, quali la famigerata tilde (~); a proposito di tilde, cogliamo l'occasione per ricordare che il codice Ansi della tilde è 0126, quindi la tilde si ottiene tenendo premuto il tasto <ALT> e digitando 0126 per mezzo del tastierino numerico.

5. Se il lungo non è di moda

Le pagine web non dovrebbero essere più lunghe di una schermata (salvo che si tratti di semplici articoli testuali, di concezione classica, nel qual caso è preferibile adottare la misura A4, in modo da stamparla correttamente), in modo da non costringere l'utente ad andare su e giù come un matto.

6. In navigazione, i collegamenti sono fondamentali

Se il sito è composto da più pagine, organizzate magari a sezioni, non si deve assolutamente tralasciare di inserire in ogni pagina i collegamenti all'home page, alle pagine di inizio delle sezioni, alla pagina precedente e alla pagina successiva. Lo scopo è fornire al lettore un sistema di navigazione il più semplice ed immediato possibile. Naturalmente, i collegamenti dovrebbero sempre essere facilmente reperibili: all'inizio o alla fine di ogni pagina.

Una buona cosa è pubblicare i collegamenti sia all'inizio sia alla fine, differenziando magari i primi come oggetti grafici e i secondi come riferimenti solo testuali).

7. United colors of webbetton

Cercate di uniformarvi agli standard di fatto che si sono imposti: i collegamenti ai siti mai visitati sono in blu, quelli già conosciuti sono in viola. L'uso di altri colori potrebbe confondere gli utenti. ●



Sobrio ed elegante

Il sito di Aenigmatica può essere preso ad esempio di come si costruiscono pagine sobrie ma eleganti. Se non è davvero necessario altrimenti, ogni pagina è contenuta in un'unica schermata, i cui elementi sono ordinati, riconoscibili e persino gradevoli alla vista. La pagina iniziale accoglie il visitatore al suono di un'orecchiabile sottofondo musicale, adattissimo allo scopo: leggero da scaricare, discreto e non intrusivo. www.aenigmatica.it

Sim City 2000

Quando il sindaco è davvero in gamba

Nell'attesa che anche in Italia sia finalmente disponibile Sim City 3000, ecco alcuni suggerimenti che riguardano la versione 2000 ma che sono comunque utili per qualsiasi versione del simulatore più famoso del mondo.

1. Organizzazione delle zone

I simcittadini preferiscono avere tutto quanto serve loro a portata di mano e non amano muoversi troppo: la massima distanza che un simcittadino percorrere a piedi è infatti di tre quadrati.

Se si costruiscono case, centri commerciali, industrie o qual-

siasi altra cosa che sia lontana dalla strada (o dalla fermata di un mezzo pubblico) più di tre piastrelle, queste opere rimarranno desolatamente vuote. È possibile sfruttare questa abitudine dei simcittadini per costruire quartieri larghi più di tre piastrelle (o di sei, se entrambi i lati dell'isolato sono costeggiati da strade), ponendo al centro dell'isolato stesso parchi e giardini, come nella figura 1.

In questo modo, le abitazioni e le imprese dell'isolato aumentano di valore, i simcittadini sono più contenti, l'inquinamento diminuisce e la popolarità del sindaco sale.



Figura 1 Le due videate mostrano la concezione e lo sviluppo di un simisolato, che contiene al suo centro un parco; agli spigoli di ogni isolato sono state invece previste le attività commerciali leggere. Non bisogna tener conto della disposizione delle aree industriali, che nella figura sono disposte a caso, giusto per far popolare la città

2. Se il papà è troppo protettivo, i figli vengono su male

I servizi per la comunità costano. Per quanto possa far piacere comportarsi da sovrano illuminato e offrire ai simcittadini tutti i servizi e le comodità di questo modo, la regola prima da rispettare è tenere d'occhio il bilancio. Nuovi servizi potranno essere allestiti solo se la città se lo può davvero permettere (anche in termini di manutenzione) e solo se i simcittadini li richiedono da molto tempo (e si stanno incominciando ad arrabbiare).

3. Servizio veloce di demolizioni

Nella versione per Dos, è possibile demolire gli edifici ed eliminare la destinazione delle zone in modo molto veloce, senza dover scegliere lo strumento Bulldozer e il comando *Demolisci/Vuota*. È infatti sufficiente tenere premuto il tasto <CTRL> e fare clic sui quadratini da demolire o da "dezonare".

L'effetto è identico a quello dello strumento Bulldozer con il comando *Demolisci/Vuota*.

4. Demolizioni ancora più veloci

Un metodo ancora più spettacolare (e assurdo) per liberare i quadratini da tutto ciò che contengono consta dei seguenti passi:

- 1) con lo strumento *Bosco*, piantare un albero in un quadratino vuoto e tenere premuto il pulsante del mouse
- 2) tenere premuto il tasto <MAIUSC>



Figura 2 La curiosità di vedere esplodere un elicottero in volo è stata pagata a caro prezzo: nell'ingrandimento si vedono i quattro focolai d'incendio provocati dai rottami dell'elicottero, mentre la figura illustra la città ormai distrutta dal gigantesco rogo che si è sviluppato, aiutato dal troppo tardivo intervento dei pompieri

3) muovere il puntatore sulle zone da distruggere: tutti i quadratini su cui passa il puntatore vengono dapprima liberati dalle costruzioni, poi dezonati.

4. Informazioni a portata di mano

Per avere rapidamente le informazioni circa le proprietà di un quadratino senza premere dapprima l'apposito pulsante nella barra degli strumenti, basta tenere premuto il tasto <MAIUSC> e fare clic sul quadratino da ispezionare.

Questo sistema sostituisce in tutto lo strumento *Indaga*, aprendone le relative finestre di dialogo.

5. Bum! L'elicottero non c'è più

Se siete tra coloro che amano assistere a scene truculente, dovrete provare almeno una volta a far esplodere un elicottero in volo.

Una volta che sulla vostra progredita cittadina incominciano a volteggiare gli elicotteri, basta puntarne uno con lo strumento *Cen-*

traggio e fare clic: il pilota perde il controllo del velivolo, ha il tempo di effettuare un paio di giravolte e poi si schianta al suolo, esplodendo con una meravigliosa vampata. La figura 2 suggerisce di tenere pronti i pompieri, quando si decide di abbattere l'elicottero.

5. Soldi, soldi, sempre più soldi!

Se alle casse comunali mancano i quattrini, non è detto che dobbiate ricorrere alla spremitura degli innocenti: anziché aumentare le tasse, è possibile digitare da tastiera

CASS

e godersi la somma extra che rimpingua improvvisamente i forzieri pubblici. Potete attingere a questa meravigliosa riserva più e più volte, ma tenete presente che non sempre va tutto per il meglio: avete infatti il 15% di probabilità che ciò che vi arrivi non siano 250 dollari ma un disastro che vi distrugge l'intera città. ●

Dungeon Keeper

Costruttori di prigionieri che mangiano pulcini

Dungeon Keeper è uno dei maggiori successi dell'anno; probabilmente grazie al fatto che è un tipo di gioco poco definibile: un po' di strategia, un po' di simulazione, un po' di ruolo e un po' di horror. In ogni caso, gestire e far prosperare un dungeon (prigione nella versione italiana) non è semplice: ecco alcuni consigli basilari che aiutano a non commettere errori troppo evidenti.

Qui ci vorrebbe un mago

Se siete tra coloro che credono nella magia e pensano che i maghi siano in grado di risolvere i problemi dell'universo (o comunque solo della vostra prigione), costruite sin dall'inizio una Biblioteca molto molto grande: in questo modo, avrete a disposizione un gran numero di Maghi per combattere e per effettuare esplorazioni.

Questioni di soldi

Sebbene non faccia la felicità, i soldi sono importanti, soprattutto in Dungeon Keeper. Poiché la migliore risorsa per non rimanere mai a corto di quattrini è costituita dall'estrazione delle gemme, che non possono essere distrutte e che si rivelano quindi un investimento meno a rischio del comune filone aurifero. Quando trovate le rocce con i gioielli, potete mettere al lavoro fino a tre folletti su ogni lato.

Fiducia nelle generazioni future

Con il proseguire dell'addestramento e l'aumentare dell'esperienza, le creature guadagnano un numero sempre maggiore di punti ferita, in modo da sopravvivere anche alle avversità più pericolose. In alcuni casi, si assiste a una vera e propria metamorfosi: ad esempio, quando una

Progenie del demone ha raggiunto il livello 10, può diventare un Drago di livello 2.

Distribuzione della ricchezza

Superati i primi livelli, diventa sempre più difficile trovare l'oro, quindi i Folletti devono recarsi sempre più lontano, verso i più reconditi meandri della prigione. Il tempo impiegato per gli

spostamenti tra la sala del tesoro e i luoghi di scavo è davvero tempo perso, quindi è conveniente costruire altre sale del tesoro che siano in prossimità dei luoghi di lavoro dei Folletti. State attenti che se giocate in modalità multiplayer dovete sta-



...Ed è meglio che siano a portata di mano

Per massimizzare l'efficacia delle ricerche e dell'addestramento, costruite un Nido di degne dimensioni nelle vicinanze della Sala del tesoro e della Sala della Biblioteca.

È un pensiero carino nei confronti delle vostre creature, che così non devono sopportare marce estenuanti prima di rifocillarsi a sazietà con qualche bel pulcino.

Dove siete, miei prodi?

Per passare rapidamente in rassegna le vostre creature e sapere dove si trovano, fate clic più volte con il pulsante destro sul Pannello informazioni creatura. In questo modo, il computer passa da creatura a creatura e ne riporta il luogo in cui si trovano. ●

Occhio alla trappola!

Meglio non fare la figura dei polli, mandate in avanscoperta i Folletti: saranno loro a cadere nella trappola, uno dopo l'altro, e ad esaurire la funzionalità della trappola stessa. Ricordatevi di procurarvi nuovi Folletti dopo la distruzione della trappola.

Meglio un pulcino oggi che un incantesimo domani...

Se una delle vostre più potenti creature è stata duramente impegnata in un combattimento, rinvigoritela con un incantesimo. Oppure, offritele un pulcino succulento: non c'è nulla di meglio!



Il paesaggio in cui si svolge Dungeon Keeper, un gioco dal genere poco definibile. Sono necessarie infatti buone doti maturate con giochi di strategia, simulazione, ruolo e horror

Sim City 2000

Produttore:

Maxis

Requisiti:

386, 4Mb ram

Dungeon Keeper

Produttore:

Bullfrog

Requisiti:

486dx4, 8Mb ram

Distributore per l'Italia:

C.T.O.
tel. 051-75 31 33

Mdk

Come vivere felici: i consigli di Interplay

A differenza di altri giochi del genere, dove contano soprattutto la rapidità e la potenza di fuoco, Mdk richiede una sostanziosa dose di strategia e di capacità di analisi.

È la stessa Interplay (che ha realizzato il gioco) a suggerire alcune strategie per proseguire verso la conclusione della missione.

1. Usate la testa, non le gambe



Per riuscire ad avanzare nel gioco occorre capire la filosofia del gioco stesso e le qualità che sono richieste al giocatore: soprattutto, intelligenza ed analisi. Ad esempio, è inutile girare a piedi la città, portandosi dietro l'armamentario pesante,

quando è invece molto più efficace trovare un posticino tranquillo sul tetto di qualche torre e da lì usare il fucile da cecchino per far fuori tutto ciò che si muove.

2. Ubi maior cessat, minor cessat quoque...



Anziché prendersela immediatamente con la prima sentinella che incontrate (sparando all'impazzata e sprecando una quantità di munizioni da debito pubblico italiano), state calmi e nascosti sinché non individuate il comandante: fatto fuori lui, le cose diventano molto più semplici.

E se le guardie da uccidere sono due, non sempre è conveniente massacrare subito una (e risvegliare istinti

vendicativi nell'altra): talvolta è meglio immobilizzare la prima (con un colpo al ginocchio, ad esempio) e attendere che la seconda, mossa da cameratesca apprensione, si precipiti ad aiutarla. A questo punto, basta un colpo in fronte alla seconda sentinella e siete liberi di tornare a divertirvi con la prima.

3. Ogni cosa al suo posto e un posto per ogni cosa



Gli ambienti di Mdk sono diversi tra loro e per ognuno avete la possibilità di verificare quale arma, tra quelle a disposizione, produce gli effetti più devastanti. Imparate ad usare ogni arma nel modo appropriato e secondo l'occasione.

4. Chi sale, scende (sulla testa dei cattivi)



Anche gli strumenti più innocui possono diventare formidabili mezzi d'assalto: il paracadute può essere usato per planare da torre a torre, in lode da cogliere di sorpresa chi vi vuole male.

5. L'ora della verità

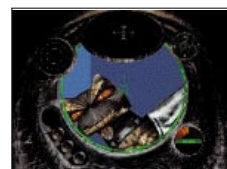


Ora che avete di fronte l'obiettivo ultimo della vostra missione, vi rendete conto che un piccolo particolare vi era sfuggito: tro-

varlo va bene, ma come si fa a farlo fuori?

Sappiate che la modalità cecchino può rappresentare la soluzione migliore e che certi avversari è meglio osservarli con il massimo ingrandimento possibile...

6. Con metodo e precisione



Senza farvi prendere dalla frenesia, sparate un colpo alla volta, mirando con precisione e maciullandolo un pezzo alla volta.

Non siate però troppo supponenti e cercate di non perdere il contatto: chiunque farebbe di tutto per sfuggire a bruti come voi! ●

Tutte le informazioni e le immagini sono tratte dal sito Interplay, all'indirizzo <http://www.interplay.com/mdk/main.html>

Mdk

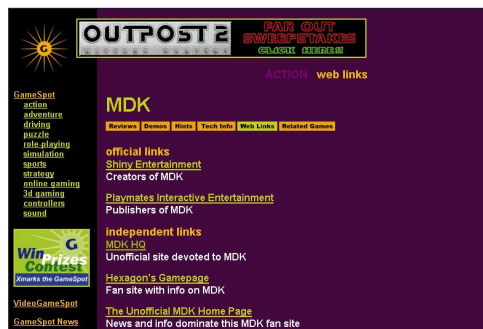
Il sito per i giocatori appassionati

Se siete proprio appassionati di Mdk, se non potete stare mezza

giornata senza mettervi alla prova con le missioni, se volete a tutti i

costi conoscere ogni dettaglio del vostro gioco preferito e se siete in grado di navigare sul web, allora non perdetevi il sito all'indirizzo <http://www.gamespot.com/action/mdk/links.html>.

Vi troverete i link ai siti migliori che riguardano Mdk e non avrete che l'imbarazzo della scelta. È davvero un ottimo punto di partenza per la navigazione nella rete. ●



IL SITO PER I GIOCATORI DISPERATI

L'ultima cartuccia

Se proprio non riuscite a risolvere il gioco e a concludere l'ultima missione di Mdk, potete (non un po' di ignominia) accettare un aiuto.

Puntate il vostro browser all'indirizzo <http://www.iaehv.nl/users/vangompe/solves.htm> e scorrete l'elenco dei cosiddetti walkthrough (cioè delle soluzioni complete illustrate passo dopo passo) sino ad arrivare a Mdk.

Fate clic sul collegamento e attendete che il file venga scaricato sul vostro disco. Decompatatelo (è compresso in formato .zip) ed apritelo con Word o Word Pad: in undici preziose pagine sono elencate tutte le cose da fare per arrivare al termine del gioco. Inutile dire che usare le soluzioni sviluppate da altri è lecito se, dopo aver provato e riprovato, non si viene a capo di nulla, ma è riprovevole abusarne!

Civilization II

Cinque regole per costruire scenari perfetti

Dopo aver giocato per un po' con gli scenari predefiniti, ogni giocatore appassionato incomincia a costruire scenari propri e a sperimentare sviluppi alternativi delle partite.

Non esiste una regola ferrea che imponga come debbano essere gli scenari, ma è assolutamente necessario che, in qualsiasi modo realizzati, gli scenari siano *giocabili*, presentino cioè caratteristiche che invogliano il giocatore a proseguire nella simulazione dello sviluppo di una civiltà.

Perché uno scenario sia giocabile, occorre attenersi ad alcune semplici regole; parte di queste sono in realtà assimilabili con l'esperienza (mediata dal proprio gusto), mentre altre possono essere apprese.

Ecco i consigli di *Pc Open*.

1. Un grande scenario inizia nella testa

È condizione necessaria che abbiate chiaro che tipo di gioco intendete ideare: se si tratta di un preciso e limitato avvenimento (ad esempio, la battaglia di Poitiers) o se si tratta di un periodo molto lungo (come la nascita e il decadimento delle repubbliche marinare). A seconda di ciò che intendete simulare, curate più o meno i dettagli del territorio, basandovi sul fatto che generalmente più la simulazione è circoscritta nel tempo e più il territorio deve essere curato.

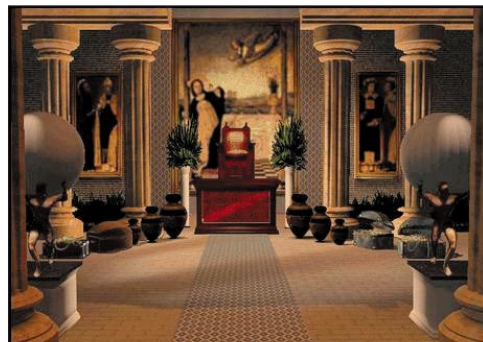
Rimane comunque valido l'assunto che Civilization non è il prodotto migliore per ricostruire avvenimenti specifici, ma è invece grandioso per scenari *in divenire*, che si snodano per lunghi periodi di tempo.

2. Quanto è grande il mondo?

Al momento di realizzare la mappa del territorio, valutate quanto esteso debba essere. Come criteri di riferimento, potete contare sulla presenza del mare (più oceano c'è, più estesa potete fare la mappa) e sul livello tecnologico da cui partono le popolazioni della simulazione.

Quest'ultimo parametro ha un'importanza non secondaria, in quanto le unità più veloci delle civiltà antiche si muovono di due tasselli per volta, mentre i moderni aeroplani addirittura di sei.

Ne consegue che, se l'estensione del territorio non è proporzionata alla capacità di spostamento, lo scenario diventa (per un verso o per l'altro) nevrotico e ingovernabile, cioè assai noioso e poco giocabile.



3. Molti nemici, molto onore (e tanto divertimento)

Tutti i gusti sono gusti e, del resto, una delle possibilità più gratificanti di Civilization è quella di provare a giocare anche con scenari apparentemente assurdi. Tuttavia è bene attenersi (a meno di esigenze particolari) alla regola che dice che è meglio avere tanti avversari piuttosto che uno solo. La cosa migliore è quindi predisporre tutti e sei le civiltà contendenti, in modo da garantirsi una più varia possibilità di alleanze e di commerci (nonché di perfidi tradimenti).

4. Edificare le città

Anche la costruzione delle città dovrebbe seguire percorsi paralleli per tutti i continenti o le civiltà in gioco.

Se nei primi, crucialissimi turni iniziali una città fosse molto più grande di un'altra, una civiltà inizierebbe il progresso tecnologico e sociale molto prima, acquisendo vantaggi incolmabili e disequilibrando lo scenario.

È tuttavia possibile che sia proprio questo l'intendimento: verificare gli sviluppi di un

ambiente composto da civiltà non equilibrate. Ad ogni modo, ora sapete a che cosa andate incontro...

5. Non di solo pane

Sono due le cose più preziose per una città agli inizi della sua storia. La prima cosa sono le mura perimetrali, che la pongono al riparo dagli attacchi di vicini malintenzionati. La seconda cosa è il cibo spirituale, costituito da templi, cattedrali e circhi. Queste strutture sono fondamentali per far sì che i cittadini non cadano in un malcontento talmente profondo da non essere più recuperabile in alcun modo: tanto varrebbe chiudere il gioco e ricominciare.



Civilization II è uno di quei prodotti che richiedono molto a chi li gioca: se ci si accontenta solo di belle immagini (come quella in alto) presto ci si stufa, ma se si usa il cervello e si gioca "sul serio", allora il divertimento è assicurato. Gli appassionati hanno un porto sicuro per la navigazione in rete all'indirizzo http://bs.yahoo.com/Recreation/Games/Computer_Games/Genres/Strategy/Titles/Civilization/Civilization_II/

I giochi citati

Mdk

Produttore:
Interplay

Civilization II

Produttore:
Microprose

Distributore per l'Italia:
Leader
tel. 0332-87.4111

Microsoft Word

Testo nascosto: in stampa non c'è ma sul monitor sì (se si vuole)

Microsoft Word consente di assegnare al testo l'attributo **nascosto**. Il testo così contrassegnato non verrà stampato e non sarà quindi

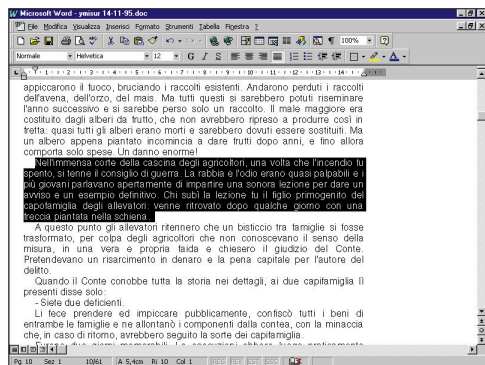
visibile nella copia su carta delle relazioni, dei promemoria, dei racconti o di qualsiasi altro tipo di documento. In effetti, l'attributo

nascosto fa parte della categoria dei caratteri non stampabili di Microsoft Word, al pari di codici come quelli che possono essere visibili a video che identificano i ritorni a capo, gli spazi, le tabulazioni e altri caratteri.

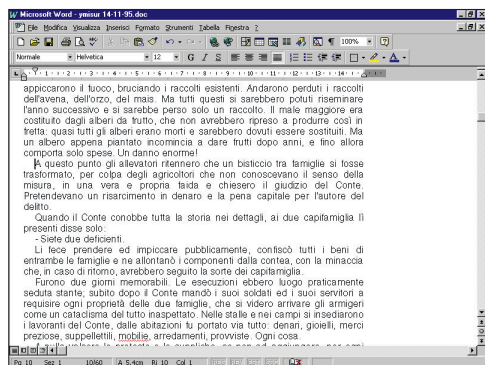
L'uso del testo nascosto può essere molto utile se occorre inserire commenti o promemoria all'interno di un documento, senza che vengano stampati. In questa maniera, è possibile avere sotto mano una serie di appunti riguardanti il documento (anzi, addirittura salvati con esso) da usare successivamente in caso di revisioni o modifiche.

Per evidenziare il fatto che si tratta di testo che non appartiene al documento principale, è conveniente usare un altro colore, diverso da quello del corpo del testo: se il testo principale è nero, va benissimo il rosso, ad esempio. Un altro modo di differenziare il testo consiste nell'usare un diverso tipo di carattere, ma è sicuramente meglio adoperare un sistema che non richiede né l'apertura di troppe finestre né troppi clic.

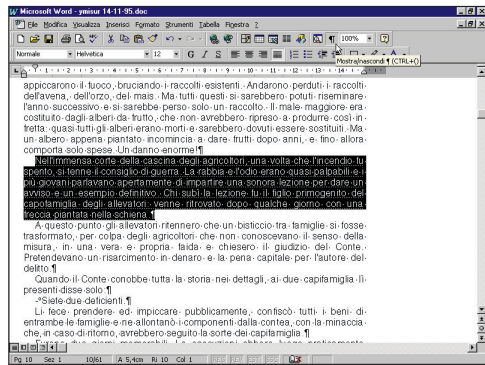
Si ricordi che, benché in stampa non compaiano mai, i brani nascosti possono essere visualizzati a video, semplicemente facendo clic sul pulsante contrassegnato dal simbolo di ritorno a capo, che visualizza tutti i caratteri non stampabili. Il testo nascosto non è quindi il sistema ideale per la corrispondenza segreta.



Qualsiasi parte del testo può essere nascosto: lettere, parole o paragrafi. Basta selezionare con precisione il testo da nascondere



Per nascondere il testo selezionato, si fa clic sul comando Carattere del menu Formato e si seleziona Nascosto. Oppure si preme <ALT>+<MAIUSC>+Q. In entrambi i casi, il testo scompare



Se si attiva il pulsante indicato dal puntatore, si visualizzano tutti i caratteri non stampabili presenti nel documento, compreso il testo nascosto, contrassegnato da una sottolineatura punteggiata

Microsoft Word 97

Modificare le immagini

Per ritagliare le immagini direttamente dall'interno di Word, si deve selezionare l'immagine e scegliere il comando **Immagine** del menu **Formato**. Viene così aperta la scheda che riporta la configurazione circa le operazioni che è possibile effettuare sull'immagine.

Tra le proprietà più significative, v'è quella che stabilisce se il rapporto tra le dimensioni dell'immagine deve rimanere costante: modificando una dimensione, anche l'altra viene automaticamente modificata della stessa percentuale.

In genere, questa proprietà è attiva, ma è possibile che, per motivi grafici o di impaginazione, si desideri disattivarla. Anche in questo caso, è comunque possibile ridimensionare le immagini senza modificare il rapporto tra i lati: è sufficiente tenere premuto il tasto

<MAIUSC> o il tasto <CTRL> mentre si trascina una delle maniglie d'angolo dell'immagine. Se si tiene premuto <MAIUSC>, l'immagine viene ridimensionata seguendo il percorso del puntatore, mentre se si preme il tasto <CTRL> l'immagine rimane centrata e tutti i lati vengono modificati in modo coerente tra loro.

È anche possibile ritagliare le immagini, eliminando particolari che non interessano. Occorre rendere visibile la barra degli strumenti **Immagine** (facendo clic con il pulsante destro su una zona libera delle barre degli strumenti e selezionando la casella relativa alla barra **Immagine**), quindi facendo clic sul pulsante di ritaglio: ora si può trascinare una qualsiasi maniglia dell'immagine e nascondere le aree che non interessano.

MICROSOFT EXCEL 97

Visualizzazione a pieno schermo

Excel dispone di una funzione di zoom per visualizzare in una schermata sola un'area il più estesa possibile del foglio di lavoro. Esiste tuttavia la possibilità di visualizzare un'area maggiore di quella comunemente osservabile, senza dover ricorrere a riduzioni che rendano illeggibile la pagina: è sufficiente scegliere il comando **Schermo intero** del menu **Visualizza**. In questo modo, le barre dei pulsanti scompaiono e quasi tutta l'ampiezza del monitor è a disposizione dell'area di lavoro dell'applicazione



Se l'area di lavoro non è sufficiente, a volte basta nascondere gli strumenti



Per tornare alla visione normale, si preme Chiudi schermo intero

Access 97

Recuperare un database danneggiato

Access 97 dispone di una funzione che permette di recuperare un file di database danneggiato. Di solito, è Access stesso che avvisa l'utente che c'è qualcosa che non va nel file quando tenta di aprirlo o di compiere su di esso operazioni come la

compattazione o la cifratura, ma a volte l'apertura avviene senza problemi ed è solo in seguito che le magagne saltano fuori.

In questo caso, è sufficiente seguire una semplice procedura.

Occorre dapprima fare clic sul menu *Stru-*

menti, poi scegliere il comando *Utilità database* e quindi (dal sottomenu che viene così aperto) scegliere infine il comando *Ripristina*

database. Viene così aperta una finestra di dialogo che consente di indicare la posizione ed il nome del file danneggiato: è sufficiente

selezionarlo e scegliere poi *Ripristina*.

Questa procedura dovrebbe essere sufficiente a recuperare il file danneggiato. ●

Visual Basic 5

Finestre di dialogo a prova d'errore

Se si apre una finestra di dialogo di file è assai probabile che le istruzioni successive ricevano il nome del file da aprire mediante la proprietà *FileName* del controllo, per poi aprire il file con un'istruzione *Open*. Se l'utente fa clic sul pulsante *Annulla* della finestra di dialogo, la proprietà *FileName* sarà una stringa vuota e il tentativo di apertura del file con l'istruzione *Open* genererà un errore. È bene

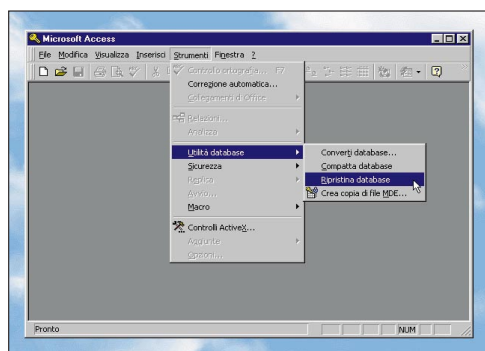
perciò prevedere un gestore di errori (un'istruzione *On Error GoTo* etichetta) che rimandi a un'etichetta all'interno della subroutine, in questo modo:

```
On Error GoTo GestErrore
...codice...
Exit Sub
GestErrore:
Exit Sub
```

Come si vede, l'etichetta è preceduta da un'istruzione *Exit Sub*, che evita che il pro-

gramma cada (come si suol dire) nel gestore degli errori anche se tutto è andato regolarmente.

Dopo l'etichetta (in questo caso *GestErrore*) ci sono tutte le istruzioni che devono essere eseguite in caso di errore run-time; per esempio, si può mostrare una finestra di messaggio o prendere le azioni appropriate. In questo caso, un'altra istruzione *Exit Sub* è più che sufficiente. ●



Se il file danneggiato viene comunque aperto, la procedura non cambia di molto: il comando da usare è sempre il medesimo, che avrà effetto sul database aperto

Microsoft Word

Maiuscolo, minuscolo o alto/basso?

Le parole possono essere scritte con i caratteri minuscoli (in un testo normale come questo), con i caratteri maiuscoli (ad esempio, in titoli particolari) o con lo stile alto/basso, che prevede che la let-

tera iniziale di ogni parola sia maiuscola e le altre siano minuscole (come quando si riporta il nome e il cognome di una persona).

Con Word è possibile passare da una modalità all'altra in modo

semplice: basta selezionare le parole da modificare e premere i tasti <MAIUSC>+<F3>.

Questo comando è ciclico, quindi l'aspetto delle parole varia ciclicamente a ogni pressione dei tasti. ●

Adobe Premier 4.2

Errore di protezione generale

Sembra che Premiere e Windows non si riescano a mettere d'accordo sui nomi. Se si tenta infatti di aprire, salvare o importare una clip il cui nome è lungo più di 35 caratteri, viene riportato un errore di protezione generale o di pagina. Occorre assegnare un nome più corto alla clip.

Microsoft Publisher

Figure di carattere

Se siete alla ricerca di semplici figure con cui ornare le vostre pubblicazioni, ma avete passato in rassegna decine e decine di raccolte di clipart, avete fuso il lettore cd a furia di controllare anche il più improbabile cd

rom, avete provato inutilmente a crearvene una da soli e, dopo tanta fatica, non siete ancora riusciti a trovare ciò che fa per voi, non rinunciate a un'ultima possibilità.

Sicuramente, il vostro sistema contiene

un numero enorme di font, dei quali alcuni sono di tipo Symbol: questo vuol dire che contiene semplici immagini, che possono essere visualizzate in grandi dimensioni (dai 150 punti in su) e usate nel documento. ●

Microsoft Office

Ripetizione veloce dell'ultima operazione

Premendo il tasto <F4>, viene ripetuta l'ultima operazione effettuata, sia essa l'assegnazione di un attributo al testo di Word o l'eliminazione di una cella di Excel.

Proprio in Word è possibile usare questa funzione quale soluzio-

ne più veloce della procedura *Incolla*. Se infatti si deve inserire lo stesso testo in più punti del documento, basta digitarlo la prima volta, portare il cursore nella posizione del prossimo inserimento e premere <F4>: l'inserimento del testo verrà ripetuto. ●

Browser

Alla ricerca del testo

I siti sono ormai di diversi tipi: quelli di concezione più moderna sono meno testuali e più interattivi e pieni di immagini, animazioni, oggetti attivi e quant'altro. Di contro, le pagine web sono nate come versione elettronica della pagina stampata, dove è il testo (o al più l'immagine statica) a farla da padrone.

Talvolta però il testo la fa troppo da padrone e il cibernauta si trova di fronte a pagine lunghissime piene zeppe di parole. In queste situazioni, risulta difficile riuscire a trovare l'argomento che interessa.

Ma se l'argomento è individuato da alcune parole chiave, allora si può usare una semplice funzione presente sia in Netscape Navigator sia in Microsoft Explorer: la funzione Trova.

Con questa funzione è possibile trovare le ricorrenze di un vocabolo (o di una stringa di caratteri) all'interno della pagina web, esattamente come si fa con un qualsiasi elaboratore di testi.

L'unico limite è costituito dal fatto che il testo non viene trovato se è contenuto all'interno di immagini, oggetti attivi eccetera.

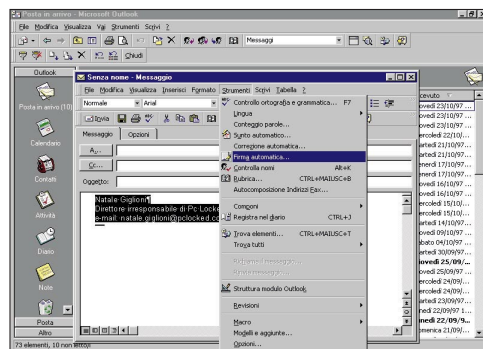
In Microsoft Internet Explorer occorre fare clic sul menu Modifica e scegliere poi Trova (in questa pagina). Appare così una finestra nella quale occorre inserire il testo da cercare, per premere poi il pulsante Successivo.

Se il testo indicato è presente nella pagina, viene subito mostrato.

In Netscape Navigator la procedura è assai simile: si deve scegliere il comando Find del menu Edit e inserire il testo da cercare quando compare la finestra di dialogo; quindi si deve premere il pulsante Find Next.

Outlook

Posta firmata

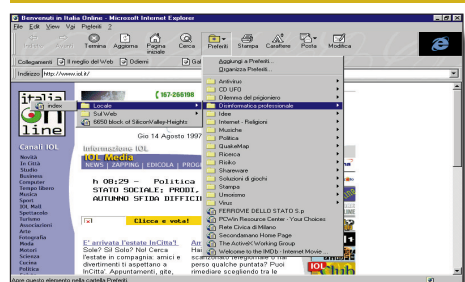


È del tutto inutile perdere tempo a firmare i propri messaggi di posta elettronica, magari aggiungendo il proprio indirizzo e-mail, la qualifica eccetera: basta infatti definire una firma elettronica, che venga aggiunta automaticamente ogni volta che si crea un nuovo messaggio.

Se si usa WordMail per scrivere i messaggi gestiti da Outlook, la procedura è semplice.

Per creare una firma automatica con WordMail, basta infatti creare un nuovo messaggio, immettere la firma desiderata, selezionarla e fare clic su *Firma automatica* nel menu *Strumenti*.

MICROSOFT INTERNET EXPLORER



Organizzate le preferite

I collegamenti ai siti web consultati spesso possono essere memorizzati nelle Preferite, anche creando sottocartelle come in figura. Così tutto è in ordine e facile da trovare.

Browser

Salvate le pagine web

Forse ormai tutti sanno che, con le impostazioni predefinite del sistema, il contenuto delle pagine web visitate viene automaticamente salvato su disco rigido (in un'apposita cartella), in modo che non sia necessario riconnettersi fisicamente al server per esaminare nuovamente la pagina.

Questa soluzione ha molti vantaggi, ma non è duratura: il materiale immagazzinato nella di-

rectory temporanea viene infatti automaticamente cancellato o dopo un certo periodo di tempo o quando lo spazio su disco incomincia a scarseggiare.

Esiste tuttavia un sistema per rimediare all'inconveniente: le pagine web, come qualsiasi documento informatico, possono essere infatti memorizzate su disco, proprio come se fossero un documento prodotto da una nor-

male applicazione, per essere poi richiamato a piacere (o, perlomeno, viene salvato il testo).

Se si usa Netscape Navigator, occorre scegliere il comando *Save As* del menu *File*. Se si usa Microsoft Internet Explorer, il comando del menu *File* è *Salva con nome*.

Appare la finestra di dialogo per il salvataggio dei file: fate attenzione che l'estensione sia *.htm* o *.html*.

BROWSER

A finestre aperte

Dopo i primi faticosi approcci alla navigazione in rete, ci si rende ben presto conto che la maggior parte del tempo la si passa ad aspettare. Aspettare che il server invii tutto il (sempre più pesante) contenuto della pagina che interessa, che il file .zip da scaricare venga ricevuto per intero eccetera.

Nel frattempo, nulla vieta però di fare qualcosa di più costruttivo di stare a guardare il numero di bit ricevuti: ad esempio, si possono andare a visitare altri siti, magari più leggeri, aprendoli in altre finestre.

Per far questo, è sufficiente fare clic con il pulsante destro del mouse su un collegamento della pagina al momento visualizzata; in questo modo si provoca, con entrambi i browser l'apertura di un menu a comparsa.

Se si usa Netscape Navigator, è sufficiente scegliere il comando *Open Link in New Browser Window*. Se si usa invece Microsoft Internet Explorer, il comando da scegliere è *Apri in una nuova finestra*.

A questo punto, viene aperta una nuova finestra del browser, che è a tutti gli effetti una seconda istanza dell'applicazione.

Mentre con la prima finestra si continua il lavoro precedentemente iniziato, con la seconda si può lavorare in parallelo.