

Impostazioni internazionali come, quando e perché

Il problema:

i formati di rappresentazione di date, di ore, di valuta e di numeri in genere non sono uguali in tutto il mondo. È necessario impostare quelli che soddisfano le applicazioni usate e il gusto (oltre alle abitudini) dell'utente.

La soluzione:

Il Pannello di controllo permette di impostare i tipi di visualizzazione.

Vi sono numerose ragioni per impostare in modo diverso da quello predefinito il modo di visualizzazione delle date, delle ore, delle valute e dei numeri.

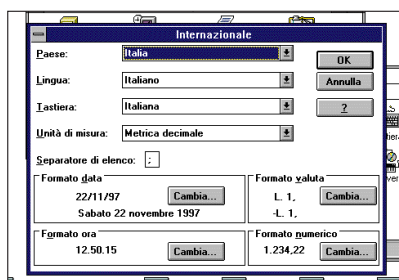
Se il separatore tra le ore, i minuti e i secondi può essere scelto esclusivamente in base al gusto, il sistema con cui viene visualizzata una data o un importo valutario dipende sia dal paese in cui si opera sia dall'applicazione che si usa: alcuni programmi non sono infatti abbastanza flessibili per adattarsi al tipo di visualizzazione impostato nel sistema e interpretano quindi i dati in maniera errata. Ad esempio, di fronte alla data 3/4/66 un programma italiano capisce che si tratta del 3 aprile, mentre uno americano pensa che si tratti del 4 di marzo.

Anche l'uso delle 24 ore può indurre alcuni programmi statunitensi in errore, visto che loro sono soliti usare solo i numeri da 1 a 12: numeri maggiori vengono male interpretati.

Le impostazioni principali

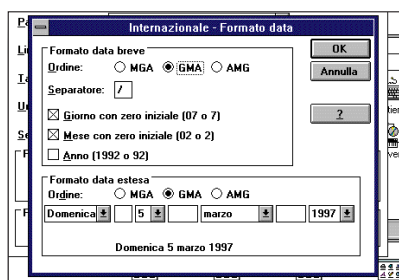
Le impostazioni generali

Dal Pannello di controllo si fa doppio clic su *Internazionale* e si accede alle impostazioni riportate nella figura. Queste impostazioni sono importanti perché molte applicazioni (soprattutto quelle di un certo livello) fanno riferimento ad esse, anziché chiedere all'utente di reimpostarle.



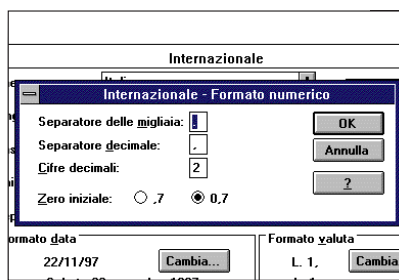
Il formato della data

Facendo clic sul pulsante *Cambia* all'interno del riquadro *Formato data*, si richiama la finestra che consente di impostare il tipo di visualizzazione preferito. Il formato Mga (mese/giorno/anno), usato dagli Americani può essere quello richiesto da applicazioni non tradotte.



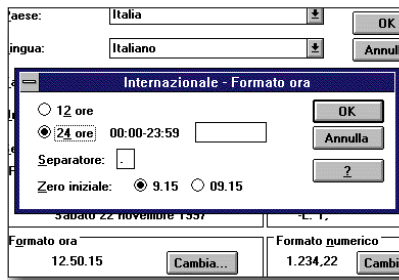
Il formato numerico

Gli americani usano la virgola per separare le migliaia e il punto per separare i decimali, esattamente il contrario della convenzione europea. Nella finestra che appare facendo clic sul pulsante *Cambia* del riquadro *Formato numerico* si possono impostare questi (e altri) particolari.



Il formato ora

Le impostazioni del formato delle ore non sono così fondamentali, a meno di non imbattersi in applicazioni statunitensi che richiedono il formato a 12 ore anziché a 24, con l'aggiunta delle indicazioni Am (antimeridiane) e Pm (pomeridiane).



PCOPEN consiglia

Di fare

Impostate i criteri di visualizzazione secondo gli standard italiani: potete sempre modificarli se i programmi lo dovessero richiedere.

Di non fare

Non dimenticate che queste impostazioni vengono lette da un gran numero di applicazioni e che quindi sono soggette a provocare errori strani: se osservate che un programma che tratta le date (un calendario o un'agenda o simili) fa le bizzes, provate a cambiare le impostazioni nel *Pannello di controllo*.

niente panico

Non preoccupatevi per il numero dei decimali impostato: i programmi che richiedono calcoli complessi, come Excel, non conto delle impostazioni del *Pannello di controllo*.

I file di sistema come aprirli tutti con un unico clic

Il problema:

se si vogliono modificare (o solo verificare) i file di configurazione del sistema, occorre perdere tempo per trovarli e aprirli tutti.

La soluzione:

Una piccola applicazione nascosta in Windows 95 permette di aprirli tutti insieme con un solo clic.

Gli utenti più smaliziati spesso modificano o consultano i file di configurazione di Windows per migliorare le prestazioni del sistema o per modificare il sistema stesso. Sebbene non sia operazione particolarmente onerosa, il fatto di dover rintracciare tutti i file di configurazione, di doverli aprire uno per uno e poi doverli richiudere (sempre uno per uno) è sicuramente noioso.

L'editor di configurazione è una piccola applicazione che consente di aprire tutti i file di configurazione con un semplice e unico clic, in modo da averli già pronti e visibili. Per chiuderli tutti, basta chiudere l'Editor di configurazione.

Ogni file che viene così aperto, è visualizzato in una propria finestra (sullo stile di *Blocco note*) e può essere modificato a piacimento. Queste finestre possono anche essere chiuse una per una, lasciando così nell'area di Sysedit solo le finestre di quei file su cui interessa operare.

Si tratta di una piccola utility non documentata ufficialmente.

Ecco i quattro passi

Trovare il file Sysedit.exe...

Occorre portarsi nella cartella System (che si trova all'interno della cartella Windows) e selezionare il file Sysedit.exe. Bisogna poi trascinarlo, usando il pulsante destro del mouse, all'interno della cartella Programmi, che si trova nella cartella Menu Avvio, anch'essa in Windows.

Creare il collegamento

Una volta rilasciato il pulsante, appare un menu per definire quale operazione compiere sul file: occorre scegliere *Crea collegamento*. Se si usa il pulsante sinistro del mouse e si trascina un file .exe, il collegamento viene creato automaticamente, ma è meglio essere sicuri.

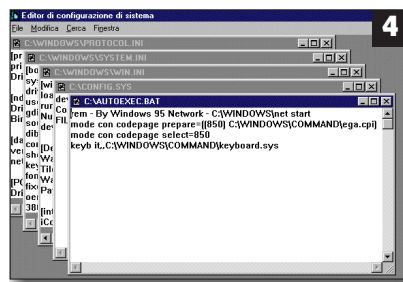
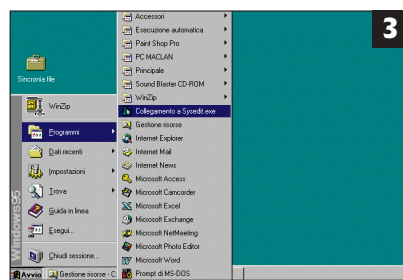
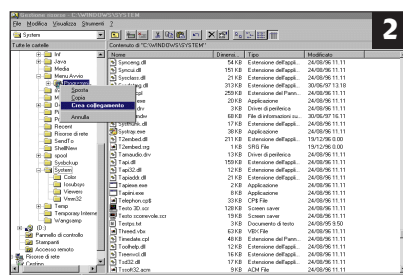
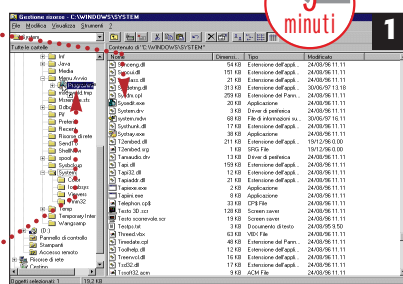
Verifica del collegamento

Il collegamento dovrebbe ora apparire all'interno del menu del pulsante Avvio, sotto Programmi. Se si vuole, si può usare *Gestione risorse* (o un altro dei sistemi di Windows) per modificare il nome o la posizione del collegamento.

...ed è fatto!

Sysedit.exe è l'Editor di configurazione, che comprende i file di sistema. Questi vengono tutti aperti automaticamente ogni volta che si avvia l'editor. Il file Protocol.ini non viene aperto se non è usato alcun protocollo di rete (o di accesso remoto).

si fa in
5 minuti



PCOPEN
consiglia

Di fare

Sistematelo il collegamento a Sysedit.exe nella posizione per voi più conveniente nella cartella **Menu Avvio**, ma, se non siete il solo ad accedere al vostro computer, non sarebbe male non lasciarlo proprio in piena vista: pasticciare a caso con i file di configurazione può essere doloroso.

Di non fare

Non disperatevi se per sbaglio cancellate il file Sysedit.exe: i file di configurazioni non vengono toccati. L'editor di configurazione permette infatti solamente di aprirli tutti insieme.

quali file?

Occorre ricordarsi che i file Config.sys e Autoexec.bat aperti da Sysedit sono quelli di Windows 95, non i file dell'eventuale versione precedente del Dos.

Il cestino come differenziarlo per dischi diversi

Il problema:

Se si possiedono due o più dischi rigidi è possibile configurare il cestino diversamente per ogni unità?

La soluzione:

Nelle proprietà del cestino che si vuole impostare occorre specificare quantità massime diverse.

Anche se si possiedono due o più dischi rigidi, sul desktop viene visualizzato un cestino solo. Tuttavia nel sistema vi sono fisicamente due cestini, uno per ogni unità a disco.

Che cosa è il cestino?

Il cestino (o i cestini) di Windows 95 non è altro che una cartella di sistema, nascosta, che gode di proprietà particolari. In questa cartella vengono spostati i file che si intendono cancellare e vi rimangono sino a quando non si decide di eliminarli definitivamente. Questa cartella si chiama Recycled (ha lo stesso nome in tutte le unità a dischi), mentre il cestino che si vede sul desktop non è altro che lo strumento con cui questa cartella viene gestita e mantenuta.

Stando così le cose, è assai facile spiegarsi perché i cestini di due diverse unità a disco possono essere gestite in maniera differente. Nel box sono evidenziate un paio di situazioni che consigliano di differenziare l'uso dei cestini, prendendo in considerazione la capienza del disco cui il cestino appartiene e l'uso che se ne fa.

Più dischi, più cestini

si fa
in

5
minuti

Le impostazioni globali

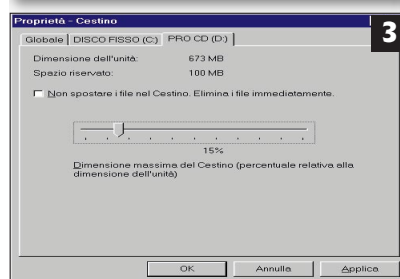
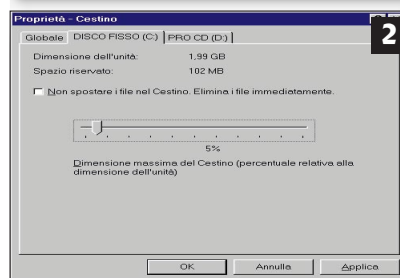
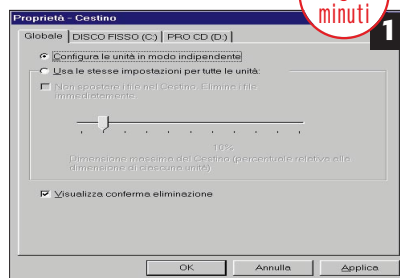
Per accedere alle proprietà del cestino, occorre fare clic destro sul cestino del desktop e scegliere il comando *Proprietà*. Se si possiedono più unità a disco, si ha la possibilità di configurare i cestini in modo diverso, selezionando la prima casella.

Quando il disco è grande

La dimensione massima del cestino viene impostata in modo percentuale rispetto alla capienza del disco. La percentuale predefinita è del 10%, che per un disco da (ad esempio) 4 Gb è di circa 400 Mb: è spazio prezioso che viene sprecato.

Quando il disco è piccolo

Se il disco è di dimensioni contenute, vale la pena aumentare la percentuale. Ma se si tratta di una partizione creata appositamente per masterizzare i cd rom, occorre lasciare sempre almeno 650 Mb liberi, contrariamente a quanto mostrato nella figura.



PC OPEN consiglia

Di fare

Se pronunciate spesso la frase "Oh, no! ho appena cancellato un file che mi serviva...", avete bisogno di un cestino a doppia blindatura. Potete usare quello delle Norton Utilities, che consente di recuperare anche i file eliminati.

Di non fare

Non tralasciate di svuotare frequentemente il cestino, soprattutto dopo avervi buttato file molto grossi e se lo spazio su disco scarseggia: non sembra, ma il cestino può arrivare a contenere anche centinaia di megabyte.

Inoltre, è anche possibile differenziare il modo in cui vengono trattati i file una volta cestinati: come detto, di solito i file rimangono nel cestino sino a che non si provvede a cancellarli definitivamente (o sino a quando il cestino è troppo pieno), ma è possibile far sì che i file vengano eliminati subito, appena cestinati. Il cestino fun-

zione più quindi come una sorta di inceneritore, senza alcuna possibilità di recupero dei file. Per attivare questa modalità è sufficiente selezionare la casella *Non spostare i file nel Cestino. Elimina i file definitivamente*. Se, ad esempio, si ha l'abitudine di usare un secondo disco solo come deposito di file di prove, può essere utile

impostare il cestino di questo disco affinché elimini subito i file.

Il cestino in rete

Anche il cestino, come tutte le cartelle può essere condiviso: di solito viene condiviso insieme al disco su cui si trova, ma è possibile condividere solo il cestino usando Gestione risorse (o Esplora risorse se si

una l'Explorer 4 con la nuova interfaccia): dalla struttura delle cartelle lo si seleziona con il pulsante destro del mouse, si sceglie il comando *Proprietà* e si apre la scheda *Condivisione*, facendo clic sull'omonima linguetta. Ora si possono inserire il nome di condivisione e i privilegi di accesso, proprio come qualsiasi altra cartella.

File manager con la barra personalizzata è meglio

Il problema:

È possibile sveltire le operazioni dal File Manager senza dover imparare a memoria le scorciatoie della tastiera?

La soluzione:

Al posto dei menu, si possono installare i pulsanti e ottimizzare la barra.

Il File Manager di Windows 3.11 dispone di una comoda funzione che permette di effettuare le operazioni sui file in modo più semplice e veloce.

A differenza della versione 3.1 di Windows, la 3.11 (anche quella per Workgroups) ha a disposizione una serie di pulsanti che sono associati ai comandi più comuni. Purtroppo, solo una parte dei pulsanti disponibili sono visibili da subito sull'apposita barra: gli altri devono essere installati con una procedura di personalizzazione della barra stessa (procedura riportata nel box qui di fianco).

Questa operazione non è difficile, tuttavia è utile segnalare alcuni accorgimenti che possono evitare di fare confusione e di ottenere quindi l'effetto contrario allo scopo che si voleva raggiungere: complicarsi la vita anziché cercare di semplificarla.

Innanzitutto va detto che, così come possono essere installati, i pulsanti possono essere disinstallati: nella finestra che è riportata nella figura 2 si può notare che, oltre al pulsante *Aggiungi*, è disponibile il pul-

Pulsanti a piacere

Le impostazioni della barra di File Manager

Dopo aver aperto File Manager, occorre fare clic sul menu *Opzioni* e scegliere il comando *Personalizza barra strumenti*.

Scegliere i pulsanti

La finestra per la personalizzazione della barra riporta sulla sinistra i pulsanti disponibili e sulla destra quelli già installati. Per installarli, occorre selezionare un pulsante alla volta (di quelli a sinistra) e fare clic su *Aggiungi*.

I pulsanti importanti

Tra tutti i pulsanti, quelli di uso più frequente sono *Elimina*, *Rinomina*, *Proprietà*, *Crea directory* e *Cerca*. I pulsanti possono essere spostati lungo la barra selezionandoli (uno alla volta) nella finestra precedente e premendo i due pulsanti *Sposta*.

sante *Rimuovi*. Se si seleziona dall'elenco uno dei pulsanti già installati e si preme *Rimuovi*, il pulsante selezionato viene tolto dalla barra e ricollocato nell'elenco dei pulsanti disponibili.

L'operazione di rimozione funziona sia con i pulsanti installati dall'utente sia con quelli che in modo predefinito sono posti sulla barra.

Il motivo per cui si dovrebbe desiderare di eliminare i pulsanti è semplice: meno pulsanti ci sono e minore è la possibilità di premere quello sbagliato sul file sbagliato. Troppo spesso si tengono pulsanti che non si usano mai, giusto per il gusto di averli, con il risultato che è facile confondersi e perdere tempo.

Un'altro aspetto da considerare è la risoluzione usata dalla scheda video: una semplice risoluzione di 640 per 480 potrebbe non essere sufficiente per visualizzare tutti i pulsanti che sono stati installati.

La valutazione dell'utilità dei pulsanti è in stretta relazione sia con le abitudini dell'utente sia con le impostazioni

che questi ha assegnato al metodo di visualizzazione dei file: se è solito passare, ad esempio, dalla visione normale a quella con più finestre variamente affiancate, i pulsanti che svolgono questa funzione sono preziosi, altrimenti è meglio lasciarli perdere. Ciò che conta è che l'utente si trovi bene e che lavori in modo migliore.

si fa
in

5
minuti

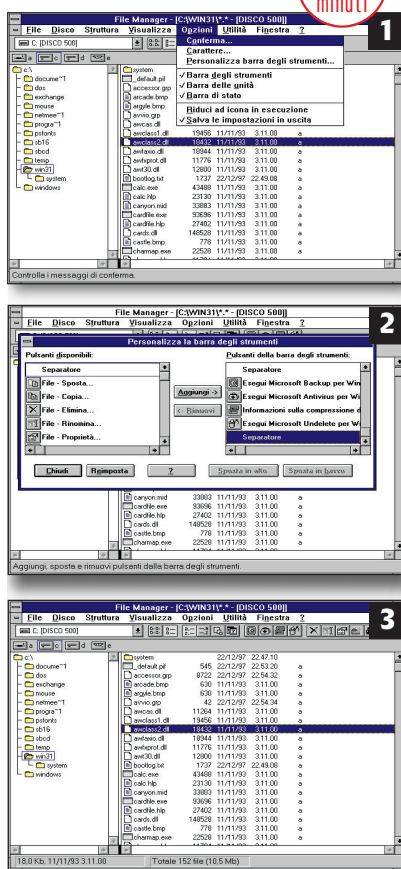
PCOPEN
consiglia

Di fare

Se si vogliono visualizzare anche i file nascosti e quelli di sistema, fate clic sul menu *Visualizza*, scegliete il comando *Per tipo di file* e selezionate la casella *Mostra i file nascosti / di sistema*.

Di non fare

Se invece non volete correre rischi di compiere alla leggera operazioni irreversibili, non deselectate alcuna delle caselle contenute nella finestra apposita, che viene raggiunta facendo clic dapprima sul menu *Opzioni* e poi sul comando *Conferma*.



Word 7.0

Elenchi puntati e strutture personalizzate

Chi deve scrivere manuali tecnici, procedure, o anche tesi di laurea o testi di argomento giuridico ha spesso bisogno di realizzare lunghe liste di argomenti, ramificati in numerosi livelli e sotto-livelli: per esempio, un argomento 1 si suddivide negli argomenti 1.1 e 1.2, quest'ultimo a sua volta comprende i sottoargomenti 1.2.1 e 1.2.2. e così via.

Word offre la possibilità di impostare molto rapidamente elenchi puntati e numerati, ma se si sfruttano le funzioni più immediate,

come gli appositi pulsanti della barra *Strumenti* ci si deve accontentare di un unico livello di voci.

Normalmente, infatti, si procede scrivendo la lista degli argomenti incolonnati, poi li si seleziona e si fa clic sull'apposito pulsante nella barra degli strumenti, oppure si apre il menu *Formato*, si sceglie *Elenchi puntati e numerati* e nella relativa finestra ci si preoccupa più che altro di impostare il tipo di punto elenco o di numerazione grazie alle schede *Punti elenco* e *Numeri o lettere*.

Dopo aver definito un semplice elenco di questo tipo, si potrebbe intervenire manualmente per modificarlo e articolarlo in sotto-livelli. In pratica, si dovrebbe riapplicare a ogni nuovo livello il for-

mato di elenco numerato, configurando l'appropriato punto di partenza della numerazione: si tratterebbe però di un'operazione scomoda e poco elegante. Inoltre, una volta effettuata, sarebbe impossibile utilizzare gli sforzi su un nuovo documento.

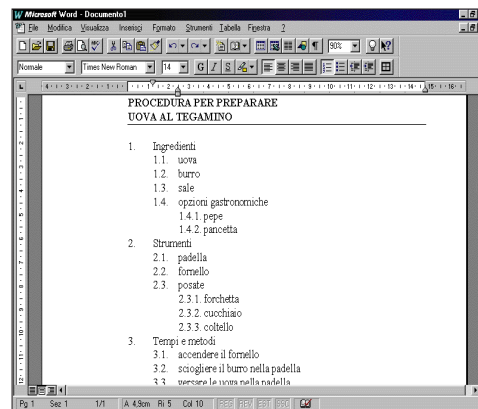
Eppure è possibile ottenere con grande facilità elenchi multilivello; basta esplorare con una certa attenzione la finestra di dialogo *Elenchi puntati e numerati*: esiste infatti una terza scheda, *Struttura*, spesso trascurata, che serve appunto a questo scopo.

Supponiamo di dover illustrare una procedura tecnica, ad esempio la ricetta per preparare un uovo al tegamino.

Gli argomenti potrebbero essere: Ingredienti (uova, burro, sale più alcune opzioni gastronomiche come pepe e pancetta), Strumenti (padella, fornello e posate: forchetta, cucchiaio, coltello), Tempi e metodi (la sequenza delle operazioni necessarie e della rispettiva durata).

Si può iniziare a scrivere tutti gli argomenti in colonna, senza preoccuparsi di distinguere differenti livelli logici: in altre parole, basta scrivere le voci Ingredienti, poi uova, burro eccetera una sotto l'altra, andando a capo ogni volta.

Quando la lista è completa, si deve selezionare l'intero elenco, aprire il menu *Formato*, fare clic su *Elenchi puntati e numerati*, poi nella finestra selezionare la



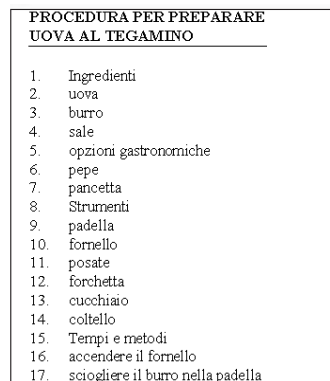
La ricetta in tutto il suo splendore: applicata la formattazione e decisa la struttura dei punti elenco, la lettura e la suddivisione delle azioni da compiere risulta più chiara

scheda *Struttura*.

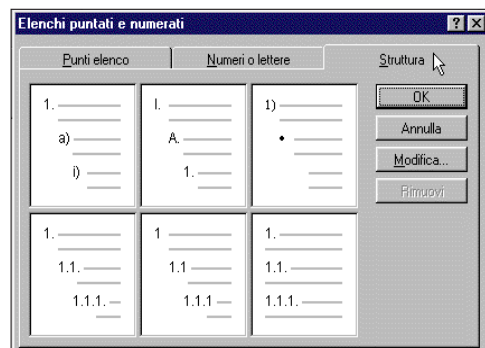
Da qui è possibile scegliere un tipo di elenco multilivello, in base a diversi puntatori (simboli, lettere, numeri romani o cifre arabe) e modelli di impaginazione e rientri di paragrafo: basta fare clic sull'esempio che più corrisponde alle proprie esigenze e poi premere *Ok*. Un dettaglio: scegliendo l'esempio *Nessuno*, si otterrà un elenco multilivello privo di numeri, punti o qualsiasi altro indicatore, che manterrà semplicemente un diverso allineamento dei vari argomenti e sottoargomenti. Dopo aver fatto clic su *Ok*, nel documento sarà visualizzato un elenco apparentemente normale, ossia di un solo livello, come se avessimo direttamente fatto clic sul pulsante *Elenco* della barra degli strumenti. C'è però una differenza. Se si provano a selezionare le righe corrispondenti a un paio di voci di livello logico inferiore e a premere poi il pulsante *Au-*

menta rientro, ci si accorgerà che i rientri e la numerazione si adattano automaticamente alla gerarchia desiderata. Per esempio, le voci uova, burro, sale e opzioni gastronomiche devono tutte rientrare sotto l'argomento generale Ingredienti: basta selezionare queste voci e fare clic sul pulsante *Aumenta rientro*.

Anziché essere numerati come 2, 3, 4 e 5, i singoli ingredienti saranno ora classificati come 1.1, 1.2, 1.3 eccetera. Proseguendo così, selezionando cioè i sottoargomenti e usando il pulsante *Aumenta rientro*, si potrà organizzare l'elenco secondo la struttura progettata. Nel caso si commettesse qualche errore o si volesse apportare qualche modifica all'allineamento dei sottoargomenti, si può usare il pulsante *Riduci rientro* per invertire l'effetto del pulsante *Aumenta rientro*, riportando un sottoargomento a un livello gerarchico superiore. La ricetta (o la procedura) è servita. ●



Ecco come si presenta la nostra ricetta prima che gli venga applicata la formattazione. Questo elenco è stato ottenuto selezionando tutte le voci ed impiegando il formato predefinito per gli elenchi



Ecco la scheda *Struttura* della finestra *Elenchi puntati e numerati*, spesso ignorata ma decisamente utile. Basta selezionare uno dei sei riquadri presenti per applicare la formattazione illustrata al testo selezionato

Power point 7.0

Presentazioni più comode con l'ipertesto

Una presentazione realizzata con **Power Point 7.0** ha normalmente una struttura lineare: è costituita cioè da una serie di diapositive da proiettare in sequenza, una dopo l'altra. È possibile, come si sa, arricchire la presentazione con suoni, immagini, filmati ed effetti di transizione, producendo così un documento multimediale di notevole impatto. Tuttavia, finché essa resta destinata a essere riprodotta in modo lineare non si può dire di avere sfruttato fino in fondo le potenzialità del programma.

Grazie ad alcune funzioni di Power Point, dette *Impostazioni interattive*, si possono facilmente creare collegamenti ipertestuali fra le varie diapositive: in questo modo la presentazione può essere consultata secondo percorsi vari e flessibili, analogamente (per esempio) alle pagine Web. Qui si fa riferimento a Power Point 7.0, ma la nuova versione del programma, Power Point 97, consente tra l'altro di convertire direttamente le proprie presentazioni (file .ppt) in formato Html. Gli ambiti di applicazione pratica di queste funzioni sono molteplici: imboccare sequenze di diapositive su temi differenti, per descrivere scenari alternativi, oppure saltare a una certa diapositiva piuttosto che a un'altra in base alle domande degli spettatori, e così via.

Immaginiamo per ora un progetto molto semplice. Una prima

diapositiva funge da indice ipertestuale e contiene l'elenco delle diapositive successive: a ogni voce dell'elenco, quindi a ogni titolo di diapositiva, viene associato un pulsante.

Quando si visualizza la presentazione, facendo clic su ciascun pulsante si potrà saltare direttamente alla diapositiva corrispondente. Reciprocamente, su ogni altra diapositiva deve essere inserito un

Per tracciare una forma geometrica occorre attivare, se già non fosse visibile, la barra *Disegno*, quindi fare clic sul pulsante *Forme*, selezionare nella finestra *Forme* il profilo dell'elemento desiderato e trascinare il mouse sulla diapositiva fino a disegnare l'elemento nelle dimensioni volute. Fatto questo, si può copiare e incollare più volte l'elemento fino a ottenere il numero necessa-

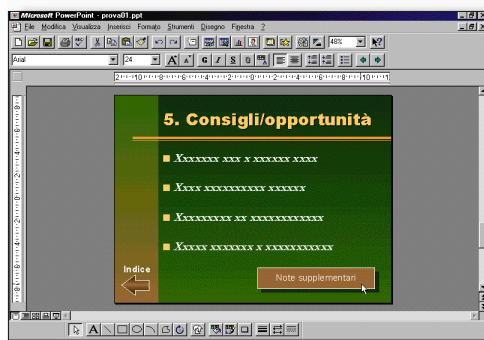
Dopo aver disposto sulla prima diapositiva gli elementi grafici o i testi da utilizzare come pulsanti interattivi, bisogna definire la loro rispettiva funzione, che in questo caso è di saltare alla diapositiva corrispondente. Va perciò selezionato il primo elemento, ossia il primo pulsante, e si deve successivamente aprire il menu *Strumenti*, facendo clic su *Impostazioni interattive*.

In questo modo si apre la finestra per la scelta delle *Impostazioni interattive*, che consente di decidere cosa debba accadere quando, nel corso della presentazione, si fa clic sul pulsante specificato: le opzioni sono *Nessuna* (il pulsante resta un oggetto inerte), *Vai a* (il pulsante provoca la visualizzazione di una certa diapositiva), *Esegui suono* (viene riprodotto un suono a scelta), *Esegui programma* (viene lanciata l'applicazione indicata dall'utente) oppure *Azione oggetto*. Per l'esempio che si sta illustrando qui, si scelga *Vai a* e si apra l'elenco delle possibili destinazioni: occorre scegliere dall'elenco la voce *Diapositiva*. Nella finestra successiva basta selezionare la diapositiva desiderata, quindi confermare facendo clic su *Ok*. Si ripeta l'operazione per ciascun pulsante dell'indice, badando a non fare confusione con i collegamenti: il primo pulsante deve rimandare alla diapositiva che viene immediatamente dopo l'indice, il secondo a quella seguente eccetera.

Ora si può avviare la presentazione e controllarne l'effetto: partendo dall'indice, si può portare il puntatore del mouse sopra uno dei pulsanti. Il puntatore assume la forma di una mano e facendo clic sul pulsante si salta immediatamente alla relativa diapositiva. Se da qui si desiderasse tornare all'indice, per evitare di ripercorrere all'indietro tutta la presentazione in modo lineare, occorre inserire un apposito pulsante.

Dopo aver interrotto la presentazione, si apra la prima diapositiva che viene dopo l'indice e vi si disegni un pulsante, come sopra spiegato. Si selezioni poi il pulsante, si apra il menu *Strumenti* e si scelga *Impostazioni interattive*: anche in questo caso, basta attivare l'opzione *Vai a* e selezionare la voce *Prima diapositiva*. Infine, è sufficiente copiare questo pulsante (insieme a un'eventuale didascalia) e incollarlo su tutte le rimanenti diapositive. Lanciando di nuovo la presentazione, ci si può rendere conto della comodità di questa impostazione rispetto al consueto obbligo di visualizzare le diapositive secondo una sequenza lineare.

Una struttura di questo tipo corrisponde a un ipertesto "a stella", ossia centralizzato: al centro di ogni percorso di consultazione si trova un'unica pagina (la prima diapositiva *indice*), intorno alla quale sono disposte le altre, che non sono direttamente comunicanti fra di loro. ●



Grazie ai pulsanti presenti nella diapositiva, si può evitare di dover ripercorrere la struttura lineare della presentazione. Dall'indice si può scegliere la diapositiva desiderata

pulsante per tornare istantaneamente all'indice. Per sperimentare le operazioni qui di seguito descritte è sufficiente preparare alcune diapositive vuote o riempite con un testo qualsiasi. La prima diapositiva comprende un elenco puntato che rimanda a tutte le altre. In questa diapositiva si possono quindi disegnare pulsanti da affiancare alle varie voci dell'elenco: nell'esempio illustrato si sono inserite frecce realizzate tramite il pulsante *Forme* della barra *Disegno*, ma andrebbero bene anche semplici rettangoli con un riempimento colorato o persino brevi stringhe di testo.

rio di pulsanti, affiancati alle rispettive voci dell'elenco. Anziché oggetti grafici, se si preferisce, si possono impiegare brevi testi (come "diapositiva 1", "diapositiva 2" e via dicendo): basta fare clic sul pulsante *Testo* della barra *Disegno*, poi fare clic in un punto della diapositiva e digitare il testo, facendo però attenzione a ripetere questa procedura separatamente per ogni voce. È infatti necessario che le singole stringhe di testo siano oggetti separati e non linee di un'unica cornice di testo, altrimenti risulterà impossibile attribuire a ciascuna una funzione specifica.

Windows 95

Un blocco note sempre pronto

Il *Blocco note* di Windows 95 è uno strumento molto utile, soprattutto quando si devono modificare rapidamente file non troppo grandi. Bisogna infatti tenere presente che le sue esigue richieste di memoria e la rapidità con cui viene avviato non hanno pari.

Dispone inoltre di funzioni di ricerca che, anche se non molto avanzate, lo rendono uno strumento comodo e di semplice utilizzo.

Naturalmente non possiede tutte le caratteristiche dei veri e

propri word processor, ma rimane l'elaboratore di testi preferito di molti utenti, soprattutto dei cosiddetti "smanettoni". Questa applicazione non viene impiegata solamente per creare o modificare file di testo; è lo strumento ideale, ad esempio, per modificare i file di configurazione (*autoexec.bat* o *config.sys*).

Facendo doppio clic su un file con estensione diversa da quella che individua i file di testo, si appare la finestra *Apri con*, che permette di associare l'estensione del file con un'applicazione (*punto, il Blocco note, notepad.exe*).

In questo caso non rimane che scegliere l'applicazione da utilizzare e premere il pulsante *Ok*. Si può anche decidere di associare in modo permanente l'applicazione scelta con l'e-

stensione del file, ma questo implica la modifica del registro di configurazione (cosa da evitare, se possibile). Inoltre, al variare dell'estensione è necessario ripetere tutta l'operazione.

Esiste un modo per evitare tutto ciò e avere sempre a portata di mano il *Blocco note*: basta aggiungerlo al menu *Invia a*, che viene visualizzato facendo clic con il pulsante destro sull'icona di un file. Per effettuare questa operazione basta visualizzare il contenuto della cartella *Send to* contenuta nella directory di installazione di Windows 95. Nel caso Windows 95 sia stato installato nella cartella *WIN95*, il percorso della cartella *Send to* sarà *C:\WIN95\SEND TO*.

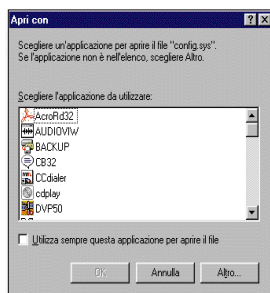
A questo punto è sufficiente premere il pulsante destro, scegliere la voce *Nuovo*, quindi fare clic su *Collegamento*. Appare così la procedura di autocomposizione dei collegamenti:

premuto il pulsante *Sfoglia* bisogna individuare il file *Notepad.exe* all'interno della cartella di Windows, quindi fare clic su *Apri*.

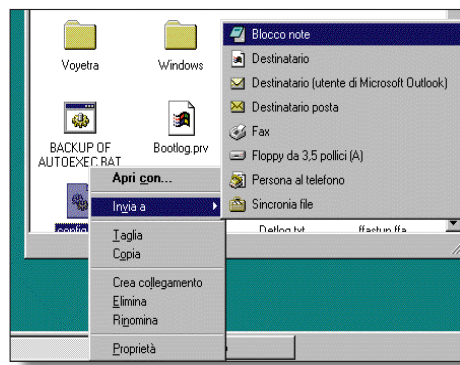
Ora bisogna indicare il nome che si intende assegnare al collegamento (per chi ha poca fantasia, *Blocco note* può andare bene). Premuto il pulsante *Fine*, il *Blocco note* sarà sempre disponibile premendo il pulsante destro del mouse e scegliendo la voce *Invia a*.

Se, ad esempio, si vuole modificare il contenuto del *config.sys*, sarà sufficiente fare clic con il pulsante destro sulla sua icona, scegliere *Invia a*, quindi *Blocco note*.

Naturalmente, questa procedura è valida per qualunque tipo di file. Se un documento risulta troppo grande per essere visualizzato nel Blocco note, come di consueto verrà richiesto se lo si vuole aprire con Wordpad. ●



Se si clicca su un file con estensione sconosciuta, viene proposta la finestra di dialogo *Apri con*: in questo modo è possibile associare al file un'applicazione.



Il *Blocco note* è ora ospite fisso del menu *Invia a*. Facendo clic con il pulsante destro il file viene immediatamente visualizzato all'interno del Blocco note. Se le dimensioni del file sono eccessive una finestra chiede se lo si vuole aprire con Wordpad. Il Blocco note è apprezzato per la rapidità con cui può essere avviato.

Prompt di Ms-Dos

Il comando *Dir* in una finestra

Siete in una finestra Dos e volete visualizzare il contenuto della cartella corrente in una finestra di Windows? Normalmente si dovrebbe utilizzare *Gestione risorse* (o *Risorse del computer*) e navigare nel contenuto del disco fisso o del dischetto fino a raggiungere la posizione desiderata.

Esiste però una funzione non documentata, che in alcuni casi si rivela molto utile, che

permette di ottenere questo risultato molto rapidamente. Basta infatti il comando *Start*.

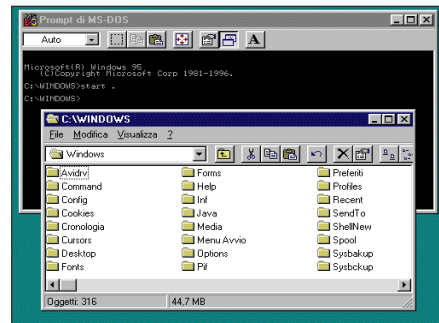
Si faccia particolare attenzione a digitare il punto dopo il comando, altrimenti il gioco non funziona!

Se, ad esempio, ci si trova nella cartella *C:\WINDOWS* e per comodità se ne vuole visualizzare il contenuto in una finestra, invece di impartire il solito co-

mando *dir* e cercare il nome del file desiderato, basta eseguire il comando illustrato. Si aprirà immediatamente una finestra che visualizza il contenuto della cartella.

Il metodo indicato diventa comodo per gli utenti che lavorano con il Prompt di Ms-Dos.

Naturalmente il tutto funziona col Dos 7, dato che si tratta di un comando disponibile solo in Windows 95. ●



Per chi è abituato a lavorare con il Prompt di Ms-Dos la visualizzazione grafica del contenuto di una finestra può rivelarsi un metodo comodo e che permette di risparmiare tempo, soprattutto quando il contenuto della cartella è abbondante.

Windows 95

Risoluzione dei conflitti

Installando una nuova periferica o una nuova scheda nel computer, anche se Plug and play, spesso si verificano dei problemi relativi alle impostazioni del nuovo hardware.

Allora si deve impiegare *Gestione periferiche* per conoscere i motivi del malfunzionamento.

Ma anche questo strumento, a volte, si rivela poco chiaro: gli affezionati del Dos rimpiangono il vecchio *Msd* (Microsoft Diagnostic), che permette di visualizzare chiaramente tutti gli Irq usati dalle schede presenti sotto forma di elenco.

In realtà esiste una versione di *Msd* in grado di funzionare con Windows 95, ma non tutti sanno, però, che anche Windows 95 permette di visualizzare l'elenco delle periferiche presenti nel sistema, completo di tutte le informazioni che po-

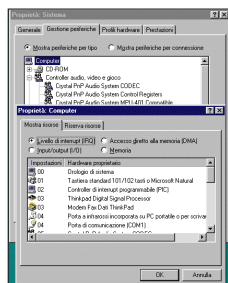
trebbero essere necessarie per risolvere eventuali conflitti.

Nella scheda *Gestione periferiche* della finestra *Sistema*, che si può visualizzare facendo doppio clic sull'icona *Sistema* nel *Pannello di controllo*, si deve selezionare la voce *Computer*.

A questo punto basta premere il pulsante *Proprietà*.

Nella finestra visualizzata si possono avere informazioni circa i livelli di interruzione utilizzati, le impostazioni relative all'input/output, l'accesso diretto alla memoria e l'intervallo di memoria assegnato a ogni risorsa. Insomma: si tratta di una funzione che visualizza chiaramente la carta d'identità di tutto ciò che è stato collegato al computer.

La seconda scheda di questa finestra consente addirittura di riservare una o tutte



Scegliendo l'icona Sistema nel Pannello di controllo e selezionando la scheda Gestione periferiche si possono conoscere le impostazioni di tutte le risorse del sistema. La funzione è molto utile quando si cerca di risolvere qualsiasi tipo di malfunzionamento

questa caratteristica per l'aggiunta di una scheda.

Se poi si vuole anche stampare l'elenco delle risorse collegate al sistema con le relative impostazioni, basta selezionare la voce *Computer* nella scheda *Gestione risorse* e premere il pulsante *Stampa*, che si trova nella parte inferiore della stessa finestra.

WINDOWS 95

Un rapido riavvio

L'installazione dei programmi spesso presuppone il riavvio del computer.

Anche se abbastanza veloce, questa operazione effettua nuovamente tutti i controlli richiesti dal Bios, come quello relativo alla memoria o alle periferiche collegate.

Esiste un trucchetto, che non viene riportato nei manuali, per effettuare questa operazione ancora più velocemente: si tratta, ancora una volta, di una delle numerose e poco note scorciatoie da tastiera.

Quando una procedura di installazione richiede di riavviare la macchina, si risponde negativamente. Quindi si seleziona il comando *Chiudi sessione* dal menu di *Avvio* e si sceglie l'opzione *Riavvia il sistema*.

A questo punto si tenga premuto il tasto <MAIUSC> e si preme il pulsante *Ok*: la macchina non subirà il riavvio totale.

Verrà riavviato solamente il sistema operativo e le modifiche effettuate dal programma di installazione al registro di configurazione diventeranno operative. Ma attenzione: qualora il programma di installazione apportasse delle modifiche al config.sys o all'autoexec.bat, la macchina deve essere riavviata senza impiegare il sistema illustrato.

Prompt di Ms Dos
Differenze

Tutti sanno che esistono delle lievi differenze tra il comportamento di alcuni comandi Dos se impartiti in una finestra del Prompt di Dos di Windows 95. Una delle differenze riguarda il comando *cd* (che permette di spostarsi da una directory all'altra), che forse è quello maggiormente utilizzato durante una sessione di lavoro Dos. Per spostarsi nella directory superiore, solitamente si deve impartire il comando:

CD ..

(mentre *CD* consente di passare direttamente alla directory radice).

Questo comando, seppur mantenuto nell'emulazione Dos di Windows 95, può essere impiegato con maggior libertà, dato che

permette di saltare anche a livelli diversi. Infatti consente di spostarsi ben oltre le funzioni offerte dalla sua controparte Dos. Se, ad esempio, ci si trova nella directory *C:\ESEMPIO\COMANDI\DOS\C* e ci si vuole spostare nella sottodirectory *C:\ESEMPIO\COMANDI*, basta impartire il comando:

CD ..

Ecco un elenco dei nuovi parametri del comando *cd*:

- . = directory corrente;
- .. = directory di un livello superiore;
- ... = directory di due livelli superiori;
- = directory di tre livelli superiori.

Attenzione: questo sistema funziona solo con l'emulazione Dos di Windows 95.

Prompt di Ms Dos

Ancora sul comando Start

Quando si lavora in una finestra Dos si possono utilizzare tutti i programmi di Windows.

Se, ad esempio, si desidera avviare la calcolatrice basta impartire il comando:

CALC

seguito dalla pressione del tasto <Invio>.

Viene immediatamente aperta la finestra della Calcolatrice.

Ma le sorprese non finiscono qui: si supponga di voler visualizzare un documento di testo senza usare il pro-

gramma *Edit* del Dos.

Normalmente si dovrebbe fare clic sul pulsante *Avvio*, scegliere la sezione *Programmi*, *Accessori* e selezionare il collegamento al *Blocco note*; a questo punto è possibile caricare il documento desiderato. Altrimenti si può visualizzare il contenuto della cartella in cui risiede il documento e fare doppio clic sulla sua icona.

Se andate particolarmente di fretta, dimenticate la normale procedura e, direttamente

dal *Prompt di Dos* spostatevi nella cartella in cui risiede il documento (se già non ci si trova in questa posizione) e scrivete il nome, facendolo seguire dalla pressione del tasto <Invio>.

Come per l'esempio precedente, viene immediatamente avviato il *Blocco note* in cui viene caricato il documento specificato.

Consiglio: non provate a fare lo stesso con i documenti di Word giacché il gioco non riesce!

DirectX

Catturare le schermate DirectX

Chi ha provato a catturare una schermata di un gioco che impiega DirectX è a conoscenza del fatto che si tratta di un'operazione impossibile: la tavolozza dei colori risulta irrimediabilmente danneggiata.

Le immagini così ottenute sono completamente inutilizzabili.

Hypersnap Dx unisce le normali funzioni di cattura delle schermate a funzioni più specialistiche: permette infatti di catturare qualsiasi finestra, l'intera schermata di Windows 95 ma anche quelle dei giochi che usano DirectX.

Per scaricare il programma ci si deve collegare all'indirizzo www.3dgamers.com e, all'interno della sezione *Miscellaneous*, scegliere il collegamento *Utils*.

Il nome del file da scaricare è *hsdx306.zip* e la sua dimensione è

di 444 Kb.

Una volta installato e avviato il programma è necessario effettuare la configurazione dei tasti che consentono di catturare l'immagine desiderata.

Allo scopo bisogna scegliere il comando *Configure hot keys* nel menu *Options*. Si può assegnare un tasto a tutti i metodi di cattura disponibili. Per scegliere quello da utilizzare basta premere il pulsante che riguarda il metodo di cattura; all'interno della casella vengono mostrati i tasti disponibili. L'ultimo di questi metodi riguarda proprio la cattura delle schermate DirectX. Scelto il tasto per catturare le schermate bisogna attivare il supporto per DirectX: nel menu *Capture* basta scegliere la voce *Enable DirectX capture*.

A questo punto si può ridurre a icona il

programma e avviare il gioco: quando si desidera effettuare la cattura dell'immagine basta premere il tasto o la combinazione di tasti selezionati.

Il gioco si interrompe (restando in stato di pausa) e viene portata in primo piano la finestra principale di *Hypersnap*.

Naturalmente è possibile registrare l'immagine ottenuta, scegliendo l'apposito comando nel menu *File*. Si può scegliere tra tre formati grafici: *.bmp*, *.gif* o *.jpg*. *Hypersnap* è un prodotto *shareware* e finché non lo si registra viene inserito, nella parte superiore sinistra dell'immagine catturata, il titolo del programma. Il costo di registrazione per utente singolo è di 25 dollari. Per maggiori informazioni è possibile collegarsi all'indirizzo internet <http://www.hyperionics.com>.



Provate a catturare una schermata di un gioco DirectX senza usare un apposito programma e vi accorgete del risultato



Ecco *Monster Truck Madness* in tutto il suo splendore: come si può notare *Hypersnap* si firma nell'angolo superiore sinistro

Motoracer

I codici segreti: circuiti e minimoto

Motoracer è una gara contro il tempo e contro una ventina di avversari: per passare alla gara successiva è necessario arrivare primi al traguardo.

Ci sono sei circuiti, di cui se ne percorrono tre con moto da strada e tre con moto da cross. Terminati i sei circuiti, il gioco ne propone altri sei, identici ai primi ma da percorrere al contrario.

Terminati anche questi il programma consente di continuare la gara, stavolta alla guida delle cosiddette mini-

moto. Chi proprio non riesce a superare questo o quel circuito ma vuole provare gli altri percorsi (o le divertentissime minimoto) può sfruttare i codici segreti. Ecco quelli disponibili:

- **CDNALSI**. Rende disponibili tutte le piste.
- **CTEKCOP**. Attiva le minimoto.
- **CESREVER**. Inverte il senso di marcia dei circuiti.

Dopo aver lanciato il programma, viene richiesto di inserire il nome del giocatore.

Qui bisogna inserire

uno dei codici segnalati (a seconda della funzione che si vuole attivare). Confermata la voce inserita impiegando l'apposito pulsante, viene richiesto nuovamente il nome dell'utente. Adesso si può immettere il nome del giocatore. I codici segreti sono attivati: scegliete il percorso e il tipo di motocicletta che volete usare e accelerate a manetta! Come al solito, raccomandiamo l'uso di questi codici solo a chi proprio non ce la fa a terminare onestamente il gioco.



Grazie ai codici segreti si possono provare tutti i circuiti (sia nel senso di marcia normale sia in senso inverso) e tutte le moto disponibili, comprese le minimoto. Se volete esaltare le figure acrobatiche dei piloti, dovete correre con le minimoto! Nell'immagine, un pilota impegnato in un salto mozzafiato

Windows 95

Salvaschermo sì o no?

Vi sono alcune applicazioni che dovrebbero sempre essere eseguite a salvaschermo disabilitato. Una di queste è l'utilità di deframmentazione dischi, che sposta fisicamente i file da una zona del disco a un'altra e ha perciò bisogno che i file non vengano modificati durante questa operazione. Poiché l'avvio (o la disattivazione) del salvaschermo modifica temporaneamente lo stato di alcuni file, ecco spiegata la ragione di questa semplice norma prudenziale.

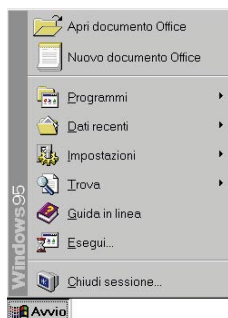
Oltre ad agire sulla configurazione dello schermo (nella scheda

Screen saver delle proprietà), si può disabilitare temporaneamente il salvaschermo con un metodo molto semplice: è infatti sufficiente fare clic sul pulsante Avvio, in modo da mantenere visualizzato il suo menu. Finché questo rimane visibile, il salvaschermo non si attiva.

Questo metodo funziona sia con i salvaschermi tradizionali sia con i salvaschermi a risparmio di energia, che provvedono a spegnere il monitor dopo un certo tempo di inattività.

Ovviamente, questo sistema può essere usato anche per godersi in santa pace la visualizzazione di videate particolarmente belle, come la generazione di immagini frattali, senza l'assillo di dover muovere il mouse o di dover attendere il tempo di ricostruzione della schermata. ●

Il menu del pulsante Avvio
può essere aperto anche con l'apposito tasto delle tastiere per Windows 95



Windows 95

Il soccorso arriva in F1

Non si tratta di una macchina da Gran Premio adibita ad ambulanza, ma di una comoda scorciatoia da tastiera per richiamare la Guida in linea in ambiente Windows 95.

Quasi tutte le applicazioni sono dotate di un menu (generalmente contrassegnato da un punto interrogativo o dalle diciture *Guida* o *Help*) che consente di visualizzare la guida in linea del programma.

Anche Windows 95 dispone di una guida di

questo tipo, alla quale si accede però facendo clic sul pulsante *Avvio* e scegliendo *Guida in linea*.

Vi è tuttavia un sistema più comodo per visualizzare la Guida: premere semplicemente il tasto F1. Questo tasto funziona in modo contestuale, cioè apre la guida relativa all'applicazione attiva o all'oggetto selezionato; se ci si trova al desktop, viene aperta la guida generale di Windows 95. Funziona anche con la maggior parte delle applicazioni. ●

WINDOWS 3.x

Le unità di misura dell'informatica non sempre sono usate in maniera propria e uniforme.

A dispetto del fatto che l'informatica è una scienza esatta, nelle comunicazioni scritte spesso le sue unità di misura vengono usate in maniera non corretta. L'essere invece usate nella maniera più rigorosa possibile sarebbe invece molto meglio per non indurre in errore il lettore. Da questa critica non sono escluse le riviste specializzate (talvolta nemmeno *Pc Open*). Spesso infatti vengono deformate le grafie corrette per adeguarle ai criteri redazionali, regolati a loro volta dal buon gusto del grafico responsabile. Si scontrano dunque due esigenze: quella creativa di produrre una rivista gradevole da leggere e quella tecnica di riportare in maniera esatta i nomi delle unità di misura. Recitato il doveroso "mea culpa" per tutte le volte che la creatività è andata (e andrà) a scapito del rigore, occorre segnalare che le unità di misura sono regolate da Sistema Internazionale, che ha sostituito il vecchio Sistema Mks II Sistema Internazionale definisce con pignoleria come devono essere indicate le unità di misura e, in particolare, afferma che vanno scritte senza il punto. Non sono poi concesse vie di mezzo: o si scrive *MB* o si scrive *megabyte*; *Mbyte* invece non è conforme alle regole. Ecco qui l'elenco delle misure informatiche.

b	bit	È l'unità di misura fondamentale in informatica. Può assumere solo due valori: 0 e 1.
B	byte (8 bit)	È composto da 8 bit, tant'è vero che in francese viene tradotto con <i>octet</i> (ottetto, termine familiare ai chimici). Se si scrive <i>b</i> ci si riferisce dunque al bit, mentre se si scrive <i>B</i> ci si riferisce al byte.
B	byte	È il byte usato in telematica, per le trasmissioni via modem: per complicare le cose, contiene 10 bit e non 8. Ciò è dovuto al fatto che ad ogni byte trasmesso vengono agganciati due bit di controllo, assicurare la correttezza della ricezione.
k	chilo	Scritto normalmente con la <i>k</i> minuscola, moltiplica per 1.000 l'unità di misura indicata (ad esempio, 3 km sono 3.000 metri).
K	chilo	Scritto con la <i>K</i> (maiuscola) è usato generalmente nel mondo dell'informatica e moltiplica l'unità di misura per 1.024 e non per 1.000. Ciò dipende dall'uso della numerazione binaria: 2 elevato a 10 fa appunto 1024.
kb	chilobit	Equivale a 1.000 bit. Questa notazione non è generalmente usata in informatica.
Kb	chilobit	Equivale a 1.024 bit: questa è la notazione usata comunemente in informatica.
kB	chilobyte	Equivale a 1.000 byte (8.000 bit). Questa notazione non è generalmente usata in informatica.
KB	chilobyte	Equivale a 1.024 byte (8.192 bit): questa è la notazione usata comunemente in informatica.
m	milli	La <i>m</i> minuscola indica la millesima parte dell'unità di misura specificata. Ad esempio, 3 mg (milligrammi) sono tre millesimi di grammo. ovviamente, non si applica né ai bit né ai byte.
M	mega	La <i>M</i> (maiuscola) indica i mega e moltiplica l'unità di misura per 1.000.000. Ad esempio, 1 MHz equivale a 1.000.000 hertz; se l'unità di misura è il bit (o il byte), 1 mega vale 1.024 chili.
Mb	megabit	Equivale a 1.048.576 bit.
MB	megabyte	Equivale a 1.048.576 byte.
G	giga	La <i>G</i> (maiuscola) indica i giga e moltiplica l'unità di misura per 1.000.000.000. Ad esempio, 1 GHz equivale a 1.000.000.000 hertz; se l'unità di misura è il bit (o il byte), 1 giga vale 1.024 mega.
Gb	gigabit	Equivale a 1.073.741.824 bit.
GB	gigabyte	Equivale a 1.073.741.824 byte.

sistemi operativi

Risoluzioni video

Come calcolare la quantità di ram richiesta dalla scheda video

Il calcolo della ram richiesta dalla scheda video è un'operazione un po' lunga ma sostanzialmente semplice. Prendere dimestichezza con questo tipo di calcolo significa avere una padronanza maggiore del proprio sistema, sapere a quale risoluzione e a quale profondità di colore si può spingere e dove intervenire per migliorarne le prestazioni.

Allora, per prima cosa occorre stabilire il numero di pixel che vengono utilizzati. Nel mondo Windows, le risoluzioni più utilizzate sono 640 per 480, 800 per 600 e 1024 per 768: il primo va-

lore indica il numero delle righe orizzontali, mentre il secondo indica il numero delle righe verticali: dalla loro moltiplicazione si ottiene il numero dei pixel, che è il primo valore da considerare per calcolare la memoria necessaria.

Bisogna poi considerare la profondità di colore dei pixel: in pratica, quanti colori possono essere visualizzati o (per dirla in una forma un po' più informatica) quanti valori può assumere ogni singolo pixel.

Nell'ipotesi più semplice, ogni pixel può assumere due valori (generalmente associati al

bianco e al nero) e, in questo caso, è sufficiente un solo bit per coprire tutta la gamma dei colori rappresentabili: un bit può infatti assumere due valori (0 o 1), che vengono quindi associati ai due colori rappresentabili. In questa situazione, il numero di bit di ram necessaria alla scheda video è uguale al numero di pixel della risoluzione, poiché la formula è **righe orizzontali x righe verticali x 1**

Se si visualizzano più colori, le cose cambiano drasticamente.

Per visualizzare 256 colori, sono necessari otto bit per ogni pixel

Bit	Colori	Note
1	2	Bianco e nero
2	4	Vecchia modalità CGA
4	16	Modalità VGA (Windows 3.x)
8	256	Modalità SVGA
15	32.768	Non supportata da Windows
16	65.536	Modalità HiColor
24	16.777.216	Modalità TrueColor
32	16.777.216	Comprende un canale alfa

I colori visualizzabili dipendono dal numero di bit impiegati per ogni pixel. Oltre i 24 bit (che permettono di rappresentare tutte le sfumature percepibili), si possono usare 8 bit aggiuntivi, usati da alcuni programmi per la maschera o la trasparenza

(siccome ogni bit può assumere due valori, 2 elevato alla potenza di 8 fa 256), quindi il numero dei pixel visualizzati sullo schermo va moltiplicato per 8.

Se si visualizzano le immagini in true color, rappresentando tutte le sfumature di colore che l'occhio umano può percepire, occorrono 24 bit per garantire i più di 17 milioni di colori di questa modalità.

Il numero dei pixel deve essere perciò moltiplicato per 24.

La formula generale è quindi:

righe orizzontali x righe verticali x numero dei bit

Questa formula calcola la ram (in bit) necessaria alla scheda video per visualizzare la risoluzione e la profondità di colore desiderate. Poiché la quantità di ram è generalmente espressa in byte e non in bit, occorre dividere questo valore per 8 (un byte contiene otto bit). Se si vuole esprimere questo valore in kilobyte, occorre dividerlo per 1024, mentre se si vuole esprimerlo in megabyte lo si deve dividere per 1.048.576. ●

Risoluzione	Pixel	Colori		
		256	65.536	16.777.216
640 x 480	307.200	307.200	614.400	921.600
800 x 600	480.000	480.000	960.000	1.440.000
1024 x 768	786.432	786.432	1.572.864	2.359.296

La quantità di ram necessaria alla scheda video dipende dalla risoluzione (che determina il numero di pixel visualizzati) e dal numero di colori che possono essere usati. Nelle caselle con il fondino arancione scuro sono riportati i byte necessari per le risoluzioni e le profondità di colore più comuni: si tenga presente che la quantità di ram non è richiesta solo alla scheda video: ad esempio, un programma di fotoritocco come Paint Shop Pro può memorizzare nella ram di sistema o su disco le immagini che vengono ritoccate, in modo da consentire le operazioni di annullamento; è facile capire come immagini molto grosse e a 24 bit rischino di esaurire ben presto le risorse del sistema

Le basi dell'informatica

Attenzione agli scherzi

Di tanto in tanto attraverso stampa, internet o passaparola si diffondono false informazioni su quelli che sarebbero geniali trucchetti atti a rendere d'un colpo più potente il proprio personal. E chi casca in questi tranelli è ovviamente l'utente neofita e inesperto.

Uno dei casi più tipici prevede di tenere premuto il tasto <ALT> e il

tasto <CTRL> e di premere quindi una volta il tasto <CANC> (e se si usa Windows 95, guarda caso, occorrerà premere due volte rapidamente). L'utente, spinto dalla curiosità, è facile che non si accorga che sta impartendo il comando per il reset del computer. Quest'ultimo si riavvia e perde tutti i dati non salvati. ●

Easy CD Creator Deluxe e Waitec Wt2036EI

Per far riconoscere correttamente il nuovo masterizzatore Waitec Wt2036ei al software Easy Cd Creator Deluxe è sufficiente seguire questa procedura:

1. lanciare "Regedit.exe"
2. entrare in HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Adaptec\Easy CD Creator\Devices
3. dal menu *Modifica*, selezionare *Nuova Stringa*
4. mettere un nome qualsiasi, come: *device099*
5. cliccare due volte sul nome *device099* e immettere il valore *WAITEC Wt2036EI,IDE-CD,R\,IMSCDD3610,cdmmc.drv,108* tenendo presente che la grafia maiuscolo/minuscolo è importante per il regolare funzionamento
6. riavviare Easy CD Creator.

Se si usa Windows NT 4, la procedura è identica, ma la voce da cercare al punto 2 è HKLM e non HKEY_LOCAL_MACHINE.

coreldraw 7

Allineamenti perfetti del testo

Se si deve allineare verticalmente una serie di etichette testuali è possibile usare lo strumento di modellazione, in modo da non dover effettuare manualmente il posizionamento di ogni etichetta.

Questa procedura fa risparmiare tempo e permette di evitare anche i possibili errori dovuti a svisse o alla poca preci-

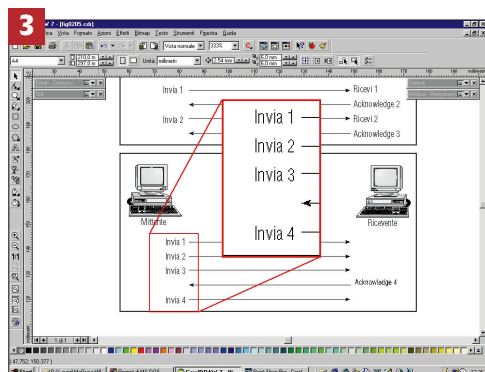
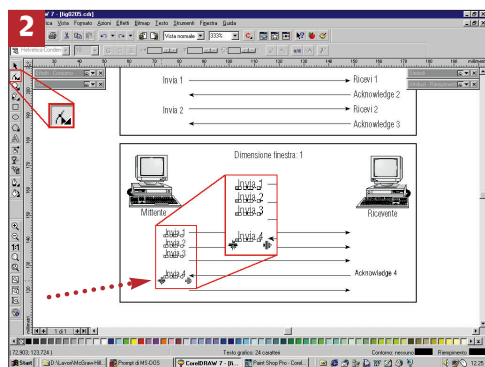
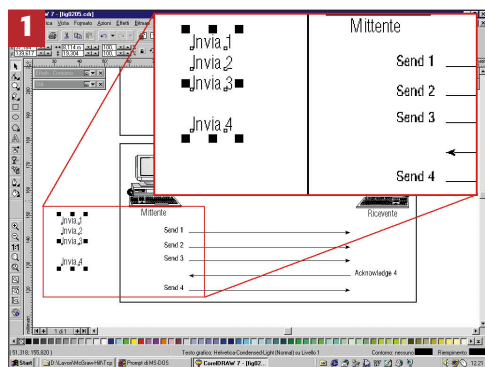
sione del sistema di puntamento utilizzato.

La sua massima applicazione si trova probabilmente nel ritocco di immagini già fatte, quando occorre aggiornarle o tradurre in un'altra lingua gli elementi testuali che essa contiene.

Se le immagini sono molte, l'uso dello strumento di modellazione consente risparmi di

tempo notevoli, pur non diminuendo il livello di accuratezza e quello di precisione.

La procedura è molto semplice, anche se bisogna prendere confidenza con questo strumento per poterlo utilizzare al meglio. Le tre figure mostrano un esempio di applicazione pratica e le loro didascalie spiegano la sequenza corretta. ●



Lo scopo è quello di sostituire l'originale testo inglese con la corrispondente traduzione italiana. Si noti che il testo è già stato preparato e deve solo essere inserito. Si deve perciò selezionarlo con lo strumento puntatore normale.

Lo strumento di modellazione (mostrato nell'ingrandimento a sinistra) deve ora essere selezionato. Quando questo strumento è attivo, si deve fare clic sullo strumento indicato dalla freccia rossa. Se il puntatore è esattamente sopra questo strumento e lo può quindi attivare, il puntatore stesso cambia forma. Una volta fatto clic, occorre tenere premuto il pulsante del mouse.

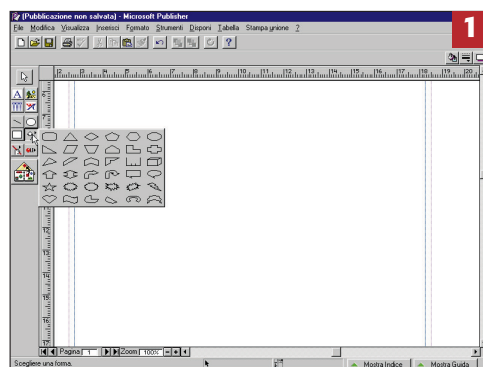
Sempre tenendo premuto il pulsante del mouse, si può tirare in su e in giù il testo, sino ad allinearlo perfettamente agli altri oggetti. Una volta raggiunto un risultato soddisfacente, si può rilasciare il pulsante del mouse.

publisher 97

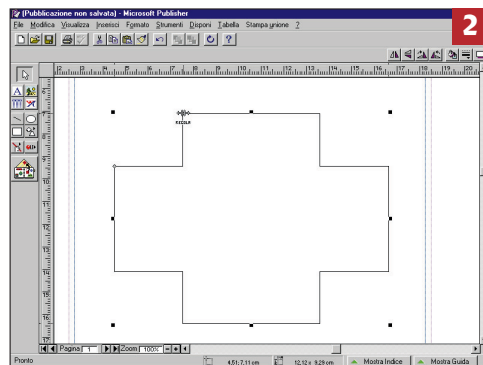
Forme di tutte le forme

Con Microsoft Publisher è assai facile creare elementi di svariate forme, poiché l'impaginato-

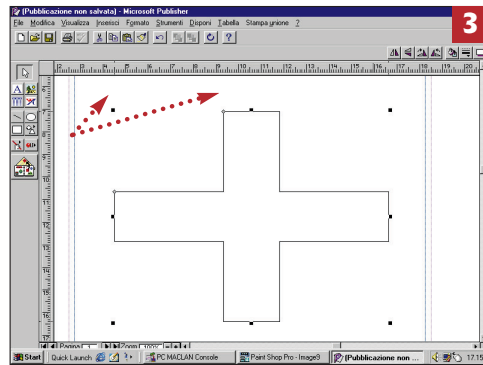
re dispone di una sorta di biblioteca che contiene ben trentasei modelli di oggetti predefiniti. ●



Il primo passo è fare clic sullo strumento Forma, che si trova nella barra posta lungo il lato sinistro dello schermo. Si apre così un menu grafico che raccoglie tutti i modelli di forme disponibili in Publisher.



Facendo clic su una forma la si seleziona: per crearla nel documento basta fare clic sul foglio (vengono così assegnate le dimensioni standard) o fare clic e trascinare, in modo da regolare a piacere le dimensioni.



Le maniglie nere e grigie servono per regolare rispettivamente le dimensioni e lo spessore dell'oggetto: basta trascinarle.

excel 97

Quando si vogliono trasformare le righe in colonne e viceversa

Quando si è costruito un foglio elettronico ci si trova talvolta nella condizione di dovere darne una rappresentazione grafica diversa per meglio evidenziare i dati in esso contenuti. Oppure può accadere che per farne un grafico i dati sulle ascisse vadano scambiati con quelli sulle ordinate.

Excel 97 da una ripo-

	A	B
1	Mese	Presenze
2	Gennaio	16
3	Febbraio	12
4	Marzo	23
5	Aprile	16
6	Maggio	18
7	Giugno	19
8	Luglio	19
9	Agosto	23
10	Settembre	5
11	Ottobre	14
12	Novembre	20
13	Dicembre	11

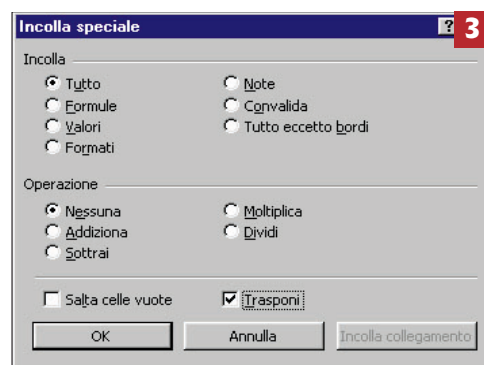
sta a questa esigenza mediante una comoda funzione per scambiare la disposizione di una tabella: se la tabella si sviluppa in verticale, con pochi passaggi si riesce a disporla orizzontalmente e viceversa.

Le figure 1 e 2 mostrano l'aspetto della stessa tabella prima e dopo l'operazione: ottenere manualmente questo risultato sarebbe stata una noia mostruosa, sebbene la tabella d'esempio fosse piuttosto piccola. Si può facilmente immaginare se la tavola fosse stata un po' più grande.

Per effettuare automaticamente la trasposizione delle celle sono necessari alcune semplici operazioni:

1. Per prima cosa si devono selezionare tutte le celle che appartengono alla tabella da trasporre. Per selezionarla fare clic su una delle celle d'angolo e, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, portare il puntatore sulla cella d'angolo nel vertice opposto.

2. Ora occorre copiare negli *Appunti* le celle selezionate. Si può farlo premendo la combinazione di tasti <CTRL-C>, oppure facendo clic sull'apposito pulsante della barra degli strumenti, o facendo clic destro sulla selezione e scegliendo *Copia* dal menu contestuale, o scegliendo infine l'omonimo comando dal menu *Modifica*.



3. Bisogna ora fare clic sul punto del foglio in cui si vuole incollare la nuova tabella, selezionando così una cella.

4. Ora si deve fare clic sul menu *Modifica* e scegliere il comando *Incolla speciale*.

5. Viene aperta la finestra che è riportata nella

figura 3: bisogna selezionare la casella *Trasponi* (come nell'esempio) e premere il pulsante *OK*.

Viene così incollata la tabella trasposta. Questa piccola procedura permette di compiere la trasposizione in sicurezza, senza pericolo di compiere errori. ●

Mese	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno	Luglio	Agosto	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre
Presenze	16	12	23	16	18	19	19	23	5	14	20	11

excel 97

Conversione dei numeri frazionari

Excel è in grado di accettare numeri frazionari, corrispondenti all'espressione, ad esempio, "cinque e un terzo" e di visualizzarli in formato decimale.

Occorre introdurli nel formato mostrato nella prima colonna della figura 1, inserendo uno spazio tra il primo numero e

la frazione. Se si introduce solo la frazione, deve essere preceduta da uno zero, altrimenti Excel la interpreta come data.

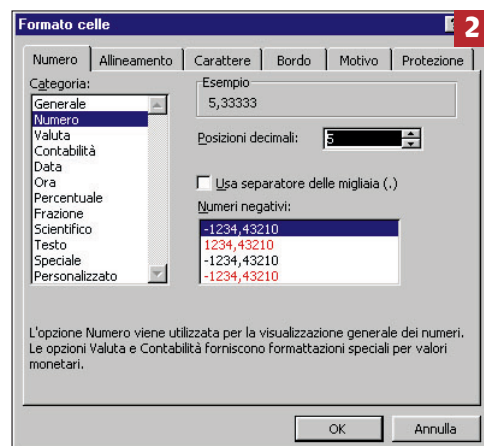
Una volta introdotta la frazione, Excel la visualizza nella forma più semplice (si vedano le due righe inferiori della tabella), ed internamente la tratta come numero

decimale ed è quindi molto semplice visualizzare questo valore: è sufficiente riportare in un'altra colonna gli stessi valori frazionari, con la formula $A3=A2$, e visualizzare queste celle come numero anziché come frazione. Se si introduce un numero frazionario, Excel lo visualizza automaticamente con il formato frazione, ma basta fare clic sul menu *Formato* e sul comando *Celle* (dopo averle selezionate) e impostare il formato su *Numero* anziché su *Frazione*. È anche possibile definire quante cifre decimali visualizza-

re, inserendo il numero nella casella *Posizioni decimali*. Curiosità: la

frazione 355/113 è un'ottima approssimazione di π greco. ●

Dati introdotti	Visualizzazione frazionaria standard	Visualizzazione decimale
5 1/3	5 1/3	5,33333
9 4/7	9 4/7	9,57143
0 8/3	2 2/3	2,66667
0 355/113	3 1/7	3,14159



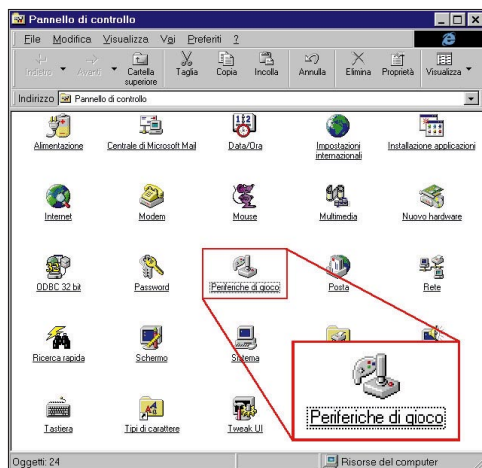
Windows 95 e le periferiche di gioco

Il segreto è una buona calibrazione

Non tutti sanno che per assicurare la massima precisione possibile al joystick o a qualsiasi altro dispositivo simile (gamepad eccetera) è necessario calibrarlo.

La calibrazione indica al sistema qual è la posizione di riposo della leva e qual è la sua escursione nelle diverse direzioni. In questo modo, il sistema è in grado di interpretare perfettamente gli spostamenti della leva a destra, a sinistra, in alto, in basso e nelle altre direzioni intermedie.

In Windows 95, la calibrazione si effettua entrando nel Pannello di controllo e scegliendo *Periferiche di gioco* (se si usa la versione Osr2) o *Joystick* (se si usa la prima versione di Windows 95). Le differenze tra le due versioni di Windows non sono limitate al nome assegnato all'icona presente nel Pannello di controllo, ma riguardano pure la struttura delle proprietà; qui si fa riferimento alla versione Osr2, ma anche chi possiede la prima versione di Windows non



dovrebbe avere molte difficoltà per individuare la procedura corretta, visto che comunque i comandi sono simili.

Nella finestra che viene aperta, si seleziona dall'elenco il tipo di joystick collegato (o inserirlo con il pulsante *Aggiungi* se non vi compare ancora), quindi si fa clic su *Proprietà*.

Si apre così una nuova finestra, composta dalle schede *Impostazioni* e *Prova*.

Nella scheda *Impostazioni* si ha la possibilità di indicare se il Joystick dispone della

funzione *Timone* (cioè la leva è in grado di ruotare sul suo asse) o di pedali. Soprattutto, vi è il pulsante per la procedura di calibrazione, che è del tutto guidata: è necessario osservare tuttavia alcune piccole attenzioni, riportate nel box qui a fianco.

Per verificare il funzionamento e la calibrazione del Joystick, ci si deve portare sulla scheda *Prova*, muovere la leva e sparare: se tutto va bene, vi è corrispondenza con gli indicatori nella scheda. ●

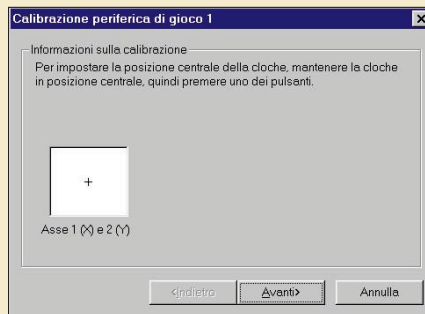
non solo joystick

Meglio giocare a piene mani

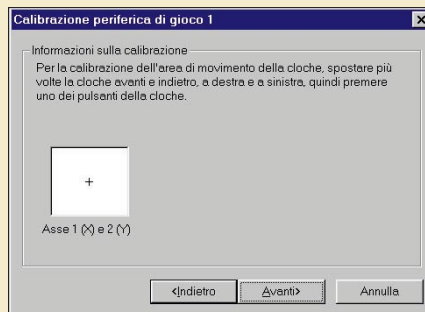


Alcuni giochi permettono non solo di selezionare la periferica che più fa comodo, ma addirittura di usarne più di una alla volta. Fifa 98, ad esempio, accoglie sino a otto giocatori contemporaneamente sullo stesso computer (se si dispone di altrettante periferiche adatte): anche il calcio simulato diventa gioco di squadra. ●

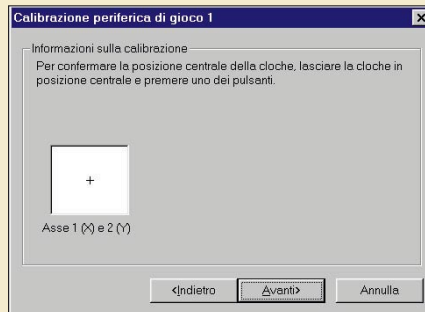
i consigli per la calibrazione del joystick



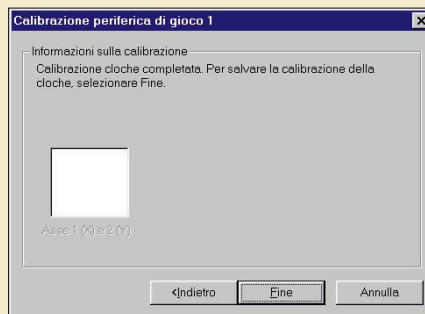
Primo passo. Non toccate assolutamente la leva del joystick, ma lasciate che assuma la sua posizione naturale



Secondo passo. Assicuratevi di portare più volte la leva in ognuna delle posizioni possibili: sono almeno otto



Terzo passo. Rilasciate la leva: non forzate il mirino a rimanere al centro del quadrato



Quarto passo. Se vi accorgete di non aver effettuato bene la calibrazione, ripetetela premendo il pulsante *Indietro*

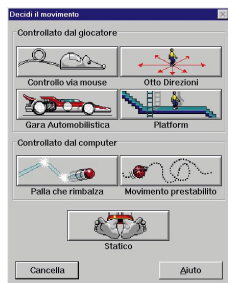
klik & play

Costruire giochi è una cosa seria: ecco come usare bene Klik & Play

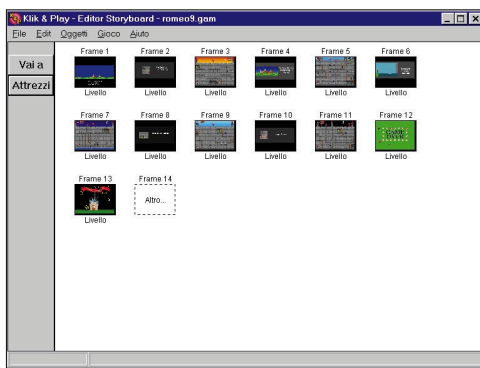
Klik & Play è stato il primo pacchetto a larga diffusione concepito per la costruzione di giochi sotto Windows e gode oggi di una rinnovata popolarità grazie a una riedizione da edicola a prezzi sensibilmente ridotti.

Pur se di possibilità limitate (consente infatti di creare giochi solo di tipo platform o, con qualche limite in più, di avventura), è uno strumento eccezionale per chi vuole togliersi lo sfizio di creare qualcosa di personale con cui far divertire familiari e amici. La qualità di punta di Klik & Play è che mette in grado l'utente di creare giochi originali senza dover scrivere neppure una riga di codice: al massimo, occorre impostare le proprietà, ma una grandissima parte del lavoro la si svolge per mezzo del mouse.

Per chi tuttavia è intimorito dall'impegno che è comunque richiesto per la costruzione di un gioco, ecco alcune linee guida per facilitare il lavoro.



I tipi di movimenti possono essere scelti da questo pannello, che può definire anche un percorso specifico obbligatorio



Lo storyboard raccoglie tutti gli ambienti del gioco. Non è necessario mettere gli ambienti in sequenza, poiché i collegamenti tra l'uno e l'altro sono definibili dall'utente

1. Preparare il layout

Ogni buon progetto procede spedito solo se viene pianificato nei dettagli. Il primo passo per costruire un gioco con Klik & Play è fare uno schema scritto del gioco stesso, evidenziandone la struttura di base (scopo del gioco, ambientazione, meccanismi eccetera) e la concatenazione degli ambienti (quali ambienti sono raggiungibili da altri). È anche utile preparare un elenco delle immagini che si prevedono necessarie: sfondi, personaggi ed elementi vari.

2. Preparare i pezzi

Si può passare quindi a preparare tutti gli elementi grafici: si può usare un qualsiasi programma di disegno che salvi in formato .bmp. Per gli sfondi il compito non è difficile (chi non è particolarmente bravo a disegnare può modificare clipart pubbliche), mentre per gli elementi che si muovono c'è bisogno di qualche attenzione in più. È in-

no essere aperti o chiusi eccetera.

3. Stabilire i movimenti

Ad ogni personaggio in movimento deve essere assegnato un tipo di movimento ed eventualmente anche un percorso prestabilito.

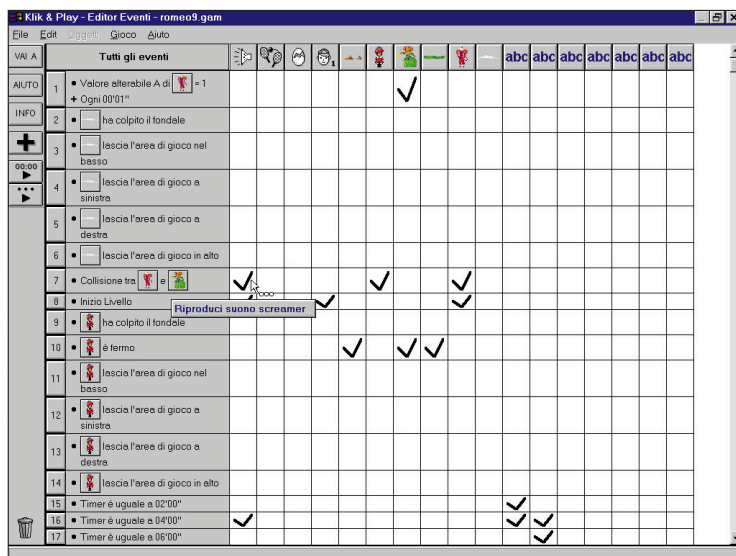
Il tipo di movimento deve essere coerente con la funzione dell'oggetto, senza lasciarsi fuorviare dai nomi proposti da Klik & Play: ci può essere un marinaio che si muove come una palla rimbalzante o una palla che simula una macchina da corsa. Un conto sono quindi le categorie di movimenti previsti da Klik & Play, altra cosa è a quali oggetti queste categorie vengono assegnate.

È bene anche provare i movimenti con i diversi tipi di periferica: a

volte il gioco è più manovrabile da mouse che da tastiera o viceversa, ma non tutti i tipi di movimenti sono compatibili con ogni periferica.

4. Definire gli eventi

Questa è la parte più delicata e più bella. Occorre definire le condizioni perché un evento accada (ad esempio, un personaggio ha finito le vite, o un bersaglio è stato centrato) e ciò che succede in seguito al verificarsi di questo evento. Il consiglio è uno solo: provare e riprovare il gioco per assicurarsi che funzioni in tutte le situazioni, accertandosi anche che funzioni su computer con configurazioni diverse da quello su cui è stato costruito, soprattutto in riferimento alla scheda video. ●



L'editor degli eventi è il cuore di Klik & Play. Si possono definire le condizioni, riferite ad un elemento attivo o al gioco stesso (ad esempio, il gioco ha inizio), e determinare che cosa succede. Questo sistema a griglia è un ottimo metodo per gestire le variabili senza conoscere un linguaggio di programmazione