

Selezioni Utili per fare

Il problema:
Come ottenere con Paint Shop Pro effetti gradevoli ed efficaci senza troppa fatica?

La soluzione:
Basta usare le selezioni, che dalla versione 4 sono state molto potenziate e consentono funzioni assai avanzate.

Una delle più importanti innovazioni della versione 4 di Paint Shop Pro è proprio la gestione delle selezioni, che ora possono essere salvate su disco. Non si tratta, come si potrebbe credere in un primo momento, del salvataggio del contenuto della selezione, ma della memorizzazione delle sue coordinate, in modo che sia possibile selezionare automaticamente porzioni di forma uguale da immagini differenti, semplicemente richiamando la selezione opportuna.

Per fare questo è sufficiente selezionare l'area che interessa, fare clic sul comando *Selection* e scegliere il comando *Save*: si apre la finestra di dialogo che permette di indicare la cartella in cui



I comandi che operano sulle selezioni

I comandi principali I comandi relativi alle selezioni si trovano nel menu *Selection*: qui (e non nel menu *File*) si trovano anche i comandi *Load* e *Save*, per richiamare e salvare le selezioni, che sono memorizzate con estensione *.sel*. *Invert* seleziona ciò che non è selezionato, mentre il resto viene deselezionato.

I comandi di modifica Il comando *Modify* contiene tre sottocomandi che modificano le proprietà della selezione. *Feather* ne allarga i bordi per sfumarne i contorni; *Overall Opacity* la rende più o meno trasparente, mentre *Transparent Color* imposta il colore che viene considerato trasparente.

memorizzare la selezione, come se si trattasse di un qualsiasi file di documento.

Uno dei tanti usi delle selezioni può essere quello che permette di realizzare effetti come quello applicato al pagliaccio che decora queste pagine. In questo caso, la pro-

cedura per ottenere l'effetto illustrato nella pagina seguente è piuttosto semplice:

1. si deve dapprima selezionare il pagliaccio, magari (per comodità) selezionando lo sfondo e invertendo poi la selezione con il comando *Invert* del menu *Selection*;
2. ora che il pagliaccio è selezionato, si sceglie il comando *Modify* e il sottocomando *Feather*, impostando la sfumatura a 20 (o a un altro valore a scelta, secondo quanto si vuole ampia la sfumatura);
3. ci si assicuri che tutto il pagliaccio sia selezionato: se alcuni pixel non lo fossero, basta selezionarli (con un qualsiasi strumento di selezione) tenendo premuto il tasto

<MAIUSC>, per aggiungerli alla selezione;

4. salvare la selezione con il comando *Save*, assegnando un nome a piacere (come *Pagliaccio .sel*);
5. creare nuove immagini della stessa dimensione di quella originale del pagliaccio, una per ogni colore che si vuole usare per i bordini e, per ognuna di esse, richiamare la selezione del pagliaccio, usando il comando *Load* del menu *Selection*;
6. poiché ogni selezione memorizza anche la proprietà della sfumatura, occorre uniformare il colore delle selezioni, eliminando le sfumature: è sufficiente ricolorarle con la tinta piatta, usando magari (per far prima) un pennello di di-

mensioni ragguardevoli: 100 pixel, ad esempio. Si noti che il pennello funziona solo all'interno della selezione, quindi non c'è possibilità di uscire dal bordo della selezione;

7. a questo punto non c'è che da copiare, una alla volta, ciascuna selezione negli Appunti (con il comando *Copy* del menu *Modify*) e incollarla (con il comando *Paste As New Selection*) sopra l'immagine definitiva. È ovviamente necessario partire con la sagoma che sta in fondo e sovrapporvi via via quelle che stanno in primo piano: l'ultima è quella del pagliaccio originale.

Per lavorare con le immagini è necessario disporre di molta ram, soprattutto se si opera a milioni di colori. È quindi possibile che il sistema rallenti notevolmente se è costretto a dover usare il disco rigido per sopperire alla mancanza di memoria ram.



Facendo clic sul menu *File* e scegliendo prima *Preferences*, poi *General Program Preferences* e infine la scheda *Misc*, si può impostare la percentuale di tolleranza perché il colore di sfondo sia inteso come trasparente. Utile quando si incolla una selezione come trasparente.

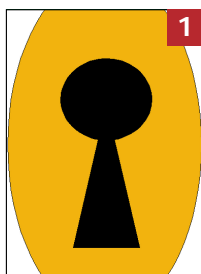


effetti speciali



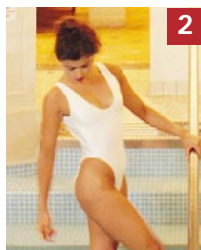
Un esempio indiscreto: il "buco della serratura"

Lavorando con Paint Shop Pro, l'utente ha spesso la possibilità di usare procedimenti diversi per ottenere il medesimo risultato. Ad esempio, per ottenere l'effetto descritto in questa pagina sarebbe stato possibile usare un procedimento assai diverso: creare dapprima un'immagine contenente al centro un buco di serratura di colore bianco, circondato da uno sfondo nero; copiare negli *Appunti* questa immagine e incollarla poi come selezione trasparente sopra la fotografia, facendo attenzione che il colore di sfondo (che determina quello trasparente) sia il bianco: la sagoma della serratura (trasparente) lascia vedere la foto sottostante, il resto, in nero, invece no.



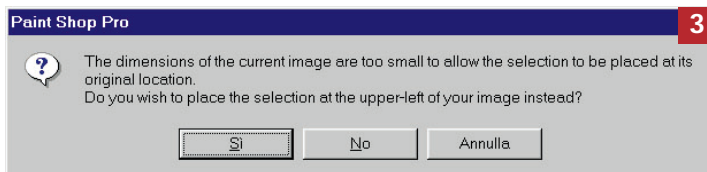
1

1. Scegliamo la sagoma per la selezione. Una sagoma così semplice come questa dell'esempio può anche essere costruita a mano, oppure si può partire da un'immagine già pronta. Per creare la selezione si usa lo strumento Magic Wand e si fa clic sul buco della serratura. Occorre accertarsi che il parametro *Tolerance* sia 0 (o appena sufficiente a selezionare le sfumature del buco, se ve ne sono) e che sia a 0 anche il parametro *Feather*. Una volta che il buco della serratura è selezionato, si salvi la selezione.



2

2. E la fotografia più adatta. È necessario che le dimensioni della selezione e della fotografia siano coerenti, altrimenti si correrebbe il rischio di poter osservare dalla serratura solo un piccolo particolare o di avere la selezione troppo grande per la foto. Se le due immagini hanno dimensioni non compatibili, è meglio modificare quelle della serratura (con i comandi *Resize* o *Resample* del menu *Image*). In questo esempio, le immagini sono riprodotte con proporzioni diverse.



3



4

3. Importiamo la selezione. Con il comando *Load* del menu *Selection* si può ora richiamare la selezione. Se le due immagini non hanno le stesse misure, compare il messaggio d'errore riportato nella *figura 3*. Basta rispondere di sì, per importare comunque la selezione.

4. Posizioniamo correttamente la selezione. Usare lo strumento *Mover* per trascinare, con il pulsante destro, la selezione nel punto voluto.



5

5. Copriamo il resto. Scegliere il nero come colore di sfondo, invertire la selezione (comando *Invert*) e premere <Canc>: fatto!

Testo e immagini Disponili meglio sulla pagina

Il problema:

Far scorrere il testo intorno ad un'immagine inserita in un documento di un elaboratore di testi

La soluzione:

Sfruttare l'apposita funzione di Word 97 per lo stile delle immagini

Di fronte alla necessità di rendere un testo interessante per chi legge, è sicuramente utile sapere come inserirvi grafici, disegni e altre immagini. In realtà, è possibile creare un documento ben strutturato, di qualità quasi professionale, senza utilizzare necessariamente un'applicazione grafica specifica.

Visto che le recenti applicazioni per l'elaborazione dei testi forniscono all'utente la possibilità di abbellire un qualsiasi documento, si può realizzare, per esempio, un articolo, una circolare per la propria società, o anche un album di famiglia fondendo testo e immagini in modo gradevole e personale.

Come farlo con Word

Word 97, per esempio, permette non solo di inserire un'immagine in un documento, ma anche di farle scorrere il testo intorno in vari modi, dando proprio la possibilità di poter scegliere tra diverse alternative.

Infatti, a seconda delle esigenze e del gusto personale, nella scheda *Immagine*, si può scegliere sia lo stile dell'immagine (*Incorniciato*, *Ravvicinato*, *All'interno* eccetera) sia la posizione del testo

Come far scorrere il testo

Inserire un'immagine
Dopo aver completato e formattato il documento, dal menu *Inserisci* scegliere *Immagine*, quindi *Clipart* (se si vuole usare una clipart di Office). Cercare l'immagine che si desidera su disco o nella Raccolta Clipart, selezionarla e fare clic sul pulsante *Inserisci*.

Definire lo stile dell'immagine
Selezionare l'immagine, fare clic sul tasto destro del mouse e, dal menu che viene visualizzato, scegliere *Formato immagine*. Scegliere quindi la scheda *Disposizione testo*, fare clic dapprima su *Ravvicinato* e poi su *Intorno*.

Verificare il risultato
Per deselezionare l'immagine, fare clic sul testo. Per modificare l'immagine, fare clic sull'immagine con il pulsante destro del mouse e, dal menu contestuale, scegliere *Mostra barra degli strumenti Immagine*: verrà visualizzata la barra con gli strumenti per la modifica.

(intorno, a sinistra, a destra e così via).

Questi due ultimi elementi, in effetti, sono essenziali per la buona riuscita della fusione tra il testo e l'elemento grafico, e quindi per ottenere una struttura equilibrata e simmetrica.

Dopo aver scritto il testo si è pronti per inserire l'immagine, tenendo presente che, se si inse-

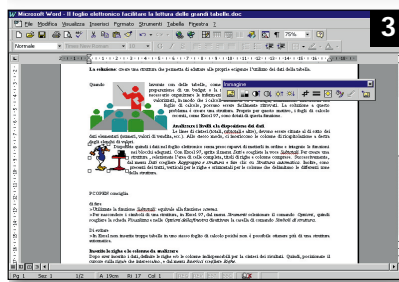
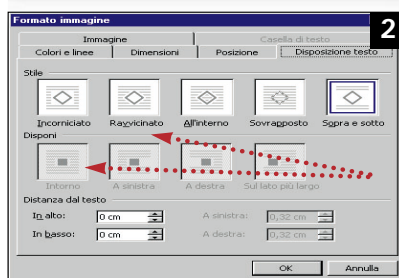
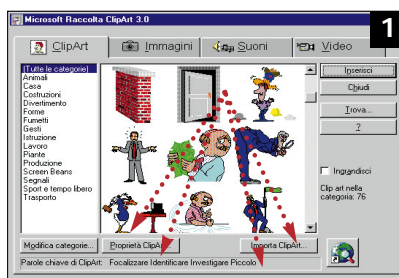
riscono immagini in un documento di testo, è opportuno lavorare in modalità *Layout di pagina*, in modo da osservare esattamente l'aspetto del documento.

Si deve dapprima disporre il testo su una o più colonne (secondo i gusti e il tipo di impaginazione) e inserire poi l'immagine (dal menu *Inserisci* scegliere *Immagi*,

quindi *Clipart* o *File*).

Per far scorrere il testo intorno all'immagine, basta seguire le semplici operazioni descritte nel box.

Dalla barra degli strumenti *Immagine* è inoltre possibile accedere facilmente (per mezzo dei pulsanti) a tutti gli strumenti necessari per modificare, reimpostare, e inserire un'immagine.



PCOPEN
consiglia

Di fare

- Consultate la Raccolta Clipart di Office: vi sono diverse clipart anche piuttosto belle.
- È possibile ridurre le dimensioni del file collegando un'immagine, anziché inserendola. Nella finestra di dialogo *Inserisci immagine* (menu *Inserisci*, sottomenu *File*), fare clic sull'immagine, selezionare la casella di controllo *Collega al file*, quindi deselezionare la casella *Salva con il documento*. Non è possibile modificare l'immagine, che può tuttavia essere visualizzata nel documento e stampata con esso.

Di non fare

- Non esagerate nell'inserire immagini: aumentano notevolmente le dimensioni dei file.

Grandi tabelle Con i livelli la lettura è più facile

Il problema:

in una tabella costituita da molti dati, si desidera poter passare da una vista dettagliata ad una sintetica dei valori e viceversa.

La soluzione:

creare una struttura che permetta di adattare alle proprie esigenze l'utilizzo dei dati della tabella.

Quando lavorate con delle tabelle, come, per esempio, durante un'analisi scientifica, la preparazione di un budget o la rilevazione delle ore di presenza del personale, è necessario organizzare le informazioni in modo che siano immediatamente visibili quelle fondamentali.

A questo scopo, i risultati più importanti delle celle di calcolo devono essere valorizzati, in modo che i calcoli intermedi ed i dettagli possano non confondere chi è interessato solo agli aspetti essenziali e, nello stesso tempo, possano essere facilmente rintracciati da chi vuole invece approfondire tutti i particolari.

La soluzione a questo problema è creare una struttura. I moderni fogli di calcolo recenti, come Excel 95 e 97, sono dotati di questa funzione, che permette di organizzare in modo efficace la consultazione delle tabelle estese. Questo sistema consente infatti di definire una sorta di struttura a livelli nella quale inserire i dati, permettendo quindi di assegnare a dati di importanza differente livelli diversi.

Come definire i livelli

Inserite le righe e le colonne da analizzare. Dopo aver inserito i dati, definite le righe e le colonne indispensabili per inserire la sintesi dei risultati. Per far questo, portate il puntatore sulle righe che interessano e dal menu *Inserisci* scegliete *Righe*.

Create la struttura. Per valorizzare le informazioni più importanti, selezionate tutto il foglio di calcolo, nomi delle righe e delle colonne compresi. Dal menu *Dati*, usate il comando *Raggruppa e struttura* e create una struttura. Poi date il comando *Struttura automatica*.

Aggiungete o nascondete un livello. Per aggiungere un livello, fate clic sul pulsante **[+]** associato al livello stesso. Procedete allo stesso modo per nascondere un livello, ma in questo caso fare clic sul pulsante **[-]**.

Analizzare i livelli e la disposizione dei dati

Le linee di sintesi (totali, subtotali e altre) devono essere situate al di sotto dei dati elementari (numeri, valori di vendita eccetera). Allo stesso modo, si inseriscono le colonne di ricapitolazione a destra degli elenchi di valori.

Disponete quindi i dati nel foglio elettronico

senza preoccuparvi di metterli in ordine e integrate le funzioni nei blocchi adeguati.

Con Excel 97, aprite il menu *Dati* e scegliete la voce *Subtotali*. Per creare una struttura, selezionate tutta l'area delle celle in modo completo, titoli di righe e colonne comprese.

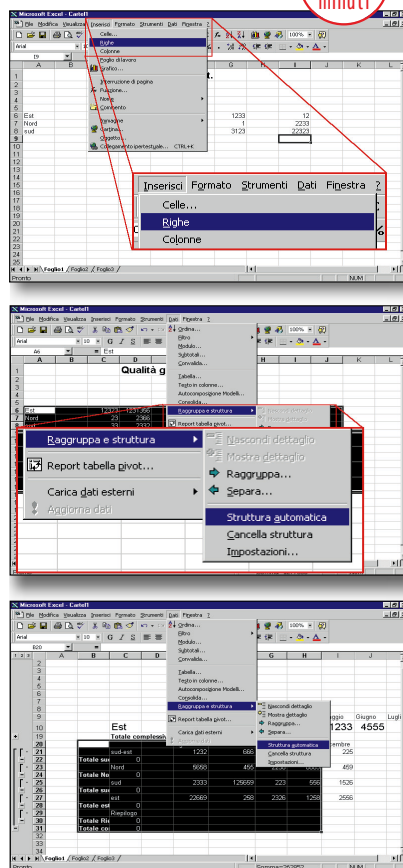
Successivamente, dal menu *Dati* scegliete il co-

mando *Raggruppa e struttura* e fare clic su *Struttura automatica*.

Nella struttura così creata sono presenti alcuni tratteggi, verticali per le righe e orizzontali per le colonne, che delimitano le differenti zone della struttura e che aiutano il lettore a orientarsi all'interno della struttura stessa, evidenziando o nascondendo i dati.

si fa
in

50
minuti



PCOPEN
consiglia

Di fare

- Utilizzate la funzione *Subtotali*: equivale alla funzione *somma*.
- Per nascondere i simboli di una struttura, in Excel 97, dal menu *Strumenti* selezionare il comando *Opzioni*, quindi scegliere la scheda *Visualizza* e nelle opzioni della finestra disattivare la casella *Simboli di struttura*.

Di non fare

- In Excel non inserire troppe tabelle in uno stesso foglio di calcolo poiché non è possibile ottenere più di una struttura automatica.

Quale Excel?

Questa procedura si riferisce alla versione 97 di Excel, ma funziona ugualmente anche con la versione precedente, quella contenuta nel pacchetto Office 95 di Microsoft.

Musica Creare file midi

Il problema: avere la possibilità di scrivere spartiti musicali come se si trattasse di documenti di testo, in modo che sia possibile rimaneggiarli in qualsiasi momento ed ascoltare la musica così composta.

La soluzione: usare un programma di notazione musicale, che permette di scrivere spartiti musicali ed è in grado di sfruttare la periferica midi per l'ascolto del brano.

Esistono due metodi principali per comporre file midi o, meglio, esistono due tipi di programmi che permettono di farlo: da una parte ci sono i cosiddetti sequencer (cioè programmi espressamente concepiti per la costruzione di sequenze midi), dall'altra ci sono i programmi di notazione musicale, il cui scopo primario è la scrittura di normali spartiti ma che offrono spesso la possibilità di creare (partendo proprio dagli spartiti elaborati dall'utente) file musicali di tipo midi.

Nel cd rom di questo mese sono presenti due di questi programmi: Noteworthy Composer e Mozart. Sono sostanzialmente equivalenti se si considerano le funzioni di cui sono dotati, ma l'utente può preferire l'uno o l'altro valutando soprattutto le modalità di immissione delle note: Mozart è più rigoroso (ad esempio, non permette di costruire battute di valore diverso da quello impostato ed è perciò impossibile sbagliare il conto dei quarti) ma è anche leggermente più rigido di Noteworthy Composer come gestione delle modifiche; Noteworthy non dispone inoltre, a differenza di

Mozart, di una tastiera virtuale con cui inserire le note per mezzo del mouse, ma per un musicista esperto è forse più semplice usare i tasti direzionali; a conti fatti, la vera differenza tra i due è che Noteworthy Composer consente di importare file in formato midi e di visualizzarle lo spartito, funzione questa di cui Mozart è sprovvisto e che è veramente spettacolare.

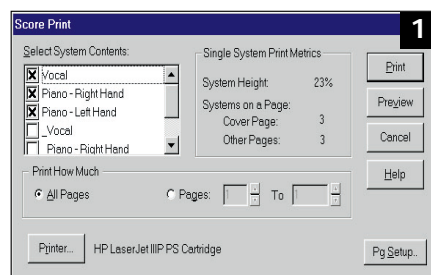
Noteworthy Composer
Una volta terminata l'installazione e avviato Noteworthy Composer, ci si trova di fronte alla finestra principale del programma ed è possibile creare un documento nuovo o caricare uno dei brani di esempio che vengono forniti insieme all'applicazione (si trovano nella sottocartella *Sample*). È inoltre possibile importare un file midi, avendo cura però di indicare a Noteworthy Composer alcune caratteristiche fondamentali del brano: a questo scopo, esiste una procedura guidata che aiuta l'utente a indicare le impostazioni corrette e che viene avviata automaticamente quando si tenta di importare un file midi.

Noteworthy Composer produce i file in un

formato proprietario con estensione .ncw, contenente lo spartito e tutte le informazioni sul file. In alternativa, è possibile esportare il brano come file midi, scegliendo il comando *Export* dal menu *File*. Negli spartiti creati con Noteworthy Composer è anche possibile inserire (oltre a tutte le informazioni possibili circa la musica) an-

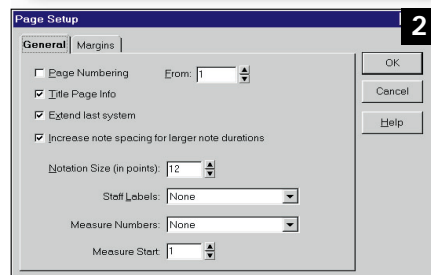
Stampare lo spartito con Noteworthy Composer

Le impostazioni di stampa
Facendo clic sul pulsante per la stampa dello spartito, si apre la finestra per scegliere le partiture da stampare, selezionandole dall'elenco *Select System Contents*. Si possono infatti elaborare spartiti con più partiture, ad esempio per coro e orchestra.

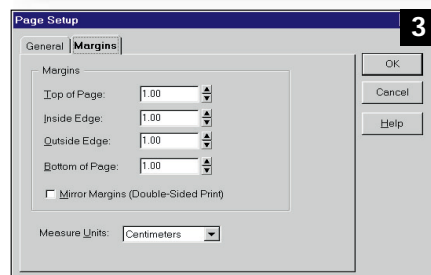


Le impostazioni di pagina
Facendo clic sul pulsante *Pg Setup*, viene richiamata la finestra per le impostazioni della pagina.

Nella scheda *General* si trovano le impostazioni che riguardano gli elementi che devono essere stampati, la loro formattazione e il corpo da usare per le note.



Impostazione dei margini
Nella scheda *Margins* si impostano invece i margini dello spartito. L'unità di misura può essere determinata scegliendola dalla casella *Measure Units*. È possibile differenziare le pagine destre e sinistre (se non hanno bordi uguali) selezionando la casella *Mirror Margins*.



che i testi, in modo da ottenere uno spartito di qualità davvero professionale.

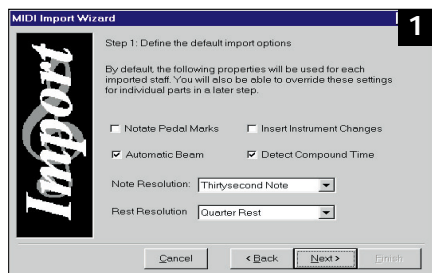
Mozart

Anche Mozart viene diffuso con alcuni file di esempio nel suo formato proprietario (con estensione .mz), che vengono presentati con alcuni commenti inseriti negli spartiti per sottolineare

sia le caratteristiche della composizione sia le potenzialità di Mozart stesso. Come detto, le funzioni di Mozart e di Noteworthy Composer sostanzialmente di equivalgono ed anche Mozart ha la possibilità di costruire un file midi del brano scritto. Il tempo necessario per questa operazione dipende ovviamente dalla lunghezza

e stamparne lo spartito

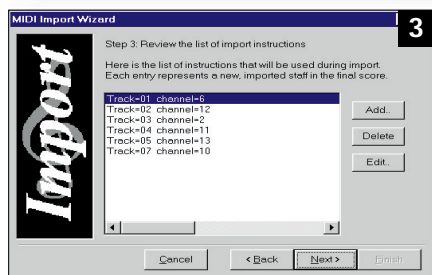
Importare file midi nel sistema



Le opzioni d'importazione. Scegliendo il comando *Import* del menu *File*, si avvia la procedura guidata per la definizione delle caratteristiche del file midi. Di particolare importanza, le caselle *Note Resolution* e *Rest Resolution*, che devono corrispondere alla durata minima di note e pause.



Il comportamento del midi. Selezionando, nella finestra successiva, la casella *Map each midi channel to a new staff*, si costringe il programma a creare un pentagramma separato per ogni canale midi. Questa l'opzione predefinita e dovrebbe essere mantenuta selezionata.



Il ripiegolo. Prima di procedere all'importazione, viene riportato l'elenco dei canali individuati nel file midi. Vi è la possibilità di creare nuovi canali o di modificare quelli presenti con i comandi *Add* e *Edit*, ma si può compiere questa operazione in seguito, sullo spartito.

za del brano, ma non ci vogliono comunque lunghe attese e tutto si conclude in pochi secondi.

Limiti shareware

Entrambi i programmi sono diffusi nella versione shareware.

La versione shareware di Mozart non ha alcun limite funzionale, se non la presenza di una schermata che appare

all'avvio del programma e che ricorda che il programma non è registrato; questo avviso compare inoltre sulle stampe degli spartiti. La versione registrata di Mozart (chiamata *Virtuoso*) costa circa 30 sterline inglesi: si consulti la documentazione del programma, poiché è possibile registrarsi in diverse nazioni (non in Italia).

La versione shareware di Noteworthy Composer è più limitata, poiché (oltre ai limiti di Mozart) consente solo dieci salvataggi per ogni file.

La registrazione costa 39 dollari statunitensi.

Nota

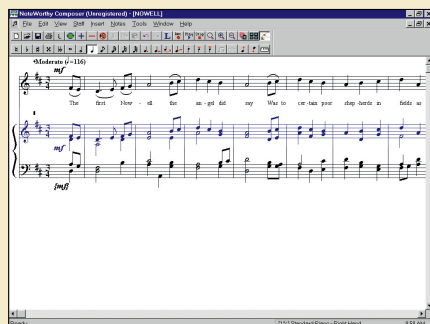
Per godere appieno dei programmi, è necessaria una scheda audio con funzioni midi.

I PROGRAMMI SUL CD ROM

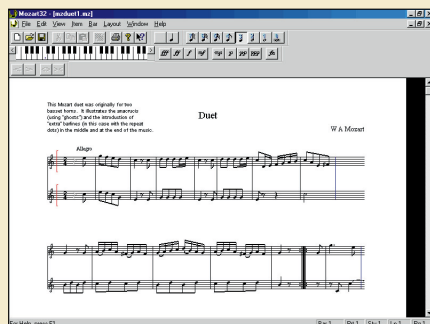


sul cd n. 15 di Pc Open aprile '98

Le interfacce Noteworthy Composer e Mozart sono molto simili e in grandissima misura anche equivalenti. Abbiamo dedicato il box centrale esclusivamente a Noteworthy Composer perché Mozart non consente di impostare le opzioni di stampa dello spartito per mezzo della finestra di stampa (ma consente invece di impostarle nello spartito stesso, in un modo che è più avanzato e che adotta la tecnica *wysiwyg*, cioè ciò che vedi è quel che ottieni) e non permette di importare file midi. Qui descriviamo brevemente le interfacce di entrambi i programmi.



Noteworthy Composer visualizza lo spartito in una finestra che si snoda in senso orizzontale, in quanto il pentagramma è virtualmente senza fine. A seconda delle impostazioni di stampa, verrà poi impaginato nel modo desiderato. Dispone di due barre dei pulsanti: quella superiore per la gestione dei file e quella inferiore per la gestione della musica. Le note (come tutti gli altri segni di notazione musicale) possono essere inseriti con la tastiera o con il mouse, oppure attraverso una periferica midi, se il sistema ne dispone.



Mozart ha le barre dei pulsanti riposizionabili e consente di introdurre le note con la tastiera e con uno strumento midi (se presente), oppure con il mouse "suonando" la tastiera virtuale posta sulla barra degli strumenti. La modifica di uno spartito già esistente è tuttavia molto macchinosa e priva dell'immediatezza di Noteworthy Composer. Come quest'ultimo, anche Mozart è in grado di costruire un file midi contenente il brano di cui si è scritto lo spartito.

Activex I pro e i contro

Il problema: Si sente tanto parlare di controlli Activex, ma che cosa sono? Come usarli? Quando conviene adoperarli? È vero che possono essere pericolosi?

La soluzione: In realtà, Activex è una tecnologia che viene da lontano e che ha come scopo lo scambio di dati. Ecco alcune indicazioni utili per chi vuole saperne di più.

Una delle innovazioni più importanti introdotte da Windows nei sistemi basati sui processori Intel fu la possibilità di aprire più applicazioni contemporaneamente. Questo fatto fu veramente rivoluzionario, insieme con la possibilità di tagliare e incollare dati tra le applicazioni.

Al di là di tutte le altre facilitazioni (l'interfaccia grafica, la necessità di installare un solo driver per ciascuna periferica eccetera), ciò che era veramente fondamentale era la capacità di Windows di scambiare dati tra le varie applicazioni.

In effetti, questo era uno dei limiti più sentiti nelle applicazioni Dos: se occorre trasferire dei dati da, poniamo, Word a Lotus 1-2-3, l'impresa era fortemente limitata alla presenza degli appositi filtri di conversione, che comunque obbligavano a chiudere un'applicazione ed aprire l'altra. Ogni applicazione era infatti chiusa in sé stessa e l'unica maniera per scambiarsi i dati era salvarli in un formato che consentisse a entrambe le applicazioni di leggerli.

Le radici di Activex

Con Windows, già la possibilità di poter co-

piare e incollare dati da un'applicazione all'altra fu considerato da molti una benedizione, ma la tecnologia per lo scambio dei dati non si limitava a questo: il cosiddetto *Dde (Dynamic data exchange, scambio dinamico di dati)* consentiva di aggiornare direttamente i dati provenienti da un'applicazione all'interno di un'altra, mediante un particolare tipo di comunicazione detta *comunicazione Dde*. Il Dde non ebbe però il successo che ci si poteva aspettare: era piuttosto scomodo da utilizzare e richiedeva una conoscenza abbastanza approfondita di come avvenivano le comunicazioni.

Dalla versione 3.1 di Windows, fu quindi disponibile l'Ole (*Object linking and embedding*): era sufficiente incollare all'interno di un'applicazione i dati provenienti da un'altra, mediante il comando *Incolla speciale*, per poterli modificare successivamente, richiamando automaticamente l'applicazione di origine. Con Ole 2 le cose furono rese ancora più semplici, al punto che quasi non ci si accorgeva di passare da un'applicazione all'altra.

Nel contempo, veniva varata la nuova tecnologia Activex. Le applica-

Accedere all'Editor di Visual Basic
Chi ha installato sia Office 97 sia il controllo *Calendario*, può inserire quest'ultimo in un documento Word. Per farlo, occorre portarsi nell'Editor di Visual Basic, selezionando *Strumenti, Macro, Editor di Visual Basic*.

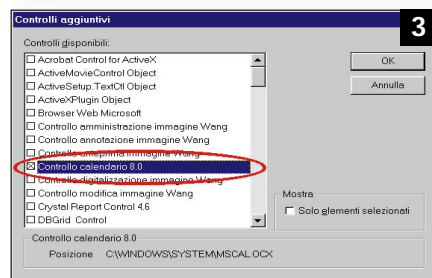
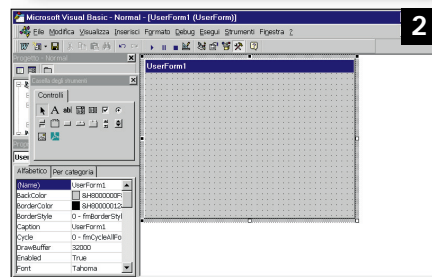
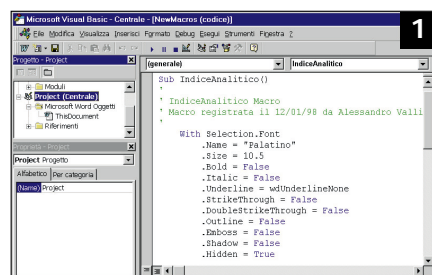
Creare una maschera
A questo punto si deve creare una maschera (cioè una finestra di dialogo), in cui va inserito il controllo *Calendario*. Occorre portarsi nella sezione *Progetto* (a sinistra), fare clic su *Forms* con il pulsante destro del mouse e scegliere *UserForm* dal menu *Inserisci* del menu popup.

Aggiungere il controllo *Calendario*
Il controllo *Calendario* non è tra quelli a disposizione dell'utente, quindi lo si deve aggiungere: fare clic destro sulla casella degli strumenti e scegliere la voce *Controlli aggiuntivi*. Appare una finestra nella quale si sceglie l'opzione *Controllo calendario 8.0*.

zioni compatibili con la tecnologia Activex sono chiamate *componenti Activex*. Ad esempio, tutta la suite di Office 97 è compatibile con questa tecnologia.

Ciò significa che ogni applicazione di Office 97 può scambiare dati con le altre applicazioni e che è possibile realizzare una sorta di superapplicazioni, che conten-

Usiamo il controllo per inserire una data



gano tutti i componenti Activex necessari.

Funzioni di Activex

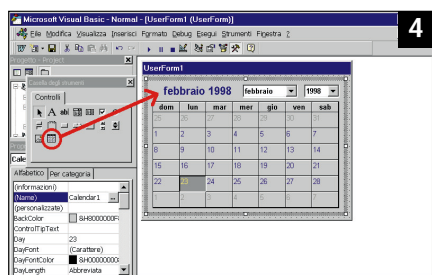
Per esempio, si può realizzare una superapplicazione che contenga in sé elementi di Word, Access, Excel e PowerPoint, in maniera molto semplice e quasi intuitiva. Si provi, per esempio, ad aprire Word e a scegliere *Oggetto* dal menu

Inserisci, selezionando quindi *Foglio di lavoro Microsoft Excel*. A questo punto, l'applicazione (Word) contiene un riferimento completo a Excel. Facendo semplicemente doppio clic sul foglio di lavoro così inserito, i menu di Word cambiano e diventano quelli di Excel (figura 1).

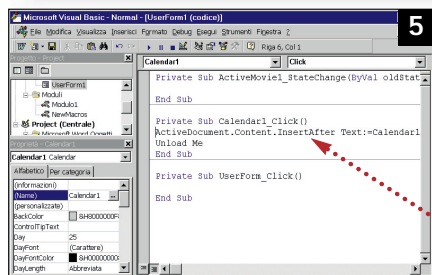
Questo è un semplicissimo esempio di co-

dei controlli Visual Basic

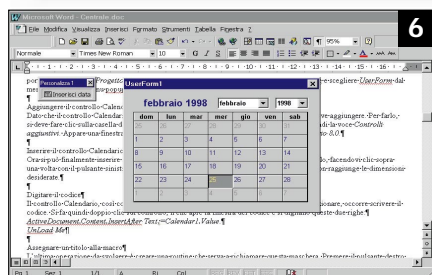
Activex Calendario in un documento Word 97



Inserire il controllo *Calendario*. Ora si può inserire il controllo *Calendario* nella maschera. È sufficiente selezionarlo, facendovi clic sopra una volta con il pulsante sinistro del mouse, e trascinare il mouse sulla maschera, fino a che non raggiunge le dimensioni desiderate.



Digitare il codice. Il controllo *Calendario*, così com'è, non fa assolutamente niente. Per farlo funzionare, occorre scrivere il codice. Si fa quindi doppio clic su di esso, aprendo così la finestra del codice, e si digitano due righe: **ActiveDocument.Content.InsertAfter Text:=Calendar1.Value.** **Unload Me**



Dare un titolo alla macro. Per creare una routine per richiamare la maschera, fare clic destro nella sezione *Progetto* a sinistra, scegliere **Inserisci, Modulo** e digitare **Sub Calendario()** **UserForm1.Show** **End Sub**. Scegliere uno dei modi per aprire la macro *Calendario*.

me inserire un componente Activex all'interno di un'applicazione. In realtà, la tecnologia Activex non si limita a questo. Stante il fatto che, dalla versione 97 di Office, in tutte le applicazioni il linguaggio di programmazione è diventato Visual Basic (o meglio, una versione di Visual Basic nota come *Visual Basic for Applica-*

tions, in breve Vba), e che Visual Basic, a sua volta, è un componente Activex, è possibile realizzare applicazioni che sfruttino tutte le caratteristiche dei componenti Activex incorporati.

Si prenda di nuovo l'esempio del foglio di lavoro di Excel incorporato in un'applicazione Word. Questo era possibile già con la prima ver-

sione di Ole, sebbene la modalità operativa fosse leggermente differente, e anche con Ole 2. Ciò che rende un componente Activex veramente diverso è il fatto che, mediante il linguaggio di programmazione Vba, è possibile rendere completamente trasparente all'utente finale il fatto che si stia utilizzando un foglio di Excel (o qual-

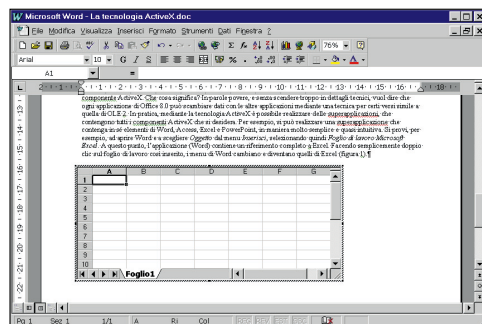


Figura 1 Un classico esempio di oggetto Activex è una tabella di Excel in un documento Word: selezionata la tabella, diventano visibili i comandi di Excel

siasi altro componente Activex). Infatti, se si inserisce semplicemente un oggetto Activex all'interno di un'applicazione, il risultato è che, quando si apre il documento, si può vedere l'applicazione di origine (nel caso di esempio, Excel) all'interno del documento stesso. Con Vba, invece, è possibile mascherare il fatto che si stia utilizzando Excel. Ossia, nel programma si può specificare, per esempio, di utilizzare l'oggetto Excel, sfruttandone le caratteristiche, per poi visualizzare il risultato all'interno del documento di Word, senza che l'utente si accorga minimamente che si è utilizzato Excel; esso, infatti, non appare mai agli occhi di chi ha aperto il documento.

In questo modo, è possibile realizzare documenti anche molto complessi in Excel, visualizzando quindi in Word esclusivamente la parte (il risultato) che interessa.

Programmazione di un oggetto Activex

La realizzazione di un programma in Vba impli-

ca la conoscenza approfondita del linguaggio Visual Basic e la padronanza delle tecniche di programmazione a oggetti disponibile in questo linguaggio. Chi ha interesse ad approfondire questo argomento può far riferimento ai libri in commercio, tra i quali è da citare l'ottimo *Il manuale Vba*, di Ken Gets e Mike Gilbert, edito da Mc Graw-Hill.

I rischi di Activex

I controlli Activex sono usati da molti siti Internet, poiché consentono di effettuare operazioni interattive come il riempimento di moduli, registrazioni eccetera.

Il problema è che il programmatore può far fare ai controlli Activex ciò che vuole. In teoria, sarebbe ad esempio possibile inserire in una pagina Web un controllo Activex che formatta il disco rigido di chi ha la sventura di leggere quella pagina. Data la struttura della tecnologia Activex, non è possibile approntare una difesa attiva contro un tale evento: l'unica precauzione sta nel disabilitare Activex nel browser.

Gli operatori logici

Il problema:

Come sfruttare al meglio le funzioni di ricerca su Internet?

La soluzione:

Ricorrere agli operatori logici usando le funzioni di classificazione dei motori di ricerca.

Rispondendo alle richieste dei lettori, riportiamo nuovamente, specificandoli meglio, gli operatori logici che possono essere usati nei motori di ricerca.

AND

calcio AND campionato

Il risultato contiene le pagine che riportano tutte le parole chiave; nell'esempio, sia la parola *calcio* sia la parola *campionato*

OR

baviera OR bavaria

Il risultato contiene le pagine che contengono almeno una delle parole chiave specificate. Nell'esempio, o la parola *baviera* o la parola *bavaria* o anche entrambe. In genere, questo è l'operatore logico predefinito e basta introdurre le parole chiave (distanziate da uno spazio) per fare una ricerca di questo tipo.

NOT

appendice NOT romanzo

Vengono riportate le pagine che comprendono la prima parola ma non la seconda. Nell'esempio, la parola *appendice* ma non la parola *romanzo*: in questo caso, si vogliono ricercare i siti che parlano di appendice in senso anatomico e non quelli letterari.

+

+luna +fasi +eclissi

Il risultato comprende le pagine che comprendono tutte le parole specificate. Nell'esempio, le pagine conterranno le parole *luna*, *fasi* ed *eclissi*. Si noti che questa sintassi è differente da *luna +fasi +eclissi* (senza il + davanti a *luna*), poiché in questo caso verrebbero riportate anche le pagine che non contengono *luna*, ma solo *fasi* ed *eclissi*.

■

+luna +fasi +eclissi-apollo

Vengono riportate le pagine che contengono tutte le parole precedute dal segno + e che non contengono le parole precedute dal segno -. Nell'esempio, le pagine devono contenere necessariamente le parole *luna*, *fasi* ed *eclissi* e non devono contenere la parola *apollo*.

■ ■

"campionato 1997/98"

Vengono riportate le pagine che contengono il testo specificato, solo se è perfettamente identico a quello inserito tra le virgolette. In genere, non viene però fatta distinzione tra lettere maiuscole e lettere minuscole. Nell'esempio, le pagine devono contenere esattamente il testo *campionato 1997/98*.

()

+ristorante NOT (vegetariano OR macrobiotico)

Come in matematica, servono a racchiudere e ad aggregare alcune condizioni. Nell'esempio, le pagine devono necessariamente contenere la parola *ristorante*, ma non *vegetariano* né *macrobiotico*.

L'aiuto dei motori di ricerca

Sfruttare le categorie I motori di ricerca sono spesso organizzati per categorie. Anziché condurre una ricerca su tutto il web, a volte è meglio selezionare una categoria (o, se presente, una sottocategoria) ed effettuare la ricerca solo sui siti registrati in essa. Non si risparmia tempo, ma si evita di trovare siti che non c'entrano nulla: se si cerca *calcio*, ci si interessa di sport o si stanno cercando le tabelle nutritive?

Consultare le opzioni

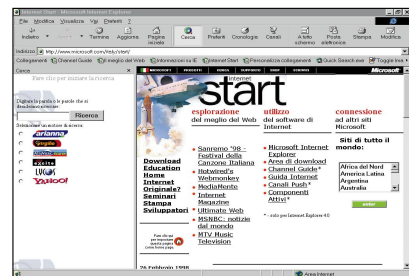
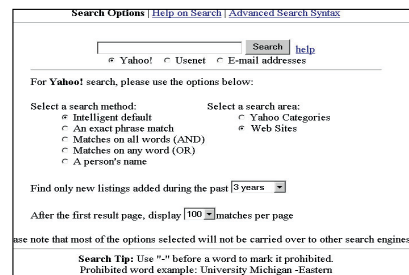
Gli operatori booleani sono pressoché universali, ma alcuni motori di ricerca offrono interfacce semplificate per il loro uso. In genere, si trovano sotto le voci *Options*, *Advanced Search* o simili. Andrebbero sempre consultate per trarre il meglio dal motore di ricerca.

In italiano

Con il crescere di Internet in Italia, anche i motori di ricerca fanno attenzione alle esigenze degli utenti italiani. Lycos, ad esempio, è ora disponibile nella nostra lingua: basta collegarsi al sito (www.lycos.com) e viene automaticamente aperta la pagina in italiano.

Motori di ricerca italiani per Explorer 4

Premendo il pulsante *Cerca* di Explorer 4, si apre il pannello contenente l'elenco dei motori con cui effettuare la ricerca. Da febbraio, sono contemplati anche Arianna e Virgilio, i due più famosi motori di ricerca italiani.



Classifiche Aggiornarle

Il problema: in una classifica di torneo, sono riportati anche i punteggi guadagnati in ognuno degli incontri. Come si può aggiornare la classifica in modo che i giocatori siano elencati in ordine di punteggio e le caselle degli incontri rimangano coerenti?

La soluzione: anziché ricorrere a macro e a formule complicatissime, è sufficiente aggiungere una colonna con l'indicazione del posto in classifica.

Un lettore (del cui fax, dobbiamo ammetterlo, abbiamo perso la copertina e non abbiamo quindi più modo di riportare il nome, visto che la firma non è decifrabile) ci sottopone un problema davvero interessante. Ciò che è soprattutto interessante, in realtà, non è tanto l'argomento proposto, quanto il fatto che dà la possibilità di parlare di un tema più ampio, che coinvolge l'analisi dei dati da elaborare e il metodo migliore per farlo.

Il quesito posto dal lettore è illustrato nel box "I termini del problema" e si riferisce alla compilazione e all'aggiornamento della classifica di un torneo di scacchi. Dobbiamo precisare che, per nostra comodità, abbiamo assegnato alla vittoria due punti e al pareggio un punto, a differenza di quanto avviene nei veri tornei (il lettore ci perdonerà se abbiamo leggermente manipolato le tabelle che ci ha inviato), dove vengono assegnati rispettivamente un punto e solo mezzo punto. La sconfitta vale sempre zero punti.

La situazione è la seguente: la classifica del torneo viene redatta as-

segnando a ogni giocatore (elencato con il cognome) un numero identificativo, corrispondente al posto occupato in classifica.

Questi numeri identificativi (da 1 a 4 nell'esempio) sono riportati anche nell'intestazione orizzontale, in modo da formare una griglia in cui indicare i punti conseguiti da ogni giocatore negli incontri con ognuno degli avversari. Ovviamente, le caselle che indicherebbero la partita contro sé stesso sono occupate da una x, mentre le caselle relative ad incontri non disputati sono semplicemente vuote.

Quando si compila la prima classifica, non sorge alcun problema, come illustrato nella figura 1 del box "I termini del problema". Quando però la classifica viene aggiornata e le posizioni dei giocatori cambiano (si tratta di un semplice riordino dei dati secondo la casella Tot.), succede un disastro: poiché il numero che indica la posizione in classifica è l'identificativo del giocatore, occorrerebbe che venissero modificati contestualmente anche i numeri posti nell'intestazione orizzontale, in mo-

si fa
in



La soluzione con Excel: alla normale tabella

Inserire una nuova colonna
All'inizio della tabella, inserite la colonna *Posizione (Pos.)*, che indica il posto in classifica. I valori in questa colonna rimangono fissi.

Pos.	N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	1	Rossi	x	2	1		3
2	2	Bianchi	0	x		2	2
3	3	Verdi	1		x		1
4	4	Neri		0		x	0

Aggiornare la classifica
Inserite nella griglia i punteggi guadagnati nelle nuove partite; la colonna Tot. è un campo calcolato, ma può anche essere manuale.

Pos.	N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	1	Rossi	x	2	1		3
2	2	Bianchi	0	x	1	2	3
3	3	Verdi	1	1	x	2	4
4	4	Neri		0	0	x	0

Ordinare i dati
Selezionate tutte le celle tranne la colonna Pos., che non deve essere modificata.

Pos.	N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	1	Rossi	x	2	1		3
2	2	Bianchi	0	x	1	2	3
3	3	Verdi	1	1	x	2	4
4	4	Neri		0	0	x	0

do da mantenere corretta la griglia degli incontri, è esattamente questa la richiesta del lettore.

A prima vista, ci si potrebbe accingere a un supremo lavoro di programmazione, tra macro e condizioni, che comunque, quand'anche risolvesse il problema, occuperebbe metri di codice. In realtà basta ben poco per risolvere la questione in maniera anche elegante.

Il caso proposto dal lettore presenta un grave vizio compiuto in sede di analisi, vizio che viene commesso da molti utenti alle prime armi e che per questo riteniamo assai interessante: si cerca di far coincidere il numero identificativo di ogni giocatore con il relativo posto occupato in classifica.

In realtà, si tratta di due dati completamente diversi, che devono rimanere separati per essere elaborati con correttezza.

In tutte le discipline analitiche (dalla matematica alla sociologia) l'analisi delle variabili in gioco e degli indici per misurarle è un fattore cruciale per la compilazione di formule o di questionari ed anche in programmazione è importante scomporre il problema in elementi semplici e ben identificati. In seguito sarà possibile aggregare, rielaborare, evidenziare o nascondere questi valori, secondo le esigenze, ma l'importante è non mischiare le mele con le pere; tanto per dare un po' di colore alla scheda pratica, sappiate che il fi-

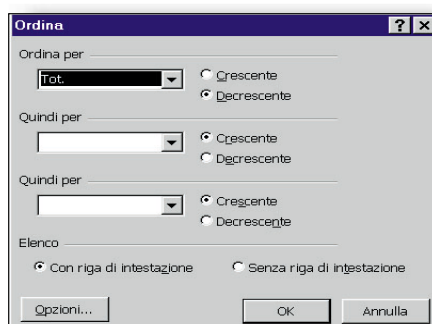
glio (neanche 4 anni) di uno dei redattori si pesa sulla bilancia e tutto contento esclama che pesa un chilometro. Se cose del genere sono concesse ai bambini, non sono certo ammissibili da una tabella di Excel, che ha un senso dell'umorismo tutto particolare.

Per risolvere il problema, è quindi sufficiente creare una nuova colonna, chiamata *Posizione (Pos.)*, che contiene i numeri da 1 a 4 e che indica la posizione in classifica.

Questa colonna non deve essere interessata alle operazioni di riordino dei dati contenuti nella tabella di Excel: durante le operazioni di ordinamento non viene infatti selezionata, come è possibile constatare nella terza figura del box centrale.

esattamente

aggiungere una colonna per la posizione in classifica



Impostare i criteri
Dal menu *Dati*, scegliete il comando *Ordina*. Nella finestra che viene così richiamata, impostate l'ordinamento per la colonna *Tot.* in senso decrescente. Poiché la prima riga è una riga di intestazione e non di dati, la casella *Con riga di intestazione* deve essere selezionata.

Pos.	N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	3	Verdi	1	1	x	2	4
2	1	Rossi	x	2	1		3
3	2	Bianchi	0	x	1	2	3
4	4	Neri		0	0	x	0

Ecco il risultato
La classifica è corretta: le posizioni sono ben evidenziate e la griglia degli incontri riporta esattamente le partite.

Una volta introdotta questa nuova colonna, risulta evidente un'altra miglioria che può essere applicata alla tabella: i numeri identificativi dei

giocatori divengono sostanzialmente inutili, visto che si tratta di doppioni dei cognomi. Allora è sufficiente sostituire con i cognomi anche i

numeri dell'intestazione orizzontale ed eliminare la colonna *N* per avere una tabella molto più chiara ed efficace: è nella figura qui sotto.

Pos.	Giocatore	Rossi	Bianchi	Verdi	Neri	Tot.
1	Rossi	x	2	1		3
2	Bianchi	0	x	1	2	3
3	Verdi	1	1	x	2	4
4	Neri		0	0	x	0

Pos.	Giocatore	Rossi	Bianchi	Verdi	Neri	Tot.
1	Verdi	1	1	x	2	4
2	Rossi	x	2	1		3
3	Bianchi	0	x	1	2	3
4	Neri		0	0	x	0

Eliminando la colonna *N* e sostituendo i numeri dell'intestazione orizzontale con i cognomi dei giocatori si ottiene una tabella ugualmente funzionale ma molto più leggibile. Nella figura si può vedere la tabella prima e dopo l'ordinamento dei dati.

I TERMINI DEL PROBLEMA

In sostanza si tratta di aggiornare una classifica che tenga conto delle relazioni tra giocatori: ecco il problema nella forma originale del nostro lettore.

N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	Rossi	x	2	1		3
2	Bianchi	0	x		2	2
3	Verdi	1		x		1
4	Neri		0		x	0

1. *Classifica di partenza.* I giocatori sono numerati secondo la classifica ed a ognuno è attribuito un numero identificativo: nelle caselle che indicherebbero le sfide contro sé stesso è inserita una *x*; nelle altre, i punti guadagnati

N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	Rossi	x	2	1		3
2	Bianchi	0	x	1	2	3
3	Verdi	1	1	x	2	4
4	Neri		0	0	x	0

2. *Classifica aggiornata.* Dopo alcuni incontri la classifica, con i nuovi risultati, non è più in ordine di punteggio. Le *x* sono ancora nelle posizioni corrette, perché i numeri orizzontali dei giocatori corrispondono a quelli verticali

N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
3	Verdi	1	1	x	2	4
1	Rossi	x	2	1		3
2	Bianchi	0	x	1	2	3
4	Neri		0	0	x	0

3. *Classifica in ordine di punteggio.* La classifica è stata ordinata secondo la colonna *Tot.*: l'ordine è corretto e anche i riferimenti numerici dei giocatori, ma i numeri nella prima colonna non sono più in ordine progressivo.

N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	Verdi	1	1	x	2	4
2	Rossi	x	2	1		3
3	Bianchi	0	x	1	2	3
4	Neri		0	0	x	0

4. *Classifica in ordine di piazzamento.* Se la classifica del punto 2 la si ordina secondo la colonna *Tot.* escludendo la colonna *N*, l'ordine di piazzamento è corretto, ma i numeri dei giocatori non sono più coerenti tra verticali e orizzontali

N	Giocatore	1	2	3	4	Tot.
1	Verdi	x	1	1	2	4
2	Rossi	1	x	2		3
3	Bianchi	1	0	x	2	3
4	Neri	0		0	x	0

5. *Classifica corretta.* Questa è la classifica che il lettore vorrebbe ottenere, con la ridistribuzione delle caselle degli incontri secondo i nuovi numeri di classifica dei giocatori

Personalizziamo frontespizi facciamo fax eleganti

Il problema:

occorre creare un frontespizio per i fax personalizzato che riporti tutte le informazioni.

La soluzione:

grazie ai vari modelli e autocomposizioni, Word consente di creare rapidamente frontespizi eleganti.

Nell'era della comunicazione elettronica, il fax mantiene ancora una certa importanza come strumento di comunicazione. Il frontespizio, in particolare, è importante perché deve contenere tutti i dati significativi del mittente e varie informazioni sul destinatario e sulle pagine che seguono.

La creazione di un frontespizio personalizzato per i fax è ormai alla portata di tutti gli utenti, vista la possibilità di utilizzare dei modelli e delle autocomposizioni.

Un valido aiuto da Microsoft Word

È quindi possibile procedere in due diverse direzioni.

Se si sceglie l'autocomposizione, sarà sufficiente inserire i dati richiesti e il programma si assumerà il compito di comporre il frontespizio.

Se invece si opta per la creazione di un documento partendo da uno dei modelli esistenti, i dati dovranno essere inseriti direttamente sul documento.

In entrambi i casi, si dovranno inserire le variabili quali il mittente e il destinatario, con i riferimenti come del telefono, indirizzo, nome della

I tre aspetti decisivi

Scegliere il frontespizio. Facendo clic sul menu *File* e scegliendo *Nuova*, compaiono le schede contenenti i modelli e le autocomposizioni predefinite di Word. Scegliete la scheda *Lettere e fax* e fate clic su *Autocomposizione Fax*, quindi selezionare la creazione di un nuovo documento.

Scegliere lo stile grafico. Se usate l'autocomposizione, dopo aver scelto se stampare il frontespizio orizzontalmente o verticalmente, dovrete specificare lo stile del fax scegliendone uno tra quelli proposti: contemporaneo, moderno o jazz. La finestra di anteprima aiuta nella scelta.

Inserire i dati del mittente e del destinatario. Inserite poi i dati del mittente (nome, società, indirizzo postale, telefono e fax) e quelli del destinatario. A questo punto è sufficiente terminare l'autocomposizione per vedere visualizzato il nuovo documento, che potete comunque modificare.

ditta, nome di chi invia il fax e a chi è diretto.

Autocomposizione

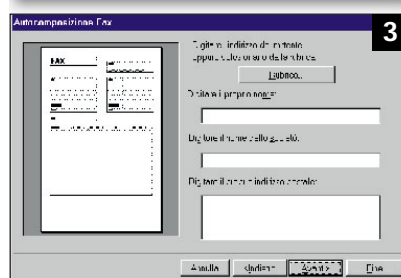
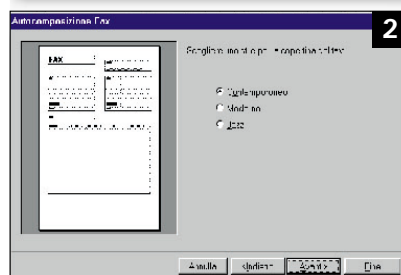
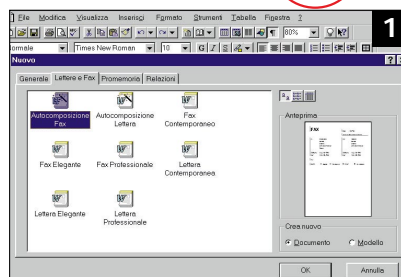
Come prima cosa, è necessario scegliere se si vuole creare un nuovo documento o un nuovo modello e se si desidera partire da un'autocomposizione o da un modello già esistente. Infatti, sia con l'autocomposizione sia con i modelli

è possibile creare nuovi modelli o direttamente documenti. La differenza tra un modello e un documento è che il primo può essere utilizzato come base per la creazione di nuovi documenti, mentre il secondo rappresenta il risultato finale, da stampare. Con l'autocomposizione, dopo aver scelto come stampare la facciata (orizzontalmente o verticalmente), è necessario scegliere lo stile grafico del fax: contemporaneo, moderno o jazz. Successivamente, viene chiesto di inserire il proprio nome, quello della società e l'indirizzo postale. Segue poi l'inserimento del numero telefonico e di fax del mittente. La stessa cosa accade per i dati del destinatario e a quel

punto le variabili principali del fax sono già state inserite. Il programma provvede infatti a comporre il frontespizio e, in più, inserisce la data corrente. Ovviamente, si può completare l'autocomposizione direttamente sul modello o documento prodotto, digitando note o altre informazioni che si ritengono necessarie.

si fa
in

5
minuti



PCOPEN
consiglia

Di fare

Usate le autocomposizioni e i modelli di Word per creare nuovi modelli personalizzati di frontespizi, in cui inserite tutti i vostri dati e che potrete poi utilizzare per creare nuovi frontespizi ogni volta che sarà necessario. Non dovrete così ripetere l'inserimento di tutti i dati ad ogni invio di fax.

Di non fare

Sebbene sia possibile inserire immagini e fondini colorati (o grigi), non abusatene: rallentano spaventosamente i tempi di trasmissione del fax.

Pagine web: come salvarle sul disco rigido

Il problema:

come memorizzare su disco le pagine web nella loro interezza, in modo da averle sempre sottomano senza collegarsi?

La soluzione:

o si effettua un lungo lavoro manuale, o si importa il sito. In ogni caso occorre avere pazienza.

Un lettore di Desio ci scrive chiedendoci come salvare in modo definitivo le pagine web sul disco rigido, in modo che siano sempre presenti nella loro totalità (con immagini ed oggetti attivi) e non corrano il rischio di essere cancellate dal sistema quando scadono i termini impostati con Internet Explorer per la sua cache.

Il problema non è purtroppo di facile soluzione. nel box è illustrata la procedura per salvare su un nuovo file la pagina visualizzata da Explorer, ma questo sistema presenta diversi limiti: insieme al testo Html non vengono salvate né le immagini né gli oggetti attivi (che rimangono quindi nella cache di Windows) e funziona solo se la pagina non è suddivisa in frame. In quest'ultimo caso, occorrerebbe effettuare un salvataggio per ogni frame.

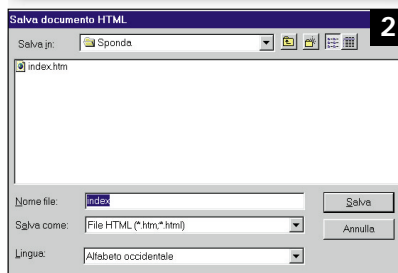
Comunque sia, occorrerebbe poi andarsi a scovare a mano nella cartella *Temporary Internet file* tutte le immagini facenti parte della pagina salvata e copiarle nella stessa cartella della pagina in questione, ve-

Salviamo le pagine web

Apertura della pagina
Entrati in Internet Explorer, dopo aver digitato l'indirizzo opportuno, recatevi alla pagina web che vi interessa. Poi attendete con calma che sia visualizzata per intero.



Salvataggio della pagina
Dal menu *File*, scegliete il comando *Salva con nome*: si apre la finestra riprodotta nella figura, nella quale dovete indicare la cartella in cui volete salvare la pagina e il nome da assegnarle. È buona norma usare lo stesso nome assegnatole dall'autore.



Richiamo della pagina
Chiudete il collegamento telefonico e, da *Gestione risorse* o *Risorse del computer*, recatevi nella cartella che contiene la pagina salvata; fate quindi doppio clic su di essa. Le immagini e i componenti attivi non vengono purtroppo riprodotti.



rificando nel codice Html che la corrispondenza delle locazioni sia effettiva (cioè che le immagini vengano cercate nella cartella giusta).

Franicamente, è un lavoro al limite del disumano, soprattutto se la pagina è molto ricca: giustamente, il lettore dice "ho pensato di modificare il codice html delle pagine salvate, ma mi sem-

bra una strada alquanto onerosa".

Il modo per raggiungere lo scopo tuttavia esiste, anche se segue un metodo del tutto diverso. Poiché il lettore è veramente interessato a questo scopo e chiede se esista un'applicazione in grado di svolgere il compito, gli possiamo senz'altro segnalare Frontpage 98, di Micro-

soft: è un prodotto enormemente sovradimensionato rispetto a quest'unica esigenza, ma funziona egregiamente e può rivelarsi l'occasione per iniziare ad approfondire la conoscenza della Rete e addirittura a creare un proprio sito web, magari approfittando degli spazi gratuiti offerti da varie aziende (ne abbiamo parlato sul nume-

PCOPEN
consiglia

Di fare

La funzione di importazione di Frontpage 98 va usata con attenzione: spesso i siti sono molto ricchi e, con una normale linea telefonica, occorrerebbero giornate intere per completare lo scaricamento di uno solo di essi. Limitate quindi il numero dei livelli da scaricare e scegliete solo le pagine giuste.

ro scorso della rivista, in un articolo riguardate i servizi messi a disposizione gratuitamente).

Frontpage 98 è un pacchetto per la creazione e l'amministrazione di siti web. Oltre agli strumenti per creare ed amministrare il sito, offre la possibilità di importare direttamente i siti esistenti sulla Rete.

Questo vuol dire che è possibile, dall'interno di Frontpage 98, usare il comando *Importa* per trasferire sul proprio disco rigido tutto il sito che interessa (o solo il numero di livelli definito dall'utente). In questo modo, si ha sul disco una copia esatta del sito, con tutte le immagini e gli oggetti attivi funzionanti.

Per informazioni su Frontpage, rivolgetevi ai rivenditori di software o al sito di Microsoft, www.microsoft.com.
(lettore: Bruno Malberti)

Il gamepad: impostarlo nel modo appropriato

Il problema:

l'uso del gamepad è molto simile a quello del joystick, ma è necessario impostare questa periferica nel modo corretto.

La soluzione:

basta configurare opportunamente il *Pannello di controllo* di Windows 95.

Un nostro lettore ci chiede delucidazioni su come configurare il gamepad. Sebbene sia tutto sommato molto semplice, rispondiamo volentieri, anche perché vi sono un paio di accorgimenti che permettono di ottenere prestazioni migliori.

Il gamepad va collegato alla stessa porta giochi cui va collegato un qualsiasi joystick. Per alcuni tipi di giochi, in effetti il gamepad è più comodo dei joystick tradizionali e permette sia controlli più rapidi sia una minore sollecitazione dei muscoli che controllano i comandi.

Come si vede nella figura alla fine del testo, i normali gamepad sono dotati di una sorta di pulsantone posto sulla sinistra, che fa le veci della leva del joystick e serve a selezionare la direzione in cui spostare i personaggi del gioco. Come per il joystick, vi sono quattro direzioni principali (alto, basso, destra e sinistra) e quattro direzioni intermedie. Questo pulsante va comandato con il pollice sinistro, mentre il pollice destro comanda di pulsanti di fuoco.

A proposito di pulsanti di fuoco, questi sono

solitamente quattro: sono posti nella parte destra del gamepad e sono solitamente identificati da quattro colori standard: rosso, blu, giallo e verde. Questi colori sono effettivamente standardizzati, in quanto corrispondono rispettivamente ai pulsanti numero 1, 2, 3 e 4.

Oltre ai controlli direzionali e ai pulsanti di fuoco, vi sono solitamente (ma non sono indispensabili) altri interruttori, che, nel caso del gamepad in figura, sono posti nella parte centrale del gamepad stesso.

Anche questi interruttori sono quattro, poiché ve n'è uno per ogni pulsante da fuoco: sono contraddistinti dagli stessi colori e ne controllano il funzionamento, per mezzo delle tre posizioni di cui sono dotati.

Nella posizione centrale, il pulsante di fuoco corrispondente si comporta nel modo normale, cioè si attiva quando viene premuto ed eventualmente funziona come un mitragliatore, continuando a sparare finché non viene rilasciato (ma questo dipende dall'impostazione fissata dall'applicazione).

Nella posizione sinistra, il pulsante di fuoco corrispondente è del tutto disabilitato, quindi non contate su di esso per la difesa estrema.

Nella posizione destra, il corrispondente pulsante di fuoco è fissato su *autofire* e quindi continua a sparare a ripetizione senza bisogno

Ecco la ricetta

Le proprietà
Aprire il *Pannello di controllo* e scegliere *Joystick* o *Periferiche di puntamento*, secondo il driver installato.
Selezionare *Joystick1* (o un altro joystick se ne avete più di uno) e impostarlo come *Console di gioco a 4 pulsanti*.

La calibrazione
La calibrazione del gamepad può essere effettuata con il pulsante *Calibra*. In realtà, si tratta di un'autocomposizione, suddivisa in diversi passi: basta seguire puntualmente le istruzioni riportate in ogni finestra per calibrare correttamente il gamepad.

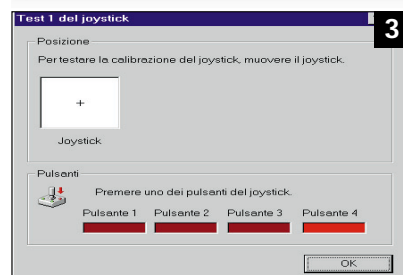
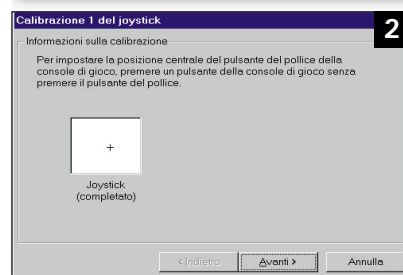
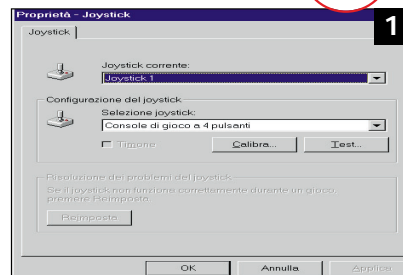
Il test
Per verificare che il gamepad funzioni correttamente, fate clic sul pulsante *Test*. Si apre la finestra per accertare che i comandi rispondano in modo appropriato. I controlli nella finestra dovrebbero corrispondere esattamente ai pulsanti premuti del gamepad.

di premerlo: utilissimo per carneficine in allegria, ma fate attenzione all'eventuale consumo di munizioni.

Come per i joystick, anche per i gamepad esistono versioni più o meno complete ed elaborate. Le versioni base sono comunque tutte simili al prodotto riportato in figura

si fa
in

5
minuti



Siti importanti: come

Il problema: spesso ci si imbatte (magari dopo ore di estenuanti ricerche sulla Rete) in un sito interessante; magari se ne segna l'indirizzo su un foglietto per potervi ritornare, poi si scopre che il foglietto è finito chissà dove e non ci si ricorda più l'indirizzo.

La soluzione: Internet Explorer 4 offre numerose soluzioni per la memorizzazione dei siti preferiti: si tratta di procedure che abbiamo già illustrato separatamente, ma che, in questa scheda, riportiamo in forma organica ed integrata.

Internet Explorer 4 e la sua integrazione con il sistema operativo ha fatto nascere molte domande da parte di numerosi lettori che ci chiedono spiegazioni sul suo funzionamento.

Nei box di questa scheda trovate le procedure per giungere più rapidamente ai siti che vi interessano (si tratta di un'integrazione al dossier di questo numero), ma approfittiamo di questo spazio per rispondere anche ad un altro problema segnalatoci da numerosi lettori.

L'installazione di Explorer 4 crea problemi

Giungono numerose lettere di lettori che o non riescono a portare a termine l'installazione o si ritrovano, dopo aver installato Explorer 4 con un sistema operativo "in cui non funziona più niente". Alcuni problemi sono effettivamente stati riscontrati anche da Microsoft, purtroppo non è possibile dare una risposta certa a tutte le situazioni, ma solo fornire alcuni consigli generali.

1. Accertatevi di installare la versione più recente

di Internet Explorer. Nel dubbio, consultate il sito Microsoft.

2. Explorer 4 in teoria dovrebbe solo fare un upgrade innocuo del sistema, in pratica risente fortemente di tutte le configurazioni men che pulite e in ordine. Anche se non ve ne accorgete, qualsiasi sistema con Windows 95 diventa in breve tempo un covo di errori: provate ad eseguire per la prima volta Win Doctor delle Norton Utilities 3 e ve ne accorgete. È quindi facile che installando Explorer 4 gli errori vengano alla luce, soprattutto se erano state installate (e malamente disinstallate) applicazioni che avevano modificato la configurazione di sistema. Dalle nostre prove, Explorer 4 non ha dato problemi sui computer appena riformattati o su quelli mantenuti in ordine con interventi ripetuti sul Registro di configurazione.

3. Se formattate il disco per installare Explorer 4 su un sistema pulito, installate le applicazioni e gli aggiornamenti in ordine di rilascio.

4. Installate Explorer 4 da disco rigido e non da cd rom o da rete.

si fa
in

5
minuti

Dalla ricerca integrata di Explorer 4...

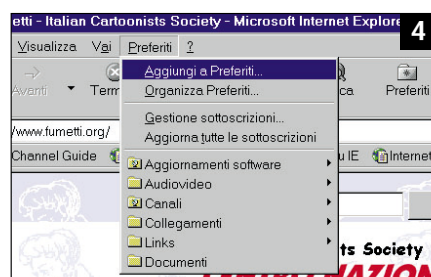
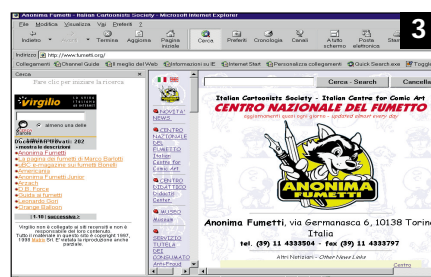
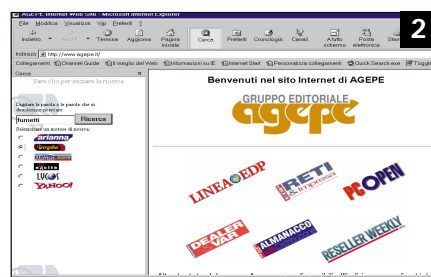
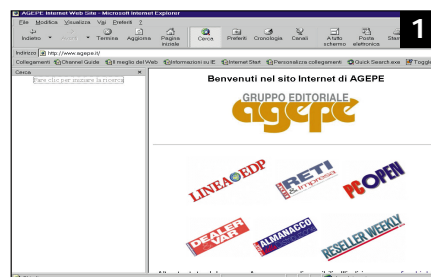
Impostare una semplice ricerca. Qualsiasi sia il sito nel quale vi trovate, se dovete effettuare una semplice ricerca fate clic sul pulsante *Cerca* di Internet Explorer 4: sulla sinistra dello schermo si apre la finestra di ricerca, all'inizio vuota. Fate clic sulla scritta *Fare clic per iniziare la ricerca*.

Definire la chiave di ricerca e il motore. Compare la casella per l'inserimento delle parole chiave e i motori previsti da Internet Explorer 4. Notate che Arianna e Virgilio sono due motori italiani. Selezionatene uno e, dopo aver inserito la parola chiave, fate clic sul pulsante *Ricerca*.

Esame del risultato della ricerca. Sempre nella finestra sinistra viene presentato l'elenco dei siti trovati. Facendo clic sui relativi collegamenti, la homepage del sito viene aperta nella finestra di destra.

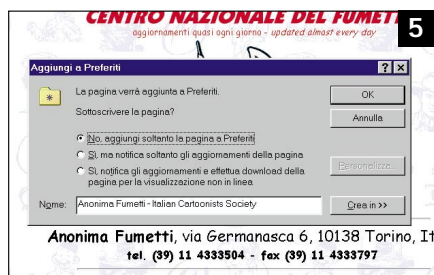
Noi abbiamo usato *fumetti* come chiave di ricerca e siamo capitati proprio bene.

Inserimento del sito tra i preferiti. Fate nuovamente clic sul pulsante *Cerca* per chiudere la finestra di sinistra e puntare quindi il browser esclusivamente sul sito trovato. Ora fate clic sul menu *Preferiti* e scegliete il comando *Aggiungi a Preferiti*.

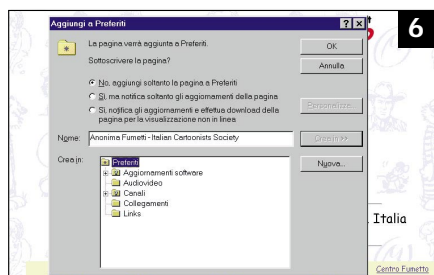


trovarli e poi ritrovarli

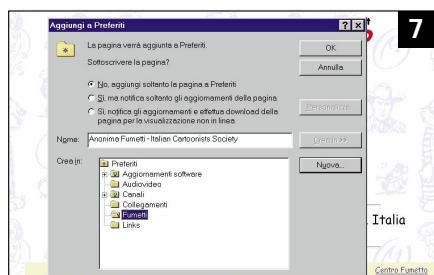
...alla memorizzazione tra i siti preferiti



5 Scegliere il tipo di memorizzazione. Internet Explorer 4 vi chiede se volete semplicemente memorizzare il collegamento o sfruttare le nuove possibilità offerte dai canali. A meno di non desiderare aggiornamenti continui, scegliete la prima opzione. Fate poi clic sul pulsante *Crea in*.



6 Creare una nuova cartella per l'argomento. Viene visualizzata la struttura ad albero della cartella *Preferiti* (è diversa da utente ad utente). Poiché si tratta del primo sito dedicato ad un nuovo argomento, fate clic sul pulsante *Nuova* per creare una nuova cartella.



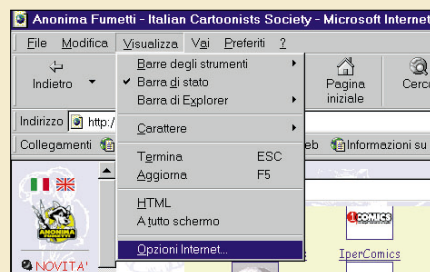
7 Inserire il nome della nuova cartella. Viene aperta una finestra per l'inserimento del nome da assegnare alla nuova cartella. In questo caso, l'abbiamo chiamata *Fumetti*: dopo aver confermato il nome, la nuova cartella compare nell'elenco ed è selezionata: fate clic su *OK* per inserire il link.



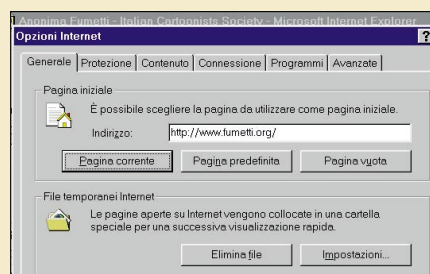
8 Richiamare un sito memorizzato. In futuro vi basterà fare clic sul pulsante *Preferiti* per aprire la finestra con i collegamenti: è una struttura gerarchica, quindi vi occorre fare clic sulle cartelle per aprirle e fare quindi clic sul sito che vi interessa. Caricata la pagina, fate di nuovo clic su *Preferiti*.

UNA HOMEPAGE SIGNIFICATIVA

Perché (e come) definire l'homepage. Sia Internet Explorer sia Navigator vengono installati con una homepage (pagina iniziale secondo la traduzione italiana di Explorer) che è predefinita dal costruttore. Quando viene avviato il browser, questa è la pagina che viene caricata automaticamente, ma non è detto che all'utente interessi: è infatti consigliabile definire come pagina iniziale quella del sito che viene visitato più spesso, per evitare di dover richiamare l'indirizzo. All'atto pratico, si tratta di un risparmio di pochi secondi, ma è utile soprattutto se si sfrutta il tempo impiegato per tutta la procedura di connessione per lavorare nel frattempo a qualcos'altro. In questo caso, è davvero comodo poter avviare il browser proseguire a lavorare senza essere interrotti per dover impostare l'indirizzo esatto: Internet Explorer provvederà a collegarsi con il provider, trasmettere il nome per l'account e la password e infine aprire il sito che vi interessa. Per impostare come pagina iniziale quella del vostro sito preferito, seguite questa procedura:



1. Portatevi sulle pagine che volete definire come pagina iniziale e, una volta che è stata caricata tutta, fate clic sul menu *Visualizza*. Dall'elenco dei comandi, fate clic su *Opzioni Internet*, che è l'ultimo comando in fondo.



2. Viene aperta la finestra *Opzioni Internet*, che è suddivisa in sei schede. Se necessario, fate clic sulla linguetta *Generale* (ma solitamente questa scheda è quella visualizzata non appena si apre la finestra). Nel riquadro *Pagina iniziale* potete inserire a mano (all'interno della casella *Indirizzo*) l'indirizzo della pagina che volete usare come pagina iniziale, ma la via più breve è fare clic sul pulsante *Pagina corrente*.