



Lotus 123

# Controllare l'immissione dei dati

Talvolta, sviluppando un modello, può essere necessario controllare che in determinate celle siano stati immessi dei valori, perché in caso contrario le elaborazioni previste non risulterebbero corrette.

Il problema si può risolvere utilizzando sinergicamente la funzione **@CONTAPURO** e **@SE**. La prima conta quante delle celle specificate nel

suo argomento contengono valori, mentre la seconda, se il conteggio non risulta pari al numero di celle che dovevano essere riempite, esibisce un messaggio di avvertimento.

Non appena si procede a completare le immissioni previste il messaggio scompare.

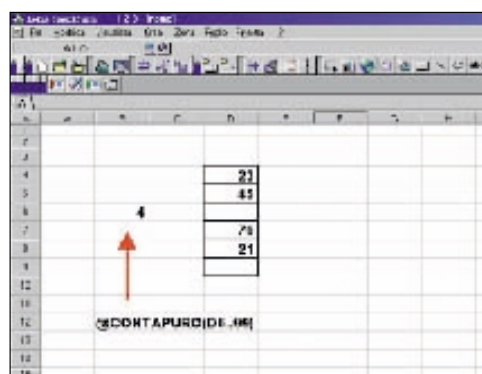
Ecco come operare. Immaginiamo che le celle di cui si deve garantire

lo riempimento siano ospitate nella zona **D4..D9** (ma possono essere comunque dislocate). Se in **B6**, per esempio, inseriamo la formula **@CONTAPURO(D4..D9)** e le celle **D6** e **D9** non contengono valori, nella suddetta cella verrà restituito, ovviamente, il valore 4.

A questo punto non ci resta che impostare una formula (utilizzando la funzione **@SE**) che controlli il valore restituito in **B6** e, se è inferiore a 6 (il numero di celle che dovevano essere riempite), visualizzi un messaggio di errore. La formula, che trascriveremo in **A1**, è così strutturata: **@SE(B6<6;"Attenzione! Mancano dei dati";"** ").

La sua dinamica operativa è la seguente. Il primo argomento dell'espressione **(B6<6)** controlla se il risultato del conteggio è inferiore a 6.

Se tale condizione è verificata viene visualizzato in **A1** il secondo argomento della funzione, vale a dire il messaggio di errore che, lo ricor-



La formula inserita in B6 conta il numero di celle contenenti valori

diamo, deve essere assolutamente digitato fra virgolette. Se la condizione, invece, non è verificata, nel senso che le celle sono state tutte riempite, in **A1** viene esibito uno spazio, quindi un bel nulla! Si noti che anche lo spazio è stato inserito nella formula fra virgolette. Ovviamente, chi lo desidera, può richiedere che in luogo dello spazio venga esibito un messaggio di conferma, da inserire anche questo fra virgolette. Vo-

lendo documentarsi dettagliatamente sulle funzioni **@SE** e **@CONTAPURO** si deve operare nel seguente modo.

Fare clic sull'ultima voce del menu operativo di Lotus 123 (il punto interrogativo).

Nel menu contestualmente aperto selezionare **Guida in linea** e accedere all'indice di quest'ultima.

Ricerare i termini **Se** e **Contapuro**, e consultare le corrispondenti videate di aiuto. ●

Lotus 123

# Calcolo di una radice ennesima

Lotus 123, e i fogli elettronici in generale, dispongono di una funzione dedicata all'estrazione delle radici quadrate, ma oltre non si va. Vale a dire che per estrarre una radice terza, quarta, o ennesima, bisogna arrangiarsi da soli.

Il problema si risolve risolvendo il concetto matematico di elevazione a potenza.

Per chi non lo ricordasse, se si eleva un numero ad una potenza frazionaria è come se se ne

estraesse la radice corrispondente al valore del denominatore della suddetta frazione.

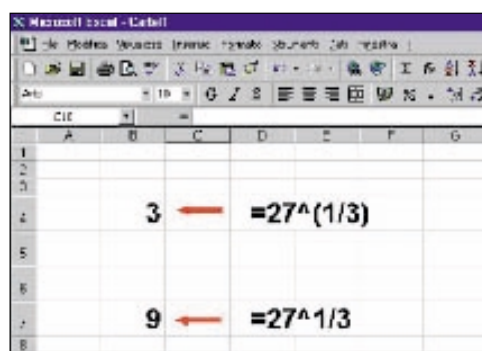
Conviene fare un esempio. Elevare un numero ad  $1/2$  equivale estrarne la radice quadrata, elevarlo a  $1/3$  è come se se ne estraesse la radice cubica, e così via. Non ci sono limiti al grado di estrazione ma dubitiamo che andare oltre alla quarta o alla quinta, possa servire a qualcosa.

Vediamo come operare in pratica nell'ambito

del foglio di lavoro. Considerando che l'operatore di elevazione a potenza è rappresentato dal simbolo **^**, la formula per estrarre la radice cubica di 27 è la seguente: **27^(1/3)**.

Attenzione, le parentesi sono assolutamente indispensabili.

Infatti, dal momento che l'ordine di priorità che regola l'esecuzione di una operazione matematica prevede che vengano eseguite, nell'ordine, elevazioni a potenza, divisioni o moltiplicazio-



ni, e somme o sottrazioni, se la frazione non fosse tra parentesi il radicando verrebbe dapprima innalzato ad 1 (restando tale e quale), quindi diviso per il grado della radice resti-

tuendo un risultato errato.

La formuletta di cui sopra, per esempio, senza le preziose parentesi restituirebbe 9 e non già, come ci si sarebbe aspettati, un bel 3! ●



## Excel

# Automatizzare l'inserimento di pigreco

Se dobbiamo inserire in una cella il famoso numero tenendo conto di ben più dei due decimali che tutti conoscono a memoria non c'è nulla di meglio che della funzione dedicata ospitata nelle librerie dei moderni fogli elettronici. Vediamo come operare utilizzando Microsoft

Excel. Evidenziare una cella del foglio di lavoro e digitare l'espressione `=PIGRECO()` per veder comparire nella cella l'ineffabile numero.

Il numero di decimali visualizzati è in funzione della larghezza della colonna in cui giace la cella. Chi non vuole mandare a memoria la for-

muletta può sempre utilizzare la procedura guidata di inserimento funzioni.

Aprire il menu *Inserisci* e selezionare la voce *Funzione*, oppure fare clic sull'icona della barra strumenti che reca impresso il simbolo *fx*.

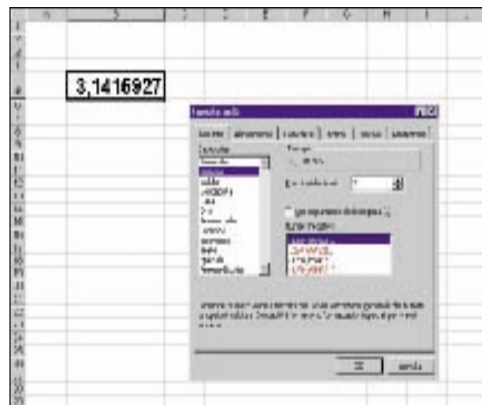
Viene visualizzata una maschera a due finestre. Selezionare nella finestra *Categoria* la voce *Matematiche e Trigonometriche*.

Così facendo viene visualizzato nella seconda finestra l'elenco di tutte le funzioni di quel tipo.

Selezionare *PIGRECO* per determinare l'inserimento della corrispondente espressione nella cella attiva.

Già che ci siamo vediamo come definire il numero di decimali da visualizzare.

Aprire il menu *Forma-*



to e optare per la voce *Carattere*.

Nella maschera che viene visualizzata selezionare la voce *Numero* nell'elenco esibito nella finestra *Categoria*.

Così facendo la maschera presenterà nella sua parte destra le pos-

sibili corrispondenti definizioni. Nella casella *Posizioni decimali* specificare quelle desiderate.

Oppure, si può fare clic sulle icone rispettivamente dedicate ad aumentare o diminuire le posizioni decimali di un numero. ●

## Word

# Un contascatti a buon mercato

Se mentre stiamo lavorando a un documento dobbiamo fare una telefonata e desideriamo monitorarne nero su bianco la durata possiamo avvalerci dell'opzione dedicata all'inserimento dell'ora per risolvere il nostro piccolo problema.

Ecco come operare. Aprire il menu *Inserisci* e selezionare la voce *Data e ora*.

Così facendo viene aperto un box in cui è possibile specificare cosa si vuole inserire alla posizione del cursore (se la data o l'ora corrente) e anche specificarne il formato.

Selezionare la visualizzazione dell'ora e dei secondi, quindi comporre il numero telefonico desiderato e, quando si



La maschera che gestisce l'impostazione del formato dell'ora inserita

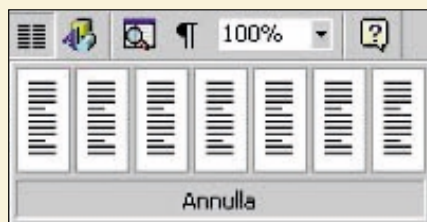
ottiene risposta, fare clic sul pulsante *Ok* per rendere operativo l'inserimento. Mentre si parla, ripetere la procedura e, a conversazione ultimata, premere ancora il pul-

sante *Ok* per inserire l'ora corrispondente al termine del colloquio.

A questo punto abbiamo tutti gli elementi per calcolare la durata della telefonata. ●

## Word: incolonnare velocemente un testo

Per impaginare in colonne un testo normale ci si può avvalere di una icona dedicata ospitata nella barra strumenti del programma. Ci riferiamo a quella che occupa la diciottesima posizione nella suddetta barra. Chi non la trovasse subito può sempre portare il cursore sulle singole icone e leggere la descrizione in chiaro delle funzioni svolte, che viene visualizzata contestualmente al posizionamento del puntatore. La procedura di incolonnamento è semplicissima. Evidenziare il testo da incolonnare e fare clic sulla famosa icona. A questo punto viene esibito un menu grafico che propone i tipi di impaginazione proposti: a colonna singola, doppia, tripla, quadrupla e così via. Fare clic sull'incolonnamento desiderato per renderlo operativo. L'incolonnamento singolo previsto nel menu grafico non è pleonastico dal momento che può essere utilizzato, per esempio, per portare un testo da tre a una colonna.





I personaggi del gioco radiografati per voi (1ª parte)

## Darkstone

Qui presentiamo la prima parte della guida ai personaggi del nuovo gioco della Dsi, Darkstone. Per avere un quadro completo delle classi abbiamo diviso questa mini guida in due parti, la seconda verrà pubblicata sul prossimo numero.

### La classe guerriera

La classe guerriera è quella che più si presta al primo approccio con questo titolo. Nonostante non possano contare sulle arti magiche rappresentano la scelta giusta in virtù della loro resistenza e potenza. Ecco un breve schema riassuntivo sulle loro caratteristiche:

<b>Forza</b>	<b>20</b>
<b>Magia</b>	<b>5</b>
<b>Agilità</b>	<b>10</b>
<b>Vitalità</b>	<b>15</b>
<b>Vita</b>	<b>35</b>
<b>Mana</b>	<b>25</b>

### I guerrieri

I guerrieri sono cresciuti in mezzo alla fore-

sta di Ardyl. Fin da giovane età si sono dovuti adattare e sviluppare una grande forza fisica per venire incontro ai pericoli che si aggiravano nella loro regione. Da bambini hanno imparato a sopravvivere in un ambiente tanto ostile, per sconfiggere bestie selvagge a mani nude e, soprattutto, combattere contro i goblin e gli scheletri che si aggirano nella loro terra natia. Si sono anche addestrati presso le maggiori città per raggiungere il massimo grado di esperienza nell'uso delle armi bianche. Normalmente sono mercenari o insegnanti d'arme, e rappresentano i più forti rappresentanti del genere umano. Infatti la loro agilità, potenza e resistenza ne fanno i migliori personaggi nel combattimento corpo a corpo. Nonostante questa completezza per quanto riguarda forza e conoscenza delle armi, possiedono un grande li-

mite. Infatti non possono apprendere magie e questo li limita non poco nei livelli avanzati dove la potenza di un mago di alto livello può cambiare le sorti di un combattimento.

### Le amazzoni

Sono donne guerriere che vivono nella regione di Ardyl. Loro sono indirizzate alla via della lotta in tenera età da una figura che chiamano Madre e presto diventano formidabili guerriere, non mostrando nessuna paura verso la potenza o i poteri magici dei loro avversari. Imparano a compensare la loro mancanza di forza fisica con l'agilità e la velocità. Guidate dalla loro Madre inseguono confronti continuamente al fine di essere in grado di dare filo da torcere a qualunque contendente. Nemiche giurate dei Goblin hanno il solo limite, del tutto identico a quello dei guerrieri, di non sapere



padroneggiare la magia.

### La classe mistica

I maghi e le streghe sono potenzialmente i personaggi più pericolosi che potreste scegliere. Se da una parte all'inizio sarà praticamente impossibile crescere velocemente di esperienza e i vostri incantesimi non saranno molto utili, dalla seconda parte fino alla fine potrete controllare una vera e propria potenza della natura, capace di scatenare incantesimi di inaudita potenza.

Ecco lo specchio riassuntivo delle caratteristiche:

<b>Forza</b>	<b>5</b>
<b>Magia</b>	<b>20</b>
<b>Agilità</b>	<b>15</b>
<b>Vitalità</b>	<b>5</b>
<b>Vita</b>	<b>25</b>
<b>Mana</b>	<b>40</b>

### I Maghi

I grandi maghi provengono dalla regione di Marghor. La tradizione, infatti, vuole che i grandi maghi vengano regolarmente a Marghor per

## Age of Empires II

Ecco i trucchi per il nuovissimo gioco della Microsoft, seguito da uno dei più appassionanti titoli di strategia degli ultimi anni, Age of Empires II. Come potrete notare i trucchi sono simili a quelli della passata edizione anche se alcuni hanno assunto parole ancora più esilaranti. Per attivare trucchi premete **Invio** e digitate l'apposito codice per ottenere l'effetto desiderato.



Trucco	Codice	Trucco	Codice
1000 d'oro	ROBIN HOOD	Auto save	AUTOMPSAVE
1000 di cibo	PEPPERONI PIZZA	Driver del mouse di default	NORMALMOUSE
1000 di pietra	ROCK ON	Disabilita i suoni d'ambiente	NOTERRAINSOUND
1000 di legno	LUMBERJACK	Disabilita la musica	NOMUSIC
Macchina Cobra	HOW DO YOU TURN THIS ON	Disabilita il suono	NOSOUND
Suicidio	WHIMPYWHIMPYWHIMPY	Disabilita le sequenze Fmv	NOSTARTUP
Controllare gli animali	GAIA	Risoluzione (800 x 600)	800
Costruzione istantanea	AGEIS	Risoluzione (1024 x 768)	1024
Mappa completa	MARCO	Risoluzione (1280 x 1024)	1280
Perdere la campagna	RESIGN	Altri codici attivabili con la combinazione di tasti indicata.	
Niente nebbia	POLO	Cheat	Hotkey
Rimuovi la "Fog of War"	NO FOG	Terminate la costruzione	[Ctrl] + P
Sabotaggio	TO SMITHEREENS	Nuovo menu delle risorse	[Ctrl] + T
Uccidi tutti gli avversari	BLACK DEATH	Velocità di costruzione	[Ctrl] + Q
Uccidi l'opponente numero*	TORPEDO*	Vedete la fine	[Ctrl] + C
Vinci la campagna	I R WINNER		





scegliere quelli dotati di virtù mistiche al fine di farli diventare apprendisti maghi. E questo accade quando i prescelti sono ancora nella loro adolescenza. Essi ritornano con il loro maestro alla sua torre per imparare la arti magiche in silenzio, in un posto dove è possibile solo concentrarsi sullo studio. Qui gli apprendisti spendono la maggior parte del loro tempo sui libri magici e tra gli antichi incantesimi. Oltre a questo praticano i loro esperimenti via via più difficili in modo da poter arrivare al livello di Maestro. Sfortunatamente l'attacco degli uomini lucertola ha spazzato via le torri magiche e i giovani apprendisti in possono fare altro che lottare per sopravvivere. Il loro difetto principale consiste nella scarsissima resistenza e nella forza fisica di livello basso. Chiaramente compensano queste mancanze con la potenza delle loro magie, che

usano sia per difendere che per attaccare.

### Streghe

Non si sa quasi nulla riguardo ai primi anni della vita di una strega. Molti dicono che imparano le loro arti magiche da sole nel cuore della foresta di Marghor. Altri che la dea Kaliba in persona le ha prescelte per diventare tali. La sorgente del potere delle streghe deriva dalla forza della natura. Ma il loro più grande potere, o maledizione, è la licanthropia, che le trasforma in esseri metà donne e metà lupi. Ma da quando gli uomini lucertola hanno invaso il loro territorio gli ingredienti per le loro pozioni sono andati via via sparendo. Purtroppo le streghe hanno dovuto abbandonare le foreste per rifugiarsi nelle città, dove continuano a esercitarsi per poter tornare in campo. Come i maghi anche le streghe soffrono degli stessi vantaggi e svantaggi.

### Varie ed eventuali

#### Canzone Bonus

Per ascoltare una canzone supplementare nella modalità in singolo, date alcune monete al bardo in mezzo alla prima città.

#### Stranezza

Quando giocate in modalità singola potrete, se state usando il ladro, rubare le galline nel villaggio. La ricompensa sarà appropriata....

### Soldi Facili

1. Iniziate una nuova partita con due personaggi e trasferite tutti i soldi da un personaggio all'altro.
2. Di nuovo, iniziate una nuova partita con il personaggio con tutti i soldi e uno nuovo.
3. Date le 1500 monete al personaggio a cui avete dato i soldi in precedenza.

Ripetetelo quante volte volete per incrementare i vostri fondi.

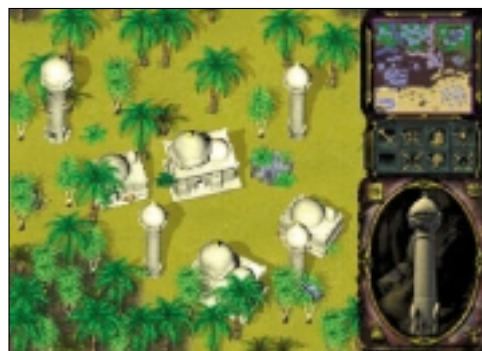
## Rage of mage 2

### Trucchi vari

Una volta sulla mappa di gioco premete **Invio** e scrivete **"#Coward"** e di nuovo **Invio**. Dovreste essere ora in grado di inserire tutti i seguenti codici premendo **Invio** inserendo il desiderato e ripremendo **Invio**.

#modify self + god  
#modify army + god  
#modify self + spells  
#show map  
#hide map  
#victory  
#killall  
#create X gold

Immortale  
Immortale  
Tutte le magie  
Mostra tutta la mappa  
Nasconde la mappa  
Vittoria istantanea  
Uccide tutti i nemici  
Da una quantità d'oro uguale al numero X



## Drakan

### I principali codici segreti

#### Cristalli e pozioni illimitate

Aperte la schermata con il vostro inventario. Togliete una pozione dall'inventario ma non lasciatela in terra. Andate quindi a combattere. Quando riaprirete il menu vi accorgerete che avete ottenuto una pozione supplementare. Ripetetelo quante volte volete.

Funziona anche con i cristalli di fuoco ghiaccio o fulmine.

#### Invulnerabilità

Durante il gioco premete il backslash (\) e quindi digitate **"iamgod"**. Questa modalità vi renderà invulnerabili. Per tornare normali eseguite lo stesso sistema ma digitando **"iamgod off"**.

## Star Wars: Episode 1 racer

### Soldi supplementari.

Una volta che avete scelto un posto dove gareggiare, andate nel negozio di componenti. Selezionatene uno e premete contemporaneamente **Shift sinistro+F4+3**. Riceverete 1000\$. Potete ripeterlo fino a 5 volte per ogni gara.

### Fluttuare...

Su tutte le piste di Oovo IV appena prima di uscire dal tunnel ad antigravità andate sopra e rimanete sul soffitto del tunnel. Se tutto va bene dovrete riuscire a fluttuare anche dopo l'uscita.

### Giocare come Sebulba.

Superate il circuito galattico e potrete usare Sebulba.

