

Il file DESKTOP. INF.

Abbiamo già parlato nell'ultimo numero di MC di come personalizzare il desktop del nostro ST. Questa volta parleremo con maggiore precisione del file che contiene i dati ad esso relativi, il DESKTOP. INF.; in particolare descriverò la struttura di questo file e delle manipolazioni possibili su di esso.

Due premesse necessarie: la prima è che per fare queste operazioni avremo bisogno di un editor di testi o di un word processor che gestisca anche i testi in codice ASCII, come 1ST Word (Plus). La seconda è che le prove dei DESKTOP. INF. modificati andranno fatte solo su dischetto da 3,5" e mai su hard disk perché in caso di problemi sarà sufficiente resettare l'ST con un altro disco per farlo ripartire. Se venisse usato invece un hard disk, sarebbero necessarie operazioni pericolose per l'hard stesso oppure la sua completa riformattazione con benedizione per i dati memorizzati.

Il File DESKTOP. INF. viene creato od aggiornato ogni volta che viene selezionato il «Save Desktop» del menu «Options» dal desktop GEM. In realtà il file DESKTOP. INF. dell'ST è piuttosto limitato, almeno rispetto al file DESKTOP del Mac Apple che, oltre a contenere un numero maggiore di informazioni, non appare nella directory, dal momento che l'utente comune difficilmente sarà interessato ad esso, data anche la sua complessità.

Se qualcuno dovesse chiedersi quando è che il DESKTOP.INF. viene caricato nella memoria dell'ST, ebbene ogni volta che accendete il vostro ST, lo resettate o passate da una risoluzione all'altra, ciò si verifica automaticamente ed i suoi parametri vengono utilizzati. Ma di questo parlerò in seguito.

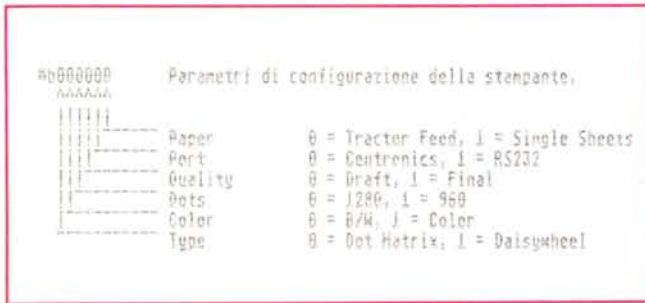
Proviamo a guardare un file DESKTOP. INF. standard. Questo è stato ottenuto resettando il sistema con dischetto formattato e vuoto nel drive e selezionando il «Save Desktop».

```
#a000000
#b000000
#c7772007000500070055200505522077055707505502703111101
#d
#e 10 10
#f 00 00 04 03 43 10 00 0
#l 00 00 00 00 20 00 00 0
#i 00 00 0e 09 20 00 00 0
#k 00 00 0f 0a 20 00 00 0
#m 00 00 00 ff 0 floppy disk0 0
#n 00 01 00 ff 0 floppy disk0 0
#t 00 06 02 ff 0 trash0 0
#f ff 04 0 %,%0
#d ff 01 0 %,%0
#G 03 ff %,%APP0 0
#G 03 ff %,%PRE0 0
#F 03 04 %,%TOS0 0
#P 03 04 %,%TTP0 0
```

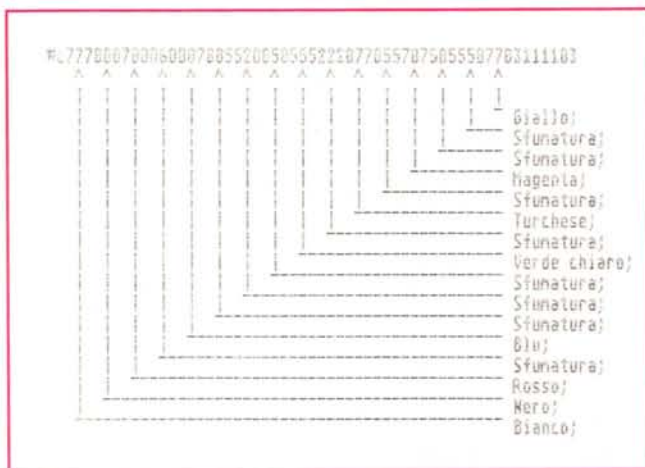
Abbiamo già visto in passato un'immagine di questo tipo; ora daremo uno sguardo alle singole linee con la spiegazione dei singoli valori, tenendo presente che queste iniziano con un «#» ed un identificatore, seguiti da alcuni parametri.

```
#a000000 Parametri dell'RS232.
AAAAAA
|-----|
|-----| Bit0      0 = On, 1 = Off
|-----| Rts/Xo    0 = Off/Off, 1 = Off/On
|-----|          2 = On/Off, 3 = On/On
|-----| Bits     0 = 8, 1 = 7, 2 = 6, 3 = 5
|-----| Parity   0 = No Parity, 1 = Odd, 2 = Even
|-----| Baud     0 = 9600, 1 = 4800, 2 = 1200, 3 = 300,
|-----|          4 = 19200(BitterTOS)
|-----| Duplex    0 = Full, 1 = Half
```

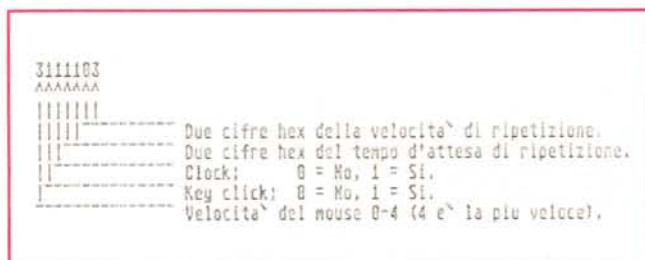
Questa linea è usata solo quando uno dei desk accessory «Set RS232 Conf.» o il nuovo «Control Panel» (vedi articolo sull'ultimo MC) sono funzionanti perché il file CONTROL.ACC era presente sul disco nel drive all'ultimo reset.



Anche questa linea è usata solo quando l'accessorio «Install Printer», oppure il nuovo «Control Panel», è abilitato.



Si tratta della linea relativa al settaggio della palette dei colori; gli ultimi sette caratteri di questa linea, invece, non hanno niente a che fare con i colori. Ecco il loro significato:



Anche questa linea è attiva solo se è presente il «Control Panel». Attivando quest'ultimo, i colori e gli altri settaggi vengono utilizzati dal GEM.



Questa linea è sempre attivata in quanto relativa ai valori che possono essere modificati usando i comandi dei menu «View» e «Options» del desktop. Nel DESKTOP.INF. di un programma che lavora in media risoluzione noterete che la risoluzione è settata a «02»: se si usa un monitor a colori viene attivata la media risoluzione, se si usa l'SM124/5 viene attivata l'alta.



Questa linea riguarda una delle manipolazioni che vedremo oltre. I valori della «Posizione X» e «Larghezza della finestra» vanno moltiplicati per 8 per ottenere il pixel reale; «Posizione Y» e «Altezza della finestra» vanno moltiplicati o per 8 (colore) o per 16 (b/n). Questo spiega perché, regolate esattamente le dimensioni della finestra, spesso non le si ritrovano dopo il Save Desktop e reset. Possono essere defi-

