

MIDI. Questo standard può realizzare il collegamento tra più apparecchi a microprocessore che lo supportano, collegamento «a stella» nel quale un apparecchio è il controllore che manda messaggi ad un certo numero di ricevitori. Ma questa struttura di collegamento non è realizzata secondo il classico sistema delle connessioni che si dipartono dagli apparecchi periferici dirette tutte a quello centrale, bensì con un collegamento «a margherita» dove un unico cavo entra ed esce da ciascun apparecchio e trasporta quindi le informazioni destinate a tutti gli apparecchi. È chiaro che in questo modo il segnale destinato ad un apparecchio necessita di software

che lo indirizzi proprio a quello e faccia sì che venga ignorato dagli altri (il sistema dei canali MIDI). Nel MIDI-Maze, il gioco di cui volevo parlare, è quindi possibile collegare fino a 16 ST con i cavi MIDI e realizzare così un sistema di gioco a 16 giocatori contemporanei oppure 15 giocatori ed un terminale di controllo generale per permettere al pubblico di seguire le fasi del gioco da tutti i punti di vista. Il gioco in sé è il classico labirinto con una buona dose di sparatorie (shoot'em up) che vede ciascun giocatore manovrare una sfera con il classico sorriso alla smile! Sempre presente e di colore diverso a seconda delle squadre. Accanto a questi perso-

naggi manovrati direttamente, le squadre, massimo 4, possono assoldare dei «drones» di intelligenza variabile che guardano le spalle ai giocatori veri e propri. Naturalmente tutto consiste nello scovare gli avversari (veri o manovrati dall'ST se si gioca da soli) procedendo in questo labirinto a 3D e fare fuoco; una particolarità riguarda appunto i «drones»: se questi sono scelti tra quelli molto intelligenti e, per sbaglio, fate fuoco su quello della vostra stessa squadra, questo risponderà al fuoco contro di voi!

Circolano voci circa una versione del nuovo Turbo Pascal 4.0 della Borland anche per ST.

Impariamo ad usare l'Item Selector

Diverse persone mi hanno chiesto di spiegare il funzionamento di una finestra che appare in quasi tutti i programmi in GEM quando bisogna selezionare un certo file dagli altri immediatamente prima di operazioni di scrittura/lettura: si tratta della box Item Selector.

A tutti gli utenti ST sarà capitato di incontrare questa finestra, ma non tutti in realtà sono a conoscenza di tutte le sue funzioni. Cominciamo con un po' di nomenclatura: nella box troviamo due linee editabili, una superiore di grosse dimensioni indicata come **Directory**: che è appunto la linea della directory sulla quale troveremo il nome del percorso (pathname); la seconda, più in basso, è di piccole dimensioni ed è indicata come **Selection**: essendo la linea sulla quale viene visualizzato il file scelto e su questa troviamo di solito il cursore verticale; il nome del file può essere lungo fino a otto lettere, seguito da un punto (.) e da altre tre relative all'estensione. Troviamo poi, oltre ai due bottoni di **OK** e **Cancel**, una finestra di directory composta da una barra ombreggiata superiore che comprende un box di chiusura e l'indicazione del criterio di selezione adottato; sul lato della finestra di directory troviamo una barra di scorrimento con una freccia verso il basso ed una verso l'alto. Nella

directory vera e propria troviamo nove linee identiche a quella di selezione.

La linea della directory inizia con l'indicazione del disco cui si riferisce la directory che di solito è quello dal quale è stato caricato il programma ma può anche essere quello eventualmente settato per ultimo. Seguono un due-punti (:) e un backslash (\) il cui tasto è situato vicino alla Z, da non confondere con il segno di divisione (/). Possono poi seguire i nomi di eventuali raccoglitori (folders) che bisogna aprire per trovare i file desiderati, ciascuno terminante con un backslash. Infine troviamo l'indicazione del criterio di scelta (filespec) che

può contenere i simboli generici * e ?; un simbolo di moltiplicazione può sostituire un intero nome di file o un'intera estensione, mentre uno o più punti interrogativi adiacenti possono sostituire l'ultimo o gli ultimi caratteri del nome del file o della sua estensione. In sostanza con **A:*.*** si visualizzeranno tutti i file contenuti sul disco nel drive A insieme ai nomi dei folder presenti; non compariranno invece i nomi dei file contenuti in questi folder. Per visualizzare questi ultimi dovremo prima selezionare (un click) nella finestra della directory il nome del folder con il puntatore del mouse; l'operazione inversa si effettua clickando sul box di chiusura.

Ma la parte più interessante è quella relativa alle modifiche della linea della directory con il cursore verticale. Per leggere il contenuto di un altro drive andremo con il cursore verticale, spostato su questa linea con i tasti di cursore o con il puntatore (con un click), e fatto scorrere sull'identificatore del drive con la freccia cursore verso sinistra, a cambiare la lettera relativa al drive usando i tasti di Backspace e Delete per cancellare un carattere precedente o successivo; con il tasto Esc si cancella l'intera linea. Un'altra interessante operazione è quella che ci permette di visualizzare solo alcuni file, ad es. tutti i **.DOC**. Per far questo dovremo editare la linea della directory sempre con il cursore verticale e sostituire a **A:*.*** un **A:*.DOC**; a questo punto dovremo clickare con il puntatore nella barra di scorrimento verticale.

Per caricare il file è comunque possibile tanto selezionarlo dalla finestra della directory (un click) e dare l'OK (un click su OK o Return) che con un doppio click veloce sul suo nome.

