

10 mouse per 1 PC

di Massimo Truscelli

I proliferare di ambienti operativi basati sempre più sull'uso di finestre, puntatori ed icone ha condotto inevitabilmente ad un vero e proprio boom nella produzione di dispositivi di input sempre più raffinati e sofisticati che spaziano dal semplice joystick a precise tavolette grafiche e digitalizzatori, passando per dispositivi altrettanto efficaci come trackball e mouse.

Il mouse è, in particolare, legato all'immagine offerta inizialmente dalla Apple per il suo Macintosh, ma presto la sua diffusione si è estesa agli ambienti CAD e grafici in generale, compreso quello pittorico, per le buone caratteristiche di «puntamento» che ne hanno fatto un dispositivo facile e comodo da usare.

Dall'ambiente Macintosh il mouse è

velocemente approdato al più tradizionale ambiente MS-DOS, dove anche gli utenti più «tradizionalisti» e meno inclini ad innovazioni radicali nelle abituali procedure di uso dei loro sistemi, ne hanno comunque apprezzato le doti di versatilità e comodità.

Proprio di mouse parleremo in quest'articolo proponendo una carrellata di alcuni di questi prodotti che si differenziano per qualità, prezzo e soprattutto per la dotazione offerta

Prologo

Il funzionamento del mouse, salvo casi particolari, è paragonabile a quello di un comune joystick, ma se ne differenzia per una serie di particolari, quello più evidente consiste nella mancanza

della classica leva che permette di trasmettere i movimenti della mano dell'operatore al puntatore presente sullo schermo.

Nella maggior parte dei casi il mouse è costituito da una sfera metallica rivestita di gomma siliconata inserita in una cavità nella parte sottostante del mouse. I movimenti impressi dalla mano dell'operatore facendo scorrere il mouse su una superficie piana fanno rotolare la sfera che attiva due sensori opto-meccanici collegati a loro volta a sensori elettronici che oltre a rilevare i movimenti rispetto ad un sistema di assi cartesiani, rilevano anche la velocità con la quale gli stessi vengono eseguiti in modo da renderli, mediante il puntatore visualizzato sullo schermo, con modalità quanto più possibile vicine a quelle originali.

