

Match: Draw II - Canvas

Uno scontro tra due programmi di grafica orizzontali per Mac

Esiste dalle mie parti un vecchio adagio che più o meno così suona: «Se ha' muri, muori pe' mano e' no mieroico buono». La traduzione mi pare ovvia se si considera la universalità e l'aulicità del dialetto napoletano e la cosa migliore mi pare quella di adattare questo adagio al mio amato Mac. A questo punto quale occasione migliore se non quella di parlare ancora di grafica, dopo la puntata scorsa, dando una occhiata più da vicino ai programmi che, nella rassegna del mese passato, si presentavano come i più «robusti» e avanzati?

Se, in base a quanto affermava il buon proverbio appena citato, è importante rivolgersi al medico migliore, ci pare sensato, per chi desidera acquistare un buon programma di grafica orizzontale, non eccessivamente specializzato, di rivolgersi a Draw II o a Canvas.

Perciò, anche tenendo conto di alcune richieste ricevute dopo la pubblicazione dell'articolo del mese passato, eccoci a parlare di questi due pacchetti in maniera più adeguata e particolareggiata.

Non si tratta di una gara-confronto, ben inteso (chi legge questa rubrica sa che siamo sempre contrari alle competizioni), anche perché risolvono ben poco; lo si consideri solo un remake della puntata precedente, più finalizzato e ristretto a due pacchetti particolari.

Perché escludere gli altri? Il motivo è presto detto; Paint II è troppo specializzato per poter competere con altri, Super Paint è appena uscito con la versione II che promette mirabilia e che sarà oggetto di una prova più accurata al più presto, Draw it Again, Sam... godrà al più presto di un notevole aggiornamento, Super Draw è forse il più specialisti-

co del mazzo, e merita una prova particolareggiata (ne parleremo la prossima puntata).

Inoltre Draw II e Canvas (anche questo sta uscendo in una nuova release, hanno in comune, oltre che il basso prezzo, anche la notevole elasticità d'uso, che li rende maneggevoli e facili da usare anche in mani non espertissime (tra l'altro Canvas ha la marcia in più dell'impagabile DA in linea).

Ecco quindi i motivi di questa scelta, che ci ha portato a scoprire gioie (molte) e dolori (pochi) di questi due pacchetti estremamente user friend.

Draw II

Draw, nella sua prima edizione, comparve nel lontano 1984; si trattava di uno dei pochi programmi allora disponibili per Macintosh, assieme all'inossidabile MacWrite, al MacPaint 1.0, al Mac Terminal (un programma di comunicazione) e a uno strano MacProject, programma di pianificazione di progetti che non ebbe mai una grande fortuna.

Erano tutti direttamente commercializzati dalla Apple, ma solo MacWrite e Paint erano forniti gratuitamente insieme alle macchine (secondo una filosofia destinata a fare scuola) mentre gli altri erano acquistabili separatamente.

In effetti l'utente sentiva immediatamente la mancanza, nella dotazione gratuita di base, di un programma di grafica orientata all'oggetto, e comprava presto o tardi Draw; per gli altri programmi la scelta avveniva solo dopo ragionate deduzioni, essendo, cosa strana per il momento, piuttosto specializzati.

Mancavano invece, nel catalogo del software Apple originale, un foglio elettronico e un database.

Ci pensò, in proposito, Microsoft, con i suoi File e Multiplan; ma apparvero parallelamente software house fino ad allora sconosciute, che immisero sul

Figura a - La window d'apertura del pacchetto Mac Draw.

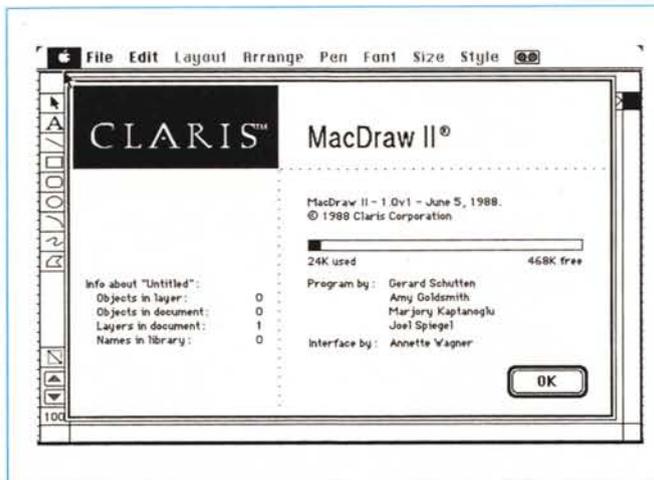


Figura c - Il setup del righello, con a destra le opzioni di scalatura.

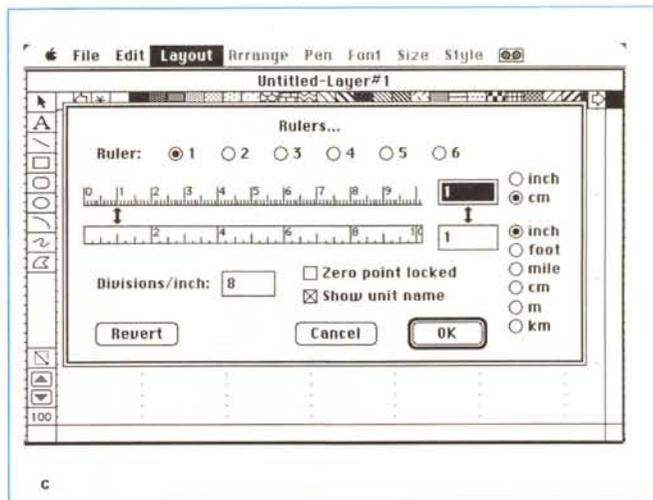
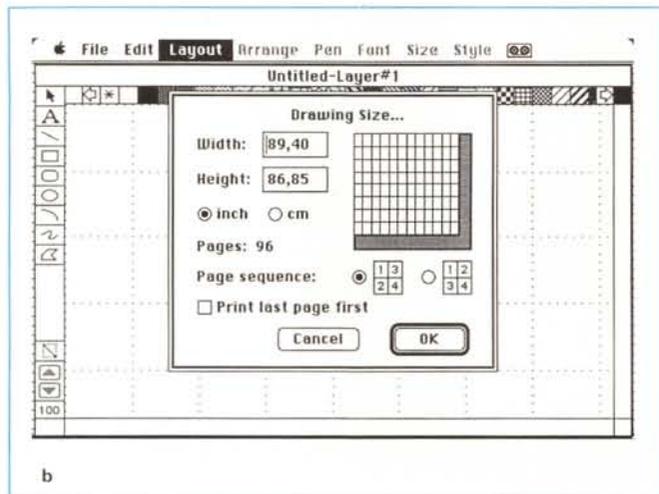
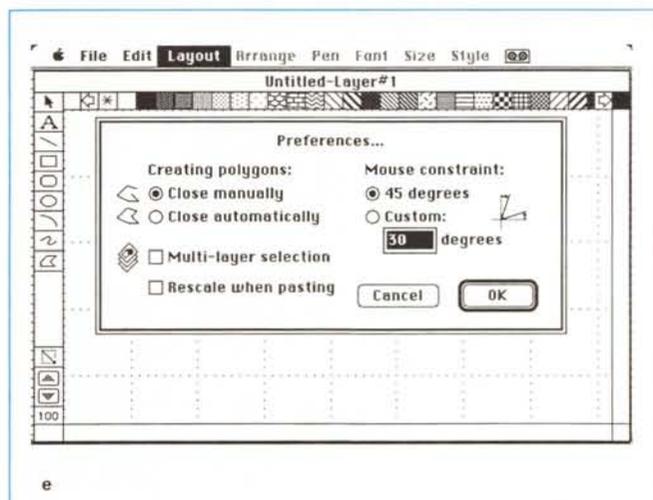
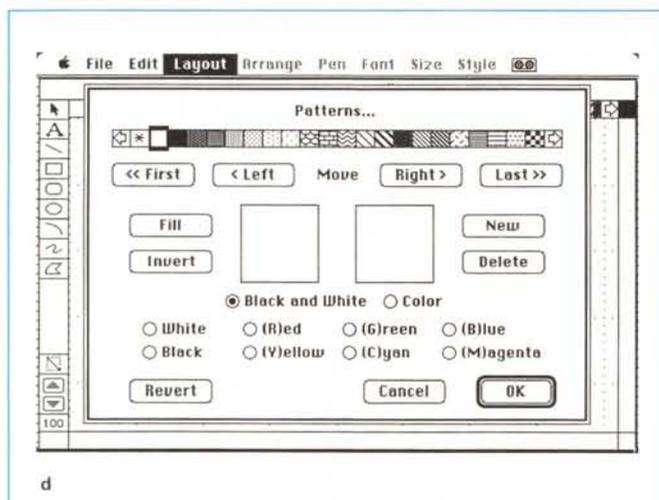


Figura b - La finestra delle dimensioni massime della pagina; si noti la possibilità di scelta della sequenza di stampa.

Il package

Tutto il software è praticamente racchiuso in circa 600K e sta quindi comodamente su un dischetto (anche se per ovvi motivi, la confezione originale ne comprende due), tenendo conto che il solo programma è circa 330K e il resto è rappresentato da utility ed esempi,

Figura d - I retini disponibili, con la possibilità di creare i propri e con l'opzione colore.



mercato prodotti anche di buona qualità. Il concorrente di Draw I fu a quei tempi Mac Draft, nelle sue labirintiche release, pacchetto che dava filo da torcere per le numerose e avanzate feature presenti, ma che presentava, come rovescio della medaglia, una maggiore difficoltà di utilizzazione.

Draw e Draft la fecero da padroni per lungo tempo, il primo con la sua immediatezza e semplicità d'uso, il secondo con la sua maggiore potenza.

A quattro anni di distanza compare Draw II, prodotto dalla Claris (già nel 1985, con una politica intelligente e avanzata, Apple annunciava di aver abbandonato lo sviluppo di software applicativo, per lasciare via libera ai produttori indipendenti), così come era successo per la nuova versione di MacWrite e Project (attualmente l'unico pacchetto commercializzato dalla Apple, oltre ovviamente al sistema operativo, è Hypercard).

Figura e - La possibilità di adottare automaticamente nella creazione dei poligoni.

Mac Draw II

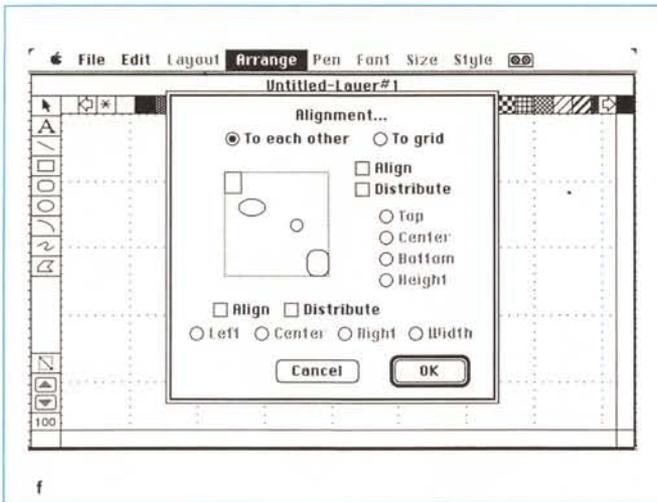
Produttore Claris™
Distribuito da:
Innova
C.so Francia, 30
10143 Torino
Costo L. 840.000 + IVA

Canvas & Canvas DA

Produttore Deneba™
Distribuito da:
Thema Software
Via Carlo Emanuele III, 20
12100 Cuneo
Costo L. 400.000 + IVA

alcuni eccezionalmente ben costruiti. Il boot da disco rigido, su un SE, avviene in 8,2 secondi, mentre sull'SE/30 - IICX passiamo meravigliosamente a meno di 3 secondi (ah, le Ferrari con cui corrovo venti anni (e chili) in meno!!).

Il programma, almeno nella versione americana in nostro possesso, va personalizzato; la release italiana, secondo un principio, per fortuna, in via di estinzione, è protetta (ma Copy!Mac 8.0, dal miserabile costo di una cinquantina di dollari, la copia senza fare una grinza). Al primo lancio viene richiesto il nome dell'utente che resta poi inserito nella finestra d'avvio (ma è molto semplice accedervi e eseguire le opportune correzioni con il Resource Editor).



Si tratta, anche in questo caso, di un timido tentativo di proteggere il package da copie non autorizzate (immaginando che l'utente pirata sia tanto ingenuo (leggi fesso) da dare l'imprimatur alla sua copia col proprio nome), cosa che spaventa le persone per bene e fa sorridere hacker onesti e disonesti.

La window di apertura la vedete in

Figure f e g - La sofisticata gestione degli allineamenti, e, la costruzione del pattern delle linee.

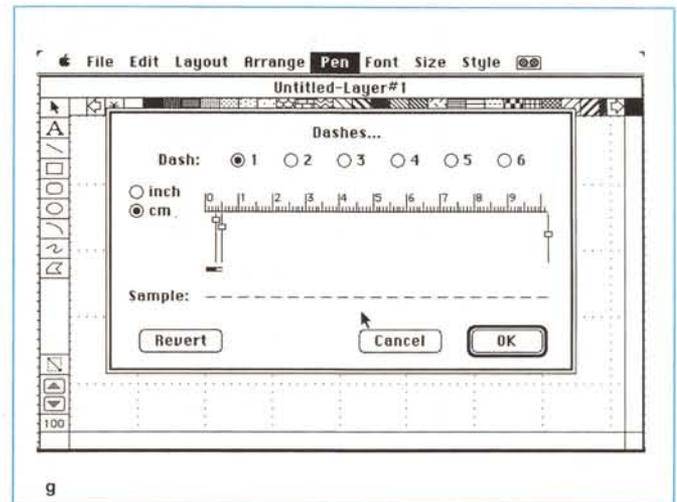


Figura i - La organizzazione dei layer.

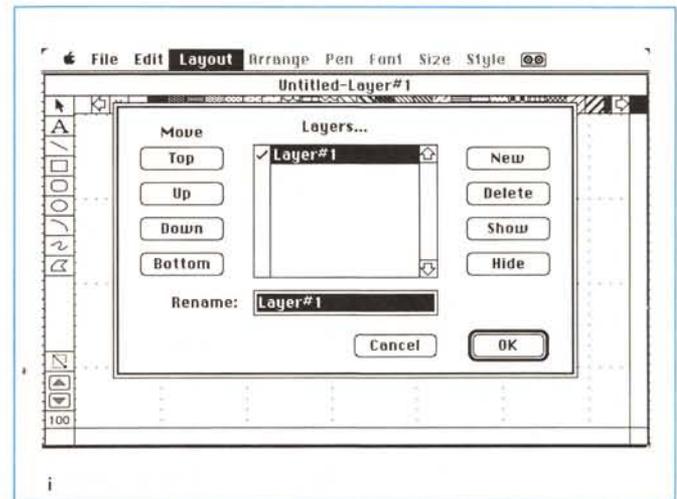
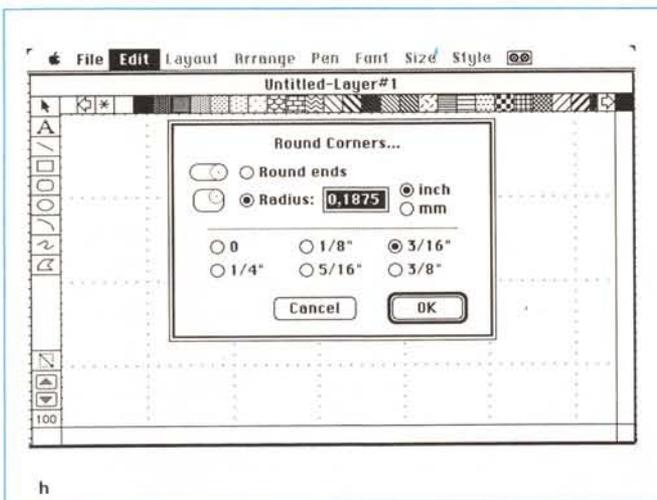


Figura h - La per certi versi nuova possibilità di gestione dell'arrotondamento degli spigoli (v. testo).

figura a; si tratta della finestra ormai stereotipata della Claris, che accanto ai nomi dei programmatori e degli implementatori fornisce una serie di notiziole utili circa lo status del sistema. Una volta aperto il foglio, che si vede in secondo piano in tutte le videate, è opportuno eseguire un setup dei parametri di lavoro, visto che in default sono presettati alcuni parametri di uso non frequente e pratico.

Passiamo quindi dalla definizione delle dimensioni del foglio (fig. b), che può raggiungere le rispettabili dimensioni di quasi 6 m², a quella dei righelli (fig. c) che rispetto alla versione precedente consentono scalature efficaci e rapide (tra cui alcune già presettate), a quella

della definizione personale dei pattern (che, nella precedente versione erano fissi), e che possono essere aggiunti (fig. d) al menu senza modificare o escludere quelli presenti; tra l'altro Draw II supporta anche il colore cosa che consente di avere retini estremamente differenziati.

La selva delle possibilità di setup è davvero estesa e ampia, se si considera anche quello che è a disposizione da parte della concorrenza.

Si va davvero di fino con certe regolazioni (fig. e) molto sofisticate, e, ancora, esiste la possibilità non solo di riallineare secondo ordinamenti complessi le figure (fig. f), ma addirittura di ridistribuire gli oggetti, che vengono ordinati a

distanze eguali considerando come limiti estremi gli oggetti più lontani. È possibile intervenire ancora sulla segmentatura della linea, utilizzando direttamente tre cursori principali che frammentano, rispettivamente, i tratti neri, bianchi, e la distanza tra essi.

Il tutto è ottimamente supportato da sei segmentature predefinite e modificabili all'occorrenza.

Sempre più difficile, sempre più sul sofisticato.

Sulle figure (che possono essere tracciate anche con linee segmentate, superando il fastidioso e non sempre efficace escamotage cui si ricorreva in Draft) è possibile eseguire una serie di operazioni tra cui quella più raffinata ci pare quella in figura h); come si vede è possibile arrotondare gli angoli secondo il raggio desiderato e, udite udite, arrotondare, secondo il perfetto raggio di curvatura, i lati verticali del rettangolo di lavoro. Mancano invece le possibilità di

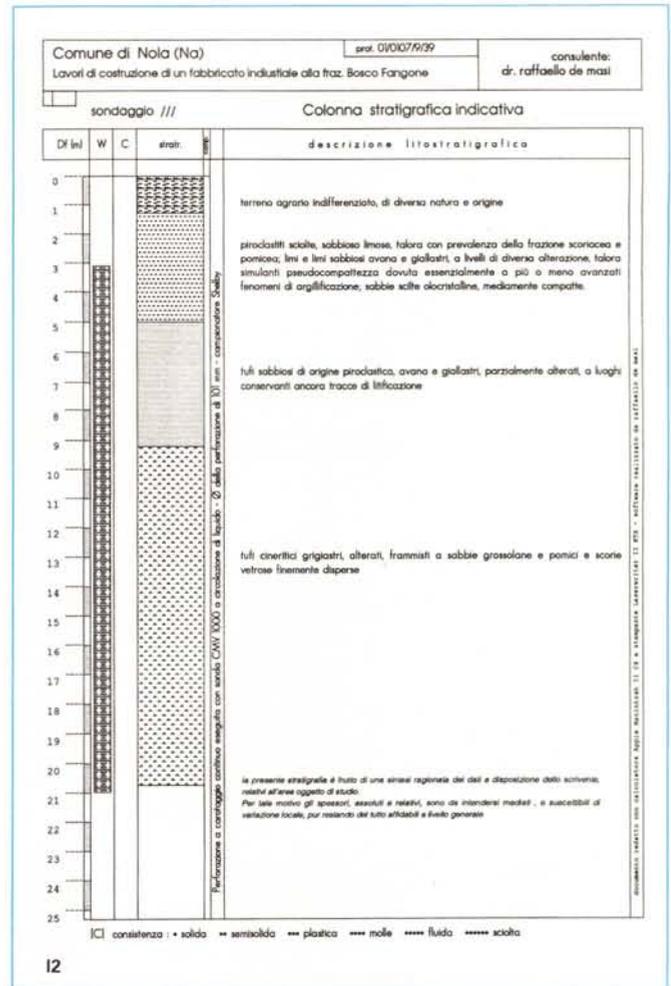
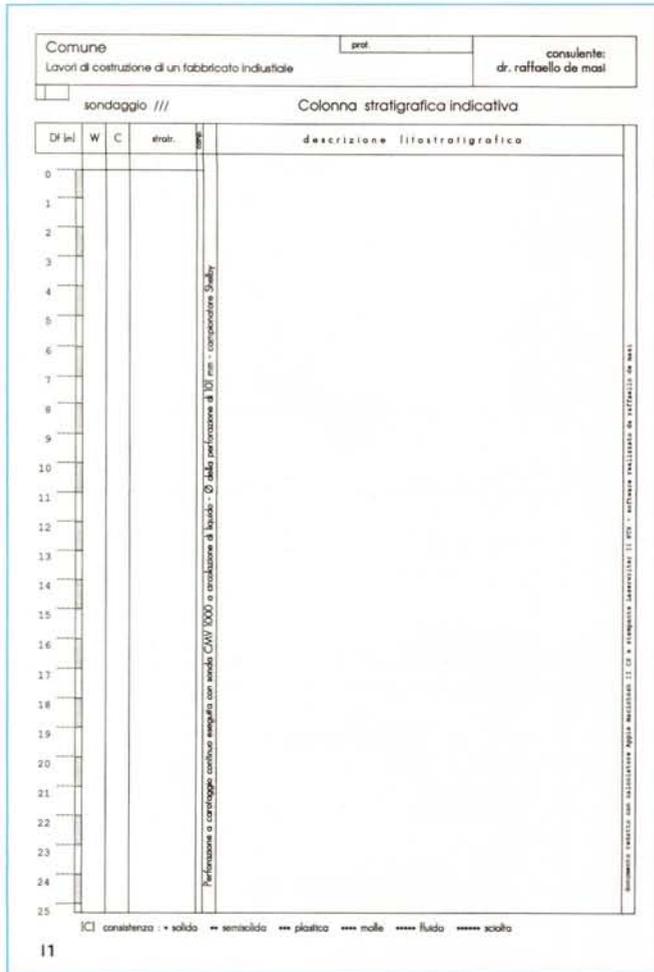


Figura 11 e 12 - Output sofisticati, utilizzando (11) un layer di base.

Il «Giro d'Italia»

Quando ero ragazzo, con i pantaloni corti e i capelli tagliati con la sfumatura alta, come si usava negli anni Cinquanta, uno dei giochi più diffusi, non essendo ancora disponibili i «Master, dominatori dell'universo» o l'ultima edizione di Flight Simulator, era il «Giro d'Italia». Emuli e tifosi ciechi di Bartali, Coppi (con una sparuta minoranza di irriducibili di Magni e di Bevilacqua (quanti bei ricordi!!)) e Luisson Bobet, si tracciava sul marciapiede di casa (tanto macchine ne circolavano ben poche, e il pomeriggio, alle due, in piena «contro-ra», ne passavano anche meno), col gesso, un tortuoso percorso fatto di tappe, penalizzazioni, scalate, il tutto da percorrere con un tappo a corona di bottiglia dai bordi opportunamente ripiegati, spinto con la falangina del pollice funzionante a mo' di catapulte.

Gioco «povero», distante anni luce dagli odierni Atari, possedeva anche lui i suoi campioni, come il mitico Alfredo (oggi rispettato professionista della mia provincia), capace di completare un percorso con soli 6 «tips» (ben diversi dai tip informatici); io

per la verità non ero un gran giocatore, a causa della mia scarsa abilità a dosare il colpo del dito, dote che mi è rimasta immutata e che mi allontana ancora oggi da qualunque tentativo di esecuzione di lavori di abilità manuale, fosse anche riparare un rubinetto rotto. Ciò nonostante (e forse per compensazione) ero un abilissimo «disegnatore» di «Giri», un Torriani ante litteram ricercato dai miei compagni per saper abilmente assortire difficoltà e premi di tappa; probabilmente già allora dovevo immaginare la futura mia passione per la grafica e, conseguentemente, per i miei amati Mac. Oggi, dopo tanto tempo, mi sono ritrovato, mentre provavo i programmi descritti in questo articolo, a disegnare (per la precisione con Mac Draw II) il mio bravo «Giro» con tanto di mouse e tavoletta grafica, senza ahimé provarci neppure un poco di quel gusto di una volta, che il ricordo mi fa apparire così dolce. Colpa di una illusione ormai persa, o della mancanza del gesso e delle mattonelle consumate del marciapiede, ben più sporche e care del mio asettico Macintosh?

tracciare, almeno direttamente, il diamond e lo starbrush presenti in altri programmi, come Cricket Draw; ma non si tratta, credo, di una grande perdita.

La gestione della rotazione è un po' complicata e fastidiosa, quando la figura esce dai confini del foglio; sarebbe stato più semplice un settaggio automatico della figura ai limiti della carta.

Lo zoom è pratico e veloce (ma manca la possibilità di scelta dell'area, pratica feature di Draft) e esiste uno shortcut per passare direttamente alla visione 100%.

Ma la vera novità di Word è rappresentata dai layer (fig. i); cosa è un layer? Semplice, è un retino, uno schema di base, un disegno fisso che è possibile richiamare (un poco come i glossari di Word) e su cui poi lavorare aggiungendo secondo le necessità.

Tanto per intenderci (e lo vedete in figura I1 e I2) è possibile costruirsi uno schema di base, in questo caso una colonna stratigrafica, ma potrebbe essere una fattura, un contratto, ecc. e su essa aggiungere quanto desiderato e diverso volta per volta.

Si tratta della vera arma vincente di Draw II, già presente su altri pacchetti,

Canvas & Canvas DA

Canvas, prodotto dalla Deneba Software, la stessa, tanto per intenderci che produce Comment 2.0, un programma di memo elettronico efficiente raffinato, è un programma double-face, vale a dire che contiene in sé ambedue le utility di un programma orientato al bit-mapping e quelle di uno object oriented. Simile nella gestione dei tool al più famoso SuperPaint (ed ad esso molto prossimo per quanto attiene alle prestazioni), occupa circa 250K (ma una parte del programma è compreso nell'accessorio Canvas Preps, che va inserito nella cartella sistema, senza il quale né il programma, né il DA girano) ma, proprio per la presenza del Preps, ha un tempo di boot leggermente superiore (9.2 secondi su SE, 4.1 su /30). Si tratta di un package di facile uso, efficiente, piacevole da usare anche se non è ben gestita la differenza tra aree in bitmap e in 0.0.

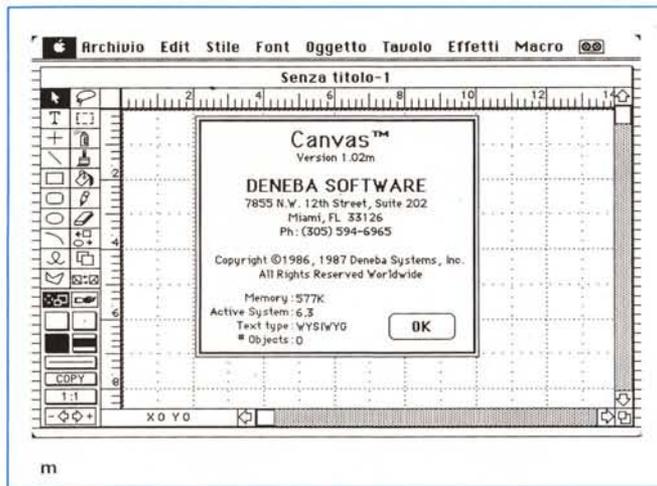
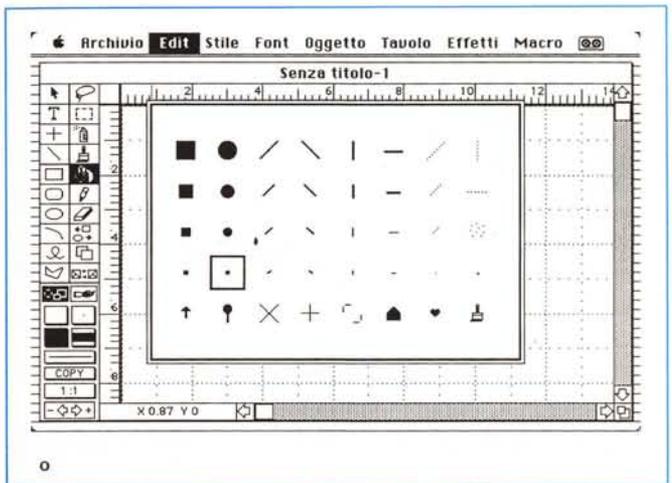
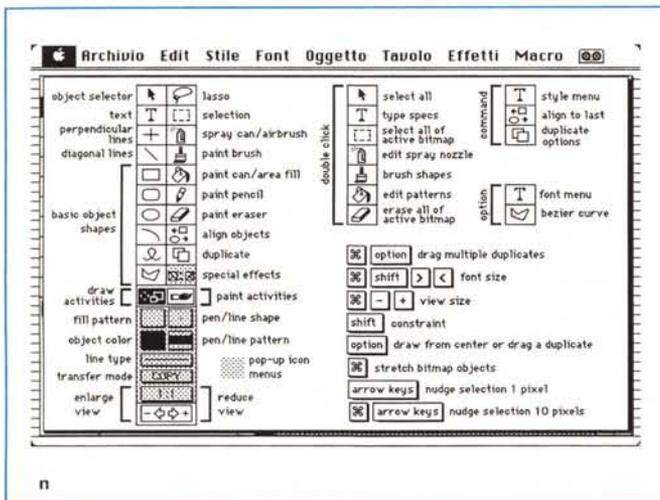


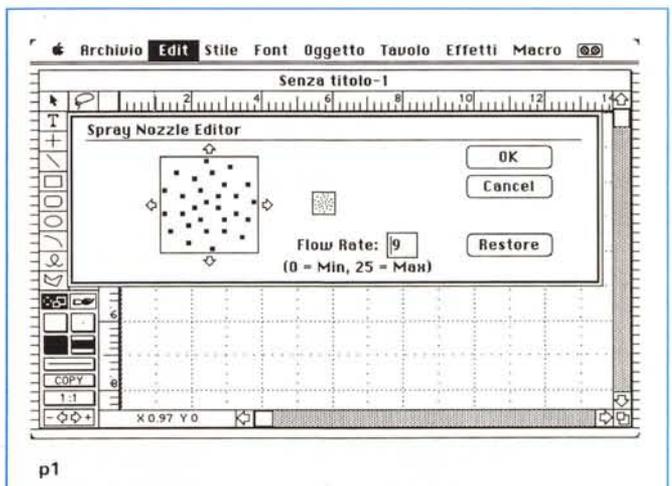
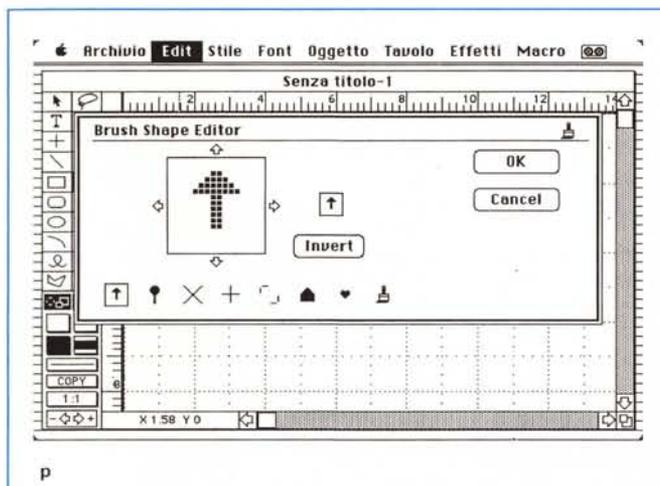
Figura m - La finestra d'apertura di Canvas.

Figura n - La window di help in linea.



ma qui più efficiente e soprattutto facile da usare; potente e di grande aiuto, rende il lavoro ripetitivo piacevole e pratico; la possibilità di creare, poi, librerie, consente ancora di più facilità d'uso e di raggiungimento rapido di risultati.

Figure o, p e p1 - La gestione dei tool di disegno.



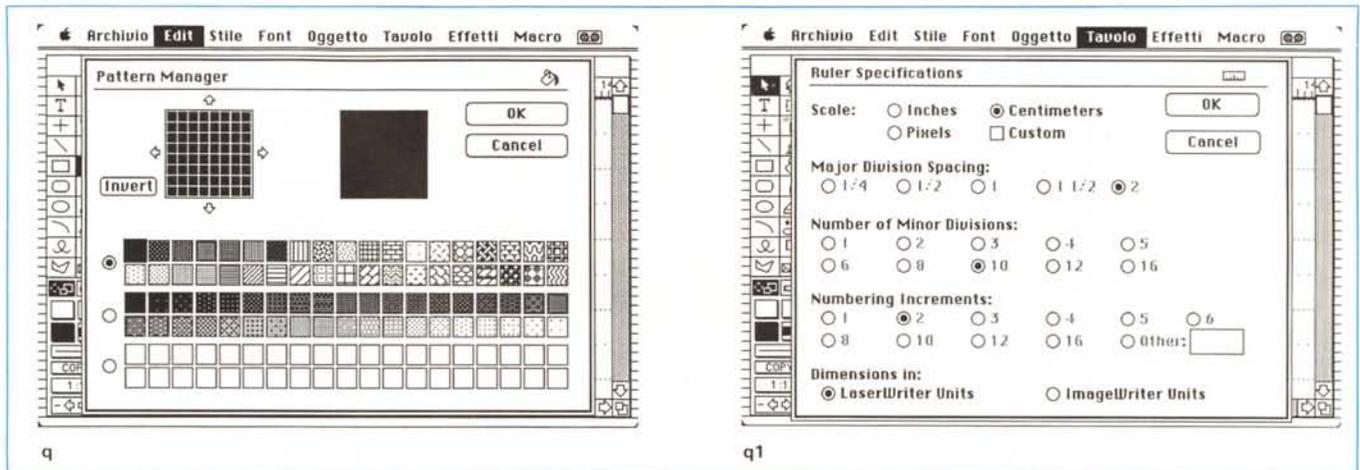


Figura q - La gestione dei pattern; quelli della seconda fila sono letti, in PostScript, come sfumature; in q1 vediamo, ancora, in basso a sinistra, la possibilità di scegliere come unità dimensionali; le unità Laser.

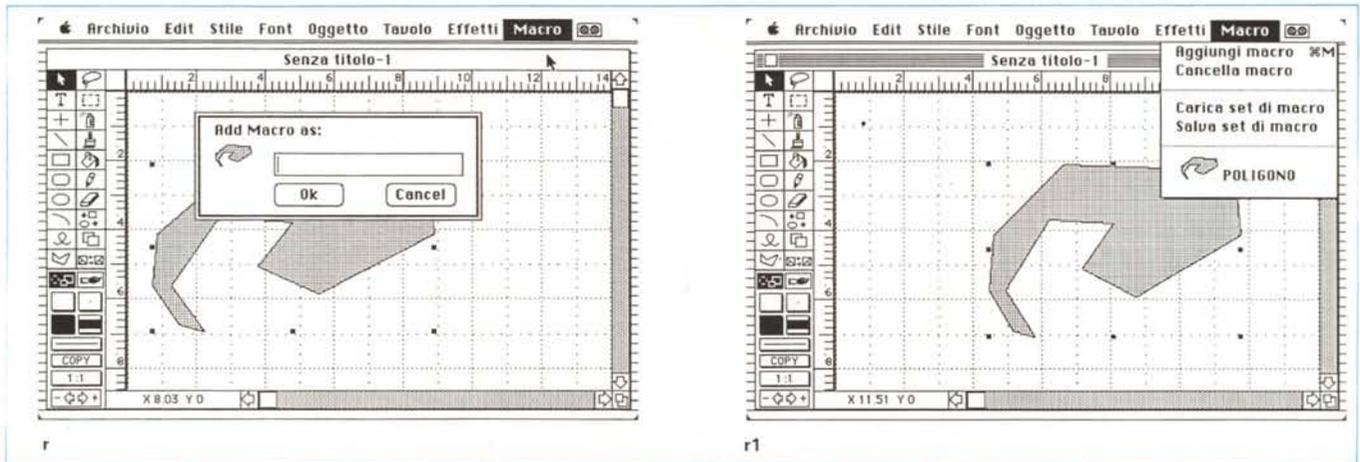


Figure r e r1 - La tecnica di creazione di una macro.

La finestra di avvio e la window di presentazione offrono la possibilità di sapere in ogni momento la disponibilità di memoria e lo status del job. Il programma, comunque, è autoconfigurante, per quanto attiene alla memoria disponibile, visto che con la tecnica dei segmenti solo una parte di esso risiede in memoria e quel che occorre viene prelevato alla bisogna.

Molte delle opzioni presenti sono piuttosto simili a quelle presenti in Draw, e, per quanto riguarda invece la sezione bitmap oriented, analoghe a quanto avviene nell'ultimo MacPaint (fig. n).

Esistono, però, una serie di opzioni più sofisticate, anche se un po' inutili (fig. o dove vediamo evidenziata la forma del pennello, o in quelle successive, dove è possibile regolare lo spruzzo e la direzione dei tool di disegno).

I retini, sia in ambiente BM che in OO, sono regolati da un ricco layer, eventualmente modificabile all'occor-

renza (fig. q) e la stampa può avvenire anche in simulazione, per questi ultimi, di retinatura PostScript (si noti in basso a sinistra della figura q1, la relativa regolazione).

Ma il meglio di sé Canvas lo dà nella costruzione delle macro che, per certi versi, possono essere paragonate ai layout-retini-sfondo di Draw. Tanto per chiarire, è possibile salvare il disegno (o parte di esso) presente sullo schermo come una macro ed esso verrà rieseguito (figura r-r1) ogni volta che la stessa verrà richiamata (salvo il resizing attraverso le maniglie).

Ma la vera carta vincente di Canvas è rappresentata dalla presenza di Canvas DA che mette a disposizione, sotto la mela, un pacchetto solo del 15-20% meno potente dell'originale.

Questo lo rende talora indispensabile per l'utente di WP o di DTP non eccessivamente sofisticato, dove si desidera avere a disposizione un tool di disegno efficiente senza la penosa trafila del

taglia e incolla e senza passare attraverso il Multifinder, praticamente inutilizzabile con macchine monomega.

Conclusioni

Trarre delle conclusioni significa fare dei confronti e chi mi legge sa che non mi piace fare paragoni né dettare sentenze inappellabili. Possiamo dire che Draw II è il tool professionale per eccellenza, efficiente, estremamente «numerico», e che possiede il suo miglior campo di applicazione nel Cad non avanzato; Canvas è invece più elastico, possiede la non trascurabile gestione del bitmap (anche se in maniera un po' macchinosa), e cosa che gli dà la marcia in più, la possibilità di disporre di un DA dalle prestazioni impressionanti. Non è poco, per un utente affezionato all'interfaccia Mac, oltre al particolare, non trascurabile, di costare circa la metà.



OK, KAO!

LA RICERCA KAO

Quando la KAO vanta la qualità dei propri dischetti sa quello che dice: infatti i dischetti vengono prodotti dalla KAO stessa. E la KAO ha 95 anni di esperienza nella tecnologia dei fenomeni di superficie (emulsioni, dispersioni, ecc.) e nella ricerca e sviluppo dei prodotti chimici per l'industria.

L'ESPERIENZA KAO

La KAO fornisce materie prime, additivi e dischetti diffusi in tutto il mondo: è da questa conoscenza a fondo del dischetto, dalle materie prime al prodotto finito, che sboccia oggi il dischetto firmato KAO.

I DISCHETTI KAO

Speciali polidispersenti consentono la perfetta separazione delle particelle magnetiche evitando i grumi: ecco perchè i dischetti KAO hanno una pellicola più sottile (clipping level più alto), e più liscia (verniciatura omogenea).

Un polimero di poliuretano ad alta coesione crea una pellicola con elevatissima resistenza all'usura: e questo, unitamente allo speciale lubrificante incorporato nella pellicola riduce al minimo l'attrito della testina col dischetto. Come dire: niente usura, niente polvere.

LA GAMMA KAO

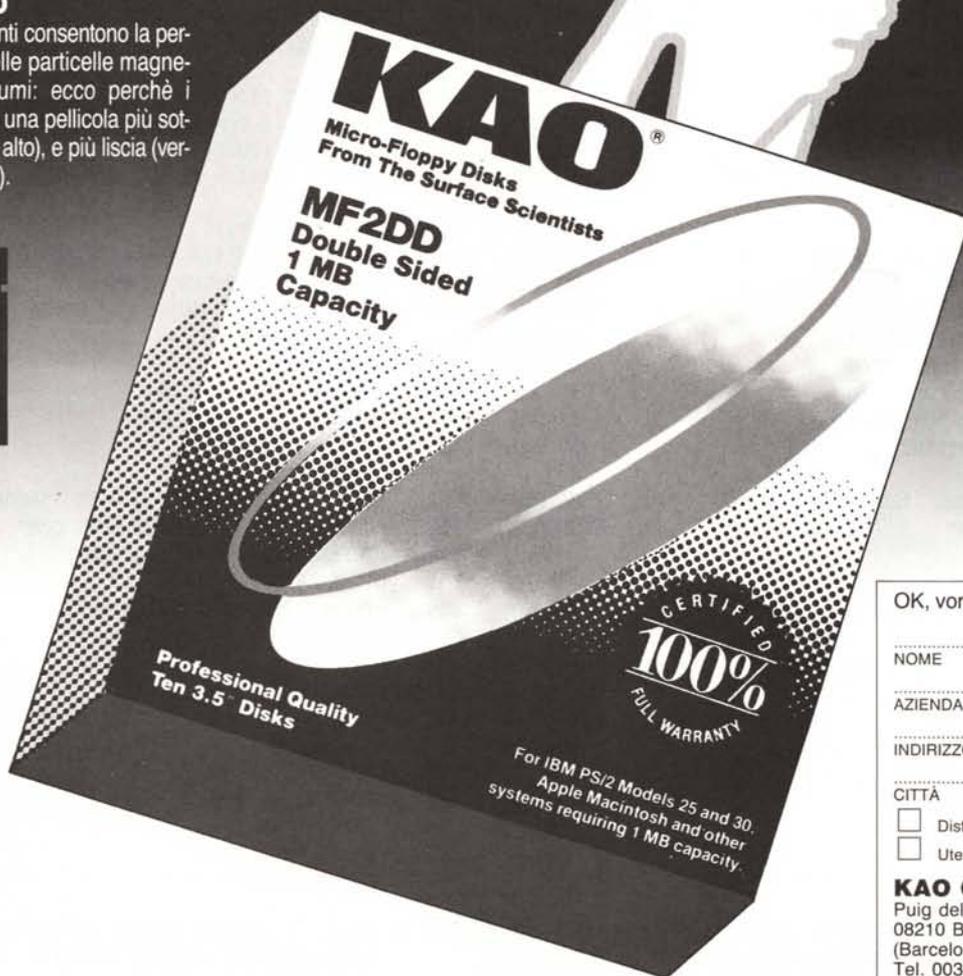
Con prezzi particolarmente interessanti, a faccia singola oppure doppia, di doppia o alta densità, da 3 1/2" o da 5 1/4", la gamma dei dischetti KAO è completa, la qualità indiscussa, la garanzia totale. Perfino in condizioni estreme di temperatura e umidità i dischetti KAO resistono a oltre 20 milioni di cicli di scrittura-lettura.



5 1/4" MD-20 MD-2HD



3 1/2" MF-200 MF-2HD



SMAU
5-9 OTTOBRE 89
PAD. 15
STAND H 08

DOMINO

OK, vorrei maggiori informazioni;

NOME

AZIENDA

INDIRIZZO

CITTA'

PROV.

- Distributore Rivenditore
 Utente finale Duplicatore

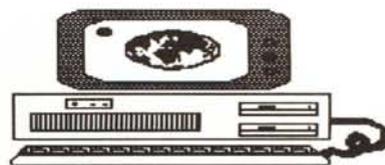
KAO CORPORATION SA

Puig dels Tudons 10
08210 BARBERÀ DEL VALLÈS
(Barcelona) ESPAÑA
Tel. 00343.718.23.13
Fax 00343.718.98.29

MC

KAO

Ecco perchè in tutto il mondo i computers dicono OK, KAO!



DISPONIAMO DI CENTRI DI ASSISTENZA PRE E POST VENDITA IN:PIEMONTE, PUGLIE E SICILIA.
CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

PRIMA GROUP

COMPUTER LINEA PC TOPLINE TOPLINE' UN MARCHIO REGISTRATO
T8807-XT10 MHz-512 KRAM-CONT. FDD-1 FDD360-TAST. 84 TASTI -HERCULES O CGA + PARALLELA L. 745.00
T8808-XT10 MHz-512 KRAM-CONT. FDD-1 HDD FDD360-TAST. 84 TASTI -HERCULES O CGA + PARALLELA HD 20 MBYTES L.1.250.00
T28605 -AT 12MHZ- 512 KRAM- CONT. FDD+HD- 1 FDD 1,2- TAST. 101 TASTI -HERCULES O CGA + PRINTER - H DISK 20 M L.1.850.00
T38603 -386- 25MHZ- 32 BIT- TOW- 200W- 1MRAM- . 1FDD 1,2M- TAST. 101 TASTI HERC. O CGA+PAR- HD 20M 28 msec L. 3.730.000
T38604 -386SXP9- 20MHz-- TOWER- 200W- 1MRAM- . 1FDD 1,2M- TAST. 101 TASTI HERC. O CGA+PAR- HD 20M L. 2.950.000

101A SC. MADRE XT 4-10 MHz 512KRAM A BORDO L. 319.000	101 SC. MADRE XT 4-10 MHz OKRAM L. 130.000
103 SC. MADRE 286 6 12-16 MHz OKRAM 4MB VLISI L. 450.000	104 SC.M. 286 6-12-16 MHz OKRAM 4MB-EMS L. 510.000
107 SC. MADR 386 25(33) MHz 32 BIT ORAM L. 1.700.000	108 SC. M. 286 16 MHz OKRAM NEAT L. 750.000
109 SC. M. 386 SX P9 16(20) MHz OKRAM 16BIT L. 990.000	108 SC. M.286 16(20) MHz G2 1MRAM ON BOARD 950.000
110 SUPER EGA 640x480 L. 350.000	114 VGA 1024x768 512KRAM 16 BIT L. 750.000
112 HERCULES CON PRINTER L. 70.000	114A VGA 1024x768 256 KRAM 16BIT(800x600)L. 475.000
117A RS232 SERIALE CON DOPPIA PORTA L. 44.000	116 MULTI I/O PER XT L. 68.000
117 RS232 SERIALE CON SEC PORTA OPZION. L. 29.000	120 PARALLELA CENTRONICS L. 22.000
121 GAME PER JOYSTICK L. 22.000	122 CLOCK PER XT L. 40.000
123 RAMCARD 2.5 MB OKRAM EMS SOFT. L. 170.000	124 RAMCARD XT 576 K OKRAM L. 55.000
125 SCHEDA DUAL (HERCULES O CGA) L. 115.000	126 SCHEDA MODEM 300-1200 HYES COMP L. 145.000
127 SCHEDA MODEM 2400 HYES COMP. L. 240.000	129 PROGRAMM. EPROM 1 POSTO L. 280.000
133 CONTROLLER FDD XT + CAVI L. 25.000	134 CONTROLLER HDD XT + CAVI L. 95.000
135 CONTROLLER FDD+HDD AT +CAVI L. 197.000	

200 CASSA XT A COMPASSO + ALIM 150 W L. 135.000	201A CASSA XT PICCOLA + ALIM 150 W L. 155.000
202 CASSA AT GRANDE + ALIM. 200 W L. 230.000	201 CASSA AT A COMPASSO + ALIM 180 W L. 170.000
206 TRASP. MONITOR LCD 11" + TAST. + ALIM. L. 1.260.000	204 MINITOWER (BUSINESS TOWER)+ ALIM. L. 320.000
	203 TOWER 6 POSTI + ALIM. L. 380.000

300 DRIVE 360K 5"1/4 L. 120.000	301 DRIVE 1,2M 5"1/4 L. 160.000
302 DRIVE 720K 3"1/2 + ADATTATORE 5"1/4 L. 170.000	303 DRIVE 1,44M 3"1/2 + ADATTATORE 5"1/4L. 198.000
304 HARD DISK 20MBYTES L. 390.000	305 HARD DISK 40MBYTES 28 msec L. 770.000
307 HD SU SCHEDA CON CONTROLLER L. 515.000	309 KIT PER HD ESTRAIBILE CON BORSA L. 260.000
304A HARD DISK 20 MBYTES VELOCE L. 460.000	
401 MOUSE MICROSOFT COMP. MD20 L. 80.000	402A MOUSE ERIC L. 80.000
404 JOYSTICK PER IBM COMP. L. 31.000	406 SCANNER 105mm 400 DPI L. 390.000
400 TASTIERA MICROS. 101 TASTI L. 82.000	411 MONITOR 14" BIFREQUENZA L. 230.000
413 MONITOR 14" MULTISYNC L. 950.000	420 MONITOR 14" EGA L. 710.000

500 STAMPANTE SEIKOSHA 180 L. 384.000	502 STAMP. CITIZEN MSP15 160CPS 136COL L. 610.000
590 TELEFAX MURATA M1 L. 995.000	592 MODEMBOX EST. 300-1200 HYES COMP. L. 190.000
	592A MODEMBOX EST.2400 HYES COMP. L. 305.000
603 DISCHETTI BULK 360K 5"1/4 L. 620	605 DISKETTI BULK 720K L. 1.760
613 DISCHETTI DATATECH 360K 5"1/4 L. 1.050	615 DISCHETTI DATATECH 720K 3"1/2 L. 2.600

DISKETTI BULK 720 K 3"1/2 CONFEZIONE DA 100 PEZZI L. 135.000

RAM 256-12 L. 12.500 CAD

RAM 256-10 L 13.500 CAD

RAM 1000-100 L 38.000 CAD

190 COPROCES. MAT 8087-8 L. 280.000	192 COPROCES. MAT 80287-10 L. 550.000
191 COPROCES. MAT 80287-8 L. 450.000	193 COPROCES. MAT 80387-20 L. 950.000

VENDITA ESCLUSIVAMENTE PER CORRISPONDENZA TELEFONARE FRA LE 9.30 E LE 14.30 AL N. 0522 - 513240 OPPURE SCRIVERE A
COM.INT. SAS DI TAGLIAVINI G & C VIA MAZZI, 1 42100 REGGIO E. RICHIEDERE IL LISTINO COMPLETO

PREZZI IVA ESCLUSA FRANCO NS. MAGAZZINO DI REGGIO E. SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN CONTRASSEGNO.
PER ORDINI SUPERIORI ALLE L. 300.000 E' RICHIESTO IL 15% ALL' ORDINE. CON MODALITA' DA CONCORDARE TELEFONICAMENTE
GARANZIA 12 MESI EVASIONE DEGLI ORDINI LA PIU' SOLLECITA POSSIBILE.
SIAMO A DISPOSIZIONE PER ASSISTENZA HARDWARE, CONSULENZE TECNICHE, CONSIGLI O DELUCIDAZIONI PRE E POST VENDITA
LE QUOTAZIONI ESPOSTE SONO UN AGGIORNAMENTO DEL PRECEDENTE LISTINO. SETTEMBRE 1989