

Fish Fish hurrà!

di Enrico M. Ferrari

Una puntata dedicata esclusivamente al software PD tratto dalla famosa collezione di Fred Fish. Come avemmo occasione di dire mesi fa, Fred Fish è un signore che raccoglie i programmi Amiga PD e shareware e li redistribuisce su dischetto, perfettamente ordinati e commentati, a pochi dollari a disco. Con questa politica il signor Fish è arrivato quasi a quota 600 dischetti ed è talmente famoso oramai che gli stessi programmatori inviano direttamente a lui i loro programmi perché questi possano essere distribuiti ad un vasto pubblico. Tutti i maggiori sistemi telematici mondiali hanno un'area dedicata ai programmi Fred Fish, e così MC-link che ha l'intera collezione disponibile on line, più gli aggiornamenti che mensilmente arrivano in redazione. Dalla collezione Fred Fish andiamo quindi a presentare alcune perle estratte dai più recenti dischi in distribuzione

Reversi

Autore: Robert Brandner
Tipo di programma: PD

Un classico gioco, tanto per iniziare in scioltezza, il noto Reversi, chiamato anche Othello dalle nostre parti.

Lo scopo è vincere, naturalmente, accaparrando quante più possibili pedine dell'avversario, intrappolando fra due pedine del nostro colore qualsiasi numero di pedine avversarie, che cambieranno così colore e proprietario; unica limitazione è che le pedine possono essere intrappolate solo secondo una linea retta, fondamentale la conquista degli angoli, dove nessuno può mangiarvi la vostra pedina.

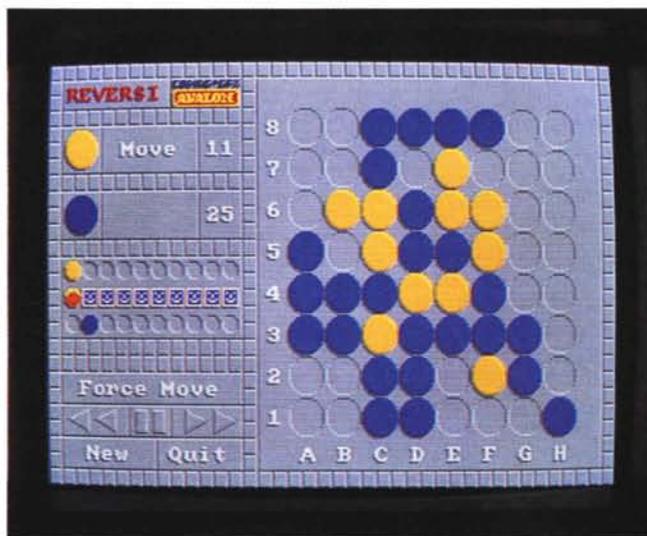
La particolarità di questa versione risiede nella piacevolezza grafica e nell'intelligenza del computer come avversario, che tenta sempre di trovare la mossa migliore selezionabile; noi siamo sta-

ti particolarmente abili nel non riuscire a vincere neanche una partita.

Scritto in Modula II il programma si presenta con l'apertura di una finestra divisa in due sezioni, a destra il tavolo da gioco, a sinistra una serie di gadget di controllo. Tra questi distinguiamo quelli di status, che tengono aggiornati sul numero di pedine possedute dai due giocatori e a chi spetti il turno; in più c'è la «forza» del computer, più faccine compaiono meglio gioca il maledetto, per fortuna possiamo forzare il calcolatore a muovere mentre ancora sta pensando.

Si può anche scorrere le mosse già fatte avanti ed indietro, annullandone eventualmente alcune, infine si può costringere il computer a giocare con una intelligenza «umana», evidentemente inferiore alla sua; i sorgenti sono acclusi.

Che qualcuno batta questo programma, grazie.



Fase avanzata di gioco in Reversi, sta vincendo il computer...

Label Maker

Autore: Stefan Boldorf

Tipo di programma: PD

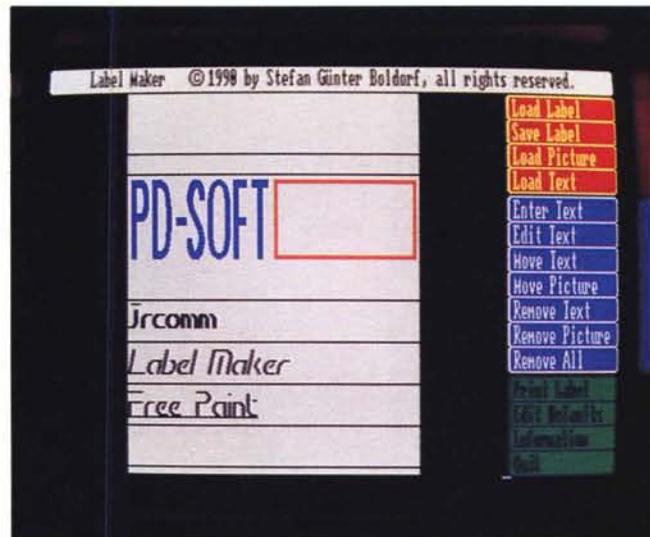
Siete stufo di scrivere a penna le etichette dei vostri dischi? Volete vendere il vostro software curando anche l'aspetto esterno?

Volete fare bella figura presso la redazione di MCmicrocomputer quando spedite il vostro software per questa rubrica? Questo programma fa per voi.

In poche parole Label Maker è «semplicemente» il miglior editor di etichette per dischi da 3.5" mai visto su Amiga.

Permette di creare etichette con testo e grafica, colorate e con qualsiasi tipo di font, ed abbiamo ancora detto poco.

Una volta caricato il programma si presenta diviso nelle due usuali parti, quella di sinistra con l'output dell'eti-



Etichetta per dischetto generata con Label Maker, notare i titoli scritti in diversi modi.

chetta e quella di destra con la sezione comandi. Questi sono divisi in tre sezioni colorate differentemente a seconda della funzione: sezione disco per caricare/salvare le etichette, sezione di editing dell'etichetta, sezione generale di stampa e «about» del programma.

Come abbiamo accennato prima una delle maggiori feature del programma è rappresentata dalla possibilità di caricare immagini da associare al testo dell'etichetta: Label Maker carica immagini IFF-ILBM quali quelle di Dpaint o Freepaint, l'ottimo programma di grafica pit-

torica realizzato dallo stesso autore di Label Maker. Molto completo il lato di editing testo, che apre un requester dal quale possiamo selezionare il font del testo, il suo colore ed eventuali attributi come bold o italico.

Il testo può essere allineato a destra o sinistra, spostato a piacimento e addirittura girato sul suo asse.

Absolutamente completo e perfetto il programma è compatibile con qualsiasi stampante, è facile da usare ed è bello a vedersi.

Applausi a scena aperta.

Spectrogram

Autore: Richard Horne

Tipo di programma: PD

Un programma per intenditori dei suoni campionati.

Spectrogram analizza infatti ogni file audio da 8 bit producendo una rappresentazione grafica che lo caratterizza univocamente.

Questa tecnica dello spettrogramma applicata alla voce umana produce un grafico chiamato «voice print» o impronta vocale, talvolta usata anche in indagini criminali per confrontare voci registrate.

Usata in campo animale la spettrogra-

fia permette di classificare le specie animali in modo rigoroso riuscendo addirittura a distinguere le diverse sottospecie.

Il programma si basa sulla tecnica matematica delle trasformate di Fourier per produrre un grafico a bassa o alta risoluzione del file sonoro: questo può anche essere sentito contemporaneamente alla visualizzazione istante per istante.

Una volta lanciato il programma dobbiamo scegliere il valore di «Threshold» relativo allo spettrogramma che vogliamo creare, in genere si usa un alto valore di Threshold nel caso di notevole rumore di fondo.

Si passa quindi a caricare il file che viene analizzato visualizzando il conto delle trasformate di Fourier ancora da fare, infine apparirà sullo schermo lo spettrogramma relativo.

A seconda che si scelga la bassa o alta risoluzione aumenterà il numero dei punti della trasformata di Fourier, è consigliato un Amiga accelerato nel caso dell'alta risoluzione a causa della lentezza del suo calcolo.

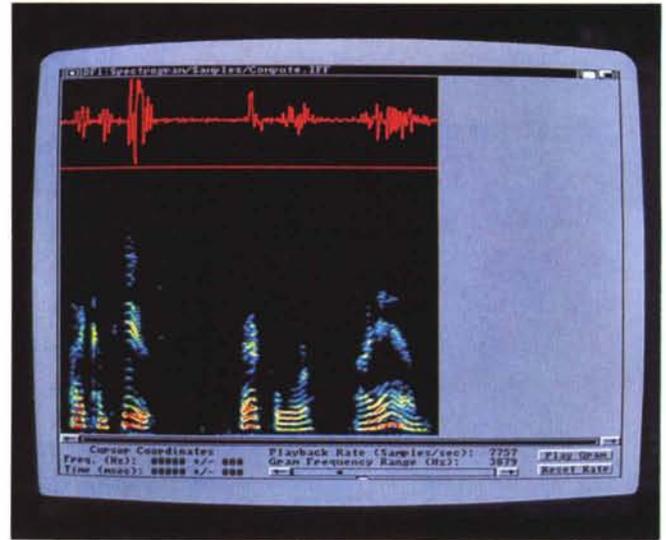
Sopra lo spettrogramma compare il grafico del file audio nel tradizionale formato «ad oscilloscopio», nel caso di file che necessitino di un grafico più ampio dello schermo un apposito gadget di scorrimento permetterà di scrol-

lare lungo il grafico stesso. Si può quindi sentire il file audio col gadget «play gram» ed è anche possibile cambiare la frequenza di riproduzione: si può anche attivare il filtro passa-basso a piacere, unico limite del programma è l'analisi di file audio con frequenza di campionamento non superiore ai 57734 Hz.

Lo spettrogramma può essere visualizzato in B/N e a colori, in questo caso le componenti della frequenza vengono colorate a seconda della loro ampiezza, rossa per l'ampiezza maggiore e arancio, giallo, verde e blu man mano che l'ampiezza decresce.

Il programma funziona indifferentemente anche sotto Workbench 2.0 e contiene una interessante libreria di suoni campionati per eseguire subito delle prove di spettrogrammi.

Spettrogramma di voce umana in alta risoluzione realizzato con Spectrogram.



Day2Day

Autore: Preben Nielsen
 Tipo di programma: PD

Un piccolo programmino delizioso, una classica «inutility» da usare quando avete qualche minuto da perdere.

Day2Day calcola il numero di giorni presenti fra due date.

Molto utile, secondo l'autore, per scoprire da quanto tempo avete l'Amiga, oppure quanti giorni vi mancano ad andare in ferie o anche quanto tempo vi rimane da passare in galera.

Day2Day conta «intelligentemente» i giorni, infatti riconosce i mesi di 30 e 31 giorni e gli anni bisestili, non c'è verso di fregarlo.

Se pensate che non vi possa servire vuol dire che non vi è mai venuta in mente la domanda «da quanti giorni sono al mondo?».

Non sareste curiosi anche voi di saperlo?



Day2Day visualizza il numero totale dei giorni di questo secolo.

PictSaver

Autore: Preben Nielsen
 Tipo di programma: Freeware

PictSaver è una piccola utility che serve a ritagliare porzioni di schermo e salvarle come file IFF-ILBM, con lo stesso programma è anche possibile salvare intere schermate e finestre attive, un

classico programma dall'idea un po' vecchia ma con rinnovate funzioni e possibilità.

PictSaver può essere caricato da CLI o da Workbench e rimane in stato di attesa finché non lo si richiama con una sequenza di tasti, tipicamente il CONTROL + il tasto sinistro ALT + un tasto diverso per ogni funzione.

Il salvataggio in file IFF-ILBM può essere ottimizzato selezionando l'Auto Numbering che provvederà automaticamente a numerare progressivamente i vari file salvati sul device scelto.

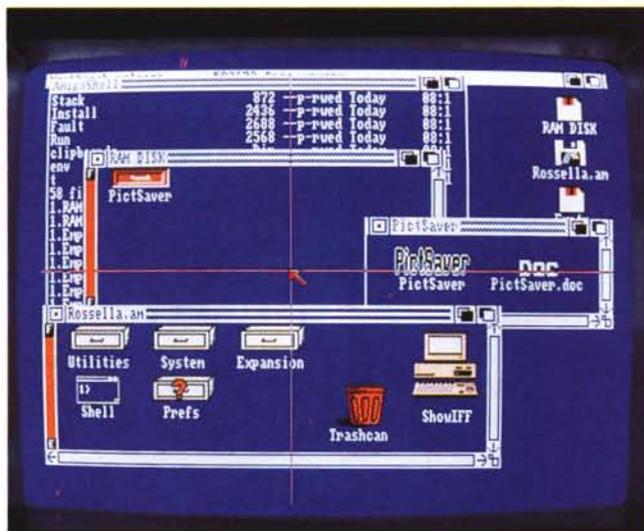
Si può inoltre specificare la compressione «ByteRun1» per ridurre la dimensione del file e il massimo numero dei Bitplane salvabili con l'immagine.

A differenza di altri programmi analoghi PictSaver consente di salvare anche schermi in modo HAM, sebbene sia praticamente inutilizzabile in questo caso il solo salvataggio parziale dello schermo HAM.

La funzione più utile del programma è naturalmente quella di «cutting» di parte dello schermo e salvataggio della stessa; premendo CONTROL+ALT sinistro+SHIFT sinistro appare una croce spostabile con il pointer, basterà cliccare una volta per determinare un angolo del rettangolo da tagliare e rilasciare il tasto del mouse una volta racchiusa la parte voluta.

Il programma funziona su qualsiasi Amiga e con qualsiasi sistema operativo, richiede pochissima memoria chip tanto da poter funzionare tranquillamente anche su un vecchio Amiga 1000.

PictSaver attivato, si nota la croce di puntamento per "tagliare" una finestra grafica.



Chemesthetics

Autore: Joerg Fenin

Tipo di programma: Freeware

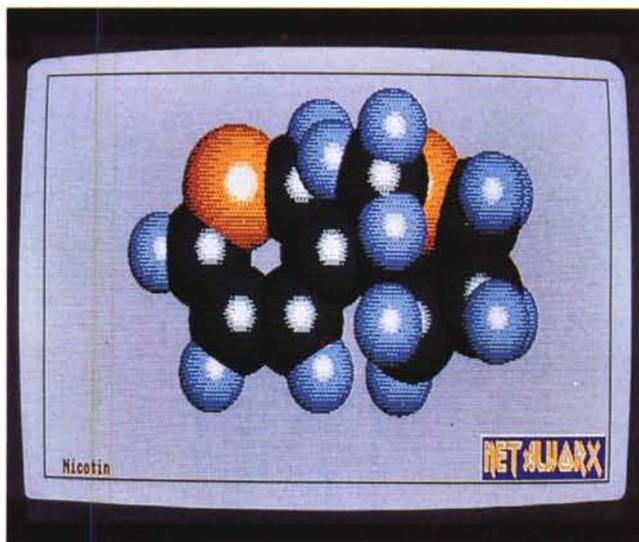
Chemesthetics in inglese è una parola nata dall'unione delle parole «chimica» ed «estetica» ed evidenzia la caratteristica grafica di questo programma, nato per rappresentare le molecole come modelli a calotta; in questo modo anche le molecole più pericolose, come quella della nicotina e della diossina, assumono un aspetto gradevole, ad ogni modo è assicurata la rigorosità scientifica.

La rappresentazione del metodo a calotta vuol dire che gli atomi vengono disegnati come biglie colorate, chiunque abbia studiato un minimo di chimica ricorderà senz'altro questo tipo di rappresentazione.

Il programma disegna il modello della molecola partendo dai dati ricavabili da qualsiasi testo di chimica, tipicamente il numero degli atomi e la loro posizione; ad esempio la molecola dell'acqua ha due atomi di idrogeno e uno di ossigeno disposti secondo degli assi caratteristici dei rapporti di forza di quegli atomi.

Dal Menu «Molecole Data» è possibile inserire i dati relativi di ciascun atomo, il simbolo dell'elemento, le coordinate sugli assi x-y-z, il raggio dell'atomo stesso; con lo stesso procedimento si procede ad inserire i dati degli altri atomi della molecola.

Ma il programma non si ferma qui: chiede anche un fattore di ingrandimento, per aumentare o ridurre la visualizzazione della molecola, l'asse sul quale



Molecola di nicotina generata da Chemesthetics.

la molecola verrà rappresentata ed infine i valori per la sorgente luminosa: Chemesthetics usa un algoritmo simile a quello del ray-tracing per generare la figura nello spazio con effetti di ombra delle calotte.

A questo punto possiamo passare alla fase di rappresentazione della molecola, secondo due modalità: outline o calottes.

Con la prima ogni atomo viene rappresentato come un cerchio, con la seconda vengono generate le calotte 3-D, in questo caso il tempo di disegno aumenterà considerevolmente a causa della massa di dati da analizzare, una molecola di diossina viene disegnata in

circa un'ora. Naturalmente i dati di ogni singola molecola possono essere salvati e si può infine salvare il disegno della molecola come file IFF, è presente una libreria di dati per alcune molecole comuni pronte da disegnare, unitamente alla schermata IFF ad esse relativa.

Un programma completo, molto ben fatto e facile da usare ma soprattutto un valido strumento didattico sia per chi insegna che per chi impara, nessuno vi garantisce la promozione, ma almeno le sudate carte avranno un divertente supporto visivo.

MS

Enrico M. Ferrari è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC0012.