

Power MAC

Finalmente sono arrivati, seppure timidamente, i primi esemplari di PowerPC. Discendenti della gloriosa tradizione RISC di casa IBM questi processori promettono di rivoluzionare completamente il mercato dei prossimi anni. Bassi consumi, prestazioni incredibili e semplicità interna sono le doti di questi processori, ma riusciranno mai a colmare il vuoto che la sparizione dei 68000 lascerà dietro di sé? In fondo il mondo Macintosh è stato per oltre dieci anni legato indissolubilmente alla serie 68000, alle unimplemented trap, agli errori di tipo 1; ne sentiremo la mancanza? Tutto dipende dalla nuova interfaccia e dalla miracolosa potenza dei RISC, certo all'inizio non sarà facile abituarsi a tutto ciò, ma col tempo finiremo per pensare ai Mac col 68000 con la stessa nostalgia che oggi ci colpisce ricordando il vecchio e caro VIC 20

di Valter Di Dio

Color Switch

Versione 2.0 - 1993
Andrew Welch
Ambrosia
Controllo - Shareware (10\$)

Da quando il colore è diventato uno standard anche nel mondo Mac sono sempre di più i programmi che ne fanno uso. Spesso però non tutti sono in grado di gestire correttamente le varie profondità di colore che i Macintosh mettono a disposizione e che vanno da quattro colori fino a milioni di colori. Così capita sovente che un programma richieda una certa profondità di colore per poter funzionare e, purtroppo, non è in grado di settarsela da solo. Si deve



allora andare nel pannello di controllo, cercare il controllo del monitor e impostare il corretto numero di colori. Operazione quantomeno scomoda da esegui-

re ogni volta che si passa da un programma ad un altro; inoltre non è detto che tutti gli utenti sappiano come eseguirla correttamente.

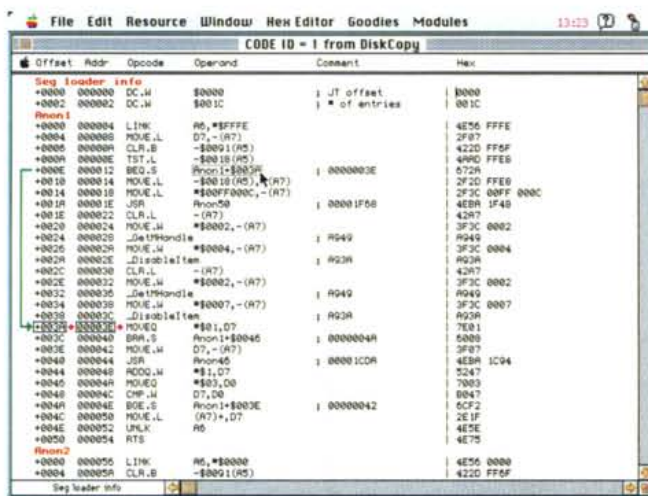
Ecco allora risolto elegantemente il problema da solito, inutile dirlo, Andrew Welch: un piccolo pulsante sulla barra dei menu, vicino al balloon help, che permette di scegliere in modo agevole la quantità di colori desiderata. Se proprio non si vuol fare la fatica di raggiungere la barra dei menu o se si dispone di più di un monitor, il controllo attiva anche una hot-key (shift-ctrl) che cliccando sul monitor desiderato fa comparire un menu pop-up con la selezione dei colori.

Semplice, affidabile come tutti quelli di Andrew Welch ed economico. In una parola: utilissimo.

Code Editor per ResEdit 2.1

Versione 2.1.2 - 1993
Ira L. Ruben
Principal Engineer
Apple Computer, Inc.
Risorsa - Freeware
(necessita ResEdit almeno 2.1)

Uno dei privilegi degli utenti Macintosh è quello di poter intervenire liberamente, e anche abbastanza pesantemente, sui programmi eseguibili. Cambiare un testo, un menu, le dimensioni o il colore di una finestra e perfino il tipo di box in cui il programma presenta le richieste o i dati, sono operazioni semplicissime ed immediate. Tutto quello che serve è ResEdit il programma editor di



risorse per eccellenza. Un programma per Mac è composto in genere di tre parti: i dati, il codice e le risorse. I dati (non sempre presenti però) sono ovviamente modificabili con qualsiasi programmino di editor; le risorse, di cui fanno parte i suoni, le immagini, le icone, le finestre e decine di altri particolari, sono modificabili a patto di avere ResEdit e il giusto «Template» (a volte inserito nello stesso programma eseguibile); per il codice invece la cosa non è semplice, ResEdit lo presenta come un insieme di dati esadecimali praticamente impossibile da modificare (non si

può allungare e si deve sapere esattamente cosa e dove modificare).

Adesso, con questo «Template attivo» è possibile editare o almeno visualizzare in modo comprensibile anche le risorse di tipo «code» che in genere contengono pezzi di programma eseguibile.

La potenza di questo editor è veramente notevole, inoltre con un po' di pratica ed esperienza si può arrivare a dei livelli di manovrabilità incredibili. Riconosce già i più diffusi tipi di risorsa codice e permette comunque di aggiungerne di nuovi; inoltre conosce le chia-

mate al sistema operativo e le evidenzia, nel disassemblato, per nome facilitando così il ritrovamento di particolari punti del programma. Anche le tabelle di salti possono essere gestite in modo quasi automatico e altrettanto agevolmente modificate.

In conclusione: indispensabile per chi si diverte a giocare con il codice altrui e per chi, avendo problemi con certi software, vuol provare a risolverli da sé prima di disturbare l'autore. A proposito di autore, date bene un'occhiata a dove lavora questo, più affidabile di così non si può.

RoboWar

Versione 3.0 - 1993

David Harris - S.A.

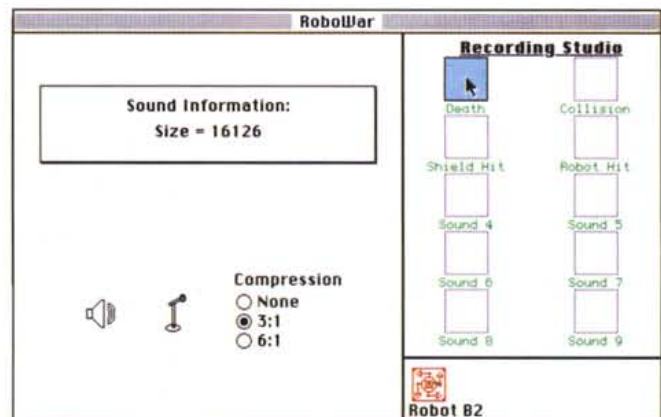
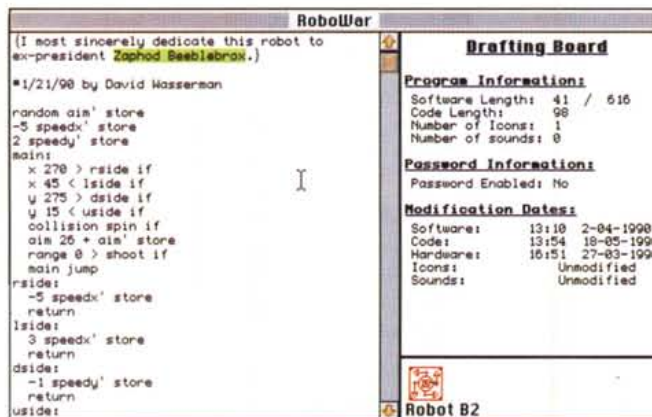
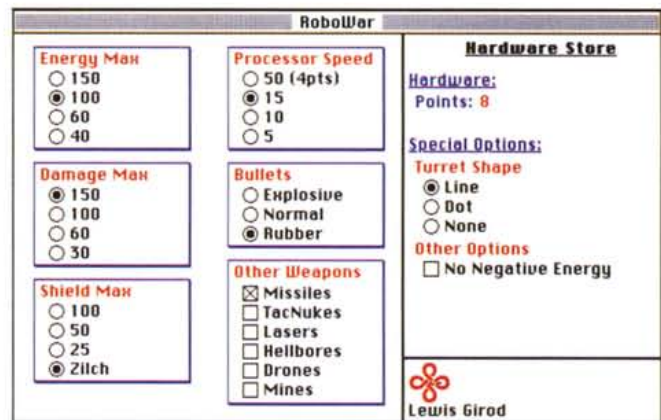
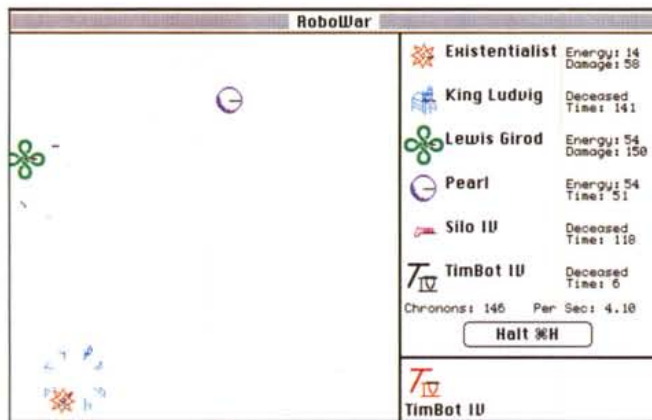
Applicazione - Shareware (10\$)

Chi proviene o comunque seguiva il mondo Apple II sicuramente ricorderà questo gioco, anche se chiamarlo gioco è un tantino riduttivo. Nella versione per

Apple II era un programma commerciale, adesso è uno shareware dal costo più che accessibile. Non so se abbia preceduto e in qualche modo ispirato il sicuramente più celebre CRobots, comunque il concetto è simile: su un campo di battaglia predefinito si scontrano dei Robot preprogrammati.

In CRobots si hanno a disposizione pochissimi mezzi mentre in RoboWar si

può armare il proprio robot con le più raffinate armi o i migliori congegni difensivi. Unico problema la quantità di energia necessaria a mantenere in attività i sistemi e il carico massimo sopportabile dal mezzo. Ad esempio possiamo fare un robot dotato di radar e scudi indistruttibili ma prima o poi l'energia finirà e se ci saranno ancora avversari in giro farà una brutta fine.



L'ideale è un robot leggero, con una energia appena superiore alla media e con molta «intelligenza». Se le armi, gli scudi e l'energia li fornisce una sorta di magazzino ricambi, l'intelligenza dobbiamo metterla noi! Il linguaggio di programmazione è una specie di Forth oggettizzato, abbastanza complicato a pri-

ma vista ma semplice una volta capito il meccanismo (basato tutto sullo stack).

Molto interessante in questa versione la possibilità di fare dei tornei gestiti in modo automatico dal programma e l'opzione per il gioco in team. Non che i robot possano collaborare tra loro (an-

cora non è previsto alcun colloquio tra i contendenti), ma se restano solo i robot di un certo gruppo la gara si conclude con la vittoria del team.

In attesa che qualcuno si decida a scrivere un CRobots anche per Macintosh... scaldiamoci i muscoli con questo!

TEX-Edit

Versione 1.8.5 - 1993
Tom Bender
Applicazione - Freeware

Tex-Edit è un editor multifinestra (fino a 9) dotato di stili e in grado di leggere anche alcuni testi preformattati come quelli provenienti da alcune BBS o fatti con certi word processor (America On-Line, Joli Write, Stylus, ecc.). Questi testi contengono una risorsa di tipo «styl» che porta tutte le informazioni sugli attributi dei caratteri: font, grandezza, colore, ecc.

Oltre a questo possiede una quantità incredibile di quelle piccole «feature» che rendono facile la vita di chi si imbatte continuamente in testi provenienti dalle fonti più disparate. È in grado di leggere il testo contenuto in qualsiasi documento, può cambiare a piacere il «creator» ai documenti che sta salvando, può mettere o togliere gli «smart quotes» o i Line Feed oppure cambiare quest'ultimi in CR o viceversa. Possiede il soft Wrap e uno speciale Cut intelligente che gli permette di gestire correttamente gli spazi in fondo alla riga; in molti casi questo permette un unico Cut&Paste al posto di due. Può eliminare i caratteri di controllo che non siano TAB, CR e LF, convertire i TAB in spazi e viceversa, e può addirittura

convertire due caratteri nella corrispondente legatura, ad esempio la «fi» del Times.

Come se questo non bastasse è in grado di leggere a voce alta il testo, o parti di questo, usando MacinTalk oppure il nuovissimo Speech Manager di Apple.

Tex-Edit è 32bit-clean, compatibile con i blocchi moduli (stationery) e con gli Apple events. Nessun problema sia sotto System 7 che con il multifinder, ed è anche pienamente compatibile con

la cache dei 68040. Quasi tutte le funzioni sono dotate di Undo ed usa il Balloon Help. I file salvati da Tex-Edit sono compatibili con tutti gli altri editor perché tutte le informazioni supplementari sono conservate nel resource fork del file.

Unica limitazione, voluta appositamente dall'autore per mantenere piccola l'occupazione di memoria, è sulla dimensione dei documenti che non può superare i fatidici 32K. Ideale da tenere nel menu mela al posto di TeachText.



Star Trek 25° Anniversario

Versione - 1993
MacPlay
Applicazione - Demo

Si tratta di un porting dalla versione per MS-Dos, e si vede! La grafica ricorda molto da vicino quella della EGA a 256 colori e manca completamente l'audio, o meglio ci sono i suoni e alcune musiche (non campionate) ma quando i personaggi parlano sarebbe carino sentire la voce e non solo vedere i testi che scorrono a mo' di sottotitoli.

A parte questi difetti non gravissimi ma comunque fastidiosi, il gioco è inte-



ressante, c'è sia la fase «arcade» quando l'U.S.S. Enterprise si trova nello spazio, sia la fase «adventure» quando, una volta sbarcati sui pianeti, si devono risolvere problemi, uscire da labirinti e trovare oggetti utili al prosieguo del gioco.

Molto carina la simulazione del ponte dell'U.S.S. Enterprise con i classici per-

sonaggi della prima serie. Essendo una versione Demo si può solo combattere una battaglia contro una nave di classe Constitution e poi arrivare al primo degli otto quadri del gioco. Anche così è comunque più che sufficiente per passare un paio d'ore divertenti; chi vuol andare oltre non deve far altro che ac-

quistare la versione commerciale.

Speriamo comunque che le prossime versioni sfruttino meglio le risorse che i Macintosh mettono a disposizione soprattutto per quanto riguarda il parlato e che, magari, sul ponte di comando si possa trovare il capitano Picard al posto di Kirk.

Monitor

Versione 1.5.1 - 1993

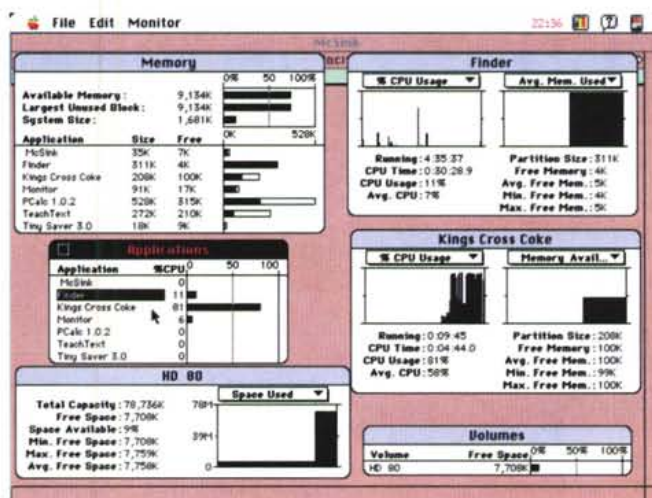
Mark Alldritt

Applicazione - Freeware

Una cosa che ho sempre invidiato agli amici che mi invitavano a vedere OS2 era il programma «Pulse» che permetteva di avere un elettrocardiogramma dell'impegno della CPU. Adesso possiamo dire con orgoglio che c'è anche per Macintosh, anzi il nostro è anche migliore!

Monitor infatti oltre a visualizzare il grafico dell'impegno del processore da parte dei vari programmi è in grado di fornire altre utilissime informazioni sull'occupazione di memoria, sull'uso dei dischi e in genere sull'impegno delle risorse.

Si resta affascinati nel vedere come il System 7 ripartisce il tempo macchina tra le applicazioni in foreground e quelle in background. Senza monitor sarebbe impossibile sapere quanta CPU un certo programma richieda o se un programma a riposo rilasci effettivamente



le risorse di cui non necessita più.

Non è solo un semplice gadget come quello di OS2, Monitor è un programma quasi indispensabile per chi sviluppa e per chi si deve occupare della gestione

di risorse comuni come ad esempio un server di stampa.

Naturalmente funziona solo sotto System 7 di cui peraltro usa il Balloon Help per spiegare le varie funzioni.

Tiny Saver

Versione 3.0 - 1993

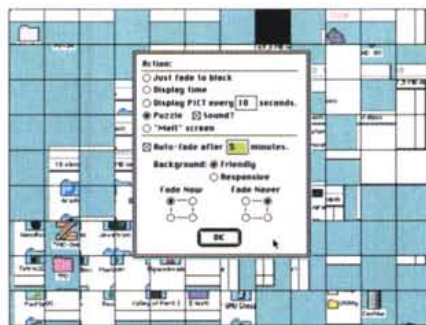
Chris Owen

Applicazione - Shareware (5\$)

Tiny Saver è uno screen saver per System 7. La sua principale particolarità è nella ridottissima dimensione: solo 16K su disco e 12K in RAM. Quando deve salvare lo schermo impegna altra memoria, ma arriva al massimo a 35K.

Oltre alla scarsa occupazione di memoria Tiny Saver è interessante perché si tratta di un'applicazione che gira in background e non di una estensione; quindi meno problemi di compatibilità e minor pericolo di blocchi del sistema.

Naturalmente con così poca occupazione di memoria non si possono pretendere prestazioni fantasmagoriche, ma Tiny Saver ha comunque delle opzioni che sono più che sufficienti per la maggior parte degli utenti. Si può sce-



gliere il tempo di intervento, il punto caldo per l'attivazione e quello per il blocco. Inoltre possiede tre tipi di effetti: il semplice nero, il mosaico e il «Melt» che fa sciogliere lo schermo. Inoltre si può avere un mini show che lancia in sequenza delle immagini in formato PICT con un intervallo di tempo regolabile.

L'installazione è banale, create un alias di Tiny Saver e piazzatelo nella cartella «Avvia Con», se volete avere anche la sequenza di PICT dovete metterle nell'apposita cartella insieme al programma.

Tiny Saver è predisposto per un uso limitatissimo della CPU e infatti la risposta ai «punti caldi» è piuttosto lenta; se si vuole è possibile riconfigurarla in modo da rispondere immediatamente ma in questo caso ruba più tempo alle applicazioni in foreground.

Tiny Saver è shareware ma l'autore chiede una cifra a piacere (tra 2 e 5 dollari) secondo le proprie possibilità, se proprio non potete mandare dei soldi speditegli almeno una cartolina della vostra città.

Valter Di Dio è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC0008 e tramite Internet all'indirizzo MC0008@mclink.it