

1982: avanti tutta!

di Raffaello De Masi



Da un paio di mesi è iniziato il 1982; il mercato delle riviste di microinformatica si sta vivacizzando con la comparsa di testate molte delle quali avranno vita breve e cadranno presto in un prematuro e, talvolta, immeritato oblio. MCmicrocomputer è ancora in Via Valsolda 135, in alcuni locali terranei con annessi sotterranei dove si entra attraverso una porta a vetri simile a quella dei depositi dei supermarket, attraversando ristretti passaggi tra cataste di materiale e carta che ogni tanto cadono rovinosamente seppellendo lo sciagurato di turno. Ricordo che Marco Marinacci era rifugiato proprio in fondo a questo antro, quasi (ma non è che sia cambiato molto) un Belfagor pronto ad azzannare lo sfortunato di turno, e già la Molinari era divenuta il terrore dei collaboratori. Dario Tassa, il fotografo, si arrangiava in un angolo con i suoi obiettivi e il prezzo della rivista era ancora di tremila lire.

Paolo Nuti comincia a raccogliere i frutti del sasso lanciato nello stagno alcune settimane prima. Aveva proposto, orrore!!!, un'iniziativa a dir poco pazzesca: introdurre nelle scuole elementari il personal computer, mettendo a disposi-

zione dieci macchine per coloro che, colti da furiosa follia, fossero disposti ad accettare la scommessa.

Sembra deamicisiano ma non lo è, primo a rispondere è il maestro Coretti (che diavolo, gli anni sono passati!), di Trieste, ma la reazione corale non si farà attendere. Ci si accorgerà presto che quella che all'inizio poteva sembrare la ricerca della mosca bianca è invece un'esigenza già da diverso tempo affiorata nel background culturale della scuola. Manco a dirlo, a suffragio universale tutti ammettono senza mezzi termini che quel poco che è stato fatto

lo si è ottenuto a mezzo di sacrificio (anche finanziario) personale. La scuola, che non si preoccupa di spendere danaro per forbite e risonanti conferenze e corsi di aggiornamento sull'«interdisciplinarietà» e sullo «strutturalismo linguistico», tenuti spesso da personale dirigente che ripete stancamente cose lette su barbosi testi pieni d'aria, non ha nulla da impiegare in questo tipo di sperimentazione (sebbene la scuola stessa si riempia ad iosa, di questa parola, la bocca).

Le News del numero sei sono abbastanza appetitose: Commodore preannuncia modelli che poi non avranno seguito o fortuna. Essi rispondono ai nomi di VIC 40 e di Ultimax, macchina, quest'ultima che promette, almeno sulla carta, cose mirabolanti. Kyber inizia la produzione del Minus (che avrà una breve fortuna) mentre la rivista MiniMicro System, americana, annuncia la probabile venuta di una nuova macchina Apple, la IV (che dovrebbe apparire in giugno). Essa monterà il Motorola 68000, avrà 128 Kb di memoria, un HD incorporato; non vi fa venire a mente il nome di una donna leonardiana? Inte-

Se vi riconoscete nelle macchine, nei programmi e nelle esperienze che narriamo in queste pagine, se avete qualche particolare curioso da ricordare riguardo gli argomenti trattati, se avete vissuto qualche esperienza sull'hardware e sul software di allora degna di essere raccontata in queste pagine, inviatecela! Saremo lieti di pubblicarla.

ressante la decisione, ancora, della Apple di impiantare una sua sede in Italia, trasformando la IRET in suo distributore autorizzato.

Eppure, nascosta in un riquadro di tre colonne per qualche decimetro d'altezza, c'è una notizia che sarà probabilmente passata, al momento, senza impressionare troppo! E invece si tratta del più grosso avvenimento della microinformatica mai accaduto: l'ingresso della IBM nel campo dei Personal Computer. La notizia, tratta da Byte, parla di una macchina già in vendita negli USA, dotata di una tastiera bellissima, di una manciata di kappa di memoria, di un «adattatore» per il funzionamento a colori. Si parla di un BASIC (allora linguaggio imperante) da far impallidire quello di Apple e HP (falso!), capace inoltre di gestire interrupt non solo da tastiera ma anche da altri dispositivi.

Technimedia entra nel campo della produzione presentando la sua tavoletta grafica, una periferica di piccole dimensioni, dedicata all'Apple II, ma molto funzionale, precisa e poco costosa.

La prova del mese

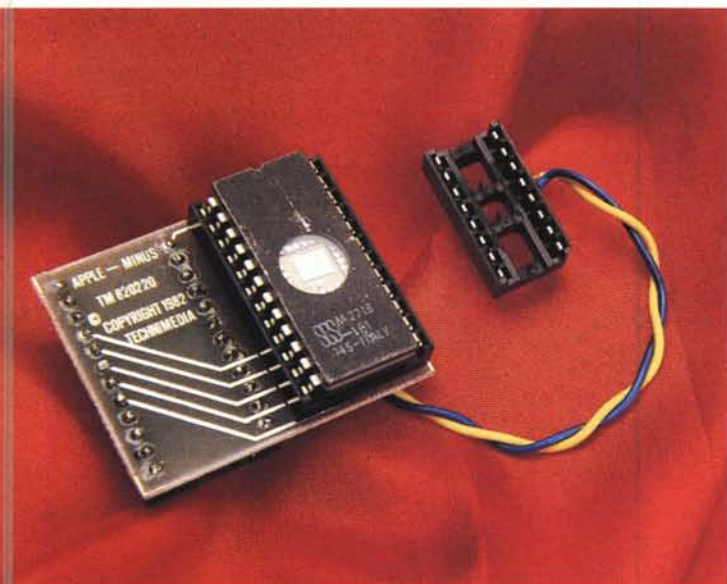
La prova più interessante è quella dello Sharp PC-3201, una macchina all'epoca molto quotata, che si era fatta



Lo Sharp PC-320, una delle tante macchine "fuori standard per mancanza di standard", molto valida per le applicazioni scientifiche.

un buon nome nel campo ingegneristico e scientifico, sebbene non disdegnasse il gestionale. Piuttosto costosa, specie nelle alte configurazioni, (costa in questo caso quasi nove milioni, contro un HP87 che ne costava la metà) è basata sul solito Z80 e sul CP/M, ha una

estetica gradevole, ed è, come quasi tutte le macchine dell'epoca, rigorosamente fuori standard (anche perché standard non ce n'erano!). L'articolo è curato da Marco Marinacci (che di lì a poco abbandonerà l'attività di redattore per dedicarsi in pieno alle mansioni di



Apple-Minus è il primo kit proposto da MCmicrocomputer. Permetteva di utilizzare le minuscole con il glorioso Apple II.



Sul numero 8 di MC veniva proposta la tavoletta grafica per l'Apple II, opera di Bo Arnklit.

megadirettore galattico), e riporta una interessantissima scheda di vivisezione (costruita da Alberto Morando) e una ministoria della Sharp che scopriamo essere nata nel '12 come industria metallurgica, che ha realizzato l'anno dopo un brevetto per una «matita meccani-

ca», ed è stata pioniera delle pile fotovoltaiche, dei forni a microonde, e dei televisori a doppia visione (anche se pochi probabilmente sanno che è della Sharp la prima calcolatrice portatile costruita in serie).

In un tempo in cui ci si ingegnava a

fare da soli, Bo Arnklit insegna a costruirsi una schedina per realizzare le minuscole su vecchi Apple II (oggi la cosa può far sorridere, ma considerate quello che si aveva a disposizione allora). Corrado Giustozzi, manco a dirlo, comincia a «rompere» con i suoi infernali giochetti, coordinando il primo articolo di Andrea de Prisco (Othello con il computer), a quei tempi poco più di un ragazzino irrequieto.

Il software SOA offre un pregevole programmino sulle permutazioni, mentre incredibilmente vediamo ancora pubblicità di macchine da scrivere elettriche che potrebbero, a detta del costruttore, funzionare da terminali.

Andando avanti

Il numero otto è decisamente più interessante e corposo. Cominciamo raccontandovi l'evoluzione subita dalla proposta di Nuti. L'effetto più curioso è rappresentato dal fatto che una delegazione di genitori si è presentata in redazione chiedendo con quale diritto la rivista volesse «effettuare esperimenti» sui loro figli! In giugno Paolo

promette di raccontare cosa sarà successo!

La «chicca» più gustosa del numero è nella prima lettera della posta: Claudio Potenza, di Sassari, desidera sapere se Bo Arnklit è uomo o donna. Deludiamo il lettore immediatamente, anche se tutti avremmo preferito avere una Derek in redazione. Harden, sempre vivacissima, importa il Sirius, mentre la Mannesmann Tally presenta la sua nuova gamma di stampanti, tutte ancora rigorosamente a punti. Sharp offre il suo nuovo PC-1500, un PC-1211 più raffinato e potente (per la cronaca il 1211 è stata la macchina su cui ho masticato il primo Basic).

Dicevamo trattarsi di un numero molto interessante. Ed è la pura verità. La prima prova, sempre di «m» (ma non è il mostro di Düsseldorf) è quella che riguarda l'Olivetti M20, mostrato nell'apertura di questo articolo. Splendido esemplare di danari, studi ed energia buttati nello sciacquone, era una macchina per certi versi dotata di tecnologie rivoluzionarie (la tastiera era pilotata, tanto per fare un esempio, da un microprocessore dedicato). Dotata di un sistema operativo originale, il PCOS, sviluppato direttamente dalla Olivetti, fu presentata con una cerimonia degna di un castello di Agliè, nei pressi di Ivrea. Era

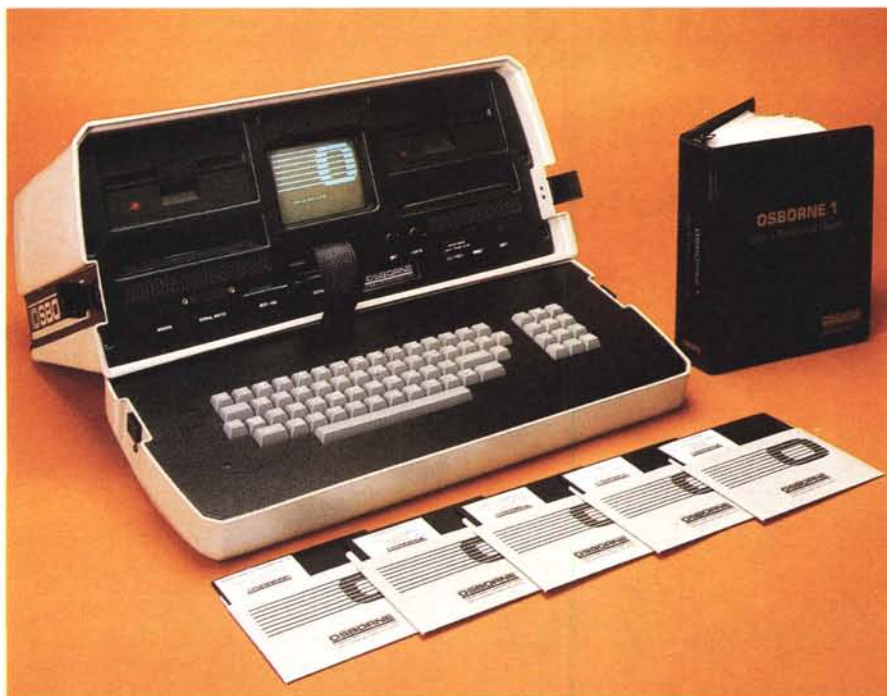
OTHELLO CON IL COMPUTER

Conoscete il gioco Othello? È un gioco di strategia per due giocatori. Si gioca su una tavola quadrata di 8x8 caselle. Inizialmente le caselle vuote sono occupate da pedine nere e bianche. Il giocatore bianco muove le sue pedine in modo da catturare quelle nere. Il gioco termina quando non è più possibile muovere le proprie pedine. Il vincitore è chi ha più pedine sul tavolo.

Il gioco

L'Othello, o Shogun, è un gioco di strategia per due giocatori. Si gioca su una tavola quadrata di 8x8 caselle. Inizialmente le caselle vuote sono occupate da pedine nere e bianche. Il giocatore bianco muove le sue pedine in modo da catturare quelle nere. Il gioco termina quando non è più possibile muovere le proprie pedine. Il vincitore è chi ha più pedine sul tavolo.

"Othello con il computer" è stato il primo articolo di ADP, redatto in collaborazione con Silvio Cavalcanti, e coordinato da Corrado Giustozzi.



Osborne 1 è stato il primo computer portatile. Si fa per dire...

dotata, a richiesta, fin dall'inizio, di un buon pacchetto di software dedicati, tra cui OLWORD, un wp abbastanza sofisticato, Multiplan, e di un emulatore di terminale, oltre che di un package SELF-INSTRUCTION, capace di guidare ai primi passi della programmazione. Crediamo abbia fatto piacere a Nuti, per i motivi precedentemente detti, la presenza anche di MASTER, un linguaggio per lo sviluppo di programmi di istruzione assistita da calcolatore.

Marinacci ipotizza per la macchina un grosso successo che però non ci fu mai. Ad «ucciderla» fu senza dubbio l'invasione del PC IBM e il successo e la diffusione di una macchina d'olio dell'MS-DOS; Olivetti, per la cronaca, corse ai ripari, rendendo faticosamente compatibile il suo gioiello con tale standard, ma ormai le uova si erano rotte e l'M20 uscì rapidamente dai circuiti lasciando il posto al più standard, ma più commerciabile, M24 (di cui avremo modo di parlare in seguito).

Altro gioiello del numero 8 è l'Osborne 1, tradizionale nell'hardware ma del tutto rivoluzionario nella forma (era definito, nella pubblicità, co-

me «Il computer che viaggia con voi!»). È senza ombra di dubbio interessante la sua struttura esterna, una specie di Samsonite facilmente trasportabile che ne faceva, de facto, il primo microcom-

puter portatile (anche se a costo di indolenzimento delle braccia). Classico il sistema operativo, il CP/M, quasi obbligatorio, oltre tutto, per lo Z/80; la macchina accessoriata di due floppy da 5", e di un microscopico video, era dotata di una porta seriale RS232 e di una IEEE488; poteva essere alimentata a batterie. Era dotata di serie di Basic Microsoft, di SuperCalc (una specie di VisiCalc, originale) e di WordStar, lo standard più assoluto in fatto di trattamento testi.

La tavoletta grafica di MC è una realtà e il suo augusto genitore, il (mascchio!) Bo, ne fa la presentazione e la prova completa. È dedicata, come abbiamo detto già, ad Apple II, è dotata di numeroso software e costa un paio di biglietti da centomila.

Si comincia a parlare di software per la gestione di immagini tridimensionali. Ancora Maurizio Petroni, in un tempo in cui bisognava spesso prodursi in casa il software di cui si aveva bisogno, insegna come costruirsi, in BASIC, un piccolo database. Paolo Biardi, sfruttando le note musicali presenti nel set di istruzioni della HP-41, costruisce un divertente Simon, e sul PC-1211 (ma guarda un po' ADP che si doveva ingegnare a fare!), c'è chi ha informatizzato il «Mercante in Fiera». Per citare invece un articolo «serio» (Grazie! n.d.a.d.p.), Giovanni Cornara introduce ai concetti delle strutture di dati, in maniera ancora oggi attuale e che potrebbe essere riletta per chi desidera entrare in questo affascinante mondo.

Beh, credo che di novità di allora ne abbiamo davvero viste molte; arrieverci alla prossima puntata. MS

microcomputer a 10 anni

L'appello lanciato sugli ultimi numeri di MCmicrocomputer alla ricerca di 10 maestri elementari interessati, anzi entusiasti, all'idea di porre in contatto i loro giovanissimi alunni con il computer, non è rimasto ignorato. A fine maggio esamineremo con la massima attenzione lettere, proposte e richieste pervenute fino a quel momento; contiamo di definire entro la prima quindicina di giugno le assegnazioni dei personal computer che saranno messi a disposizione dei 10 "pazzi scatenati" per l'anno scolastico 82-83.

L'iniziativa ha provocato anche qualche reazione curiosa: a pomeriggio si è presentato in redazione un padre in rappresentanza di un comitato di genitori preoccupatissimi all'idea che si volesse compiere sulla pelle dei loro figlioli quella che avevamo incautamente definito una "sperimentazione". Prima di essere condannati, chiediamo di difenderci da questa accusa infamante chiarendo le nostre intenzioni e motivazioni.

La microinformatica si sta profondamente ed irreversibilmente diffondendo nel tessuto sociale e culturale della nostra società; la disponibilità di risorse di calcolo e mezzi di comunicazione a basso costo è ormai universalmente considerata la chiave di volta per l'utilizzazione "in loco" di quella preziosa materia prima che è l'intelligenza umana; nasce però un problema: il rapporto con la macchina si svolge attraverso una serie di codici diversi da quelli appresi tradizionalmente; vi è quindi il rischio che si crei una nuova classe di analfabeti: coloro che per ignoranza di questi codici non riescono ad entrare in rapporto con la macchina.

I giovanissimi hanno una grandissima capacità di apprendimento non solo dei codici tradizionali (p.e. linguaggio), ma anche di quelli inconsueti per l'adulto. Ad esempio recepire l'esatta sequenza di comandi (codice) necessaria per l'impiego del complesso telecomando di alcuni moderni televisori è molto più semplice per un bambino piccolo che per una persona anziana. Evitando accuratamente il pericolo che gli unici codici di comportamento assimilati dal bambino siano quelli appresi dal contatto con la macchina (cioè non sostituendo il maestro con il computer, ma affiancando il computer al maestro) ci sembra decisamente più utile che il bambino apprenda il codice attraverso il quale colloquiare con un terminale o un personal computer che non quello del telecomando. E visto che l'istituzione scuola si muove comunque lentamente, ci è sembrato molto utile mettergli un po' di sale sulla coda con l'aiuto di un certo numero di volontari (i 10 maestri dell'appello) disposti a sacrificare un po' del loro tempo e di qualche costruttore disposto a prestarci un po' di personal computer per un anno scolastico.

Se, dopo questi chiarimenti, salta fuori qualche altro volontario entusiasta, ci scriva entro il 30 maggio.

Paolo Nuti