

# Rapsodia Macintosh

di Andrea de Prisco

**S**ullo scorso numero di luglio/ago-  
sto di MC, è stato provato il nuo-  
vo «compatto» di casa Apple: il  
Macintosh Performa 5200. Questa mac-  
china segna il ritorno dell'azienda califor-  
niana nel settore delle macchine «all-in-  
one» (lett. «tutto in uno»), raccogliendo  
in un certo senso l'eredità di quel «pri-  
mo Macintosh», presentato più di undici  
anni fa, e che tanto ha rivoluzionato il  
modo di intendere l'informatica persona-  
le da allora fino ai giorni d'oggi.

L'attuale modello, come avrete certa-  
mente avuto modo di leggere, è tal-  
mente tanto zeppo di «feature» che le  
otto pagine dedicate all'articolo non so-  
no, di fatto, bastate a scendere suffi-  
cientemente in dettaglio anche dal pun-  
to di vista della dotazione software. Ad

esempio, abbiamo potuto solo accenna-  
re alla «valigetta multimediale», vendu-  
ta in «bundle» con le macchine entry le-  
vel ad un prezzo a dir poco simbolico,  
ma acquistabile anche separatamente  
da chi è già utente Mac, magari da sva-  
riati anni (e questo ci ha spinto a tratta-  
la separatamente, come una vera e pro-  
pria prova software, sul successivo nu-  
mero di MC, che avete davanti a voi  
proprio in questo momento).

Certo, acquistando in un secondo  
momento la «valigetta multimediale» il  
prezzo d'acquisto è più alto (690.000 li-  
re IVA esclusa), ma la spesa è comun-  
que più che giustificata per la qualità e  
la quantità di software che troviamo al  
suo interno.

Come recitano le indicazioni sulla

confezione, Rapsodia Macintosh (que-  
sto il suo azzecatissimo nome) porta il  
«multimedia a casa tua». Troviamo pro-  
grammi per la «Produttività della fami-  
glia», per l'intrattenimento e l'istruzione  
di adulti e bambini.

All'uopo sono stati inclusi ben due  
corsi di inglese su CD-ROM: il primo ba-  
sato sulle storie a fumetti di Asterix e  
indicato per bambini e ragazzi in età  
scolare; il secondo, sorprendentemente  
piacevole per i più grandi, dà la possibi-  
lità di imparare e/o perfezionare il pro-  
prio inglese attraverso il doppiaggio  
(eseguibile dall'utente!) di attori famosi  
nei capolavori del cinema.

Espressamente realizzati per i più  
piccoli (soprattutto per i bambini di età  
prescolare), troviamo tre interessantis-  
simi programmi, sempre su CD-ROM:  
«Millie e la casetta dei numeri», «La ca-  
sa delle scienze di Sammy» e «Pensare  
le cose». Per l'intrattenimento dei più  
grandi troviamo «Evocation 2», il segui-  
to dell'avvincente avventura che (a det-  
ta della stessa Apple, personalmente  
non mi occupo di «adventures») ha fat-  
to scalpore nel mercato italiano.

Per la sezione «Produttività della fa-  
miglia», troviamo ben quattro titoli su  
floppy disk:

un programma innovativo per la ge-  
stione di una collezione di videocasset-  
te («I Video»); uno di gestione e orga-  
nizzazione della biblioteca di casa per  
mezzo di quattro archivi riguardanti i li-  
bri da acquistare, quelli in prestito, quel-  
li prestati e quelli attualmente presenti  
(«I Libri»); un programma realizzato per  
gestire e organizzare con riservatezza e  
precisione ogni conto corrente indivi-  
duale e di lavoro («Conto Corrente»);  
uno per l'ottimizzazione con Macintosh  
delle spese e dei guadagni familiari («Il  
Budget»).

Naturalmente tutti i titoli sono in ita-  
liano e accompagnati da esauriente do-  
cumentazione nella nostra lingua.

Vediamoli ora, uno per uno, maggior-  
mente in dettaglio.

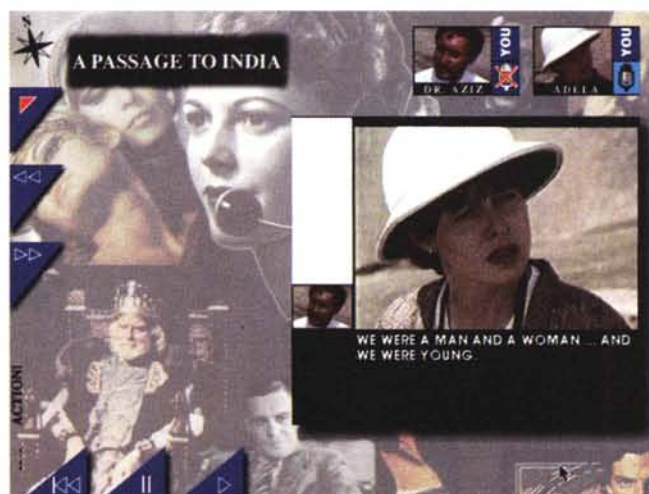
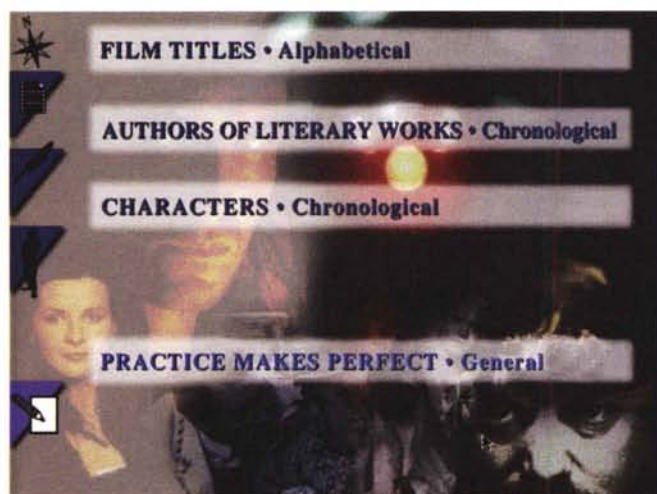
## A scuola di inglese

Certo, farsi insegnare l'inglese da  
uno che si chiama Macintosh non è af-  
fatto un'idea malvagia. A meno di non





Tre schermate tratte dal corso «Impara l'inglese con il figlio di Asterix». A destra la traduzione e le note del «professore».



A World of Frames è il corso di inglese per i più grandi basato sul doppiaggio di spezzoni cinematografici.

soffrire di particolari, ancorché ingiustificate, idiosincrasie per il popolo scozzese.

A parte gli scherzi, come detto precedentemente, all'interno di Rapsodia Macintosh troviamo non uno ma addirittura due corsi di inglese. Il primo, denominato «Learn English with 'Asterix and son'» permette di imparare l'inglese attraverso le meravigliose avventure del più famoso guerriero della Gallia. Basato sull'avventura «Il figlio di Asterix», troviamo al suo interno anche tutti gli altri interpreti della famosa serie: Obelix, i suoi menhir e le sue micidiali abbuffate; il simpatico cane Dogmatix; il capo villaggio Vitalstatix e sua moglie Impedimenta; il druido Getafix e lo stonatisimo Cacofonix, sempre pronto a massacrarci le orecchie a suon, si fa per dire, di lira.

Il programma è suddiviso nelle seguenti sezioni:

– Introduzione: ogni personaggio del mondo di Asterix si presenta, naturalmente in inglese.

– Interview: È possibile intervistare Asterix e Obelix rivolgendolo alcune domande scegliendole attraverso il mouse.

– Listen: la storia (racconta le vicissitudini di Asterix alle prese con un pargolo neonato trovato sull'uscio di casa) viene raccontata tramite le immagini del fumetto senza scritte. Questo primo passaggio è già sufficiente per comprendere... di non aver capito nulla!

– Read: questa volta il fumetto è integro, troviamo tutte le scritte dei dialoghi, ma non la colonna sonora col parlato.

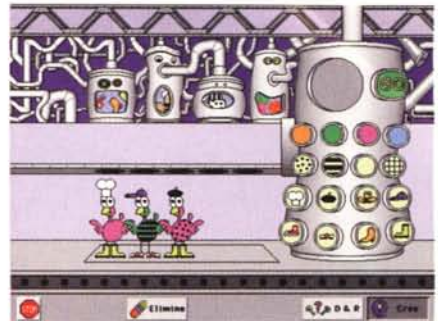
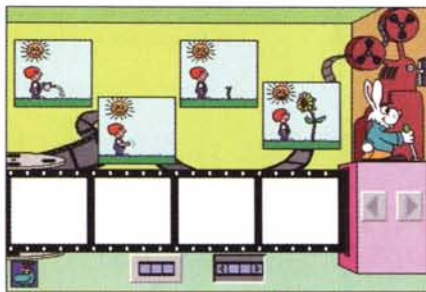
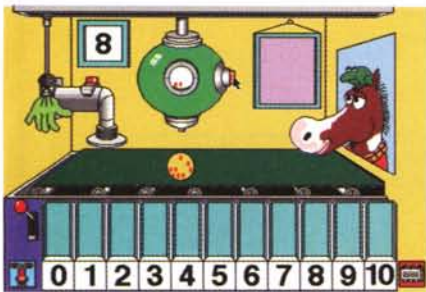
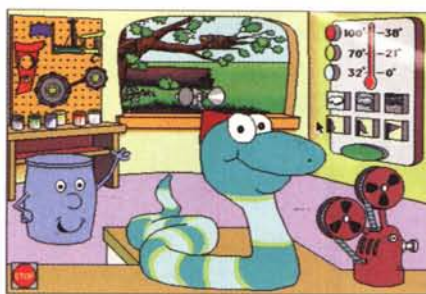
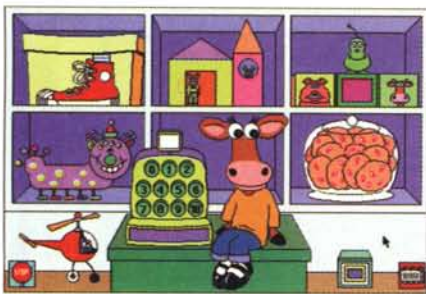
– Interactive Story. In questo caso si ha la possibilità di riascoltare più volte uno stesso passaggio, richiedere a video la traduzione in italiano o le «note del professore» che spiega i passaggi linguistici più delicati.

– Record Yourself. Qui all'interattività si aggiunge anche la multimedialità: È possibile ascoltare una delle settanta frasi dei dialoghi e registrare la propria voce per effettuare confronti con l'originale.

Il secondo corso di inglese «A world of frames» è dedicato ai più grandi ed è basato su 29 sezioni ognuna contenente un brano filmato tratto da un'opera letteraria, con le relative schede informative, gli esercizi e le prove di doppiaggio. Nei dialoghi, infatti, è possibile sostituirsi ad uno degli attori, doppiandolo con la nostra voce. Al termine è possibile rilanciare il filmato con la nostra voce al posto di quella dell'attore doppiato.

È possibile accedere alle sezioni attraverso tre indici: titolo del film, autore dell'opera, per personaggio. Le schede informative riguardano l'autore, il regista, la trama, il contesto del dialogo scelto e i personaggi.

Il programma comprende anche una serie di esercizi sul testo e sul contesto dei brani, accessibili anche indipendentemente da questi, attraverso l'indice per il livello di difficoltà. Ogni singola battuta di un dialogo può essere isolata per ascoltarne la versione originale (la colonna sonora), una riletura in «ingle-



Edutainment per i più piccoli: a sinistra «La casetta dei numeri di Millie», al centro «Il laboratorio delle scienze di Sammy», a destra «Pensare le cose».

se puro», o la versione eventualmente doppiata con la propria voce.

### Edutainment

Dietro questa orribile parola si nasconde una minacciosa mistura di due termini inglesi fino ad oggi ben poco miscelabili: «Education» ed «Entertainment». Traducendo più o meno letteralmente si tratta della fusione delle parole «istruzione» ed «intrattenimento» che in italiano, a questo punto!, potrebbe generare «istruzionamento». Ma anche «intrattuzione», «istruzzanza» o, addirittura, «istruzionitudimentazione»... e chi più ne ha più ne inventi (Pino Fusco, docet!).

Alla categoria «Edutainment» di Rapsodia Macintosh appartengono i tre programmi su CD-ROM «Millie e la casetta dei numeri», «La casa delle scienze di Sammy» e «Pensare le cose».

Dalla casetta dei numeri di Millie è possibile accedere a sei attività di apprendimento rappresentate da altrettante stanze o situazioni. Ogni attività è esplorabile attraverso due modalità di funzionamento: la modalità di esplorazione e scoperta e la modalità di domanda e risposta. Quest'ultima consente ai bambini di cliccare sui vari oggetti presenti nella stanza per analizzarli da vicino. Cliccando sul quadro presente in ogni stanza si attiva la modalità di domanda e risposta con la quale il personaggio raffigurato prende vita e chiede al bambino di eseguire particolari opera-

zioni. Ad esempio, nella «Bottega dei biscotti» azionando una leva si attiva una macchina per la preparazione di dolci a base di gelatine di frutta. Il bambino deve preparare biscotti con il numero richiesto di gelatine, che vengono depositate l'una dopo l'altra agendo su un apposito pulsante. Questa attività riguarda l'uso dei numeri da zero a dieci, il riconoscimento degli stessi e della quantità corrispondente, utilizzando una metodologia «per tentativi» nel compiere le azioni richieste.

Nella «Casa delle scienze di Sammy» è possibile accedere ad un laboratorio per costruire macchine e giocattoli seguendo un progetto o inventandoli liberamente, colorandoli ed eventualmente stampandoli al termine della realizzazione. Alternativamente è possibile passare allo stagno delle querce per fare ricerche sulle piante e sugli animali seguendo i cambiamenti di stagione. Con la macchina del tempo (meteorologico) il bambino può, utilizzando variabili climatiche, creare giornate impostando la temperatura, la nuvolosità, il vento, guardando al termine l'animazione che descrive la giornata così realizzata.

Per ordinare figure in diverse categorie, si utilizza la macchina per classificare. Piante, animali e minerali devono essere riposti in appositi cestini animati che si aprono solo nel caso in cui l'oggetto prelevato col mouse appartiene alla categoria richiesta.

Infine, nella sezione «facciamo un film» è possibile montare sequenze fil-

mate utilizzando singoli fotogrammi rappresentativi di una particolare azione. Se una sequenza viene completata correttamente (alcuni insiemi di figure hanno più di una sequenza logica), è possibile proiettare il film sia in avanti che all'indietro all'interno di una saletta cinematografica con tanto di spettatori entusiasti e applausi finali.

Terzo ed ultimo programma della serie «Edutainment», «Pensare le cose» comprende sei distinte attività. La bottega dei *mostrilli* riceve ordini telefonici (vocali) o a mezzo fax (scritti): il bambino deve soddisfare la richiesta del cliente scegliendo il «mostrillo» che corrisponde all'ordine (verde, con occhi grandi, senza coda, ecc. ecc.). Nell'attività «Oranga Banga» il bambino esplora i suoni e compone dei motivi, oppure deve riconoscerli, ricordarli e ripeterli. Un ulteriore livello di difficoltà è selezionabile «spegnendo la luce» costringendo il bambino a basare le sue scelte esclusivamente sull'udito. Con «Sfere volanti» è possibile posizionare o mettere in movimento sfere colorate su sfondi inclinati che alterano la dimensione delle sfere dando così l'illusione della profondità. Il bambino può controllare il movimento delle sfere tramite il mouse, singolarmente, o tramite i pulsanti, tutte insieme. «Figure volanti» consente di creare disegni mediante figure geometriche controllando anche il movimento e il suono (associato a ciascuna figura). Questo può essere modificato alterando le dimensioni della figura.

**Videocassette**

Titolo: Fermo con le mani

Regista: Gero Zambuto

Attore1: Antonio De Curtis

Attore2:

Attore3:

Paese: Italia Anno: 1937

Produttore: Minuti: 85

3 Genere: Comico Interesse: Alto

Premi: Prezzo: 29.000

Commento: E' il primo film di Toto' !!!

**Selezione delle Schede**

Seleziona le Schede con le caratteristiche:

Genere: Uguale Comico

e Regista: Contiene Zambuto

e Prezzo: Minore di 30000

Annulla OK

Per gestire videocassette e libri due dei quattro prodotti della Creative Synergies.

**Libreria**

DA COMPRARE I MIEI LIBRI PRESTATI IN PRESTITO

**PRESTATO**

Nome: Alessandro Cognome: Manzoni

Titolo: Promessi Sposi (i) Volumi: 1

Collana: Fatti & Misfatti Stampato: 1988

2 Editore: LaQuarta Prezzo: 45.000

3 ISBN:

Comprato: Modena Data: 2-07-1977

Posizione: Finca D/3 Letto:

Genere: Letteratura Italiana Voto: 7

Commento: Troppo lungo!!!

**Libreria**

DA COMPRARE I MIEI LIBRI PRESTATI

DA COMPRARE Allora, ci diamo al furto?

Chi: Mic

Quando: 2

Pare di si MARI!

1 Nome: Eduardo Cognome: De Crescenzo

1 Titolo: Così' parlo' Bellavista Volumi: 1

Collana: Stampato: 1988

Editore: Prezzo: 25.000

ISBN:

Posizione:

ra e la sua velocità di rotazione. «Amici pennuti» permette al bambino di creare uccelli attraverso quattro categorie di attributi (colore, tipo di scarpe, forma del cappello, decorazione del corpo). Nella modalità domanda e risposta il bambino deve esaminare un gruppo di uccellini per determinare il pennuto mancante. «Battista il musicista» permette di improvvisare liberamente motivi musicali su originali xilofoni o di ripetere motivi suonati dal programma. Anche in questo caso è possibile «spegnere la luce» per rafforzare la memoria uditiva del bambino.

### Evocation II

«Disperso nell'oceano, avvolto nel mistero di una nebbia che mi lascia intravedere pochi oggetti, devo cercare la porta per uscire dal mio sogno: varie sono le vie, ma non tutte porteranno alla soluzione. Il Maestro è tornato per assoggettarmi al suo pensiero. In ogni essere vi sono due facce - disse - io conosco la via giusta per il tuo pensiero...

Ora mi trovo a cercare la via per uscire da questo luogo. Solo il tuo aiuto mi condurrà avanti nella mia ricerca: dove devo andare?».

Questa è l'introduzione dell'avventura grafica Evocation II, tutto il resto lo dovete esplorare voi!

### Produttività familiare

I quattro programmi di produttività «domestica» sono tutti prodotti dalla Creative Synergies e riguardano la gestione delle videocassette, dei libri, del budget familiare e di uno o più conti correnti bancari.

Tutti e quattro sono realizzati molto bene, non sono «semplicemente» in italiano, ma sono progettati specificamente secondo le nostre «italiche» necessità (in particolar modo quello relativo alla gestione bancaria, con tutti i contorcimenti mentali delle nostre aziende di credito!).

Il primo titolo «I Video» permette di archiviare oltre 60.000 cassette (alla faccia dell'uso domestico!) per ciascun

archivio (idem). Ogni scheda può contenere fino a 16 campi, compreso campi testo per i commenti. I dati memorizzati possono essere visualizzati per singole schede, sotto forma di liste o moduli continui. Sugli stessi è possibile effettuare ricerche, ordinamenti e selezioni utilizzando tre chiavi collegabili tra loro con operatori logici.

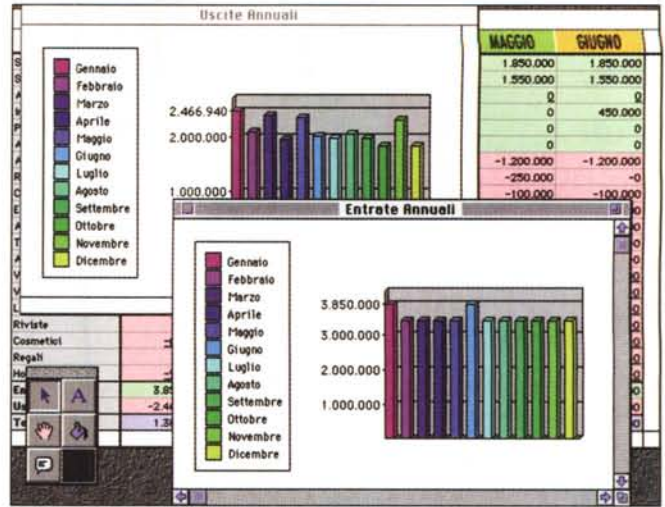
All'archivio è abbinato un comodo «navigatore» per muoversi rapidamente tra le schede («casualmente» i comandi assomigliano a quelli di un videoregistratore!), mentre l'interfaccia utente è completamente grafica e personalizzabile. Naturalmente è possibile esportare i dati ed è presente un calendario-agenda, compatibile con le altre applicazioni della Creative Synergies, per poter scrivere commenti e note relative ciascun giorno e/o impostare allarmi per le scadenze importanti.

Il secondo programma di archiviazione compreso in Rapsodia Macintosh si chiama «I Libri» e consente la gestione di una biblioteca domestica, compresa la possibilità di registrare i volumi in pre-

1995						
	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO
Stipendio Marito	1.850.000	1.850.000				
Stipendio Moglie	1.550.000	1.550.000				
Altri Stipendi	0	0				
Interessi su Capitale	450.000	0				
Pensioni	0	0				
Altri Redditi	0	0				
Affitto	-1.200.000	-1.200.000	-1			
Riscaldamento	-250.000	0				
Condominio	-100.000	-100.000				
Energia Elettrica	0	-150.000				
Acqua e Gas	-0	-0				
Telefono	-85.000	-0				
Assicurazioni	-0	-0				
Vitto	-547.200	-436.700				
Vestitario	-120.000	-0				
Libri	-0	-30.000				
Riviste	-0	-0				
Cosmetici	-62.740	-0				
Regali	-0	-173.000				
Hobbies	-25.000	-0				
Entrate	3.850.000	3.400.000				
Uscite	-2.466.940	-2.091.700	-2.398.940	-1.964.700	-2.359.940	-2.021.700
Totale	1.383.060	1.308.300	1.001.060	1.435.300	1.040.060	1.829.300

Marzo 1995 - Uitto

Martedì	1 marzo 1995	
Mercoledì	2 marzo 1995	-0
Giovedì	3 marzo 1995	-0
Venerdì	4 marzo 1995	-35.000
Sabato	5 marzo 1995	-0
Domenica	6 marzo 1995	-0
Lunedì	7 marzo 1995	-0
Martedì	8 marzo 1995	-0
Mercoledì	9 marzo 1995	-85.000
Giovedì	10 marzo 1995	-0
Venerdì	11 marzo 1995	-0
Sabato	12 marzo 1995	-66.000
Domenica	13 marzo 1995	-0
Lunedì	14 marzo 1995	-0
Martedì	15 marzo 1995	-0
Mercoledì	16 marzo 1995	-0



«Budget» è un programma per gestire entrate ed uscite «domestiche»

stato, prestati, da acquistare o da... non restituire!

I campi a disposizione sono 21, compresi il codice ISBN e un campo testo per i commenti. Le rimanenti caratteristiche di ricerca, organizzazione, visualizzazione, nonché quelle relative al «navigatore» e al calendario agenda sono le stesse del programma «I Video» mentre diversa è ancor più user friendly ap-

pare essere l'interfaccia grafica. Questa, infatti, raffigura un vero e proprio schedario suddiviso in quattro sezioni interconnesse: «I miei libri», «In prestito», «Prestiti» e «Da comprare». Se, ad esempio, decidiamo di dare in prestito un nostro libro, sulla sua scheda sarà sufficiente premere un apposito bottone per il trasferimento automatico nella sezione «Prestiti». Analogamente, se per un libro in prestito ne decidiamo l'acquisto, la sua scheda sarà automaticamente trasferita nella sezione «Da acquistare». Oppure possiamo decidere di «rubarlo» (proprio così: il sistema ci chiede conferma con tanto di icona a forma di polsi ammanettati, vedi figura), nel qual caso la scheda viene trasferita

d'ufficio nella sezione «I miei libri».

Il terzo programma, «Il Budget» permette di gestire entrate e uscite, con valori impostabili con cadenza giornaliera e mensile. Ad ogni valore inserito è possibile associare testo dove inserire annotazioni. Esiste, inoltre, una calcolatrice in linea con valori trasferibili automaticamente nelle celle e la possibilità di visualizzare mediante grafici tridimensionali gli andamenti annuali o mensili delle varie voci. *Last but non least* il modulo «Decision Race» è utilizzabile per prendere decisioni difficili (!). È possibile impostare tutte le variabili in gioco (ad esempio prezzo, assistenza, ingombro, prestazioni, facilità d'uso, ecc. ecc.), impostando per ognuna di essa il giusto «Peso», e far valutare la scelta migliore al programma. Il manuale avverte che il programma «non può tenere conto di dati mancanti o di vostre preferenze personali che a livello inconscio possono invece condizionare la vostra decisione». Fatevi, in pratica, prima un serio esame di coscienza!

Eccezionalmente potente è, infine, il programma «Conto Corrente», facile da usare e completo di ogni possibile funzione per monitorare le vostre risorse economiche movimentate in banca. Può gestire un numero illimitato di conti correnti e tutte le operazioni che vogliamo effettuare con ognuno di essi. Calcola automaticamente i giorni di valuta, il costo delle commissioni, le spese di gestione e gli interessi, sia positivi che negativi (o, come dicono i bancari, «dare» e «avere»). Anche in questo caso troviamo la calcolatrice in linea e la possibilità di analizzare l'andamento del conto corrente mediante grafici. Cilegna finale, una completa Guida Informativa sui rapporti con la banca e un glossario dei termini bancari con oltre 150 voci. Così non si prenderanno più gioco di voi. Tiè!

**Distinta Valute**

Con decorrenza dal: 3-07-1995

Tipo Operazione: Giorni:

Assegni Interni [AsIn] 1

Assegni su Piazza [AsSp] 3

Assegni Fuori Piazza [AsFp] 8

Assegni Circolari [AsCi] 1

Bonifici Ordinari [BoOr] 3

Bonifici Urgenti [BoUr] 1

Prel. Aut. su Piazza [PAp] 1

Prel. Aut. Fuori Piazza [PAFp] 1

? Annulla OK

**Calcolo Interessi**

Calcola gli interessi maturati

dal: 5-06-1995 al: 7-07-1995

Gli interessi maturati sono: 1.921

Chiudi Calcola

«Il Conto Corrente» permette di gestire e automatizzare tutte le operazioni effettuate tramite banca. Il programma è molto potente e prevede, tra le tante possibilità, pure l'aggiornamento automatico dei giorni di «valuta» e il calcolo immediato degli interessi maturati in un determinato periodo.

C/C 533/33							
	Tipo	Data	Valuta	Descrizione	Entrate	Uscite	Saldo
1.	AsCi	5-06-1995	5-06-1995	Restituzione Caparra	1.400.000	0	1.400.000
2.	AsIn	6-06-1995		Pagamento ICI	0	-211.000	1.189.000
3.	AsSp	6-06-1995		Commissione	0	-2.500	1.186.500
4.	PAp	7-06-1995		Bolletta SP	0	-254.000	932.500
5.	AsSp	7-06-1995		Commissione	0	-2.500	930.000
6.	BoOr	30-06-1995	30-06-1995	Compensi Giugno	8.800.000	0	9.730.000
7.	PAp	3-07-1995		Bolletta Enel	0	-125.000	9.605.000
8.	AsSp	3-07-1995		Commissione	0	-2.500	9.602.500
9.	PAp	3-07-1995		Bancomat	0	-500.000	9.102.500
10.	AsSp	3-07-1995		Commissione	0	-2.500	9.100.000
11.	OpOr	3-07-1995		Affitto Luglio	0	-1.200.000	7.900.000
12.	AsSp	3-07-1995		Commissione	0	-2.500	7.897.500
13.	BoOr	5-07-1995		Rata Auto	0	-445.000	7.452.500
14.	AsSp	5-07-1995		Commissione	0	-5.000	7.447.500
15.	AsCi	7-07-1995	10-07-1995	Vendita Motorino	1.500.000	0	8.947.500
16.	AsSp	7-07-1995		Anticipo Camper	0	-5.000.000	3.947.500
17.	AsSp	7-07-1995		Commissione	0	-2.500	3.945.000
18.	OpOr	7-07-1995		Biglietti Nave	0	-127.400	3.817.600
19.	AsSp	7-07-1995		Commissione	0	-2.500	3.815.100
20.	PAp	7-07-1995		Bancomat	0	-500.000	3.315.100
21.	AsSp	7-07-1995		Commissione	0	-5.000	3.310.100