

## Dinosauri, fossili che passione

*L'archeologia in genere, ma soprattutto la storia dell'evoluzione della terra mi ha sempre affascinato. Soprattutto i fossili hanno avuto su di me un'attrazione particolare. Non so dire se mi piace di più cercarli e trovarli o solo ammirarli in qualche vetrina di museo. È per via di questa passione che stavolta mi occupo di un programma destinato ai laureati in Scienze Geologiche e/o appassionati di Micropaleontologia. Un argomento non comune, ma che può fare la felicità di qualcuno. Affronto anche l'argomento della gestione dei conti correnti postali, che sta tornando d'attualità, e poi per farmi perdonare da chi cerca svago nel software, tra gli altri propongo un gioco di carte: Scala 40*

*di Paolo Ciardelli*

### GestPost

Nome file: GESTPOST.ZIP  
 Tipo: utility shareware (Lit. 85.000)  
 Sistema Operativo: Ms-Dos  
 Autore: Avalon Graphic s.a.s.

Il presente programma è stato sviluppato per la gestione dei conti correnti postali.

L'argomento torna ora d'attualità vista e considerata la crescita dell'importanza dei sportelli postali, con la vendita dei titoli di stato.

La gestione dei movimenti contabili nel conto è illimitata, così come la creazione dei conti da gestire.

In questa versione non sono presenti due opzioni: il calcolo degli interessi e la personalizzazione delle stampe.

Essendo il programma di facile utilizzo ed essendo presente nelle opzioni di manipolazione dei movimenti un help in linea (attivabile con F1), si è ritenuta superflua la stesura del manuale.



### Warpower

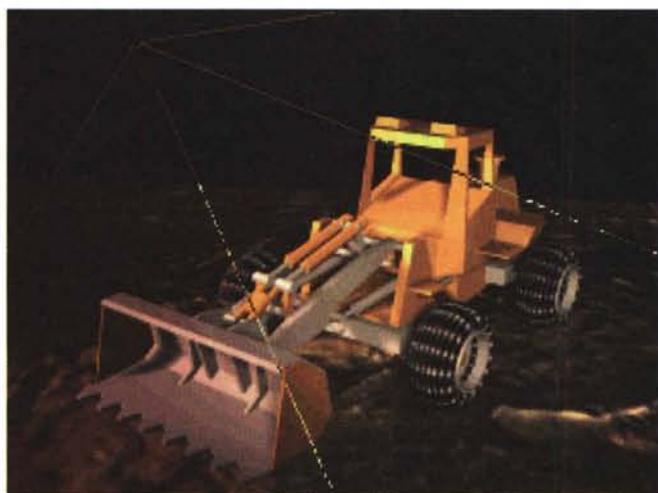
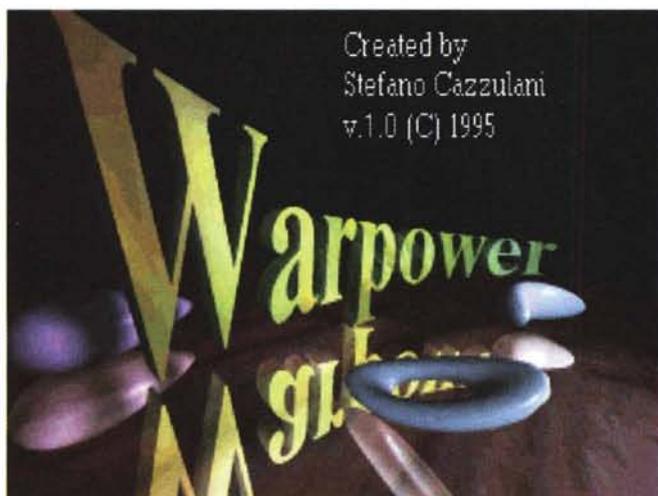
Nome file: WARPOWER.ZIP  
 Tipo: utility cardware  
 Sistema Operativo: Ms-Dos  
 Autore: Stefano Cazzulani

Warpower è un programma di warping, ma a differenza di tutti gli altri programmi in circolazione, permette di

deformare un'immagine in tempo reale. Normalmente per elaborare un'immagine servono da una decina di secondi fino ad alcuni minuti; con Warpower semplicemente muovendo la griglia con il mouse, otterrete la deformazione l'istantanea dell'immagine.

Il merito di queste prestazioni elevate è da attribuire alla programmazione, che consta di ben 11.000 linee di codi-

ce assembler. Si possono creare molto facilmente animazioni utilizzando i keyframe: basta impostare dei frame «chiave» e assegnare un numero di frame corrispondente; il programma si occuperà di generare in tempo reale (cioè come se steste vedendo un'animazione già calcolata!) tutti i frame intermedi, ed eventualmente salvarli su disco. Si possono salvare le informa-



zioni riguardanti i keyframe creati in modo da rielaborarli o modificarli in seguito. Il programma dispone di menu in stile 3D, bottoni e finestre di dialogo ed è quasi totalmente gestibile con il mouse, ovviamente obbligatorio.

Questo software utilizza fino a 1,6

Mbyte di memoria EMS per memorizzare le informazioni riguardanti i frame che deve calcolare. Senza l'EMS funziona ugualmente ma non si possono vedere le animazioni; per l'utilizzo bastano 450K di memoria convenzionale e almeno un 386DX. Il coprocessore

matematico non è richiesto e vengono gestite immagini in formato BMP 320x200x256 colori.

Nell'archivio sono presenti due manuali, uno in italiano ed uno in inglese, oltre ad un'immagine di prova e ad un file di keyframe d'esempio.

## Catalogo micropaleontologia

Nome file: SCHEDUL.ZIP

Tipo: utility shareware

Sistema Operativo: Ms-Windows

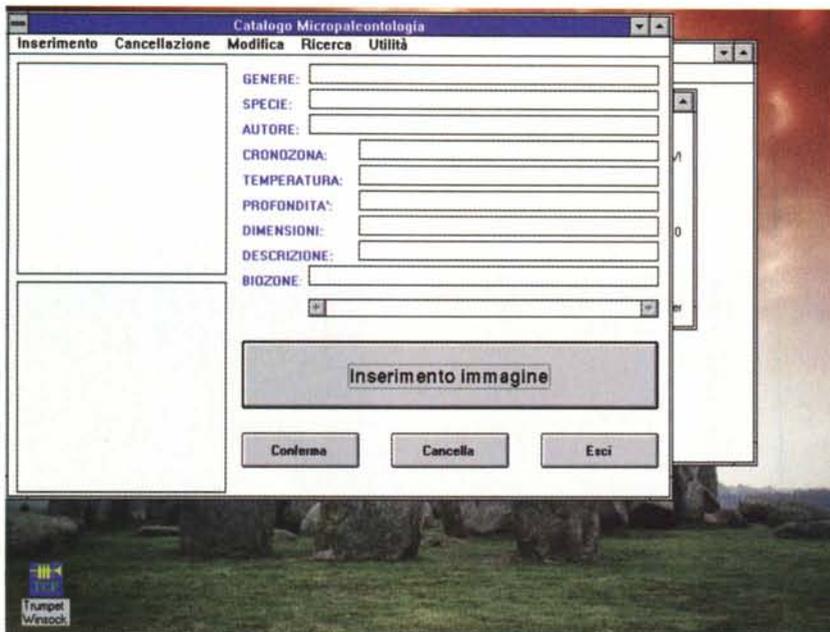
Autore: Nicolò Pace

Si tratta di un database per l'archiviazione e la gestione dei dati relativi ai microfossili.

Per trarre il massimo vantaggio dal programma, sarebbe opportuno trovare

il modo di ottenere le immagini dei microfossili in formato .BMP, cosa che si può fare avendo a disposizione uno scanner o strumento analogo.

Se questo fosse un ostacolo insor-



montabile, niente paura, il programma può essere usato anche senza disporre di immagini.

Il programma è quindi un data base funzionante sotto Windows, che in più avendo a disposizione il modo di procurarsi delle immagini scandite permette di catalogare oltre ai dati relativi ad un microfossile (genere, specie, ecc.) anche delle foto, dei disegni, o comunque delle immagini in formato .BMP, cioè il formato proprio del Windows.

Naturalmente il risultato sarà migliore quanto maggiore sarà il numero di colori che la vostra scheda video (e quindi Windows) potrà visualizzare; l'ideale sarebbe una risoluzione 640\*480 a 256 colori, anche se trattandosi di microfossili il bianco e nero è più che sufficiente.

Il programma è stato scritto in Visual BASIC, e alla stregua di tutti i programmi Windows permette il multitasking, quindi potete utilizzarlo anche svolgendo altre attività; se per esempio state scrivendo con Write una relazione e vi occorrono delle informazioni relative ad un microfossile, potete una volta avviato il programma passare da un programma all'altro tramite la pressione della combinazione di tasti ALT+TAB.

La fase di inserimento è divisa in due parti l'inserimento dei dati relativi al microfossile e l'inserimento delle immagini, non vi è priorità tra le due operazioni, questo significa che potete eseguire indifferentemente per prima l'una o l'altra operazione.

L'unico vincolo che ho imposto al

programma, è quello di non accettare l'inserimento di microfossili per i quali non sia specificato il genere e la specie, ossia i cui rispettivi campi di inserimento siano composti soltanto da stringhe di «spazi», cosa che succede ad esempio premendo il tasto invio senza aver inserito nulla.

Comunque questo vincolo non esiste per le altre informazioni relative ad un microfossile, perché potreste non avere la possibilità di disporre di un'immagine o non ricordate una Biozona.

Ad ogni modo se dovete inserire i dati relativi ad un microfossile di cui non ricordate il genere o la specie, potete inserire al loro posto un punto interrogativo, o qualcos'altro a vostra discrezione come ad esempio:

GENERE: COMUNIS COMUNIS  
AMEBAE  
SPECIE:?

Per inserire un'immagine o dei dati è comunque necessario cliccare su Inserimento, così facendo si renderanno disponibili i tasti Conferma, Cancella, e Inserimento Immagine.

Per inserire i dati relativi ad un microfossile dovete quindi procedere alla pressione (se non lo avete già fatto) del tasto sinistro del mouse su Inserimento, o premere la combinazione di tasti Alt+I. Questa operazione come da sopra, renderà disponibile un'eventuale conferma delle informazioni inserite.

Cominciate quindi ad inserire le

informazioni relative al nominativo, spostandovi da una casella all'altra con l'ausilio del tasto Invio, del Mouse o del tasto TAB.

Nell'esempio che segue viene evidenziato come procedere:

GENERE: XVARIATIS COMUNIS  
SPECIE: MICROCELLIS AUTORE: G.  
GEOFILS  
CRONOZONA: CETACEO  
TEMPERATURA: 10°C - 40°C  
PROFONDITÀ: 10 - 100 m  
DIMENSIONE: 7-9µ  
DESCRIZIONE: NON DISPONIBILE  
BIOZONA: NON PRECISATA

Ogni informazione inserita, può in ogni istante essere modificata tramite la funzione Modifica.

Le uniche informazioni necessarie al programma sono il Genere e la Specie del microfossile, per poi eseguire una eventuale ricerca, le altre informazioni sono opzionali e quindi a discrezione dell'utente.

L'inserimento delle immagini o dell'immagine, se disponete solamente di una, può avvenire prima o dopo aver inserito i dati relativi al microfossile.

Per inserire un'immagine si preme con il tasto sinistro del mouse sul tasto Inserimento Immagine, se questi non è attivo, si proceda alla pressione del tasto sinistro del mouse sull'opzione del menu Inserisci.

La schermata per l'inserimento dell'immagine è molto intuitiva, essa è formata da una serie di «oggetti» che permettono nel modo più rapido e semplice di individuare le immagini, che si vogliono associare al microfossile.

La fase di ricerca è essenziale per ogni Database che si rispetti. Essa deve essere rapida ed efficace, per raggiungere l'obiettivo nel minor tempo possibile e permettere al richiedente di consultare i dati in modo chiaro e completo.

Il primo metodo di ricerca è quello per chiave incompleta Genere.

Cosa significa per chiave incompleta? Significa che il programma interrogherà l'archivio alla ricerca di un Genere di microfossile che abbia al suo interno la stringa digitata.

La ricerca per Specie non differisce per modo di procedere dalla ricerca per Genere, la sostanziale differenza, è legata al campo di azione della ricerca che in questa è rappresentato dalla Specie (vedi Inserimento.Specie per eventuali chiarimenti sul campo Specie).

Lo scorrimento dei record rappresenta il secondo sostanziale metodo di ricerca del programma.

Questo permette di percorrere visua-

lizzando una per una le schede relative ai microfossili inserite nell'archivio.

Premendo col mouse su Ricerca e quindi su Scorrimento, sarà attivata la ScrollBar presente sotto i campi di inserimento dei dati.

Si procederà allora allo scorrimento delle schede dell'archivio premendo i tasti cursore destra e sinistra o con il mouse il pulsante freccia a destra e freccia a sinistra.

Premendo verso destra si otterrà lo scorrimento in avanti dei record dell'archivio, verso sinistra lo scorrimento indietro.

Con questo tipo di ricerca si ha a disposizione il controllo totale sul contenuto dell'archivio, e una volta visualizzata una data scheda, si può procedere ad un'eventuale modifica o cancellazione premendo le rispettive opzioni del menu.

Questo naturalmente è possibile farlo anche dopo aver selezionato un nominativo tramite la ricerca per Genere, Specie, Cronozona o Biozona.

A differenza delle precedenti funzioni, cancellazione e la modifica di un nominativo sono delle operazioni molto

semplici da realizzare e non necessitano di minuziose spiegazioni.

Essendo poi il programma dotato di una serie di interventi automatici (finestre di Chiarimenti e Informazioni) tutte le operazioni sono rese molto semplici e alla stregua di chiunque.

La cancellazione di una scheda dalla rubrica, deve essere preceduta dalla visualizzazione di questa tramite ricerca. Non importa il procedimento di ricerca adottato, l'unico vincolo è rappresentato dalla visualizzazione della scheda. Questo per evitare di cancellare per errore una scheda al posto di un'altra.

Quindi visualizzata la scheda interessata, si procederà alla sua eliminazione dall'archivio tramite la pressione del tasto sinistro del mouse sull'opzione del menu Cancellazione.

La modifica dei dati relativi ad una scheda, compresa l'immagine di accompagnamento, è un'operazione che va preceduta, come per la cancellazione, dalla visualizzazione di questo tramite ricerca.

Come per la cancellazione si può optare per uno o l'altro metodo di ricerca.

Una volta visualizzata la scheda inte-

ressata, si procederà alla modifica premendo con il solito pulsante sinistro del mouse sull'opzione del menu Modifica.

Questa renderà attivi i tasti Inserimento Immagini, Conferma e Cancellazione.

Le operazioni quindi da effettuare sono uguali alla fase di Inserimento, se si vuol aggiungere qualcosa, si procederà con il posizionarsi nella zona interessata e digitare quanto voluto, se quello che si vuole cambiare è l'immagine, il procedimento è identico a quello visto sopra a proposito dell'Inserimento.

Qualsiasi altra operazione (esclusa naturalmente la pressione del tasto Inserimento Immagine) corrisponderà alla pressione del tasto Cancella che annullerà le modifiche inserite.

La funzione di riordino dell'archivio, è di importanza fondamentale, infatti essa permette di riordinare l'archivio per ordine (di Genere) alfabetico.

Ogni volta che inserite una nuova scheda nell'archivio, questa viene inserita in coda e quindi non in ordine alfabetico.

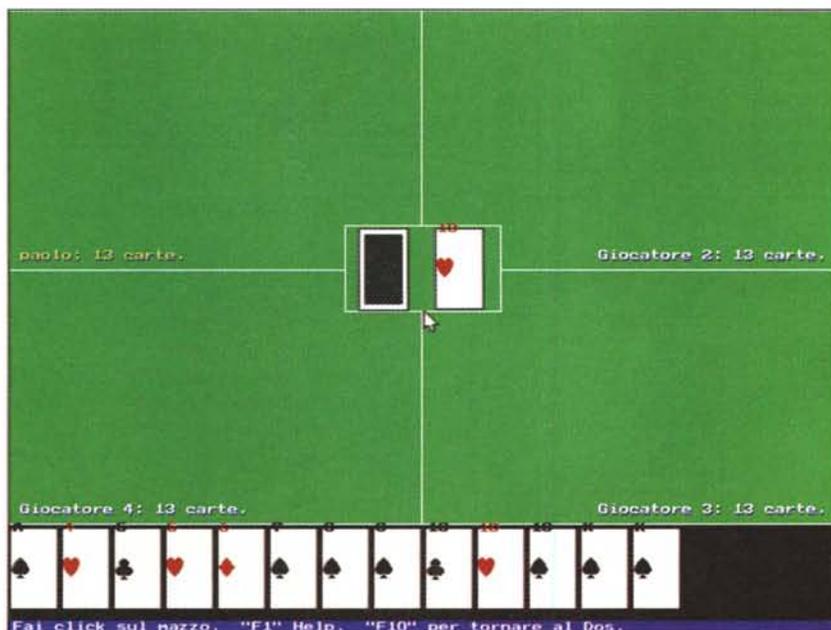
## Scala 40

Nome file: SCALA40.ZIP

Tipo: Gioco freeware

Autore: Cristiano De Mei (mc7655@mclink.it)

Scala 40 è la realizzazione informatica del famoso gioco di carte che si gioca normalmente con due mazzi di carte da poker e quattro jolly.



Alcune regole, di importanza secondaria, sono leggermente modificate e ogni particolarità è spiegata nel relativo help richiamabile da programma con il tasto F1.

Scala 40 è giocabile con il mouse che funge da «mano» per prendere le carte e spostarle sullo schermo (cliccando sulla carta da spostare evidenziandola e poi cliccando ancora sul punto dove portarla).

Evidenziando un tris o una scala e cliccando sul proprio quadrato di gioco sul «tavolo verde» (in alto a sinistra) si esegue una calata, se ovviamente le carte selezionate formano una combinazione regolare.

Sia l'uso delle carte jolly sia le operazioni di «attacco» di una carta sono semplici ed intuitive poiché fanno uso del dispositivo mouse.

Per usare il programma è sufficiente scompattare tutti i file in una sottodirectory appositamente creata e poi richiamare il file SCALA40.EXE. MS

Paolo Ciardelli è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC6015 e tramite Internet all'indirizzo p.ciardelli@mclink.it.