

Authorware Professional 3.0

di Raffaello De Masi

Una volta, agli inizi dell'informatica di massa, bisognava essere di bocca buona; c'erano soprattutto linguaggi, più o meno tradizionali (come quello di cui leggete a fianco) e già pacchetti più sofisticati come VisiCalc o TK!Solver facevano storcere il naso ai pseudosantoni della programmazione in camice bianco (come se chissà da che cosa potessero essere sporcati). Meno male che le cose sono cambiate e che, a meno che non si cerchi una cosa particolarissimo, un Basic come il VIP di viene oggetto d'uso di poche persone e fortunatamente ci si può rivolgere a pacchetti molto più maneggevoli e pratici da usare.

Tanto per fare un esempio, confrontate un pacchetto come Phyla o Helix Express, in cui non occorre scrivere neppure una linea di codice, e un altro database delle stesse prestazioni, come 4D o Omnis 7. Chi sceglie il secondo genere sa già (o è un incosciente) che dovrà andare incontro a listati di un certo respiro e a sedute di debug tutt'altro che riposanti. Chi sceglie la prima opzione si mette, invece a giocherellare con mattonelle e icone simboliche, le lega

con un filo logico e il gioco è fatto.

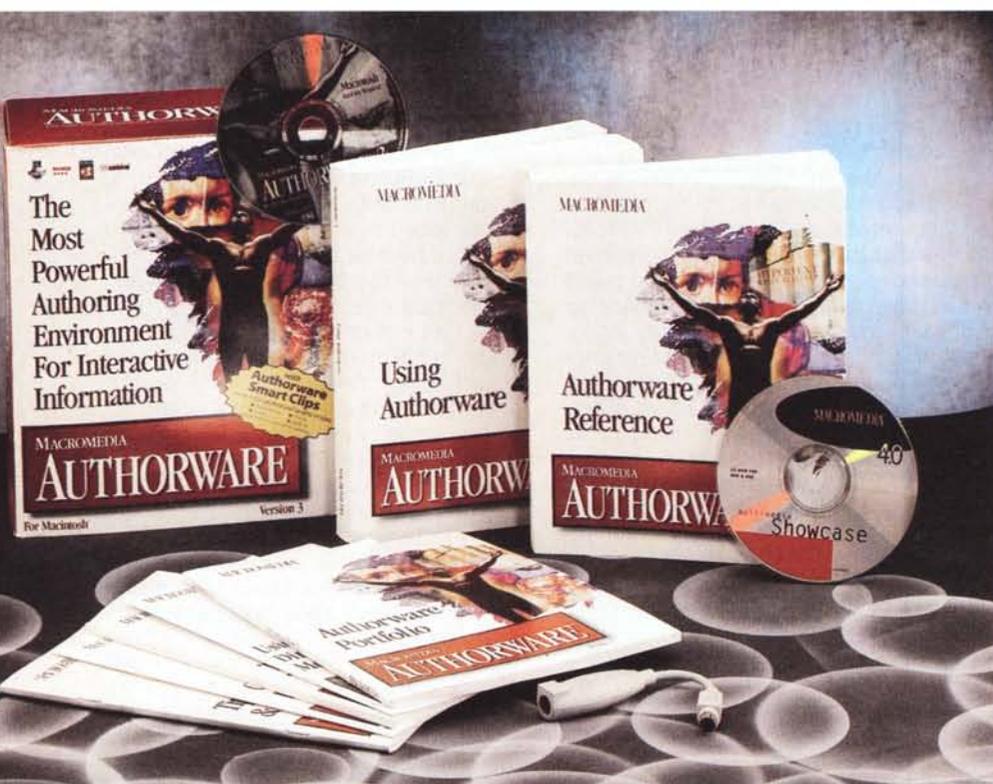
L'authoring ha preso da un certo tempo piede; possiamo in buona fede considerare già HyperCard, fin dalla prima versione, un precursore di questo ambiente. A distanza di qualche anno da allora abbiamo oggi a disposizione sul mercato bei prodotti, efficaci, innovativi e facili da gestire, che permettono di costruire applicazioni sofisticate, ipertesti, creazioni multimediali, di raffinata eleganza. Certo, si tratta di applicazioni costruite ex novo e, come tali, realizzate attraverso un linguaggio, ma una cosa è arrivarci attraverso le cineserie di Visual C o Basic, una cosa attraverso ambienti di sviluppo come Authorware.

Cosa è Authorware

Authorware è ben noto nell'ambiente per avere ampie necessità di informazione. Si tratta, per chi non l'avesse mai conosciuto, di un completo ambiente di «authoring», destinato a creare, gestire, pubblicare e condividere informazioni. Attraverso un'intelligente combinazione di un'interfaccia intuitiva e di una serie di avanzate caratteristiche, Authorware

mette a disposizione dell'utente, sia esso un insegnante, un esercitatore, un educatore, un editore o uno sviluppatore professionale di multimediale, i mezzi opportuni e necessari per realizzare «corsi» completi, la cui sofisticazione ed eleganza è limitata solo dalla bravura, fantasia, creatività dell'autore. Ma non solo: attraverso Authorware è possibile realizzare complesse simulazioni, sviluppare pubblicazioni e giornali elettronici interattivi, creare ipertesti multimediali efficienti.

Di Authorware esistono due versioni, destinate al Mac (l'ambiente in cui nasce e in cui, inutile dirlo, ottiene le migliori prestazioni) e a Windows. Nell'ambiente Mac tutto il software risiede su un CD che è stracolmo di materiale (oltre al programma vero è proprio esiste un'immensa libreria di clipart, applicazioni già pronte, filmati da inserire, animazioni, moduli di conversione tra ambienti diversi, e così via); l'installazione minima rispettabile richiede almeno una decina di mega, che superano la cinquantina se appena si decide di «importare» dal CD più materiale, fino a un massimo di 200 per un'installazione completa). Ciononostante, sorprendentemente Authorware Pro gira senza problemi su macchine della classe '30, purché abbiano almeno otto mega di RAM. Le applicazioni realizzate, che girano senza la necessità del programma iniziale (viene inserita nell'applicazione stessa una runtime) «vanno» anche su un 68020 con quattro mega.



Authorware Professional 3.0

Produttore:

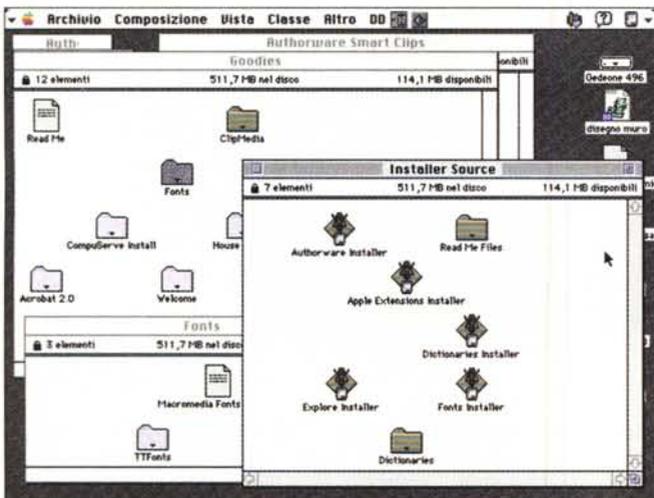
Macromedia Inc.
600, Townsend Street
San Francisco CA 94103
USA

Distributore:

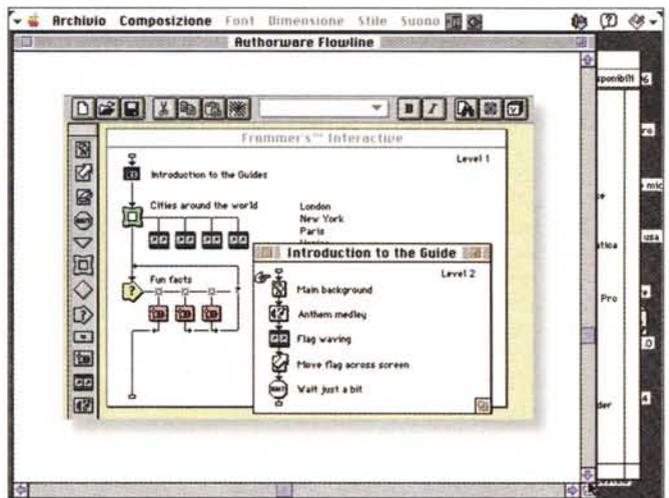
Modo S.r.l. - Via Masaccio, 11
42100 Reggio Emilia. Tel. 0522/512828

Prezzo (IVA esclusa):

Authorware Professional 3.0 Lit. 10.085.000



Il contenuto del CD di installazione.



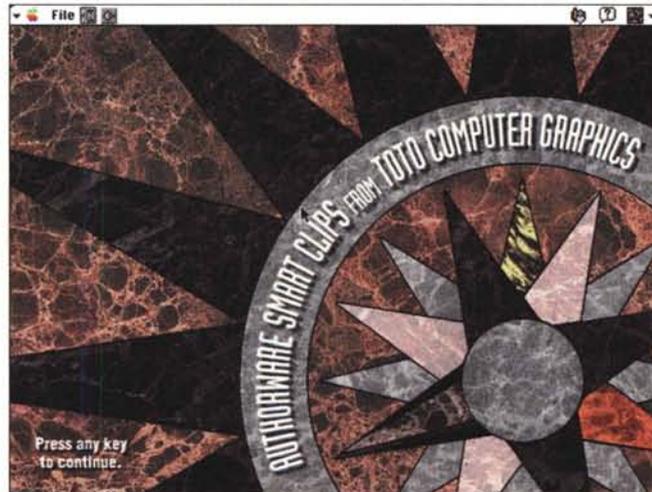
Sebbene la versione 3 sia recentissima, macchine ancora dotate del System 6.07 la supportano correntemente.

Come funziona Authorware

I programmi di «authoring», almeno i due presenti in area Mac, sono praticamente sovrapponibili quanto a struttura anche se i tool su cui si basano sono sostanzialmente diversi. Detto in breve si apre una finestra su cui si trascinano icone rappresentanti fatti, azioni, strutture, loop, salti condizionali o non, estensioni; queste «piece» sono legate tra loro da linee di flusso che ne dirigono il funzionamento e in cui, eventualmente, è possibile inserire blocchi di programma necessari per il più regolare flusso del programma.

Il vantaggio di usare un pacchetto come Authorware sta nel fatto che le parti del programma sono rappresentate da icone, inserite in una palette apposita. Ce ne sono ben sedici, sulla tavolozza principale, che si combinano in vario modo con quelle del toolbar, che contiene, né più né meno di quanto avviene in pacchetti più tradizionali, simboli figurati delle operazioni più frequenti, come Undo, Copy, ecc.

Senza neppure dare grande enfasi alla sua perfetta struttura di linguaggio OO, Authorware si addentra subito nelle tecniche di costruzione di un'applicazione; blocchi, procedure, add-in, strutture laterali divengono, già seguendo l'immane guidata tour, immediatamente familiari e facili da usare. Caratteristica interessante, il guidata tour non



▲ Un esempio di flow-line, la flochart di Authorware.

◀ La videata di apertura di SmartClips, un utile add-in di AW.

PRO

Pacchetto dalle elevate prestazioni, facile da usare dopo un certo training. Linguaggio di programmazione full object oriented.

Materiale software (librerie, esempi, applicazioni) davvero impressionante

CONTRO

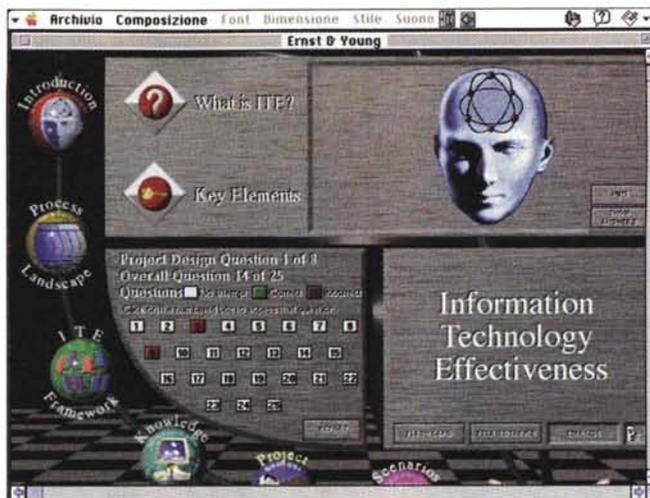
Costo esageratamente elevato
Le applicazioni assumono rapidamente dimensione notevoli e talora scarsamente maneggevoli, specie quando si usa grafica

si basa su un esempio già preconstituito, ma sviluppa dall'inizio un'applicazione ancorché non eccezionalmente complessa.

Ovviamente la parte del leone nel tutorial e nel manuale d'uso la fa la manipolazione del «contenuto», la materia (testo, figure, animazioni, dissolvenze, ecc) viva dell'applicazione. Il supporto cartaceo fornito col software (se 200 Mb non bastassero e avanzassero come palestra eccezionale di studio e training) è rappresentato da più di 1500 pagine, del tutto chiare e agevoli se non fosse che la confezione da noi ricevuta conteneva il manuale, invece per Windows, con le sue inutili complicazioni quando si interviene nel sistema operativo.

Gran parte, comunque, del tempo va dedicato allo «impazzamento»; un

pezzo di authoring, quasi sempre, per essere efficace e gradevole, abbisogna di grafica sofisticata, musica, filmati, animazioni, dissolvenze raffinate. La cosa, per Authorware, è un gioco da ragazzi; tanto per intenderci, se si deve costruire una faccia che si sposta sullo schermo si realizza il primo fotogramma dell'animazione, si realizza poi l'ultimo e si stabilisce il numero di fotogrammi (o il tempo) necessari per la transizione dall'uno all'altro. Come dicevamo testo, parola, musica può essere integrato nell'applicazione, in modo sincrono e asincrono (vale a dire che il corso del pacchetto può continuare senza disturbare o interrompere la musica o l'animazione corrente). Il tutto sempre mantenendo un'alta interazione; pause, risposte, decisioni possono essere affidate a metodologie le più diverse; schiacciamento di pulsanti sullo schermo (ce ne sono più di duemila già presenti nelle librerie), attesa di un tempo stabilito, tocco di un qualsiasi o predefinito tasto. Per consentire la creazione di interazioni obbligate (ad esempio il posizionamento obbligato di un oggetto su un altro) è possibile impedire che un oggetto possa essere mosso dovunque, ma permettergli sono lo spostamento, il dragaggio o il salto lungo li-



In queste due pagine, tre videate prelevate dai corsi forniti nelle librerie.

nee o in punti ben definiti. Dall'interno dell'applicazione si può inoltre saltare sia ad un'altra, sia ad un pacchetto esterno (che so, ad esempio uno di grafica), per poi ritornare al punto dell'applicazione in cui si era stati lasciati. Il numero di tentativi di risposte può essere limitato (se non si risponde in un tempo prestabilito, o se sulla stessa domanda si forniscono risposte errate per più di qualche volta, si va avanti) e si può assegnare un range di valori in cui la risposta può essere ritenuta valida; si può, ancora costruire un'applicazione che

procede solo quando tutte le risposte fornite sono risultate esatte. E questo è solo la punta dell'iceberg, giusto per farvi capire a che cosa è possibile arrivare. E, infine, di ogni uso dell'applicazione, può essere tenuta traccia, in forma di risposte sbagliate, numeri di tentativi, tempo impiegato, eventualmente abbinando anche il nome dell'utente.

Qualche ultima parola, infine, sull'uso delle variabili, funzioni ed espressioni; sono esattamente quello che i loro nomi indicano, e vanno utilizzate come in un comune linguaggio di programmazio-

L'opinione Apple, dove vai ...

Ci vorrebbe un punto interrogativo, alla fine del titolo, ma ho preferito i sospensivi, proprio per indicare lo smarrimento di uno che è sempre stato fedele a una bandiera attorno a cui i venti impetuosi di una volta si sono ridotti a zefiri primaverili.

Scrivo di Apple da tredici anni, senza mai mancare un appuntamento su queste pagine. E continuerò a farlo finché forza (e Marco) me lo permetteranno.

Ma confesso di sentirmi, sempre più spesso negli ultimi tempi, un relitto, un Don Chisciotte d'altri tempi che si illude ancora di combattere in un mondo di «Sword and Sorcery».

Ho sempre più l'impressione che, negli ultimi anni, gli utenti Mac stiano passando da una setta di fanatici esaltati a un consesso di conservatori il cui unico fine è di non fare niente e restare supini all'evolversi degli eventi. Come gli Aventiniani di passata memoria, si sono ritirati sdegnati sulle loro posizioni, novelli membri dell'impero roma-

no d'occidente, banchettanti ciecamente mentre le orde dei barbari calavano dal nord.

E questa armata, l'ultima, che sta dando colpi mortali alla corte degli utenti Mac, si chiama Windows '95.

W95 è il più aggressivo prodotto lanciato sul mercato dalla più aggressiva software house di oggi. Che, inutile illudersi, dopo aver dato battaglia a guerrieri di alto linguaggio come OS2, sta attaccando, senza neppure tanto nascondere, la sempre più modesta supremazia del sistema operativo Macintosh.

Ma l'utente Mac ha il sangue blu, lo snobismo di un barone inglese, e la boria sprezzante di un Luigi XIV.

Nemmeno si accorge che più tempo passa, più diventa un colosso dai piedi molli, pronto a cadere, novello Romolo Augustolo, al primo spintone.

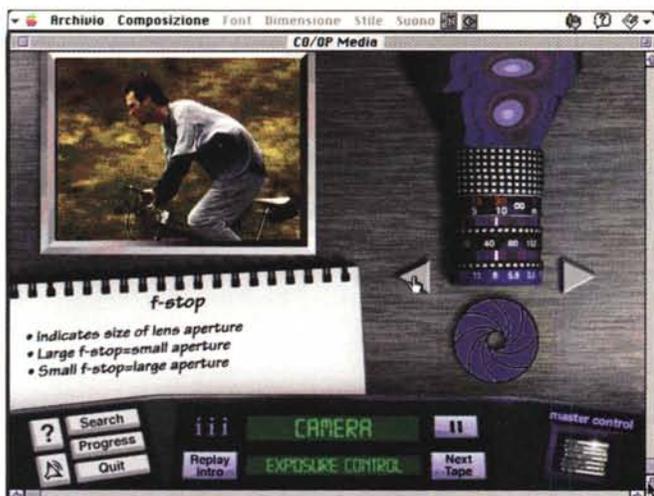
Ma perché sta succedendo questo? potrà Apple porvi rimedio e invertire questa

tendenza? Le ragioni, secondo chi scrive, sono molteplici e cercherò di mostrare come il sogno di dieci anni si stia trasformando oggi in una trappola senza scampo. Quattordici anni fa Apple commise lo stesso grave errore di cecità in cui si sta avventurando oggi. Alla comparsa della bomba IBM si illuse che il suo Apple II, una macchina giunta a una luminosa vecchiaia, potesse combattere contro un giovanotto muscoloso e in pieno sviluppo come il PC.

Il risultato fu disastroso, come tutti ben ricordano; e il tentativo Lisa fece acqua da mille buchi. Il destino della mela sembrava segnato.

Apple si salvò solo perché ebbe il coraggio di fare un gran bagno di umiltà e ricominciare daccapo, mettendo sul mercato una macchina nuova, innovativa, dotata di un sistema operativo scintillante. E i risultati si videro, eccome, dando origine al «fenomeno Macintosh».

Ma non si può vivere per dodici anni sugli



ne. Interessante la presenza di variabili, per così dire, di sistema, che, presenti già nel pacchetto, monitorano certi eventi, come tempo di esecuzione, numero di risposte sbagliate, numero di passaggi attraverso un loop e così via; gli operatori sono abbastanza sofisticati, e le funzioni in numero considerevole (tenendo conto che non si tratta di un linguaggio ad elevata sofisticazione numerica); non mancano alcune utili funzioni di testo. Inoltre è possibile creare funzioni personalizzate.

Le applicazioni, una volta realizzate,

come dicevamo in precedenza, possono girare da sole, come applicazioni stand-alone; tutto ciò avviene inserendo nell'applicazione una runtime; ovviamente l'applicazione, che è sempre per così dire allo stato interpretato, sarebbe indifesa contro un altro utente che possedesse il package completo di Authorware. Per evitare ciò il sorgente può essere protetto con password.

Conclusioni

Authorware Professional è un pac-

chetto sofisticato ed elegante, che, dopo un necessario periodo di training permetterà di costruire applicazioni multimediali interattive potenti, ben articolate e sofisticate. È il capostipite di una serie di altri pacchetti, che integrano le già elevate prestazioni di questo. Destinato, anche in base al prezzo, ad un'utenza professionale, è troppo specializzato per interessare un'utenza solo curiosa. È protetto, ormai rara avis in un mondo in cui si è ampiamente capita la inutilità di questa tecnica, con una chiave hardware della Aladdin.

allori; diciamolo con sincerità (che eresia!) grandi differenze tra il System 1 e il 7 non ce ne sono poi tante; certo è come paragonare una clava preistorica con un JackStick, il manganello della polizia americana, ma ambedue servono allo stesso scopo e compiono lo stesso servizio.

E c'è il rovescio della medaglia; man mano che la differenza tra Windows e System sfumava ci si sarebbe atteso, da parte di Apple un adeguamento, se non altro, dei prezzi delle macchine, cosa che non c'è mai stata.

Oggi un Pentium plurivalvole da 120 Mhz costa, con un HD da un giga, un paio di milioni e mezzo. Una corrispondente macchina Apple con PPC costa due o tre volte tanto. Hai voglia di elogiare la fiera di QuickDraw GX, la potenza del microprocessore RISC, la grazia delle ROM da quattro o otto mega; l'utente ragiona soprattutto con la logica dei biglietti da centomila e, inutile illudersi, ottiene risultati ai suoi occhi comparabili con l'una e l'altra macchina.

Tranne nella grafica! D'accordo, ma la grafica non è un mercato, è una nicchia; e pensare di sopravvivere, anzi di vivere alla grande basandosi su di essa è pura follia; a meno che non si faccia solo quello, ci si chiami Silicon Graphics, e si rinunci a vendete con numeri a sei zeri.

Ma esiste un altro problema, in luce già da un po' di tempo e che sta assumendo proporzioni già abbastanza allarmanti; il software. Provo a confrontare un numero di tre o quattro anni fa di MacUser con l'ultimo, di dicembre; le pagine sono dimezzate, la pubblicità langue, l'80% delle novità riguarda l'hardware (schede grafiche, ancora, e monitor, HD, streamer, materiale per reti); i software nuovi sono mosche bianche.

Oggi, chiamiamo le cose col loro nome, l'80% (o forse più) del software utilizzato giornalmente è compreso in Microsoft Office; un'altra fetta va a Claris, qualcosa ai prodotti grafici, il resto si conta a PPM (parti per milione; n.d.a.). Mi chiedo cosa succederebbe se Microsoft abbandonasse Office per Mac.

E non basta; ogni giorno che passa software house dedicate a Mac chiudono o si adeguano trasferendo i loro prodotti in ambiente Windows; qualche esempio: Claris, addirittura foglia naturale di Apple, sta producendo tali prodotti.

ACI, produttore di 4D, un pacchetto della più rigida ortodossia Mac fin dal 1985, oggi cede e offre il suo database sotto Windows. Mac Warehouse, forse il più grosso rivenditore di prodotti Mac, apre PCWarehouse, che ha un catalogo grosso il triplo

del precedente. Di nuovi prodotti non se ne vedono più da tempo e mi chiedo come possano aziende come Graphsoft continuare ad upgradare MiniCad, oggi alla versione 6, e non buttare tutto alle ortiche e cambiare parrocchia.

E Apple che fa, in tutto questo frangente? Al top della sua linea, offre un 9500, splendido senz'altro, ma che costa una quindicina di milioni. Una bazzecola: se ci pensate appena un po', costa come un HP 9000, un supermini da azienda! E neanche la strada dei compatibili (ma Apple l'ha mai cercata veramente?) è andata bene; come può sperare un clone di ritagliarsi una fetta di mercato, se Apple, tra royalty e diritti sulle ROM, lo porta a costare solo qualche centinaio di dollari meno delle sue macchine?

E allora che fare? La battaglia della riduzione dei prezzi Apple non l'ha mai cercata, e oggi che le vacche sono scappate, non servirebbe più. Secondo me, Apple, quasi un nuovo Radiosa Aurora di London, dovrebbe avere il coraggio di ripartire, ancora una volta, da zero, rimboccandosi le maniche e lanciando sul mercato una macchina completamente innovativa, come fece dodici anni fa.

Altrimenti il declino e la caduta saranno inevitabili...

Il rivale di Authorware

Potrebbe sembrare strano che un pacchetto così verticale e specializzato possa avere un concorrente. In Italia, infatti, non ne ha, ma negli USA esiste un altro package, Course Builder, che razzola nello stesso campo di Authorware.

Prodotto dalla Telerobotics di Knoxville, è oggi alla versione 4.2 (versione per la verità presente sul mercato da diversi anni e che meriterebbe da tempo un upgrade). CB è stato il primo pacchetto per la realizzazione di applicazioni multimediali apparso nell'area Mac, quando pensare cose di questo genere per un PC era fantascienza, e da allora (anno 1987) il pacchetto è sempre migliorato pur mantenendo la sua struttura originaria immutata.

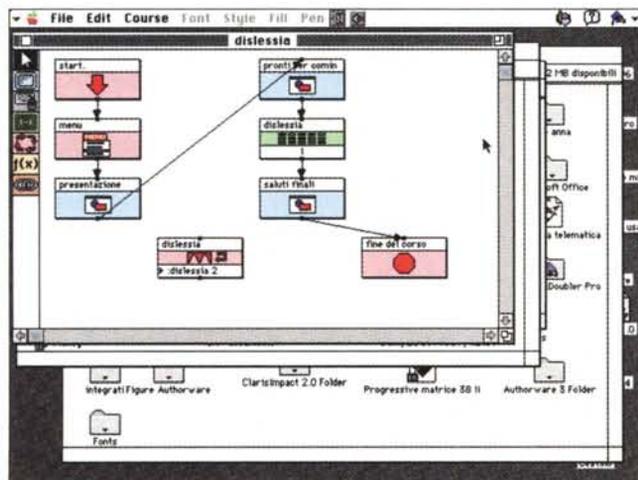
CB si basa sulla stessa filosofia di Authorware; un flowsheet in cui si inseri-

scono icone che eseguono certi compiti e che vengono legate tra loro da linee di flusso. La struttura e l'ambiente programmatore di CB sono, però, un poco più elastici e liberi di AW; anche qui abbiamo videate grafiche e alfanumeriche, tecniche di animazione e dissolvenza raffinate, possibilità di aggiungere suono, filmati, parola, ecc. Inoltre la Telerobotics fornisce un pacchetto aggiuntivo che permette di collegare al calcolatore un videoregistratore. Dall'interno di CB questo videoregistratore può essere pilotato da opportune funzioni, così da permettere, ad esempio, l'interruzione del flusso del corso per passare ad una parte documentata filmata.

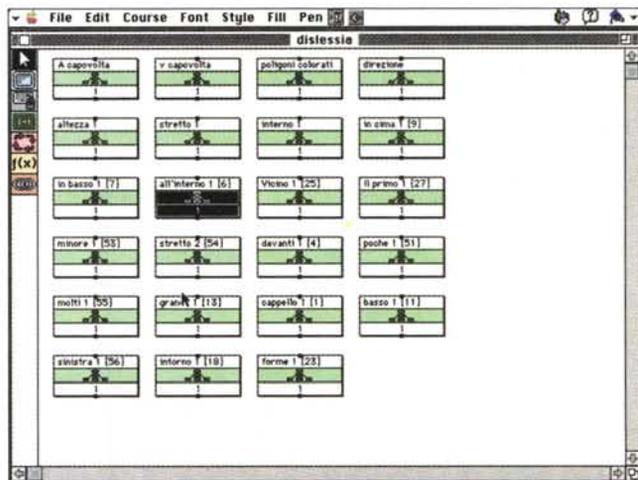
Anche CB permette di costruire pacchetti stand-alone, con la tecnica dell'inserimento di una runtime nel sorgente di base. I nu-

merosi anni durante i quali è stato oggetto di continue modifiche lo ha reso facile e pratico da usare (se si escludono alcune piccole cose da rivedere), ma una release 5 si fa attendere da tempo (anche se Janice L. Tocher, la direttrice commerciale, mi ha assicurato che manca poco alla sua realizzazione).

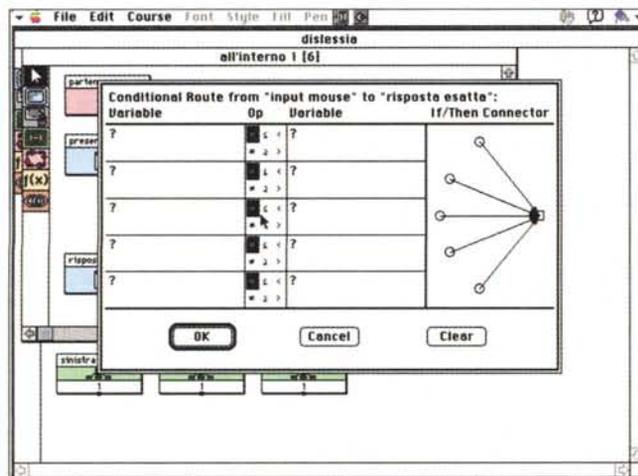
Non ne esiste una versione specifica per DOS-Windows, ma le applicazioni costruite in Mac possono essere «tradotte» in mondo Windows-OS2 con un pacchetto, CB Traslator, che esegue in maniera perfetta la traslazione offrendo tutto il supporto per eventuali idiosincrasie (ad esempio differenza di Font o risorse SND). Purtroppo anche qui il prezzo non è basso (il solo modulo CB per Mac costa un migliaio di dollari), ma tant'è.



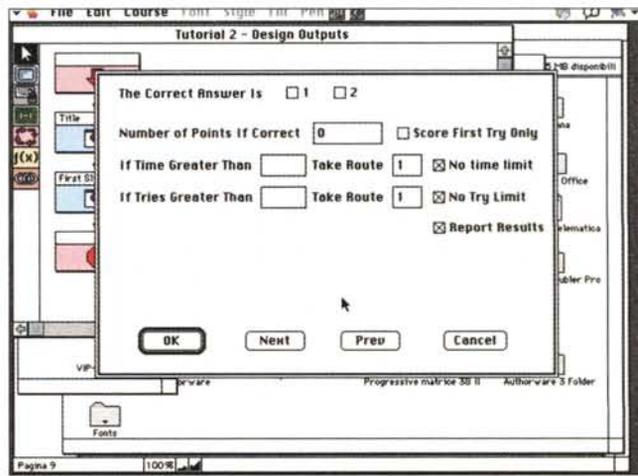
Un esempio di corso realizzato con CB, si noti la stretta analogia con le flow-line di Authorware.



La modularità interna di un corso; ogni modulo può essere selezionato, nello svolgimento, in vario modo (casuale, seguendo un ordine predefinito, uno per riga, ecc.).



Una delle più potenti opzioni di CB, in cui si possono realizzare salti condizionati basati su costrutti estremamente complessi.



La possibilità di abilitare le risposte in maniera raffinata, basandosi anche su limiti di tempo, numero di tentativi, assegnazione di punteggio solo se la risposta viene al primo tentativo.