

Zoccoli e sabotaggio

Gustandomi il film *Star Trek VI (Rotta verso l'ignoto)*, una battuta mi è rimasta stranamente impressa: la definizione di sabotaggio. Deriva dal vocabolo cecoslovacco ed anche francese «sabot» (zoccolo) e si riferisce all'episodio in cui dei lavoratori infilarono appunto gli zoccoli negli ingranaggi di una macchina, per fermare il lavoro.

Tornando a cose serie segnalo che il programma della collana MCmicrocomputer Software, per la compilazione delle schedine Totogol, ha fatto la felicità di un ignoto giocatore: un miliardo e una cinquantina di milioni...

di Paolo Ciardelli

FANTA PRO

- Nome archivio: Fantapro.ZIP
- Compressione: PKZIP 2.03g
- Autore: Essoft di Enrico Sorcinelli
- Tipo: Shareware 35.000 Lire
- Sistema Operativo: Ms-Windows

FANTA PRO ha il suo programma di installazione che provvede alla copiatura ed allo scompattamento dei suoi file componenti nell'unità e directory selezionate dall'utente (con verifica di esistenza, spazio disponibile, ecc.). Tale programma provvede poi, se desiderato dall'utente, alla creazione automatica del gruppo FANTA PRO nel Program Manager ed all'aggiunta delle icone del programma, della guida e del file leggimi.txt. Il programma provvede poi a creare un'associazione dei file creati da FANTA PRO (di estensione FAN) con l'applicazione per permettere il lancio automatico di FP all'apertura di uno dei suddetti file. Pertanto l'unica modifica che FANTA PRO apporta al file di sistema WIN.INI è la riga FAN=C:\...FANTA-PRO.EXE ^.FAN nella sezione [EXTENSIONS].

FANTA PRO consente di creare squadre, inserire dati e prestazioni dei giocatori, visualizzare grafici di andamenti, istogrammi 3D di medie ed altre caratteristiche più particolari quali goal fatti, goal subiti (per i portieri) ammonizioni, espulsioni.

È inoltre possibile la stampa di tutti i grafici creati con la possibilità di selezionare le loro dimensioni di stampa ed i font desiderati.

FANTA PRO permette anche di prevedere, sulla base dei dati immagazzinati e con parametri completamente definibili dall'utente, la miglior squadra che potrà essere schierata visualizzandola poi in un campo da calcio secondo il modulo selezionato. Anche qui abbiamo la possibilità di stampare tale grafico. È inoltre incorporato uno speciale calcolatore (FantaSpeed) che permette di calcolare velocemente il punteggio ottenuto dalla propria squadra in una giornata di campionato.

FANTA PRO ha la possibilità di gestire un fantacampionato, e più in generale un qualsiasi campionato, permettendo la generazione automatica del calen-

dario da 2 a 24 squadre con formula all'italiana (cioè a girone unico oppure andata e ritorno). Nella fase di creazione di un campionato si ha la possibilità di decidere vari parametri quali lo scarto minimo tra i punteggi di due squadre che determina la vittoria di una o dell'altra, i punti da attribuire alla vittoria ed al pareggio. Tali parametri possono essere variati anche a campionato creato (ad esempio da 2 a 3 punti per la vittoria di una partita). Quindi vengono visualizzati calendario e classifica con relativa possibilità di stampa di entrambi. Per quanto riguarda la classifica è possibile scegliere il criterio di visualizzazione (per goal fatti, subiti, differenza reti, ecc.) ed è anche possibile effettuare una classifica parziale (cioè di un determinato numero di partite).

La classifica riporta tutti i dati tradizionali che caratterizzano le prestazioni di una squadra nel campionato: partite giocate in casa e fuori, partite vinte, perse e nulle in casa, fuori e totali, reti fatte e subite (in casa, fuori e totali), differenza reti e media inglese. È anche però possibile visualizzare la classifica a



barre (basata sul criterio corrente) e visualizzare per tutte le squadre le medie dei goal fatti e subiti. Per un eventuale (e rapido) inserimento in un documento è previsto un comando di salvataggio negli Appunti di Windows di tutti i grafici (e classifiche) creati dal programma.

FANTA PRO consente anche la compilazione e la stampa della schedina (non di un sistema!) di una giornata del campionato correntemente aperto con la possibilità di selezionare gli incontri desiderati, il numero di colonne (da una a otto) ed i font.

FANTA PRO dispone di un sistema di help on line standard (fantahlp.hlp) completo e tale da descrivere tutte le fun-

zioni del programma; la guida può naturalmente essere chiamata da ogni finestra di dialogo tramite gli appositi pulsanti, ed in qualsiasi momento con la pressione di SHIFT ed F1 contemporaneamente.

FANTA PRO 1.0 è stato scritto interamente in C++ (ad eccezione della libreria fp.dll che è stata sviluppata in C) utilizzando il compilatore BORLAND C++ 3.1.

L'interfaccia è stata in una sua parte personalizzata (cioè aspetto e comportamento dei pulsanti 3D) e si è fatto uso per svariate funzioni anche del «trascurato» pulsante destro del mouse. In conformità allo standard (di fatto) della

maggior parte delle applicazioni Windows il programma dispone di una barra pulsanti per accedere velocemente alle più importanti funzioni ed ha la barra di stato che commenta sinteticamente tutte le varie funzioni di FANTA PRO. Vale la pena di ricordare infine che le vignette (nelle dialog box di apertura e di informazioni) sono di un disegnatore umoristico.

Questo è un programma shareware. La versione non registrata non possiede tutte le funzioni (in particolare le funzioni di stampa sono disabilitate, ed è possibile fare modifiche ed aggiornare una squadra solo per i primi cinque turni di campionato).

Mdiff

- Nome programma: Mdiff.zip
 - Versione: 1.50
 - Nome archivio: mdf150.zip
 - Sistema operativo: Ms-Dos, OS/2, Windows95, WindowsNT
 - Autore: Maurizio Giunti (giunti@abeline.it)
 - Tipo: Utility
 - Supporto in Internet: <http://www.kagi.com/authors/giunti/>
 BBS di supporto: Mech-Link (Fidonet 2:332/102) - Firenze 055-5001617 (area file #2)

A tutti i programmatori sarà capitato di accorgersi, subito dopo il rilascio dell'ultima release di un loro programma, di un bug, magari piccolo ma fastidioso.

Che fare? Per un solo bug non vale la pena di fare una nuova release, però gli utenti si lamentano insistentemente... l'unica soluzione è fare una patch!

Una patch è un file che contiene i dati necessari per aggiornare un programma (o un qualunque file), cioè per passare da un eseguibile di una versione precedente a quello della versione attuale.

Quando i cambiamenti apportati non sono molti il file di patch risulta molto più piccolo del file originale e quindi più conveniente da distribuire, soprattutto via modem o addirittura in un email via Internet.

Mdiff è un completo pacchetto shareware che fornisce tutto il necessario per creare e poi applicare patch. In più Mdiff offre un completo supporto multiplatforma dato che esiste sia in versione DOS che in versione OS/2, Windows 95 e Windows NT, ed è importante osservare che una patch prodotta con Mdiff per DOS può essere ad-

esempio applicata con MPATCH per OS/2 o Windows 95 e così via.

Vediamo un esempio: supponiamo di aver appena corretto il fastidioso bug di cui parlavamo prima e di avere quindi due file eseguibili MIOPROG.EXE uno della versione del programma già distribuita a tutti gli utenti e l'altro con la versione con il bug corretto, in due directory diverse, ad esempio VECCHIO\ e NUOVO\. Come si fa a produrre la patch? Basta usare il programma MDIFF.EXE, ad esempio:

```
>MDIFF vecchio\mioprogram.exe nuovo\mioprogram.exe
```

Terminata l'esecuzione avremo nella directory corrente un file mioprogram.mdf che contiene solo le informazioni necessarie per ricreare la versione più aggiornata dell'eseguibile avendo a disposizione quella più vecchia.

La lunghezza del file di patch dipende ovviamente dalla quantità di modifiche apportate nel programma ma solitamente una patch è utile quando il numero di cambiamenti è limitato.

Per ricostruire il nuovo programma avendo a disposizione il vecchio e il file di patch, si deve usare MPATCH.EXE:

```
>MPATCH mioprogram.mdf
```

MPatch cerca automaticamente un file MIOPROG.EXE, lo rinomina in MIOPROG.OLD e poi ricostruisce MIOPROG.EXE.

Naturalmente questo è solo un esempio ed è possibile cambiare il comportamento di MDIFF.EXE ed MPATCH.EXE tramite alcuni switch sulla linea di comando.

Mdiff inoltre offre anche una interes-

sante serie di prestazioni addizionali, ad esempio la possibilità di proteggere con password una patch, o di memorizzare nel file di patch un commento da visualizzare al momento dell'installazione.

Una delle caratteristiche più interessanti del pacchetto è costituita dal programma MDF2EXE.EXE che consente di riunire fino a 127 file di patch in un unico file eseguibile che contiene già il codice necessario all'installazione automatica delle patch.

Con questo sistema è facile produrre file di patch anche complessi dall'installazione semplice e sicura.

Per chi vuole personalizzare ulteriormente l'uso delle patch il pacchetto contiene una serie di librerie per il linguaggio C, che consentono di costruirsi i propri programmi per applicare patch. Da notare che le librerie sono freeware ma hanno una limitazione: possono applicare solo patch prodotte con copie registrate di Mdiff.

Altro punto di forza del pacchetto sono le condizioni di distribuzione che autorizzano a distribuire ed utilizzare liberamente il programma MPATCH.EXE con file di patch prodotti da copie registrate di Mdiff.

Un'osservazione per concludere: Mdiff è uno strumento dedicato ai programmatori ma usando un po' di fantasia e visto che funziona su qualunque tipo di file, potremmo immaginarne gli usi più disparati. Un esempio per tutti: uno scrittore manda un libro al proprio editore su un floppy e quest'ultimo gli richiede delle modifiche o delle correzioni. L'autore potrebbe effettuare le correzioni richieste e poi mandare di nuovo il libro intero su floppy o invece fare una patch e mandarla comodamente via Internet.

Jingle & Jingle

- Nome archivio: Jingle.ZIP
- Compressione: PKZIP 2.03g
- Autore: AnImAl hOuSe
- Tipo: Shareware 35.000 Lire
- Sistema Operativo: Ms-Windows

«AnImAl hOuSe» sono: Wladimiro Porcelli, Ivan Porcelli, Claudio Santoro, Alessandro Sorci e «Jingle & Jingle», un software totalmente programmato in Delphi che si appoggia ad una qualsiasi scheda SoundBlaster 16 (purché originale) che permette di gestire le registrazioni audio sull'HD di un comunissimo personal MS-DOS per un uso espressamente radiofonico.

Lo spunto per l'ideazione del suddetto programma è nato nel momento in cui nella mia normale routine radiofonica mi sono trovato alle prese con del software per la gestione dei Jingle e degli spot pubblicitari.

Il vantaggio, rispetto ai sistemi digitali dedicati che tuttora sono in commercio, è che con una spesa che è pari a circa 1/3 della concorrenza si riesce ad ottenere un sistema affidabile con una configurazione variabile al variare delle esigenze dell'emittente radio ed in continua evoluzione con aggiornamenti e nuove routine in fase di progetto.

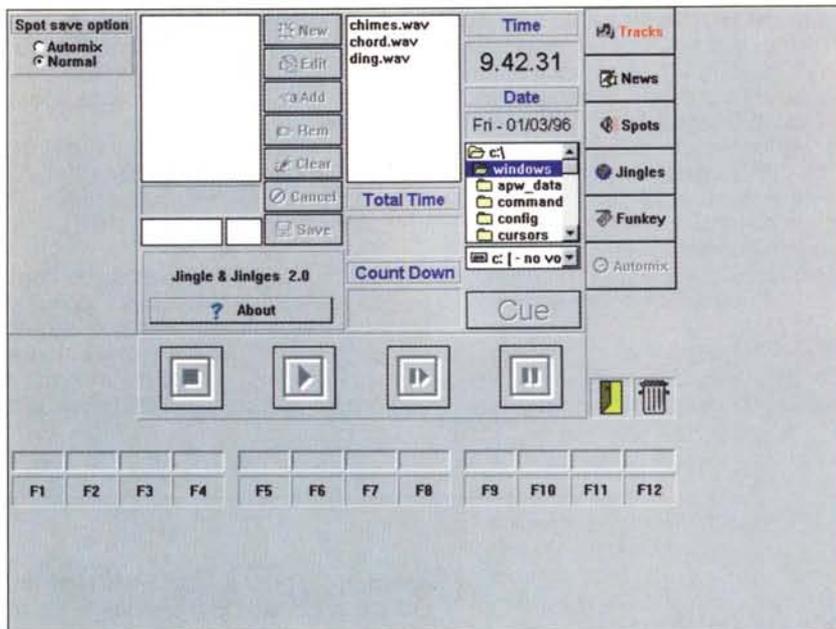
Il software (ora utilizzabile come jinglemachine o spotplayer) può funzionare in tre modi distinti e separati:

ON AIR LIVE – questo modo di utilizzo (standard alla partenza) permette al D.J. di esprimere al meglio le sue esigenze in fatto di «messa in onda» di jingle (la cui partenza è pressoché immediata, tipo campionature) o stacchi vari configurabili anche come liste da far eseguire in cui il tasto Skip svolge l'importante funzione di salto alla wave successiva.

AUTOMIX – quest'altro modo di utilizzo è dedicato a quelle emittenti che per un motivo o per un altro si trovano nella necessità di dovere mandare in onda le fasce pubblicitarie senza avere l'ausilio di personale tecnico presente in studio.

Viene permesso, infatti, di mandare in onda le suddette liste all'orario prefissato in maniera completamente automatica con il ripristino del programma musicale alla fine delle stesse.

Il software così come è stato progettato rende disponibili, sempre, dei resoconti di tutte le operazioni effettuate o meglio ancora di tutto ciò che è stato effettivamente trasmesso, con data, ora, durata e note aggiuntive di ogni singola programmazione. Questi file, sviluppati dal programma stesso, possono essere stampati in qualsiasi momento ed essere utilizzati sia per un controllo di ciò che



realmente viene mandato in onda sia per le dichiarazioni governative annuali od altro ancora (vedi clienti convinti che il loro spot pubblicitario non è andato in onda).

Altra simpatica notizia, per chi lavora con il nostro software, è che non è necessario acquistare un ulteriore programma per la registrazione e la manipolazione delle forme d'onda, visto che quelli in dotazione con la SoundBlaster sono più che sufficienti.

Per un uso immediato le note per la versione Shareware sono:

il SW carica delle liste (.JNG – per liste jingle, .NWS – per liste new, .SPT – per liste spot) che possono essere mandate in esecuzione alla pressione del tasto Play del Transport Panel.

Si può saltare al file successivo alla pressione del tasto Skip. La quarta lista, la .FUN, carica nella parte bassa dello schermo, in corrispondenza dei tasti funzione, i vari .Wav che, con gli stessi tasti possono essere «mandati in onda» in

maniera immediata. Tramite l'uso del Drag & Drop, si possono assegnare i .Wav ai tasti funzione, fino ad un massimo di 4 tasti funzionanti (da F1 a F4). Per cancellare dal tasto funzione (mentre si è in modo edit) la waveform basta cliccare con il mouse due volte consecutive. Sempre con l'uso del Drag & Drop possono essere cancellati tutti i tipi di file trascinandoli sul cestino.

L'unico tipo di lista editabile e salvabile è la «SPOTS», le altre due liste «NEWS» e «JINGLES» non possono essere comunque richiamate. Quando però, la lista viene richiamata, essa rende in qualunque caso disponibili solo 3 wave.

È disponibile la funzione di resoconto su file della messa in onda per tutte le liste. In seguito sarà disponibile un upgrade che permette di effettuare il resoconto di ogni singola lista.

Non è disponibile la modalità «AUTOMIX».

Note tecniche:

- Scheda audio: SoundBlaster 16 o superiori (no compatibili)
- Frequenza di campionamento: 22.05 KHz, 44.1 KHz (prossimamente regolabile)
- Risoluzione: 8 o 16 bit Mono o Stereo
- Ambiente: Windows 3.x (prossimamente Windows 95)
- RAM: Almeno 4 Mbyte (consigliati 8 Mbyte)
- Cache: 256 Kbyte o maggiore
- Scheda video: Vga 256 colori
- Hardware: A partire dal 486 DX2 66 MHz

MORPH-3D

- Nome archivio: MORPH3D.Zip
- Sistema operativo: Ms-Dos
- Autore: Marco Ricci - Roberto Bonuccelli e-mail riccimar@mn.village.it
- Tipo: Utility

Utilizzare MORPH-3D è estremamente semplice, inoltre è dotato di help in linea, per tale motivo qui di seguito verranno espone solo le informazioni fondamentali per un corretto utilizzo del programma.

Configurazione minima: CPU 80386, 640 Kbyte RAM, VGA e Mouse.

Configurazione consigliata: CPU 80486 DX50 MHz (o superiore) SVGA e Mouse

ATTENZIONE: a patto di non usare mai l'opzione 4 (rendering) del main menu il programma funziona anche su macchine 80286 senza coprocessore.

Infatti se accidentalmente venisse scelta l'op. 4 il programma si blocca e

occorre quindi resettare il sistema.

Sconsigliamo comunque di usare CPU 80286 in quanto il programma risulterà lentissimo.

MORPH-3D permette di progettare e rappresentare due oggetti 3D ed effettuare il morphing tra i due oggetti in tempo reale con la possibilità di ruotare contemporaneamente l'oggetto durante il morphing.

Anche se MORPH-3D non dà risultati numerici sui tempi di esecuzione delle varie procedure grafiche può comunque essere usato anche per testare la velocità di esecuzione della macchina e eventualmente fare dei confronti.

(Si ricorda che i calcoli sono fatti in virgola mobile ed il programma funziona anche in emulazione).

Gli oggetti potranno essere realizzati in due differenti modi:

- per rotazione del profilo;
- per estrusione della base.

L'estrusione potrà essere realizzata in tre modi differenti:

- estrusione semplice;
- estrusione sinusoidale;
- effetto bend.

Gli oggetti potranno avere una complessità massima di 400 vertici.

MORPH-3D non permette di salvare né gli oggetti né le animazioni realizzate.

Le animazioni realizzate potranno essere visualizzate in tre differenti modi:

- wireframe (scheletrica);
- solida (semplice riempimento senza ombreggiatura);
- ombreggiato (riempimento con un punto luce).

Quando avete terminato di disegnare il profilo o la base di un oggetto, il mouse si posizionerà automaticamente sul menu in alto: a questo punto dovete premere il tasto destro del mouse per selezionare l'opzione «conferma» o «ri-disegna».

Se state usando un mouse con tre tasti, MORPH-3D userà i due tasti esterni.

Prenotazione libri

- Nome archivio: Denny.Zip
- Sistema operativo: Ms-Windows
- Autore: Demetrio Filocamo
- Tipo: Utility Shareware (ha tutte le funzioni ma può gestire al massimo 20 schede. Costo registrazione 149.000 lire)

Prenotazioni Libri è un programma pensato per facilitare le prenotazioni di qualsiasi libro in una libreria. Non è, però, un semplice database in quanto i libri possono poi essere ordinati (da una funzione specifica) per Case Editrici e stampati per facilitarne la richiesta delle

copie ai vari Editori da parte del titolare della libreria. Questa è la versione SHAREWARE del programma, pertanto può essere distribuita liberamente.

Nella presente versione (SHAREWARE) il limite massimo delle schede che possono essere inserite è 20, ma nella versione registrata (COMPLETA) si possono gestire schede infinite (in realtà c'è un limite ma di 2.850.000 schede!).

Questo programma non mantiene tutto l'archivio in memoria ma carica da disco la scheda corrente. Per questo si è dovuto riscrivere l'algoritmo di ordinamento che rimane, però, abbastanza lento su computer poco potenti o su archivi di grandi dimensioni. L'autore sta migliorando questo algoritmo ma, per il momento, si può dare solo un consiglio: se dovete inserire molte schede disabilitate la funzione di ordinamento dal menu opzioni; inserite tutte le schede, selezionate la funzione «Ordina» per riordinare tutte le schede e attendete (non vi preoccupate: non sono tempi lunghi).

MS



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