

# Cose semplici, utili e divertenti

Una serie di applicazioni pratiche da leggere (su queste pagine) e da provare (dal CD allegato).

Alcune sono piccole “repliche” di sperimenti già fatti, altre sono nuove esercitazioni.

Spaziando su vari argomenti legheremo anche la presentazione di un buon numero di applicativi completando quindi il discorso sul software proposto con altri programmi da provare.

di Bruno Rosati

Sono in numero di sei, le “cose semplici, utili e divertenti” che proponiamo di realizzare nella parte pratica di questo articolo. Le prime tre hanno per argomento funzioni in JavaScript, le altre tre puntano sul poliedrico WinAmp.

## Le “cose” di JavaScript!

Tutto nasce dalla realizzazione delle nuove pagine del Web di Pluricom. A parte le soluzioni di automazione e di scripting che si stanno completando, nell'ambito di questa rubrica cadono come il fatidico “cacio sui maccheroni” alcuni costrutti in JavaScript che abbiamo adottato (o stiamo per adottare) affinché la consultazione delle pagine sia sempre coerente, facilitata e completa.

### Java Script: l'importanza dei file riferimento “.js”

In tutte le pagine del Web di Pluricom –con eccezione, è vero, di quelle più vecchie del 1999...- abbiamo voluto inserire delle barre di menu interne, uguali tra di loro a seconda di quale “web” si sta navigando.

In effetti, così come stavamo facendo nella prima parte del lavoro, si poteva anche continuare a inserire il menu direttamente nel codice di ogni pagina



L'Home Page di MCmicrocomputer: da notare sono il logo di riferimento in alto sulla barra di sinistra, la barra dei menu che scorre in alto e in orizzontale sulla Home Page di MC e quindi la chiamata dal file HTML dello script “.js” per la gestione esterna del menu.

mente fargliela richiamare da un file esterno. Nel momento in cui si dovesse cambiare qualche link, questo verrà cambiato solo nel file di riferimento e tutte le

pagine che richiamano il codice esterno vi si adegueranno all'istante.

Al riguardo vediamo come ciò si realizza partendo dall'espedito delle pagine del nostro sito. Caricando l'Home Page di Pluricom e su questa cliccando ad esempio sull'immagine-bottone di MCmicrocomputer ci portiamo sulla pagina dell'edicola, nella quale è possibile vedere, sia in testa che a fondo pagina, le barre dei menu. Una tabella composta da una riga di cinque celle con gli item relativi a: Edicola, Arretrati, CVweb, IPweb e Abbonamenti.

Capito che i link, nel corso dei mesi possono sempre cambiare e che un povero webmaster rischia l'implosione, a chi scrive è venuta su la geniale pensata: Ok, tagliamo corto, scriviamo un .js di riferimento e facciamo richiamare da ogni singola pagina!

Perfetto. Questo significa non disegnare più la tabella del menu dentro ad ogni singola pagina, ma più semplice-

mente fargliela richiamare da un file esterno. Nel momento in cui si dovesse cambiare qualche link, questo verrà cambiato solo nel file di riferimento e tutte le

pagine che richiamano il codice esterno vi si adegueranno all'istante.

Al riguardo vediamo come ciò si realizza partendo dall'espedito delle pagine del nostro sito. Caricando l'Home Page di Pluricom e su questa cliccando ad esempio sull'immagine-bottone di MCmicrocomputer ci portiamo sulla pagina dell'edicola, nella quale è possibile vedere, sia in testa che a fondo pagina, le barre dei menu. Una tabella composta da una riga di cinque celle con gli item relativi a: Edicola, Arretrati, CVweb, IPweb e Abbonamenti.

Perfetto. Questo significa non disegnare più la tabella del menu dentro ad ogni singola pagina, ma più semplice-



A prima vista sembra quello che in effetti è: una tabella costruita all'interno del file HTML della pagina. In realtà, andando a leggere il sorgente noteremo che, subito sotto le istruzioni del <BODY>, appare un insolito script:

```
<script language="JavaScript"
src="mcmenu.js">
</script>
```

in cui ci si sposta di directory, i link non corrispondono più. In pratica, per quanto riguarda MCmicrocomputer, abbiamo scritto soltanto due file di riferimento. Uno per le pagine principali ed un altro per le sub-directory dedicate ai numeri arretrati, a CVweb e IPweb che costituiscono le tre sub principali del sito.

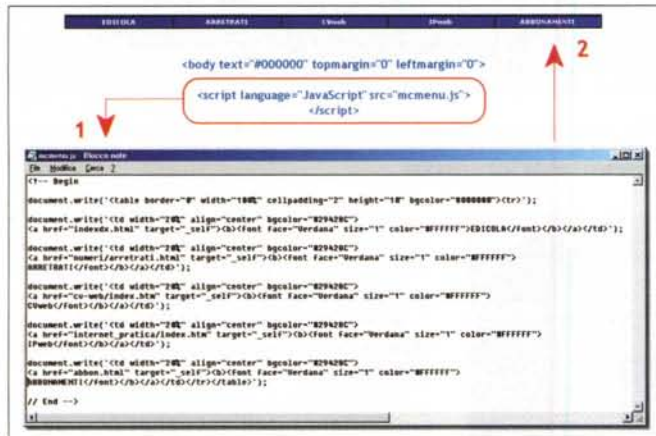
In sede di collaudo il sospiro di sollie-

vo è stato evidente, allorché, anche solo per prova, abbiamo cambiato un paio di link. Subito, appena caricate, le singole pagine che ai ".js" erano collegate via script, hanno letto le nuove path.

Il consiglio è quindi chiaro: se avete molte pagine in linea e tutte si rifanno ad un menu comune, invece di scrivere questo all'interno di ogni singola pagina, cercate di applicare la soluzione dei file di riferimento. Non c'è magia e non è neanche la (ri)scoperta dell'America. Si tratta solo di un piccolo, ma efficace espediente.

**Pagine e immagini visualizzate da un frame all'altro**

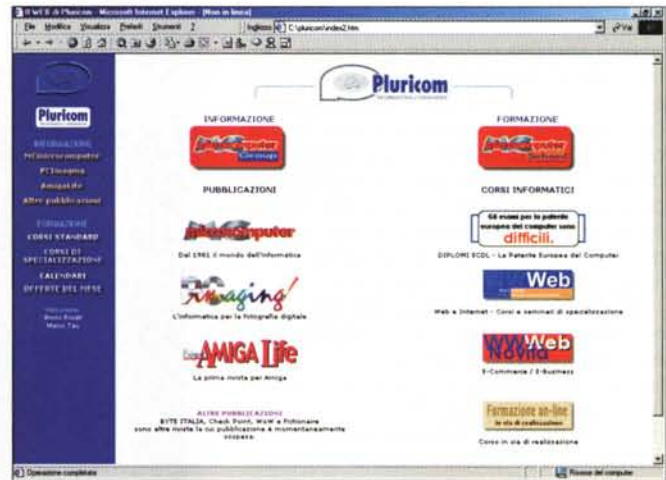
Sul numero scorso abbiamo visto come, cliccando su di un bottone presente sul frame "A" è possibile far cambiare



Primopiano sulla barra dei menu di MCmicrocomputer e, nel riquadro in evidenza, sulle istruzioni "document.write" comprese all'interno del file di riferimento "mcmenu.js".

Questo non esegue nulla sulla pagina, bensì carica un file di riferimento denominato "mcmenu.js" dal quale prende le istruzioni da una serie di comandi document.write all'interno dei quali appaiono dei normalissimi tag HTML. Nello specifico quelli che realizzano (per forma, colore e grandezza) la tabella blu che si vede in figura e, all'interno di questa, i tag <a href...> che a loro volta attivano i link verso le pagine identificate dagli item del menu.

La nuova Home Page del Web di Pluricom. Tutti i link presenti sulla barra turchese e tutti i loghi presenti sulla pagina principale, sono gestiti via JavaScript: oltre a linkare le rispettive pagine cambiano il logo di riferimento posto in alto a sinistra.



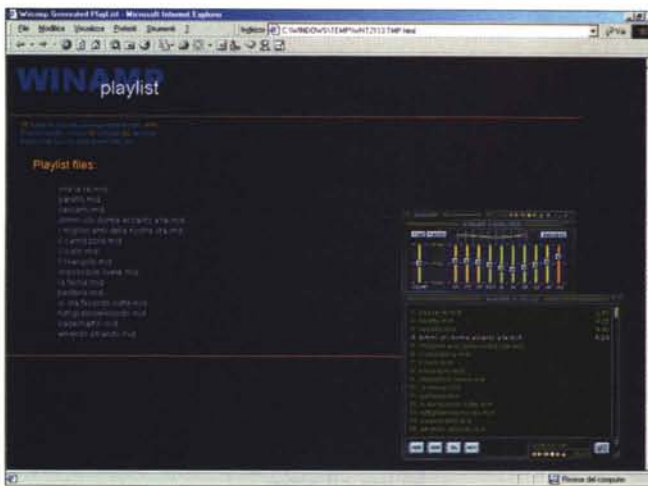
In pratica abbiamo dapprima scritto la normale tabella all'interno del nostro Web Editor, assegnandole numero di celle, larghezza, altezza e colori. Quindi inserito le denominazioni delle pagine e a queste aggiunto i link che portano alle rispettive pagine (comprendente del target di destinazione). Una volta che la tabella corrispondeva alle nostre esigenze ne abbiamo estratto il codice relativo e l'abbiamo copiato nel Notepad. A questo punto, seconda parte dell'operazione, abbiamo digitato i comandi "document.write" e racchiuso tra i segni (' e '); tutti i tag incollati sulla pagina.

Fatto ciò non ci è restato altro da fare che salvare il file dandogli una denominazione e imponendogli la desinenza ".js". Il nostro file di riferimento è denominato "mcmenu.js" ed è utilizzato, attenzione, da tutte le pagine html che sono presenti nello stesso livello di path. Va difatti detto che, nel momento



Es si, WinAmp è capace di realizzare anche playlist in HTML. Con un limite però: queste pagine al momento della loro generazione automatica costituiranno una semplice lista non interattiva. Per realizzare l'interazione di ogni link musicale sarà necessario caricare la pagina così realizzata nel nostro Web Editor e da questo aggiornare manualmente la path del file al nome corrispondente in lista.





Ecco la resa anche grafica di una playlist generata automaticamente da WinAmp.

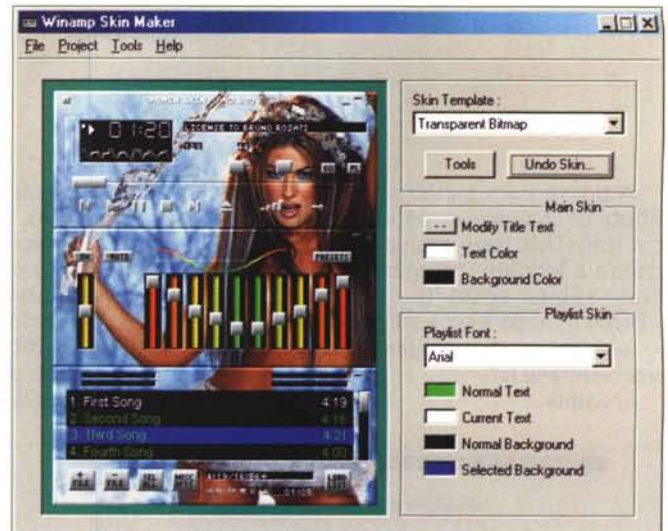
la pagina del frame "B" e contemporaneamente far cambiare un logo di riferimento sempre presente sul frame "A". In questa "seconda puntata" proviamo a vedere un codice con il quale procedere in maniera inversa. Ovvero come, cliccando su di un bottone presente sul frame "B", sia possibile far cambiare la pagina sullo stesso frame e allo stesso tempo cambiare il logo presente sul frame "A". Sembra la stessa cosa, ma in realtà entrano in ballo altri fattori.

Facciamo un po' il quadro dell'insieme. Allora, la nostra (nuova) Home Page è a due frame che scorrono verticalmente. A sinistra c'è quello dove permane il file "link.htm" (la denominazione del frame nel frameset è **name= "sommario"**) e a destra c'è quello dedicato alla visualizzazione delle pagine di consultazione (la denominazione del frame nel frameset è **name= "principale"**).

Ebbene, stavolta abbiamo voluto che, facendo click su uno delle immagini-bottone (i vari logo delle riviste, più gli "spot" dei corsi di MCschool) presenti sulla Home Page, oltre a visualizzarsi la pagina relativa nello stesso frame, cambiasse anche il logo di riferimento posto in alto sul frame di sinistra dedicato all'elenco dei link principali. Questo click deve essere necessariamente dotato di un codice in grado di individuare il frame sinistro a partire dal livello più alto, cioè dal frameset.

Facendo riferimento al frameset della Home Page di Pluricom -che ovviamente troverete interattiva anche sul CD- possiamo procedere con il seguente step-by-step:

**File link.htm.** Tra i tag <HEAD> del file in questione, dovremo scrivere uno



Skin Maker è un applicativo, leggerissimo e facile da utilizzare, è tutto in un'interfaccia estremamente semplice e razionale. Le Skin attraverso Skin Maker si generano con facilità e rapidità...



...e il risultato è davvero eccellente. Ecco la skin appena realizzata e già indossata da WinAmp. Indubbiamente, anche se si tratta solo di un player, ci sta veramente bene nei panni (si fa per dire) di Carmen Electra. O no? Per apprezzarne in pieno la confezione -della skin non della "modella"- sul CD troverete questo nostro primo prodotto denominato: Carmen!

script contenente le variabili di riferimento. Una per ciascun logo da far apparire. Il codice di base è comunque il seguente:

```
<script>
logo1=new Image()
logo1.src="img/mcspot.gif"
</script>
```

Nel caso particolare della nostra Home Page abbiamo inserito cinque loghi diversi.

Sempre nello stesso file "link.htm", ma stavolta all'interno del <BODY>, abbiamo dovuto descrivere il tag <IMG> nel quale si visualizzeranno i loghi:

```

```

Al riguardo è importante sottolineare l'importanza dell'assegnazione dell'Identificativo del tag: <img name="mainpic"...>.

**File home.htm.** A sua volta, nel file visualizzato nel frame di destra, abbiamo descritto le funzioni che il click dovrà abilitare. In pratica, nello <SCRIPT> (da inserire tra i tag <HEAD>) va digitata la funzione:

```
<script>
function cambialogo1() {
```

```
parent.sommario.document.mainpic.src=
"img/mcspot.gif" }
</script>
```

E' questo lo script più importante di tutta la serie. E' difatti quello che lancia la funzione del "cambialogo" individuando il tag dell'immagine da cambiare per mezzo di un'istruzione che ne identifica le coordinate a partire dal frameset:

```
parent.nomeprimoframe.document.ID
entificativoTagImg.
```

Ma attenzione: tale funzione basterà per un solo bottone. Di conseguenza ne dovremo inserirne tante per quanti bottoni sono presenti. Ovviamente la denominazione "mostra1(){ ... " sarà numericamente diversa per ciascun controllo d'evento: function mostra1(){ ... function mostra2(){ ... ecc.

Sempre nel file "home.html" ma stavolta all'interno del <BODY> nel tag <a href...> di ogni immagine-bottone il



codice di controllo per la gestione dell'evento onClick:

```
<a href="mcm/indexdx.html"
onClick="cambialogo1();"
target="principale">
</a>
```

Più facile da fare che a dirsi, la soluzione che vi proponiamo è quella di caricare il file da CD, farlo girare, vederne la resa e quindi passare ad aprire i due file "incriminati" seguendo le tracce appena esposte. Scommettiamo che nel giro di pochi minuti il nostro, preziosissimo codice JavaScript finirà bellamente sulle vostre Home Page. E non ce ne dispiacerà affatto!

### Come e con che cosa controllare più eventi JavaScript in una sola istruzione.

Sempre in relazione alla Home Page della Pluricom e allo stesso tag che comprende la funzione del logo che cambia, dimostriamo (e indirettamente rispondiamo alle domande posteci da molti lettori) come e con quali controlli è possibile gestire più eventi JS con un unico click.

In effetti, all'interno dei tag, è possibile aggiungere quante funzioni si voglia o necessita. Nello specifico della nostra pagina-cavia, oltre al gestore d'evento onClick, abbiamo anche aggiunto l'ormai classica accoppiata d'eventi onMouse (Out e Over). Tutto compreso nello stesso tag e tutto svolto con un unico click o passaggio del mouse.

```
<a href="mcm/indexdx.html"
onmouseout="document.mylImage2.
src='img/mc_logo.gif'"
onmouseover="document.mylImage2.
src='img/mc_logo2.gif'"
onClick="cambialogo1();" target="
principale">
</a>
```

Il tag <a href...> HTML qui sopra illustrato è letteralmente invaso dagli eventi che si succedono. A partire dall'OnMouseOut (ovvero quando il cursore del mouse non colpisce l'area interessata dalla gif) passando per l'OnMouseOver (che viene eseguito quando al contrario il cursore del mouse attraversa l'area della gif) per arrivare all'OnClick, che entra in funzione quando, posizionati sull'immagine (e quindi con l'OnMouseOver attivo) si preme il bottone del mouse. In questo secondo caso c'è una duplice attività del codice

che oltre a visualizzare la seconda immagine lancia la funzione che cambia il logo di riferimento insieme al caricamento della pagina di MCmicrocomputer. Ecco quindi che in un solo tag si realizza una serie di azioni dinamiche, sia contemporanee che alternative. L'importante, nello stendere il codice e rispettare la sintassi e, per una migliore visione dell'insieme, distribuire gli eventi su più righe.

Il codice utilizzato è ormai sviscerato in tutte le sue componenti. Malgrado ciò, vogliamo sottolineare che, alla definizione degli eventi onMouse ("document.mylImageX.src=...") nel tag dell'immagine (<img...>) deve neces-

sariamente corrispondere l'assegnazione del nome corrispondente (name=myImageX). Dove X sarà lo stesso numero che avremo inserito nel comando "document" relativo.

## Le "cose" di WinAmp!

Da un linguaggio di scripting esterno ad uno interno, presente nel più diffuso ed apprezzato sistema di riproduzione ipermediale del momento. Famoso e vincente a tal punto, che oltre a vedere un paio di soluzioni per fare cose "semplici, utili e divertenti", proveremo anche in una soluzione che Microsoft

## Molto soft da Null Soft

*Navigando nel sito di Nullsoft -ormai una virata a scadenza fissa- oltre alla solita, immancabile nuova versione di WinAmp (poco male: passiamo dalla 2.70 alla 2.72, con gli ormai classici "step settimanali"...), abbiamo trovato il rinnovato strillo su SHOUTcast Internet Radio. Continuando a salpare ed attraccare siamo quindi passati a sbirciare sui lidi delle Skin e dei Plugin. Il risultato è in una serie di applicativi e di Add-on davvero niente male che trovate a vostra disposizione sul CD di questo numero come ulteriore valore aggiunto.*

*Di Bruno Rosati*

### WinAmp 2.72 Full Version

Di versioni di WinAmp ce ne sono ben quattro:

- **WinAmp Full RadioHead Component** per la Web Radio (winamp\_radiohead.exe - 7.14 MB) capace di listare e poter sintonizzare le oltre 1000 stazioni Web Radio che trasmettono, via server o via client, in modalità **SHOUTcast!**
- **WinAmp Full**, ma senza i componenti Radiohead (winamp272\_full.exe - 2.16 mb) e, come la versione precedente dotato delle funzioni di riproduzione degli streaming WMA (Windows Media Audio) e delle notazioni musicali in formato MIDI e MOD, nonché della capacità di supporto dei plugins di visualizzazione.
- **WinAmp Standard** (winamp272\_std.exe - 898 KByte) privo del codec WMA e del supporto dei plugin di visualizzazione, ma ancora compatibile con i file MIDI e MOD.
- **WinAmp Lite** (winamp272\_lite.exe - 478 KByte) il vero compatto della serie, con il quale è possibile solo riprodurre file Mp3 e appendere le skin aggiuntive.

Non sapendo quale fosse la versione a voi più gradita abbiamo deciso di non badare a spese e scaricare tutte e quattro le versioni.

**SHOUTcast Internet Radio?** E che è? Direte voi. Un momento e in sintesi ve lo spieghiamo!

Allora SHOUTcast Internet Radio, così come la denominazione stessa tende a specificare, è un tool, o per meglio dire un'insieme di strumenti, progettati per la realizzazione di stazioni Radio On The Web. Il palinsesto di trasmissione può essere sia a collegamento via server o, sempre con appoggio sull'indispensabile server, a solo livello client. Ovvero, la nostra radio trasmetterà dal nostro computer di casa (oppure di ufficio) solo quando questo sarà acceso e ovviamente connesso alla rete.

**Skin e Plugin.** Arrivati nel posto delle Skin abbiamo visto e scaricato quelle che sono considerate le migliori "pelli" del mercato. In particolare ecco **Revelation 2**, la più scaricata del momento- e che, insieme ad un altro bel quintetto, forma il gruppo delle "**Anime - Skins based on Anime themes**". Ovviamente, dato che l'appetito viene mangiando, non potevamo certo fermarci qui. Ed ecco quindi altre cinque "pelli" direttamente dalla pagina delle "Best Skin - Five Stars". In tutto sono undici skin e oltre a poter già funzionare per proprio conto, possono sempre essere prese ad ispirazione per crearne di proprie.

E i plugin? Incontentabili, ecco anche i plugin! Anzi, un solo plugin: dato che **Dancer** ne vale almeno dieci, sia per peso (oltre 3 Mbyte) che per qualità. Trattasi di una bella ballerina, in vesti natalizie che svolazza per noi sullo schermo al ritmo del brano musicale mandato in esecuzione.



stessa a messo a punto per convertire da WinAmp a MediaPlayer, l'infinita galleria di "skin" realizzate per il player rivale!

### Come realizzare liste d'esecuzione in HTML con WinAmp

Eh sì, WinAmp è capace di realizzare anche playlist in HTML ...anche se queste non saranno pronte per l'interazione. Il link verso il file selezionato non viene difatti reso. Risultato, la pagina HTML si genera, ma è perfettamente muta. Buona comunque come base da completare successivamente all'interno di un Web Editor con il quale agganciare ad ogni nome in lista, il relativo link al file eseguibile.

Gli step da compiere sono quelli consueti usati per la realizzazione di una playlist, partendo dal bottone LIST OPTS e aggiungendo via via i file attraverso il bottone "ADD" (opzione "ADD FILE"). A lista prodotta e salvata, con i singoli item visualizzati nel pannello della playlist basterà cliccare due volte consecutive sul bottone MISC e selezionare l'opzione "Generate HTML playlist". Immediatamente WinAmp aprirà una sessione del browser di default e visualizza al suo interno un file HTML in modalità temporale, ma completo di intestazione, dati statistici sul numero dei file e la durata totale. Quindi segue l'elenco dei file individuati. E' a questo punto che uno si aspetta di trovare questo elenco interattivo. Invece no. Allora dovremo salvarlo e quindi caricarlo da un Web Editor nel quale agire per l'inserimento dei link.

### Come e con che cosa fare le skin per WinAmp

Se invece di scaricarle già belle e fatte, le skin ci viene voglia di realizzarle da noi stessi, con quali mezzi e modalità è possibile procedere? Il primo applicativo che vi proponiamo - attenzione: nella sua versione shareware l'applicativo ha le funzioni di salvataggio disabilitate! - è **SkinMaker 1.2** (sknr120.zip - 197 KByte). L'applicativo, leggerissimo e facile da utilizzare, è tutto in un'interfaccia estremamente semplice e razionale. Dal suo menu File è possibile caricare sia una singola immagine che, in modalità multipla tre immagini distinte.



Media Player 7 - Bonus Pack: ecco l'utility Skin Converter al lavoro.



Nel primo caso, pur posizionando la stessa immagine nei tre box (dedicati al player, l'equalizzatore e la finestra di playlist) ci permetterà di riposizionarla in modo diverso in ciascun box d'apparizione. Nella modalità multipla, Skin Maker ci permetterà di caricare tre distinte immagini che avremo preparato in precedenza.

Una volta che abbiamo sistemato le immagini -unica o tre che siano- nei tre box d'apparizione, potremo procedere ad assegnare altri parametri fondamentali, come tipo di font, colori di sfondo o di primopiano e quindi, finalmente definire i cromatismi dell'equalizzatore ed imporre il template. Questo, si poggerà come una maschera sull'immagine di sfondo e sarà possibile settarne uno scegliendolo tra sei preset a disposizione: effetto 3D, trasparenza, angoli arrotondati, ecc. Infine eccoci pronti a dare il Save che, a parte la versione non-registrata, va a comprimere il tutto in un file unico in formato .wsz e a salvare questo nella directory Skin di WinAmp. Il tutto in maniera assolutamente automaticamente. Per inciso: il formato compresso .wsz altro non è che il formato .zip al quale è stato solo modificata

l'estensione (in modo che il file compresso non si apra con WinAmp ...e non con WinZip!).

Un altro programma, completamente freeware, ma dai risultati inferiori rispetto a SkinMaker, è **Easy Skin Generator** (easyskin.zip - 442 KByte). Partendo da una immagine rigorosamente bitmap, che caricheremo per mezzo del bottone Load main, la procedura attraverso la quale si realizza la skin prosegue con l'assegnazione dei vari colori di sfondo, primopiano, testo, ecc. Successivamente, spostandoci su

di un secondo pannello a linguetta potremo imporre tipo e colore di pulsanti. Infine, nel terzo pannello denominato Settings, potremo procedere al salvataggio dei singoli componenti. Questi andranno sistemati in una specifica directory (vuota e da svuotare prima di ogni altra generazione successiva). Da questa directory infine selezioneremo tutti i file bitmap salvati, e li compatteremo con WinZip. Una volta che disporremo del file .zip dovremo copiarlo all'interno della sub-directory Skin di WinAmp.

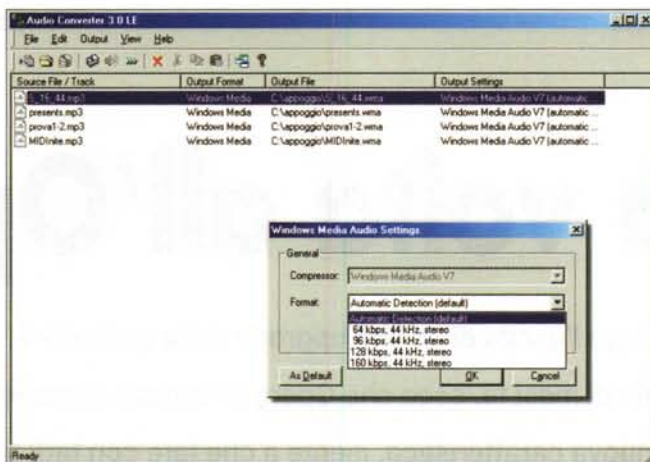
### Da WinAmp a MediaPlayer: ovvero, come e che cosa convertire le skin

Compresa nel recente Windows Media Player 7 Bonus Pack -che presentiamo nel capitolo dedicato al software e che ovviamente includiamo anche sul CD- c'è un'interessante utility dall'eloquente denominazione: **Winamp Skin Importer**. Eh sì, un convertitore di skin, prodotto direttamente da Microsoft, probabilmente per accattivarsi gli aficionados del player rivale. Rapido, semplice e funzionale lo Skin Converter può operare per mezzo di due differenti modalità:

- **conversione a singolo skin:** utilizzabile tramite Gestione Risorse. Cliccando con il bottone destro del mouse sul file .wsz della skin sul pulldown che si



visualizza sarà sufficiente selezionare l'opzione "Convert To WIMP Skin" e la conversione si avvierà automaticamente. Una volta completata l'operazione in nuovo file verrà salvato nella stessa directory degli skin di WinAmp conservando il nome del file originale ma cambiando la desinenza da .wsz a .wmsz



L'Audio Converter Limited Edition al lavoro.

● **conversione multipla:** Si realizza lanciando lo Skin Converter e selezionando sul pannello operativo le directory di provenienza e destinazione. Per default Skin Converter posiziona le due selezioni sulla directory delle Skin di WinAmp e su quella delle Skin di WMP. In tal modo l'utility è immediatamente pronta ad eseguire tutte le conversioni anche in batch.

## Software

Oltre agli applicativi citati, nonché utilizzati nel capitolo precedente non possiamo esimerci dal presentare – seppure rapidamente – altri applicativi interessanti. Anche questo manipolo si compone di "cose semplici, utili e divertenti". E questo a partire dal Windows Media Player 7 Bonus Pack!

### WMP7 Bonus Pack (MP7BONUSPACK.EXE - 3.01 MB)

Bonus Pack, a parte la traduzione letterale, dal punto di vista pratico significa tool aggiuntivi e miglioramenti (si spera significativi) per il sistema di riproduzione multimediale Windows Media Player 7. Una volta lanciato il file autoinstallante il nostro player verrà aggiornato (anche con i nuovi codec A/V MPEG-4) e crescerà fino a diventare un vero e proprio sistema autore. Tra add-in e moduli esterni verrà creata una directory dedicata -Windows Media Player Bonus Pack- all'interno della quale, a WMP7 verranno difatti aggiunti: il Microsoft Audio Converter 3.0 LE, un manipolo di nuove skin e nuovi visualizzatori, quindi (il già segnalato) Winamp Skin Importer e infine la gradita serie dei PowerToys. A parte skin ed altri orpelli sono il converter e i Power Toys ad attrarre la nostra attenzione.

**Audio Converter 3.0 LE.** La versio-

ne LE, ovvero Limited Edition, del Microsoft Audio Converter presente nel Bonus Pack, rispetta alla versione completa, non dispone delle funzioni di CD-Ripper né di quelle di convertitore da/a altri formati. In pratica realizza esclusivamente conversioni "a senso unico" da Mp3 a WMA. Una limitazione chiaramente strategica: convertire, nel modo più rapido ed efficace i file Mp3 in equivalenti Windows Media Audio e dimostrare -certo forzando la soluzione- che WMA è "migliore" di Mp3. A parte questa divagazione politica, l'utilità di MAC 3.0 rimane, perché WMA è ormai standard conseguito e non potrebbe essere altrimenti, visto che qualunque macchina possieda Media Player 7 (e Windows ME lo installa persino di serie) ha tutto quello che serve per riprodurre gli streaming .wma. Dal punto di vista pratico l'utilizzo è estremamente intuitivo e l'operazione di conversione può essere svolta anche in batch, selezionando intere directory e facendo procedere il convertitore alla conversione automatica di tutti i file .mp3 che ivi rintraccia. Provatelo, magari partendo dai file di prova che abbiamo inserito, sia in versione .mp3 che .wma sul CD allegato.

**Power Toys.** Dove gli applicativi principali mancano di alcune rifiniture o soluzioni facilitate che siano, Microsoft s'inventa i Power Toys. O meglio li distribuisce senza pure darle un supporto ufficiale. Così com'è a livello di sistema operativo, anche il Media Player comincia ad avere la sua bella libreria di moduli aggiuntivi. I Power Toys installati dal Bonus Pack sono principalmente tre:

● **Deluxe CD Data Converter,** con il quale MP7 è ora in grado di importare i dati descrittivi dei CD.

● **Most Recently Used Cleaner,** automatico per la cancellazione della lista dei file usati di recente dal Media Player.

● **Power Toys Skin,** da non confondersi per il convertitore di skin, questo "toy" serve per generare, cancellare e aggiornare playlist.

### ● Bookmark Converter 2,85 (bmconv285.zip – 1.5 MB)

Con Bookmark Converter è possibile fondere e rendere compatibili con entrambi i browser le rispettive liste dei Preferiti (Explorer) e dei Bookmark (Navigator) realizzati separatamente.

Facile da usare ed estremamente funzionale, questa è la classica utility da non farsi mancare. Pochi click ed ecco che gli URL e i riferimenti memorizzati in un browser vengono esportati nella lista equivalente dell'altro. Così facendo, ogni volta che tornerete ad aprire uno o l'altro navigatore, vi ritroverete con una lista unica e pienamente condivisa.

### ● Gozilla 3.92 (gorilla.exe – 2.35 MB)

Gorilla, uno dei Download Manager più completi in circolazione, salendo alla versione 3.92 aggiunge al suo carnet nuove funzioni, quali: l'integrazione con l'antivirus **CA-Inoculate P.E.**, direttamente annesso al modulo come add-on; l'utilità **ZipZilla**, engine di compressione .zip compatibile; quindi una serie di nuove funzioni per la ricerca dei file, la ripresa dei download e lo scheduling temporizzato.

Altre, notevoli funzioni sono quelle di **Smart Update** –controllo che si attiva per l'individuazione in rete delle versioni più recenti di ogni file precedentemente scaricato da GoZilla- e **Super Link Leech** con la quale, dopo uno screening della pagina HTML segnalata, è possibile scaricare automaticamente tutti i file collegati ai link presenti sulla pagina stessa.

### WinGate (wg setup. Exe – 3.52 MB)

E' un interessantissimo controller in grado di fare accedere ad Internet più PC con un unico modem connesso alla rete.

### Site Aid 2.10 (site aid.zip – 4.25 MB)

Editor di pagine HTML con wizard dotati di funzioni automatiche per facilitare al massimo la realizzazione di tabelle ed effetti.

### HTML Imager 1.2 (html img 32 exe – 0.2 MB)

HTML Imager è un catalogatore di immagini capace di generare report automatici in HTML, realizzando così una pagina di lista con tanto di miniature e una breve descrizione delle immagini stesse.