

Non lo so, ma ho il libro a casa...

Essere nati prima ha i suoi svantaggi, ma anche i suoi lati positivi.

Molti di voi non solo non erano ancora nati, ma i vostri genitori forse ancora neanche si conoscevano quando nel 1975, sulla rivista Popular Electronics apparve il progetto del primo home computer, l'Altair 8800, l'antenato degli odierni computer che sono ormai dappertutto.

Non potevate esserci, non certo per colpa vostra, ma vi siete persi un gran bel periodo.

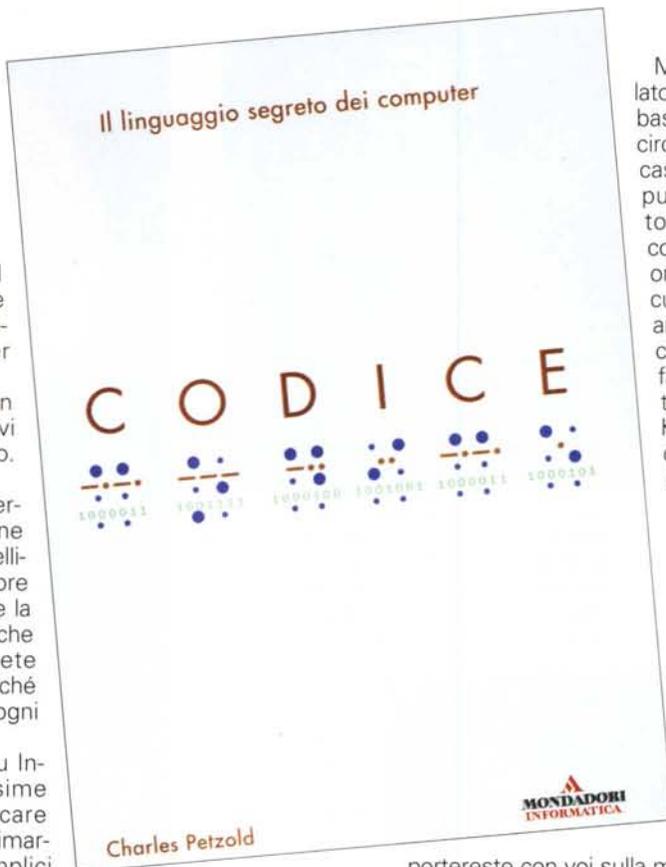
Anche voi avrete cose meravigliose da vedere, macchine forse finalmente davvero intelligenti, ma vi mancherà sempre qualcosa se non conoscerete la storia di quell'oggetto unico che è il computer, se non avrete un'idea chiara di come e perché è diventato il compagno di ogni nostra attività.

Potrete anche navigare su Internet, realizzare bellissime pagine Web, chattare, giocare con videogiochi super, ma rimarrete sempre e solo dei semplici utenti, come coloro che acquistano le automobili moderne e sanno poco o niente di quello che c'è all'interno del cofano.

La cosa che vi consiglio è di aprire il vostro nuovo computer e dare un'occhiata all'interno, tanto per farvi un'idea. Se poi ve la sentirete potrete persino provare ad assemblarlo voi stessi, non è poi così difficile e sbagliando si impara.

Ma una volta fatto questo non vi illudete, del computer non saprete ancora nulla.

Certamente si può vivere bene anche così, in fondo quando non c'erano i computer la gente mangiava, beveva, dormiva e faceva molte altre cose che non riguardano una rivista di informatica. Anche chi fa il programmatore per lavoro può continuare a fare il suo bel mestiere (uno dei più belli del mondo, se vi piace) ignorando le cose delle quali si parla nel libro che consigliamo questo mese.



Ma lo sapevate che il flip-flop, l'oscillatore che forma uno dei componenti di base del computer non è altro che un circuito come quello del campanello di casa? E che si può costruire un computer senza mettere mano al saldatore, lo sapevate? Vorreste sapere cose delle quali le riviste di informatica ormai non parlano più? Se avete qualcuno dei primi numeri di MC potreste andarvi a cercare qualche vecchio articolo. Quelli che raccontavano come è fatta la RAM, o descrivevano un protocollo ormai dimenticato chiamato Kermit, oppure provavano entusiasticamente dei computer con "ben 64 KB di RAM".

Ma se i vecchi numeri di MC non li avete potete mettervi l'anima in pace.

Per sapere come è fatto davvero un computer dovrete cercare notizie frammentarie tramandate da qualcuno che "c'era" e che ancora si ricorda.

Oppure leggere il bellissimo libro di Charles Petzold intitolato "CODICE - il linguaggio segreto dei computer". Edizione Mondadori Informatica, lire 60.000.

Se avete una lista di libri che portereste con voi sulla mitica isola deserta, vi consiglio caldamente di aggiungervi anche questo.

Ci ha fatto tornare al Natale di tanti anni fa, quando per il Commodore 64 accadeva quello che è successo il Natale scorso con la Playstation II. Tutti lo volevano e pochi riuscivano ad averlo. Ma mentre con la Playstation ognuno sa cosa farci, a quel tempo molti acquistavano il computer senza neanche sapere ancora a cosa sarebbe servito. Perché il motivo principale era di capire come era fatto dentro, come si "facevano" i programmi e come si poteva "realizzare da soli i propri videogiochi". Così diceva la pubblicità che cercava di convincere i genitori che i loro figli sarebbero diventati più intelligenti se avessero avuto il computer.

Molti, in realtà, lo credono ancora oggi, senza pensare che uno sciocco con il computer è soltanto uno che fa sciocchezze più in fretta.

Una raccomandazione ci vuole. Se sfogliate il libro prima di acquistarlo

CODICE il linguaggio segreto dei computer

Autore: Charles Petzold

Editore: Mondadori Informatica

Prezzo:

Lire 60.000



L'Altair 8800 può facilmente essere considerato il capostipite di tutti i personal computer. Fu proposto nel 1975 dalla rivista Popular Electronics sotto forma di progetto.

potreste anche decidere di non comprarlo. Ci sono pagine piene di schemi, numeri binari, esadecimali, porte and, or, not, nand e così via. Troverete pezzi di linguaggio assembly e tabelle piene di numeri.

Non vi fate spaventare: il libro è molto più leggibile e semplice da comprendere di quanto appaia a prima vista. Ovviamente non dovrete essere proprio a digiuno sull'argomento, ma anche se lo siete provate a leggerlo ugualmente. I primi cinque o sei capitoli sono comunque godibilissimi. E poi se si legge solo quello che si capisce non si impara mai niente di nuovo.

Il libro comincia esaminando diversi tipi di codici usati nella comunicazione umana, finalmente saprete come e perché nacque il codice Morse, saprete come funziona il misterioso alfabeto Braille. Sarete quindi in grado di interpretare i simboli che si trovano negli ascensori o sulle scatolette dei medicinali e scoprirete che il codice Braille è più semplice di quello che si potrebbe credere, ma non banale.

Finalmente arriveremo al computer, anzi all'ABC del computer, il vero ABC, non quello promesso da tante pubblicazioni in edicola che poi vi raccontano solo come si esegue la copia di un file o come si formatta un dischetto. In questo libro conoscerete il perché e il percome sia necessario formattare i dischi.

Saprete come fanno i computer a fare le addizioni, le divisioni e tutto il resto. Perché il numero 28 che avete appena letto non corrisponde affatto, nella memoria del computer all'equivalente in binario. Ovviamente prima vi sarà raccontato con termini che più semplici non si potrebbe, cosa sono i numeri binari, esadecimali, e ottali.

Saprete tutto sul codice ASCII e sull'ormai dimenticato EBCD.

Conoscerete persino come nacquero e come funzionavano le ormai storiche schede perforate, quelle che tanti anni fa arrivavano per posta come bollette dell'energia elettrica. L'autore raccon-



terà cos'è e a cosa serve il BUS, descriverà il sistema operativo, esaminando il vecchio CP/M e il DOS, per chi se lo ricorda.

Finalmente la scheda grafica non avrà più segreti e rivedremo il buon vecchio BASIC, quello con i numeri di riga, non il Visual Basic di oggi che si nasconde dentro gli oggetti più svariati e che docu-

mentare è quasi un'impresa.

Se avrete la pazienza di gustarvi le pagine di questo libro dalla copertina bianca che starebbe stato bene sotto l'albero di Natale, alla fine ne saprete molto di più di tanti che si atteggiavano ad esperti. Capirete che non c'è niente di misterioso in un computer e che in fondo, come tutte le idee geniali, è semplice, quasi.

MC



HARDWARE SOFTWARE DISTRIBUZIONE

Virtual Works di Vidale Enrico

Via Tabacco, 58
36061 Bassano del Grappa (VI)
tel 0424/512449 (2 linee) - fax 0424/393119
cell. 0348/6613129



Programma professionale per il DTV
per Win, Mac e Linux
599.000 lire



Nuovo programma per il DTP
per Win, Mac ed Amiga
498.000 lire



Tavolette WACOM
a partire da 270.000

Distribuzione per l'Italia di applicativi e videogiochi

Per il listino completo consultate il nostro sito internet

Simon the Sorcerer 2
per MAC ed Amiga



49.900 lire

Earth 2140
per MAC ed Amiga



99.000 lire

SHOGO
per MAC, Linux ed Amiga



99.000 lire

www.virtualworks.it - info@virtualworks.it