



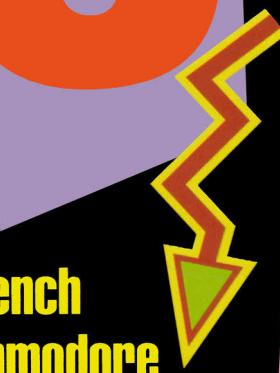
Bruce Smith

AMIGA

1200



Guida all'uso



Un'introduzione a Workbench
e Amiga DOS 3.0 per Commodore
Amiga 1200 e 1200 HD

JACKSON
LIBRI



Bruce Smith

AMIGA

1200

Guida all'uso

Un'introduzione a Workbench
e Amiga DOS 3.0 per Commodore
Amiga 1200 e 1200 HD

JACKSON
LIBRI

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Titolo originale

The Amiga A1200 Insider Guide

Copyright per l'edizione originale

© Bruce Smith - 1992

Traduzione autorizzata dall'edizione in lingua inglese pubblicata da
Bruce Smith Books Limited

Copyright per la traduzione in lingua italiana

© Jackson Libri S.r.l. - 1993

Traduzione

Antonello Iannone

Impaginazione con tecniche di desktop publishing

Publish Art - Via Vittadini, 1 - Pavia

Redattore di collana

Guido Brizolesi

Progetto Grafico

Roberto Del Balzo

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, memorizzata in sistemi d'archivio, o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altri, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'editore.

Gli autori e l'editore di questo volume si sono fatti carico della preparazione del libro e dei programmi in esso contenuti. Questa attività ha compreso la ricerca, lo sviluppo e il test di teorie e di programmi per determinare le loro funzionalità. Gli autori e l'editore non si assumono alcuna responsabilità, esplicita o implicita, riguardante questi programmi o il contenuto del testo. Gli autori e l'editore non potranno in alcun caso essere ritenuti responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso dei programmi o dal loro funzionamento.

Prima edizione 1993

Ristampa

6	.	5	4	3	2	1
1998	1997	1996	1995	1994	1993	

Indice

Prefazione

L'aggancio	XI
------------------	----

Capitolo 1

Il punto di partenza	1
Versioni	2
Dischi di Sistema	3
Preparazione all'Uso	3
Selezione della Mappa	
di Tastiera	4
Il Workbench	4
I Menu	5
Il Mouse	6

Capitolo 2

Dentro il sistema WIMP	7
Gadget di Chiusura.....	8
Guida per Principianti #1: Dall'Icona del Disco alla sua Finestra	9
Guida per Principianti #2: I Gadget delle Finestre	9
Barra del Titolo/Barra di Spostamento	10
Gadget di Ingrandimento	10
Guida per Principianti #3: Ridurre e Allargare le Finestre	11
Gadget di Profondità	11
Barre di Scorrimento	11
Guida per Principianti #4: Posizionare le Finestre una Sopra l'Altra	12
Dimensionamento della Finestra	12
Tipi di Icone	13



Altro sui Menu	14
Guida per Principianti #5: Tipi di Icône - Cassetti e File	14
Guida per Principianti #6: Menu del Workbench e Opzioni.....	15
Trascinare gli Schermi	15
Hot-Key	16

Capitolo 3

Dentro e fuori i dischi	17
Formattazione	18
Requester di Sistema	19
Utenti di Hard Disk	20
Dischi di Lavoro	20
Guida per Principianti #7: Formattare un Nuovo Disco	21
Il Backup	22
Cambiare il Nome ai Dischi	22
Guida per Principianti #8: Fare una Copia di un Disco	23
Guida per Principianti #9: Cambiare il Nome a un Disco	24
Disco di Lavoro	24
Dischi Danneggiati	25
Spazio sul Disco	26

Capitolo 4

File in movimento	27
Il Ram Disk	28
Guida per Principianti #10: Il Ram Disk	29
Copiare Trascinando i File	29
Guida per Principianti #11: Copiare Trascinando i File	30
Cancellazione in Ram	31
Guida per Principianti #12: Cancellare dal Ram Disk	31
Copia Multipla	32
Guida per Principianti #13: Usare il Selezionatore Multiplo	33
Il Trashcan	33
Guida per Principianti #14: Cancellare i File Usando il Trashcan	34

Capitolo 5

Orario e data	35
Clock	36
Guida per Principianti #15: I Menu di Clock	37
Guida per Principianti #16: Selezionare un Orologio Digitale	37

Allarme	38
Impostazione Orario	38
Guida per Principianti #17: Impostare l'Allarme e la Data	39
Guida per Principianti #18: Impostare la Data e l'Orario	39

Capitolo 6

Progettare il desktop	41
Motivi Workbench	42
Guida per Principianti #19: La Finestra dell'Editor Preferenze Motivi Workbench	43
I Tasti sul Fondo	44
Guida per Principianti #20: Cambiare il Motivo di una Finestra	44
La Palette dei Colori	45
Colori Workbench	45
Palette di Esempio	46
Guida per Principianti #21: La Finestra dell'Editor Preferenze Colori	46
Guida per Principianti #22: Scegliere i Dettagli dei Colori	47
Il Puntatore	48
Guida per Principianti #23: La Finestra dell'Editor Preferenze Puntatore	48
Il Vantaggio dei Preset	49
Guida per Principianti #24: Usare una finestra per salvare (uno sfondo)	50
Guida per Principianti #25: Usare i Preset di Motivi Workbench	51

Capitolo 7

Dentro i comandi	53
Eseguire da Menu	54
Guida per Principianti #26: Usare l'Opzione "Eseguire comando..."	55
La Shell	55
Elenco di Directory	56
Guida per Principianti #27: La Shell di AmigaDOS	57
Guida per Principianti #28: Inserire i Comandi	57
Altro su Dir	58
Guida per Principianti #29: Elencare il Contenuto di una Directory	59
Utenti di Hard Disk	59

Capitolo 8

Dentro la Shell	61
Guida per Principianti #30: Editare con la Shell	63
Comandi Shell	63
Effetti Speciali	64

Capitolo 9

Alberi e rami	67
Sistema Gerarchico	68
Guida per Principianti #31: Un Sistema di File Gerarchico	69
Struttura ad Albero	69
Path delle Directory	70

Capitolo 10

Altre operazioni su file e dischi	71
Guida per Principianti #32: Formattare un Disco Usando FORMAT	73
Doppio Drive	73
Copiare i Dischi	73
Backup con Drive Singolo	74
Copiare File	74
Creare Directory	76
Risalire per le Directory	76
Dir Rivisitato	77

Capitolo 11

ED e file Script	79
L'Editor ED	80
Un Semplice Script	81
Eseguitelo!	81
Modificare File ED	82
Output su Schermo	82
Guida per Principianti #33: Creare uno Script con ED, Quindi Eseguirlo	83
Controllo del Cursore	84
ED Esteso	85
Blocchi di Testo in ED	88
Menu di ED	90

Capitolo 12

Tools e Multiview	91
Calculator	92
Guida per Principianti #34: Usare Calcolatrice	92
KeyShow	93
Guida per Principianti #35: Usare KeyShow	94

MultiView	94
Guida per Principianti #36: Visualizzare con MultiView	96
Capitolo 13	
Comodità di inizializzazione	97
AutoPoint	98
ClickToFront	98
Blanker	99
Guida per Principianti #37: Usare Blanker	99
WBStartup	100
Guida per Principianti #38: Usare il Cassetto WBStartup	101
Commodity Exchange	101
Guida per Principianti #39: Usare Commodity Exchange	102
FKey	103
NoCapsLock	104
Guida per Principianti #40: Usare FKey	105
Capitolo 14	
Disegnare icone	107
Tipi di Icone	108
Guida per Principianti #41: Tipi di Icone e Operazioni	109
Creare le Icone	110
Modifica delle Icone	110
Guida per Principianti #42: Usare IconEdit	111
Menu di IconEdit	112
Guida per Principianti #43: Gli Strumenti di IconEdit	113
Doppia Identità	114
Affari di Icone	114
Guida per Principianti #44: Creare un'Icona da Zero	115
Capitolo 15	
Script e icone	117
ICONX	118
Guida per Principianti #45: Agganciare IconX a uno Script	119
Passaggio di Parametri	120
Parametro Dollaro	122
Opzioni Chiave	123
Variabili Chiave	124

Capitolo 16

AmigaDOS utile	127
DOS Residente	128
Idee per il Prompt	129
Alias AmigaDOS	129
Nuove Shell	131
Path Assegnati	132

Capitolo 17

Caratteri jolly	133
Caratteri Jolly	134
Guida per Principianti #46: Usare "Mostrare/Tutti i file" per Copiare i File	135
Questo e Quello	136
Informazioni dei File	138

Capitolo 18

Installazione della Stampante	141
Tipi di Stampante	142
Driver della Stampante	143
Preferenze Stampante	145
Guida per Principianti #47: Installazione del Driver della Stampante	146
Guida per Principianti #48: Installazione della Stampante	147
Inizializzazione della Stampante	148
Parametri della Porta Seriale	149
PrintFiles	149

Capitolo 19

Stampante in Modo Grafico	151
Correzione dei Colori	152
Guida per Principianti #49: l'Editor di Preferenze Stampante Grafica	152
Retinatura	153
Dimensionamento	154
Limits	154
Aspetto delle Immagini	155
Stampa	155
Livello del Bianco	156

Densità	156
GraphicDump	157
 Capitolo 20	
Font in Cornice	159
Font Amiga	161
Guida per Principianti #51: Tipi di Font e Dimensioni	161
Preferenze dei Font	162
Guida per Principianti #52: Usare l'Editor di Preferenze Caratteri	163
 Capitolo 21	
Specificamente Vostro	165
ShowConfig	166
CrossDOS	166
Guida per Principianti #53: Installare CrossDOS	167
Scegliere la Mappa della Tastiera	168
Preferenze Audio	168
Guida per Principianti #54: Scegliere la Mappa della Tastiera	169
Guida per Principianti #55: Usare l'Editor di Preferenze Audio	170
 Capitolo 22	
Amiga in Multi-Tasking	171
Finestra Singola	172
Stato dei Processi	174
Eliminare i Processi	174
Punti da Ricordare	175
 Capitolo 23	
Pericolo Virus	177
La Stirpe dei Virus	179
Sintomi	180
Prevenzione	181
Morte Virale	181
I Virus Killer	182

Capitolo 24

Un passo Oltre	183
Cassetto System	184
Cassetto Expansion.....	185
Disco Storage	185
Cassetto Prefs	185
Disco Locale	186

Appendice A

Trova File	187
Dischi Workbench3.0/Extras3.0/Storage3.0/Locale3.0/Fonts3.0	188

Appendice B

Operazioni di Boot	201
Indice analitico	203

Prefazione - L'aggancio

Amiga 1200 è un computer incredibile. Se vi state chiedendo per quale oscuro motivo dovreste tirare fuori altri soldi per un libro, non continuate a leggere.

Ma invece, se volete ottenere il meglio del meglio dal vostro Amiga vi conviene veramente continuare a leggere...



Potreste leggere questa prefazione nel conforto della vostra casa o in piedi in un negozio chiedendovi se, dopo aver già speso diverse centinaia di migliaia di lire per il vostro computer, tirare fuori qualche altro biglietto da diecimila per questo libro. Se siete nel primo caso avete già deciso di fare questo libro il vostro compagno nell'apprendimento dell'uso del computer, se invece siete della seconda categoria continuate a leggere e vi dirò perché *dovreste* acquistare questo libro.

Questo libro è stato scritto con l'utente alle prime armi in mente, in più è stato scritto specificamente per gli utenti alle prime armi di tutte le versioni di Amiga 1200.

Il manuale fornito con il computer è una comprensibile descrizione di quello che il vostro nuovo computer può offrirvi e contiene virtualmente tra le sue pagine i dettagli su tutti gli aspetti del Workbench (cioè la parte del computer che inizialmente userete di più).

Questo libro non copre ogni aspetto del vostro Amiga, non vi farà diventare istantaneamente un esperto - quello avviene con molti sforzi e ricerca personale. Comunque, quello che certamente farà questo libro sarà portarvi passo per passo attraverso tutti gli argomenti più importanti che dovete conoscere se volete usare il vostro Amiga efficacemente e ottenere il massimo dal vostro investimento. Sarà in effetti una *guida* per conoscere il vostro Amiga nel vero senso della parola.

Lo scopo finale di questo libro è quindi fornirvi di una base sugli aspetti principali del vostro Amiga 1200 - farvi entrare nell'argomento - da quel punto dovreste poi essere in grado di approfondirli usando la vostra iniziativa o una delle pubblicazioni di questo stesso editore che coprono tutti gli aspetti di Amiga. Questo libro vi fornirà le basi dalle quali vi sarà più facile procedere e usare il manuale del vostro Amiga 1200 per estrarre ogni altra informazione della quale potreste aver bisogno.

Per fare questi progressi vi chiedo solo una cosa. Cominciate dal Capitolo 1 e leggete tutto il libro - non saltate nessun capitolo - e sperimentate le guide passo-passo fornite. Quando avete provato gli esempi, fatene altri da voi. Usate le conoscenze appena acquisite, fate errori (vi succederà!) e imparate dai vostri sbagli.

Okay, questa è andata. Se state leggendo questa prefazione a casa - grazie e buona fortuna con i vostri tentativi - non abbiate paura di sperimentare. Se state nel negozio e siete ancora indecisi - devo aver perso il mio tocco!

Profilo dell'Autore

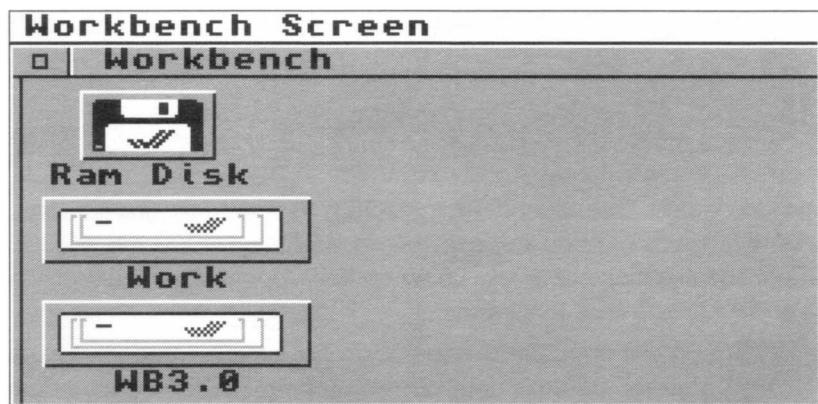
BRUCE SMITH è un premiato giornalista con oltre 40 libri al suo attivo. Il suo stile è rinomato per essere estremamente facile e altamente leggibile e ha portato un recensore a scrivere "*Questo è il primo libro sui computer che ho letto per puro piacere invece che per combattere l'insonnia!*"

Fuori dalla scena informatica, è un famoso giornalista sportivo e i suoi toni melodiosi possono generalmente essere ascoltati alla radio della BBC in Inghilterra al sabato pomeriggio.

E' inoltre il fondatore della Bruce Smith Books, una casa editrice dedicata al supporto dei computer Amiga, e vive nel Hertfordshire rurale. E' sposato, ha due figli e i suoi hobby includono la recitazione amatoriale e l'immersione subacquea.

Il Punto di Partenza

Se avete letto le pubblicità e le recensioni o avete dato uno sguardo in negozio sarete già a conoscenza del fatto che esistono molti modelli differenti di Amiga 1200 - versione base (il solo A1200), versione lusso (A1200 dotato di hard disk) e la versione super lusso (A1200 fornito di molta memoria e hard disk, ma anche molto più costoso). Fondamentalmente queste versioni di A1200 sono identiche - funzionano con lo stesso software.



Anche se tutti gli A1200 funzionano con lo stesso software, la presenza di un hard disk aumenta drasticamente la funzionalità del computer perché significa avere accesso virtualmente istantaneo a tutto il vostro software. A volte potremmo riferirci al modello A1200HD, che significa un A1200 dotato di hard disk interno. Tutti gli A1200 sono pronti ad accettare un hard disk ed è per questo che troverete una luce con la scritta H.DISK al disotto, sopra la luce dell'alimentazione e del drive.

L'alternativa a un hard disk è un floppy disk (dischetto o semplicemente disco) che è la base della memorizzazione dei computer e può trasferire di tutto. Tutti gli Amiga sono dotati di un drive interno da 3.5" (tre pollici e mezzo), situato sul bordo destro del computer. Descriveremo tecnicamente cosa è in grado di memorizzare un disco in seguito, ma se diciamo che un hard disk da 20 Mb per A1200 può memorizzare circa venti volte più informazioni di un singolo disco dovreste cominciare ad avere un'idea di quanto possa essere utile un hard disk. In pratica non dovete scambiare i dischi nel drive a intervalli regolari.

Ma, detto questo non cominciate a lamentarvi se avete un A1200 dotato solamente di drive - questo diventerà il più popolare di tutti gli A1200 ed è sofisticato come le altre versioni - e avete anche la possibilità di acquistare un hard disk aggiuntivo più avanti quando diventeranno disponibili da altri costruttori a prezzi più competitivi. Una parola anche agli utenti di A1200 con hard disk - anche voi avete un drive per leggere i dischi sul lato del vostro Amiga.

Ho parlato di differenti versioni di A1200 ma non preoccupatevi perché non succederà più. La ragione è che il software di tutti gli A1200 è lo stesso. Gli A1200 funzionano con Workbench e AmigaDOS e per questo motivo la descrizione e le guide sono identiche per tutti! Quando dovessero verificarsi piccole differenze siate sicuri che le puntualizzerò - ma sono così poche e rare che una volta impostato il vostro sistema a vostro piacimento, queste virtualmente scompaiono.

Versioni

Amiga 1200 è dotato delle nuove versioni di AmigaDOS e Workbench, ora numerate con il numero 3. Queste versioni sono apparse prima su Amiga 4000 ma anche a sorpresa con A1200 il che significa che avete un computer Commodore Amiga che è aggiornatissimo in termini di software di sistema.

Se state usando A1200 dopo una precedente esperienza con un altro modello Amiga, noterete immediatamente alcune differenze nel modo in cui appare il Workbench e dove sono situati alcuni file nella fornitura di dischi che avete trovato insieme al computer. Vi sarà molto utile l'appendice Trova File mentre vi abituate alla nuova atmosfera.

Dischi di Sistema

Non importa se avete un A1200 standard o uno dotato di hard disk, scoprirete che la confezione del computer include anche una serie di dischi, i dischi originali. Questi sono molto importanti quindi trattateli con rispetto. Se non avete un hard disk questi saranno il punto focale della vostra attenzione per il resto di questo libro. Se avete un sistema con hard disk potete mettere via i dischi in un posto sicuro poiché i programmi e le informazioni che contengono sono già in posizione sull'hard disk - ma ne ripareremo più avanti.

I dischi sono chiamati:

- Workbench
- Extras
- Fonts
- Locale
- Storage

Se avete un hard disk potrebbe essere necessario installarvi il software. Vedremo presto e con maggiori dettagli come si effettua questa operazione, ma prima... prepariamo il computer all'uso!

Preparazione all'Uso

Non ho intenzione di sprecare spazio prezioso per descrivere come preparare il vostro Amiga. La ragione è che questo compito viene assolto magnificamente dal piccolo libricino chiamato *A1200 Guida all'Uso* che è fornito nella confezione del computer. Il tutto è estremamente semplice da montare ed è fisicamente impossibile connettere il cavo sbagliato nel posto sbagliato e far saltare tutto, quindi state tranquilli!

A1200 senza hard disk: quando accendete il computer lo schermo mostrerà l'animazione di un disco che vola e si inserisce in un drive. Questo è il modo in cui il vostro A1200 vi chiede di inserire il disco Workbench nel drive interno. Trovate il disco chiamato

Workbench e inseritelo nel drive (con la scritta Workbench verso l'alto e la linguetta metallica verso l'interno). In un paio di secondi apparirà lo schermo del Workbench. A1200 con hard disk: quando accendete, il vostro A1200 inizierà la procedura di inizializzazione il cui termine tecnico è boot. Il tutto necessita di un paio di secondi dopo i quali vedrete lo schermo del Workbench. E' possibile interrompere questa procedura di inizializzazione, o *boot*, se volete cambiare qualche opzione. Ciò può essere importante per gli utenti di Amiga più vecchi che sono passati ad Amiga 1200 e vogliono far funzionare il loro vecchio software. Leggete l'Appendice B per ulteriori dettagli.

Selezione della Mappa di Tastiera

Amiga è un computer internazionale. Ciò è grande ma crea anche un gran numero di problemi - non ultimi quelli creati dalle differenze di linguaggio. Per esempio, anche se l'italiano e lo spagnolo sono molto simili, il linguaggio spagnolo ha molti caratteri non inclusi nell'alfabeto italiano. E' normale aspettarsi che un Amiga italiano abbia una tastiera italiana e un Amiga spagnolo ne abbia una spagnola. Per permettere che ciò avvenga, Amiga dispone di una mappa per ognuna delle principali configurazioni di tastiera, inglese, francese, tedesca, spagnola, italiana, svedese e molte altre. La mappa di tastiera non è un mappa in senso stretto ma una serie di numeri che corrispondono ai caratteri della tastiera. Dovrete necessariamente selezionare la mappa di tastiera per la tastiera che volete usare. Detto questo, potete usare per il momento la mappa di tastiera di default anche se è quella americana. Torneremo su questo argomento in seguito quando avrete imparato come spostare e copiare informazioni da un posto a un altro.

Il Workbench

Quando il vostro Amiga 1200 ha finito la procedura di inizializzazione vedrete il *Workbench*. Il Workbench vi fornisce un'ambiente di lavoro dove potete compiere le operazioni di tutti i giorni come eseguire giochi, usare i programmi applicativi e copiare i dischi, per nominarne solo tre. Il Workbench è un programma che viene eseguito con

il solo scopo di fornirvi un'interfaccia *user-friendly* (semplice da usare) con il vostro A1200. Il termine Workbench (banco di lavoro) è ottimo perché da un'idea di come dovreste trattarlo - una versione su schermo di un'area di lavoro dove potete fare di tutto. Per questa ragione l'area di lavoro del Workbench viene spesso chiamata *desktop*. Il Workbench mostra diversi tratti che lo caratterizzano, molti di questi imparerete a conoscerli durante il corso di questo libro, comunque la caratteristica principale del Workbench è che si tratta di un sistema *WIMP*. Il termine WIMP è l'acronimo di Windows, Icons, Pointer e Menus (finestre, icone, puntatore e menu). Il Workbench stesso è una finestra ed esibisce tutte le qualità delle molte altre finestre che incontrerete nei capitoli seguenti - verranno tutti spiegati approfonditamente. Una finestra di un computer funziona molto similmente a una finestra di una casa - ci guardate attraverso (o dentro) e vedete cosa c'è dall'altra parte. Più è larga la finestra più potete vedere, più è piccola e meno potete vedere. Una finestra vi permette solo di vedere parte del mondo, non vi mostra tutto (anche se potrebbe se la rendete abbastanza grande) perché potrebbero esserci oggetti fuori dall'area visibile coperta dalla finestra. Tutti questi fatti sono veri con le finestre di una casa come lo sono con le finestre del Workbench di Amiga.

I Menu

Mentre Windows (finestre) fornisce la W di WIMP, Menus (menu) fornisce la M. A tutti i menu Amiga si accede tramite una barra dei menu che si trova invariabilmente in cima allo schermo. Quando lavorate col Workbench potete vedere facilmente la barra dei menu del Workbench legato alla cima dello schermo Workbench. Oltre a visualizzare la versione del Workbench che state usando visualizza un numero che rappresenta la quantità di memoria che è disponibile a voi e ai vostri programmi.

Questo numero aumenterà se possedete un'espansione di memoria collegata al vostro A1200. La P di WIMP è Pointer (puntatore) e il puntatore è la freccia che potete spostare per il Workbench muovendo il mouse sulla superficie del tavolo. Il puntatore si sposterà nella direzione in cui spostate il mouse. Se spostate il puntatore in modo che la sua punta si trovi sopra la parola Workbench e quindi premete (e tenete premuto) il tasto destro del mouse, il Workbench cambierà e verranno visualizzate delle nuove scritte - questi sono i nomi dei menu del Workbench che sono Workbench, Finestre, Icone e Strumenti. Se spostate il puntatore sopra ognuna di questi vedrete apparire un menu di *opzioni* sotto ogni intestazione. Notate che questi menu a tendina rimangono visibili solamente finché tenete premuto il tasto destro del mouse, quando lasciate il tasto il menu scompare finché non viene richiamato. Selezionare un'opzione dei menu del Workbench è relativamente facile e necessita soltanto un po' di coordinazione tra mouse e occhio.

Per esempio se spostate il mouse sulla barra dei menu e premete il tasto destro del mouse vedrete che la prima opzione del menu Workbench è Pannello. Spostate il puntatore in modo che la punta si trovi sulla parola Pannello - dovreste notare che l'opzione diventa *selezionata* - quindi lasciate il tasto del mouse. Se avete fatto tutto come da istruzioni dovreste aver selezionato l'opzione Pannello e l'effetto dovrebbe essere la trasformazione del Workbench da una finestra a un ambiente a schermo. Se ciò non è avvenuto provate ancora. Potete riportare il Workbench a una finestra selezionando ancora l'opzione Pannello.

Vale la pena fare un po' di pratica a selezionare le opzioni del menu perché è una componente importante dell'utilizzo del vostro Amiga. Se non l'avete già capito, la I di WIMP sta per Icons (icone). Sono quelle piccole immagini che appaiono sul Workbench e in tutte le finestre che aprirete. Potete già vedere un paio di icone sul desktop - il Ram Disk è una di queste e l'altra è l'icona del disco Workbench - se avete un A1200 con hard disk la seconda verrà sostituita dalle icone System e Work. Altre informazioni sulle icone le troverete nel prossimo capitolo.

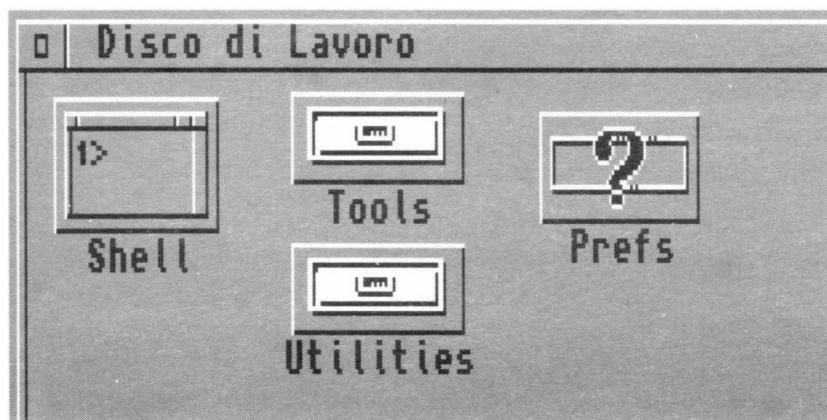
Il Mouse

Se non ne avete già uno, scoprirete che un tappetino per il mouse è un ottimo investimento. I tavoli e le scrivanie tendono a essere scivolose e non offrono alla sfera di gomma sotto il mouse una superficie adatta per rotolare. Un tappetino per il mouse è studiato appositamente per essere usato con un mouse e assicura inoltre che teniate sempre libera una parte della scrivania per muovere il mouse. Il prezzo dei tappetini per il mouse varia e il più caro non sempre è il migliore. Provate sempre un tappetino per il mouse prima di comprarlo. Abituatevi all'azione di alzare il mouse e spostarlo. Non è necessaria un'intera scrivania per spostare il mouse sul Workbench - un piccolo tappetino per il mouse è uno spazio più che sufficiente. Spostate semplicemente il mouse fino al bordo del tappetino, alzatelo e riportatelo sul lato opposto del tappetino prima di continuare il movimento. Diventerà presto un processo naturale. Per usare efficacemente un mouse spostatelo sul lato destro del vostro Amiga con la coda (il cavo) verso il fondo della scrivania. Appoggiateci sopra il palmo della vostra mano con il vostro dito indice sul tasto sinistro e il dito medio sul tasto destro.

Ovviamente se non siete mancini, nel qual caso potrebbe essere necessario invertire tutte le indicazioni! Il tasto sinistro del mouse è quello che viene usato più spesso perciò quando dovete usare un tasto del mouse, premete quello sinistro a meno che non vi venga detto il contrario. Poiché il tasto sinistro viene usato per selezionare viene spesso chiamato tasto di Selezione. Il tasto destro del mouse è spesso chiamato tasto del Menu perché viene usato per accedere ai menu a tendina.

Dentro il Sistema WIMP

Avendo introdotte ognuno di questi elementi nell'ultimo capitolo, diamo ora un'occhiata alla loro anatomia e fisionomia. Tutte le finestre su Amiga esibiscono caratteristiche simili, un fatto che le rende molto facili da usare perché, una volta imparato come usarne una, avete anche imparato a usare tutte le altre!



Il Workbench è per default una finestra ma differisce in un aspetto dalle altre finestre. Non bisognerebbe mai chiuderla per non rimanere senza niente con cui lavorare, quindi è meglio fare esperimenti con un'altra finestra e la migliore per questo scopo è la finestra del disco Workbench.

Se state usando un sistema A1200 con hard disk dovreste inserire il disco Workbench nel drive o fare conto che l'icona System3.0 sul Workbench sia l'icona del disco in questione.

Al momento il disco Workbench è rappresentato da un'icona disco (cioè l'immagine di un disco con una scritta sotto). Potete mostrare i suoi componenti spostando il puntatore sopra l'icona e cliccando il tasto sinistro del mouse due volte in rapida successione. Questo procedimento è chiamato *doppio-click*.

A questo punto il drive dovrebbe azionarsi e il puntatore dovrebbe trasformarsi in un piccolo orologio a indicare che la vostra tastiera è andata a dormire mentre il disco viene letto - in altre parole mentre le informazioni o i dati vengono localizzati al suo interno. Se ciò non avviene probabilmente non avete cliccato due volte il tasto del mouse abbastanza velocemente, o non avete posizionato il puntatore correttamente sopra l'icona del disco. Provate ancora. Quando riuscite nel vostro intento apparirà la finestra del disco Workbench sullo schermo e quindi verranno visualizzate varie icone al suo interno.

Quando la finestra è stata aperta vedrete che diventerà piena di diverse icone differenti ognuna delle quali rappresenta i vari file che sono contenuti sul disco e che compongono l'ambiente di lavoro del Workbench.

Se studiate la struttura fisica della finestra dovreste vedere che è composta da diversi elementi, gli stessi presenti anche sulla finestra Workbench. Questi elementi sono chiamati spesso *gadget* in gergo Amiga. Dall'angolo superiore destro, questi sono:

- Gadget di Chiusura
- Barra del Titolo/Barra di Spostamento
- Gadget di Ingrandimento
- Gadget di Profondità
- Gadget di Scorrimento
- Gadget di Dimensionamento

Ognuno di questi è descritto individualmente di seguito.

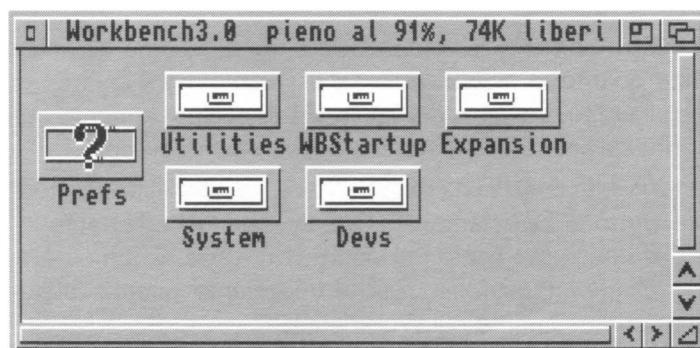
Gadget di Chiusura

Il piccolo gadget quadrato con un punto bianco al centro che si trova nell'angolo superiore sinistro della finestra è il gadget di Chiusura della finestra. Come suggerisce il suo nome viene usato per chiudere la finestra corrente, rimuovendola effettivamente dallo schermo del Workbench. Per usare questo gadget, posizionate la punta del puntatore in modo che si trovi sopra il punto bianco e cliccate il tasto sinistro del mouse.

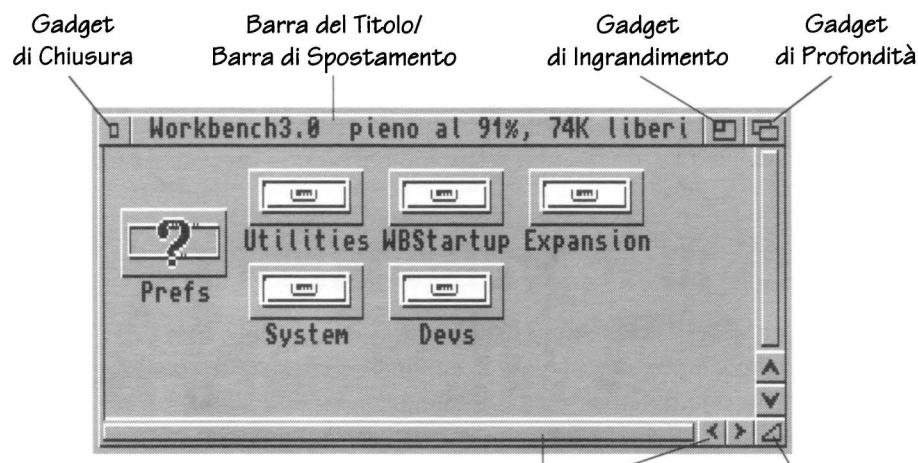
Guida per Principianti #1: Dall'Icona del Disco alla sua Finestra



Il disco Workbench appare sul desktop come un'icona disco con il nome al disotto. Se spostate la punta del puntatore in modo che si trovi sopra l'icona del disco e premete il tasto sinistro del mouse due volte in rapida successione (doppio-click) verrà visualizzata la finestra del disco Workbench. Notate che l'icona del disco rimane al suo posto.



Guida per Principianti #2: I Gadget delle Finestre



Ogni finestra è accompagnata da diversi gadget che potete usare per controllare cosa viene mostrato al suo interno.

La finestra scomparirà dallo schermo. Potete riaprire ancora la finestra in qualunque momento cliccando semplicemente due volte sull'icona relativa. Provateci un paio di volte per abituarvi poiché è un'operazione fondamentale nell'utilizzo del Workbench del vostro Amiga.

Barra del Titolo/ Barra di Spostamento

E' indubbiamente la caratteristica più immediatamente riconoscibile di una finestra, è grande quanto la finestra stessa e si trova tra il gadget di Chiusura e il gadget di Ingrandimento. La barra del Titolo/Barra di Spostamento contiene dettagli sul disco e vi permette anche di spostare la finestra sul desktop.

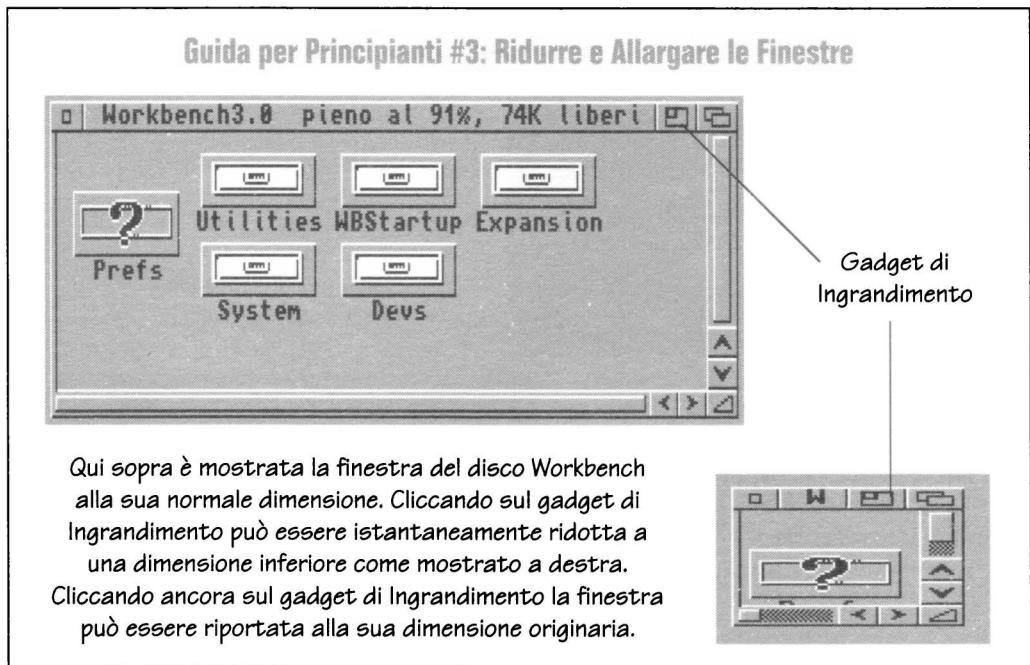
Quando viene aperta una finestra viene sempre visualizzato il suo nome nella Barra del Titolo/Barra di Spostamento. Questo sarà generalmente lo stesso nome assegnato all'icona che avete usato per aprire la finestra. Il nome della finestra fornisce un'utile punto di riferimento che diventa importante quando avete diverse finestre aperte contemporaneamente sul Workbench.

La barra contiene anche informazioni relative al contenuto fisico del disco, cioè il numero di file e la quantità di spazio libero. Questa quantità di spazio libero è importante poiché vi dà un'indicazione sulla quantità di informazioni che possono essere memorizzate.

Potete anche usare la barra per spostare la finestra sul desktop. Ciò si ottiene posizionando il puntatore all'interno della barra e premendo il tasto sinistro del mouse. Mentre tenete premuto il tasto del mouse, spostate il mouse e la finestra verrà trascinata sul Workbench nella stessa direzione! Lasciando il tasto del mouse la finestra verrà fissata nella nuova posizione finché non la riposizionate ancora. Provate questa azione con la finestra del disco Workbench e notate che in effetti viene trascinata solo il bordo della finestra, la finestra stessa non si sposta finché non lasciate il tasto del mouse.

Gadget di Ingrandimento

Questo gadget, che si trova immediatamente a destra della barra del Titolo/Barra di Spostamento vi permette di cambiare la dimensione della finestra. L'azione del gadget è di cambiare tra due dimensioni. Generalmente, se una finestra è piccola quando la aprite, cliccando sul gadget di Ingrandimento verrà ingrandita. Cliccando ancora sul gadget verrà ripristinata la dimensione originaria della finestra.



Gadget di Profondità

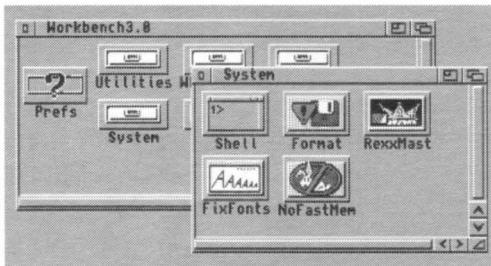
Nell'angolo superiore destro della finestra c'è il gadget di Profondità. Questo ha un'azione duale. Se avete diverse finestre aperte contemporaneamente sullo schermo il Workbench può diventare un posto abbastanza disordinato. Le finestre si sovrapporranno solitamente una sull'altra, oscurando parzialmente il loro contenuto. Quando ci sono diverse finestre aperte si dice che siano sovrapposte. La finestra più in alto, che è chiamata finestra corrente è per definizione in primo piano. Tutte le altre finestre sono nello sfondo. Cliccando con il puntatore sul gadget di Profondità la finestra viene mandata sullo sfondo o portata davanti.

Se la finestra che cliccate è la finestra corrente finirà sul fondo del gruppo di finestre. Ogni altra finestra che non è la finestra corrente verrà portata in cima e resa finestra corrente. Se cliccate su questo gadget con la sola finestra Workbench visualizzata scoprirete che la finestra scompare! In effetti è semplicemente andata dietro lo schermo Workbench - per riportarla indietro cliccate il gadget di Profondità dello schermo Workbench!

Barre di Scorrimento

Poiché è possibile rendere più piccola una finestra, potrebbe succedere che sia troppo piccola per mostrare tutte le icone che contiene. Allo stesso modo, potreste avere così

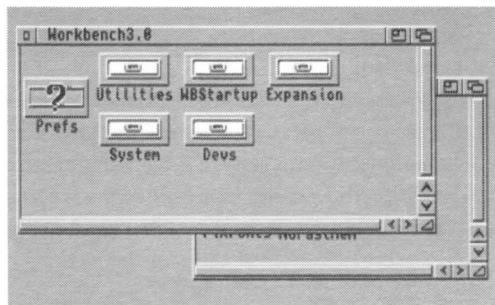
Guida per Principianti #4: Posizionare le Finestre una Sopra l'Altra



Il Gadget di Profondità
del Disco Workbench

Il Gadget di Profondità
del Cassetto System

Sopra: la finestra chiamata System è posizionata sopra la finestra del disco Workbench. Per portare la finestra del disco Workbench in primo piano cliccate sul gadget di Profondità della finestra del disco Workbench.



tante icone in una finestra che non ci sia abbastanza spazio per mostrare tutte le icone anche rendendo la finestra molto grande! Ecco dove entrano in azione le Barre di Scorrimento. Le Barre di Scorrimento si trovano sul bordo inferiore e sul lato destro della finestra - sono perciò chiamate rispettivamente Barra di Scorrimento orizzontale e verticale.

Le Barre di Scorrimento sono contenute nei Riquadri di Scorrimento. Trascinando le Barre di Scorrimento dentro i loro Riquadri di Scorrimento potete far apparire altre zone della finestra. Il modo migliore per vedere questo effetto è ridurre la finestra circa a metà della sua dimensione attuale e quindi fare pratica. La finestra può essere resa più piccola usando il gadget di Dimensionamento illustrato in seguito. Un metodo alternativo è cliccare con il puntatore sui gadget a forma di freccia che forzeranno la finestra a far scorrere le icone e spostare la loro posizione nella direzione indicata dalla punta della freccia.

Dimensionamento della Finestra

Quando apriete una finestra viene visualizzata con una dimensione predeterminata. Comunque, vorrete sicuramente modificarne la dimensione, rendendola più larga o più piccola. Il gadget di Dimensionamento della finestra vi permette di farlo.

Questo gadget si usa più o meno allo stesso modo come si usa la Barra di Spostamento. Posizionate il puntatore sopra il gadget, tenete premuto il tasto sinistro del mouse e quindi spostate il mouse. Potete modificare la dimensione della finestra in qualunque direzione. Per esempio, per rendere la finestra più ampia, trascinate il gadget verso destra. Per renderla più stretta, trascinatevelo invece verso sinistra. Similmente, per rendere più alta la finestra, trascinate il gadget verso il basso oppure verso l'alto per renderla più corta. Se volete rendere la finestra più alta e ampia trascinate il gadget in diagonale in basso a destra. Trascinatevelo invece in diagonale in alto a sinistra per rendere ovviamente la finestra più corta e più stretta.

Notate che modificare la dimensione di una finestra potrebbe modificare lo stato delle Barre di Scorrimento. Per esempio, rendendo più larga la finestra possono essere visualizzate completamente più icone. Se tutte le icone possono essere visualizzate, i gadget delle barre di scorrimento diventano inattivi e non sono più necessari. Comunque è vero anche il reciproco.

Tipi di Icone

Le icone sono rappresentazioni pittoriche dei vari aspetti del vostro Amiga. Ne abbiamo già vista una nell'icona del disco Workbench. L'altra icona standard del Workbench è il Ram Disk - come dovreste essere in grado di vedere, questa icona è simile all'icona del disco Workbench. E' una specie di pseudo-disco che usa parte della memoria di Amiga per memorizzare informazioni - ne ripareremo più approfonditamente in seguito. Se cliccate due volte sull'icona del Ram Disk vedrete che viene visualizzata la sua finestra. L'icona del disco è solo una dei diversi tipi di icone che sono usate da Amiga. Ci sono diversi altri tipi e potete avere un'idea di come siano ognuna di queste aprendo la finestra del disco Workbench.

Se lo fate vedrete che è piena di una serie di icone che sembrano cassetti - questi hanno nomi come Utilities, System, Monitors, Expansion e così via. Non sorprendetevi di scoprire che questo tipo di icona è chiamata icona cassetto e può anche visualizzare il suo contenuto. Se cliccate due volte sull'icona cassetto (più semplicemente cassetto) chiamata System, verrà aperta una finestra che mostrerà ancora un'altra serie di icone.

Le icone nel cassetto System sono tutti esempi di icone programmi (non cercate di cliccare due volte su nessuna di queste per ora). I programmi sono spesso chiamati Strumenti in gergo Amiga e hanno una loro icona caratteristica. Per esempio, un wordprocessor chiamato Wordy potrebbe avere un'icona che incorpora il suo nome utilizzando una grande W. Anche i file creati dal wordprocessor (chiamati Progetti) potrebbero usare un clone della sua icona per legarsi alla famiglia di Wordy. Notate quest'uso della terminologia su Amiga: usate uno Strumento per creare un Progetto o se preferite, i Progetti sono creati su Amiga usando gli Strumenti.

Un disco AmigaDOS può anche contenere uno speciale tipo di icona chiamato Trashcan. Questo è in effetti un cassetto, ma di un tipo speciale. Potete usarlo per

liberarvi di Progetti e Strumenti che non vi servono più. Gli ridaremo un'occhiata presto - non cercate di sperimentare ora con il Trashcan perché tutto quello che buttate via non potete più recuperarlo. Siete stati avvertiti!

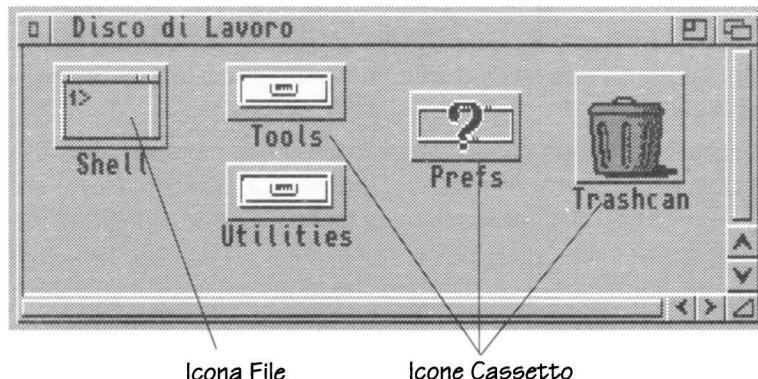
Ci sono altri tipi di icone che incontrerete durante l'utilizzo del vostro Amiga specialmente se cominciate a progettare le vostre icone usando il programma IconEdit che viene illustrato in un capitolo successivo. Il punto è che non dovete preoccuparvi se incontrate un tipo di icona che non avete mai visto prima.

Altro sui Menu

I menu del Workbench vi forniscono gli strumenti di cui avete bisogno per eseguire le operazioni di tutti i giorni. Ora che avete un'idea più chiara del Workbench, date un'occhiata ancora ai menu e vedrete che sono organizzati abbastanza logicamente. Le intestazioni sono:

- Workbench
- Finestre
- Icone
- Strumenti

Guida per Principianti #5: Tipi di Icone - Cassetti e File



La maggior parte delle finestre dei dischi mostra diversi tipi di icone. Le icone cassetto, quando aperte, mostrano una finestra che spesso mostra altre icone - potrebbero persino esserci altri cassetti. Il Trashcan è un cassetto speciale che vi permette di buttare via i file.

Quando cliccate due volte un'icona file - come la Shell - viene eseguito un programma che vi permette di compiere una funzione.

Guida per Principianti #6: Menu del Workbench e Opzioni

Finestre	Icone	Strumenti
Nuovo cassetto	AN	
Aprire precedente	AK	
Chiudere	AK	
Aggiornare		
Selezionare contenuto	AS	
Ridisporre icone	AD	
Fissare	»	
Mostrare	»	
Mostrare per	»	

Workbench Finestre Icone Strumenti

Sopra: spostando il puntatore in cima al Workbench e premendo il tasto sinistro del mouse verranno visualizzati i quattro menu standard del Workbench.

Sinistra: spostando il puntatore sopra uno delle quattro intestazioni dei menu viene visualizzato un menu di opzioni a tendina. I quattro menu si riferiscono alle opzioni che contengono. Il menu Finestre contiene opzioni che, quando selezionate, agiscono sulla finestra corrente.

Le opzioni elencate nel menu Workbench sono quelle relative alle operazioni da intraprendere al livello Workbench (globale). Quelle raggruppate sotto l'intestazione Finestre sono opzioni relative o che agiscono sulle finestre corrente. Infine, quelle elencate sotto l'intestazione Icone sono relative alle icone. L'ultimo menu è Strumenti e al momento contiene solo l'opzione "Riavviare WB" che resetta effettivamente il Workbench.

Daremo uno sguardo a diverse delle opzioni di questi menu con maggiore profondità mentre proseguiremo nei capitoli.

Trascinare gli Schermi

Mentre le finestre hanno un grosso ruolo nell'organizzazione del vostro Amiga Workbench anche gli schermi sono importanti. Il modo migliore per illustrare cos'è uno schermo e mostrarne uno. Andate nello menu Workbench e selezionate l'opzione Pannello. La finestra Workbench scompare e le varie icone che conteneva appaiono ora su uno schermo. Notate che i menu Workbench sono ancora disponibili.

Mentre acquisite maggiore confidenza con il software di Amiga scoprirete che qualcuno viene eseguito in finestre e altri in schermi. Poiché è possibile avere più finestre sovrapposte, è anche possibile avere schermi sovrapposti.

Potete svelare gli schermi trascinando giù quello più in alto. Per esempio, se avete convertito la finestra Workbench in uno schermo tramite l'opzione Pannello, spostate il puntatore sulla barra dei menu, premete e tenete premuto il tasto sinistro del mouse

e quindi trascinate giù il puntatore. Lo schermo Workbench seguirà il puntatore svelando uno sfondo bianco (se ci fosse un altro schermo attivo verrebbe a questo punto svelato). Potete spostare uno schermo su e giù in questo modo, ma non lateralmente.

Se ora lasciate il tasto del mouse scoprirete che il Workbench rimane nella posizione dove l'avete lasciato e che non potete muovere il puntatore del mouse oltre la cima della barra dei menu. Per riportare il Workbench alla sua posizione normale, ripetete semplicemente il procedimento precedente. Generalmente non è necessario trascinare il Workbench in questo modo, ma vi capiterà spesso di dover trascinare le altre finestre.

Hot-Key

Potreste aver già notato che numerose opzioni dei menu del Workbench - anche se non tutte - hanno sul lato un simbolo A di Amiga seguito da una lettera. Questo è conosciuto come un assegnamento hot-key. Fondamentalmente permettono di ottenere un particolare comando usando una combinazione di tasti piuttosto che dover andare sul menu e scegliere l'opzione manualmente, risparmiando tempo e fatica. Il rovescio della medaglia è che dovete conoscere quale tasto premere in combinazione al tasto Amiga destro. Comunque, poiché la lettera usata è normalmente la prima lettera dell'opzione che volete scegliere, non è così difficile e una volta usata una hot-key un po' di volte, diventa automatico.

Per usare una hot-key dovete essere abbastanza abili con la tastiera. Prima premete e tenete premuto il tasto Amiga destro. E' il tasto con una A vuota (il simbolo Amiga) e si trova sul lato destro della barra dello spazio. Quindi premete la hot-key che desiderate, dopodiché l'operazione associata dovrebbe essere eseguita e potete lasciare entrambi i tasti.

Per esempio, potete selezionare l'opzione Pannello usando il tasto Amiga destro e il tasto P. Tenete premuto il tasto Amiga destro e quindi premete il tasto P (per Pannello).

Dentro e Fuori i Dischi

I dischi sono importanti per il vostro A1200 come lo è lo schermo, senza il quale non potreste vedere cosa succede! I dischi sono il mezzo tramite il quale il vostro Amiga comunica con il mondo esterno.
Per rendervi conto del potenziale del vostro Amiga dovete avere confidenza sull'utilizzo dei dischi.



Non importa quale configurazione di Amiga abbiate - non importa che abbiate un hard disk installato o no - il disco sarà il vostro mezzo più efficace per comunicare col mondo esterno. Senza possibilità di errore, ogni programma o gioco che potreste comprare verrà distribuito su uno o più dischi. Molte riviste per Amiga al giorno d'oggi vengono

vendute con almeno un disco incollato sulla copertina. E mentre diventate più sicuri nell'uso delle vaste possibilità del vostro Amiga vorrete salvare le vostre informazioni per un uso successivo o per darle a qualcun altro - siano il tabellone dei punteggi del vostro gioco preferito o il testo di un libro creato usando uno dei programmi di videoscrittura per Amiga. Detto chiaramente, se volete fare veramente qualcosa con il vostro Amiga dovete essere in grado di effettuare i seguenti compiti:

- Maneggiare i dischi senza danneggiarli
- Preparare i dischi all'utilizzo
- Fare copie dei vostri dischi più importanti

Fortunatamente questi compiti non sono affatto difficili e, una volta che ne avete acquisita la padronanza, come imparare ad andare in bicicletta, non si dimentica più. In più, queste tecniche vengono usate su tutti i computer del mondo e state quindi realmente imparando qualcosa per il futuro. Per seguire i seguenti esempi avrete bisogno di un paio di dischi nuovi a portata di mano.

Formattazione

Il problema degli standard è che conducono all'incompatibilità! Mentre la maggior parte dei computer si stanno standardizzando sui dischi da 3.5", cambia il modo in cui memorizzano le informazioni sul disco. Per questa ragione i dischi vengono normalmente forniti in un formato non definito. Quindi prima che possiate usarli dovete eseguire un procedimento chiamato formattazione. Il processo di formattazione stabilisce una sorta di mappa elettronica sulla superficie del disco che Amiga può usare per salvare e recuperare le vostre informazioni velocemente ed efficacemente.

Poiché questo procedimento è così vitale è stato reso relativamente facile da eseguire, e ogni volta che acquistate una scatola di dischi vale sempre la pena di passare un po' di tempo per formattarli tutti. In questo modo sarete sempre in grado di mettere le mani su un disco pronto da usare ogni volta che ne avete bisogno. Poiché è necessario formattare un disco vuoto prima di poterlo usare, i dischi nuovi vengono normalmente chiamati dischi *non formattati*.

Per formattare un nuovo disco togliete il disco Workbench dal drive interno e inserite il disco nuovo. Amiga cercherà di leggerne il contenuto - è necessario in modo che sappia quale icona visualizzare e quale nome mettere sotto l'icona del disco. Poiché il disco non è formattato non sarà in grado di ottenere questa informazione, perciò dopo un paio di istanti verrà visualizzata l'icona del disco nel Workbench con il nome:

DF0:????

DF0: si riferisce al numero del drive. Amiga chiama il suo drive interno numero 0 e perciò DF0 è il drive 0 e ???? significa che Amiga non può usare il disco perché non è formattato.

Prima che possiate formattare il disco dovete selezionarlo. Per fare questo spostate il puntatore sopra l'icona del disco e cliccate il tasto sinistro del mouse una volta. Poiché stiamo trattando con un'icona l'opzione di formattazione si trova appropriatamente nel menu Icone. Visualizzate il menu Icone e vedrete l'opzione "Formattare disco..." ben visibile in fondo all'elenco. Spostate il puntatore in basso sopra "Formattare disco..." e apparirà una barra di selezione nera sopra l'opzione. Lasciate il tasto del mouse per selezionarla.

Requester di Sistema

Durante il vostro lungo utilizzo di Amiga, il vostro computer vorrà spesso informarvi su certe faccende. Le cose potrebbero non andare come ci si aspetta o non può trovare qualcosa e vuole il vostro aiuto. Per fare ciò Amiga usa qualcosa chiamato Requester di Sistema. E' come una finestra in miniatura che viene usata per visualizzare un messaggio e ci saranno normalmente un paio di gadget sui quale cliccare. Tipicamente OK se volete procedere e Annulla se volete formare quello che stavate per fare! Normalmente questi messaggi sono abbastanza succinti e non dovrebbero darvi molti problemi.

Quando selezionate "Formattazione disco..." apparirà un requester di sistema sullo schermo chiedendovi di reinserire il disco Workbench nel drive (se avete un hard disk ciò non avviene perché il programma di formattazione si trova sull'hard disk al quale Amiga ha accesso immediato). Il Workbench ha bisogno di leggere il programma di formattazione dal disco Workbench in memoria prima che possa procedere. Quindi, togliete il disco non formattato dal drive e inserite il disco Workbench.

Una nuova finestra chiamata Formattazione - DF0 apparirà quindi sullo schermo. A questo punto togliete il disco Workbench3.0 e sostituitelo con il disco che deve essere formattato. Centralmente all'interno di questa finestra c'è un gadget stringa che per default contiene il nome Vuoto. Questo gadget stringa contiene il nome che verrà dato al vostro disco dopo essere stato formattato. Perciò se lasciate le cose come stanno il disco verrà chiamato Vuoto. Potete cambiare il nome da assegnare al disco semplicemente premendo il tasto Del cinque volte per cancellare la parola Vuoto e quindi digitando il nuovo nome del disco con la tastiera.

La finestra contiene anche altri gadget - questi sono generalmente per gli utenti leggermente più avanzati e li lasceremo stare per ora.

Per continuare con il processo di formattazione, spostate il puntatore sopra il gadget Formatta e cliccate il tasto sinistro del mouse. Ovviamente, se volete formare il processo scegliete il gadget Annulla.

C'è un gadget Veloce che vi permette di riformattare velocemente dischi Amiga già precedentemente formattati. Questa opzione non dovrebbe essere usata quando un disco viene formattato per la prima volta o se state formattando un disco quando è stato danneggiato.

Se cliccate sul gadget Formatta, Amiga visualizzerà un altro requester che chiederà conferma sulla formattazione del disco nel dispositivo DF0. Cliccate su Formatta per cominciare la formattazione. Il nome dell'icona disco:

DF0:????

verrà sostituito con:

DF0:BUSY

e il requester verrà sostituito da una nuova finestra Formattazione che consiste in una barra scorrevole blu che indica la percentuale del disco che è stata formattata e contemporaneamente quanto ne rimane ancora da formattare.

Il Requester di Sistema menzionato in precedenza è una presenza comune sullo schermo Workbench, abituatevi a vederlo. Viene inviato da Amiga ogni volta che ha bisogno di qualcosa dall'utente o deve informarlo che qualcosa non va. Il messaggio dentro il requester spiega esattamente la natura del problema.

Utenti di Hard Disk

Se avete già un hard disk il contenuto del disco Workbench è stato trasferito sul vostro hard disk. Questo significa che non siete più legati alla versione su disco del Workbench. Per formattare un disco con un sistema fornito di hard disk inserite il nuovo disco nel drive, selezionate l'icona DF0:???? e scegliete l'opzione "Formattare disco..." del menu Icone.

Dischi di Lavoro

I dischi sono dispositivi meravigliosi ma non sono infallibili. Considerate l'esempio successivo. Cosa succederebbe se vi cadesse del caffè sopra il vostro disco Workbench? Per cominciare il vostro disco sarebbe sicuramente danneggiato e totalmente inutilizzabile. Quindi, specialmente se state usando un A1200 basato sui dischi, non sareste in grado di effettuare il boot - sarebbe inutilizzabile finché non uscite e trovate un'altra copia del disco Workbench. Potreste trovare il nuovo Workbench da un negoziante gentile ma questo richiede tempo e vi costerà probabilmente qualche lira. Perché avere tutti questi problemi quando siete abbastanza liberi di fare una copia del disco Workbench? Potete quindi usare questa copia di lavoro per l'utilizzo di tutti i giorni e chiudere la copia originale in un posto sicuro.

Qualche parola in più a proposito della libertà di fare una copia di backup. La Commodore vi permette di farlo, ma mentre la maggior parte delle software house che producono software vi permettono di fare una copia di lavoro, è contro la legge dare alla gente copie pirata del vostro software.

Guida per Principianti #7: Formattare un Nuovo Disco



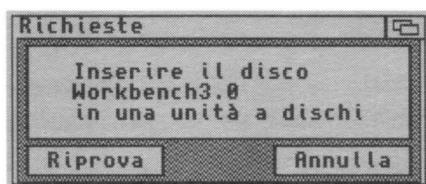
Prima che possiate usare un disco deve essere formattato.

Quando viene inserito un disco nuovo nel drive viene chiamato DFO:????.

Dopo averlo selezionato clicinandolo una volta, scegliete l'opzione "Formattare Disco..." del menu Icone.



Potreste ottenere un requester di sistema che vi chiederà di inserire il vostro disco Workbench nuovamente nel drive.



La finestra Formattazione vi permette di definire il nome del vostro disco modificando il gadget stringa Nome Disco per inserire il nome da assegnare al disco. Potete specificare se volete il Cestino o no. Sono anche disponibili altre opzioni più avanzate.

Se state riformattando un disco Amiga già precedentemente formattato potete scegliere il gadget Veloce per effettuare una formattazione veloce.

Fare una copia di backup è semplicissimo. Vi serviranno:

- Il disco originale del Workbench
- Un disco vuoto
- Un'etichetta per il disco

Il disco originale del Workbench è il disco dal quale le informazioni verranno copiate e perciò viene chiamato disco *sorgente*. Il disco vuoto (non è necessario che sia formattato poiché se ne occupa il processo di copia) è il disco sul quale i file verranno

copiatiti, perciò è il disco *destinazione*. L'etichetta può essere preparata e attaccata al disco destinazione. *Workbench - copia di lavoro* è un titolo appropriato.

Dovreste ora proteggere il disco originale contro la scrittura. Per fare ciò girate il disco in modo che guardiate il retro e con un unghia o con la punta di una penna, spostate verso l'alto la piccola tacchetta di plastica che si trova nell'angolo in alto a sinistra del disco, in modo che riveli un buco quadrato. Qualunque cosa succeda ora non potete scrivere informazioni sul disco - cioè non potete accidentalmente formattarlo o sovrascriverlo. Questo non è essenziale per effettuare la copia ma è una buona abitudine da acquisire perché vi assicura di non copiare il disco vuoto sul disco Workbench per errore!

Il Backup

Fare il backup di un disco è semplice ma può essere un lavoro noioso, specialmente se state usando un solo drive. Ecco come fare una copia di backup del disco Workbench3.0.

Mettete prima il disco Workbench nel drive, selezionatelo cliccandolo una volta e quindi scegliete l'opzione Copiare del menu Icone. Verrà visualizzato un Requester di Sistema chiamato Richiesta Copia Disco. Il programma che si occupa di effettuare la copia si chiama DiskCopy.

Il requester vi chiederà di inserire il disco da copiare (SORGENTE) nel drive DF0. In effetti questo dovrebbe essere già inserito quindi cliccate sul gadget Continua. Le informazioni verranno ora lette dal disco sorgente nella memoria di Amiga. Quando ne ha lette più che può, vi chiederà di sostituire il disco da copiare (SORGENTE) - il disco Workbench - con il disco copia (DESTINAZIONE). A questo punto inserite il disco nuovo nel drive e cliccate su Continua. Le informazioni lette dal disco originale vengono ora scritte sul disco copia. Il progresso della copia viene visualizzato in percentuale del numero di tracce e cilindri che vengono, tecnicamente, formattati sotto la superficie dell'operazione. A meno che non abbiate molti programmi caricati in memoria, DiskCopy richiederà un solo passaggio per eseguire la copia del disco.

Cambiare il Nome ai Dischi

Quando la finestra Copia Disco scompare apparirà l'icona del disco copiato - la copia è stata effettuata ed è quasi pronta per l'uso. Ora che avete una copia di lavoro del vostro disco Workbench vi raccomando caldamente di fare copie di backup e copie di lavoro di tutti gli altri dischi forniti con il vostro Amiga - il disco Extras per esempio. Mettete i dischi originali in un posto sicuro e tenete le copie di lavoro a portata di mano per l'utilizzo di tutti i giorni.

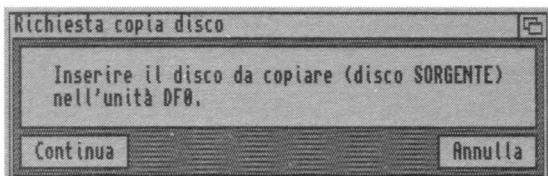
Quando la copia di backup del disco di Workbench è stata completata, l'icona DF0:BUSY viene sostituita da una nuova icona disco con il nome *Copy of xxxx* dove xxxx

Guida per Principianti #8: Fare una Copia di un Disco

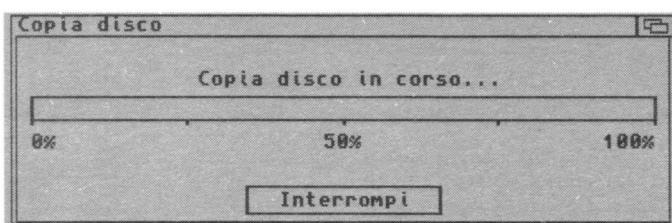


Inserite il disco che deve essere copiato nel drive. Selezionatelo cliccandolo una volta e quindi scegliete l'opzione Copiare del menu Icone.

Apparirà la finestra di DiskCopy chiedendovi di inserire il disco sorgente. Verranno lette le informazioni da questo disco e quindi vi sarà chiesto di inserire il disco destinazione.



Dovrete probabilmente effettuare questo scambio di dischi un paio di volte finché viene completata la copia. Non mischiate i dischi sorgente e destinazione!



Una barra scorrevole vi tiene informati sui progressi del procedimento di copia dei dischi.

è il nome del disco copiato, in questo caso *Workbench3.0*. In altre parole dovreste leggere qualcosa come *Copy of Workbench3.0*.

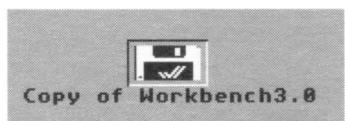
Questo nome è un po' troppo lungo ed è più comodo e conveniente (come scoprirete se continuate a leggere) sostituirlo col classico *Workbench3.0*. Un'operazione semplice da fare.

Per cambiare il nome a un disco, selezionate prima il disco (cioè cliccatelo una volta) e quindi scegliete l'opzione "Rinominare..." del menu Icone. Apparirà una semplice piccola finestra sullo schermo con l'attuale nome del disco al suo interno. Il piccolo quadrato blu è il cursore e può essere usato per modificare il nome.

Per togliere *Copy of* premete semplicemente il tasto Del otto volte finché il cursore rimane sulla W di Workbench. Premete il tasto Return (la grossa freccia angolata a destra della tastiera principale) per completare il processo di cambio del nome.

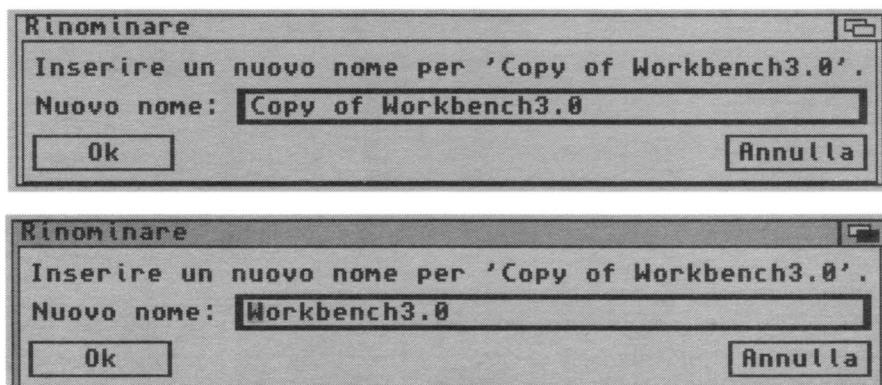
Guida per Principianti #9: Cambiare il Nome a un Disco

Selezzionate il disco al quale volete cambiare il nome cliccandolo una volta. Quindi scegliete l'opzione "Rinominare..." del menu Icone.



Il nome del disco apparirà nella finestra Rinominare. Usate il tasto Del per cancellare tutti i caratteri non necessari prima di aggiungere ogni nuovo testo.

Quando avete inserito il nome desiderato selezzionate il gadget OK.
Il nuovo nome del disco apparirà sul Workbench.



Disco di Lavoro

Ora che avete copiato il vostro disco Workbench dovreste cominciare a usare la copia di lavoro (a meno che non siate un utente di hard disk, nel qual caso potete ignorare la parte seguente). Per fare questo inserite la copia di lavoro nel drive interno e resettate il vostro Amiga. Il modo migliore per farlo è premere il tasto Ctrl (pronunciato *control*) insieme ai due tasti Amiga (ai lati della tastiera). Questo processo è chiamato soft-boot. Per semplicità questo tipo di combinazione di tasti viene chiamata Ctrl-Amiga-Amiga.

Per prima cosa apparirà la finestra di selezione della mappa della tastiera. Siamo informati e pronti a questa evenienza perché la teoria è stata spiegata nel Capitolo 1. Quando è visualizzato lo schermo di selezione della mappa di tastiera premete il tasto numerico corrispondente alla mappa che volete installare - per gli utenti italiani questo è il numero 9 seguito dal tasto Return.

Per semplicità in futuro lo scriveremo come:

9

<Return>

Quando avete effettuato la vostra selezione, vi verrà chiesto di inserire il disco Extras nel drive (ovviamente la vostra copia di lavoro) e quindi di reinserire il disco Workbench. Il file KeyMap corrispondente alla vostra selezione verrà quindi copiata sul disco Workbench. Quando resettate o accendete il vostro Amiga da questo momento in poi, non vi verrà più chiesto di scegliere la mappa di tastiera.

Nota: da questo punto in poi quando ci si riferisce al disco Workbench si intende la copia di lavoro, sempreché non venga specificato esplicitamente.

Dischi Danneggiati

Se fate regolarmente copie di backup di tutti i vostri dischi non dovreste mai disperarvi se un disco si danneggia e diventa inutilizzabile. Se copiate i vostri file importanti a intervalli regolari, nel caso peggiore tutto quello che dovete fare è semplicemente riguadagnare il tempo perduto. Ovviamente dovete copiare i vostri progetti quando vengono ampliati, modificati o se contengono delle informazioni nuove e importanti. Abbastanza spesso è più facile copiare semplicemente il file su un disco di backup piuttosto che fare un backup completo. Copiare i file è il soggetto del prossimo capitolo. Comunque, ci sono delle regole generali che se rispettate dovrebbero aiutarvi a prevenire che i vostri dischi si danneggino diventando inutili:

1. Usate dischi di buona qualità. Il prezzo dei dischi è sceso drasticamente negli ultimi anni e se fate un giro per i negozi potrete acquistarli a un prezzo molto ragionevole. Comunque, il più economico non è sempre il migliore e normalmente la qualità costa. Se avete amici che hanno il computer chiedete loro dove acquistano i dischi e chiedete se sono soddisfatti. Quando ne avete trovato una qualità affidabile non cambiatela più!
2. Tenete sempre i vostri dischi nella scatola. Se prendete l'abitudine di chiudere i vostri dischi in una scatola fatta allo scopo è meno probabile che subisca l'attacco di caffè, sporco, polvere e dita appiccicose.
3. Mai, mai toccare la superficie del disco. Il supporto magnetico dove sono memorizzati Progetti e Strumenti è protetto da un guscio plastico. Il drive vi accede tramite uno slider metallico. Se lo fate scivolare in basso potete vedere la superficie. E' così che i dischi possono danneggiarsi. Le dita sono ricoperte da grasso che danneggia la superficie magnetica del disco.
4. Fumare fa male alla vostra salute. Inoltre le particelle di fumo soffiate sulla superficie del disco la contaminano. Smettete, per voi e per i vostri dischi!

Spazio sul Disco

Potreste chiedervi quante informazioni possono essere memorizzate su un singolo disco. Beh, quando un disco Workbench è appena stato formattato contiene 880K di spazio libero per essere usato. Il termine k, o K, è un'abbreviazione per kilobyte ed è l'unità di misura dell'informazione per un computer. Un kilobyte (1k o 1K) equivale a 1024 byte. Un byte è una unità standard di memorizzazione per il computer, e potrebbe essere più facile pensare a un byte come a un singolo carattere. Perciò l'alfabeto può essere memorizzato in 26 byte. Quindi un disco da 880K può memorizzare:

$$880 \times 1024 \text{ caratteri} = 901120 \text{ caratteri}$$

Per grosse misurazioni di capacità di memorizzazione viene usato il Megabyte. Un Megabyte (1MB) è uguale a 1048576 byte o 1024K.

Comunque, non tutto questo spazio è a vostra disposizione poiché Amiga ne richiede un po' per memorizzare le proprie informazioni. Un disco Workbench appena formattato contiene circa 834K disponibili per l'uso.

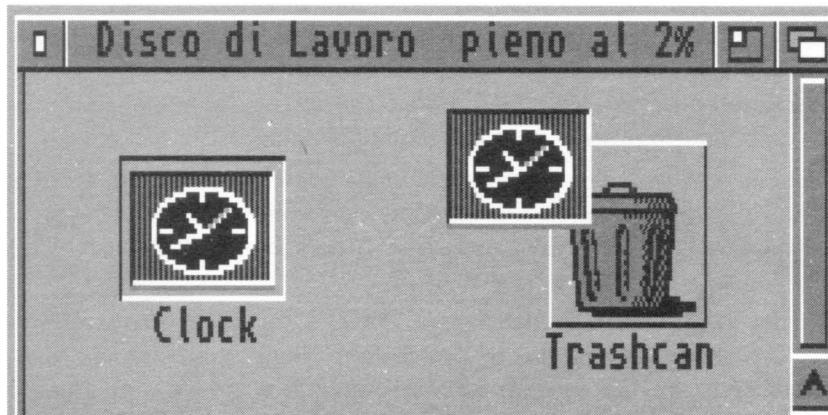
Se cercate di copiare qualche informazione che è troppo grande per stare su un disco, perché il file è molto grande o perché non c'è abbastanza spazio sul disco che è pieno di altri file, un Requester di Sistema vi informerà del fatto.

Parlando di copiare i file - vediamo come questo avviene con il Workbench!

File in Movimento

Programmi e dati devono essere memorizzati ordinatamente sui vostri dischi. Potete copiarli, spostarli e c'è anche il Trashcan a vostra disposizione.

Imparate come trascinare e lasciare un'icona e come usare il Ram Disk per superare anche i problemi più insormontabili.



Spostare file (Progetti e Strumenti) da un disco a un altro è - nonostante quanto potreste pensare - un processo molto semplice. Quello che descriverò qui è il procedimento per un A1200 standard. Gli utenti di A1200HD hanno una vita leggermente più semplice poiché i file vengono normalmente copiati da e su hard disk che è montato permanentemente. Ne ripareremo - ma per tutti gli utenti Amiga è importante ottenere presto la padronanza dell'abilità di copiare file da e su disco.

Generalmente ci sono due tipi di copia che vorrete fare: copiare un file da una posizione a un'altra sullo stesso disco e copiare un file da un disco a un altro disco. Il primo viene più propriamente chiamato un procedimento di movimento perché non si compie effettivamente una copia del file. Quando trasferite un file da un disco a un altro ne fate una copia e il file sorgente originale rimane intatto. Rituneremo presto su questo argomento.

La prima cosa da tenere in mente è che c'è un solo drive su un A1200 standard - perciò è ovvio che per copiare un file da un disco a un altro saranno necessari degli scambi di disco. Ciò può diventare abbastanza noioso se state cercando di copiare un grosso file - forse un programma - perciò è meglio usare un livello di copia intermedia ed ecco che entra in gioco il Ram Disk.

Il Ram Disk

Il Ram Disk è una delle caratteristiche più utili di Amiga e fornisce una dimensione aggiuntiva di potenza per quelli di voi che hanno un Amiga con drive singolo perché vi dà effettivamente un secondo drive che può rendere molto più semplice il processo di copia.

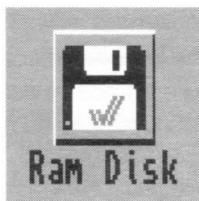
RAM è l'acronimo di Random Access Memory. E' la memoria (sezione interna del computer) nella quale vengono caricati i programmi e le applicazioni dal disco. Partizionando un'area di questa memoria, potete usarla per salvare e caricare programmi e dati. L'area partizionata è conosciuta come Ram Disk e il Workbench ha accesso immediato ad essa come è dimostrato dalla visualizzazione della sua icona sul desktop.

Dall'esterno il Ram Disk è visualizzato come un'icona sul vostro Workbench, e come ogni altra icona disco può essere aperta clicinandola due volte per visualizzarne la finestra. Se aprite la finestra Ram Disk vedrete che è più o meno come ogni altra finestra di un disco.

Noterete dalla barra del titolo che il Ram Disk è pieno al 100%, con 0K liberi e una certa quantità di K in uso. Ciò sembra strano poiché non ci sono file presenti - ma ricordate che il Ram Disk modifica la sua dimensione automaticamente e cresce o si riduce a seconda dell'entità dei file che contiene. La quantità di K in uso visualizzata è solo indicativa.

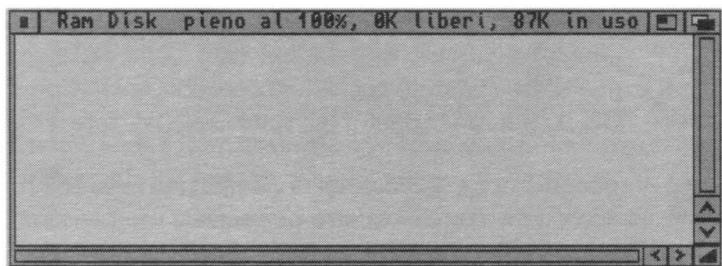
Il Ram Disk offre un numero di vantaggi rispetto a un disco standard - il più grosso è senza dubbio la velocità. Il Ram Disk è un dispositivo elettronico e non ha parti mobili.

Guida per Principianti #10: Il Ram Disk



Il Ram Disk ha la sua icona sul desktop del Workbench. Per aprire il Ram Disk cliccate due volte sulla sua icona.

La finestra del Ram Disk è come ogni altra finestra Workbench. Anche se è pieno al 100% si allargherà per accogliere i vostri file.



L'accesso a un file al suo interno è virtualmente istantaneo. Inoltre, nel caso ve lo stiate chiedendo, non dovete formattarlo come un disco - è già stato formattato per voi.

Ma c'è uno svantaggio: il Ram Disk è volatile. E' una simulazione software di un dispositivo hardware, quindi rimane attivo finché il computer rimane acceso. Nel momento in cui togliete l'alimentazione o resettate, il suo contenuto viene perso. Se volete conservarlo dovete prima copiare il contenuto del Ram Disk su un disco. Comunque è generalmente un piccolo prezzo da pagare per i benefici che offre.

Copiare Trascinando i File

Il processo di copiare un file da un posto a un altro è lineare e implica tre semplici passi:

1. Aprire la finestra appropriata per visualizzare il file che volete copiare - il *file sorgente*.
2. Aprire la finestra appropriata per visualizzare la *destinazione* nella quale volete copiare il file.
3. Trascinare il file da 1 a 2.

Copiamo un file dal disco Workbench nel Ram Disk. Copieremo il programma Clock.

1. Aprite la finestra del disco Workbench (se non è già aperta) e trovate il cassetto Utilities. Apritelo cliccandolo due volte.
2. Aprite la finestra del Ram Disk cliccandolo due volte.

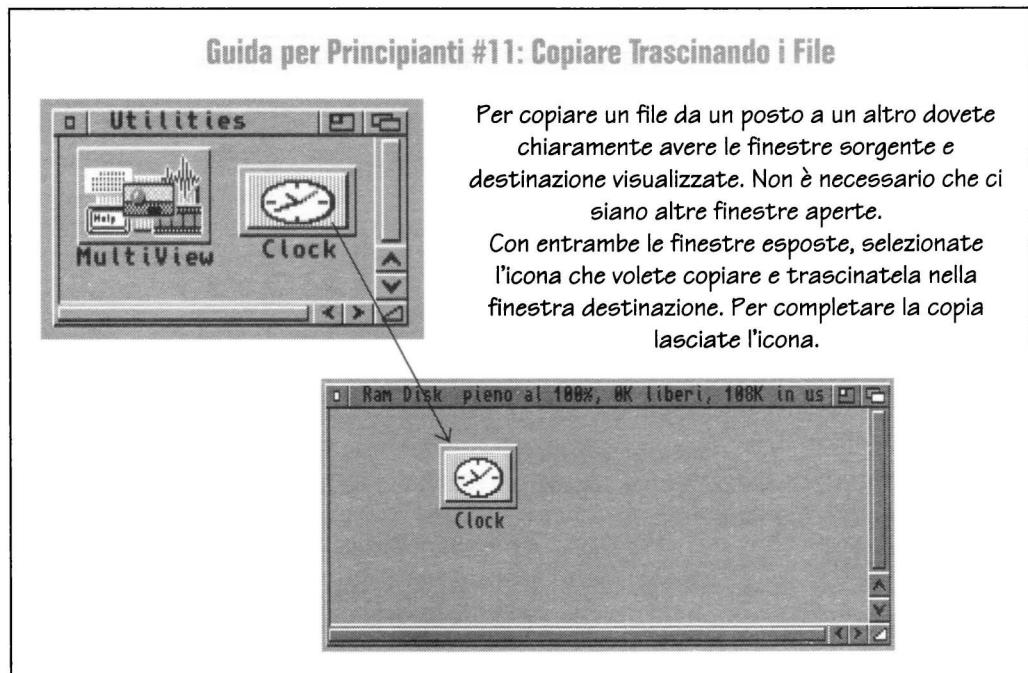
A questo punto potreste voler riposizionare le finestre in modo che le finestre sorgente e destinazione siano a posto. Notate che, se volete, potete chiudere la finestra del disco Workbench a questo punto - non influenzerà la finestra del cassetto Utilities che rimarrà visualizzata.

3. Trovate il programma Clock. Spostate il puntatore sopra di questi e premete il tasto sinistro del mouse. Tenete premuto il tasto del mouse e spostate il puntatore fin sulla finestra del Ram Disk. Notate che mentre muovete il puntatore spostate anche una copia di Clock. Con il puntatore (e l'icona di Clock) sopra la finestra del Ram Disk, lasciate il tasto del mouse.

In un paio di secondi l'icona di Clock verrà visualizzata nella finestra del Ram Disk. Avete appena copiato con successo il vostro primo file!

Per copiare un file dal Ram Disk a un nuovo disco ripetete semplicemente i passi uno, due e tre. Perciò per copiare Clock in un nuovo disco (assumendo che l'abbiate già formattato) procedete come segue:

1. Aprite la finestra del Ram Disk (se non è già aperta).



2. Aprite la finestra del disco sul quale volete copiare Clock.
3. Trovate l'icona di Clock. Spostate il puntatore sopra di questi e premete il tasto sinistro del mouse. Tenete premuto il tasto del mouse, spostate il puntatore in modo che si trovi sopra la finestra del disco destinazione e lasciate il tasto del mouse.

Il principio precedente può essere applicato per copiare qualunque file - ed è sempre così facile. E' possibile copiare file senza il Ram Disk, ma si ottengono effetti migliori con un paio di comandi AmigaOS che scopriremo più avanti.

Cancellazione in Ram

Ricorderete da un capitolo precedente che l'icona Trashcan è il mezzo per cancellare i file (vedremo tra breve come). Ma il Ram Disk non ha il Trashcan, comunque ci sono due modi per poter cancellare un file da questo dispositivo.

Il primo metodo è semplicemente spegnere il vostro Amiga e ricominciare. Ricordate che il Ram Disk è volatile e togliendo l'alimentazione il contenuto viene perso. Comunque questo metodo non è molto pratico (se spegnete il vostro Amiga, aspettate un paio di secondi prima di riaccenderlo).

Il secondo metodo è usare l'opzione "Cancellare..." del menu Icone. Scegliete il file che volete cancellare (cliccandolo una volta) e quindi scegliete l'opzione "Cancellare..." verso il fondo del menu Icone. Ciò farà apparire un requester di sistema per confermare

Guida per Principianti #12: Cancellare dal Ram Disk

Per cancellare un file dal Ram Disk aprite prima la finestra del Ram Disk e selezionate il file che volete cancellare cliccandolo una volta.

Cliccate sul gadget OK quando appare il requester di sistema. Se non volete cancellare il file, scegliete il gadget Annulla.

Icone Strumenti

Aprire	/
Copiare	[AC]
Rinominare...	[AR]
Informazioni...	[AI]
Fissare	[AF]
Annullare fissaggio	[AU]
Estrarre	[A<]
Reinserire	[A>]
<hr/>	
Cancellare...	
Formattare disco...	
Svuotare cestino	

Quando il file è stato selezionato accedete al menu Icone e scegliete l'opzione "Cancellare...".

che vogliate procedere, cliccate sul gadget OK per proseguire o su Annulla per non effettuare la cancellazione.

Copia Multipla

Potete copiare più di un file alla volta. Infatti non c'è limite al numero dei file che potete copiare in un passaggio tranne che il disco destinazione (dove verranno copiati i file) deve avere abbastanza spazio libero per contenerli. Se ciò non si verifica la copia procederà finché il disco destinazione si riempie - tutti i file rimanenti a quel punto non verranno copiati. Abbastanza logico.

Per copiare due o più file dovete semplicemente sceglierli a turno prima di trascinarli nella finestra destinazione. Per fare ciò tenete premuto il tasto Shift mentre scegliete i file uno dopo l'altro. Per esempio, supponendo che vogliate copiare i programmi Clock e MultiView dal cassetto Utilities al Ram Disk, procederete come segue, dopo aver prima aperto le rispettive finestre:

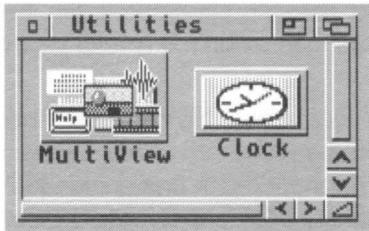
1. Tenete premuto uno Shift (sopra un tasto Alt), uno qualunque fa lo stesso.
2. Cliccate una volta sull'icona Clock per selezionarlo.
3. Cliccate una volta sull'icona MultiView per selezionarlo.
4. Muovete il puntatore (e le copie delle icone) sopra la finestra del Ram Disk.
5. Lasciate il tasto Shift e il tasto del mouse.

Il processo di copia verrà quindi effettuato. Notate che una volta selezionate le icone che volete copiare potete lasciare il tasto Shift. Quindi nell'esempio precedente, potreste lasciare il tasto Shift al punto 4.

Se dovete copiare molti file potete selezionarli usando la selezione multipla. Ciò implica la creazione di un rettangolo di selezione (un rettangolo fatto con una linea tratteggiata rotante) muovendo il puntatore attorno alle icone che volete selezionare. Per scegliere, ad esempio, le icone Clock e MultiView in questo modo dovreste:

1. Posizionare la punta del puntatore nell'angolo superiore sinistro della finestra Utilities, proprio sopra l'icona MultiView.
2. Premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse.
3. Spostare il puntatore in basso a destra nella finestra Utilities in una posizione vicino all'angolo inferiore destro dell'icona Clock. Mentre eseguite questo punto apparirà una linea tratteggiata rotante - questa è la linea di selezione multipla.
4. Trascinate la linea di selezione multipla finché include tutte le icone che volete selezionare (Clock e MultiView in questo caso), quindi potete lasciare il tasto sinistro del mouse.

Guida per Principianti #13: Usare il Selezionatore Multiplo

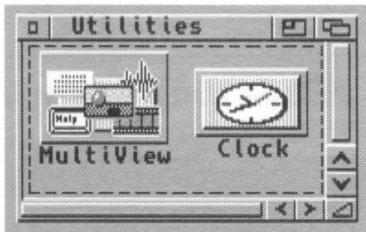


Aprite la finestra che contiene i file che volete selezionare.

Se è necessario, spostate i file in modo che siano vicini.

Tenete premuto il tasto sinistro del mouse e, usando la punta del puntatore, disegnate un rettangolo che includa tutte le icone.

Mentre lo fate apparirà una linea tratteggiata. Quando viene lasciato il tasto del mouse i file inclusi nel selezionatore multiplo verranno selezionati.



5. Premete un tasto Shift e tenetelo premuto.
6. Spostate il puntatore sopra una delle icone selezionate, premete il tasto sinistro del mouse e tenetelo premuto.
7. Lasciate il tasto Shift ma tenete premuto il tasto sinistro del mouse.
8. Trascinate le copie delle icone sopra la finestra destinazione e lasciate il tasto del mouse.

Ecco fatto. Sembra complicato ma non lo è - è una di quelle cose che, fatta una o due volte, diventa naturale.

Il Trashcan

Ogni volta che formattate un disco dal Workbench per default viene creato automaticamente il Trashcan. Il Trashcan è il posto dove mettere Progetti e Strumenti che volete cancellare - notate però che metterli semplicemente nel Trashcan non vuol dire automaticamente cancellarli.

Per vedere come funziona prendete un disco formattato e copiateci sopra dei file come descritto in precedenza. Scegliete poi uno o più file e metteteli nel Trashcan. Per fare ciò trascinate i file sopra l'icona Trashcan e lasciateli. Le icone spariranno dalla finestra principale - in effetti si trovano ora nel Trashcan!

Il Trashcan è in realtà un cassetto Workbench ma con un compito speciale. Se cliccate due volte sull'icona Trashcan apparirà la sua finestra e dovrà poter vedere le icone che vi sono contenute. Per cancellare il contenuto del Trashcan, assicuratevi prima che sia selezionato e quindi scegliete l'opzione Svuotare Cestino nel menu Icone. Notate che questa azione cancella tutto il contenuto del Trashcan e non c'è rete di sicurezza, cioè non apparirà nessun requester di sistema.

Poiché il Trashcan è una finestra Workbench potrete vedere quali file contiene cliccando due volte sulla sua icona. Ciò significa anche che potrete recuperare un file dal Trashcan semplicemente trascinandolo fuori dal Trashcan e riponendolo in una qualunque altra finestra di un cassetto. Comunque, una volta selezionata l'opzione Svuotare Cestino il file verrà realmente cancellato e non sarà più presente nel cassetto Trashcan.

Guida per Principianti #14: Cancellare i File Usando il Trashcan



Per cancellare un file da un disco,
trascinatelo nel Trashcan.



Il file viene spostato nel Trashcan.
Per rimuovere il file dal Trashcan
selezionate l'opzione Svuotare
Cestino del menu Icone.

Notate che non c'è rete di sicurezza
- una volta scelta l'opzione Svuotare
Cestino il file non può essere
recuperato.

Orario e Data

Nel cassetto Utilities ci sono dei programmi che servono ad aiutarvi a capire varie caratteristiche del vostro Amiga 1200. Quindi non dimenticateli, scoprite come usare i vostri programmi di utilità! Clock è solo uno di questi programmi di utilità comodi e divertenti, è semplice da usare, quindi impariamo come.



A questo punto dovreste avere un'idea abbastanza chiara di come azionare i vari meccanismi di base di Amiga, cioè mouse e puntatore, finestre e menu. Nel prossimo paio di capitoli daremo un'occhiata ad altre cose pratiche e interessanti possibili con il

vostro Amiga, incluso uno sguardo a come possiamo usare i vari Strumenti di cui è fornito.

Come tutti gli aspetti di Amiga, quando avete ottenuto la padronanza di uno avete già compiuto un grosso passo verso l'ottenimento della padronanza di tutti gli altri! Quindi l'argomento di questo capitolo è l'utilizzo di Clock.

Essenzialmente ci sono due cassetti contenenti file utili su Amiga che userete moltissimo. Questi sono il cassetto Utilities e il cassetto Tools. Il secondo è sul disco Extras, il primo è sul disco Workbench ed è quello che contiene i programmi Clock e MultiView.

Clock

Se aprite la finestra del disco Workbench (il cassetto System3.0 su un A1200 con hard disk) e quindi il cassetto Utilities vedrete l'icona Clock. Se cliccate due volte su questa icona, in un paio di secondi apparirà un orologio analogico - e se tutto va bene dovrebbe persino mostrare l'orario corretto. E' possibile che l'orario sia sbagliato - perciò non preoccupatevi, vedremo come impostare l'orario corretto, insieme alla data.

Notate come l'orologio sia in esecuzione in una finestra che mostra tutte le caratteristiche delle altre finestre tranne una. Se non la scoprite, sono le barre di scorrimento. Non sono necessarie poiché non c'è niente da far scorrere. Potete ingrandire la finestra usando il gadget di Dimensionamento. Se lo fate vedrete l'orologio che cambia per occupare tutto lo spazio disponibile.

Assicuratevi che la finestra di Orologio sia la finestra attualmente selezionata (la barra del titolo di Orologio deve essere blu - se non siete sicuri cliccate una volta all'interno della finestra di Orologio) e spostatevi sulla barra del titolo del Workbench. Se premete ora il tasto destro del mouse vedrete che i menu standard del Workbench sono stati sostituiti da un nuovo menu. Ci sono due intestazioni che appartengono a Orologio e ciò che state ora vedendo è infatti la barra dei menu di Orologio.

Non tutti i programmi hanno la propria barra dei menu, alcuni sì e altri no. Ricordatevi comunque che per ottenere un particolare menu dovete assicurarvi che il menu del programma che volete visualizzare appartenga alla finestra correntemente selezionata.

Alcune opzioni dei menu possono essere attivate o disattivate, in questo caso il modo di operazione attualmente selezionato è segnalato da un segno. Per vedere cosa intendo, accedete ai menu di Orologio e visualizzate Progetto. Poiché l'orologio è attualmente visualizzato in modo analogico, l'opzione Analogico è selezionata. Selezionate invece l'opzione Digitale e vedrete scomparire l'orologio analogico, che verrà sostituito da un orologio digitale.

Notate anche come la finestra è cambiata per adattarsi all'orologio digitale. Io normalmente ho un orologio in esecuzione in questo modo posizionato in cima ai menu del Workbench in modo che sia sempre facilmente visibile.

Con Orologio in modo analogico potreste voler sperimentare con le altre opzioni del menu.

Guida per Principianti #15: I Menu di Clock



Quando cliccate due volte sull'icona di Clock verrà visualizzato un orologio analogico nella sua finestra che possiede tutti i gadget standard con l'eccezione delle barre di scorrimento.

Per visualizzare i menu di Clock attivate prima la sua finestra cliccandola una volta. Spostate quindi il puntatore sulla barra dei menu e premete il tasto destro del mouse.

Ci sono due intestazioni visualizzate nella barra dei menu - queste sono Progetto e Impostazioni.

Il menu Progetto vi offre la scelta tra un orologio in formato analogico o digitale. Il menu Impostazioni contiene opzioni di visualizzazione e altre opzioni che riguardano l'allarme.



Guida per Principianti #16: Selezionare un Orologio Digitale



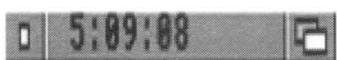
Per default l'orologio verrà presentato in forma analogica. Può anche essere visualizzato in forma digitale. Il modo attualmente selezionato è indicato da un segno vicino all'opzione relativa nel menu Progetto.



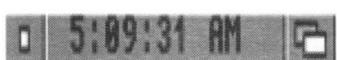
Aprite la finestra di Clock cliccandolo due volte - poi selezionate l'opzione Digitale dal menu Progetto. La finestra di Clock si trasformerà in formato digitale.



L'orologio digitale può essere visualizzato in quattro formati differenti illustrati a sinistra.



Per tornare all'orologio analogico selezionate l'opzione Analogico. La finestra dell'orologio digitale non mostra tutte le caratteristiche di una finestra normale - solo il gadget di chiusura e il gadget di profondità.



Allarme

Orologio ha al suo interno un'opzione di allarme. Impostare l'allarme è semplicissimo. Per prima cosa scegliete l'opzione "Imposta Suoneria..." del menu Impostazioni e apparirà una piccola finestra chiamata Suoneria. Usate gli slider per impostare l'ora e i minuti. Cliccando una volta nella zona vuota si può aggiungere o diminuire un'ora o un minuto. Grossi cambiamenti si possono invece effettuare cliccando sullo slider nero, tenendo premuto il tasto del mouse e trascinandolo nella posizione desiderata.

Selezzionate Usa per impostare l'allarme. Selezionando Annulla vengono invece dimezzate le impostazioni effettuate. Alla fine attivate l'opzione Suoneria del menu Impostazioni per abilitare l'allarme. Quando arriverà l'orario prescelto, lo schermo lampeggerà una volta e verrà prodotto un suono molto alto dall'altoparlante.

Impostazione Orario

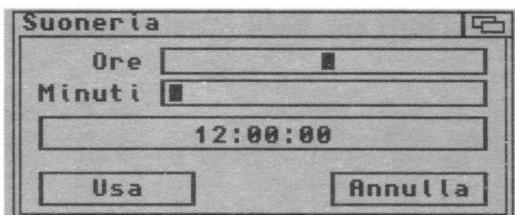
Amiga 1200 può essere personalizzato per soddisfare le vostre particolari necessità come vedremo in un capitolo seguente. Queste scelte di personalizzazione sono chiamate Preferenze e sono controllate da una serie di programmi che si trovano in un cassetto nel disco Extras chiamato Prefs. Il cassetto Prefs è un cassetto anche se ha un aspetto differente dalle altre icone cassetto - ma vi ho avvertiti, giusto?

Se cliccate due volte sull'icona Prefs verrà aperta una finestra che conterrà le varie icone degli editor di Preferenze - ognuna delle quali è dominata da un punto di domanda. Ogni icona fornisce l'accesso a un editor di Preferenze quando viene cliccata due volte. Questi sono semplicemente delle finestre contenenti diversi gadget che permettono di definire e cambiare le impostazioni di sistema.

A questo punto siamo interessati a un solo editor di Preferenze, quello che controlla l'orario e la data, cioè l'editor di Preferenze Orologio e Calendario. Quando cliccate sull'icona Time verrà aperta la sua finestra. Vi verrà chiesto di inserire il disco Workbench3.0 quindi seguite tutte le istruzioni su schermo. Per impostare la data attuale inserite prima l'anno nell'apposito gadget stringa. Cliccate nel gadget per visualizzare il cursore, usate il tasto backspace per cancellare e inserite la nuova data. Il mese si imposta usando un gadget ciclico - continuate a cliccarlo finché viene visualizzato il mese corretto e quindi cliccate sulla data nel calendario per impostare il giorno.

L'orario si imposta usando un orologio a 24 ore semplicemente trascinando gli slider delle ore e dei minuti su e giù finché viene visualizzato l'orario corretto al disotto. Quando siete soddisfatti delle vostre impostazioni cliccate sul gadget Salva o su Annulla se volete dimenticare tutto.

Guida per Principianti #17: Impostare l'Allarme e la Data



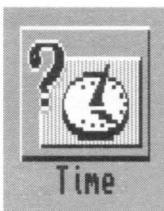
Per impostare l'allarme, assicuratevi prima che la finestra di Clock sia attivata e quindi scegliete l'opzione "Imposta Suoneria..." del menu Impostazioni.

I due lunghi slider verticali vi permettono di scegliere le ore e i minuti dell'allarme. Trascinateli su o giù finché vengono mostrati i valori corretti al disotto.

Per visualizzare la data nella finestra del vostro orologio selezionate semplicemente l'opzione Data del menu Impostazioni. Nel modo analogico la data verrà visualizzata sotto le lancette, nel modo digitale si alternerà con l'orario.



Guida per Principianti #18: Impostare la Data e l'Orario



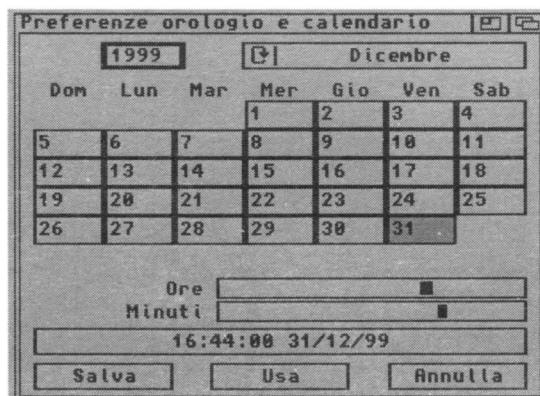
La data e l'orario sono controllati dall'editor di Preferenze Orologio e Calendario. Aprite il cassetto Prefs sul disco Extras e cliccate due volte sull'icona Time per visualizzare la finestra delle Preferenze Orologio e Calendario.

Inserite l'anno cliccando nel relativo gadget stringa e modificando quello che c'è già inserito.

Selezzionate il mese cliccando sul gadget ciclico finché viene visualizzato il mese corretto. Alla fine cliccate sul numero che corrisponde alla data.

Impostate l'orario trascinando i due slider finché viene mostrato l'orario corretto al disotto.

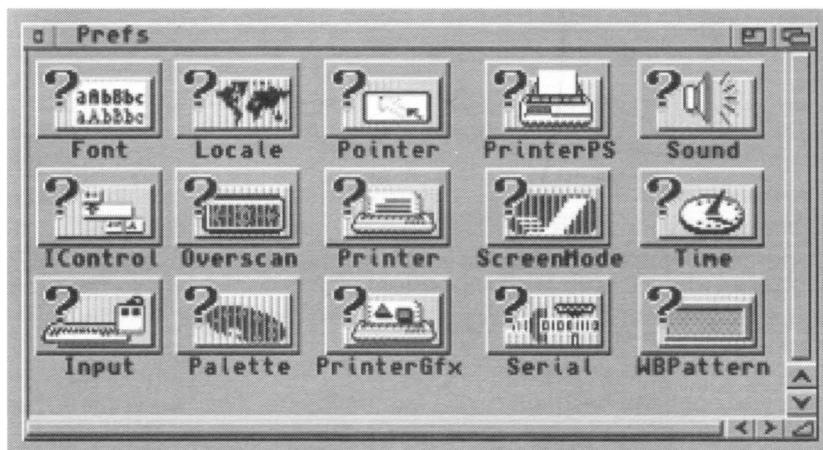
Selezzionate Salva per mantenere le impostazioni.



Progettare il Desktop

Amiga vi permette di disporre le cose proprio come le volete. E' così che deve essere - dopo tutto siete voi il capo!

Ecco uno sguardo a un paio dei metodi più visivi di personalizzare il vostro Amiga.



Gli editor di Preferenze sono stati introdotti anche se brevemente nell'ultimo capitolo. Ricapitolando, sono una serie di finestre ognuna relativa a un particolare aspetto del funzionamento di Amiga. Ognuno contiene un certo numero di gadget che vi permettono di cambiare il modo in cui funziona quel particolare aspetto del vostro computer.

Le impostazioni di default dei vari editor di Preferenze sono stati definiti dalla Commodore e si possono ritenere ideali per la maggior parte degli utenti. Comunque, l'individualità è una comodità e potreste desiderare di cambiare qualcosa per rendere differente un particolare o modificare il funzionamento e soddisfare le vostre speciali necessità. E non c'è niente di sbagliato in tutto questo!

Una volta capito come funzionano uno o due di questi editor non dovreste avere problemi a capire i rimanenti. In questo capitolo mi concentrerò su quelli che sono particolarmente utili da un certo punto di vista perché permettono di personalizzare l'aspetto del desktop.

Motivi Workbench

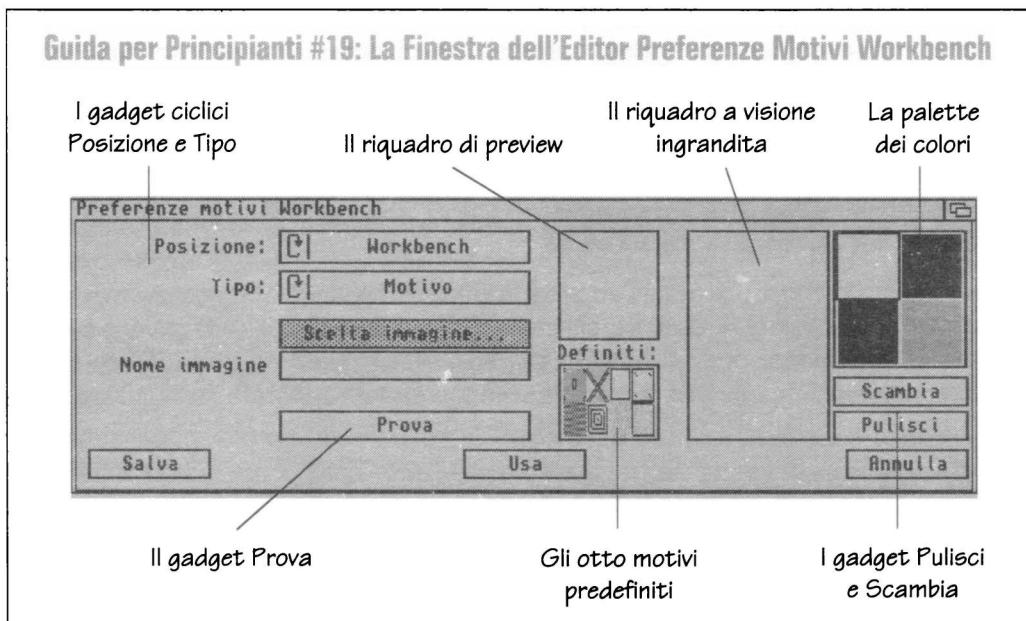
L'editor di Motivi Workbench vi permette di cambiare lo sfondo sia dello schermo Workbench sia di tutte le finestre che aprirete sul desktop. Questo cambiamento non è solo limitato al motivo visualizzato ma anche al colore usato. Lo sfondo può essere cambiato indipendentemente per tutte le finestre e viceversa. È anche possibile cambiare lo sfondo di tutti gli altri schermi aperti. Uno schermo è la zona nella quale un programma viene eseguito in modo totalmente indipendente da tutti gli altri. Potete vedere lo schermo usato dal Workbench spostando il puntatore sulla barra dei menu, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e muovendo verso il basso.

Quando cliccate due volte sull'icona WBPattern verrà visualizzata la finestra dell'editor di Preferenze Motivi Workbench. Ci sono due gadget ciclici chiamati Posizione e Tipo. Per default vengono visualizzate rispettivamente le opzioni Workbench e Motivo a indicare che ogni cambiamento che state per fare avverrà sullo sfondo del Workbench usando il motivo selezionato. Il gadget Posizione può avere altre due impostazioni, Finestre e Schermo.

Il gadget ciclico Tipo vi permette di scegliere tra Motivo e Immagine. Se scegliete Immagine verrà attivato il gadget "Scelta immagine...". Cliccando su questo gadget quando è attivo farà visualizzare un file requester per trovare una schermata IFF da usare come sfondo per lo schermo Workbench. Non ci sono schermate IFF sui dischi distribuiti con il vostro Amiga, perciò dovete provvedere da voi a trovarne una. Il resto della finestra serve a modificare i motivi.

Il piccolo rettangolo in fondo a destra è l'area dei motivi Definiti che mostra otto motivi predefiniti. Potete sceglierne uno semplicemente cliccandolo. Provate a cliccare su quello in alto a destra che contiene dei punti grigi. Quando lo fate, il motivo apparirà nel riquadro sopra i motivi Definiti mostrando come sarà sullo schermo nel caso venga usato.

A destra di questi motivi c'è una zona di ingrandimento che mostra una visione ingrandita del motivo che state usando. All'estrema destra della finestra c'è un rettangolo che contiene i quattro colori Workbench - questa è la paletta dei colori. Potete scegliere uno di questi colori semplicemente cliccandolo.



Con il motivo selezionato, cliccate sul gadget Prova e il motivo selezionato verrà applicato allo sfondo del Workbench al disotto in modo che possiate vederlo. Per toglierlo cliccate sul gadget Scambia e quindi cliccate ancora su Prova. A questo punto potreste voler giocare con i vari altri motivi per vedere come vi sembrano sullo schermo. Ricordate che potete anche applicarli a finestre e schermi facendo cliccare il gadget ciclico chiamato Posizione.

Se vi confondete, ricordate che potete terminare il tutto in qualunque momento scegliendo il gadget Annulla. Ciò farà chiudere la finestra dell'editor Preferenze Motivi Workbench, ma potrete riaprirla in qualunque momento.

I motivi Workbench sono costituiti da una serie di punti - questi sono gli elementi di una immagine e sono comunemente chiamati pixel. Lo scopo della zona a visuale ingrandita è di permettervi di modificare i motivi a livello di pixel. Potete farlo posizionando la punta del puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro del mouse. Ciò farà accendere un punto del colore attualmente selezionato. Per accendere un punto blu cliccate sul rettangolo blu in modo che il colore blu venga visualizzato in cima alla paletta dei colori, quindi spostate conseguentemente il puntatore. Potete applicare un po' di colore semplicemente tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e muovendo il puntatore. Notate che mentre modificate il motivo, i cambiamenti appaiono nell'area di previsione sopra i motivi Definiti. Potete creare i vostri colori da zero semplicemente selezionando un colore base - diciamo blu - e poi cliccando il gadget Pulisci. Potete quindi disegnare i vostri motivi usando l'area a visione ingrandita. Scegliete quindi il colore richiesto e usate poi il puntatore per accendere il pixel all'interno dell'area ingrandita.

E' divertente giocare con i Motivi Workbench ma per ragioni pratiche probabilmente scoprirete che è meglio rimanere legati ai colori base. I motivi più affascinanti funzionano con i colori standard. Se state per modificare la paletta dovete anche riconsiderare i vostri motivi!

I Tasti sul Fondo

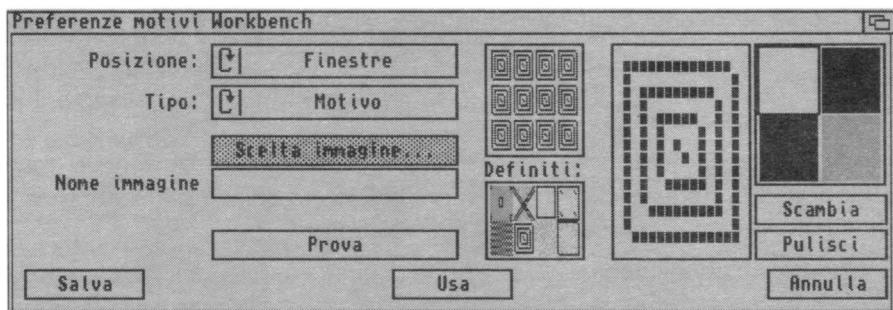
Avrete probabilmente notato che l'editor di Preferenze Motivi Workbench ha tre gadget lungo la base della finestra. Questi si chiamano Salva, Usa e Annulla e si trovano su tutte le finestre degli editor di Preferenze. Se, dopo aver giocato con Preferenze Motivi Workbench, decidete che non vi piace la vostra creazione, cliccate su Annulla e tutto

Guida per Principianti #20: Cambiare il Motivo di una Finestra

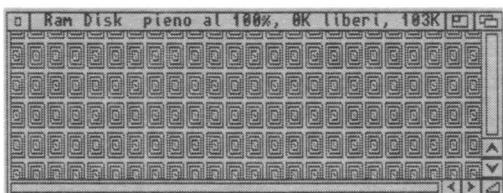
Aprite una finestra come quella del Ram Disk cliccando due volte sulla sua icona. Potete cambiare l'aspetto di tutte le finestre usando l'editor di Preferenze Motivi Workbench.

Aprite l'editor e cliccate quindi sul gadget Posizione in modo che diventi Finestre.

Scegliete poi il motivo che volete applicare cliccando su quello appropriato nel riquadro dei motivi predefiniti.



Per vedere l'effetto cliccate sul gadget Prova. Tutte le finestre aperte, inclusa quella del Ram Disk, dovrebbero utilizzare il motivo come parte del loro sfondo individuale.



Se volete usare la vostra opera temporaneamente scegliete solo il gadget Usa. Per memorizzare la vostra opera per il futuro scegliete Salva. Alternativamente, scegliete Annulla per dimenticare tutto.

quello che avete fatto verrà dimenticato, la finestra si chiuderà e potrete ricominciare tutto dall'inizio - se vorrete.

D'altra parte se vi piace quello che avete fatto, potete scegliere Salva o Usa. Salva memorizza il vostro nuovo disegno sul disco Workbench e ogni volta che resettate il vostro Amiga verrà usato finché non lo cambiate ancora usando Salva. Se volete solo usare il vostro nuovo disegno per un periodo limitato, scegliete il gadget Usa e i cambiamenti che avete implementato verranno dimenticati la prima volta che resettate il vostro Amiga.

La Palette dei Colori

Se avete sperimentato con l'editor di Preferenze Motivi Workbench sapete che il Workbench ha quattro colori base. Questi sono Grigio, Nero, Bianco e Blu. Questi quattro colori sono realizzati combinando Rosso, Verde e Blu (RGB) a vari livelli di saturazione.

L'editor di Preferenze Colori vi permette di cambiare i colori del Workbench, sia nella Modalità a 4 Colori sia nella Modalità Multicolor (otto colori). Potete anche modificare i colori usando la Ruota dei Colori che occupa la maggior parte dello schermo.

Oltre a cambiare la costituzione dei quattro colori base del Workbench potete anche usare le Preferenze Colori per definire il colore esatto degli aspetti individuali delle schermate Workbench - per esempio il colore delle barre dei titoli o il colore del testo.

Colori Workbench

Prima di tutto guardiamo come possiamo modificare i quattro colori base del Workbench. Per cambiare un colore particolare prima sceglietelo da uno dei blocchi che si trovano in cima al pannello sulla sinistra - questo è il colore che deve essere modificato e ogni modifica verrà alla fine applicata a tutte le occorrenze di questo colore ogni volta che viene usato.

Per esempio scegliete il colore grigio dello sfondo Workbench. Ora spostate gli slider RGB sul fondo della finestra. Sempre per esempio spostate lo slider Rosso all'estrema destra in modo che abbia un valore di saturazione (il numero a sinistra dello slider) di 255. Spostate lo slider Verde in modo che abbia un valore di saturazione di 0 e lo slider Blu in modo che abbia un valore di 255. Dovreste ora avere un viola acceso visualizzato nel riquadro della palette che originariamente conteneva il grigio. Per vederne l'effetto cliccate sul gadget Usa e... copritevi gli occhi!

Per ripristinare il colore originale aprite l'editor di Preferenze Colori e spostate gli slider Rosso, Verde e Blu in modo che abbiano tutti il valore 170, quindi cliccate ancora sul gadget Usa. Oppure resettate il vostro Amiga!

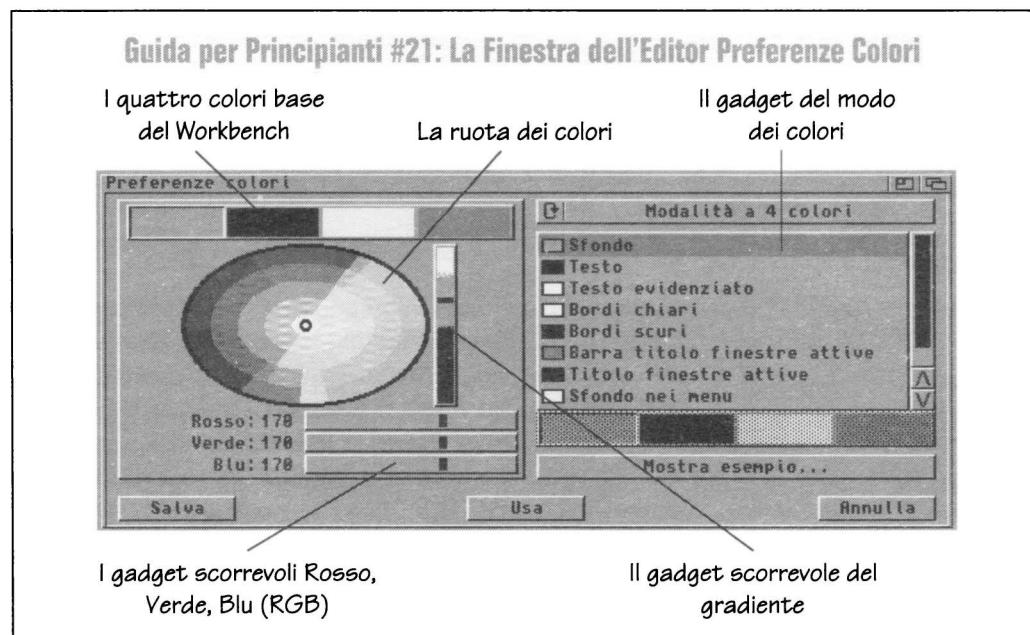
I tre slider possono essere spostati tra i valori 0 e 255, con 0 che equivale allo 0% del colore e 255 che equivale al 100%. Ricordate che il vostro Amiga 1200 può visualizzare non meno di 16 milioni di colori e quindi c'è un sacco di possibilità di sperimentazione!

Potreste aver notato che ogni volta che spostate uno dei tre slider dei colori, si è mosso un punto nella Ruota dei Colori. Questo è il selezionatore del colore e potete spostarlo da voi per scegliere il colore in modo diretto. Mentre lo fate i tre slider si sposteranno adeguatamente per mostrare i vari livelli di saturazione del colore che avete selezionato.

C'è infine uno slider sul lato sinistro della finestra. E' lo slider del gradiente del colore e permette di scegliere il livello di luminosità del colore definito. Se lo spostate verso l'alto rendete il colore più chiaro, mentre se lo spostate in giù lo rendete più - tendente al nero.

Palette di Esempio

Sul lato destro dell'editor di Preferenze Colori c'è un elenco scorrevole di elementi, il cui colore è definibile dall'utente. Per esempio il colore della barra del titolo di una finestra attiva è normalmente blu - potreste cambiarlo in rosso. Per fare ciò, scegliete prima l'elemento chiamato "Barra titolo finestre attive" nell'elenco scorrevole cliccandolo una volta, il che seleziona anche il colore blu dai quattro colori Workbench visualizzati sotto l'elenco. Quindi, usando gli slider o il selezionatore del colore, scegliete il colore rosso - il riquadro blu della palette cambierà per mostrare il nuovo colore.



Potete ora vederne l'effetto cliccando il gadget Usa. Comunque, poiché vorrete probabilmente fare una grossa quantità di cambiamenti c'è una finestra di esempio e potete visualizzarla cliccando sul gadget "Mostra esempio...".

Verrà visualizzata una finestra chiamata Esempio Colori, che mostrerà ogni componente che potete modificare - dai menu alle barre degli slider ai testi. Ogni modifica che effettuate nelle Preferenze Colori può essere usata e salvata. Per chiudere questa finestra cliccate nel gadget di chiusura della finestra.

Guida per Principianti #22: Scegliere i Dettagli dei Colori

Si possono cambiare i colori dei componenti individuali in modo che possiate personalizzare totalmente il vostro Workbench. Scegliete prima l'elemento che volete cambiare dall'elenco scorrevole.



Definite il nuovo colore dell'elemento usando i gadget scorrevoli Rosso, Verde, Blu in congiunzione con la ruota dei colori. Per vedere le vostre modifiche cliccate sul gadget "Mostra esempio..." per visualizzare un set completo di tutti gli elementi dell'elenco scorrevole con le nuove modifiche (qui sotto). Quando siete soddisfatti delle vostre scelte cliccate sul gadget Usa per implementarle temporaneamente - oppure cliccate su Salva per salvarle sul disco Workbench.

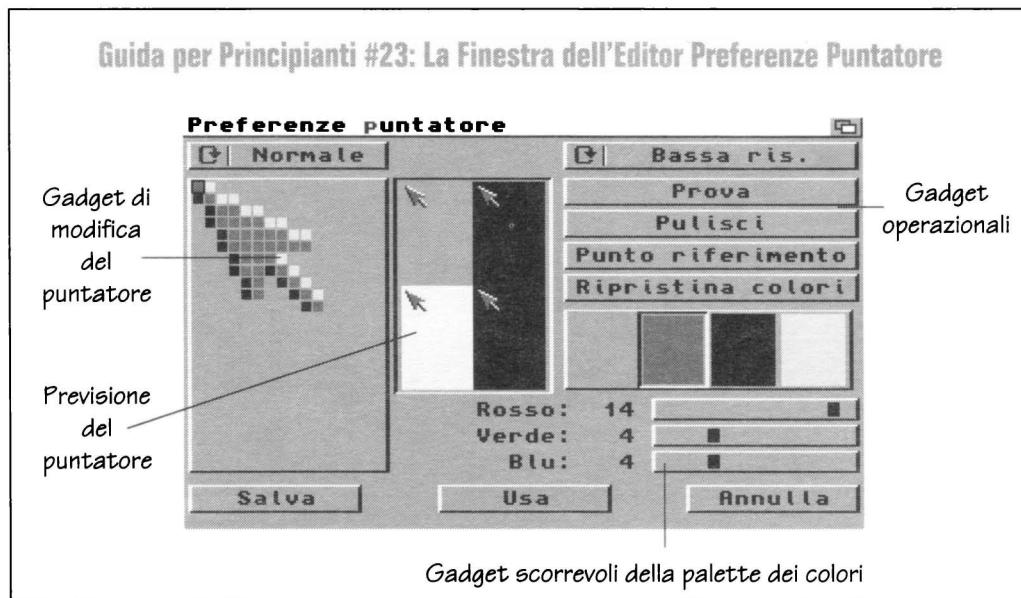


Potete ampliare la quantità di colori base tra i quali scegliere cliccando sul gadget ciclico in cima alla finestra dell'editor di Preferenze Colori in modo che "Modalità a 4 colori" diventi "Modalità multicolor". Ciò farà quindi cambiare la paletta dei colori sul fondo da quattro a otto colori.

Il Puntatore

A questo punto il puntatore dovrebbe essere un oggetto familiare per voi e a causa della sua importanza c'è a chi piace dargli un po' più di personalità modificandone l'aspetto o sostituendolo completamente. L'editor di Preferenze Puntatore vi permette di farlo. L'editor di Preferenze Puntatore apre la sua finestra che include tutti i gadget che vi serviranno per personalizzare il puntatore. Ci sono due gadget ciclici che dovete prima conoscere. Quello sopra la finestra di editing vi permette di scegliere tra Normale, il puntatore, e occupato, l'orologio che appare quando Amiga sta lavorando. L'altro gadget ciclico è in cima all'elenco di opzioni sul lato destro. Permette di scegliere tra puntatore in bassa o in alta risoluzione.

La finestra è divisa in quattro regioni distinte. La zona principale a sinistra è la zona di editing ed è dove fate le vostre aggiunte o cancellazioni in un riquadro a visione ingrandita. In alto a destra ci sono quattro rappresentazioni del puntatore su ognuno dei colori Workbench in modo che possiate vedere come sembrerà la vostra creazione su ogni sfondo Workbench possibile. Sulla destra ci sono i gadget operazionali e al disotto c'è la paletta dei colori con i relativi slider.



Usare l'editor è molto intuitivo e con un paio di minuti di pratica diventerete degli esperti senza tanti problemi! Scegliete un colore cliccandone uno dei quattro nella palette in modo che diventi selezionato. Alternativamente potete creare un nuovo colore usando gli slider della palette (notate che non potete comunque cambiare il colore di sfondo del Workbench). Spostatevi quindi nel riquadro a visione ingrandita e posizionate la punta del puntatore nella posizione dove volete accendere un punto, quindi cliccate. Create delle immagini in questo modo:

1. Scegliete il colore
2. Posizionate il puntatore
3. Cliccate

Il piccolo blocco che aggiungete nella posizione del puntatore è un pixel come introdotto in precedenza. Per cancellare un pixel dal progetto del puntatore scegliete semplicemente il colore dello sfondo, posizionate il puntatore sopra il pixel che deve essere cancellato e cliccate.

I quattro gadget forniscono molte utili possibilità e sono spiegati di seguito:

Prova	Scegliestelo e il puntatore corrente prenderà l'immagine di quello mostrato nel riquadro a visione ingrandita. In questo modo potete vedere l'aspetto del puntatore sullo schermo.
Pulisci	Questo cancella l'intero contenuto del riquadro a visione ingrandita.
Punto Riferimento	Il puntatore ha un hot-spot. Questo è un singolo pixel del puntatore che viene usato per definire cosa state selezionando. Normalmente l'hot-spot è sulla punta del puntatore ed è segnalato da un piccolo pixel blu con un buco nel centro. Quando scegliete Punto Riferimento la volta successiva che cliccate nel riquadro a visione ingrandita posizionerete l'hot-spot.
Ripristina Colori	Ripristina l'ultima serie di colori salvati nella palette.

Modificare il puntatore può essere divertente ma se vi trovate nei guai ricordate che potete sempre scegliere il gadget Annulla per dimenticare quello che avete fatto prima di ricominciare da capo. Per ora potreste provare ad aggiungere le vostre iniziali per ottenere un puntatore Amiga totalmente personalizzato!

Il Vantaggio dei Preset

Alcuni editor di Preferenze vi permettono di salvare delle impostazioni che possono essere richiamate quando volete usarle. Per esempio usando l'editor di Preferenze Motivi

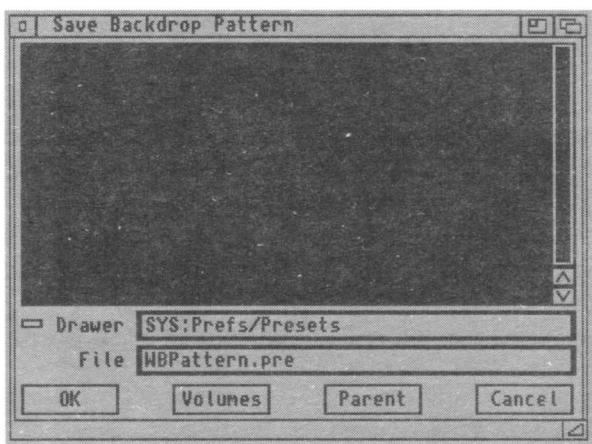
Workbench potrete sedervi e creare un'intera libreria di motivi per Workbench e finestre, quindi richiamarli a piacere. Allo stesso modo potrete creare e usare un gran numero di Preferenze Colore per permettervi di sceglierne uno a seconda del vostro umore.

Se, con la finestra dell'editor di Preferenze Motivi Workbench aperta e selezionata, vi spostate alla barra dei menu scoprirete che ne ha almeno tre che possono essere usati in congiunzione con i gadget. Questi sono Progetto, Editor e Opzioni ma altri editor potrebbero avere i propri menu aggiuntivi.

Questi menu sono presenti per rendere più facile lavorare con i Preset e il modo migliore per vederli in azione è dare un'occhiata a un esempio pratico usando l'editor di Preferenze Motivi Workbench che è stato spiegato all'inizio di questo capitolo. Per questo creeremo due motivi Workbench che chiameremo Punti e Archi.

Prima di tutto aprite l'editor di Preferenze Motivi Workbench e selezionate lo sfondo di puntini neri dal riquadro dei motivi predefiniti (quello nell'angolo in alto a sinistra). Spostatevi ora alla barra dei menu e scegliete l'opzione "Salva come..." dal menu Progetto. Vi verrà chiesto il disco Workbench3.0 e apparirà sullo schermo la finestra "Salva Motivo Pennello".

Guida per Principianti #24: Usare una Finestra per Salvare (uno Sfondo)



Imparate a usare la finestra Salva Motivo Pannello. Anche se il nome può cambiare questo è il file requester standard usato da Amiga.

La finestra superiore con le barre di scorrimento vi permette di muovervi tra directory e file.

La directory corrente viene mostrata nel gadget stringa Cassetto. Questa viene impostata automaticamente a Presets da questa finestra.

Il nome del file che deve essere salvato viene visualizzato nel gadget stringa File.

Il nome di esempio mostrato qui sopra è quello di default. Per cambiare la directory destinazione o il nome del file cliccate nel gadget stringa e usate la freccia-sinistra o il tasto Del per cancellarne il contenuto prima di scrivere.

Cliccando sul gadget Dischi verrà visualizzato un elenco dei dischi disponibili (cioè RAM, DFO, ecc...). Il gadget Precedente, quando viene cliccato, vi porta su di una directory. In questo esempio vi porta a Sys:Prefs.

Vedrete dalla scritta in corrispondenza di Cassetto che il path di default è Sys:Prefs/Presets. Per default il nome del file è WBPattern.pre dove il postfisso .pre significa che il file è un Preset e vale la pena tenerlo. Dovreste modificare il resto del nome del file per dargli un nuovo significato. Il nome:

WBPpunti.pre

funge ottimamente allo scopo. Quando avete fatto cliccate su OK, quindi uscite dall'editor di Preferenze Motivi Workbench. Se aprirete ora il cassetto Presets dovreste vedere il file WBPpunti.pre. L'icona è stata già assegnata perché per default l'opzione "Genera icone" del menu Opzioni è selezionata. Questa opzione cambia da attivo a inattivo (e viceversa) ogni volta che la selezionate. Se è inattiva, il file verrà salvato nel cassetto Presets ma senza icona e non sarete quindi in grado di vederlo normalmente.

Create ora il secondo motivo Workbench in modo simile, questa volta selezionando il motivo ad archi dal riquadro dei motivi predefiniti nell'editor di Preferenze Motivi Workbench - questo si trova nella linea inferiore ed è il terzo da destra. Salvatelo usando l'opzione "Salva come...", chiamandolo:

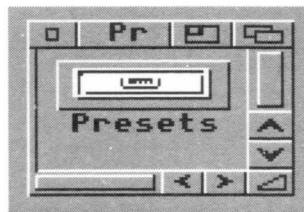
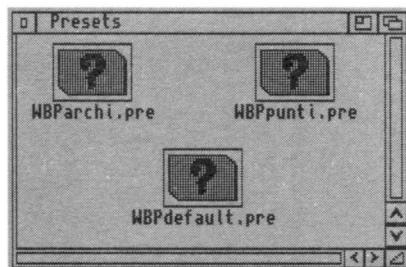
WBParchi.pre

Noterete che quando viene visualizzata la finestra "Salva Motivo Pennello" che la definizione precedentemente salvata è elencata nella finestra scorrevole. Infatti sono

Guida per Principianti #25: Usare i Preset di Motivi Workbench

Usate l'editor di Preferenze Motivi Workbench per creare una varietà di motivi sia per il Workbench sia per le finestre.

Potete anche creare un preset di default del Workbench semplicemente salvando il motivo la prima volta che lo aprirete.



I motivi vengono memorizzati nel cassetto Presets che è contenuto nel cassetto Prefs del disco Workbench.

Per scegliere un motivo cliccate semplicemente sulla sua icona dopo aver prima aperto il cassetto Presets del disco Workbench.

elencati due file: il file di impostazioni vero e proprio più un file .info che ne è l'icona. Infine potreste salvare una copia delle impostazioni di default e chiamarla:

WBPdefault.pre

Alla conclusione di queste operazioni dovreste avere un cassetto Presets con tre icone al suo interno.

Per attivare uno dei motivi Workbench che avete definito cliccate due volte l'icona appropriata - niente di più semplice! La bellezza di avere delle impostazioni di default memorizzate è che potete riportare il desktop alla normalità in qualunque momento cliccando semplicemente l'icona giusta. Potete salvare motivi delle finestre in modo simile e non c'è limite al numero che potete definirne se non il limite fisico imposto dallo spazio disponibile sul vostro disco Workbench.

Se volete caricare una definizione precedentemente definita per modificarla un po' potete usare l'opzione "Carica..." del menu Progetto. Verrà visualizzata la finestra "Carica Motivo Pennello" il cui contenuto vi sarà ormai familiare. Cliccate semplicemente due volte sul nome della definizione (ignorate quelle con il postfisso .info) e i suoi dettagli verranno caricati nell'editor di Preferenze Motivi Workbench.

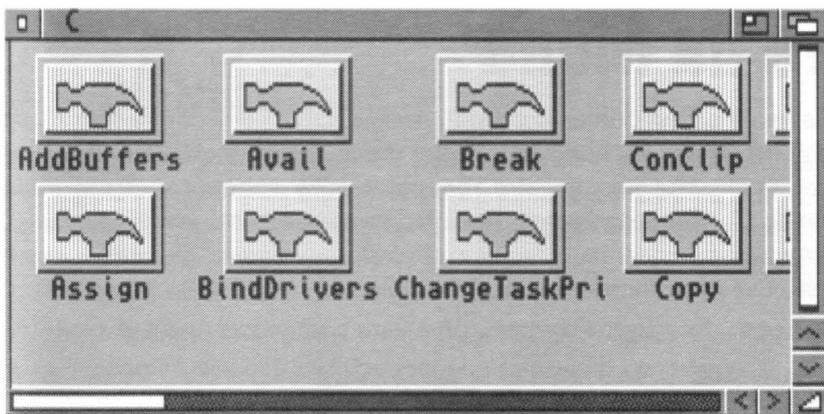
Dentro i Comandi

Le buone notizie:

AmigaDOS 3.0 è una serie di potenti comandi ed è il cuore del vostro A1200.

Altre buone notizie:

Potete provarli dal Workbench. Ma preparatevi ad aspettare...



Lo scopo di questo libro non è solo introdurvi all'uso del Workbench, ma anche ad AmigaDOS. Quindi in questo capitolo passeremo un po' di tempo a dare la prima occhiata ad AmigaDOS. Prima di tutto, cos'è AmigaDOS?

AmigaDOS significa Amiga Device Operating System. Teoricamente, se poteste dividere Amiga in piccoli gruppi di componenti vi ritrovereste con parti di hardware e software, ognuno dei quali ha una particolare responsabilità - questi sono chiamati device (dispositivi). Per esempio, il programma Say vi permette di generare del parlato. La parte di Amiga responsabile è il device speech e consiste in speciali microchip e software molto potente. Il sistema operativo di Amiga vi permette di controllare questi device direttamente tramite una serie di comandi. Un comando è una parola digitata alla tastiera. Questa è un'introduzione semplicistica ma forse ora avete almeno un'idea di quello che avviene.

Workbench è un'*interfaccia* tra utente e AmigaDOS. Fornisce all'utente un modo *user-friendly* per accedere ai vari aspetti di Amiga. Per esempio, quando trascinate un file da un disco al Ram Disk, state inviando graficamente un comando AmigaDOS. In questo caso il comando COPY.

Ciò potrebbe sembrare complesso, e suppongo che un po' lo sia, ma vi assicuro che vi aspettano molte soddisfazioni quando ne avrete acquisito la padronanza. Fortunatamente molti dei comandi AmigaDOS che userete sono molto lineari e il loro nome si riferisce direttamente a quello che fanno. Per esempio, se vi chiedessi quale comando pensate di dover usare per scoprire quale versione del software state usando, cosa rispondereste? Per scoprire la versione usate il comando VERSION. Per cambiare il nome a un file usate il comando RENAME, per formattare un disco usate il comando FORMAT. In pratica l'equivalente inglese dell'operazione che volete effettuare. Veramente semplice.

Negli esempi precedenti, ho usato i nomi dei comandi in lettere maiuscole. Ciò non è necessario normalmente ma aiuta a distinguere i nomi dei comandi AmigaDOS dal testo rimanente perciò è una convenzione che continuerò a usare.

Eseguire da Menu

Quindi come si inserisce ed esegue un comando AmigaDOS? Per il comando singolo potete usare l'opzione "Eseguire comando..." del menu Workbench. Quando viene selezionata, viene visualizzata una finestra requester sullo schermo sotto il titolo Esecuzione Comando. A destra dell'intestazione Comando vedrete un gadget stringa e potrete usare la tastiera per inserire il comando che volete eseguire. Se fate un errore potete usare il tasto Del per cancellare quello che volete.

Provate questo esempio. Scegliete l'opzione "Eseguire comando...", quindi digitate:

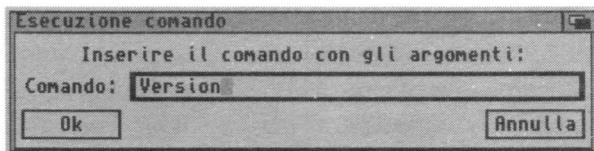
VERSION

e premete il tasto Return o scegliete il gadget OK. Il requester scomparirà e verrà sostituito da una finestra chiamata Finestra Visualizzazione Dati. Qui dentro verranno visualizzati i numeri di versione del Kickstart e del Workbench. Cliccate sul gadget di chiusura della finestra per rimuoverla dallo schermo. Se decidete di non eseguire il comando potete interrompere l'intera operazione cliccando sul gadget Annulla.

Guida per Principianti #26: Usare l'Opzione "Eseguire comando..."

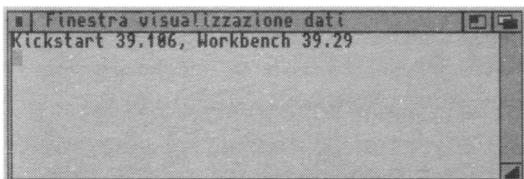


L'esecuzione di un singolo comando dal Workbench è resa semplice dall'inclusione dell'opzione "Eseguire comando..." del menu Workbench.



Selezionate la finestra Esecuzione Comando.

Inserite il comando che volete eseguire usando il gadget stringa.



Selezionate OK per implementare il comando. Qualsiasi risultato verrà visualizzato nell'apposita Finestra Visualizzazione Dati.

Per mostrare come questo comando VERSION è legato al Workbench, andate nel menu Workbench e scegliete l'opzione "Versione...". Verrà aperta una finestra che mostrerà le stesse informazioni, anche se in un formato grafico leggermente differente.

Potete chiudere la Finestra Visualizzazione Dati generata da "Eseguire comando..." nel solito modo in cui si chiudono tutte le finestre.

La Shell

L'opzione "Eseguire comando..." può andare bene per il comando singolo, ma se usate AmigaOS abbastanza frequentemente (e succederà mentre diventerete più esperti), la Shell è molto più comoda. Troverete l'icona della Shell nel cassetto System del disco Workbench. Se volete, pensate alla Shell come una specie di finestra "Eseguire comando..." continua.

Eseguite o aprite la Shell nel solito modo. Cliccate semplicemente sulla sua icona due volte e apparirà la finestra AmigaShell che visualizzerà un'area nella quale potrete digitare i comandi. All'inizializzazione viene visualizzato un *prompt* nella forma di:

Workbench3.0:>

Per inserire un comando in AmigaShell assicuratevi semplicemente che sia la finestra attualmente selezionata (cliccandola una volta col puntatore) e digitate un comando con la tastiera.

Provate questo per ora, digitate:

VERSION

e quindi premete Return.

Quando l'abbiamo fatto l'ultima volta, è apparsa una finestra contenente i dettagli sulle versioni. Poiché la Shell è in collegamento diretto con AmigaDOS, tutte le informazioni che devono essere visualizzate (o ritornate) da un comando vengono visualizzate nella stessa finestra AmigaShell.

Anche se interessante, VERSION non è un comando che userete molto spesso. I comandi più interessanti all'utente del Workbench sono illustrati nei capitoli successivi ma daremo un'occhiata a un paio di questi per darvene un'idea.

Elenco di Directory

Quando aprite una finestra vedete quello che contiene sotto forma di immagini - cioè le icone. Poiché la Shell, e quindi AmigaDOS, è un'interfaccia basata sul testo, non avete a disposizione le icone dei file quando aprite una Shell. Potete comunque ottenere un elenco dei file facendo un catalogo del disco - l'elenco fornito è chiamato directory dei file o semplicemente directory. Questo si ottiene con il comando DIR. Poiché DIR è l'abbreviazione di DIRectory, state producendo una directory dei file sul disco! Quindi con il disco Workbench nel drive interno digitate al prompt:

DIR

ricordando di premere il tasto Return alla fine (il tasto Return dovrebbe essere premuto alla fine di ogni comando per terminarlo ed eseguirlo, d'ora in poi lo daremo per scontato). Il disco Workbench verrà letto e poco dopo apparirà un elenco sullo schermo.

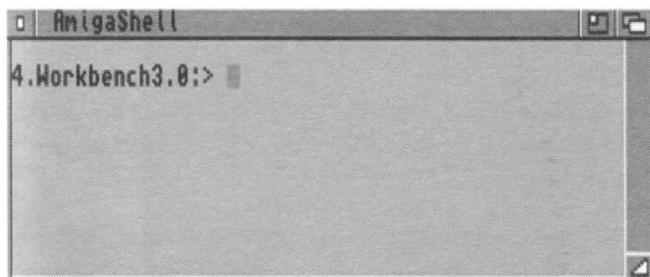
La directory prodotta elenca due tipi principali di file. Quelli con (dir) dopo il nome sono in effetti cassetti e potete riconoscerne la maggior parte. Alcuni non li avete mai visti prima! I file senza (dir) dopo il nome sono semplicemente dei file. Notate come sono stati visualizzati già in ordine alfabetico!

Un punto di possibile confusione: i termini cassetto e directory sono intercambiabili - significano la stessa cosa. E' tradizione usare cassetto quando si lavora dal Workbench e directory quando si lavora dalla Shell.

L'elenco prodotto da DIR è troppo lungo per rimanere tutto nella finestra AmigaShell. Comunque, ricordate che AmigaShell può essere trattata come qualunque altra finestra Workbench. Potete spostarla e, usando il gadget di Dimensionamento nell'angolo inferiore destro, allargarla. Se l'allargate fino a occupare l'intero schermo potrete vedere tutti gli elementi elencati da DIR.

Se volevate vedere i file che si trovano nel cassetto Utilities con il Workbench dovevate aprire la sua finestra, cioè cliccare due volte sull'icona del cassetto Utilities. Per elencare

Guida per Principianti #27: La Shell di AmigaDOS



La Shell ha tutte le caratteristiche standard delle finestre Amiga.

L'area della finestra principale può essere immaginata come un grosso gadget stringa nel quale potete inserire i comandi AmigaDOS.

AmigaShell ha sempre un prompt. Solitamente sarà:

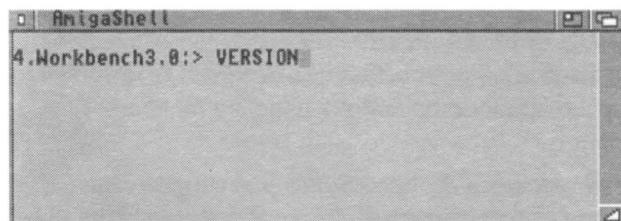
1.Workbench3.0:>

Il numero 1. può essere considerato come il numero della Shell (in effetti non lo è ma per ora concediamocelo) e per il momento pensatelo come il modo per identificare una finestra AmigaShell da un'altra.

Workbench3.0 è il nome del disco che è la directory corrente. Il altre parole è il nome del disco sul quale Amiga è attualmente collegato. Nota: se state eseguendo la Shell da un hard disk questo sarà probabilmente System3.0.

Infine il simbolo > è la parte terminale del prompt. Oltre questo c'è un piccolo rettangolo blu che è il cursore ed è il punto dal quale il testo digitato alla tastiera appare sullo schermo.

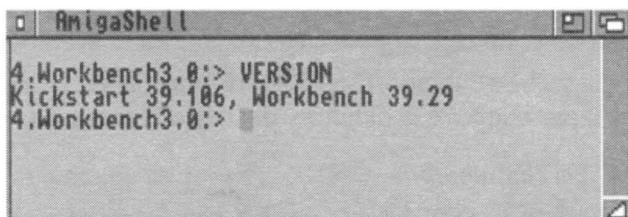
Guida per Principianti #28: Inserire i Comandi



Per inserire un comando AmigaDOS digitatelo semplicemente con la tastiera.

Prima però assicuratevi che la finestra AmigaShell sia selezionata cliccandola una

volta con il puntatore.
Provate a digitare VERSION
e quindi premere il tasto Return. La finestra AmigaShell viene anche usata per visualizzare il risultato dei comandi.



In AmigaDOS l'utilizzo della Shell o AmigaShell è doppio in quanto viene utilizzata come finestra di input (per i comandi digitati alla tastiera) e output (per la visualizzazione).

il contenuto di una particolare cassetto (directory) specificate semplicemente il nome dopo il comando DIR, cioè:

DIR Utilities

Notate che c'è un solo spazio tra DIR e Utilities. Poco dopo apparirà un elenco di file sullo schermo e molti di questi si riferiscono ai file che avete già visto come icone sul desktop. Potete provare a catalogare altre directory del disco Workbench in modo simile. Per esempio provate i seguenti comandi uno dopo l'altro:

DIR Prefs

DIR System

Potete persino catalogare il Ram Disk usando:

DIR RAM:

Altro su Dir

Proviamo a catalogare i file del disco Extras (gli utenti di hard disk leggano sotto). Togliete il disco Workbench dal drive interno e inserite il disco Extras, quindi nella finestra AmigaShell digitate:

DIR

Quasi immediatamente vi verrà chiesto da un requester di sistema di reinserire il disco Workbench. Fatelo. Quello che succede è che ottenete la directory del disco Workbench. Ciò è chiaramente sbagliato e spesso uno degli aspetti più complicati da capire di AmigaDOS. Continuate a leggere e capirete quello che succede e perché. Molti dei comandi AmigaDOS che digitate nella Shell, e quindi molti di quelli chiamati dallo stesso Workbench, sono memorizzati sul disco Workbench. Quando AmigaDOS ne ha bisogno li carica nella sua memoria e li esegue. Quando ha finito di usarli se ne libera. Questo li fa conoscere come comandi transitori.

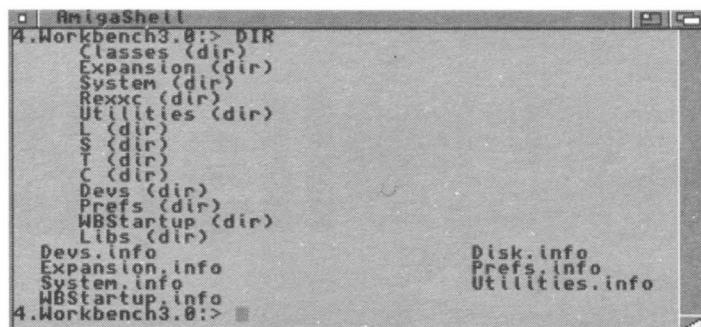
Quindi quando avete digitato DIR, AmigaDOS ha cercato il disco Workbench per caricare il comando DIR. Sapeva che non si trovava nel disco Extras quindi ha chiesto il disco Workbench. Voi avete scambiato i dischi ed è stato caricato il comando DIR. Il comando è stato quindi eseguito ma sul disco Workbench.

Per eseguire la directory di un disco diverso dal Workbench dovete specificarne il nome. Perciò per eseguire la directory del disco Extras usate il comando:

DIR Extras3.0:

Ora il comando DIR verrà caricato dal disco Workbench e quindi apparirà un requester di sistema che vi chiederà di inserire il disco Extras3.0, dopodiché verrà elencata la sua directory. Notate l'uso dei due punti alla fine del nome del disco. Devono sempre essere

Guida per Principianti #29: Elencare il Contenuto di una Directory



In AmigaDOS ci si riferisce normalmente ai cassetti come a directory.

Per visualizzare tutti i file contenuti in una directory si usa il comando DIR.

Per visualizzare il contenuto del disco Workbench digitate DIR e premete Return. I nomi con la dicitura (dir) sul lato sono a loro volta directory. Alcune di queste dovrebbero ormai esservi abbastanza familiari.

specificati per informare AmigaDOS che state parlando di un disco particolare - in gergo è chiamato nome del volume. Se lo omettete non funzionerà correttamente.

Utenti di Hard Disk

I problemi illustrati immediatamente prima non si verificano se avete un hard disk perché tutti i file comando verranno trovati sull'hard disk. Comunque, potete ottenere la directory del disco nel drive interno in qualunque momento digitando semplicemente:

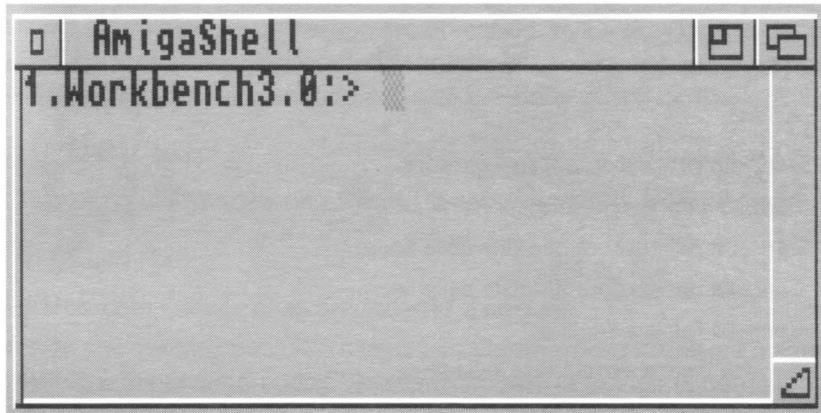
DIR DF0:

Potete ovviamente usare il nome del volume come illustrato in precedenza se preferite, nel qual caso se il disco col nome specificato non è presente verrà richiesto tramite un requester di sistema.

Dentro la Shell

La Shell è il mezzo per comunicare con il vostro Amiga in AmigaDOS.

E' anche una porta aperta su moltissimi strumenti di editing e vi dà la possibilità di usare dei comandi per ottenere degli effetti speciali.



Come avrete immaginato dal capitolo scorso, la Shell - o AmigaShell - sarà la vostra interfaccia principale con AmigaDOS. Otterrete la miglior performance dal vostro Amiga usando una combinazione di Workbench e AmigaDOS. Perciò vale la pena di avere una buona conoscenza operativa di quello che la Shell ha da offrire.

Come principiante con la Shell farete degli errori perciò vale la pena di sapere come usare le sue semplici ma efficaci capacità di editing. Le quattro frecce (o tasti cursore) che si trovano tra tastiera principale e il tastierino numerico, il backspace (freccia verso sinistra) e il tasto Del situato immediatamente prima del tasto Help e sopra i tasti cursore, sono i più importanti. Gli ultimi due vi permettono di cancellare i caratteri a sinistra o immediatamente sotto il cursore.

Se avete aperto una finestra AmigaShell, chiudetela e quindi riapritela. Digitate ora i seguenti comandi uno dopo l'altro:

```
DIR  
LIST  
DIR DIRS
```

Questi comandi genereranno la visualizzazione di alcune scritte sullo schermo. Quando riappare il prompt, premete la freccia in su. Apparirà il comando DIR DIRS. Premete ancora la freccia in su e apparirà il comando LIST. Premete la freccia in giù e apparirà DIR DIRS. Premete Return e il comando DIR DIRS verrà eseguito.

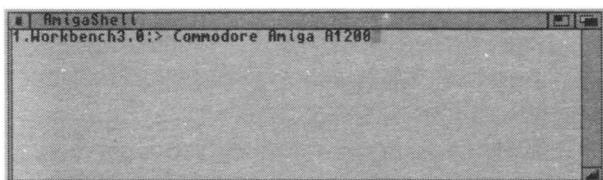
Ogni volta che inserite una linea di testo e la completate premendo il tasto Return, la Shell memorizza il fatto e archivia il comando. Ciò in effetti vi dà una completa storia dei comandi inseriti e potete scorrere avanti e indietro al suo interno a vostro piacimento usando il tasto freccia su e giù.

Finché non diventate dei digitatori provetti farete invariabilmente degli errori. La Shell fornisce un numero di combinazioni di tasti per rendere l'editing dei vostri comandi più semplice possibile. Queste sono normalmente semplici combinazioni a due tasti che funzionano dall'attuale posizione del cursore. Alcuni esempi sono elencati nel box successivo.

Tasti	Azione
	Cancella i caratteri sotto il cursore.
<Ctrl-A>	Sposta il cursore all'inizio della linea.
<Ctrl-K>	Cancella dal cursore alla fine della linea.
<Ctrl-U>	Cancella dal cursore all'inizio della linea.
<Ctrl-X>	Cancella l'intera linea.
<Ctrl-Z>	Sposta il cursore alla fine della linea.

Per esempio, potete cancellare dall'attuale posizione del cursore alla fine della linea premendo <Ctrl-K>. Le due parentesi angolari, < e >, indicano che si tratta di una singola pressione di un tasto e che i due tasti coinvolti sono i tasti Ctrl e K. In altre parole premete Ctrl e K insieme e verrà cancellato il testo dalla corrente posizione del cursore fino alla fine della linea!

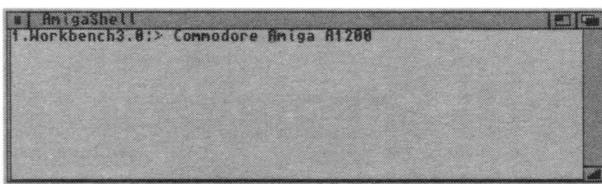
Guida per Principianti #30: Editare con la Shell



Usare le capacità di editing della Shell è immediato.

Se avete inserito un comando non correttamente o del testo come illustrato a sinistra e volete cancellare fino alla fine

della linea, usate i tasti cursore con le frecce a destra e sinistra per spostare il cursore al punto dal quale volete cancellare e quindi premete <Ctrl-K> - tenete premuto il tasto Ctrl, premete il tasto K e quindi lasciate entrambi i tasti insieme.



Il modo migliore per imparare queste combinazioni di tasti è semplicemente usarle. Un paio di minuti per usare ognuno è tutto quello che ci vuole e da quel punto in poi noterete un notevole miglioramento nel vostro uso di AmigaDOS. L'unico punto da notare è che il tasto Del cancella il carattere sotto il cursore. Il cursore è normalmente posizionato alla fine della linea, quindi se volete cancellare il carattere alla sua sinistra dovete prima spostarlo a sinistra usando l'apposita freccia a sinistra.

La Shell fornisce anche un'utile possibilità di ricerca in quanto permette di ricercare l'ultima occorrenza di un particolare comando, evitandovi così la necessità di scorrere lungo una storia di comandi potenzialmente lunga. Per usare questa possibilità facilmente digitate l'inizio del comando e quindi premete <Ctrl-R>. Per esempio:

`DIR<Ctrl-R>`

localizzerà l'ultima volta che è stato usato il comando DIR. Digitando:

`<Ctrl-R>`

verrà cercata l'occorrenza precedente e così via.

Notate che questa possibilità è sensibile alla differenza tra lettere maiuscole e minuscole e perciò è importante specificare esattamente la stringa di comando da ricercare.

Comandi Shell

La Shell ha anche un paio di comandi interni che possono essere abbastanza utili. Dovete tenere in mente che i comandi della Shell appartengono alla Shell e non sono

comandi AmigaDOS. Non funzionano perciò se li digitate nella finestra Eseguire Comando del menu Workbench.

Per usare questi comandi digitateli semplicemente al prompt della Shell e premete il tasto Return. Il più interessante penso sia REVERSE. Questo comando inverte i colori della finestra AmigaShell rendendola immediatamente distinguibile dalle altre finestre e anche più leggibile. Il comando NORMAL ripristina i colori originari.

Un altro utile comando Shell è CLEAR. Digitandolo verrà ripulito ogni segno di precedente attività della Shell corrente lasciando solo il prompt in cima allo schermo come se aveste appena aperto una nuova finestra Shell, anche se la storia dei comandi rimane inalterata.

Effetti Speciali

La Shell permette delle scorciatoie di editing usando speciali combinazioni di tasti e altri più interessanti effetti visuali su schermo usando i tasti Ctrl e Esc rispettivamente. Guardiamo prima i tasti di editing che sono implementati tramite il tasto Ctrl - i più popolari sono elencati di seguito:

Tasti	Azione
<Ctrl-H>	Cancella l'ultimo carattere.
<Ctrl-C>	Pulisce la finestra Shell corrente.
<Ctrl-X>	Cancella la linea corrente.

Il modo migliore per capirli è usarli. Di tutti <Ctrl-X> è sicuramente il più utile e può farvi evitare di premere il tasto Del per cancellare una linea di comando totalmente errata o inutile.

Il tasto Esc permette altri effetti più interessanti su schermo, come testo colorato e in corsivo per nominarne un paio. Per vedere subito come funziona dalla Shell premete i tasti seguenti (dopo aver reso attiva la finestra Shell):

```
ESC
[
3
m
Return
```

Il testo all'interno della Shell, da questo punto in poi, verrà visualizzato in corsivo!

Notate che quando premete il tasto Esc nella Shell viene visualizzato un carattere [in

negativo (cioè visualizzato come un carattere nel colore dello sfondo dentro un riquadro bianco). Dovrete comunque premere il tasto [dopo Esc. Scoprirete anche che ottenete un messaggio *Comando Sconosciuto* sullo schermo. Ignoratelo.

Quando provate a inserire questi comandi Esc da una Shell non viene visualizzato nulla sullo schermo dopo aver premuto Esc finché non premete il tasto Return. Abbiate vede!

La sequenza di tasti precedente verrebbe normalmente scritta come:

<ESC>3lm

e non è necessario tenere premuto il tasto Esc mentre premete i tasti seguenti. Per riportare le cose alla normalità digitate:

<ESC>[0m

Alcuni tra i vari comandi Esc (dette anche sequenze di escape) che potete usare per creare molti effetti sono elencati di seguito:

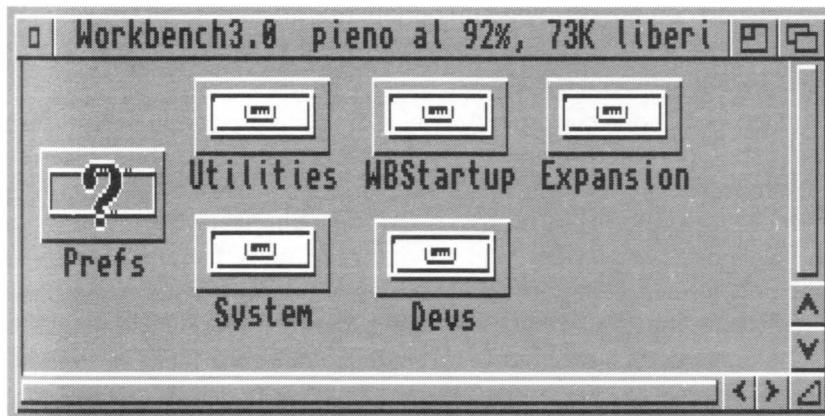
Tasti	Azione
<Esc>[0m	Cancella tutti gli effetti.
<Esc>[1m	Abilita il testo in grassetto.
<Esc>[3m	Abilita il testo in corsivo.
<Esc>[4m	Abilita il testo sottolineato.
<Esc>[7m	Abilita il testo in negativo.
<Esc>[30m	Imposta il colore del testo blu.
<Esc>[31m	Imposta il colore del testo bianco.
<Esc>[32m	Imposta il colore del testo nero.
<Esc>[33m	Imposta il colore del testo arancione.
<Esc>[40m	Imposta il colore dello sfondo blu.
<Esc>[41m	Imposta il colore dello sfondo bianco.
<Esc>[42m	Imposta il colore dello sfondo nero.
<Esc>[43m	Imposta il colore dello sfondo arancione.

Come sempre, provate a sperimentare con le combinazioni precedenti per vedere cosa ottenete e quali strani o meravigliosi effetti potete creare. Se avete problemi premete <Esc-C> per ripristinare la situazione di partenza.

Alberi e Rami

Quando uno dei vostri dischi può contenere migliaia di individuali informazioni, come fate a sapere dove trovare quelle più importanti?

Continuate a leggere e scoprite come il modesto A1200 può prendere il posto di un grosso archivio di metallo.



Questo capitolo è fondamentalmente teorico. Detto questo, è un capitolo molto importante perché vi aiuterà a capire come i cassetti (directory) e i file vengono gestiti e usati da Amiga.

Lo scopo di questo capitolo è capire come funziona il concetto di directory usando il Workbench come esempio. I concetti coinvolti sono tutti ampiamente applicabili e la natura grafica del Workbench aiuterà a comprenderli meglio.

Con il vostro Amiga funzionante e il disco Workbench in posizione cliccate due volte sull'icona del disco Workbench. Dopo qualche istante, durante i quali AmigaDOS legge il contenuto del disco, vi verrà presentata una finestra nella quale parte del contenuto del disco verrà visualizzato sotto forma di piccole immagini o icone - OK, le abbiamo già incontrate. Se guardate nella finestra del disco Workbench noterete che molte delle icone visualizzate hanno la forma di cassetti. E' esattamente quello che sono, cassetti software nei quali potete mettere i vostri file e le informazioni, oltre ad altri cassetti se lo desiderate.

Abbiamo visto che anche i cassetti hanno le loro finestre. Se cliccate due volte il tasto sinistro del mouse quando il puntatore è posizionato sopra l'icona del cassetto Utilities, verrà aperta una finestra che ne visualizzerà il contenuto! Potete provare tutto ciò voi stessi per vedere cosa succede. In effetti la finestra di un cassetto è molto simile alla finestra di un disco poiché ha tutti gli stessi gadget.

Sistema Gerarchico

Perché cassetti? AmigaDOS supporta quello che viene chiamato sistema di file gerarchico, il che significa che può avere livelli multipli. A questo punto conviene trovare un'analogia. Immaginate la vostra scrivania a casa, ufficio o scuola e immaginate di non poter usare cartellette, cassetti o scaffali. Dovreste tenere ogni libro e ogni foglio di carta sulla scrivania. Ciò produrrebbe senza dubbio disordine e difficoltà a lavorare, il che vi farebbe innervosire quando cercate di trovare un oggetto particolare. In un ambiente di lavoro organizzato disporreste i vostri libri e fogli in cartelle o cassetti che verrebbero a loro volta contenuti in una scrivania o archivio.

I cassetti del Workbench - e quindi le directory AmigaDOS - sono progettati per emulare questo stesso processo. Ogni disco AmigaDOS ha abbastanza spazio per contenere decine di migliaia di informazioni. Molti dei file non raggiungono grosse dimensioni ed è perciò possibile memorizzare molti file su un solo disco. Ad esempio un disco potrebbe contenere 30 file. Se questi venissero tutti memorizzati nella finestra principale diventerebbe problematico trovare un particolare file e sarebbero necessari una certa quantità di scorrimenti della finestra. Allo stesso modo dovreste avere 30 nomi molto differenti in modo che ognuno sia chiaramente distinguibile dall'altro.

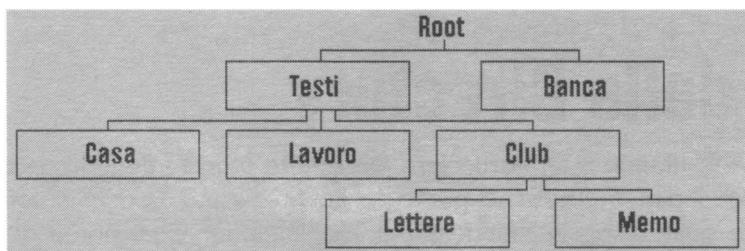
I cassetti possono essere usati per organizzare i vostri file. Potete creare un cassetto, dargli un nome e quindi mettere dei file al suo interno. Per esempio, potete usare il vostro Amiga come un wordprocessor per scrivere testi e come mezzo per tenere nota del vostro conto in banca. Potete quindi creare due cassetti su un disco e chiamarli Testi e Banca. Potete poi salvare ogni file che create nel cassetto relativo. Infine potete chiamare il disco *DiscoLavori*.

Guida per Principianti #31: Un Sistema di File Gerarchico

La natura simile a un albero di un sistema di file gerarchico è mostrata qui sotto. Ogni cassetto o directory è rappresentato da una scatola con un nome - le prime due, Testi e Banca, si trovano nella directory root.

Testi ha tre directory successive (sotto-directory) chiamate Casa, Lavoro e Club. Se siete in Casa non potete andare direttamente in Club - dovete passare per Testi. Testi è ovviamente la directory precedente di Club, Lavoro e Casa.

Club ha anche delle directory successive che sono Lettere e Memo. I file possono avere nomi simili se vengono memorizzate in cassetti differenti.



Ma si può anche andare un passo oltre. I cassetti possono a loro volta contenere altri cassetti. Portiamo il cassetto Testi un passo oltre. Potreste scoprire che state producendo diversi tipi di documenti. Per esempio, Casa, Lavoro e Club. Potete creare dei cassetti con nomi appropriati dentro il cassetto Testi e quindi mettere i file nei rispettivi cassetti. Ma potremmo andare ancora un passo oltre. Potreste creare altri due tipi di Testi per il vostro Club - chiamati Lettere e Memo. Ancora una volta questi cassetti potrebbero essere creati e usati come in precedenza. In effetti non c'è limite al numero di cassetti che possono essere *annidati*, sempre che ci sia abbastanza spazio sul disco.

Il termine cassetto è talvolta scambiato con il termine directory, ed è abbastanza comune riferirsi a directory contenute dentro altre directory come sotto-directory. Come regola, i cassetti appartengono al Workbench, le directory ad AmigaDOS. Anche se significano la stessa cosa, ciò permette di distinguere chiaramente quello di cui state parlando.

Il vantaggio che dovrebbe essere chiaro organizzando i vostri file in questo modo è che rende molto più facile trovare i file quando li cercate. Se volete un file Memo del Club sapete esattamente dove trovarlo!

Struttura ad Albero

A causa della sua organizzazione è a volte chiamata *albero* o *directory albero*. Potete immaginare le varie sotto-directory come le radici dell'albero, o i rami se lo girate al

contrario. La cima della struttura ad albero, cioè la directory in cima (quella che viene visualizzata quando aprirete l'icona del disco) è normalmente chiamata directory root o directory principale.

Se guardate la struttura della directory Testi (guardate la Guida per Principianti #31) noterete che diverse directory sono sullo stesso livello ma non sono collegate direttamente. Per esempio, le directory Casa, Lavoro e Club sono tutte sotto-directory di Testi ma non c'è connessione diretta tra di loro a parte la loro directory superiore. Questo è un concetto molto importante che dovreste capire fino in fondo.

Immaginate di lavorare su un file memorizzato nella directory Lettere. Questa è chiamata *directory corrente*. Per andare nella directory Memo dovete prima andare *su* alla directory Club e poi *giù* nella directory Memo.

Path delle Directory

Quando dovete riferirvi a un particolare file potete farlo fornendo quello che viene chiamato *path*. Il path consiste nel nome del file preceduto da ogni directory e sotto-directory alle quali bisogna accedere per raggiungerlo. Ogni nome di directory è separato da un carattere slash (pronunciato slesc). Quindi il path di un file chiamato Rapporto contenuto nella directory Memo sarebbe:

DiscoLavori:Testi/Club/Memo/Rapporto

L'ultimo nome è generalmente un file e non un cassetto. Inoltre non è sempre necessario fornire il nome del disco (volume) come root se il disco che deve essere usato è implicito, nel qual caso il path diventa:

:Testi/Club/Memo/Rapporto

Notate l'uso dei due punti (:) che significa la directory root del disco corrente. Se avete più di un drive collegato al vostro Amiga potreste dover specificare il numero del drive.

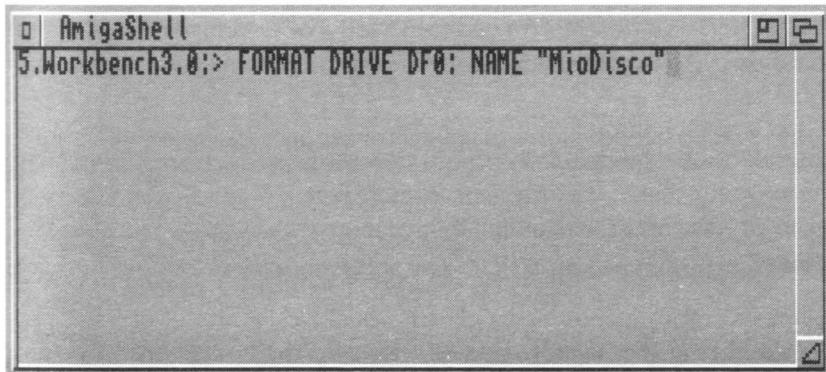
La directory dalla quale si accede a tutti gli altri file e directory viene spesso chiamata directory root. Tutte le directory che si diramano da questa vengono chiamate rami della directory root.

Altre analogie che vengono usate spesso sono quelle di directory precedente e successiva. La directory di partenza viene chiamata directory precedente e ogni directory creata da questa è una sua directory successiva. Ovviamente le directory create in una directory successiva diventeranno delle directory successive mentre questa diventa una precedente! Se vi state sforzando di capire, applicate questo concetto alla vostra famiglia. Vostro padre è il vostro precedente e voi siete un suo successivo. Vostro padre è però contemporaneamente un successivo di suo padre oltre a essere il vostro precedente!

Altre Operazioni su File e Dischi

Spostare i file, individualmente o in massa, diventerà presto naturale e potete acquisire tutti i trucchi dei quali avete bisogno da questo capitolo.

Imparate come inizializzare un disco, copiarne uno e come lavorare con gruppi di file.



In un capitolo precedente abbiamo visto come usare le varie opzioni del Workbench per formattare un disco - un'operazione molto importante. Quando usate l'opzione "Formattare disco..." del menu Icone viene semplicemente invocato un comando AmigaDOS chiamato FORMAT. Esaminiamo come usare lo stesso comando FORMAT direttamente dalla Shell.

Quando un disco viene formattato dal Workbench usando l'opzione "Formattare disco..." vi viene chiesto di fornire due informazioni, anche se non lo sapete. Per prima cosa dovete indicare il disco che deve essere formattato selezionandolo e quindi fornire un nome per il disco. La seconda opzione viene in realtà già fornita, e viene utilizzato il nome *Vuoto* per default - ma avete ovviamente la possibilità di cambiarlo se volete.

Quando i dischi vengono formattati dalla Shell sono necessarie le stesse due informazioni. Il disco è identificato grazie al nome del device corrispondente al drive nel quale si trova. Inoltre può essere specificato il nome del disco. Potete usare *Vuoto* se volete o in alternativa fornire qualunque altro nome legale di disco.

La forma del comando per formattare un disco viene mostrato di seguito. In termini informatici questo è normalmente chiamata *sintassi*.

FORMAT DRIVE <nome drive> NAME <nome disco>

I comandi che devono essere digitati sono mostrati in lettere maiuscole, il testo dentro le parentesi angolari indica che dovete fornire delle informazioni. In questo caso sono il nome del drive, cioè quello dove deve avvenire la formattazione, e quindi il nome del disco, cioè il nome da assegnare al disco quando la formattazione sarà stata completata.

Le regole sono esattamente le stesse sia per formattare dalla Shell sia dal Workbench. La formattazione distrugge tutte le informazioni che potrebbero trovarsi sul disco.

Per formattare un disco nel drive interno (drive DF0:) e chiamarlo *Vuoto* usate il seguente comando:

FORMAT DRIVE DF0: NAME "Vuoto"

Notate che il nome da assegnare al disco deve essere racchiuso tra virgolette. Come in tutti i comandi AmigaDOS, la differenza tra caratteri maiuscoli e minuscoli è irrilevante anche se per il nome del disco verrà usata esattamente la combinazione di caratteri specificata tra virgolette.

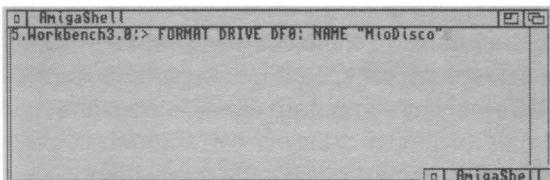
Vi verrà quindi chiesto il disco Workbench e in un paio di secondi apparirà il messaggio nella finestra Shell:

Inserire il disco da formattare nell'unità DF0

Premere INVIO per formattare o CTRL-C per abbandonare:

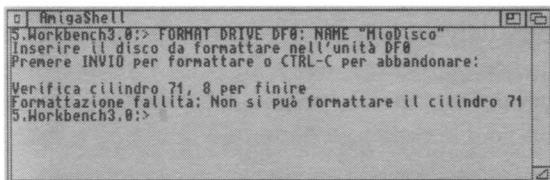
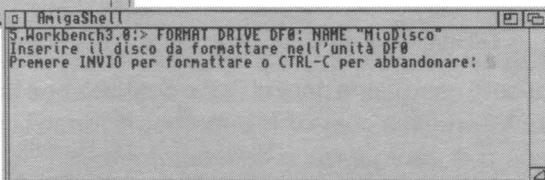
Fatelo e la procedura diventerà quindi molto simile a quella descritta in precedenza. Apparirà l'icona *DF0:BUSY* sul Workbench e quindi il disco verrà formattato e verificato. A meno che non stiate lavorando con un sistema dotato di hard disk, dovrete quasi certamente scambiare un po' di volte i dischi nel drive in risposta ai vari messaggi che verranno visualizzati nella finestra Shell. Alla fine il disco formattato troverà il suo posto sul Workbench come un'icona.

Guida per Principianti #32: Formattare un Disco Usando FORMAT



Digitate il comando FORMAT nella finestra AmigaShell ricordando di specificare il numero del drive e il nome che volete dare al disco.

Tenete pronto il disco che deve essere formattato insieme al vostro disco Workbench (solo per gli utenti con un solo drive).



Ogni traccia del disco verrà formattata e verificata. Se si verifica un errore la formattazione viene interrotta e viene visualizzato un messaggio di errore.

Alla fine apparirà sul desktop del Workbench l'icona del disco, con il nome appropriato, pronto all'uso.

Premete Return - vi potrebbe essere richiesto di inserire il disco Workbench.

Quando vi viene chiesto, inserite il disco da formattare nel drive appropriato e premete Return.



Doppio Drive

Se avete accesso a un drive esterno potete usarlo per formattare i dischi. La sintassi del comando per farlo è molto simile - in effetti l'unica informazione che cambia è il nome del device. Normalmente questo sarà DF1:, perciò il comando diventa:

FORMAT DRIVE DF1: NAME "Vuoto"

La formattazione continuerà quindi come con un sistema dotato di un solo drive. Se disponete di un sistema dotato di due drive ma senza hard disk tenete il disco Workbench nel drive interno e lavorate con il drive esterno in modo che AmigaOS possa accedere automaticamente ai programmi che gli servono.

Copiare i Dischi

AmigaOS fornisce il comando DISKCOPY per copiare totalmente il contenuto di un disco su un altro. L'effetto è lo stesso descritto usando il Workbench.

La sintassi è:

DISKCOPY FROM <sorgente> TO <destinazione> NOME <nuovo nome>

Come potete vedere, AmigaDOS può accettare tre differenti parametri e vi fornisce l'opportunità di cambiare il nome al disco destinazione. Quest'ultima parte del comando è opzionale e se non volete cambiare il nome al disco potete usare la versione ridotta del comando:

DISKCOPY FROM <sorgente> TO <destinazione>

In questo caso viene dato al disco destinazione lo stesso nome del disco sorgente, cioè non ha il prefisso *copy of*. In entrambe le forme bisogna fornire i nomi dei rispettivi device al posto di <sorgente> e <destinazione>.

Il programma funziona leggendo ogni traccia del disco sorgente e scrivendo sul disco destinazione, incluse quindi le informazioni depositate sul disco sorgente quando è stato originariamente formattato. Questo significa che quando usate DISKCOPY per effettuare il backup di un disco non dovete prima formattarlo, poiché la formattazione viene effettuata contemporaneamente alla copia. Un notevole risparmio di tempo e fatica.

Backup con Drive Singolo

Potete fare il backup di un disco anche usando un singolo drive. Per creare un backup con un sistema dotato di un solo drive, chiamandolo *Backup* usate la seguente sintassi:

DISKCOPY FROM DF0: TO DF0: NAME "Backup"

Noteate che il nome appare tra virgolette. Verrete invitati a inserire il disco sorgente nel drive DF0: e a premere Return. Il processo di lettura delle informazioni, scambio dei dischi e scrittura delle informazioni avverrà come in un backup effettuato con il Workbench.

Se avete due drive troverete ancora più facile fare il backup dei dischi. La forma del comando è quasi identica alla precedente ma non richiede scambi di dischi. Idealmente dovreste inserire il disco sorgente nel DF0:, il disco destinazione nel DF1: e inviare la forma corretta del comando. L'esempio precedente diventerebbe:

DISKCOPY FROM DF0: TO DF1: NAME "Backup"

Copiare File

DISKCOPY riguarda e fa copie di dischi. E' ideale per quello scopo ma un comando diverso per copiare, chiamato COPY, permette di copiare singoli file e intere directory.

La sintassi del comando è:

COPY FROM <sorgente> TO <destinazione>

Dove <sorgente> può essere una directory, un file o il path completo di un file da copiare, mentre <destinazione> è dove il file deve essere copiato. A causa delle ambiguità che si creano è molto difficile da copiare un file o dei file da un disco a un altro direttamente, usando un singolo drive. Se si sta usando un sistema dotato di un solo drive i file possono essere copiati su un altro disco tramite il Ram Disk.

Per copiare il programma Clock dal cassetto Utilities del disco Workbench nel Ram Disk dovreste usare le due seguenti linee di comando:

COPY FROM Workbench3.0:Utilities/Clock TO RAM:

COPY FROM Workbench3.0:Utilities/Clock.info TO RAM:

(Se avete problemi a capire esattamente quello che succede potrebbe valere la pena andare a rileggere il capitolo precedente dove è stata spiegata la struttura delle directory di Amiga)

Notate che quando copiate un file icona, dovete anche copiare il file .info (pronunciato *punto-info*). Se aprite la finestra del Ram Disk dovreste ora vedere il programma Clock in posizione e pronto all'uso.

Se volete copiare un file tra due dischi usando solo il drive interno dovete includere il nome del disco. Per esempio per copiare Clock dal disco Workbench sul disco chiamato Programmi usate:

COPY FROM Workbench3.0:Utilities/Clock TO Programmi:

COPY FROM Workbench3.0:Utilities/Clock.info TO Programmi:

Per i sistemi a due drive le cose sono più semplici poiché potete semplicemente usare i nomi dei device associati ai drive - DF0: come sorgente e DF1: come destinazione. Il comando per farlo è:

COPY DF0:Utilities/Clock TO DF1:

I drive si azioneranno e il file Clock verrà copiato da un disco all'altro.

Copiare file da un hard disk a un disco è molto semplice, sempre che ricordiate che il nome del device dell'hard disk è DH0:. Perciò per copiare Clock dalla directory Utilities dell'hard disk nel Ram Disk dovreste usare:

COPY FROM DH0:Utilities/Clock TO RAM:

COPY FROM DH0:Utilities/Clock.info TO RAM:

Infine quando acquisite più confidenza con questo comando potete tralasciare FROM e TO, perciò i comandi precedenti diventano:

COPY Workbench3.0:Utilities/Clock RAM:

COPY Workbench3.0:Utilities/Clock.info RAM:

AmigaDOS è abbastanza intelligente da capire quello che intendete!

Creare Directory

Con il Workbench un nuovo cassetto si crea usando l'opzione Nuovo Cassetto del menu Finestre. Con AmigaDOS una nuova directory si crea con il comando MAKEDIR. La sintassi completa del comando è:

MAKEDIR <nome>

Dove **<nome>** è il nome col quale volete chiamare la directory incluso il nome del disco o, in un sistema con più drive, il nome del drive. Per esempio, per creare una directory chiamata Testi sul Ram Disk dovreste usare il seguente comando:

MAKEDIR RAM:Testi

Potete usare il comando MAKEDIR per creare una directory su qualunque disco usando semplicemente il nome del drive o il nome del disco. Per esempio, per creare la stessa directory su un disco nel drive interno dovreste usare:

MAKEDIR DF0:Testi

Notate che il comando MAKEDIR mette sempre la nuova directory nella directory corrente. Per cambiare la directory si usa il comando CD (CD=Cambia Directory). Per spostarvi *nella* directory Testi appena creata nel Ram Disk dovreste usare il comando:

CD RAM:Testi

Siete ora *nella* directory Testi - come dovrebbe essere confermato dal prompt - e i comandi MAKEDIR inviati ora creeranno altre directory all'interno della directory Testi.

Importante: se state lavorando con un Amiga dotato di un solo drive specificate sempre il nome del disco all'inizio del nome del file per assicurare che la copia che state eseguendo venga effettuata sul disco giusto. Se non lo fate è probabile che il comando venga eseguito sul disco Workbench.

Risalire per le Directory

Ora sapete scendere lungo l'albero della directory, ma come fate a risalire verso la cima o directory root? Viene usato ancora una volta il comando CD ma invece di specificare

un nome come parametro si usa il carattere backslash. Per esempio, per spostarci in *su* lungo la directory corrente (sempreché non sia già la directory root) usate:

CD /

Se volete risalire due livelli di directory usate due backslash:

CD //

Il comando CD può essere usato anche per Cambiare Disco, in altre parole per cambiare dal disco in un drive al disco in un altro assumendo che stiate usando un sistema dotato di due drive. Per esempio se state usando DF0: e volete usare RAM: digitate:

CD RAM:

In alternativa potete cambiare il drive o la directory semplicemente digitando il suo nome, cioè non dovete includere la parte CD. Perciò per cambiare con il Ram Disk e quindi nuovamente con il DF0: usate:

RAM:

DF0:

Dir Rivisitato

Il backslash può essere anche aggiunto alla fine del comando DIR, permettendovi così di elencare la directory sopra di voi. Per esempio, se state nella directory Utilities del disco Workbench e digitate:

DIR /

vedrete l'elenco dei file della directory che si trova al disopra, cioè la root.

In aggiunta, se preferite, è anche possibile usare i path completi dei file in associazione al comando DIR. Per esempio, con un sistema dotato di due drive è possibile elencare la directory del disco nel drive DF1: usando il comando:

DIR DF1:

Anche i comandi come:

DIR Workbench3.0:Prefs/Presets

e:

DIR DF0:Utilities

sono perfettamente legali.

Potete anche usare il comando DIR in maniera più selettiva usando una serie di opzioni aggiunte alla fine del comando.

Per esempio, supponendo che vogliate solo un elenco di tutte le directory contenute in una particolare directory, potreste usare l'opzione DIRS. Quindi per catalogare il disco Workbench in modo da elencare solo le directory inserite:

DIR Workbench3.0: DIRS

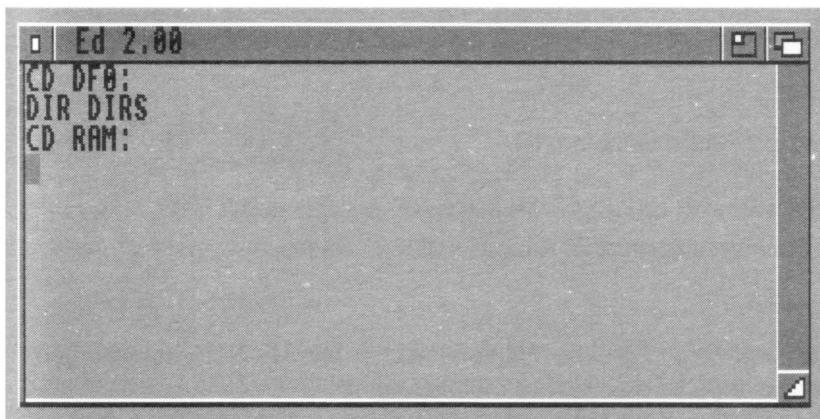
Analogamente potete usare l'opzione FILES per elencare solo i file contenuti in una directory, cioè:

DIR Workbench3.0: FILES

ED e File Script

L'uso dei computer dovrebbe migliorare la produttività personale perciò perché non automatizzare le azioni del vostro A1200?

Dite ad AmigaDOS cosa fare tramite elenchi di comandi, chiamati script, creati con un text editor.



Negli ultimi capitoli abbiamo digitato semplicemente uno o due comandi. Ciò può andare bene per un compito occasionale come formattare un disco o copiare un file. Comunque, supponiamo che abbiate un compito che volete eseguire che richiede 20 linee da digitare. Potrebbe essere fatto semplicemente come abbiamo visto negli scorsi capitoli.

Ma facendo così avete la possibilità di commettere errori. Se digitate inavvertitamente qualcosa di sbagliato potreste dover ricominciare tutto dall'inizio. Non ci sono problemi se si tratta di una linea, ma se l'errore si verifica alla linea 19...

Allo stesso modo, le linee di comandi che state per digitare potrebbero formare qualcosa che userete molte e molte volte. Digitarle ogni volta potrebbe non solo farvi fare errori ma anche farvi annoiare e sprecare il vostro tempo.

AmigaDOS ha la possibilità di risolvere il problema con un file script. Un file script è semplicemente un file su disco che contiene le linee di AmigaDOS che volete che vengano eseguite. Per inserire e salvare script AmigaDOS dovete usare una specie di wordprocessor, in effetti qualcosa chiamato text editor. Il vostro Amiga è fornito di uno di questi programmi che è chiamato ED. Nel caso ve lo chiediate, in termini di funzionalità c'è un po' di differenza tra un text editor e un wordprocessor. Un text editor è effettivamente un wordprocessor molto semplice senza effetti speciali e opzioni specifiche come il controllo ortografico.

L'Editor ED

Contrariamente a molti altri programmi del vostro Amiga, ED non ha un'icona che possiate cliccare due volte per farlo partire. Dovete invece farlo partire usando l'opzione "Eseguire comando..." o dentro una finestra Shell. La sintassi del comando è:

ED <nomefile>

dove <nomefile> è il nome del file progetto. Vi consiglio di usare AmigaShell per eseguire ED finché non prendete confidenza. Mentre fate pratica è una buona idea salvare i vostri file nel Ram Disk, fatelo quindi diventare la directory corrente digitando:

CD RAM:

Il prompt nella Shell dovrebbe cambiare in:

1.Ram Disk:>

Digitate quindi il comando seguente in AmigaShell:

RUN ED TestED

ED verrà caricato e aprirà una grossa finestra sullo schermo. Nell'angolo inferiore sinistro dello schermo apparirà il seguente messaggio:

Creating new file

Infatti verrà creato un file chiamato TestED nel Ram Disk.

La finestra di ED è più o meno come quella di una Shell standard, comunque il puntatore è poco utile per inserire il testo ma permette l'accesso ai tre menu usati da ED, chiamati

Project, Movement e Edit. Comunque, per la maggior parte, ED è controllato con combinazioni di tasti e senza le comodità dell'ambiente WIMP.

Un Semplice Script

Per la vostra prima lezione di ED inseriamo un semplice file script. Assicuratevi che la finestra di ED sia attiva e quindi digitate le seguenti linee:

CD DF0:

DIR DIRS

Per fornire i comandi a ED vengono usate combinazioni dei tasti Ctrl e Esc. Per salvare questo piccolo file sul Ram Disk e quindi uscire da ED usate:

<ESC-X>

Ricordate che questo significa premere i tasti ESC e X in sequenza. Quando lo fate, sul fondo dello schermo dovrebbe apparire:

*x

Questa è la zona di visualizzazione del comando e *x rappresenta <Esc-X>. Mentre state usando ED, è meglio pensare a Esc come al tasto di comando. Per eseguire il comando dovete ora premere Return.

Se ora eseguite il comando:

DIR RAM:

in una finestra AmigaShell vedrete che il file è stato effettivamente creato.

Eseguitelo!

Il comando EXECUTE si occupa di eseguire il contenuto di un file script. Il formato del comando EXECUTE è:

EXECUTE <nomefile>

Ancora una volta <nomefile> è il nome del file script che volete eseguire. Il comando funziona molto semplicemente. Legge la prima linea dal file e si comporta come se fosse stata digitata alla tastiera. Quando l'esecuzione del primo comando è terminata, torna al file script e legge la seconda linea. Questo procedimento continua finché non ci sono più linee da leggere, quindi termina la sua esecuzione.

Eseguite il file TestED digitando:

EXECUTE RAM:TestED

Entrambi i comandi verranno eseguiti, visualizzando un'elenco delle directory memorizzate sul disco nel drive DF0:. Inoltre sceglierà anche il DF0: come drive correntemente selezionato!

I file script AmigaDOS possono essere usati per fare grandi cose - infatti molto del processo di inizializzazione di Amiga viene eseguito con un file script!

Modificare File ED

Possiamo fare ora una semplice aggiunta al file script TestED per assicurarci che torni sul Ram Disk dopo il completamento dell'esecuzione. Rendete il Ram Disk la directory corrente e ridigitate il comando che avete usato all'inizio per creare il file TestED:

ED TestED

Ogni volta che si chiede a ED di creare un file guarda nella directory corrente (o nella directory specificata) per vedere se il file in questione esiste. Se sì lo apre e ne visualizza il contenuto. Se non esiste lo crea e comunica il fatto visualizzando il messaggio "Creating new file". Il cursore può essere spostato alla fine del file con l'aiuto del tasto freccia-in-basso, dopodiché può essere aggiunto il comando CD RAM:. Il file script dovrebbe quindi essere:

CD DF0:

DIR DIRS

CD RAM:

Potete salvarlo con <Esc-X> e quindi eseguirlo con:

EXECUTE TestED

Quando viene eseguito cambierà al DF0: e visualizzerà le directory del disco prima di ritornare al Ram Disk.

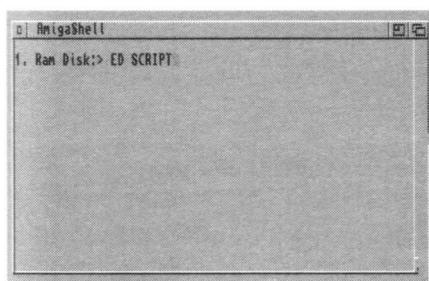
Output su Schermo

Quando viene eseguito un file script, è pratica comune far visualizzare al file dei messaggi per informare l'utente su cosa sta avvenendo. Ciò è quello che succede quando accendete il vostro Amiga che visualizza vari messaggi di copyright mentre viene eseguito il processo di inizializzazione. Questi testi possono facilmente essere inseriti nei file script usando il comando ECHO. La sintassi del comando è:

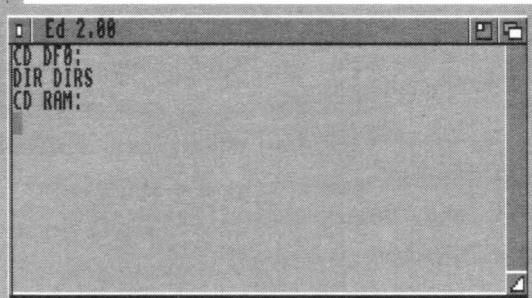
ECHO "<testo da visualizzare>"

Ecco un paio di esempi che possono essere inseriti nel file TestED dopo i primo e dopo il secondo comando:

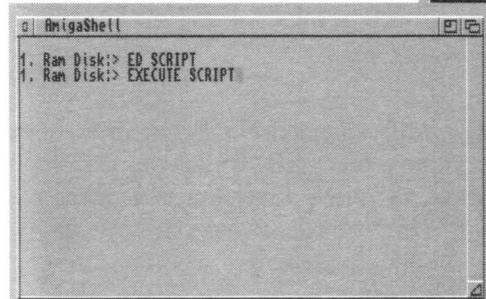
Guida per Principianti #33: Creare uno Script con ED, Quindi Eseguirlo



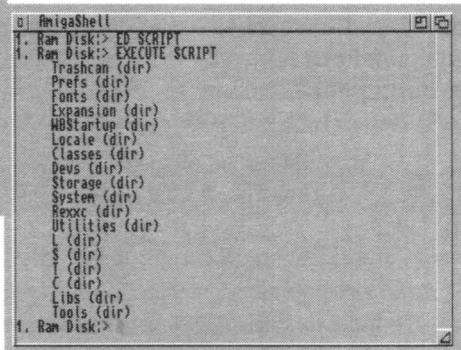
Aprite una finestra ED fornendo il nome
dello script al prompt della Shell:
RUN ED SCRIPT



Attivate la finestra ED e digitate
lo script con la tastiera.



Salvate e uscite da ED usando:
<ESC-X>



Per eseguire lo script usate il comando
EXECUTE: EXECUTE SCRIPT
L'output dello script apparirà nella
finestra AmigaShell.

ECHO "Cambiato in DF0:"

ECHO "Ritorno al Ram Disk"

Il nuovo script esteso dovrebbe essere così:

CD DF0:

ECHO "Cambiato in DF0:"

DIR DIRS

ECHO "Ritorno al Ram Disk"

CD RAM:

Per default il comando ECHO stampa un carattere di Return dopo aver visualizzato il messaggio tra virgolette sullo schermo. Ci saranno occasioni in cui non vorrete che ciò avvenga. L'opzione NOLINE evita che venga stampato il carattere di Return. Per esempio, per visualizzare un messaggio seguito da data e ora:

```
ECHO "Eccovi la data e l'ora attuale: " NOLINE  
DATE
```

Queste linee possono essere aggiunte alla fine del file TestED che diventa:

```
CD DF0:  
ECHO "Cambiato in DF0:"  
DIR DIRS  
ECHO "Ritorno al Ram Disk"  
CD RAM:  
ECHO "Ecco la data e l'ora attuale: " NOLINE  
DATE
```

Salvatelo con <Esc-X> e rieseguitelo.

Il resto di questo capitolo è dedicato all'uso dei vari comandi di ED. Se preferite, potete saltare questa sezione per ora poiché non contiene informazioni vitali per la comprensione dei capitoli seguenti. E', ovviamente, vitale se volete diventare un esperto di ED!

Controllo del Cursore

Come la Shell, ED ha un gran numero di capacità di editing che sono elencate con una breve descrizione nell'apposito box. La maggior parte di questi comandi sono abbastanza lineari e facili da capire, comunque per un paio di questi vale la pena spendere qualche parola in più. In tutti i casi fate gli esperimenti con un semplice file ED come TestED.

- | | |
|----------|--|
| TAB | ED non contiene posizioni di Tab che possano essere modificate per soddisfare le vostre necessità. Assume invece una dimensione standard di tre spazi per il Tab e ogni volta che viene premuto il tasto Tab sposta il cursore tre spazi a destra. L'effetto è esattamente come aver premuto il tasto freccia-a-destra tre volte in successione. |
| <Ctrl-F> | Questo comando cambia da maiuscolo a minuscolo e viceversa il carattere sotto il cursore e lo sposta a destra di una posizione. Perciò se la lettera sotto il cursore è una g e premete <Ctrl-F> diventerà una G. |
| <Ctrl-G> | ED supporta un gran numero di comandi estesi ai quali si accede con il tasto Esc. Questo comando ripete l'ultimo comando esteso. |
| <Ctrl-O> | Questo comando cancella i caratteri da quello a destra del cursore fino al primo spazio. Se il carattere sotto il cursore è uno spazio cancella tutti gli spazi verso destra fino al primo carattere non spazio. |

Tasti	Azione
Backspace	Cancella il carattere a sinistra del cursore.
Del	Cancella il carattere sotto il cursore.
Esc	Attiva il modo comandi estesi.
Return	Termina la linea sotto il cursore e crea una nuova linea.
Tab	Sposta il cursore alla posizione Tab successiva (tre spazi).
Freccia-Su	Sposta il cursore su di una linea.
Freccia-Giù	Sposta il cursore giù di una linea.
Freccia-Destra	Sposta il cursore a destra di un carattere.
Freccia-Sinistra	Sposta il cursore a sinistra di un carattere.
<Ctrl-A>	Inserisce una nuova linea.
<Ctrl-B>	Cancella la linea corrente.
<Ctrl-D>	Fa scorrere il testo 12 linee verso il basso.
<Ctrl-E>	Sposta il cursore in cima o sul fondo del testo.
<Ctrl-F>	Inverte maiuscolo/minuscolo il carattere sotto il cursore.
<Ctrl-H>	Esegue un backspace e una cancellazione.
<Ctrl-I>	Sposta il cursore a destra alla posizione Tab successiva.
<Ctrl-O>	Cancella la parola corrente o gli spazi alla destra del cursore.
<Ctrl-R>	Sposta il cursore alla fine della parola precedente.
<Ctrl-T>	Sposta il cursore all'inizio della parola successiva.
<Ctrl-U>	Fa scorrere il testo 12 linee verso l'alto.
<Ctrl-V>	Riscrive lo schermo.
<Ctrl-Y>	Cancella fino alla fine della linea da sotto il cursore.
<Ctrl-[>	Carattere di escape (attiva il modo esteso).
<Ctrl-]>	Sposta il cursore all'inizio/fine della linea.

ED Esteso

ED supporta un sacco di comandi estesi. Questi sono comandi che necessitano generalmente più di una lettera da usare in combinazione al tasto Esc, o necessitano che vengano fornite delle informazioni aggiuntive.

Per esempio il comando:

<ESC-SH>

può essere usato per visualizzare le informazioni che ED tiene su ogni file che crea (queste vengono salvate insieme al file). Come tutti i comandi di ED, i comandi estesi

vengono visualizzati nell'angolo inferiore sinistro dello schermo e non vengono eseguiti finché non viene premuto il tasto Return. Alcuni tra i più importanti comandi estesi usati da ED sono elencati nell'apposito box.

Come i comandi Ctrl standard, molti comandi estesi sono abbastanza lineari e facili da capire, comunque per un paio vale la pena spendere qualche parola in più. In tutti i casi fate gli esperimenti con un semplice file ED come TestED.

<Esc-A> Questo comando può essere usato per inserire del testo all'attuale posizione del cursore. Il suo effetto è effettivamente come digitare il testo direttamente alla tastiera. Per esempio:
<ESC-A>/ECHO "Questo è un esempio di ESC-A"

<Esc-BE> Si possono marcare dei blocchi di testo per diverse ragioni. Queste vengono illustrate nel penultimo paragrafo di questo capitolo.

<Esc-BF> Si possono cercare specifiche stringhe di testo usando le capacità di ricerca di ED. Le ricerche possono essere effettuate in entrambe le direzioni dalla posizione attuale del cursore. Questo comando cerca all'indietro, cioè dal cursore verso l'inizio del file. Per cercare la stringa Echo usate:

<Esc-BF>/Echo

Notate che per default la ricerca tiene conto della differenza tra una lettera maiuscola e minuscola. Per esempio, una ricerca per Echo non riconoscerà echo o ECHO. Il comando trova la prima occorrenza. Ripetete il comando con **<Ctrl-G>**.

<Esc-BS> Si possono marcare dei blocchi di testo per diverse ragioni. Queste vengono illustrate nel penultimo paragrafo di questo capitolo.

<Esc-DB> Questo comando cancella il blocco di testo che è stato marcato. Se non è stato marcato nessun blocco di testo verrà visualizzato il messaggio di errore "No block marked". Riferitevi al penultimo paragrafo di questo capitolo.

<Esc-E> Questo comando cerca la prima occorrenza del carattere specificato e lo sostituisce con il secondo carattere specificato. Per esempio, un errore comune è usare una O al posto dello zero. Questo errore può essere corretto spostando il cursore all'inizio del file e procedendo come segue:

<ESC-E>/O/0/

<Ctrl-G>

Quando non ci sono più occorrenze, o se non ce ne sono affatto, verrà visualizzato il messaggio di errore "Search failed".

Nota: tutti i comandi estesi di ED usano il simbolo slash / per distinguere i caratteri dal comando e dai parametri. Lo slash ha lo stesso significato che ha lo spazio in AmigaDOS quindi è importante non dimenticarlo.

<Esc-EQ> Nell'esempio precedente, usando <Esc-E> ogni occorrenza verrà sostituita. Ovviamente potreste avere delle O nel vostro file che sono vitali. Questo comando vi permette di tenerne conto. Per cercare le occorrenze di O e scegliere se sostituirle con zero usate:

<ESC-EQ>/O/0/

Quando viene trovata la prima occorrenza viene visualizzato il seguente messaggio nell'angolo inferiore sinistro della finestra di ED:

Exchange?

Cioè vi viene chiesto se volete scambiare il carattere trovato. Premendo Y (o y) verrà effettuato lo scambio. Premendo qualunque altro tasto il comando terminerà senza nessuno scambio. Premendo <Ctrl-G> verrà eseguito ancora il comando.

<Esc-F> Questo comando cerca in avanti la prima occorrenza della stringa, che può consistere in una parola o una frase. Per esempio:

<ESC-F>/Ciao amico/

Per default la ricerca tiene conto della diversità tra caratteri maiuscoli e minuscoli.

<Esc-I> Questo comando funziona come <Esc-A>, comunque il testo viene inserito direttamente prima del cursore. Per esempio:

<ESC-I>/Questo viene prima del cursore/

<Esc-IB> Questo comando trova il blocco di testo marcato e ne inserisce una copia alla posizione del cursore. Riferitevi al penultimo paragrafo di questo capitolo per una spiegazione completa.

<Esc-IF> Questo comando legge il file di testo fornito e lo inserisce alla posizione del cursore. Il file che viene letto rimane inalterato. Per esempio, per caricare un file chiamato Prova all'interno del file di testo attuale usate:

<ESC-IF>/Prova

<Esc-LC> Per default ED distingue un carattere maiuscolo da uno minuscolo nelle operazioni di ricerca e sostituzione. Questo comando è il complementare di <Esc-UC> e serve ripristinare la situazione di

default. Dopo essere stato eseguito, le ricerche verranno eseguite tenendo conto della differenza. Perciò le tre parole:

ECHO

echo

Echo

verranno viste come tre parole differenti.

- <Esc-M> Questo comando diventa molto utile quando si devono gestire file ED molto lunghi poiché permette di saltare a una linea specifica. Per esempio per spostare il cursore alla linea 10 usate:

<ESC-M>10

e premete Return. La numerazione delle linee comincia dall'alto e la prima linea è sempre la linea 1.

- <Esc-SA> Questo comando salva il file corrente ma senza uscire da ED. Può essere incluso un nome di file per salvare il testo con un nuovo nome. Per esempio:

<ESC-SA>/NuovoFile/

- <Esc-SB> Dopo aver marcato un blocco, eseguire questo comando farà spostare l'inizio del blocco marcato all'inizio dello schermo. Leggete il paragrafo seguente.

- <Esc-WB> Questo comando scrive il blocco di testo marcato nel file fornito come parametro. Per esempio:

<ESC-WB>/BloccoMarcato/

Il testo corrente non viene influenzato da questo comando.

Blocchi di Testo in ED

ED permette di identificare sezioni di testo racchiudendole all'interno di aree chiuse. Queste aree sono definite dall'uso dei due marcatori inseriti nel testo usando i comandi <Esc-BS> e <Esc-BE>.

Il testo che deve essere marcato può variare da solo un paio di caratteri a un paio di centinaia di linee. I marcatori non vengono mostrati sullo schermo ma potete identificare l'inizio del blocco marcato usando <Esc-SB>. Notate che i marcatori rimangono solo finché cominciate a digitare in ED, comunque non vengono influenzati dai comandi di ED.

I marcatori di ED hanno diversi usi: vi permettono di spostare una sezione di testo da una parte di un file a un altro, copiare una sezione ripetitiva di testo velocemente e semplicemente, cancellare una sezione di testo e salvare una sezione marcata di testo

in un file. Quindi prendete confidenza con i marcatori, sono fondamentali per l'uso efficiente di ED.

Inserire un marcatore è facile. Spostate il cursore all'esatta posizione dove volete piazzare il marcatore e premete <Esc-BS> (inizio del blocco). Il marcatore non occupa spazio sullo schermo e generalmente occuperà la stessa posizione di un carattere del vostro testo. Il secondo marcatore viene posizionato allo stesso modo ma, poiché si tratta del marcatore di fine blocco, usate <Esc-BS>.

I blocchi che devono essere copiati in una nuova posizione vengono sempre copiati alla posizione corrente del cursore, quindi riposizionatelo sempre prima di eseguire il comando <Esc-IB>.

Nota: i marcatori agiscono su linee complete - non potete marcare una sezione di una linea in ED come potreste fare con editor più complessi. Comunque, non dovete spostare il cursore all'inizio di una linea specifica.

Comando	Azione
A/testo/	Inserisce testo dopo la posizione del cursore.
B	Sposta il cursore in fondo al file.
BE	Marca la fine del blocco al cursore.
BF/stringa/	Cerca stringa all'indietro.
BS	Marca l'inizio del blocco al cursore.
D	Cancella la linea corrente.
DB	Cancella il blocco di testo marcato.
DC	Cancella il carattere sotto il cursore.
E/x/y	Scambia tutte le occorrenze di x con y.
EQ/x/y	Scambia la prima occorrenza di x con y ma chiedendo prima.
F/stringa	Cerca la stringa.
I/testo/	Inserisce il testo prima della posizione del cursore.
IB	Inserisce una copia del blocco marcato.
IF/nomefile/	Inserisce nomefile nel testo.
LC	Caratteri maiuscoli diversi dai minuscoli nelle ricerche.
M<num>	Sposta il cursore alla linea <num>.
N	Sposta il cursore all'inizio della linea successiva.
P	Sposta il cursore all'inizio della linea precedente.
Q	Esce senza salvare il testo.
SA	Salva il testo sul file.
SA/nuovofile	Salva il testo su nuovofile.
SB	Mostra il blocco marcato.

- T Sposta il cursore all'inizio del file.
 WB/nomefile Scrive il blocco su nomefile.
 X Esce scrivendo il testo sul file.

Menu di ED

ED è completato da una serie di menu. Questi forniscono accesso immediato a una varietà di comandi estesi discussi nelle pagine precedenti. Vengono usati nel solito modo: scegliete l'opzione del menu che preferite e la sua funzione verrà eseguita. Se l'opzione richiede ulteriore input da parte dell'utente, questo verrà richiesto alla base della finestra come se il comando fosse stato inserito dalla tastiera. Potete trovare le opzioni dei menu e una loro breve descrizione nel box seguente. Come al solito il consiglio è di provarli tutti per vedere come funzionano.

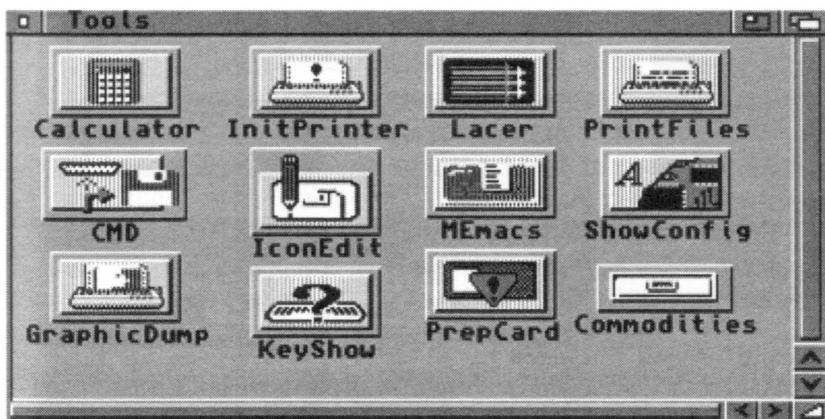
Menu	Opzione	Effetto
Project	Open...	Visualizza il file requester per poter aprire un file.
	Save	Salva una copia del file corrente.
	Save As...	Visualizza il file requester per poter salvare il file corrente con un nuovo nome.
	About	Mostra informazioni su ED e sul file corrente.
	Quit	Esce da ED salvando se richiesto.
Movement	Top	Sposta il cursore all'inizio del file.
	Bottom	Sposta il cursore alla fine del file.
	Find...	Cerca la stringa richiesta dalla posizione del cursore.
	Backwards Find...	Cerca la stringa richiesta all'indietro dalla posizione del cursore.
Edit	Delete Line	Cancella la linea alla posizione del cursore
	Query-Replace	Cerca e sostituisce con conferma.
	Redisplay	Rivisualizza lo schermo corrente.

Tutte le opzioni di menu hanno delle equivalenti combinazioni di hot-key che sono elencate nei menu. Spiegazioni più dettagliate sui comandi dei menu si possono trovare nelle pagine precedenti che descrivono i comandi estesi.

Tools e MultiView

Nel disco Extras troverete alcuni programmi molto utili. Date un'occhiata al cassetto Tools per averne una conferma.

Poi c'è MultiView che può visualizzare un sacco di cose, inclusi testi e immagini grafiche.



Ci sono un sacco di programmi che si trovano nel disco Extras che fin'ora abbiamo evitato. Sono chiamati Strumenti e si possono trovare nel cassetto Tools. Se state usando un sistema con hard disk il cassetto Tools si trova nel cassetto System3.0 nel desktop.

Se state usando un sistema con un drive solo - per evitare troppi scambi di dischi - troverete probabilmente più semplice copiare nel Ram Disk i programmi che volete usare nel corso di una sessione di utilizzo del vostro Amiga.

Oltre a guardare i programmi nel cassetto Tools (ne parleremo un po' di più nel libro) vi consigliamo anche di usare di una utility molto interessante chiamata MultiView che si trova nel cassetto Utilities nella directory principale del disco Workbench.

Calculator

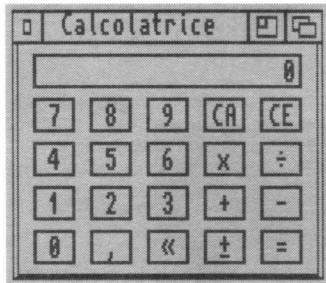
Tradizionalmente tutti pensano a un computer come una grossa calcolatrice. Sebbene in realtà sia esattamente così, il modo in cui quei numeri vengono calcolati e i risultati vengono visualizzati è compito del vostro Amiga. Comunque, per non deludervi, il cassetto Tools contiene un'icona Calculator che quando viene cliccata due volte

Guida per Principianti #34: Usare Calcolatrice

Ci sono tre gadget fondamentali della finestra di Calcolatrice situati sulla barra del titolo.

Da sinistra a destra questi sono: gadget di Chiusura, di Ingrandimento e di Profondità.

In aggiunta ai dieci numeri base ci sono diversi tasti extra.



Il gadget CA cancella tutte le informazioni dalla calcolatrice mentre il gadget CE cancella completamente solo l'ultimo dato inserito.

Moltiplicazioni e divisioni vengono eseguiti usando i gadget * e /.

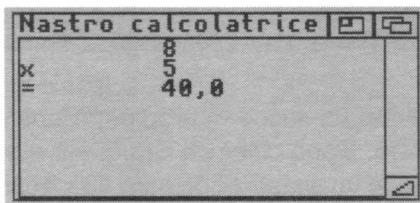
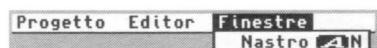
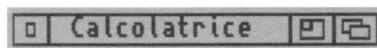
Il gadget +/- cambia il segno del dato inserito.

Il gadget << può essere usato per rimuovere l'ultima cifra del numero che si sta inserendo.

Il gadget di Ingrandimento può essere usato per ridurre Calcolatrice a una piccola barra. Ciò è utile perché vi permette di ridurla e metterla sul lato destro della barra del Workbench in attesa di essere usata. Per ripristinare la giusta dimensione cliccate ancora sul gadget di Ingrandimento!

Visualizzate la finestra Nastro Calcolatrice tramite il menu Finestre.

Tutti i calcoli vengono quindi visualizzati sul "nastro". Ecco cosa succede quando inserite $8*5=$ sulla tastiera della calcolatrice.



visualizza una finestra a dimensione fissa e fornisce degli utili strumenti matematici. Funziona esattamente come qualunque calcolatrice tascabile e potete usarla cliccando sui tasti dei numeri con il puntatore del mouse.

Perciò per eseguire $5+2=$ con la tastiera visualizzata sullo schermo usate il puntatore per cliccare sui seguenti gadget sulla calcolatrice:

5
+
2
=

Il tasto CE è il gadget Clear Entry e permette di cancellare o rimuovere solo l'ultimo dato inserito. Quindi, se volevate calcolare $5*6=$ e avete in effetti inserito $5*7$ e vi siete accorti dell'errore a questo punto potreste scegliere CE per togliere il 7 e continuare.

Un tasto che non è presente su tutte le calcolatrici è << che permette la rimozione di caratteri singoli dal numero attualmente inserito. Perciò inserendo 1234567 e quindi selezionando << rimuoverete il 7 dalla sequenza di numeri. Selezionandolo ancora verrà rimosso il 6 e così via. Il tasto +/- cambia il segno del numero, cioè lo cambia da positivo a negativo e viceversa.

Se volete che tutte le operazioni eseguite su Calcolatrice vengano elencate in una finestra separata, attivate la finestra del Nastro Calcolatrice. Con la finestra di Calcolatrice selezionata, spostatevi sulla barra dei menu e aprite il menu Finestre, scendendo su Nastro. Si aprirà così una seconda finestra a lato di Calcolatrice.

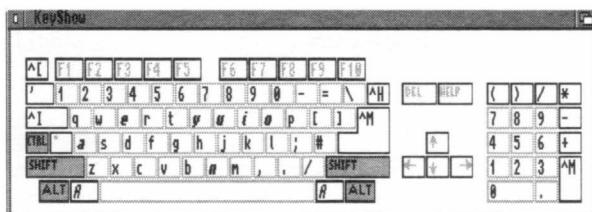
KeyShow

Il concetto di mappa della tastiera è stato descritto in un capitolo precedente. Fondamentalmente, le tastiere differiscono da nazione a nazione. Ad esempio in Italia e Inghilterra c'è la necessità del carattere £ ma non in USA, Germania o Svezia ed è probabile che lì venga sostituito da un carattere differente e più appropriato. In un precedente paragrafo abbiamo inizializzato il Workbench con la mappa della tastiera I (Italiana). Quando eseguirete il programma KeyShow verrà visualizzata la rappresentazione grafica della tastiera in una finestra con la notazione dei caratteri che possono essere prodotti da ogni tasto quando viene premuto.

Diversi tasti sono in negativo - sono i tasti modificatori, cioè Ctrl, Shift e Alt. Quando tenete premuto uno di questi tasti il risultato della pressione di un tasto normalmente sarà differente da quello che avrebbe prodotto se non fosse stato tenuto premuto. Potete simulare quello che otterreste cliccando su uno dei tasti grigi. Per esempio, cliccate su uno dei tasti Shift grigi. I tasti Shift diventano di colore blu per mostrare che sono attivati e i caratteri sulla tastiera cambiano di conseguenza. Perciò A diventa A e così via. Per rimuovere il modificatore Shift cliccatelo semplicemente un'altra volta.

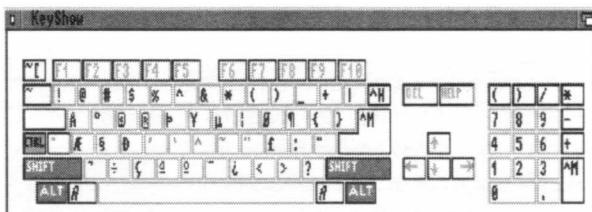
Guida per Principianti #35: Usare KeyShow

KeyShow fornisce una rappresentazione grafica approssimata della vostra tastiera. Mostra i tasti di default e i caratteri che producono quando vengono premuti.



I tasti in negativo, quando vengono premuti o cliccati col mouse, mostrano cosa produrrà la tastiera i modificatori (o una combinazione di questi) vengono premuti insieme a un tasto normale.

Nell'esempio sottostante entrambi i tasti Shift e Alt sono stati premuti per mostrare quali caratteri può produrre la tastiera quando viene modificata in questo modo.



Premete (con le dita) di Alt e Ctrl per vedere cosa fanno.

A volte la finestra KeyShow usa un paio di caratteri extra per rappresentare una particolare azione. Quando il modificatore è il Ctrl molti tasti alfabetici sono preceduti da un accento circonflesso (^) o tilde (~) a indicare i caratteri di controllo.

MultiView

Il MultiView è una utility che dà la possibilità di vedere tutti i tipi di file Amiga che seguono il formato standard. Ci sono diversi formati ma i due più ovvi sono il formato testo e il formato grafico. I file di testo dovrebbero ovviamente essere solo testo - non file di wordprocessor - e i file grafici dovrebbero essere nel formato ILBM. Se per voi tutto questo è troppo complicato non demoralizzatevi. Guardatela in questo modo: se qualcuno vi dà un file di testo o un file grafico per Amiga, MultiView dovrebbe permettervi di guardarla ed esaminarla! MultiView vi permette anche di guardare i documenti AmigaGuide (sono file ipertestuali) e ascoltare i suoni.

Ci sono un sacco di file di testo da visualizzare nel vostro disco Workbench e, usando un semplice comando AmigaDOS, sarà anche possibile creare uno schermo grafico da vedere. Per prima cosa, usando l'opzione Execute Command o ancor meglio, digitando direttamente in una finestra AmigaShell, fate una copia di una dei file di testo digitando il seguente comando:

COPY S:Startup-Sequence RAM:

Questo farà una copia del file chiamato Startup-Sequence e la metterà nel Ram Disk. Per vedere questo file aprirete MultiView cliccando due volte sulla sua icona che si trova nel cassetto Utilities del disco Workbench. Ciò dovrebbe lanciare una grossa finestra di file requester che dovrebbe esservi ormai abbastanza familiare. Cliccate sul gadget Dischi in fondo alla finestra e quando verrà visualizzato il nuovo elenco, cliccate su Ram Disk. Verrà visualizzato l'elenco dei file e delle directory presenti nel Ram Disk e il primo di questi dovrebbe essere Startup-Sequence. Cliccatelo due volte e, dopo un paio di flash, verrà aperta una grossa finestra che conterrà del testo curioso. In effetti non si tratta di testo in senso stretto ma un programma AmigaDOS! E' infatti l'elenco dei comandi che il vostro Amiga esegue ogni volta che viene acceso!

Notate che questa finestra è come ogni altra finestra Workbench e potete usare le barre di scorrimento per far scorrere su e giù il testo. Potete uscire dalla visualizzazione premendo il tasto Q o cliccando nel normale gadget di chiusura. Se avete una grossa quantità di testo potete anche scorrere attraverso una pagina alla volta premendo il tasto di spazio.

Ci sono un paio di menu associati a questo schermo MultiView e il menu Progetto vi permette anche di effettuare una Stampa del file se avete una stampante collegata.

Il procedimento è esattamente lo stesso per visualizzare qualunque altro tipo di file che può essere letto da MultiView. Eseguite semplicemente MultiView e quindi localizzate il file che volete vedere e MultiView farà il resto!

La finestra "Scelta file da caricare" che appare quando di esegue MultiView ha un paio di altri gadget interessanti ai quali daremo ora un'occhiata.

C'è un altro gadget stringa nella finestra del file requester ed è chiamato Filtro. Per default contiene questo testo al suo interno:

#?

Il che in effetti significa l'elenco di tutti i file e viene descritto con maggiori dettagli in un prossimo capitolo.

Se il file di testo che volete visualizzare ha un'icona associata potete obbligare MultiView a caricarlo direttamente dal Workbench. Selezionate MultiView, premete e tenete premuto il tasto Shift, quindi cliccate due volte sull'icona del file di testo. Potete provare da voi apriendo la finestra del Ram Disk e selezionando l'opzione "Mostrare/Tutti i file" del menu Finestre. Cliccate poi una volta sull'icona del MultiView, premete e tenete premuto il tasto Shift e quindi cliccate due volte sull'icona di Startup-Sequence.

E' anche possibile eseguire MultiView da AmigaShell. Per fare ciò digitate semplicemente:

MultiView

al prompt. Potete caricare un file più o meno allo stesso modo, semplicemente specificando il suo nome completo (compreso del path) dopo il comando, perciò:

MultiView RAM:Startup-Sequence

Guida per Principianti #36: Visualizzare con MultiView

MultiView si usa sempre allo stesso modo indipendentemente da ciò che state cercando di visualizzare. Per visualizzare un file chiamato Startup-Sequence contenuto nel Ram Disk cliccate prima due volte sull'icona MultiView per mostrare la finestra "Scelta file da caricare".

Cliccate sul gadget Dischi e poi sull'oggetto Ram Disk elencato nella finestra scorrevole.

Trovate il file Startup-Sequence nell'elenco e cliccatelo due volte.

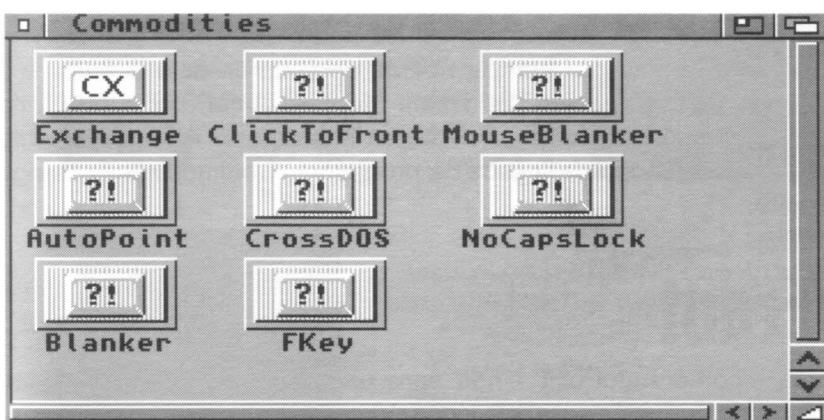
Il file verrà visualizzato in una tipica finestra Workbench che si può far scorrere usando i gadget di scorrimento in cima e sul fondo.

Potete anche far scorrere un lungo file di testo premendo il tasto di spazio per visualizzare una nuova pagina di testo.

Per uscire, cliccate nel gadget di Chiusura della finestra o premete il tasto Q sulla tastiera.

Comodità di Inizializzazione

Potreste scoprire che alcuni dei programmi forniti sui dischi del vostro A1200 sono tanto utili che volete eseguirli automaticamente ogni volta che accendete il computer.
Scoprite come usarli e come farli diventare parte del vostro sistema partendo da zero.



Ci sono un paio di cassetti molto utili sul vostro disco Workbench, uno dei quali contiene alcuni programmi che possono rendere il vostro Amiga più intuitivo da usare e l'altro, che non contiene file, può fare cose meravigliose quando invece ne contiene!

Il cassetto Commodities si trova nel cassetto Tools del disco Extras e contiene i programmi che possono modificare il modo in cui funziona il vostro Amiga. Per esempio, se avete diverse finestre sul desktop dovete scegliere fisicamente quella alla quale volete accedere cliccandola. C'è un programma nel cassetto Commodities che lo fa automaticamente per voi ogni volta che spostate il puntatore sopra la finestra.

Il cassetto speciale al quale mi riferisco è chiamato WBStartup ed è nella finestra principale del disco Workbench. Se spostate dei file in questo cassetto verranno eseguiti automaticamente ogni volta che effettuate un boot (quando accendete o resettate il vostro Amiga). Perciò è un ottimo posto per tenere le vostre Commodity speciali - o almeno quelle che vi piacciono - pronte a essere usate a ogni inizializzazione. E non c'è niente che possa impedirvi di mettere altri utili programmi come Clock nello stesso cassetto!

Prima di tutto diamo un'occhiata a qualche programma Commodity. Per vedere i programmi disponibili aprite il cassetto Commodities.

AutoPoint

Questo è uno di quei programmi che amerete oppure odierete. Personalmente lo amo! Fondamentalmente seleziona e attiva la finestra sopra la quale si trova il puntatore. Non c'è quindi bisogno di selezionare fisicamente la finestra cliccando il tasto del mouse.

Per lanciare il programma cliccate due volte sulla sua icona. Non preoccupatevi. Questo programma, come qualche altro nel cassetto Commodities, non apre una finestra. Si carica semplicemente come - in gergo - task di background. In altre parole, si nasconde nello sfondo (background) del sistema.

Potete provare a vedere se funziona semplicemente aprendo un paio di finestre e spostando il puntatore sopra di queste. Se volete bloccare AutoPoint potete farlo cliccando ancora sulla sua icona - funziona come un interruttore. Alternativamente potete uccidere il programma usando la finestra del programma Commodities Exchange che tratterò in seguito.

ClickToFront

Questo programma - come AutoPoint - non apre una finestra e viene eseguito semplicemente cliccando due volte sulla sua icona. Vi permette di portare qualunque finestra in fronte alle altre semplicemente cliccando il puntatore sulla finestra desiderata mentre premete il tasto Alt sinistro. Questo risolve quello che può essere un problema

noioso quando avete diverse finestre aperte e dovete cercare i gadget di profondità. Vale la pena di provarlo usato in congiunzione con AutoPoint.

Quando è in esecuzione, ClickToFront può essere rimosso cliccando ancora due volte sulla sua icona.

Blanker

Questo programma spegne il display dello schermo se non c'è stata attività con tastiera e/o mouse durante uno specifico periodo di tempo.

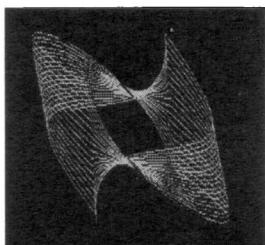
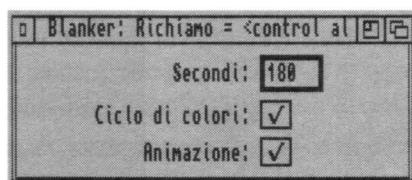
Quando cliccate due volte sull'icona Blanker apparirà una piccola finestra sullo schermo. La finestra visualizza il tempo di default dopo il quale lo schermo viene oscurato che è normalmente 60 secondi. Quindi se trascorrono 60 secondi senza che il mouse venga mosso o senza che nessun tasto della tastiera o del mouse venga premuto, Blanker oscurerà lo schermo. Potete cambiare il tempo di attivazione semplicemente cambiando il parametro Secondi. Per scegliere un periodo di due minuti cancellate 60 e digitate 120. Cliccate sul gadget di chiusura per eseguire la Commodity ma rimuoverne la finestra. Se entrambi i gadget Ciclo di Colori e Animazione sono attivi, lo schermo visualizzerà un'immagine animata che cambia continuamente colore quando lo schermo viene oscurato.

Guida per Principianti #37: Usare Blanker

Salvate il vostro monitor usando sempre Blanker se vi capita spesso di lasciare il vostro Amiga inutilizzato.

Cliccate due volte sull'icona di Blanker per visualizzare la sua finestra di default.

Per cambiare il periodo di tempo dopo il quale viene attivato Blanker cliccate nel gadget stringa Secondi, cancellate 60 e digitate il periodo, in secondi, che preferite - 180 è una quantità migliore.



Assicuratevi che i gadget Ciclo di Colori e Animazione siano selezionati per produrre il disegno mostrato qui a sinistra quando lo schermo si oscura.

Chiudete la finestra per attivare la Commodity. Premete <Ctrl-Alt-b> per richiamare la finestra di Blanker in qualunque momento.

Il display originale può essere ripristinato premendo un tasto sulla tastiera o muovendo il mouse. Per rimuovere il Blanker usate l'opzione Fine del menu Progetto che trovate nella barra dei menu quando la finestra di Blanker è attiva. In alternativa, per rimuovere Blanker potete usare il programma Commodity Exchange che è spiegato in questo stesso capitolo.

Anche se a prima vista Blanker potrebbe sembrare non avere nessun valore pratico, sotto molti aspetti è un accessorio essenziale se lasciate il vostro Amiga inattivo per più di un paio di minuti ogni volta. L'idea è di prevenire che si rovini il monitor. In pratica avviene che i caratteri rimangano impressi nei fosfori dello schermo, bruciandoli. Anche se questo fenomeno colpisce principalmente i monitor monocromatici, può colpire anche i monitor a colori.

Poiché viene eseguito in background senza alcun ostacolo, vale la pena di usarlo, anche se potreste trovare più conveniente portare il periodo di tempo dopo il quale Blanker entra in azione a 180 secondi, modificando il valore di 60 secondi nel gadget stringa della finestra quando viene visualizzata.

C'è una hot-key associata a Blanker, ed è <Ctrl-Alt-b>. Se Blanker è in esecuzione e premete la combinazione di hot-key, la sua finestra verrà visualizzata, permettendovi di modificare il tempo di attivazione o di ucciderlo definitivamente. Notate che cliccando due volte sull'icona di Blanker non lo disattiverete ma riporterete solo la sua finestra ancora sullo schermo.

Le tre Commodity precedenti sono quelle che trovo personalmente più utili, perciò tendo ad averle sempre in esecuzione e quindi mi assicuro che si trovino fermamente nel cassetto WBStartup del disco Workbench.

WBStartup

WBStartup sta per Workbench Startup e ogni file contenuto in questo cassetto verrà eseguito automaticamente quando accendete o resettate il vostro Amiga. Normalmente, su un dischetto Workbench standard, il cassetto WBStartup è vuoto.

Per usare la possibilità di inizializzazione automatica trascinate semplicemente il programma o i programmi che volete eseguire all'inizializzazione nel cassetto WBStartup - in questo caso qualche Commodity - a vostra scelta. Comunque l'ostacolo qui è che probabilmente non ci sarà abbastanza spazio sul disco Workbench per accoglierli tutti.

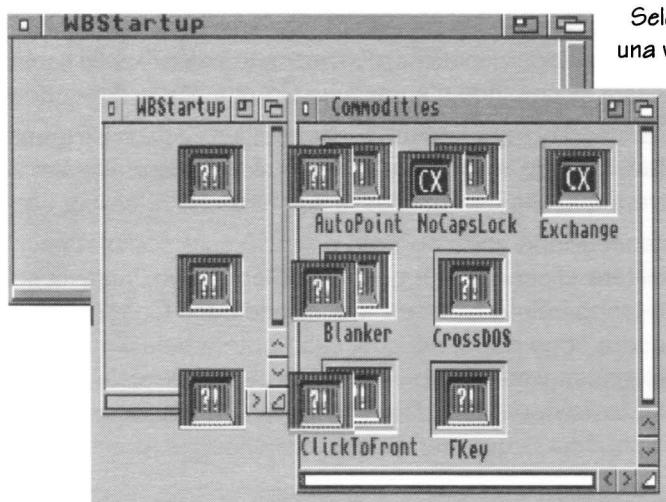
Se avete un sistema con hard disk potete semplicemente trascinarli nel cassetto WBStartup senza troppi problemi. Su una copia del vostro disco Workbench potreste scoprire di dovervi liberare di un paio dei programmi che non usate spesso per ottenere un po' di spazio. Assicuratevi di farlo sulla copia di backup, la vostra copia di lavoro, non sul disco originale!

Se non volete farlo ma volete vedere come funziona WBStartup, copiate un utile programma nel cassetto che si trova già sul disco Workbench - Clock per esempio.

Guida per Principianti #38: Usare il Cassetto WBStartup

Usare il cassetto WBStartup è di una semplicità assoluta. Trascinateci semplicemente dentro i file che volete eseguire all'inizializzazione.

Per far eseguire automaticamente all'inizializzazione le tre Commodity AutoPoint, Blanker e ClickToFront: aprirete il cassetto Commodities e posizionatevi sul fianco della finestra WBStartup.



Selezzionate i tre file cliccandoli una volta mentre tenete premuto il tasto Shift. Mentre selezzionate l'ultimo trascinate le tre icone nella finestra del cassetto WBStartup e lasciate il tasto del mouse.

Quando il processo di trasferimento è stato completato, resettate il vostro Amiga premendo il tasto Ctrl insieme ai due tasti con il simbolo Amiga (tra la barra dello spazio e i tasti Alt).

Nota: a seconda del vostro sistema potreste non aver abbastanza spazio per copiare tutti e tre i file sul disco Workbench, nel qual caso cercate di copiarli uno alla volta o cancellate i file che non usate dalla copia di lavoro del vostro disco Workbench - non dall'originale!

Per vedere il programma o i programmi che si auto-eseguono, premete Ctrl-Amiga-Amiga. Se volete togliere un file dal cassetto che è stato originato dal disco Workbench, ricordatevi di farlo copiandolo di nuovo nel cassetto di origine.

Commodity Exchange

Tutte le Commodity possono essere controllate da un programma chiamato Exchange - usandolo potete controllare ogni Commodity in uso, disabilitarle, ucciderle o lanciarne nuove tramite una semplice finestra con gadget standard.

Il programma Exchange si trova nel cassetto Commodities. Cliccando due volte sulla sua icona verrà visualizzata la finestra Commodities Exchange.

Potete eseguire e aggiungere qualunque altra Commodity semplicemente cliccando due volte sull'icona relativa. Verranno aggiunte all'elenco di Exchange e, se aprite ancora il pannello di Commodities Exchange, le vedrete elencate.

Torneremo sull'utilizzo del programma Commodities Exchange quando avremo dato un'occhiata a quello che fanno i programmi Commodity forniti sul disco Extras. Questi si trovano nel cassetto Commodities che si trova a sua volta nel cassetto Tools.

Il programma di controllo Exchange potrebbe esservi di uso intuitivo a questo punto. Certamente non è più complesso di qualunque altra finestra Workbench che abbiamo incontrato fino a questo punto. Ogni Commodity che è in esecuzione viene elencata nella finestra Commodities Disponibili che è posizionata più o meno centralmente nella finestra di Exchange. Se non ne è elencata alcuna, non c'è nessuna Commodity in esecuzione.

Potete scegliere qualunque Commodity nella finestra Commodities Disponibili semplicemente clicinandola una volta. Quando lo fate il pannello Informazioni relativo alla Commodity selezionata mostrerà qualche dettaglio sulla sua funzione.

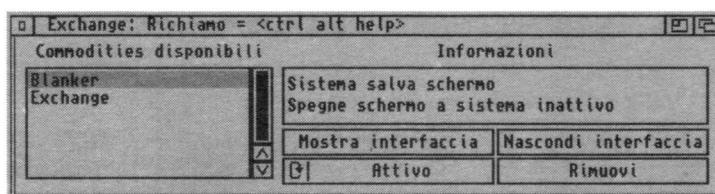
Quando una Commodity è in esecuzione verrà abilitata e perciò sarà completamente funzionale. Può essere disabilitata cliccando sul gadget ciclico Attivo/Inattivo sulla finestra a destra. Ciò è utile quando volete bloccare la funzione della Commodity ma prevedete di doverla usare ancora poco dopo, nel qual caso potete selezionarla nella finestra Commodities Disponibili e scegliere ancora Attivo. Per uccidere totalmente una Commodity selezionatela nella finestra Commodities Disponibili e quindi scegliete il gadget Rimuovi.

Guida per Principianti #39: Usare Commodity Exchange

La finestra di Exchange vi permette di controllare tutte le Commodity attive, che aprano una finestra o no. Tutte le Commodity correntemente caricate sono elencate in una finestra scorrevole. Cliccate su qualunque nome nella finestra per selezionare la Commodity relativa.

Verranno quindi visualizzate delle informazioni riguardo la sua funzione.

Dopo aver selezionato una Commodity può essere resa attiva o inattiva e può anche essere rimossa dalla memoria.



Selezionando il gadget Rimuovi la Commodity verrà rimossa completamente dalla memoria. Quando la finestra di Exchange è nascosta può essere nuovamente visualizzata premendo insieme i tasti Ctrl, Alt e Help.

Il gadget Mostra Interfaccia porta sullo schermo la finestra della Commodity selezionata. Se la finestra è chiusa, Mostra Interfaccia la apre. Questo gadget è perciò applicabile solamente alle Commodity che hanno delle finestre a loro relative, cioè Blanker e FKey. Una volta visualizzata, la finestra può essere nascosta selezionando il gadget Nascondi Interfaccia.

Nel menu Progetto della barra dei menu troverete le opzioni Nascosto e Fine che influenzano lo stesso Exchange. L'opzione Nascosto rimuove la finestra di Exchange dallo schermo - può essere richiamato ancora premendo <Ctrl-Alt-Help>. L'opzione Fine rimuove il programma Exchange dalla memoria, comunque tutte le Commodity ancora in uso saranno ancora disponibili.

La differenza è che con l'opzione Fine non potete riportare la finestra di Exchange in vita con la combinazione di tasti <Ctrl-Alt-Help>, dovete eseguire ancora il programma Exchange cliccando due volte sulla sua icona che si trova nel cassetto Commodities del disco Extras.

FKey

Questa Commodity vi permette di assegnare una stringa di caratteri a uno specifico tasto funzione. E' utile per eseguire compiti ripetitivi, come inserire comandi AmigaDOS più facilmente assegnandoli a tasti funzione - i tasti grigi numerati nella parte alta della tastiera.

Quando cliccate due volte sull'icona FKey verrà visualizzata la sua finestra. Potete assegnare delle stringhe a ogni tasto funzione anche in combinazione con i tasti Shift, Alt e Ctrl. Le combinazioni di questi tasti sono quindi:

- F1-F10
- Shift F1-F10
- Alt F1-F10
- Alt Shift F1-F10
- Ctrl F1-F10
- Ctrl Shift F1-F10
- Ctrl Alt F1-F10
- Ctrl Alt Shift F1-F10

ottenendo un massimo di 80 tasti funzione da poter definire.

C'è un gadget ciclico che vi permette di scegliere tra una serie di funzioni disponibili per i tasti funzione, incluse Esecuzione Programma e Inserimento Testo. Per esempio potreste eseguire il vostro programma preferito direttamente premendo un tasto funzione. Per eseguire DPAINT o un programma simile premendo <Alt-Shift-F1> dovreste seguire questi semplici quattro punti:

- Cliccare sul gadget Nuovo Tasto.
- Inserire quanto segue nel gadget stringa:
Alt Shift F1
- Selezionare l'opzione Esecuzione Programma con il gadget ciclico Comando.
- Inserite il nome (incluso il path) del programma nel gadget stringa Parametri Comando, cioè:
DPAINT

Questa e ogni ulteriore definizione può essere salvata usando l'opzione Salva Definizioni del menu Progetto di FKey. Quando verrà premuta la combinazione <Alt-F1> verrà eseguita la funzione definita.

Se terminate una stringa con \n verrà interpretato come un Return e ha lo stesso effetto di premere il tasto sulla tastiera. Se lo dimenticate dovrete premere fisicamente il tasto Return dopo aver selezionato il tasto funzione desiderato.

Quando avete inserito la stringa desiderata, cliccate sul gadget di chiusura per chiudere la finestra di FKey. Per usare un tasto e inviare un comando AmigaDOS, scegliete l'opzione "Eseguire comando..." dal menu Workbench o aprite una finestra Shell. Premete quindi il tasto funzione desiderato. Se il comando è assegnato a una combinazione di tasti ricordate di premerla correttamente prima di premere il tasto funzione.

Non siete limitati a usare i comandi AmigaDOS, potete assegnare qualunque testo ai tasti. Perciò, se usate ED o programmi simili e dovete spesso digitare la stessa frase, premete semplicemente il tasto funzione giusto al momento giusto. In tali circostanze non c'è bisogno di includere il carattere di controllo \n alla fine della stringa.

Le stringhe di FKey che inserite nei gadget stringa non vengono salvati per default. Perciò quando spegnete o resettate il vostro Amiga tutte le impostazioni di FKey vengono perse. Per mantenere le vostre definizioni potete salvarle dal menu Progetto.

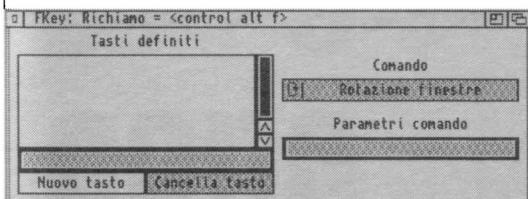
NoCapsLock

Questa Commodity non apre una finestra. Quando è in esecuzione disabilita effettivamente il tasto Caps Lock sulla tastiera, anche se è ancora possibile accenderlo e spegnerlo. Altri tasti come gli Shift rimangono comunque funzionali. Normalmente, quando viene premuto e acceso, il tasto Caps Lock forza tutti i tasti alfabetici in maiuscolo, perciò se viene premuta una a, viene prodotta una A.

Con NoCapsLock attivo, le lettere maiuscole possono sempre essere prodotte, tenendo però premuto un tasto Shift mentre premete l'appropriata lettera sulla tastiera.

NoCapsLock può essere disabilitato o ucciso dalla finestra di Exchange o eseguendolo ancora, cioè cliccando due volte sulla sua icona.

Guida per Principianti #40: Usare FKey



La finestra di FKey contiene molti semplici ma efficaci gadget che vi permettono di accedere ad altrettante caratteristiche definibili dall'utente alla pressione di un tasto funzione.

I programmi - inclusi i comandi AmigaOS - possono essere resi disponibili premendo un tasto funzione.

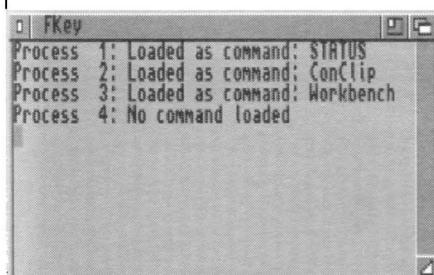
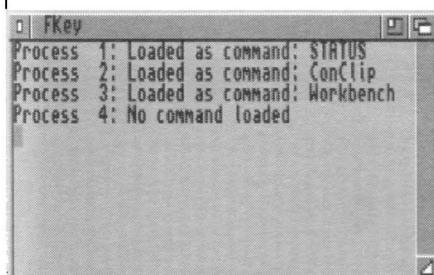
Cliccate su Nuovo Tasto e inserite il testo Alt F1 nel gadget stringa. Cliccate sul gadget ciclico Comando finché viene visualizzato Esecuzione Programma. Inserite STATUS nel gadget stringa Parametri Comando.

Anche stringhe di testo possono essere assegnate ai tasti nello stesso modo, semplicemente cliccando sul gadget ciclico Comando finché viene visualizzato Inserire Testo.

Salvate con l'opzione Salva Definizioni del menu Progetto o chiudete semplicemente la finestra.

Per usare il comando STATUS tenete semplicemente premuto il tasto Alt e premete il tasto F1 prima di lasciare entrambi i tasti.

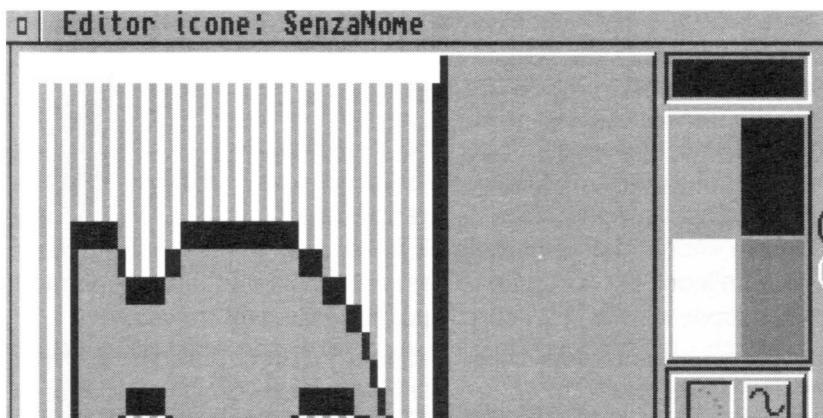
Il comando STATUS verrà eseguito e il suo output visualizzato nell'apposita finestra di FKey.



Disegnare Icone

Le icone distinguono Amiga dagli altri computer e lo rendono intuitivo da usare.

Imparate come modificare e progettare le vostre icone per aggiungere quel tocco personale, usando lo stesso software di Amiga!



Una delle caratteristiche che rendono unico Amiga, sono le sue icone che lo distinguono e lo rendono intuitivo da usare. Hanno un aspetto che cerca di approssimare il tipo di Strumento o Progetto al quale sono associate. Ci sono cinque tipi principali di icone - anche se potreste non averle ancora viste tutte.

Potete ricordare da un capitolo precedente che le icone non vengono memorizzate come parte del programma originale o del file che questi creano. Vengono memorizzate come file .info (punto-info). Per esempio l'icona associata alla Shell è infatti chiamata:

Shell.info

Potete vedere questo e altri file .info semplicemente aprendo una finestra Shell e digitando:

DIR

per elencare tutti i file, scegliendo quelli con il postfisso .info che contengono le informazioni grafiche utilizzate per mostrare l'immagine su schermo e anche l'informazione per il collegamento a un particolare file.

Se esamineate l'elenco in relazione alla stessa finestra del disco Workbench scoprirete che c'è un file .info per ognuna delle icone che vengono visualizzate.

Tipi di Icone

Ciò che potrebbe non essere evidente a questo punto è che ci sono diversi tipi principali di icone anche se il tipico aspetto su schermo dell'icona può cambiare. Queste tipi principali di icone sono:

Disco

Cassetto

Strumento

Progetto

Cestino

Un'icona Disco rappresenta qualunque disco che è disponibile o accessibile dal Workbench. Anche se le icone del Ram Disk e del Workbench sono in formato standard, come avrete già notato da applicazioni create da terzi (né da voi né dalla Commodore), le icone possono essere estremamente differenti e possono anche essere molto più grosse! Quando aprirete un'icona Disco, apparirà sempre una finestra sullo schermo e verranno visualizzate le icone dei file che sono disponibili nella directory root.

Un'icona Cassetto rappresenta una suddivisione dell'area di memorizzazione del disco. Quando viene aperta un'icona Cassetto apparirà una finestra e verranno visualizzate tutte le icone dei file che sono contenuti all'interno della directory del cassetto. Il cassetto System è una tipica icona Cassetto, comunque lo è anche l'icona Prefs!

Un'icona Strumento rappresenta un programma. Il suo aspetto può variare molto. Quando aprirete un'icona Strumento eseguirete il programma al quale è associato. Le icone Clock e Calculator sono esempi di icone Strumento.

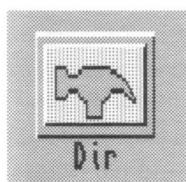
Guida per Principianti #41: Tipi di Icone e Operazioni



Ci sono cinque tipi principali di icone anche se icone dello stesso tipo non sempre si assomigliano. Detto questo, icone dello stesso tipo eseguono la stessa azione quando vengono cliccate due volte.

L'Icona Disco - come quella usata dal disco Workbench - quando viene aperta visualizza una finestra mostrando i file e i cassetti che contiene.

Un'Icona Cassetto normalmente - anche se non sempre - ha la forma di un cassetto. Quando viene aperta visualizza una finestra mostrando tutte le icone che contiene.



Un'Icona Strumento può avere molte forme. Comunque, quando viene cliccata due volte, esegue un programma - uno strumento - che può essere usato per compiere un lavoro. I programmi Clock e Calculator sono esempi di strumenti.

Un'Icona Progetto viene generata da uno strumento. Per esempio, un file di testo generato da un wordprocessor. L'Icona Progetto spesso assomiglia all'Icona dello strumento che l'ha creata. Quando l'Icona Progetto viene cliccata due volte normalmente caricherà lo strumento che l'ha creata e trasferirà le informazioni del progetto nello strumento.



L'Icona Cestino è particolare - poiché è il Cestino ma anche un cassetto. Come ogni altro cassetto può essere aperto per visualizzare una finestra.

Un'Icona Progetto rappresenta un file che è stato creato da uno Strumento, cioè un programma. Ancora una volta potrebbe avere un'apparenza molto specifica ma come regola generale assomiglierà all'Icona dello Strumento dal quale è stata creata. Quando aprirete un'Icona Progetto normalmente verrà prima caricato lo strumento che l'ha creata e quindi il file progetto.

L'Icona Cestino rappresenta un area del disco dove vengono memorizzati gli oggetti non utili finché non decidete di eliminarli svuotandolo!

Creare le Icone

Insieme al vostro disco Amiga Workbench c'è il mezzo per permettervi di creare, modificare e persino personalizzare le vostre icone, partendo da icone esistenti o da zero. Con solo un po' di immaginazione potreste trasformare il vostro Workbench e farlo diventare veramente unico!

La chiave per ottenere questo risultato è IconEdit, che può essere trovato nella directory Tools del disco Extras.

Modifica delle Icone

Quando cliccate due volte sull'icona di IconEdit vedrete la sua finestra insieme a una serie completa di menu. Per default la finestra di IconEdit contiene una versione ingrandita di un'icona, una testa di martello, nella zona di disegno, un menu di colori alla sua destra e una serie di strumenti da disegno. L'estrema destra della finestra contiene anche un'immagine a grandezza naturale dell'icona attuale - ma l'avrete già notata.

A questo punto potete creare le vostre icone usando la testa di martello come base o, alternativamente modificare l'icona esistente caricandola in IconEdit, oppure pulire l'area di disegno per cominciare da zero.

Se volete creare la vostra icona da zero, trovate il gadget Pulisci sotto gli strumenti da disegno e cliccatelo per rendere l'area da disegno una griglia vuota. La griglia è utile per guidare le vostre operazioni di disegno specialmente poiché le icone sono dei progetti abbastanza strutturati. Comunque, può essere disattivata tramite il menu Impostazioni.

Ognuno dei quadrati della griglia rappresenta un pixel che può essere impostato in uno dei quattro colori Workbench - il colore desiderato deve essere selezionato dal menu dei colori.

Potete pulire lo sfondo in un colore particolare semplicemente scegliendo il colore desiderato e quindi cliccando su Pulisci. Potete scegliere il colore desiderato e cliccare il tasto sinistro del mouse all'interno dell'area di disegno per impostare i punti e quindi costruire il vostro disegno.

Il punto che deve essere impostato dovrebbe essere posizionato centralmente all'interno del cursore a croce. Per aiutarvi ulteriormente vengono visualizzate le coordinate del cursore a croce nella barra di titolo della finestra e vanno da 1,1 nell'angolo in alto a sinistra a 80,40 in basso a destra. Perciò l'area desiderata è larga 80 pixel e alta 40.

Un gadget importante da conoscere è il tasto Recupera. Premendolo verrà ripristinata la situazione precedente all'ultima azione - ma solo l'ultima.

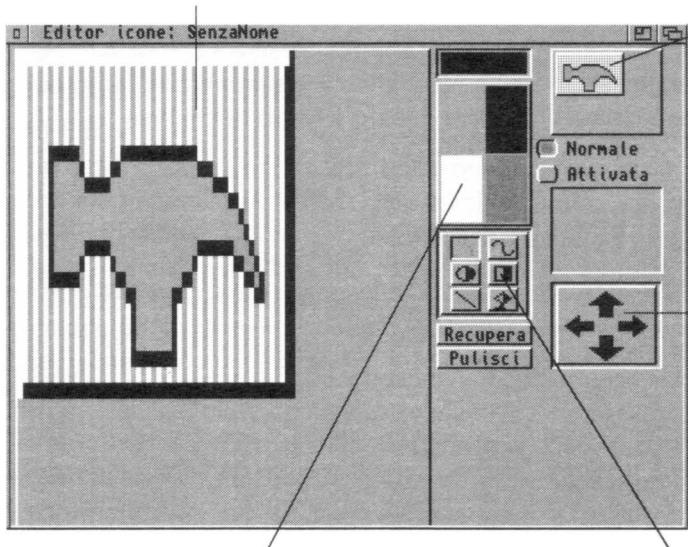
Gli strumenti sotto il menu dei colori sono sei semplici ma efficaci strumenti da disegno che sono facili da imparare con un po' di sperimentazione.

Gli strumenti sono:

- | | |
|----------------------|--|
| Mano Libera | Questo è uno strumento di disegno perpetuo e mentre tenete premuto il tasto del mouse disegnerà una linea continua di pixel nel colore attualmente selezionato mentre muovete il mouse sopra l'area da disegno. |
| Mano Libera Continuo | Questo strumento è simile al precedente eccetto che produce sempre una linea continua. Detto questo, per creare la linea continua dovete muovere più lentamente di quanto dovreste fare con lo strumento precedente. |
| Cerchio | Questo gadget vi permette di disegnare un cerchio nel colore selezionato. Per disegnare un cerchio cliccate sul punto nell'area di disegno dove volete che si trovi il suo centro. Spostate poi il puntatore per modificare la grandezza del cerchio. Potete persino |

Guida per Principianti #42: Usare IconEdit

Area Visiva Ingrandita: le azioni di disegno vengono eseguite qui posizionando il cursore e cliccando. Il punto viene quindi acceso nel colore selezionato - i punti possono essere cancellati usando il colore dello sfondo.



La Paletta dei Colori: cliccate su uno dei colori per sceglierlo. Il colore selezionato verrà visualizzato in cima.

Area di Previsione a Grandezza Naturale: la vostra icona viene visualizzata a grandezza naturale in quest'area - in questo modo potete vedere come sembrerà su schermo.

Le Frecce di Movimento: cliccate sulle frecce per posizionare la vostra icona sullo schermo. Usatelo con attenzione - far scorrere un'icona o parte di essa fuori dallo schermo la cancellerà.

Gli Strumenti: sei strumenti base vengono forniti per le operazioni di disegno.

estendere il cerchio fuori dallo schermo. Quando lasciate il tasto del mouse il cerchio verrà disegnato. Notate che l'icona del gadget ha una metà piena. Se le selezionate otterrete un cerchio pieno del colore selezionato. Se scegliete il segmento non pieno otterrete solo il bordo del cerchio. Nel secondo caso, se disegnate il cerchio e premete il tasto Ctrl prima di lasciare il tasto del mouse lo spessore del bordo del cerchio verrà raddoppiato!

- | | |
|------------|---|
| Rettangolo | Questo gadget funziona più o meno come il gadget del Cerchio per creare rettangoli, eccetto per il click iniziale del mouse che fissa l'angolo superiore sinistro del rettangolo. Per sceglierne quindi la forma e la dimensione basta spostare il puntatore tenendo premuto il tasto del mouse. Si può inoltre raddoppiare lo spessore del rettangolo vuoto come per il Cerchio e creare un effetto 3D (simile a quello dei gadget Workbench) tenendo premuto il tasto Alt prima di lasciare il tasto del mouse. |
| Linea | Ovviamente questo gadget vi permette di disegnare una linea con qualunque angolo. Cliccate semplicemente sul punto iniziale e spostate il puntatore sul punto terminale. Se premete il tasto Ctrl prima di lasciare il tasto del mouse lo spessore della linea verrà raddoppiato. |
| Riempie | Il gadget Riempie vi permette di riempire un'area chiusa con il colore selezionato. Per esempio potete disegnare un rettangolo in nero su uno sfondo bianco e quindi riempirlo con il colore blu. Per fare questo scegliete semplicemente il colore di riempimento, il gadget Riempie e spostate il puntatore all'interno dell'area chiusa prima di cliccare il tasto sinistro del mouse. |

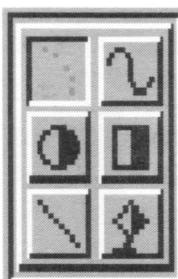
Menu di IconEdit

IconEdit possiede un totale di sette menu che vi forniscono un sacco di utili opzioni. La funzione di molte di queste dovrebbe esservi abbastanza chiara poiché abbiamo già incontrato opzioni simili in precedenza. Alcune tra le funzioni più complesse vengono spiegate di seguito.

Il menu Progetto è un'interfaccia standard che vi permette di aprire e salvare file icone per modifica o creazione. L'opzione "Salva come icona predefinita" vi permette di progettare le vostre icone Strumento di default e salvarle. Per esempio, l'icona Strumento di default è l'icona testa di martello - potreste cambiarla usando il menu Tipo per scegliere lo strumento di default desiderato e quindi modificarlo. Ad esempio, l'icona Disco di default - come quella usata dal Ram Disk - non ha colore. Potreste cambiare il nero in blu così:

Guida per Principianti #43: Gli Strumenti di IconEdit

Gadget Mano Libera



Gadget Mano Libera Continuo

Gadget Cerchio

Gadget Rettangolo

Gadget Linea

Gadget Riempie

1. Scegliete Disco dal menu Tipo.
2. Scegliete Nuovo dal menu Progetto.
3. Scegliete il colore blu tra i gadget dei colori.
4. Scegliete lo strumento Riempie cliccando l'apposito gadget.
5. Cliccate su ogni pixel nero per farlo diventare blu.
6. Scegliete l'opzione "Salva come icona predefinita" dal menu Progetto per salvare l'informazione di default sul disco Workbench.
7. Inserite un nuovo disco in un drive.

Se avete eseguito correttamente l'icona che rappresenta il nuovo disco - e tutte le seguenti icone Disco - dovrebbero essere blu!

Il menu Editor introduce il concetto di Clipboard. In realtà questa è semplicemente un'area della memoria di Amiga nella quale le immagini possono essere tenute temporaneamente. Come il Ram Disk è volatile nel senso che il suo contenuto viene perso quando chiudete IconEdit o resettate Amiga. Notate anche che solo un'immagine può essere tenuta nel Clipboard, quindi il caricamento di una seconda causerà la sostituzione dell'immagine precedente.

Il menu Evidenziatori include l'opzione Immagine che può essere usata per creare la seconda icona che viene mostrata quando l'originale viene selezionata. Lo stesso menu include anche due altre opzioni interessanti, Complementare e Riempimento. Se scegliete Complementare quando progettate un'icona (con il gadget Normale selezionato) quando scegliete l'icona verrà illuminata, incluso lo sfondo. Potete vedere l'effetto fisico cliccando una volta sull'icona del Ram Disk, ad esempio. L'opzione Riempimento funziona più o meno allo stesso modo eccetto che lo sfondo non viene illuminato.

Una parola di avvertimento. Quelle grandi frecce nere sull'angolo della finestra di IconEdit possono cancellare parte del vostro lavoro se non state attenti. Mentre sono utilissime per spostare un'icona nella giusta posizione sullo schermo, se una parte

dell'icona finisce fuori schermo verrà persa. Fate attenzione quando le usate e non scorrete troppo velocemente.

Doppia Identità

Avrete già notato altri due gadget nella finestra IconEdit - Normale e Attivata. Normalmente voi lavorate con il gadget Normale selezionato.

Se avete usato applicazioni create da terzi o aperto un'icona Disco di una rivista, avrete probabilmente notato che quando la selezionate, l'icona cambia in una nuova icona. In altre parole c'è un'immagine per l'icona non selezionata e un'immagine differente per l'icona selezionata. Questo risultato è abbastanza facile da ottenere ed essenzialmente dovete creare una seconda immagine icona da aggiungere alla prima. Per fare ciò dovete prima creare la prima icona - quella normale. Con questa caricata dovete scegliere l'opzione Immagine dal menu Evidenziatori (nella barra dei menu di IconEdit). Quindi potete cliccare sul gadget Attivo che vi permetterà di crearne una nuova, cioè la seconda icona. Una volta completata potete salvarla usando l'opzione Salva del menu Progetto. Ora quando cliccate sulla vostra icona, questa prenderà la nuova forma.

Affari di Icone

Creare icone semplici ma efficaci è quasi un'arte e potrebbe esservi necessaria un bel po' di pratica per produrre disegni che troviate realmente piacevoli. All'inizio è consigliabile concentrarsi sulla modifica di icone esistenti in modo che il vostro Workbench diventi un affare più personale.

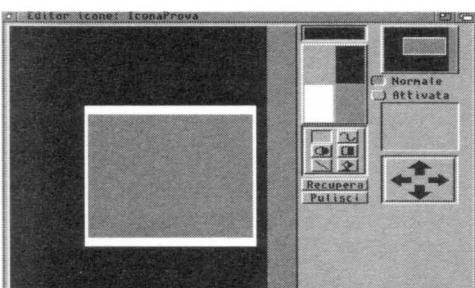
Ricordate comunque di modificare solo le icone presenti sulla copia di lavoro del vostro Workbench.

Ricordate anche che le icone dovrebbero essere riconoscibili per quello che rappresentano e riferitevi all'immagine a grandezza naturale che viene visualizzata nell'angolo superiore destro della finestra di IconEdit. Continuate a guardarla per vedere se il vostro progetto ingrandito ha un senso anche nella dimensione ridotta.

Guida per Principianti #44: Creare un'Icona da Zero

Aprite IconEdit, scegliete il colore nero (cliccando sul rettangolo nero nella paletta dei colori) e quindi cliccate sul gadget Pulisci per far diventare nera l'area di disegno.

Scegliete quindi il colore bianco come colore attivo.



Scegliete il gadget Rettangolo Vuoto e create un piccolo rettangolo più o meno centrale nello schermo. Scegliete il colore blu come colore attivo.

Scegliete il gadget Riempie e spostate il puntatore all'interno del rettangolo appena creato prima di premere il tasto sinistro del mouse. Riempirete così il rettangolo di blu.

Trovate le quattro grandi frecce nell'angolo in basso a destra della finestra e premete quella che punta a destra circa 6-8 volte per spostare lo schermo a destra. Le frecce possono essere usate per permettervi di posizionare accuratamente un disegno, ad esempio al centro dello schermo o in alto a sinistra - come preferite. Comunque, facendo così avete creato una fascia di grigio sul lato sinistro dell'icona. Potete lasciarla se volete o potete farla diventare nera o di un altro colore.

Per esempio: scegliete blu come colore attuale. Scegliete il gadget Riempie e cliccate nella zona non colorata.

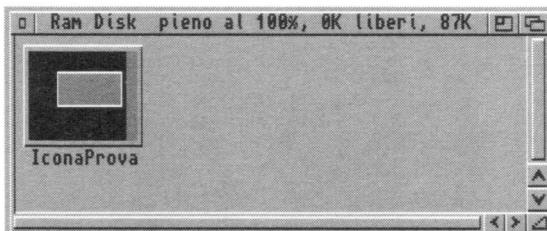
L'immagine finale sullo schermo dovrebbe assomigliare a quella mostrata qui sotto. Il passo successivo è dare un nome e salvare l'icona. Dal menu Progetto scegliete l'opzione Salva per visualizzare un file requester standard. Scegliete il gadget Dischi e poi Ram Disk.

Nel gadget File inserite il nome dell'icona, tipo IconaProva.info e scegliete il gadget Salva. Aprite la finestra del Ram Disk per vedere l'icona in tutta la sua gloria!

Per usare la vostra opera assicuratevi che il disco Workbench sia nel drive interno e digitate la seguente linea di comando AmigaDOS, tramite l'opzione "Eseguire comando..." o in una finestra AmigaShell:

```
COPY FROM DFO:Utilities/MultiView TO RAM:IconaProva
```

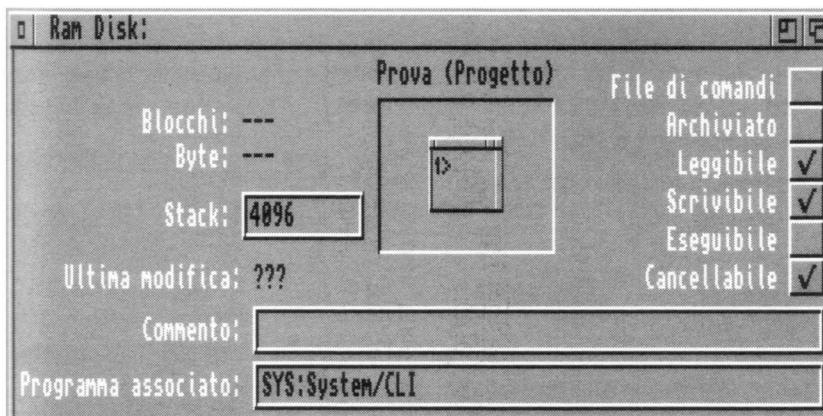
Se ora cliccate sull'icona IconaProva scoprirete che è stato lanciato MultiView. Ciò è avvenuto perché nel processo di copia abbiamo cambiato il nome di MultiView in IconaProva. Quando IconaProva è stato cliccato due volte, ha cercato uno strumento chiamato IconaProva, l'ha trovato, e quindi eseguito!



Script e Icone

Unite la potenza dei vostri script AmigaDOS alla comodità dell'ambiente Workbench con IconX.

Provate gli script di esempio con i quali potete dare sfogo alle vostre capacità di programmazione.



Per poter eseguire un programma dal Workbench è necessario che ci sia un'icona che lo rappresenti. Come dovrebbe essere chiaro grazie alla vostra conoscenza del disco Workbench, sul disco ci sono molti più file e directory di quanti ne vengano effettivamente visualizzati nella relativa finestra.

Ma cosa fate se volete eseguire uno script AmigaDOS dal Workbench? Ora avete le conoscenze basilari per creare un semplice script AmigaDOS usando ED e sapete anche come creare e modificare un'icona usando IconEdit. La domanda è: come lego le due cose insieme in modo che quando clicco sull'icona viene eseguito lo script? A prima vista la risposta potrebbe sembrare semplicemente assicurarsi che lo script e l'icona abbiano lo stesso nome, e che l'icona abbia il postfisso .info aggiunto al nome. La risposta corretta non è così semplice e per eseguire uno script dal Workbench tramite un'icona dovete usare uno speciale programma AmigaDOS chiamato ICONX.

ICONX

Anche se si trova nella directory C insieme a tutti i comandi AmigaDOS, ICONX non è un comando, ma un programma che può essere usato per assistere l'esecuzione e la gestione dei file. In questo modo ICONX è il mezzo per permettere che i vostri file vengano eseguiti dal Workbench cliccando l'icona che avete scelto da associare allo script.

Il file .info dell'icona che usate in questo caso è importante, poiché deve permettervi di definire il Programma Associato che deve essere usato. Questa informazione può essere trovata nel riquadro di informazioni relativo all'icona. In altre parole, selezionate l'icona in questione e quindi scegliete l'opzione "Informazioni..." nel menu Icone del Workbench. Comunque, questo processo richiede una conoscenza molto più dettagliata del funzionamento del Workbench di quanto ne sappiamo fin'ora. Il metodo più semplice è usare il file icona associato alla Shell.

Create prima un semplice file script che può essere usato come base sulla quale costruire i vostri script. Come sempre, quando sperimentate una nuova tecnica o idea, tenete tutto semplice per assicurare di non fare errori. Poi quando avete acquisito la padronanza della tecnica siete a posto!

Usate ED per creare il seguente file con questi comandi:

CD RAM:

ED Prova

Inserite ora le seguenti tre linee nel file:

ECHO "Prova - File Script nel Workbench"

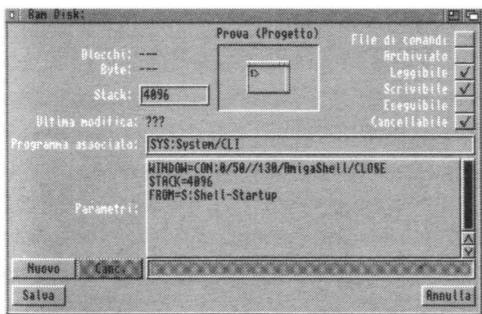
DIR DIRS

ECHO "Fine - Ritorno al Workbench"

Copiate il file Shell.info dal disco Workbench al Ram Disk e cambiategli il nome in Prova.info:

COPY FROM DF0:System/Shell.info TO RAM:Prova.info

Guida per Principianti #45: Agganciare IconX a uno Script



Potete eseguire uno script AmigaOS usando un'icona attaccando l'icona associata allo script a IconX. Lo script diventa il progetto e IconX diventa lo strumento per eseguirlo.

Copiate il file dell'icona Shell, cambiandogli il nome per diventare il file .info dello script.

Selezzionate la nuova icona dello script e scegliete quindi l'opzione "Informazioni..." del menu Icone.

Trovate il Programma Associato - avrà la stringa SYS:System/CLI già definita al suo interno. Cliccate in questa stringa e cancellatene il contenuto.

Inserite il nuovo programma associato come:

C:IconX

Cliccate sul gadget Salva per confermare le vostre modifiche.

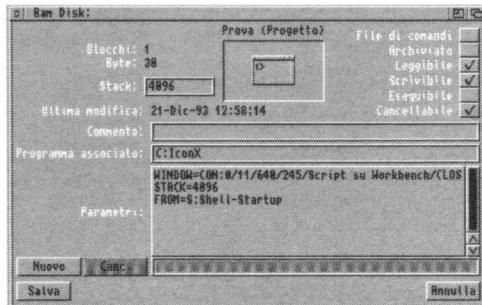
Cliccate due volte sulla nuova icona per eseguire lo script usando IconX.

Con il Workbench3.0 ci sono un paio di Parametri definiti per voi. Prima di salvare cliccate sulla linea che comincia con WINDOW= per portarla sul gadget stringa sul fondo.

Modificate la dimensione della finestra e cambiate il titolo, cioè:

WINDOW=CON:0/11/640/245/Script su Workbench/CLOSE

Cliccate due volte sull'icona dello script per eseguirlo.



Se aprite la finestra del Ram Disk scoprirete che c'è l'icona Shell standard ma si chiama Prova. Selezionatela cliccandola una volta e aperte il riquadro di informazioni associato scegliendo il menu "Informazioni..." del menu Icone del Workbench. Il suo Programma Associato sarà:

SYS:System/CLI

Cliccate in questo riquadro per inserire il cursore, cancellate la linea e digitate:

C:ICONX

Selezzionate il gadget Salva e quindi eseguite lo script Prova cliccando due volte sull'icona appena creata. La finestra ICONX verrà aperta sullo schermo e il file script verrà eseguito al suo interno.

Il file script è stato eseguito dentro una finestra Shell standard. Comunque, è possibile specificare la dimensione, la posizione e il titolo della finestra per far sì che si adatti meglio alle vostre necessità. Prima però è necessario richiamare il riquadro di informazioni come descritto in precedenza se non è già disponibile.

Nella finestra Parametri dovrebbe esserci la seguente definizione tra le varie linee:

WINDOW=CON:0/50//130/AmigaShell/CLOSE

Se cliccate su questa linea verrà visualizzata al disotto nel gadget stringa.

Notate che è importante che la prima parola WINDOW venga inserita in lettere maiuscole altrimenti non funzionerà. Modificate la linea perché diventi:

WINDOW=CON:0/11/640/245/Script su Workbench/CLOSE

Quello che avete fatto è informare chi gestisce ICONX che volete usare i vostri parametri per la finestra. Salvateli e quindi cliccate due volte su Prova. Ora ICONX eseguirà lo script dentro la Shell appena definita, grande quasi quanto tutto lo schermo.

Potete aggiungere un secondo comando Parametro se lo desiderate. Il comando **DELAY** vi permette di determinare per quanto tempo rimane aperta la finestra sullo schermo. Per esempio, per scegliere un ritardo di dieci secondi dopo aver completato il file script per chiudere la finestra, aggiungete la seguente linea Parametro:

DELAY=600

DELAY funziona in unità di 1/60 di secondo, perciò questo causerà un ritardo di dieci secondi. Se preferite potete inserire:

DELAY=0

e quindi la finestra rimarrà aperta finché premete <Ctrl-C>.

Passaggio di Parametri

AmigaDOS vi fornisce la possibilità di passare parametri agli script quando vengono eseguiti dalla linea di comando (cioè da una finestra Shell). I parametri vengono inclusi nella linea di comando e ovviamente dopo il nome del comando. Per esempio, un file script chiamato *Test* potrebbe aspettarsi due parametri e potrebbe essere eseguito con:

EXECUTE TEST Oggi Stanotte

oppure, se avete attivato il flag script del file:

TEST Oggi Stanotte

Estendere questa capacità ai vostri file script è abbastanza lineare e richiede l'inclusione delle *variabili chiave* all'inizio del file. Le variabili chiave hanno la forma:

```
.key <variabile1>,[<variabile2>,...]
```

All'inizio del file script deve esserci la definizione *.key* - è molto importante e non deve esserci nessun spazio prima. Deve quindi essere seguita dai nomi delle variabili che devono contenere le informazioni che verranno passate. Il termine *variabile* viene applicato a speciali contenitori che possono essere usati per mantenere informazioni e potete averne tante quante riuscite a metterne su una linea, ognuna separata da una virgola. L'unica regola da ricordare qui è che i nomi delle variabili devono essere posizionati da entrambi i lati della virgola - non devono esserci spazi, altrimenti AmigaOS immaginerà che non ci siano altre variabili, indipendentemente dalla loro presenza o no!

Nel precedente esempio di TEST, la prima variabile nell'elenco (tipicamente variabile1) verrà usata per contenere *Oggi* e il secondo nome di variabile definito (tipicamente variabile2) verrà usata per contenere *Stanotte*. Notate che i nomi delle variabili che usate sono arbitrari - usate quelli che preferite - il funzionamento dello script non cambia. Quello che cambia è l'informazione che può esservi contenuta, da cui il termine variabile. Provate il seguente esempio ma prima usate ED e il Ram Disk per creare un semplice file di testo contenente le seguenti quattro linee:

```
.key nome1,nome2
ECHO "Il primo nome è stato <nome1>"
ECHO "Il secondo nome è stato <nome2>"
ECHO "Ciao <nome1> e <nome2>!"
```

I nomi delle variabili vengono inseriti nel programma nella posizione desiderata e sono identificati come variabili piuttosto che comandi o testi includendoli tra le parentesi angolari *< e >*. Come mostra l'esempio, possono essere usati nel programma più di una volta, cioè tutte le volte necessarie. Attivate il flag *script* del file per permettere ad AmigaOS di eseguirlo correttamente:

PROTECT TEST S ADD

e quindi eseguite il programma passandogli una coppia di nomi separati da un singolo spazio:

TEST Andrea Sara

La risposta sarà quella che segue:

```
Il primo nome è stato Andrea
Il secondo nome è stato Sara
Ciao Andrea e Sara!
```

Questo principio può essere applicato a ogni comando AmigaDOS che richiede informazioni da parte dell'utente. Per esempio, potreste migliorare il comando COPY usando un paio di messaggi su schermo:

```
.key in,out
ECHO "Sto COPYANDO da <in> a <out>. Attendere prego...""
COPY FROM <in> TO <out>
ECHO "Operazione terminata."
```

Assumendo che chiamate il file ECOPY (Easy COPY), potreste copiare il file ED dal disco Workbench al Ram Disk nel seguente modo:

```
ECOPY C:ED RAM:
```

Parametro Dollaro

Gli esempi precedenti sono utili, ma cosa succede se eseguite il programma senza passare nessun parametro? Beh, ciò dipende dal programma, ma verrà eseguito comunque. Ogni informazione che non viene passata *assegna* alla variabile associata una *stringa nulla*, cioè niente!

Un'alternativa è predeterminare un valore di default usando il parametro \$. Per esempio, nel primo esempio precedente potreste inserire dei valori di default nel modo seguente:

```
.key nome1,nome2
ECHO "Il primo nome è stato <nome1$non fornito>"
ECHO "Il secondo nome è stato <nome2$non fornito>""
ECHO "Ciao <nome1$non fornito> e <nome2$non fornito>!"
```

Ora, se a una o a entrambe le variabili non viene fornita l'informazione verrà invece usato il testo dopo il \$ e fino alla parentesi angolare di chiusura.

L'altra possibilità che potrebbe verificarsi è che vengano passati troppi dati come parametri per un comando. In questo caso AmigaDOS genererà un messaggio di errore. Per esempio usando:

```
TEST Andrea Sara Daniela
```

ritornerà il seguente messaggio:

```
EXECUTE: Parameters unsuitable for key "nome1,nome2"
numero di argomenti errato
```

Opzioni Chiave

La possibilità di inserire o no un parametro è utile, ma può essere anche un impaccio. Sono quindi disponibili due opzioni da usare all'interno di una definizione .key per permettervi di rendere una variabile chiave opzionale o obbligatoria. Le due opzioni sono:

<i>Opzione</i>	<i>Effetto</i>
a	Argomento richiesto (obbligatorio)
k	Parola chiave (opzionale)

Queste opzioni possono essere incluse in una definizione .key separata (e dopo) il nome della variabile dal carattere slash /. Per esempio:

```
.key nome1/a,nome2/k
```

Nell'esempio precedente *nome1* è obbligatorio e deve essere obbligatoriamente fornito, ma *nome2* è opzionale e può essere ignorato.

Per vedere come ciò funziona cominciate un nuovo file creato da ED nel Ram Disk chiamato NOMI e inserite le seguenti linee:

```
.key nome1/a,nome2/k
ECHO "Il primo nome è stato <nome1>"
ECHO "Il secondo nome è stato <nome2>"
```

Eseguitelo con:

```
EXECUTE NOMI Andrea
```

il programma risponderà con:

```
Il primo nome è stato Andrea
Il secondo nome è stato
```

Provando invece:

```
EXECUTE NOMI
```

creerà un messaggio di errore perché il parametro obbligatorio non è stato incluso.
Provate:

```
EXECUTE NOMI Andrea Sara
```

Anche questo causerà un errore. Il motivo è che per usare una variabile opzionale dovete specificare il nome della variabile seguito dal valore che deve essergli assegnato. Per esempio:

```
EXECUTE NOMI Andrea nome2 Sara
```

risponderà correttamente:

Il primo nome è stato Andrea
Il secondo nome è stato Sara

Può apparire sciocco a prima vista ma c'è una buona ragione. Considerate il programma NOMI che, esteso, è diventato:

```
.key nome1/a,nome2/k,nome3/k
ECHO "Il primo nome è stato <nome1>"
ECHO "Il secondo nome è stato <nome2>"
ECHO "Il terzo nome è stato <nome3>"
```

In questa eventualità ci sono due variabili opzionali e diventa quindi imperativo poterle distinguere, particolarmente poiché volete passare un'informazione alla variabile nome3 e non a nome2. Per esempio:

EXECUTE NOMI Andrea nome3 Sara

produrrà:

Il primo nome è stato Andrea
Il secondo nome è stato
Il terzo nome è stato Sara

La ragione e l'importanza di dover specificare i nomi delle variabili opzionali è evidente. Notate l'opzione \$ non è applicabile a una variabile definita come parola chiave.

Variabili Chiave

Abbiamo visto in precedenza che se non viene passato un valore sulla linea di comando a una particolare variabile, essa può avere un valore di default grazie all'operatore dollaro, \$. Questa utile possibilità ha però degli inconvenienti. Se volete usare la variabile diverse volte in un programma dovete anche inserire il messaggio di default appropriato in ogni punto - fastidioso.

Inoltre, non abbiamo scoperto nessun meccanismo per permettere la definizione di variabili all'interno del file script. La funzione .def serve allo scopo. Il breve script seguente (chiamato MESSAGGIO) illustra come può essere incluso in un programma:

```
.key messaggio
; definisce il messaggio di default
.def messaggio= "inesistente"
; ora lo stampa sullo schermo
```

ECHO "Il messaggio è stato <messaggio>"

Ora eseguitelo con:

EXECUTE MESSAGGIO

e verrà stampato sullo schermo:

Il messaggio è stato inesistente!

Ma se fornite un parametro nella linea di comando come segue:

EXECUTE MESSAGGIO Congratulazioni!

verrà visualizzato:

Il messaggio è stato Congratulazioni!

Notate che se il messaggio che passate come parametro ha uno spazio al suo interno come Ciao a Tutti!, si verificherà un errore. E' quindi necessario passare tale messaggio incluso tra virgolette, cioè:

EXECUTE MESSAGGIO "Ciao a Tutti!"

La funzione .def è intelligente, controlla se la variabile .key è vuota e solo in quel caso gli assegna il nuovo valore. Se la variabile non è vuota, cioè è stato passato un valore dalla linea di comando, lo lascia stare.

Le variabili possono essere definite nei programmi usando questo metodo, comunque la variabile deve prima essere definita con .key sia che vogliate passargli un'informazione o no. Il seguente programma, chiamato COSTANTI, dimostra come dovrebbe funzionare:

```
.key uno,due,tre  
; definisce le costanti  
.def uno= "UNO (1)"  
.def due= "DUE (2)"  
.def tre= "TRE (3)"  
ECHO "<uno>, <due>, <tre>"
```

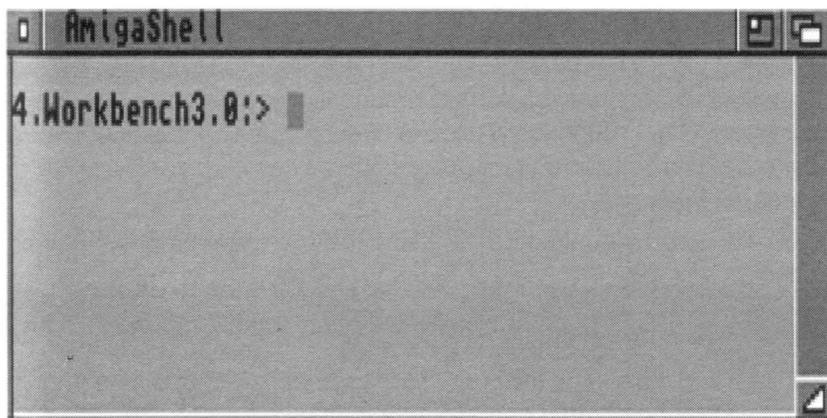
Quando viene eseguito senza fornire parametri produrrà:

UNO (1), DUE (2), TRE (3)

AmigaDOS Utile

La migliore combinazione possibile è un mix di Workbench e AmigaDOS. Infatti l'uso di un paio di comandi AmigaDOS può rendere molto più leggero il vostro carico di lavoro.

Leggete oltre per scoprire quali!



Ho menzionato in un paio di altri punti prima che il migliore uso possibile del vostro Amiga si ottiene con una combinazione di Workbench e AmigaDOS. Questo capitolo vi permette di dare un'occhiata a quei particolari comandi AmigaDOS che troverete molto utili quando lavorate dal Workbench.

DOS Residente

Un problema particolare che incontrerete sempre, specialmente quando usate un drive singolo, è la necessità di inserire il disco Workbench nel drive ogni volta che volete fare qualcosa. Come ricorderete, la motivazione principale è che i comandi AmigaDOS sono memorizzati su disco come file comandi transitori. Per esempio, quando digitate DIR in AmigaShell, AmigaDOS guarda nell'assegnamento C: (solitamente la directory C del disco Workbench), trova il file chiamato DIR e quindi lo carica in memoria prima di eseguirlo. Quando il comando ha completato il suo compito, AmigaDOS se ne dimentica. Chiaramente l'intero processo dell'esecuzione del comando potrebbe essere accelerato se il comando fosse mantenuto in memoria, risparmiando così la necessità di caricarlo in memoria ogni volta che è richiesto il suo uso. Questo può essere un vantaggio anche con un sistema a due drive. Il comando Shell RESIDENT permette di raggiungere questo scopo e ha la seguente sintassi:

RESIDENT <nomefile>

Il comando DIR può essere reso residente digitando il seguente comando:

RESIDENT C:DIR

Noteate che RESIDENT non sa dove cercare il file, quindi bisogna fornirgli l'intero path del file a meno che il file non sia nella directory corrente. Per vedere che DIR è veramente residente in memoria, digitate il seguente comando:

DIR RAM:

e noteate che non si verifica accesso al disco Workbench e anche quanto diviene più veloce l'intero processo.

Non tutti i comandi possono essere resi residenti. Comunque è possibile con la maggior parte dei file della directory C del Workbench (cioè la directory che contiene i comandi AmigaDOS). Se un programma non può essere reso residente non verrà caricato e verrà visualizzato un messaggio adeguato.

Se dimenticate quali file sono attualmente residenti potete ottenerne un elenco semplicemente digitando:

RESIDENT

AmigaDOS visualizzerà quindi un elenco dei comandi attualmente installati in memoria. Ciò visualizzerà anche un elenco di tutti i comandi interni.

Se volete rimuovere un comando dalla memoria, cioè renderlo non residente, usate il comando con l'opzione REMOVE aggiunta in fondo. Per esempio, per rimuovere LIST dall'elenco dei comandi residenti (assumendo che sia stato reso residente in precedenza) usate:

RESIDENT LIST REMOVE

I comandi interni di AmigaDOS non possono essere rimossi in questo modo. Comunque, possono essere disabilitati usando l'opzione REMOVE, il che si riflette nell'elenco prodotto da RESIDENT. Notate che quando un comando è stato disabilitato in questo modo non può essere riabilitato in altro modo se non resettando il computer.

Idee per il Prompt

Potete personalizzare il prompt di AmigaShell per visualizzare informazioni che soddisfino le vostre personali necessità usando il comando PROMPT, il quale ha la seguente sintassi:

PROMPT <parametri>

In AmigaDOS sono definite due pseudo-variabili speciali:

%n Visualizza il numero di CLI.

%s Visualizza il path della directory corrente.

Il valore di default di PROMPT è:

PROMPT %n.%s>

Se volete visualizzare solo il path della directory corrente e non il numero della finestra, potete digitare:

PROMPT %s>

Può essere anche incorporato liberamente del testo come parte della definizione del prompt. Per esempio:

PROMPT "Shell %n >"

visualizza un prompt che assomiglia a questo:

Shell 1 >

Notate che se volete includere spazi come parte della definizione del comando PROMPT dovete includere l'intero testo tra virgolette.

Alias AmigaDOS

Probabilmente sarete già a conoscenza del fatto che alcuni comandi AmigaDOS possono diventare abbastanza lunghi e complessi. Anche comandi relativamente corti possono diventare noiosi da digitare e ridigitare se li usate frequentemente. AmigaDOS fornisce un comando che permette di cambiare il nome agli altri comandi, è così possibile dare anche alle sequenze di comandi più lunghe e complesse un nome di una sola lettera!

Il comando in questione è chiamato ALIAS e ha la forma seguente:

ALIAS <nuovo comando> <comando esistente>

Diamo un'occhiata prima a un paio di semplici esempi. Cambiare tra DF0: e Ram Disk coinvolge due parole ognuno, cioè:

CD DF0:

CD RAM:

Potremmo creare degli ALIAS per ognuno di questi comandi. Per prima cosa bisogna scegliere i nomi per i nuovi ALIAS. C0 e CR che stanno per C(ambia in) DF0: e C(ambia in) R(am Disk) sarebbero appropriati, perciò digitate:

ALIAS C0 CD DF0:

ALIAS CR CD RAM:

Dopodiché digitate C0 o CR per ottenere l'effetto desiderato.

ALIAS DR DIR RAM:

ALIAS D0 DIR DF0:

potrebbero essere usati per rendere un po' più facile la visualizzazione della directory di DF0: e del Ram Disk.

Se avete il problema di cambiare continuamente tra due directory di un disco, diciamo le directory Utilities e System, potreste risolverlo in questo modo:

ALIAS UTLS CD DF0:Utilities

ALIAS SYST CD DF0:System

In particolare, un disco gerarchicamente ben arrangiato e strutturato potrebbe permettervi di trovare un file velocemente, ma al costo di un lungo comando CD. Il comando ALIAS vi permette di assegnare un nome semplice di vostra scelta al più complesso dei comandi.

Alcuni comandi come COPY necessitano l'inclusione di parametri che cambiano sempre. Questo è stato considerato permettendo la combinazione di [] (parentesi quadre) per informare AmigaDOS che verrà passato un parametro. Per esempio, creiamo un comando che copierà sempre un file nel Ram Disk dal drive corrente. Il nome CRAM C(opia in) RAM verrà usato come ALIAS:

ALIAS CRAM COPY FROM [] TO RAM:

Per copiare il file Shell nel Ram Disk potremmo usare il comando:

CRAM Shell

Per copiare un file da qualunque sorgente, includete semplicemente il nome del device come al solito:

CRAM DF1:Prova

copierebbe un file chiamato Prova dal disco in DF1:. Se volete vedere un elenco dei comandi ALIAS esistenti digitate semplicemente ALIAS da solo. Quando lo fate vedrete un numero di alias in più che sono infatti usati dallo stesso AmigaDOS.

Un punto da ricordare sui comandi ALIAS è che sono specifici alla Shell. Un comando ALIAS creato in una Shell non è disponibile per l'uso in ogni altra Shell.

Se volete avere i comandi REVERSE e NORMAL descritti nel Capitolo 7 potete definirli con i seguenti comandi ALIAS:

```
ALIAS REVERSE "ECHO ***E[>1m*E[30;41m*E[0;0H*E[J*]" "
```

```
ALIAS NORMAL "ECHO ***E[>0m*E[31;40m*E[0;0H*E[J*]" "
```

Nuove Shell

Mentre imparate a personalizzare i vostri dischi di lavoro (seguendo il Capitolo 22) scoprirete invariabilmente la necessità di aprire più finestre Shell. Senza il Workbench caricato non avete l'accesso all'icona Shell per fare ciò. Il comando NEWSHELL serve a questo scopo.

La sintassi del comando è:

```
NEWSHELL CON:<x/y/larghezza/altezza/nome>
```

Provate quindi questo esempio:

```
NEWSHELL CON:10/10/500/100/SecondaShell
```

Apparirà una seconda finestra Shell coprendo la parte alta dello schermo, ma lasciando abbastanza spazio a destra per permettere la visualizzazione delle icone del Workbench. Il titolo SecondaShell verrà visualizzato insieme ai seguenti messaggio all'interno della Shell stessa:

Processo: Shell 2

Workbench3.0:>

Questa Shell è ora la Shell attiva e ogni digitazione apparirà dentro questa finestra finché non ne viene selezionata un'altra. Questa finestra potrebbe essere usata per permettere l'accesso diretto al Ram Disk digitando:

CD RAM:

Avrete ora effettivamente una finestra sul Ram Disk e una sul drive interno. Utile. Per chiudere una finestra Shell, usate il comando ENDCLI - ma ricordate che deve essere digitato nella finestra che volete chiudere.

Per evitare di dover digitare il comando ENDCLI potete creare una finestra Shell con il gadget di chiusura - una delle caratteristiche del nuovo sistema operativo. Per farlo è semplice, basta digitare:

```
NEWSHELL CON:10/110/500/100/TerzaShell/CLOSE
```

Apparirà un'altra finestra Shell, ma con l'opzione CLOSE aggiunta in fondo al comando NEWSHELL si è abilitato il gadget di chiusura. Per chiudere una simile Shell si può scegliere se cliccare il gadget di chiusura o digitare il classico ENDCLI.

Path Assegnati

Avrete probabilmente già scoperto la noia di dover digitare e ridigitare lunghi path di directory. Mentre l'uso delle possibilità di editing della Shell lo rende meno pesante, i path molto lunghi possono diventare la tipica spina nel fianco. Il comando ASSIGN può essere usato per semplificare l'accesso a varie locazioni del disco.

Abbiamo usato un esempio del comando ALIAS prima in questo capitolo per assegnare un breve nome a un lungo path, comunque ALIAS è parte della Shell e può essere usato solo all'interno di essa. Non è utile a meno che non eseguiate l'applicazione da quella Shell. ASSIGN risolve questo problema in un colpo e ha il vantaggio aggiuntivo di poter essere incluso nella User-Startup e in file script se necessario. La sintassi del comando è:

```
ASSIGN <nome> <path>
```

Se continuate ad accedere a due directory nel Ram Disk che hanno il seguente noioso path:

```
RAM:Progetti/Libri/FileTesto>Editati
```

```
RAM:Progetti/Libri/FileTesto/NonEditati
```

potreste semplicemente assegnare un nome a ciascuno come segue:

```
ASSIGN Migliore: RAM:Progetti/Libri/FileTesto/Editati
```

```
ASSIGN Originale: RAM:Progetti/Libri/FileTesto/NonEditati
```

Quindi se volete caricare un file chiamato CapitoloUno da RAM:Progetti/Libri/FileTesto/NonEditati potete farlo semplicemente usando Originale:CapitoloUno come nome del file.

Infine potete vedere quali nomi sono stati assegnati dal Workbench a vari path e device digitando:

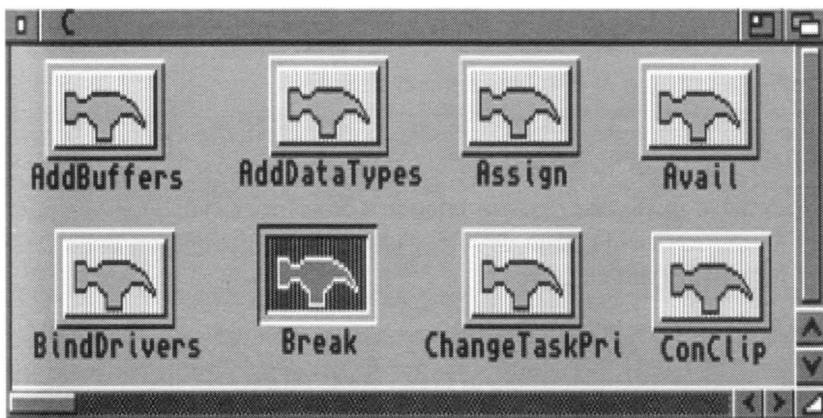
```
ASSIGN
```

da solo.

Caratteri Jolly

I giocatori di carte sanno che il jolly può avere qualunque valore e noi possiamo applicare lo stesso principio alla gestione dei file di A1200.

Continuate a leggere per imparare i molti modi per copiare i file.



Se dovete copiare un blocco di file, usare il Workbench potrebbe sembrare la soluzione migliore. Potete raggruppare i file, selezionarli con il selezionatore e quindi trascinarli nella finestra destinazione. Ma il problema è che questa tecnica funziona solo con i file che hanno un'icona associata. Cosa fate se volete copiare file che non hanno un'icona

associata? Beh, ci sono in effetti due possibilità. Quella principale è l'argomento di cui si occupa questo capitolo e coinvolge l'uso di AmigaDOS. L'altra coinvolge ancora l'uso del Workbench!

Se mostrate la barra dei menu del Workbench e guardate il menu Finestre noterete che una delle opzioni è Mostrare. Se vi spostate verso quest'ultima verrà mostrato un sottomenu che ha due ulteriori opzioni. Queste sono:

Solo le icone

Tutti i file

Per default è selezionata l'opzione "Solo le icone" - perciò vedete solo i file che hanno un'icona associata. Comunque se selezionate l'opzione "Tutti i file" verrà visualizzato ogni singolo file presente nei cassetti, che abbia un file .info associato o no. Per ogni particolare tipo di file verrà usata l'icona di default.

Se usate questa opzione per forzare la visualizzazione di tutti i file potete quindi selezionarli e copiarli tramite il Workbench come al solito, prima di riselectare l'opzione "Solo le icone" per riportare la visualizzazione al normale.

Caratteri Jolly

Se avete mai giocato a carte avrete talvolta usato la regola dove i jolly possono avere qualunque valore. I caratteri jolly per i nomi dei file funzionano più o meno allo stesso modo. Certi caratteri possono essere usati all'interno dei nomi dei file per rappresentare qualunque carattere o combinazione di caratteri. Le due combinazioni più comuni sono:

? Rappresenta ogni singolo carattere

#? Rappresenta qualunque combinazione di caratteri

La seconda opzione è chiaramente la più potente, particolarmente quando volete copiare o cancellare un gruppo di file.

La sequenza #? può essere usata per copiare un'intera directory di file. Per esempio potremmo copiare l'intero contenuto della directory Utilities del disco Workbench nel Ram Disk usando il seguente comando:

COPY FROM SYS:Utilities/#? TO RAM:

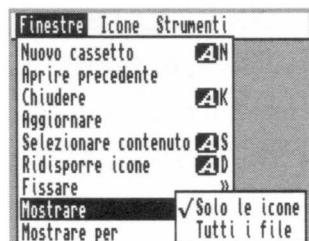
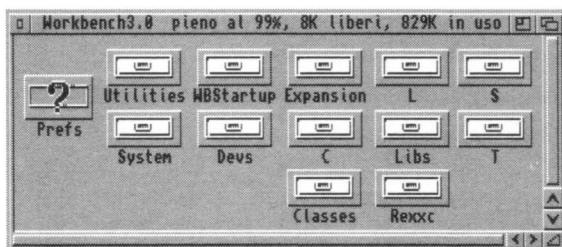
Quando digitate questo comando nella Shell, la copia verrà effettuata. Mentre COPY incontra ogni file nella directory Utilities visualizza il suo nome nella finestra Shell e quindi scrive ..copied quando ha finito di trasferirlo.

Se preferite, potete sopprimere la visualizzazione del nome del file usando l'opzione QUIET da aggiungere alla fine del comando. Perciò l'esempio precedente diventa:

COPY FROM SYS:Utilities/#? TO RAM: QUIET

Guida per Principianti #46: Usare "Mostrare/Tutti i file" per Copiare i File

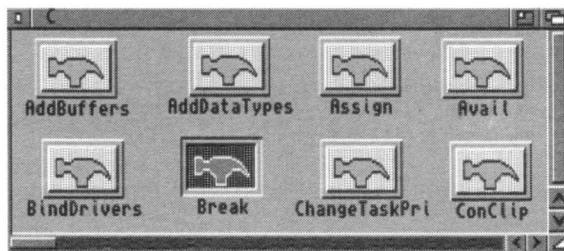
Selezionando l'opzione "Mostrare/Tutti i file" del menu Finestre verranno rivelati tutti gli altri file e directory presenti nel disco. Quando questa opzione viene applicata al disco Workbench3.0, rivela diversi nuovi cassetti inclusi C, L e Libs.



Il cassetto C contiene i comandi AmigaDOS - apprendendo li vedrete tutti. Ognuno usa l'icona a testa di martello standard per essere visualizzato poiché è un programma.

Potete usare i metodi standard di selezione per copiare i file che altrimenti non verrebbero visti usando questa tecnica semplice ma efficace.

Quando avete finito selezionate "Mostrare/Solo le icone" del menu Finestre per ripristinare la situazione di partenza.



Se riaprite la finestra del Ram Disk vedrete i programmi copiati al loro posto.

La stessa wildcard (carattere jolly in gergo specifico) può essere usata per cancellare i file dal Ram Disk. La sintassi è:

DELETE RAM:#?

Provate questo esempio e verrà visualizzato ogni nome dopo essere stato cancellato.

Le directory originariamente contenute nel Ram Disk non verranno cancellate perché sono usate da AmigaDOS e verrà quindi visualizzato un messaggio relativo. Uno o due file potrebbero rimanere perché sono protetti dalla cancellazione. Non preoccupatevi se succede.

In questa forma i comandi COPY e DELETE sono abbastanza completi ma è possibile essere un po' più selettivi. Immaginate di voler copiare solo i file Clock dalla directory Utilities al Ram Disk. Sappiamo che i due file hanno la parola Clock in comune, perciò possiamo usare il seguente comando:

COPY FROM SYS:Utilities/Clock#? TO RAM:

La combinazione #? può essere usata in qualunque punto del nome del file. Per esempio il comando:

COPY FROM SYS:Utilities/#?.info TO RAM:

copierebbe tutti i file .info dalla directory Utilities al Ram Disk.

La stessa tecnica può anche essere usata per cancellare i file ma bisogna stare estremamente attenti perché potreste cancellare inavvertitamente qualche file. Comunque c'è una soluzione a questo problema e a problemi simili, come vedremo in seguito. Ad ogni modo, se avete dei dubbi, cancellate manualmente file per file - eviterete così di dovervi disperare per aver perso qualche file importante!

Usando ? come wildcard potete essere ancora un po' più selettivi. Per esempio potreste avere un disco che contiene dei capitoli di un libro creato con un wordprocessor. Questi potrebbero essere chiamati Capitolo1, Capitolo2, Capitolo3 ecc. Per copiarli tutti insieme potreste usare la wildcard ? al posto del carattere che cambia - cioè il numero del capitolo. Perciò il comando diventa:

COPY FROM DF0:Capitolo? TO RAM:

E' anche possibile usare più di un ? nel comando, in effetti potete usarne quanti volete. L'esempio seguente copia tutti i file che hanno il nome di quattro caratteri:

COPY FROM DF0:???? TO RAM:

Un esempio pratico potrebbe essere il comando:

COPY FROM DF0:Utilities/???? TO RAM:

che copierebbe solo il file MORE nel Ram Disk poiché è l'unico file con il nome di quattro caratteri.

Questo e Quello

In un precedente capitolo abbiamo visto che alcuni file hanno delle *estensioni* alla fine del nome per rendere più chiaro quale tipo di file sono. Il primo esempio è il file .info associato alle varie icone. I file di wordprocessor potrebbero essere distinti per avere l'estensione .doc e alcune versioni di BASIC per Amiga usano l'estensione .BAS. Se volessimo copiare tutti i file .info e .BAS da un disco nel DF0: al Ram Disk potremmo usare i seguenti comandi:

COPY FROM DF0:#?.info TO RAM:

COPY FROM DF0:#?.BAS TO RAM:

Questi due comandi possono essere ridotti a uno solo usando l'opzione | che è chiamata pipe (pronuncia paip) e si ottiene premendo il tasto Shift insieme al tasto \.

Quello che vogliamo fare è copiare tutti i file che finiscono con .info o .BAS. Questo comando dovrebbe essere inserito come:

COPY FROM DF0:#?.(info|BAS) TO RAM:

Poiché entrambe le estensioni contengono un punto può essere lasciato fuori dalle parentesi che sono usate per racchiudere le opzioni variabili OR.

Proviamo un esempio più pratico usando il disco Workbench con il quale avete effettuato il boot. Copiamo tutti i file della directory root che finiscono con t oppure e. Il comando per farlo è:

COPY FROM S:#?(t|e) TO RAM:

Il formato, come con tutte le wildcard, è libero e quindi è possibile includerlo all'inizio del nome del file. Perciò per copiare tutti i file che cominciano con E oppure P usate:

COPY FROM DF0:(E|P)#? TO RAM:

Ora che sapete cosa fanno le wildcard, vediamo come funzionano. Abbiamo detto che ? combacia con ogni singolo carattere e #? combacia con qualunque gruppo di caratteri. Perché? Funziona così:

#X combacia con ogni sequenza ripetuta del carattere X

? combacia con qualunque carattere

perciò:

#? combacia con qualunque sequenza di qualunque carattere (tutto)

La ricerca delle combinazioni di caratteri viene interrotta quando viene incontrato qualunque carattere non wildcard nella stringa - in altre parole qualunque altra cosa - ma può essere ripresa in qualunque punto. Ciò significa che potete specificare delle combinazioni come:

<i>Combinazione</i>	<i>Combacia con</i>
AB#?D	ABCD, ABCCD, ABxQvD
Para#?.2.#?	Paragrafo3.2.doc
A??B#?D	AeeBxxxxD, AAABzD, A12B3456D

Usando le parentesi potete raggruppare le combinazioni o le wildcard insieme, quindi:

A(BIC)D	ABD, acd
A(#BIC)D	ABD, ABBD, ABBBBD, AbbbbbD, ACD
A(BIC?)D	ABD, ACD, Ac1d, ACaD

Ma che succede se volete ottenere un file che include un carattere wildcard nel nome? È possibile usando il carattere apostrofo ('') che disabilita la wildcard che lo segue. Se dovete ottenere un file con più di una wildcard, dovete usare un apostrofo per ognuna. Lo stesso apostrofo può essere ottenuto usando due apostrofi!

A'?B	A?B
A'#B	A#B
A#'?'B	A#?B
A''B	A'B

C'è anche un carattere speciale chiamato NOT. Viene usato il simbolo tilde (~) per questo scopo e si occupa di invertire semplicemente l'azione della wildcard. Può sembrare strano, ma è incredibilmente utile quando vi abituate a usarlo:

~#?	niente!
~(#?.info)	tutto tranne i file .info
~(.infol.BAS)	tutto tranne i file .info e .BAS

Informazioni dei File

Quando viene creata una nuova directory o un file, ma anche quando viene aggiornato un file, AmigaDOS salva diverse informazioni riguardo i suoi attributi. Il modo migliore di vedere gli attributi di qualche file è usare il comando LIST. Provate a usare il vostro disco Workbench. Rendete la vostra finestra AmigaShell più ampia possibile poiché tutte le informazioni di ogni file usano tutta la larghezza dello schermo. I dati elencati forniscono le seguenti informazioni:

```
<nome file><lunghezza><flag><data creazione><orario creazione>
<commento...>
```

Considerate i seguenti due <ita>esempi</nor> visualizzati con LIST:

Lettere	Dir ----rwed 03-Gen-92 17:02:00
Messaggio	405 ----rwed 02-Gen-92 17:12:23

Lettere è una directory, il che è dimostrato dal fatto che ha la dicitura Dir nella seconda colonna. La terza colonna ----rwed è l'elenco dei flag cioè informazioni più avanzate sul file. Seguono la data e l'ora di creazione o aggiornamento e mostrano che la directory Lettere è stata creata il 3 di gennaio 1992 alle 17:02.

Messaggio è un file che è lungo 405 byte. Ha gli stessi flag di Lettere ed è stato creato lo stesso giorno alle 17:12:23.

Se elencate il contenuto di un disco e scoprirete che la data non è presente - ci sono invece nomi di giorni e termini come *Futuro*, è probabile che non abbiate impostato la data sul vostro sistema. Ciò si ottiene con il comando DATE che ha la seguente sintassi:

DATE [GG-MMM-AA] [HH:MM:SS]

Come potete vedere sia la data che l'ora sono opzionali e digitando DATE da solo farà visualizzare la data e l'ora attualmente utilizzata dal sistema. A meno che non abbiate un orologio con batteria tampone installato è probabile che sia sbagliata. Ecco degli esempi legali di DATE:

```
DATE 01-Gen-90 17:00:00  
DATE 01-Dic-91  
DATE 12:00:00  
DATE 12:34:56
```

Notate che l'inclusione del secondo valore è opzionale. Se non avete un sistema dotato di orologio con batteria tampone le impostazioni di DATE funzioneranno ma saranno disponibili finché il computer resta acceso. Come il Ram Disk il contenuto dell'orologio interno verrà perso, comunque, quando il computer viene spento.

L'ultima parte di informazione che potrebbe essere fornita è <commento>. Questo commento può essere salvato con il file o directory, e viene visualizzato con il comando LIST. La lunghezza è limitata a 79 caratteri e può farvi risparmiare un sacco di tempo quando cercate un file o una directory particolare. Il comando FILENOTE aggiunge il commento al file o alla directory e ha la seguente sintassi:

FILENOTE <nome file> COMMENT "<commento>"

Per esempio, copiate la Shell dal disco Workbench al Ram Disk e quindi aggiungete un commento con il comando:

FILENOTE RAM:Shell.info COMMENT "Questa è la Shell"

Con un seguente LIST verrebbe visualizzato in questo modo:

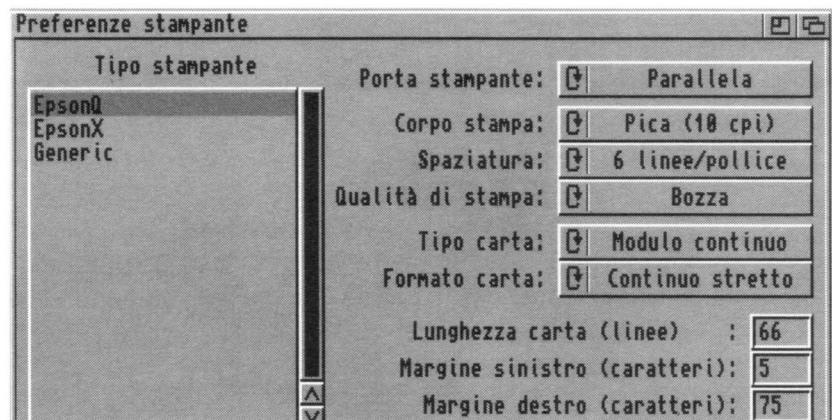
```
Shell.info 927----rw-d Oggi 17:13:35  
: Questa è la Shell
```

Il commento si distingue dall'essere preceduto dai due punti.

Installazione della Stampante

Una stampante è probabilmente uno dei primi regali che farete al vostro Amiga. Ma far semplicemente comunicare computer e stampante può essere un vero dolore.

Imparate a selezionare il driver di una stampante e usare l'editor di Preferenze Stampante per accedere al mondo della carta stampata.



Cercare di parlare di stampanti in uno o due capitoli di un libro su Workbench e AmigaDOS è un compito ingrato. No, forse è la frase sbagliata - è un compito difficile. Il problema è che c'è così tanto da scrivere sulle stampanti che servirebbe un libro intero. Quindi per gli scopi di questo libro ci limiteremo alla semplice necessità dell'utilizzo di una stampante e a come prepararla dal Workbench usando i vari editor di Preferenze disponibili. Per avere una guida più completa sull'utilizzo, la scelta e i problemi relativi alle stampanti vi consiglio di tenere d'occhio la collana alla quale appartiene il libro che state leggendo, in futuro questo stesso editore potrebbe riservarvi numerose (e piacevoli) sorprese.

All'inizio, anche se risolvere i problemi con le stampanti può essere frustrante, bisogna ricordare che uno dei modi migliori per risolverli è sperimentare. Ottenendo una stampa su carta a ogni livello dovreste essere in grado di vedere quali azioni hanno sortito l'effetto desiderato.

Tipi di Stampante

Mentre ci sono letteralmente centinaia di stampanti tra le quali scegliere, è importante ricordare che ci sono anche differenti tipi di stampante tra i quali potete effettuare la vostra scelta. La distinzione è importante perché il tipo di stampante determina il modo in cui viene prodotto il risultato finale stampato. Al momento in cui questo libro viene scritto queste sono le categorie più comuni:

Stampanti a Margherita

Stampanti a Matrice di Punti 9-aghi

Stampanti a Matrice di Punti 24-aghi

Stampanti a Getto d'Inchiostro

Stampanti Laser

Stampanti Termiche

Di queste la tecnologia a matrice di punti (ad aghi) è certamente la più popolare, non solo grazie alla sua versatilità ma anche grazie all'efficacia dei costi. Certamente dal punto di vista di Amiga è probabilmente il tipo al quale viene collegato il 99% delle volte e generalmente è il tipo di stampante al quale Amiga si riferisce quando si usa l'editor di Preferenze Stampante Grafica.

La stampante si collega al vostro Amiga tramite un cavo che è connesso alla porta della stampante. Questa può essere una porta parallela o seriale. Ancora una volta, entrambe sono disponibili, ma il 99% delle volte, e con una stampante a matrice di punti il 99.9% delle volte, il collegamento avverrà tramite la porta parallela. All'interno di Amiga queste porte sono associate ai nomi dei device PAR: e SER:. Questi due device rappresentano il livello più basso dal quale potete controllare manualmente la vostra stampante. Normalmente quando si lavora direttamente dal desktop del Workbench non sarà necessario usarli, a meno che non usiate l'interfaccia AmigaShell.

In aggiunta a PAR: e SER: c'è un altro dispositivo nominale chiamato PRT:, una contrazione della parola printer (stampante). Normalmente questo rappresenta il livello più basso dal quale comunicare con la stampante poiché sarà assegnato a PAR: o SER: a seconda dei casi. Il dispositivo PRT: dovrebbe sapere a quale porta è collegata la vostra stampante se avete definito correttamente le vostre Preferenze Stampante.

Il vostro Amiga, cioè il Workbench e ogni altro programma o applicazione che eseguite, sa come comunicare con la vostra stampante perché segue una serie predefinita di regole. Ciò è più complesso di quanto possa sembrare a prima vista perché ci sono così tanti modelli e tipi di stampante e ognuno differisce dall'altro non solo fisicamente ma anche nelle caratteristiche che offrono all'utente. Provare a scrivere un unico software per Amiga che possa tenere conto di queste differenze e considerare tutte le possibilità sarebbe decisamente impossibile. Perciò, è comune che vengano forniti programmi di gestione della stampante separati, ognuno dei quali è stato scritto appositamente per eseguire il lavoro giusto con la giusta stampante. Questo programma viene chiamato *driver della stampante* e molti sono forniti col Workbench, molti altri sono disponibili da diverse fonti - come distributori di programmi di Pubblico Dominio - e voi dovete solo installare il driver corretto per la vostra stampante per farlo diventare parte delle Preferenze della stampante.

Ora che avete le basi, e dando per scontato che abbiate collegato la stampante al vostro Amiga, vediamo come prepararla all'uso. Assumendo che abbiate una stampante ad aghi, questi sono i tre passi essenziali da compiere:

1. Scegliere e installare il giusto driver della stampante.
2. Definire i parametri di default del sistema.
3. Definire i parametri grafici di default.

Daremo un'occhiata a ognuno di questi punti, uno dopo l'altro.

Driver della Stampante

Come al solito dovreste lavorare con una copia di backup del vostro disco Workbench. Il compito principale è scegliere un driver o più driver tra quelli forniti sul disco Storage e copiarlo nel punto giusto del disco Workbench. Questo punto giusto è il cassetto Printers che si trova a sua volta nel cassetto Devs del disco Workbench.

Se avete acquistato una stampante di una marca popolare e vi siete informati da un amico o dal commerciante, potrete essere già abbastanza sicuri sull'identità del driver della stampante che state per usare.

Ci sono possibilità che il suo nome vi aiuti a identificarlo. Se non riuscite comunque a venirne fuori, avete probabilmente bisogno di sperimentare usando i vari driver di stampante che avete sotto mano. Per esempio, Star, Panasonic, Taxan, Citizen, Mannesmann e molte altre sono tutte compatibili con lo standard Epson quindi un driver

Epson andrà sicuramente bene. Il problema è comprare una stampante che ha un driver disponibile - o una combinazione che sapete funzioni. Si tratta veramente di solo buon senso. Ecco un elenco dei più comuni driver di stampante che sono forniti con il vostro A1200 sul disco Storage:

CalComp_ColorMaster	CalComp_ColorMaster2
CanonBJ10	CBM_MPS1000
Diablo_630	EpsonQ
EpsonX	EpsonXOld
Howtek_Pixelmaster	HP_DeskJet
HP_DeskJetOld	HP_LaserJet
HP_PaintJet	HP_ThinkJet
ImagewriterII	NEC_Pinwriter
Okidata_2931	Okidata_92
Okimate_20	PostScript
Seiko_5300	Seiko_5300a
Sharp_JX-730	Tektronix_4693D
Tektronix_4696	Toshiba_P351C
Toshiba_P351SX	Xerox_4020

Una volta che avete identificato il driver della stampante che vi serve (potete installarne più di uno se volete) dovreste copiarlo dal disco Storage al cassetto Devs/Printers del disco Workbench.

La procedura di copia dovrebbe esservi conosciuta. Aprite semplicemente le finestre in modo che la finestra Printers del disco Storage e la finestra Printers del cassetto Devs sul disco Workbench siano visualizzate, poi fate scorrere la prima finché non trovate i file che volete, selezionateli e trascinateli nella seconda. Casualmente, questo conterrà già un driver di stampante chiamato Generic.

Se ottenete un messaggio, visualizzato in un requester di sistema, per informarvi che il vostro disco Workbench è pieno dovete fare un po' di spazio per il nuovo file o per i nuovi file cancellando qualcosa che non usate molto spesso. Per esempio, i programmi Clock e MultiView. Ricordate che dovete cancellare tali programmi solo dalla vostra copia di lavoro del disco Workbench - *non* dall'originale. Se successivamente dovreste averne bisogno potete copiarli dall'originale al Ram Disk e quindi su un'altra copia di backup del disco Workbench.

Preferenze Stampante

L'editor di Preferenze Stampante è facile da usare. Si trova nel cassetto Prefs del disco Extras3.0. Quando viene cliccato due volte visualizza la finestra standard di un editor di Preferenze.

Nell'angolo superiore destro della finestra dell'editor sono visualizzati i driver di stampanti disponibili all'uso. Per default c'è un solo driver di stampante chiamato Generic. Se avete trasferito un driver di stampante dal disco Extras come descritto in precedenza, anche questo dovrebbe essere elencato. Il driver di stampante Generic è un'interfaccia generica per tutti gli usi. Nella maggior parte dei casi vi permetterà di stampare del testo normale senza troppi effetti speciali. Generalmente non lo userete. Potete avere numerosi driver di stampante disponibili semplicemente copiandoli nella directory Devs/Printers del vostro disco Workbench. Comunque, ricordate che non c'è molto spazio libero e ogni driver di stampante aggiuntivo che copiate ne occupa una parte. Di regola dovreste limitarvi a copiare il solo driver che avete effettivamente intenzione di usare.

La finestra dei driver di stampante è scorrevole e vi permette di trovare quello che vi serve usando i gadget di scorrimento, nel caso l'elenco dovesse estendersi oltre il bordo della finestra. Cliccate una volta sul nome del driver desiderato e il suo nome cambierà di colore a indicare che si tratta del driver selezionato.

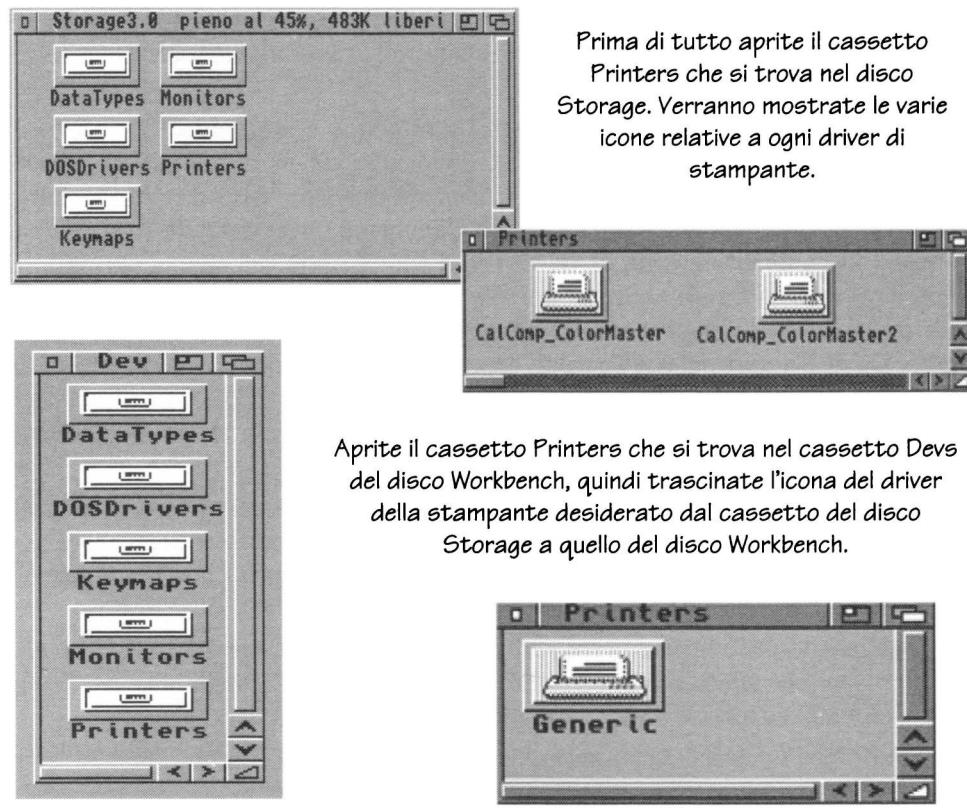
L'editor di Preferenze Stampante è quindi divisa in tre sezioni, ognuna delle quali ha tre ulteriori opzioni per effettuare le selezioni. Queste usano principalmente dei semplici gadget ciclici sui quali bisogna cliccare per scegliere tra le varie possibilità.

L'opzione Porta Stampante vi permette di selezionare la porta tramite la quale devono essere inviate le informazioni alla stampante - come illustrato all'inizio di questo capitolo questa sarà Parallela nove volte su dieci, ma può anche essere impostata su Seriale. Il device PRT: verrà opportunamente assegnato a seconda dello stato di questo gadget.

L'opzione Tipo Carta può essere Foglio Singolo o Modulo Continuo. Il significato di questa opzione è abbastanza intuitivo e permette infatti di scegliere il tipo di caricamento della carta, singolo (da parte dell'utente) o a modulo continuo (con trascinamento da parte della stampante). L'opzione Formato Carta è abbastanza ingannevole, poiché si riferisce effettivamente alla lunghezza massima della linea che vi sarà permessa di stampare. Il valore di default è adeguato per la maggior parte delle stampanti che offrono un'ampiezza di 80 colonne. Potrebbe comunque essere necessario cambiarlo a Continuo Largo se usate stampante a carrello ampio - 132 colonne per esempio. Come con tutte le impostazioni disponibili non c'è niente da perdere, e in realtà solo un sacco di esperienza da guadagnare, provando ogni opzione e vedendo cosa succede. La cosa peggiore che potreste fare è sprecare un paio di fogli di carta, ma se usate sempre lo stesso...

Nell'angolo inferiore destro della finestra ci sono altre tre possibili impostazioni da effettuare. Questi sono tre valori numerici nei quali potete cliccare per attivarli e quindi

Guida per Principianti #47: Installazione del Driver della Stampante

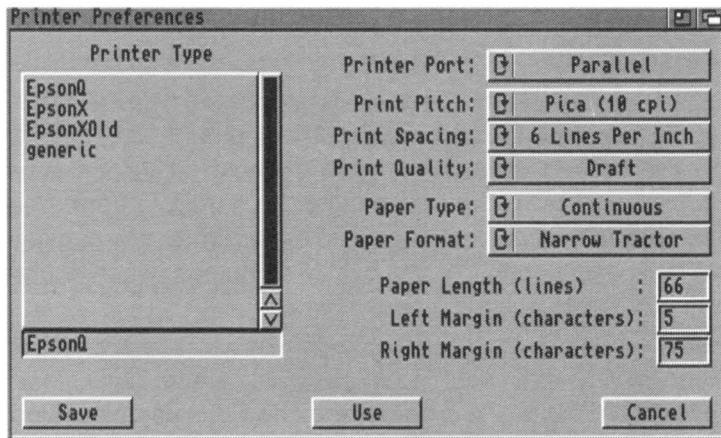


inserire un nuovo valore o modificare quello esistente. Il primo di questi è Lunghezza Carta (Linee) che ha un valore di default di 66. Per un foglio di carta standard, foglio singolo o modulo continuo, 66 linee sono è un valore generalmente ideale sempreché non modifichiate altre opzioni - come ho già detto è necessaria un sacco di sperimentazione per soddisfare le vostre necessità! Il valore di Margine Sinistro (Caratteri) è il numero di caratteri che la stampante salterà a sinistra prima di iniziare a stampare. Similamente Margine Destro (Caratteri) è la posizione del margine destro del testo, calcolato come il numero massimo di caratteri che verranno stampati su una linea. Perciò per ogni linea il numero effettivo di caratteri stampati sarà il valore di Margine Destro meno quello di Margine Sinistro.

Ancora una volta questi valori sono sempre leggermente arbitrari, poiché dipendono in primo luogo da come inserite il foglio nella stampante. Potete ad esempio variare il margine sinistro semplicemente inserendo il foglio nella stampante un po' più a destra

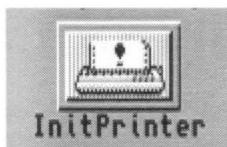
Guida per Principianti #48: Installazione della Stampante

Quando viene visualizzata la finestra dell'editor di Preferenze Stampante verranno elencati tutti i driver di stampante che sono stati già copiati nella directory Devs. Potete copiarne quanti volete, fino al limite imposto dallo spazio sul disco.



Per selezionare un driver di stampante cliccate semplicemente sul suo nome nella finestra scorrevole in modo che diventi selezionato.

Potete usare gli altri gadget per selezionare impostazioni specifiche relative alle vostre necessità come descritto nel testo di questo capitolo.



Prima di usare le vostre impostazioni dovete inizializzare la stampante cliccando due volte sull'icona InitPrinter che si trova nel cassetto Tools.

o più a sinistra. Come continuo a dire dipende veramente solo da voi. Fissatevi un punto dove inserire il foglio - fate un segno o posizionate una delle guide dei fogli (se la vostra stampante ne è dotata) e usatela come punto di riferimento. Quindi se preferite un margine sinistro più ampio aumentate questo valore.

Un punto importante da ricordare riguardo ai margini è che nelle Preferenze Stampante le posizioni dei margini sinistro e destro sono specificate in numeri di caratteri assoluti partendo dalla posizione del carattere numero uno, anche se la posizione dei caratteri nelle stampanti parte sempre da zero. Questo non dovrebbe essere un problema ma se volete essere totalmente accurati dovrete ricordare di aggiungere uno al valore indicato manualmente dalla stampante se dovete trasferire un comando di impostazione della stampante nelle Preferenze. In altre parole in una stampante a 80 colonne le posizioni dei caratteri vanno da 0 a 79, ma nell'editor di Preferenze Stampante i valori vanno da 1 a 80.

L'opzione Corpo Stampa ha tre possibili impostazioni, 10, 12 e 15, anche se solo le stampanti a 24-aghi possono offrire l'ultima. Le vecchie stampanti a matrici di punti a 9-

aghi non sono in grado di supportare tale impostazione. I valori si riferiscono al numero di caratteri stampati in un pollice di spazio orizzontale. Perciò con un corpo 10 vengono stampati 10 caratteri per pollice nella pagina. L'opzione Spaziatura si riferisce al numero di linee stampate ogni pollice di spazio verticale - il valore di default è 6 linee/pollice - cioè 6 linee per pollice. Più è alto il valore meno spazio c'è tra ogni linea di testo. Impostandolo a un valore di 3 vengono prodotte delle linee ben distanziate.

Infine, c'è l'opzione Qualità di Stampa che può essere impostata a Bozza o Lettera. Bozza è la qualità di stampa inferiore ma è molto più veloce da produrre e fa consumare meno il vostro nastro della stampante. La qualità Lettera è superiore, l'output è più denso, necessita di più tempo per essere prodotta e fa consumare più velocemente il nastro della stampante. Per una qualità di stampa generale usate Bozza e cambiate a Lettera solamente quando è necessario.

Torniamo un momento indietro all'argomento spaziatura. Quando parliamo di spazi ci riferiamo all'ampiezza degli spazi stampati, ma la dimensione effettiva dello spazio dipende dalla dimensione del carattere che viene utilizzato. Uno spazio è più grande in corpo 10 che in corpo 12. Se impostate i margini della stampante con l'editor di Preferenze Stampante questi diventano effettivamente i veri margini della stampante, ma la loro posizione fisica dipenderà sempre dal parametro Corpo Stampa.

Inizializzazione della Stampante

Il problema è che se cambiate successivamente la grandezza del carattere della stampante e iniziate nuovamente la stampante per forzare l'utilizzo dei cambiamenti, a meno che non abbiate modificato opportunamente anche i valori dei margini sinistro e destro, i margini fisici della stampante si sposteranno!

Dopo aver utilizzato l'editor di Preferenze Stampante per soddisfare le vostre necessità non è ancora finita. Tutto quello che è avvenuto a questo punto è che le impostazioni che avete scelto sono state salvate sul disco Workbench come parte delle vostre preferenze di sistema. La stampante non ha la più pallida idea di quello che avete fatto - per ora! Per inviare queste impostazioni alla stampante è necessario l'utilizzo del programma InitPrinter, il quale si trova nel cassetto Tools. Il suo uso è ultra-semplice. Prima di tutto accendete la vostra stampante e assicuratevi che sia on-line. Questo fatto viene solitamente segnalato da una piccola luce che viene accesa sul pannello frontale della stampante e fondamentalmente significa che la stampante è in attesa di ricevere informazioni dal computer al quale è connessa. A questo punto cliccate due volte sull'icona InitPrinter. Ecco fatto. Se tutto è andato per il meglio la vostra stampante è stata inizializzata con i valori definiti con l'editor di Preferenze Stampante.

Ecco un paio di punti da ricordare. Se cambiate una delle impostazioni nell'editor di Preferenze Stampante dovete inviarle nuovamente alla vostra stampante. Il modo migliore per farlo è resettare la stampante - spegnetela per un paio di secondi e quindi riaccendetela prima di eseguire ancora InitPrinter. Inoltre, molte stampanti moderne

hanno un pannello di controllo che vi permette di effettuare cambiamenti specifici alle impostazioni della stessa stampante - questi scavalcheranno ogni precedente valore inviato tramite InitPrinter.

Parametri della Porta Seriale

Abbiamo precedentemente trattato l'uso di una stampante parallela - il che avverrà la maggior parte delle volte - ma con Amiga è possibile usare anche una stampante seriale. Per la maggior parte l'editor di Preferenze Stampante sarà uguale con l'eccezione del fatto che l'opzione Porta Stampante sarà impostata a Seriale.

E' importante che le impostazioni dell'editor di Preferenze Porta Seriale siano corrette per la vostra stampante. Le impostazioni tipiche per una stampante seriale standard dovrebbero essere:

- Controllo RTS/CTS
- Word di dati
- 1 bit di start
- 8 bit di dati
- Parità pari, dispari o nessuna
- 1 o più bit di stop

Le informazioni esatte per la vostra stampante seriale saranno fornite dal suo stesso manuale. Come al solito, non abbiate paura di sperimentare un po' se vi ritrovate con delle informazioni in meno. Le combinazioni non sono infinite!

PrintFiles

Nel cassetto Tools troverete un programma chiamato PrintFiles. Questo fornisce un modo più conveniente per mandare una serie di file alla stampante perché vengano stampati.

Se avete una stampante collegata al vostro Amiga potrete provare a inviarle un file. Per una prova vi consiglio di usare un semplice file di testo creato usando ED fornito di un'icona associata come avete imparato a fare.

Per inviare un file premete e tenete premuto il tasto Shift. Cliccate quindi sull'icona che volete stampare e tenendo premuto il tasto Shift cliccate due volte sull'icona PrintFiles. Il file verrà quindi inviato alla stampante. Notate che il Workbench non vi informerà del fatto - si occuperà semplicemente di eseguire il comando! Se c'è un problema, il Workbench vi informerà visualizzando un opportuno requester di sistema.

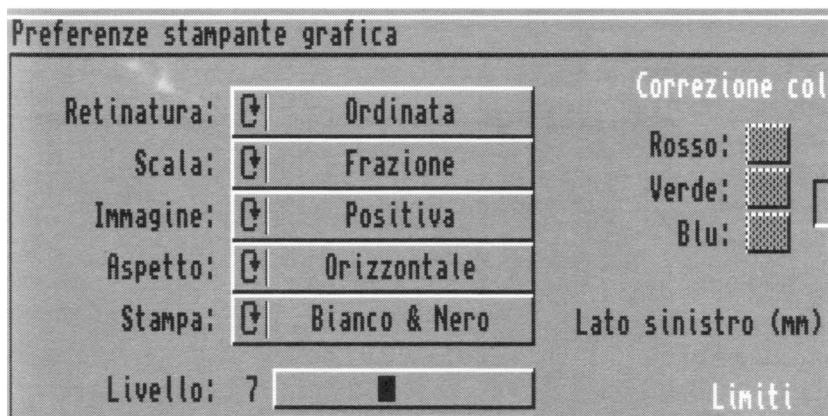
Notate che potete stampare un'intera successione di file insieme, se volete. Trovate i file che volete stampare e copiateli in una locazione comune insieme al programma

PrintFiles - il Ram Disk è sempre il posto più comodo. Selezionate quindi tutti i file che devono essere stampati come illustrato in precedenza, premete semplicemente e tenete premuto il tasto Shift e quindi selezionate ogni file a turno. Quando tutti i file sono stati selezionati, e con il tasto Shift ancora premuto, cliccate due volte sull'icona di PrintFiles.

Stampante in Modo Grafico

I computer Amiga sono famosi in tutto il mondo per le superbe capacità grafiche. Abbastanza naturalmente, se avete una stampante vorrete stampare gli schermi grafici su carta.

Potete farlo, facendo uso dell'editor di Preferenze Stampante Grafica del vostro Amiga.



Nell'ultimo capitolo abbiamo esaminato l'utilizzo dell'editor di Preferenze Stampante per controllare come Amiga si interfaccia alla stampante collegata. Molte delle impostazioni nelle Preferenze Stampante sono fondamentali per il funzionamento corretto della

stampante e sono quindi essenziali. C'è un ulteriore editor di Preferenze che riguarda la stampante, Preferenze Stampante Grafica, e viene usato per controllare il modo in cui una stampante adatta - come una stampante a matrice di punti standard - produce stampe grafiche. Una stampa grafica è una stampa di parte o di tutta l'immagine dello schermo. Se pensavate che produrre una copia carbone dello schermo del vostro Amiga fosse semplice, pensateci ancora. Il Workbench di Amiga può farlo sembrare semplice ma in realtà c'è un sacco di lavoro che avviene a vostra insaputa!

L'editor di Preferenze Stampante Grafica si trova nel cassetto Prefs del disco Extras3.0. Quando lo cliccate due volte visualizza uno schermo relativamente lineare ma per l'utente alle prime armi la quantità e, in particolare, il nome di alcune opzioni possono creare confusione.

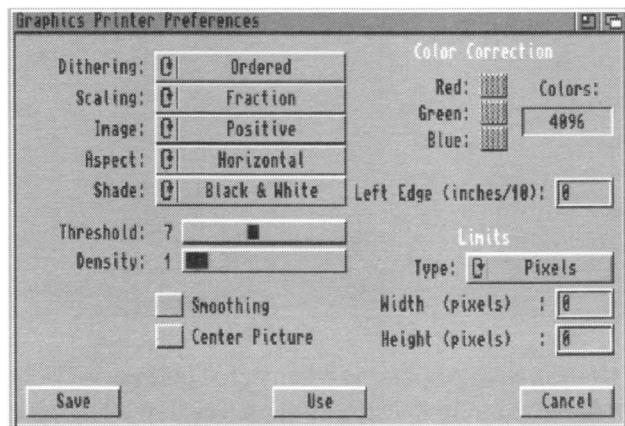
Comunque, rimane lo stesso principio che è stato espresso nell'ultimo capitolo - che è in realtà la filosofia generale di utilizzo del vostro Amiga, non abbiate paura di sperimentare con diverse impostazioni e vedere quali sono i risultati. La sperimentazione è il modo per ottenere veramente il meglio dal vostro Amiga.

Correzione dei Colori

Questa opzione ha rilevanza solo se avete una stampante a colori e state cercando di produrre una stampa grafica a colori. Quello che cerca di fare è produrre una combinazione migliore dei colori dello schermo per quelli sul risultato stampato. Ricordate comunque che il risultato finale non sarà perfetto. La percezione dei colori è una cosa personale e può essere influenzata dalla luminosità del monitor, dal contrasto e così via.

Guida per Principianti #49: L'Editor di Preferenze Stampante Grafica

L'editor di Preferenze Stampante Grafica vi permette di definire il modo in cui il vostro Amiga usa la stampante collegata per produrre stampe in modo grafico.



Ci sono tre gadget, Rosso, Verde e Blu, che rappresentano i colori primari dai quali vengono creati tutti gli altri. Per attivare la correzione dei colori selezionate semplicemente il gadget del colore che volete venga corretto. Quindi se pensate che il rosso nella copia stampata non sia giusto, potete selezionare il gadget relativo. Potete selezionare uno, due o tutti e tre i gadget ma per ognuno che selezionate c'è una riduzione nel numero di colori che Amiga può effettivamente provare a stampare sulla vostra stampante. Ovviamente, il risultato di questa correzione potrebbe essere che il colore diventi persino più sfasato che in precedenza, ma questo dipende dalle vostre decisioni! Per default e senza correzioni, Amiga dovrebbe essere capace di produrre 4096 colori differenti - questo valore viene visualizzato a destra dei tre gadget per la correzione dei colori. Per ogni colore per il quale attivate la correzione c'è una riduzione di 308 nel numero totale di colori disponibili - tale è il prezzo della perfezione! Ovviamente, quest'opzione è disponibile solo per le stampanti a colori!

Retinatura

L'opzione Retinatura appartiene a uno degli utili gadget ciclici disponibili in blocco nell'editor di Preferenze Stampante Grafica. L'opzione può avere una delle tre impostazioni possibili - Ordinata, Mezzitoni e Floyd-Steinberg.

La retinatura (in gergo si dice dithering) è una tecnica che si applica solo alla stampa a colori, e gioca un ruolo importante nella rappresentazione corretta di un 'immagine su carta. Nella retinatura Ordinata i punti colorati che compongono l'immagine vengono stampati in semplici linee e colonne. Usando questo metodo si nota una regolarità molto evidente nella stampa delle sfumature dei colori. La stampa usando questa impostazione è la più veloce delle tre, il prezzo per questa velocità è che il risultato finale può sembrare un po' falsato.

La retinatura a Mezzitoni è un metodo per variare sia la densità sia la posizione precisa del singolo punto colorato quando è necessario mischiare sfumature di colori. Le immagini a mezzitoni appaiono leggermente più tenui e sono più piacevoli alla vista.

La retinatura Floyd-Steinberg o F-S, impiega un algoritmo abbastanza complesso per manipolare i dati fisici dei pixel dello schermo, in modo che in effetti i colori dello schermo vengano fatti leggermente sbavare prima di essere convertiti in punti della stampante. Questo metodo di retinatura necessita tempo e perciò dovrebbe essere limitato alla stampa finale di immagini.

A volta quando si stampano linee diagonali i bordi possono essere irregolari. Un modo per ovviare questo problema è selezionare il gadget Smussamento nell'editor di Preferenze Stampante Grafica. Con questa opzione viene attivato il software di stampa che cerca di ridurre l'effetto manipolando algoritmamente i dati prima che vengano convertiti in grafica della stampante. Ciò richiede un po' di tempo e perciò con l'opzione Smussamento attiva la velocità di stampa viene notevolmente ridotta.

Dimensionamento

La dimensione finale della vostra immagine stampata può essere influenzata dall'impostazione del gadget ciclico Scala. Ci sono due opzioni, Frazione e Intero. La dimensione finale dell'immagine stampata dipende da questa impostazione e dalla lunghezza di linea della stampante. Ciò significa che non siete limitati a stampe che sono in proporzione 1:1 (uno a uno) rispetto all'immagine su schermo.

Frazione, come il suggerisce il nome, permette di modificare frazionalmente l'altezza e la larghezza dell'immagine pur mantenendo le corrette proporzioni globali. Ciò significa che, a seconda dei valori impostati dai Limiti (vedete oltre), i pixel individuali dello schermo possono essere espansi o omessi, pur mantenendo le proporzioni richieste dall'immagine.

Intero è l'opposto di Frazione. In altre parole è garantito che ogni pixel sullo schermo venga riprodotto sulla stampa su carta con lo stesso numero di punti, e il numero sarà in proporzione alle modifiche effettuate a tutti gli altri pixel nell'area stampata.

Limiti

Questo gadget vi permette di controllare la dimensione e la forma globale della vostra immagine stampata. Usandolo in congiunzione con il gadget Scala descritto in precedenza potete creare effetti speciali, scegliere la dimensione di stampa e persino distorcere la stampa finale. Ci sono anche due gadget stringa che vi permettono di definire Ampiezza e Altezza dell'immagine che deve essere stampata. Cliccate in uno di questi, quindi cancellate, modificate o inserite dei nuovi valori numerici. L'unità di misura di default sono i millimetri e perciò un'impostazione di:

Aampiezza 60

e:

Altezza 40

darà un'immagine larga sei centimetri e alta quattro, soggetta alle selezioni dei gadget ciclici sotto i quali ci sono cinque opzioni disponibili - Delimitato, Assoluto, Per Punti, Multiplo e Ignora.

L'opzione Delimitato significa che la dimensione dell'immagine stampata non sarà più grande dei valori di Ampiezza e Altezza definiti nelle impostazioni dei Limiti. Le immagini possono essere più piccole ma non più larghe quando è selezionata l'opzione Delimitato.

L'opzione Assoluto può essere usata in uno di tre modi differenti. Se vengono forniti sia i valori di Altezza sia di Ampiezza l'immagine stampata finale sarà precisamente della dimensione specificata, indipendentemente dalle vere proporzioni dell'immagine su schermo. Se è impostato solo uno dei limiti (Altezza o Ampiezza), inserendo zero per

l'altro l'immagine stampata avrà le corrette proporzioni (in gergo di dice aspect ratio) rispettando allo stesso tempo le dimensioni specificate. Perciò se viene specificato 60 come Ampiezza, l'ampiezza sarà sei centimetri e l'altezza sarà quella giusta per rispettare l'ampiezza. L'opzione Assoluto serve quando sia Altezza sia Ampiezza sono impostati a zero. In questa circostanza l'ampiezza sarà la massima possibile - basata sulle Preferenze Stampante - e l'altezza sarà in proporzione.

L'opzione Per Punti funziona esattamente allo stesso modo di Assoluto eccetto che i valori di Altezza e Ampiezza sono considerati in numero di pixel invece che in millimetri.

Aspetto delle Immagini

L'opzione Immagine può essere impostata a Positivo o Negativo e potete pensare alla differenza come a quella tra una fotografia e il suo negativo. L'opzione Positivo produce una (normale) stampa grafica mentre Negativo scambia il bianco con il nero. Comunque questa opzione si può applicare solo a immagini monocromatiche.

L'opzione Aspetto definisce effettivamente l'orientamento dell'immagine su carta. Quando viene impostata a Orizzontale l'immagine viene stampata sul foglio come appare sullo schermo del monitor. Quando viene impostata a Verticale l'immagine viene stampata lateralmente con quello che appare in cima allo schermo stampato sul lato destro del foglio. Ciò può essere utile quando volete stampare immagini che sono abbastanza larghe in modo che possiate usare l'intera lunghezza del foglio.

Il gadget Lato Sinistro vi permette di definire il numero di millimetri di sfasamento dell'immagine. In realtà assomiglia molto all'opzione Margine Sinistro delle Preferenze Stampante. Lo sfasamento può essere definito in millimetri, perciò un valore di 15 significherebbe un centimetro e mezzo. Il gadget Centratura vi permette di assicurare che l'immagine stampata sia prodotta centralmente nella pagina. Con questo gadget selezionato il gadget Lato Sinistro è inattivo e ogni valore inserito verrà ignorato finché non viene disabilitata l'opzione Centratura.

Stampa

L'ultimo dei gadget ciclici, questo ha quattro opzioni che vi permettono di definire quale colore stampare, o più correttamente, come vengono stampati i colori. Questa opzione, come molte altre, dipende abbastanza dalla capacità della vostra stampante di supportarla. Le quattro opzioni disponibili sono Bianco & Nero, Scala di Grigi 1, Scala di Grigi 2 e A Colori.

La prima opzione, Bianco & Nero, quando viene selezionata significa effettivamente che l'immagine stampata sarà limitata al bianco e nero senza che vengano usati altri colori (dando per scontato che usiate un nastro con il colore nero). Quest'opzione è utile da

scegliere se volete stampare un'immagine di prova per controllare l'immagine stessa, più gli altri suoi componenti come la dimensione e la posizione.

In contrasto alle stampe in Bianco & Nero, Scala di Grigi 1 permette che ogni colore venga stampato nella particolare sfumatura di grigio che meglio rappresenta il colore sullo schermo. Questo viene ottenuto variando lo schema dei punti stampati. Scala di Grigi 2 offre una forma più ristretta della stessa tecnica precedente, tale che solo un massimo di quattro schemi di punti vengono usati per ogni immagine in qualunque modo grafico della stampante. Quest'opzione è in effetti progettata per abbinarsi alla visualizzazione del monitor A2024.

L'opzione A Colori è applicabile solo se avete una stampante a colori. Se viene selezionata, invece di variare lo schema di punti per riprodurre l'immagine sullo schermo in sfumature di grigio, vengono inviati comandi colore alla stampante per cambiare il colore dell'inchiostro (o del nastro) da usare.

Livello del Bianco

L'opzione Livello è applicabile solo alle stampe in bianco e nero e di regola viene ignorata se stampate in scale di grigi o a colori. L'impostazione di Livello determina quale colore sullo schermo viene stampato come bianco e quale come nero. L'impostazione viene effettuata usando uno slider che può essere trascinato per ottenere i valori da 1 a 15. Più è alta l'impostazione di Livello più colori vengono stampati in nero (sempreché l'opzione Immagine sia impostata a Positivo). Perciò con un basso valore di Livello (diciamo 1 o 2) solo i colori più scuri sullo schermo vengono stampati come nero.

Se l'opzione Immagine è impostata a Negativo viene invertito anche il funzionamento dell'opzione Livello.

Densità

L'opzione Densità funziona in una scala da 1 a 7 e determina effettivamente quanto verrà stampata scura l'immagine. Più è basso il valore di Densità, più velocemente verrà stampata l'immagine poiché vengono usati meno punti, il risultato sarà un'immagine più chiara. Più è alto il valore di Densità, più punti vengono usati per creare l'immagine, ci vuole più tempo per stampare l'immagine che apparirà più scura - più densa.

Noteate che ci sono molti fattori che vengono coinvolti usando l'opzione Densità. Per esempio, il driver di stampante EpsonX supporta solo sei livelli di densità - perciò non potete usare tutte e sette le impostazioni! Questi e altri argomenti potrebbero avere maggiore spazio in un prossimo libro riguardante le stampanti, sempre dallo stesso editore.

GraphicDump

Se state cercando di produrre una stampa su carta di uno schermo dal Workbench, la scelta più facile è usare il programma GraphicDump che si trova nel cassetto Tools del disco Extras. Questo programma, quando viene cliccato due volte, stampa sulla stampante l'immagine in primo piano sullo schermo, cioè la finestra che sta sopra tutte le altre. Comunque, poiché la finestra in primo piano quando cliccate due volte sull'icona di GraphicDump sarà quasi certamente quella contenente il programma GraphicDump, è stato previsto un ritardo di circa 10 secondi prima che il programma invii la finestra in primo piano alla stampante. In questo modo avrete il tempo di posizionare in primo piano la vera finestra che volete stampare.

La stampa sulla stampante avviene in tempo reale. Cioè GraphicDump, trascorsi i dieci secondi, non funziona localizzando lo schermo in primo piano e memorizzandolo per trasferirlo successivamente alla stampante, ma invece localizza lo schermo e lo stampa direttamente linea per linea.

Ciò fondamentalmente significa che, a meno che non vogliate ottenere degli "spettacolari" effetti speciali, non dovreste toccare gli oggetti sullo schermo finché l'immagine non è stata totalmente stampata.

Il tipo di immagine prodotta da GraphicDump viene influenzato dalle impostazioni degli editor di Preferenze Stampante e Preferenze Stampante Grafica. Allo stesso modo è possibile definire la dimensione della stampa dello schermo assegnando l'opzione corretta nella finestra di informazioni relativa a GraphicDump.

Font in Cornice

Amiga può visualizzare in molti modi il testo sullo schermo. Anche solo sperimentare può essere divertente e altamente informativo.

Scoprite una nuova serie di termini di gergo da imparare. Fatelo e trascorrete momenti "fontastici" anche giocando con gli editor!



Una degli ambiti più importanti in cui Amiga si è sviluppato considerabilmente con il software più recente è quello dei font - i diversi modi in cui potete visualizzare i caratteri scritti sullo schermo e sull'output di una stampante. Questo è un soggetto vasto e

complesso ma anche importante. Per ora posso solo cominciare a toccare la superficie di questo grosso argomento.

Lo studio dei font è una "scienza" e va sotto il nome di *tipografia*. Con l'aumento dell'uso di computer come Amiga in editoria, specialmente nell'applicazione di programmi di desk top publishing, i termini tipografici si sono guadagnati la fama nel mondo in espansione del gergo dei computer. Il che significa per voi altri termini da imparare!

A meno che non conosciate la tipografia non avete mai prestato molta attenzione allo stile del testo (caratteri tipografici) che leggete. Infatti, ci sono molte centinaia (e probabilmente migliaia) di stili di caratteri tipografici e sono chiamati font. Per esempio, lo stesso testo che state leggendo ora è stampato in un font chiamato Folio. Più brevemente potremmo dire: il testo è in Folio. I due font più comunemente usati sono chiamati Times e Helvetica e sono usati spesso nei quotidiani. Date un'occhiata al vostro giornale! Per default Amiga usa un font chiamato Topaz.

Una cosa che avrete notato è che le parole stampate possono essere di diverse grandezze - le dimensioni dei caratteri tipografici si misurano nel loro sistema di misura, cioè in *punti*. Un punto è circa la settantaduesima parte di un pollice (1/72). Perciò un font che è alto un pollice si dice anche che è alto 72 punti.

Sebbene ci siano molti font differenti tra cui scegliere, questi possono essere divisi in due categorie principali, cioè font con grazie e font senza grazie.

Un font con grazie (internazionalmente si dice *serif*) è uno adornato con bordi più belli, il più famoso dei quali è Times. Il font Helvetica non ha questi bordi extra ed è un esempio di font senza grazie (internazionalmente si dice *sans serif*). Anche se non è una regola scritta, per convenzione i font senza grazie vengono usati per i titoli e i font con grazie per il testo principale perché sono più facili da leggere. Quindi, come fate a sapere quali font sono con grazie e quali sono senza grazie? Guardateli!

L'aspetto di un font sul vostro schermo Amiga potrebbe essere molto diverso da quello che ottenete quando stampate lo stesso font su carta. Questo capita specialmente quando stampate da programmi tipo DTP (Desk Top Publishing) che usano speciali programmi di gestione della stampante invece limitarsi a stampare semplicemente lo schermo. La ragione di questa differenza è che lo schermo Amiga non corrisponde in proporzione 1:1 all'equivalente area su una pagina stampata. Il problema di fondo è che i font sullo schermo appariranno circa due volte più alti che nella copia stampata.

Inoltre la risoluzione del vostro schermo è circa il 25% di quella di una normale stampante a aghi. Perciò l'aspetto dei font sullo schermo sarà molto irregolare e su caratteri di dimensioni maggiori prenderà un aspetto quasi piramidale. Il font stampato ha un aspetto infinitamente migliore. Ricordatevelo quando usate i font le prime volte, con un po' di esperienza vi ci abituerete.

Font Amiga

Il vostro Amiga è fornito di un disco Fonts che contiene font aggiuntivi - in effetti contiene tutti i vostri font eccetto quelli inclusi nel sistema, come il font chiamato Topaz. I font originali Commodore hanno tutti nomi di pietre semi-preziose, Emerald (smeraldo), Diamond (diamante) e Garnet (granato). Sono tutti font bitmap, cioè sono memorizzati su disco sotto forma di pixel che vengono letteralmente trasferiti alla stampante quando sono necessari. Questo sistema è efficiente poiché è relativamente veloce ma dà spesso come risultato dei caratteri dall'aspetto poco piacevole. Questo è particolarmente vero quando un font viene ingrandito. Il software si occupa semplicemente di riempire i buchi, il che porta a un font con i bordi molto irregolari - tutti i bit del bitmap diventano più grandi!

Una nuova tecnologia (su Amiga) è stata l'introduzione dei font outline della Compugraphic chiamati *Intellifont*. I dati di questi font sono memorizzati sotto forma di coordinate che compongono le linee di ogni lettera - se preferite di tratta di una rappresentazione matematica del font. Il vantaggio è che possono essere stampati in qualunque dimensione senza perdita di qualità. Mentre il risultato finale è notevolmente migliore, il prezzo da pagare è una maggiore lentezza. La scelta spetta a voi. I font outline presenti sul disco Fonts sono CGTimes, CGTriumvirant e LetterGothic.

Potete usare subito uno dei font standard Commodore poiché sono già pronti sul disco Fonts del vostro A1200. Se usate un sistema con hard disk troverete i font nel cassetto Fonts.

Guida per Principianti #51: Tipi di Font e Dimensioni

Ci sono molti tipi e stili di font. L'aspetto del font può variare all'infinito e ci sono molte centinaia di stili differenti. Il testo principale di questo libro è stampato in Folio.

La dimensione del testo è definita da un'unità di misura chiamata punto.

Questo è un testo a 10 punti
Questo è un testo a 12 punti
Questo è un testo a 14 punti

Questo è un font con grazie Times
Questo è un font senza grazie Helvetica

Questo è un font Benguiat
Questo è un font Compact
Questo è un font Curier Grassetto
Questo è un font FuturaB
Questo è un font LosAngeles

Generalmente il testo viene stampato normalmente a 10 o 12 punti.

I font possono essere divisi in due categorie, con e senza grazie. I font con grazie come Times hanno i bordi ornati contrariamente a quelli senza grazie.

Poiché Amiga usa i font bitmap per la visualizzazione su schermo non potete usare immediatamente i font outline - dovete prima creare una serie bitmap usando il programma Intellifont che si trova nel cassetto System del disco Extras3.0.

Quando avete installato una nuova serie di font dovete eseguire il programma FixFonts per informare Amiga di questo fatto - torneremo presto su questo argomento.

Se prevedete di usare i font regolarmente dovreste fare una copia di lavoro del vostro disco Fonts3.0 e usarlo al posto dell'originale per tutti i giorni.

Preferenze dei Font

Nel cassetto Prefs del disco Extras3.0 troverete un editor di Preferenze chiamato Font. Questo editor ha un semplice ruolo, vi permette di scegliere i font che volete usare su Amiga, più specificamente i font che sono usati per produrre i menu, i nomi delle finestre, i nomi delle icone e così via. Detto questo, il risultato che potete ottenere se decidete di cambiare il font di sistema può essere abbastanza terribile. Il font Topaz è stato progettato appositamente e funziona a meraviglia.

Quando viene aperta la finestra dell'editor di Preferenze Caratteri, viene visualizzato un semplice schermo che illustra le impostazioni attuali e fornisce tre gadget per modificarle. Questi sono:

- Scelta caratteri icone...
- Scelta caratteri di sistema...
- Scelta caratteri schermo...

Quando viene selezionato uno di questi gadget appare un'ulteriore finestra che mostra un'elenco dei font installati sul vostro sistema insieme a qualche scritta per darne un'esempio.

Il testo viene influenzato da ognuna delle tre opzioni della finestra principale come segue:

- | | |
|----------------------|---|
| Caratteri Icone | Sono i caratteri sotto le icone nelle finestre Workbench. |
| Caratteri di Sistema | Sono i caratteri che appaiono nei menu, nelle barre del titolo, nei requester e così via. |
| Caratteri Schermo | Sono i caratteri visualizzati nelle finestre di output. |

Quindi, per esempio, per impostare i caratteri delle icone del Workbench a Emerald 17, selezionate prima il gadget "Scelta caratteri icone...", quindi trovate e cliccate su Emerald nell'elenco dei font installati. Infine selezionate la dimensione dal secondo elenco. Dopo aver selezionato questi elementi dai rispettivi elenchi dovreste ottenere una previsione del testo nel riquadro alfabetico. Se siete soddisfatti cliccate sul gadget OK. Come al solito, potete usare i menu disponibili per salvare la selezione del font come un Preset.

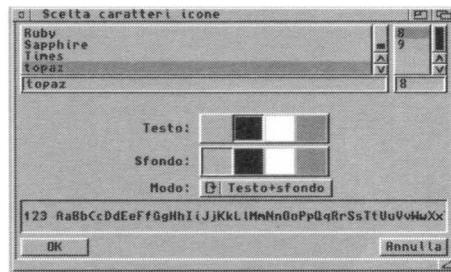
Guida per Principianti #52: Usare l'Editor di Preferenze Caratteri



L'editor di Preferenze Caratteri visualizza le impostazioni correnti e dà accesso a tre gadget con i quali è possibile modificare i font usati dal vostro Amiga per soddisfare le vostre necessità.

E' possibile cambiare sia il colore del testo sia il colore dello sfondo per i caratteri delle icone usando le apposite palette dei colori.

Usate i menu per salvare le vostre impostazioni come opzioni di Preset.



Quando gestite i caratteri delle icone del Workbench potete specificare il colore del testo e dello sfondo, cioè lo spazio nel quale viene visualizzato. Potete quindi usare le palette dei colori Testo e Sfondo che sono visualizzati insieme all'elenco dei font per scegliere il colore desiderato.

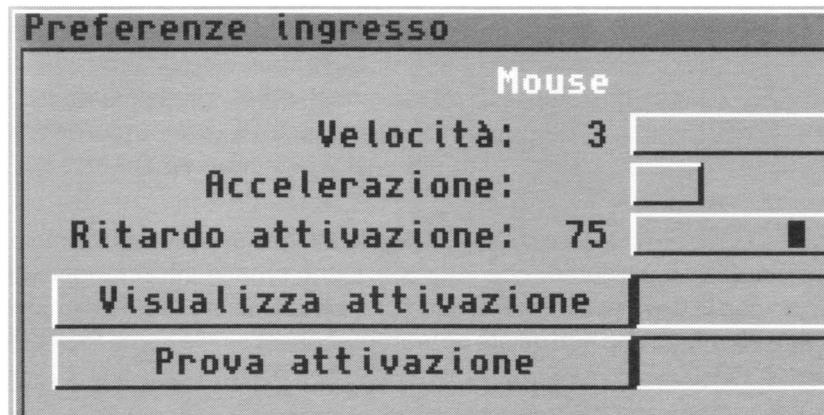
Ovviamente non dovrebbe essere necessario dire che non è una buona idea usare lo stesso colore per il testo e per lo sfondo. Quindi, se volete confondere un amico che ha un Amiga sapete cosa fare...

Un'informazione più pratica - se modificate una delle impostazioni dei caratteri del vostro Amiga dallo standard Topaz, dovete avere sempre sotto mano il disco Fonts ogni volta che fate il boot in modo che possano essere lette le informazioni relative al font selezionato.

Specificamente Vostro

Ci sono un paio di strumenti molto utili che dovete ancora incontrare.

Potete leggere, scrivere e formattare dischi MS-DOS come se fossero dischi Amiga, modificare il suono del vostro A1200 e controllare i vostri chip!



In questo capitolo daremo un'occhiata ad alcuni programmi utili disponibili sul vostro Amiga 1200, che sono utili e che non avete ancora incontrato.

Se avete problemi a trovare questi programmi sparsi tra i dischi usate l'Appendice B denominata Trova File per scovarli. Può diventare un po' noioso continuare a scambiare i dischi nel drive!

ShowConfig

ShowConfig si trova nel cassetto Tools del disco Extras e, quando viene cliccato due volte, apre una finestra che mostra informazioni sul modello di Amiga che state usando. Queste informazioni vengono generalmente chiamate configurazione - da cui il termine Show Configuration (mostra la configurazione).

Le informazioni sono divise in cinque parti. Processor elenca il tipo di CPU che avete installato ed è seguito dai nomi dei chip più importanti. Questi sono chiamati chip custom perché sono stati sviluppati appositamente dalla Commodore per Amiga e hanno nomi femminili - Alice e Lisa.

Come sapete, la Commodore aggiorna regolarmente il software del Workbench e potete ottenere informazioni sulle versioni dei vari file che state usando dalla linea Vers. Seguono dettagli sulla memoria RAM che state usando e alla fine tutte vengono elencate tutte le schede che avete installato (come espansioni di memoria).

Se avete mai avuto problemi con il vostro Amiga, eseguite sempre prima questo programma e annotatevi la configurazione prima di cercare un consiglio esperto dal vostro rivenditore. Ci sono possibilità che questo programma possa aiutarvi a risolvere il vostro problema!

CrossDOS

CrossDOS è una Commodity che vi permette di usare il vostro Amiga per leggere e scrivere dischi in formato MS-DOS. Perciò potete, ad esempio, usare il vostro Amiga a casa come sistema di videoscrittura e copiare le informazioni su un disco PC per usarle a scuola o in ufficio. Ovviamente, non siete solamente limitati ai PC. Virtualmente tutti i computer disponibili hanno la capacità di leggere e scrivere dischi PC, perciò può anche essere usato come piattaforma di trasferimento per scambiare informazioni tra i due sistemi.

Un punto da avere ben chiaro è che CrossDOS offre solo minime capacità di scambio di file e dipende perciò da voi assicurare che il software che crea le informazioni sia compatibile con quello che le deve ricevere. Per esempio, se scambiate testo dovreste salvarlo in formato ASCII a meno che non usiate un wordprocessor simile come ProText su Amiga e ProText su PC.

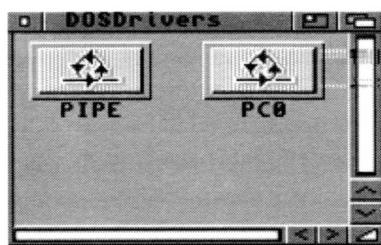
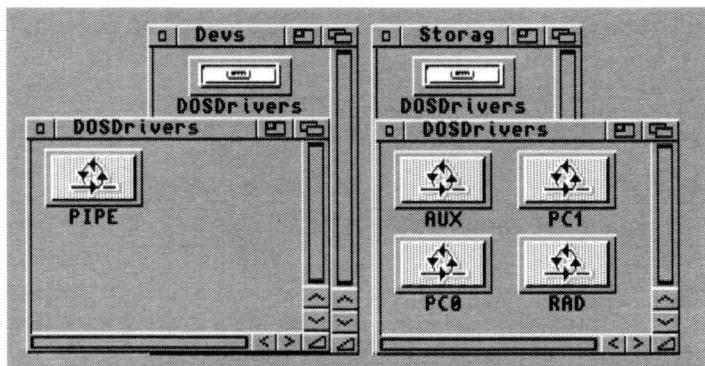
Prima che possiate usare CrossDOS dovete prima installarlo e ciò significa una semplice decisione - quale drive usate. La decisione potrebbe non porsi se avete un solo drive interno. Se avete un drive esterno potete usarlo. Alla fine la vostra scelta è solo per convenienza perché anche dopo aver designato un drive come drive MS-DOS potete ancora usarlo anche come drive Amiga.

Dovete avere i dischi Workbench3.0 e Extras3.0 a portata di mano. Copiate il driver del

Guida per Principianti #53: Installare CrossDOS

Aprite il cassetto DOSDrivers dei cassetti Devs e Storage rispettivamente dei dischi Extras3.0 e Workbench3.0.

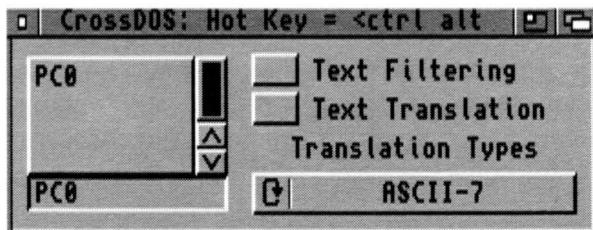
Per scegliere il drive interno come drive per leggere/scrivere i dischi MS-DOS copiate l'icona PC0 da una parte all'altra.



Per scegliere il drive esterno (DF1) come drive per leggere/scrivere i dischi MS-DOS copiate l'icona PC1 da una parte all'altra. Quando resettate il vostro Amiga sarà in grado di leggere/scrivere dischi MS-DOS e Amiga nel drive prescelto.

In alternativa cliccate due volte sull'icona necessaria per accedere istantaneamente a CrossDOS.

Cliccando sull'icona CrossDOS verrà visualizzata la sua finestra dove sono possibili delle operazioni di filtro sui testi cliccando sui relativi gadget.



DOS dal cassetto Storage3.0/DOSDrivers al cassetto Workbench3.0:Devs/DOSDrivers. Facendo in questo modo, ogni volta che il vostro Amiga viene resettato, verrà abilitato automaticamente il drive per leggere/scrivere dischi in formato MS-DOS. Quando viene inserito un disco MS-DOS nel drive apparirà prima come un'icona non riconosciuta (bad) ma verrà poi duplicata sul Workbench mostrando il nome del volume. Si può accedere ai dischi in formato MS-DOS da AmigaShell usando la maggior parte dei comandi AmigaDOS. Ci si può riferire al disco usando il nome del volume usando le normali convenzioni o usando il nome del device (dispositivo).

Per esempio, se il drive interno è stato reso MS-DOS compatibile ed è stato inserito un disco chiamato PCDISK potete ottenerne la directory in due modi:

DIR PCDISK:

oppure:

DIR PC0:

Il cassetto Commodities contiene l'icona CrossDOS che quando viene eseguita visualizza la finestra della Commodity.

Scegliere la Mappa della Tastiera

In un precedente capitolo ho introdotto il concetto di mappa di tastiera e come è stato possibile per il vostro Amiga essere un computer multi-lingue avvantaggiandosi delle tastiere specifiche per ogni nazione. Per esempio un simbolo £ è molto specifico in Italia e Inghilterra mentre un simbolo \$ è più importante in USA. Allo stesso modo, un tedesco si aspetta che una tastiera tedesca generi caratteri come ä, mentre un francese si aspetta allo stesso modo di essere in grado di ottenere una ç.

Ciò è possibile usando la corretta mappa della tastiera. Per installare e usare la mappa della tastiera che preferite (presumibilmente l', quella italiana) dovete copiare la mappa della tastiera dal cassetto Keymaps del disco Storage nel cassetto Keymaps nel cassetto Devs del vostro disco Workbench.

Per scegliere in qualunque momento la mappa della tastiera della quale avete effettivamente bisogno aprite il cassetto Prefs nel disco Extras e quindi cliccate due volte sull'icona Input per caricare il programma che si occupa delle Preferenze di Ingresso. Un elenco scorrevole a destra della finestra contiene tutte le mappe di tastiera installate - cliccate semplicemente su quella che volete usare e cliccate poi sul gadget Salva per installarla come mappa di tastiera di default.

L'editor di Preferenze di Ingresso vi permette di modificare le impostazioni dei vari componenti associati al mouse e alla tastiera e quanto velocemente interagiscono.

Preferenze Audio

L'editor di Preferenze Audio vi permette di definire quale tipo di rumore deve fare il vostro Amiga per default ma vi permette anche di usare suoni campionati. I suoni campionati sono suoni che potreste aver registrato usando Amiga e un campionatore.

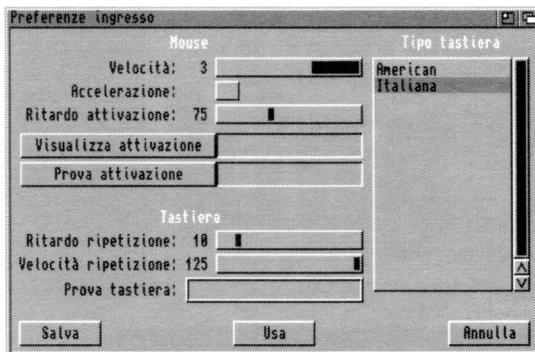
Può esserci del software che usa le capacità audio di Amiga per segnalare dei particolari eventi. Per esempio, i programmi per copiare dischi fanno normalmente emettere un bip al vostro Amiga e talvolta lampeggiare lo schermo quando hanno completato il loro

Guida per Principianti #54: Scegliere la Mappa della Tastiera

La mappa della tastiera in uso può essere scelta tramite l'editor di Preferenze di Ingresso.

Quando viene aperto, l'editor visualizza un elenco delle mappe di tastiera disponibili. Per far diventare disponibile una mappa di tastiera deve essere copiata dal cassetto Keymaps del disco Storage3.0 nel cassetto Keymaps del cassetto Devs del disco Workbench.

Cliccate semplicemente sulla mappa di tastiera necessaria e quindi usate Salva per rendere la mappa di tastiera sempre disponibile o scegliete Usa per renderla disponibile fino al successivo reset.



compito. allo stesso modo, lo stesso sistema operativo emette occasionalmente un bip quando si verifica un errore. Il suono del bip può essere definito usando l'editor di Preferenze Audio.

L'editor è facile da usare e a questo livello dovete sentirvi liberi di sperimentare con i suoi gadget e slider. Per default la maggior parte dei gadget sono inattivi e per accedere a tutte le opzioni dovete attivare il gadget Crea Suono.

Muovendo i vari slider potete definire il Volume, la Tonalità e la Durata mentre cliccare su Prova Suono vi permette di ascoltare l'effetto delle vostre modifiche.

Come per l'editor di Preferenze Motivi Workbench potete salvare i suoni creati allo stesso modo usando i menu disponibili. Assicuratevi che l'opzione Genera Icone sia attiva nel menu Opzioni e quindi scegliere l'opzione "Salva come..." del menu Progetto. Ciò farà visualizzare uno schermo di file requester standard che, per default, metterà il suono salvato nel cassetto Presets.

I suoni campionati salvati in formato IFF possono anche essere usati e suonati al posto del bip. Per utilizzare questa possibilità cliccate sul gadget ciclico per far diventare Campionamento l'opzione Tipo Suono, quindi cliccate sul gadget "Scelta suono...". Verrà visualizzata la finestra del file requester con la quale potrete localizzare il suono campionato che vi serve.

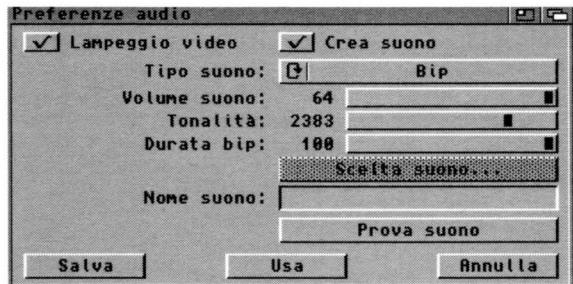
Un suono può essere usato immediatamente chiudendo la finestra dell'editor usando il gadget Usa. Se viene usato il gadget Salva il suono diventa quello di default e verrà usato fino a un successivo cambiamento. Ogni suono salvato nel cassetto Presets può essere richiamato semplicemente cliccando due volte sulla sua icona.

Guida per Principianti #55: Usare l'Editor di Preferenze Audio

Per creare un nuovo suono assicuratevi prima che il gadget Crea Suono sia selezionato.

Muovete gli slider per selezionare il Volume, la Tonalità e la Durata desiderata.

Cliccate sul gadget ciclico Tipo Suono fino a farlo diventare Campionamento. Cliccate sul



gadget "Scelta suono..." per visualizzare il file requester "Scelta suono IFF" e scegliere il suono campionario desiderato.

Un suono può essere provato in qualunque momento cliccando sul gadget Prova Suono.

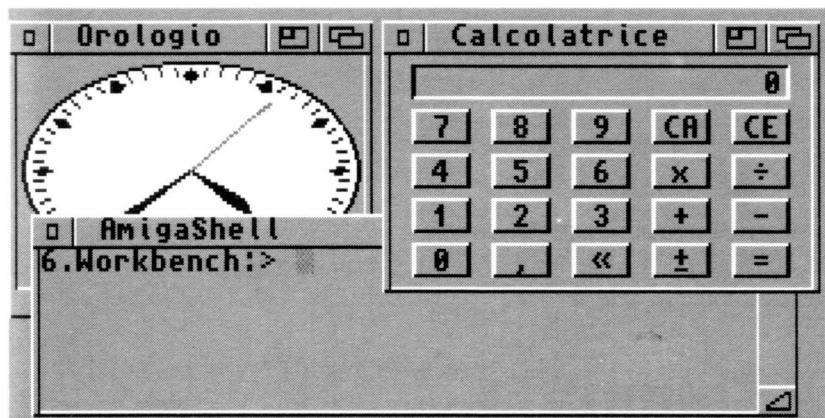
I suoni possono essere salvati usando l'opzione "Salva come..." presente nel menu Progetto.

Amiga in Multi-Tasking

Fare il giocoliere con più di una palla è difficile, ma gratificante se si riesce!

Il vostro A1200 può giostrare più programmi e processi contemporaneamente, in modo naturale.

Ecco come.



Una delle caratteristiche più importanti di Amiga è la capacità multi-tasking. Il multi-tasking è l'abilità di eseguire diversi programmi contemporaneamente - dove ogni programma è visto da Amiga come un task - da cui il termine. Un task non deve essere

necessariamente un programma commerciale o scritto da voi, un task può essere qualunque processo che deve essere eseguito da Amiga, ad esempio, la formattazione di un disco o l'esecuzione di due Shell.

I task iniziati da AmigaDOS sono chiamati processi. Questa distinzione può sembrare superflua, ma è vitale che a questo punto capiate almeno le convenzioni dei nomi. L'abilità del vostro Amiga di gestire il multi-tasking effettivamente dipenderà, per estensione, dalla quantità di memoria installata. Ogni processo richiede, per natura, una certa quantità di memoria, perciò più processi vengono iniziati maggiore è la quantità di memoria necessaria. Ad esempio, un Amiga con 2MB è capace di eseguire diversi programmi da 100K, ma chiaramente un Amiga che dispone di 4MB di memoria sarà in grado di raddoppiare la quantità di processi di dimensione simile che può eseguire. E' realmente una questione di matematica!

Anche se può sembrare che AmigaDOS stia eseguendo diversi programmi contemporaneamente, sarebbe più corretto dire che li sta eseguendo insieme. Il microprocessore all'interno di Amiga è capace di eseguire una istruzione alla volta. Comunque, l'illusione di essere in grado di eseguirne molte contemporaneamente si crea impiegando la velocità del microprocessore per eseguire una parte di ogni processo dopo l'altro. Per esempio, se ci sono tre processi in esecuzione, Amiga esegue una parte del primo processo, poi una parte del secondo processo e quindi una parte del terzo processo. Dopo aver servito tutti i tre processi comincia ancora il giro eseguendo una parte del primo processo. E tutto ciò succede a una velocità impressionante per ottenere tale illusione.

Ovviamente quando vengono eseguiti un grosso numero di processi, il tempo necessario al sistema operativo per tornare al primo processo diventa percettibile, e il computer sembra rallentare.

Comunque, questo succede solo quando eseguite processi che devono essere eseguiti continuamente dal sistema operativo e, in particolare, giochi e dimostrazioni grafiche. Alcuni programmi sono più rispettosi del sistema - si addormentano e non usano alcun tempo di processore finché qualcosa non li risveglia. Per esempio, memoria permettendo, eseguire cinque o sei wordprocessor contemporaneamente non avrebbe alcun effetto di appesantimento del sistema.

L'utilità del multi-tasking diventa più evidente mentre lo usate. Poder stampare un grosso file sulla stampante collegata e continuare a lavorare al computer è qualcosa che molti sistemi sono tutt'ora incapaci di ottenere. Al vostro tutto ciò A1200 viene naturale!

Finestra Singola

Potreste aver già scoperto che è possibile iniziare diversi programmi contemporaneamente dal Workbench. Se non l'avete ancora provato, ora è il momento giusto! Aprite il cassetto Utilities del vostro disco Workbench. Dovreste trovare MultiView e Clock.

Cliccate due volte a turno su ognuno di questi e... voilà, appariranno entrambi! Potete persino inserire il testo nel file requester di MultiView mentre l'orologio continua a muoversi.

In un ambiente di programmazione è solitamente meglio eseguire i programmi direttamente dalla stessa finestra Shell. Ciò si può fare semplicemente digitando il nome del programma che deve essere eseguito come un comando AmigaDOS.

CD Utilities

Clock

Il programma verrà eseguito ma la finestra Shell non risponderà a nessun ulteriore comando. Il comando RUN viene usato per superare questo ostacolo, permette l'esecuzione del programma, il riottentimento del prompt e il mantenimento della funzionalità della finestra Shell. La sintassi del comando è:

RUN <programma>

Provate a eseguire il programma Clock ancora una volta usando il comando RUN come segue:

RUN Clock

Il programma Clock viene eseguito e il prompt ritorna alla finestra Shell. Gli altri programmi possono essere lanciati allo stesso modo - ma non fatelo ancora.

A questo punto siete ancora in grado di digitare nella finestra Shell con l'orologio che funziona nello sfondo. Una caratteristica speciale progettata in Amiga permette che ciò avvenga. Comunque, è più comune che un programma attivi la propria finestra quando viene lanciato.

Se ciò non succede, dovrete attivare voi la finestra (cliccandoci sopra) prima di poter interagire. Il Clock è un caso speciale che normalmente non richiede alcun aiuto da voi. Gli altri due programmi menzionati hanno bisogno del vostro aiuto - poiché *attivano* la loro finestra quando vengono lanciati. Ciò significa che non appena viene aperta la finestra di un programma, ad esempio Calculator, la finestra della Shell diventa inattiva e rimanete bloccati nel mezzo di una frase.

La Commodity AutoPoint fornisce una soluzione, ma può causare tanti problemi quanti ne risolve. A questo livello, perciò, non usate ancora AutoPoint. Digitate ora quanto segue:

RUN Extras3.0:Tools/Calculator

La barra del titolo della finestra Shell cambia colore dal blu (attivo) a grigio (disattivo). Cliccate semplicemente nella finestra Shell ancora per riottenerne il controllo.

Notate che ogni volta che un nuovo processo viene eseguito, un numero viene stampato tra parentesi quadre. Questo viene chiamato numero del processo e AmigaDOS lo usa per tenere nota dei programmi che sta eseguendo. Non c'è limite al numero di processi

che potete eseguire contemporaneamente oltre a quello forzatamente imposto dalla memoria disponibile.

Stato dei Processi

Ora, se avete diversi o molti processi che vengono eseguiti insieme è utile essere in grado di tenerne nota. AmigaDOS fornisce il comando STATUS per questo scopo per ottenere informazioni circa i processi attualmente in esecuzione dalla finestra Shell. Se aprirete una finestra Shell ed eseguite i programmi Calculator e Clock, digitando il comando STATUS produrrà il seguente output (l'ordine potrebbe essere differente):

```
Process 1: Loaded as command: Clock
Process 2: Loaded as command: C:ConClip
Process 3: Loaded as command: Workbench
Process 4: Loaded as command: Status
Process 5: Loaded as command: Calculator
```

Ciò elenca i vari processi che sono stati eseguiti. Il numero di <ita>processo</nor> è il numero associato al processo quando è stato lanciato.

Se volete trovare lo stato di un particolare comando potete specificare l'opzione COMMAND e il nome del comando stesso. Ad esempio se c'è Clock in esecuzione, digitando:

```
STATUS COMMAND Clock
```

stamperà il numero del processo al quale è stato associato Clock quando è stato eseguito.

Eliminare i Processi

Per poter eliminare un processo è necessario che il software che lo esegue capisca quello che volete fare. Ciò non è tanto sciocco quanto può sembrare poiché molti programmi sono scritti in modo che non possano essere interrotti. Se un programma è in esecuzione nella propria finestra Shell, ed è scritto in modo da permetterne l'interruzione, selezionando la finestra e digitando uno dei comandi seguenti il programma verrà fermato:

```
<CTRL-C>
<CTRL-D>
<CTRL-E>
<CTRL-F>
```

Per i programmi in esecuzione da una finestra può essere usato il comando BREAK. La sintassi di BREAK è:

BREAK <processo> <opzione>

Ad esempio per bloccare il processo numero tre usate:

BREAK 3 ALL

Punti da Ricordare

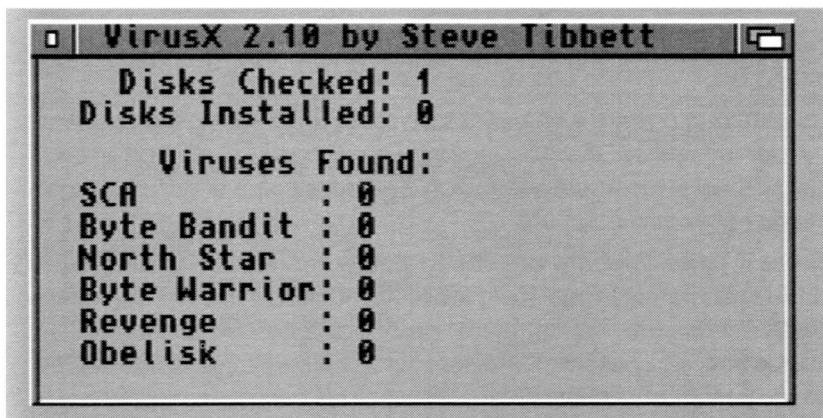
Eseguire diversi programmi contemporaneamente è vantaggioso, finché la maggior parte di essi può continuare il lavoro senza richiedere continuo input da parte vostra. Ricordate che il vostro Amiga ha solo una tastiera e tutti i processi devono dividerla. Dover fornire input da tastiera continuamente a vari programmi può diventare una pena. Se dovete, ricordate di selezionare prima la finestra del processo in esecuzione.

E' pericoloso usare programmi in multi-tasking che richiedono accesso continuo al disco, e in sistemi a drive singolo può essere un suicidio. Una situazione simile sorgerà invariabilmente quando un processo richiede un disco, e un altro processo richiede un secondo disco. Il disco nel drive diverrà inevitabilmente inutilizzabile e strutturalmente corrotto. In sistemi con due drive, due processi possono essere associati ai due drive ma il processo di leggere l'informazione dalle superfici dei dischi può, in alcune circostanze, divenire lento e laborioso.

Pericolo Virus

Da maliziosi a mondani, i virus sono affascinanti ma anche molto dolorosi.

Solo un utente di A1200 molto fortunato non incontrerà mai un virus. Siete così fortunati o vi conviene leggere questo capitolo?



Con il computer è arrivato anche il virus dei computer, e con Amiga è arrivato il suo virus specifico. Un virus è qualcosa che il vostro Amiga può prendere e, proprio come quelli che possiamo prendere voi e me, la loro severità varia dal noioso al letale, ovviamente per il software. Sono una minaccia molto reale ma se seguirete una serie di principi

basilari potrete evitare di prenderli. Comunque, anche se dovete prenderne uno o più, è sempre possibile trovare una cura.

La parola virus deriva dal latino, in termini tecnici si dice di un vasto gruppo di nuclei sub-microscopici di DNA rivestiti da uno strato proteico. Questi semplici organismi sono una delle forme di vita più semplici, capaci di vivere e riprodursi solo all'interno delle cellule di altri animali e piante. Molti sono patologici, creano sintomi che vanno dal medio sconforto alla morte. I virus dei computer imitano i loro omonimi molto bene. Così bene in effetti, che alcuni hanno persino asserito che costituiscano una semplice forma di vita. In realtà una lettura raccomandata è *Trojan* di James Follett che spiega questo argomento con una storia piacevole.

Come ho già detto i virus dei computer sono come i virus umani, nel senso che infettano l'ospite e si trasferiscono attraverso un punto di contatto. Nei computer il punto di contatto sono i dischi, quindi quando un disco arriva da una sorgente esterna (un amico, una rivista, un disco di Pubblico Dominio, una Software House), c'è il rischio che ci sia un virus su quel disco. Detto questo, le riviste, i produttori di Pubblico Dominio e le Software House sono molto, molto coscienziose sulla produzione di dischi ed è estremamente improbabile che si possa prendere un virus in questo modo - anche se la possibilità rimane. Una provenienza imprecisa ha i rischi maggiori. Un disco dal compagno di classe del fratello dell'amico di un amico è una provenienza imprecisa!

Un virus di computer non è niente di più di un programma scritto da una mente deviata. Il problema è che la mente deviata che ha creato il virus può essere tanto brillante che voi potreste non sapere di avere un virus da molto tempo. Alcuni sono programmati a tempo in modo che appaiano in tempi o date specifiche e alcuni potrebbero apparire solo quando cercate di fare qualcosa di particolare - come stampare o copiare un file. Alcuni sono molto pericolosi e arrivano a cancellare il contenuto del vostro disco. Alcuni sono semplicemente dispettosi e dicono che stanno cancellando il vostro hard disk per tornare qualche minuto dopo dicendo che era uno scherzo!

Ovviamente tutto questo può portare a un pericoloso stato di paranoia. Il vostro Amiga potrebbe bloccarsi per un sacco di altre ragioni - mancanza di memoria, cattiva programmazione del software, incompatibilità - non è sempre colpa di qualche particolare virus che si annida nel vostro computer.

Una volta che inserite il disco infettato nel vostro computer, il virus si diffonde nel sistema, in altre parole il programma virus si copia all'interno della vostra macchina e poi infetta ogni altro disco che inserite nel computer riproducendosi. Se passate quindi il disco infetto a un vostro amico gli passate l'infezione. Non sottovalutate il potenziale dei virus. Alcuni possono persino sopravvivere ai soft-reset ed è necessario spegnere il vostro Amiga per toglierli dalla memoria.

Dovete stare attenti. Ogni volta che ottenete un disco, controllatelo usando uno dei molti programmi anti-virus disponibili e descritti più avanti.

La Stirpe dei Virus

Ci sono molte stirpi distinte di virus dei computer - differenti nel modo in cui è scritto il codice di infezione (duplicazione) e ognuno ha un nome. Come si può vedere, i virus sono apparentemente semplici da scrivere, ecco perché ce ne sono così tanti in giro:

Limpet

Chiamati spesso virus dei bootblock. Il termine Limpet deriva dal modo in cui il virus aderisce al bootblock dei dischi infetti. Sono i virus più semplici - e solitamente i più facili da prendere. Sono anche stati i primi virus apparsi su Amiga.

Il primo vero Limpet Amiga è stato creato da Swiss Crackers Association o SCA - avete senza dubbio indovinato: dei pirati del software! I virus dei bootblock consistono in una piccola sezione di codice che carica i settori di boot di un disco quando il computer viene inizializzato da un disco infetto. Ogni volta che un nuovo disco (non protetto contro la scrittura) viene inserito, il virus scrive se stesso sul nuovo disco infettandolo. A seconda del tipo del Limpet, alcuni si riscrivono durante i soft-reset, altri si scrivono su ogni disco non infetto che viene inserito.

Doppleganger

Funziona sostituendo completamente il codice di un programma originale con il proprio. Quindi sposta il codice del programma originale da qualche altra parte sullo stesso disco e gli dà un nome vuoto. Quando viene chiamato il programma originale, il virus viene eseguito (e può fare il proprio sporco lavoro) quindi esce lanciando il vero programma. Complicato? Non del tutto - sono sufficienti tre semplici chiamate ad AmigaDOS. Il BSG9 è stato uno dei primi virus di questo tipo e può essere identificato dal file vuoto che lascia nella directory Devs del disco infetto. Il comando LIST di AmigaDOS può mostrarlo - DIR no. Se viene scoperto, il BSG9 è solitamente il primo comando nel file S:Startup-Sequence e ha una lunghezza di 2608 byte.

Trojan Horse

Chiamato a volte solo Trojan, questo tipo di virus deve ancora diffondersi su Amiga per ragioni che verranno presto rivelate. I Trojan prendono il nome dalla leggenda greca del cavallo di Troia.

Come dice la storia, i greci imbrogliarono i troiani lasciando un cavallo di legno all'esterno delle mura della loro città. I troiani portarono il cavallo all'interno e durante la notte i soldati greci nascosti dall'oscurità misero a ferro e fuoco la città.

Analogamente, un virus Trojan è un programma di computer, solitamente messo nel Pubblico Dominio non dai greci, ma comunque con un'arma pericolosa al suo interno. Il motivo per cui i veri Trojan sono così rari è perché richiedono abilità per essere implementati. L'unico modo in cui si diffondono è se il programma che nasconde il virus

è abbastanza utile perché venga usato da un sacco di persone. Per questo motivo i Trojan usano una tecnica a tempo in modo che vengano attivati dopo essere stati usati un certo numero di volte o, talvolta, in una certa data. La maggior parte dei Trojan per Amiga sono programmi genuini infettati da un Parasite - leggete più avanti.

Parasite o Linkvirus

Chiamati anche Worm, Zombie, Lycanthrope e Vampire. Questi virus sono il terrore del software di utilità e generalmente un vero dolore nella Startup-Sequence. Si duplicano attaccandosi ad altri programmi. Il problema dei parassiti è che trasformano il software genuino in Trojan agganciandosi al loro codice. Come i Trojan, i Parasite sono difficili da implementare perciò ce ne sono pochi in giro. Contrariamente ai Limpet, si moltiplicano tra i dischi e tra le directory a una frequenza allarmante. Sono anche molto difficili da individuare senza software specificamente progettato per lo scopo.

Sintomi

Ci sono due effetti principali dell'infezione da virus: distruttivo e noioso. Nessuno è molto piacevole - alcuni virus esibiscono entrambi gli effetti.

Messaggi stupidi	"Software piracy is theft...", "AmigaDOS presents: The IRQ Virus", "Something wonderful has happened..." e così via. Parafrasando l'ultimo messaggio riportato, l'unica cosa meravigliosa che potrebbe accadere alle persone responsabili per queste gemme dovrebbe essere la combustione spontanea dei loro Amiga.
Tasti invertiti	I due tasti Amiga, ad esempio, diventano a un tratto invertiti.
Blocco parziale	L'intera macchina smette di accettare input da tastiera - ma ogni altra cosa appare funzionare normalmente.
Puntatore del mouse osceno	Non vi sto prendendo in giro - alcuni virus trasformano il puntatore del mouse nell'attributo sessuale maschile.
Incasinamento casuale di file	Ha l'effetto di far bloccare i programmi senza motivazione, corrompere i dati di immagini, musiche e testi. Il Lamer Exterminator è conosciuto per avere questo effetto.
Cancellazione casuale di file	Difficile scoprire un virus che si comporta in questo modo perché può anche succedere accidentalmente durante una sessione di normale lavoro al computer. E' più probabile individuare un virus se la cancellazione comincia senza preavviso né motivazione.

Prevenzione

Basta una distrazione per prendere un virus e non appena riesce a installarsi su un disco, si propaga molto velocemente. Questo elenco copre i punti più importanti per affrontare il pericolo di infezione.

1. Nessun virus conosciuto può oltrepassare la tacchetta di protezione per la scrittura su un disco. Non inserite mai un disco non protetto per la scrittura a meno che qualcosa non debba essere scritto. Meglio ancora tenere i dischi di dati separati dai dischi di programmi. Se un virus entra in memoria può diffondersi solo su dischi dove non ci sono file eseguibili, mentre il disco dei programmi deve rimanere sempre protetto alla scrittura.
2. Tenete un disco appena formattato con un paio di comandi e una Startup Sequence. Se un Limpet cerca di attaccarsi questo disco diventerà in grado di effettuare il boot.
3. Ottenete un disco di Virus Killer dal vostro fornitore di PD di fiducia e controllate ogni file e bootblock di ogni vostro disco prima di cercare di fare il boot o prima di eseguire uno dei programmi contenuti all'interno.
4. Non usate mai software piratato. Ciò include giochi, utility e applicazioni - è un modo sicuro per prendere un virus.

Morte Virale

L'unico modo sicuro per essere senza virus con oltre 100 virus conosciuti in giro è usare un programma anti-virus. Se non ne avete uno (vi consiglio caldamente di procurarvelo) c'è qualcosa che potete fare, anche se è un rimedio momentaneo e non aiuta con tutti i tipi di virus.

In linea di massima un virus morirà se spegnete il computer. Ovviamente continua a vivere nei dischi infetti, ma non rimarrà nella memoria del vostro computer se lo spegnete. E se proteggete un disco dalla scrittura (tirate su la tacchetta in modo che possiate vedere attraverso il buco nell'angolo del disco) il virus non può copiarsi sopra. Una volta che avete spento per circa 30 secondi, riaccendete e fate il boot con il vostro disco Workbench (con la tacchetta di protezione della scrittura su). Aprite una finestra Shell e inserite il disco infettato dal virus. Installate quindi il bootblock (l'area del disco dove normalmente giace il disco) digitando:

INSTALL DFn:

dove n è il drive che volete installare. Questo comando scrive un bootblock sano sopra quello infetto, curando il problema. Ma quando avete inserito il disco infettato per installarlo, il virus ha infettato ancora il vostro sistema. Non fatevi prendere dal panico.

Spegnete ancora il computer, aspettate qualche secondo, quindi rifate il boot. Vi sarete liberati del virus dalla memoria e dal disco. Sempreché il virus non sia più sofisticato.

Questo metodo per uccidere i virus è efficace solo per i virus che vivono nel bootblock. Certi virus, del tipo chiamato Link Virus, si attaccano a file sani e giacciono in attesa, immuni al comando INSTALL. Così, come ho detto all'inizio, l'unico modo certo per eliminare questa minaccia è usare un Virus Killer affidabile. E scegliere il programma giusto può essere tanto importante come non averlo affatto.

Per esempio c'è un nuovo tipo di virus in giro, chiamato virus Disk-Validator. C'è solo un tipo di questo nuovo virus al momento, anche se probabilmente ce ne saranno di più al momento in cui leggete. Il problema è che esiste un solo Virus Killer che identifica ed elimina questa particolare nuova stirpe! Dovete quindi scegliere saggiamente, se volete essere sicuri.

Attenzione: parte del vostro software commerciale potrebbe avere bootblock leggermente fuori dall'ordinario. Sono bootblock speciali per la protezione contro la copia e per il trackload dei giochi, e se li uccidete con il vostro Virus Killer il programma non verrà caricato. Questa eventualità è ovviamente da evitare poiché i programmi sono costosi, e sebbene la maggior parte delle software house sostituirebbero senza problemi un disco danneggiato, l'errore è vostro e potrebbero anche non farlo. Alcuni Virus Killer riconoscono i bootblock benigni, come quelli sui dischi dei giochi, ma alcuni no. Usate un programma che riconosca alcuni dei più comuni bootblock benigni, come quelli della Electronic Arts per esempio. Se avete un dubbio, non uccidete un bootblock, specialmente su software che avete comprato.

I Virus Killer

Ci sono tantissimi Virus Killer sul mercato, e sono quasi tutti liberamente distribuibili. I fornitori di PD li raccolgono, e solitamente potrete garantire che un disco di Virus Killer sia libero da virus (ovviamente il programmatore del Virus Killer si è preoccupato di uccidere i virus nel suo sistema!). Ci sono molti tipi differenti, e tutti sono molto buoni, poiché sono stati revisionati molte volte sin dall'apparizione del problema dei virus su Amiga nel 1987.

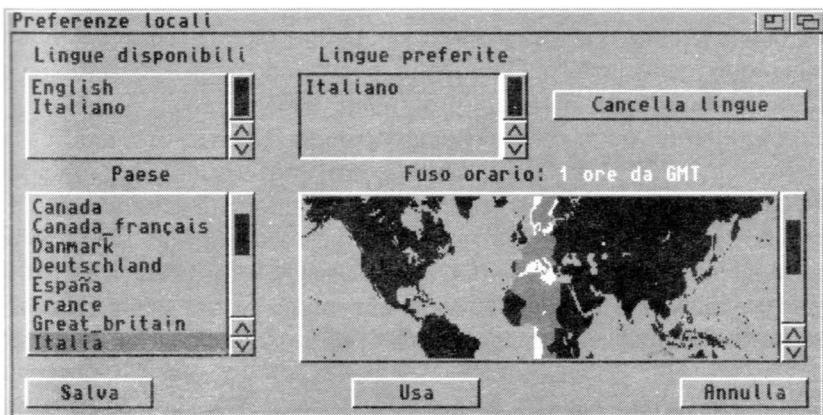
Comunque, al momento della pubblicazione i migliori sono ZeroVirus, Master Virus Killer e BootX che coprono più di 100 virus e sembrano i più intelligenti. Oltre a questi programmi per scoprire e uccidere un virus, se pensate di essere soggetti a infezioni, copiate un piccolo anti-virus nel cassetto WBStartup del vostro disco di lavoro. Vi consiglio Virus_Checker, è abbastanza piccolo per stare su disco molto pieno e previene le infezioni intercettando i programmi che si comportano in modo "anomalo".

Nota: la maggior parte dei Virus Killer sono disponibili da 17 Bit Software PD disco numero 949, Master Virus Killer v2.1 si trova invece sul disco 894.

Un Passo Oltre

La fine della strada è buia! Ma c'è ancora così tanto da imparare - che mondo meraviglioso!

Questo capitolo finale è una breve introduzione alle poche aree che non abbiamo esplorato durante il libro. Poi dipende tutto da voi.



Alla fine siete arrivati anche al capitolo finale di questo libro e a questo punto, se avete seguito tutti gli esempi, dovreste essere più vicini al vostro Amiga e avere una conoscenza di base su come usare le sue caratteristiche tramite Workbench e AmigaDOS.

Comunque, ci sono ancora molti argomenti dei quali non abbiamo trattato, ma la maggior parte di questi dovreste essere in grado di esplorarli autonomamente. Questo capitolo finale è una guida molto breve ad alcuni dei cassetti e file che non abbiamo guardato. In particolare:

- Il Cassetto System
- Il Cassetto Expansion
- Il Disco Storage
- Il Cassetto Preferences
- Il Disco Locale

Cassetto System

Il cassetto System contiene programmi che, in generale, hanno un effetto diretto sul modo in cui il sistema Amiga funziona o sono fondamentali al suo funzionamento - come la Shell che abbiamo già esaminato abbastanza approfonditamente.

Allo stesso modo, diversi programmi forniti in questo cassetto sono di utilizzo avanzato e per questa ragione potreste ignorarli finché non ne avete effettivamente bisogno.

In aggiunta alla Shell, la funzione di FixFonts è stata spiegata nel Capitolo 20. Eseguitelo quando sono stati aggiunti nuovi font per informare Amiga che ci sono e possono essere usati. Ciò si verifica spesso dopo l'uso di IntelliFont che vi permette di creare versioni bitmap dei font per visualizzarli sullo schermo.

NoFastMem permette l'esecuzione di programmi più vecchi su macchine nuove. I primi Amiga erano forniti di una limitata quantità di memoria, perciò alcuni programmi molto vecchi funzionano in modo molto limitato. Comunque, come sono migliorati gli Amiga e le loro capacità di memoria si sono estese, i programmi sono cresciuti e migliorati. Eccetto i programmi veramente vecchi - quando vengono eseguiti vengono confusi dalla memoria extra poiché non se l'aspettano! La memoria presente a quei tempi era solo memoria grafica ed è quella nella quale quei programmi si aspettano di essere eseguiti. Quando viene eseguito NoFastMem, Amiga viene obbligato a usare solo la memoria grafica disponibile. Eseguire ancora il programma NoFastMem riabilita tutta la rimanente memoria. Non posso credere che qualcuno stia ancora usando programmi tanto vecchi. Quindi, sapendolo, potete tranquillamente ignorare un programma simile - c'è sicuramente di meglio.

In aggiunta ad AmigaDOS potete anche programmare il vostro Amiga con un gran numero di diversi linguaggi di programmazione. Negli ultimi anni ARexx è divento sempre più popolare poiché permette di personalizzare i programmi esistenti (che usano ARexx). RexxMast fornisce un'interfaccia che permette l'utilizzo del linguaggio. Questo programma viene eseguito come parte del processo di inizializzazione di Amiga ed è normalmente attivo, quindi se lo eseguite ancora verrà disattivato.

Cassetto Expansion

Il cassetto Expansion è un cassetto di utilità e può essere paragonato in parte al funzionamento del cassetto WBStartup. Il cassetto è normalmente usato per supportare l'aggiunta di dispositivi periferici - cioè l'hardware che collegate al vostro Amiga - per esempio, uno scanner o un digitalizzatore. Voi copiate semplicemente il software di gestione nel cassetto Expansion e il sistema fa il resto. Se dovete copiare del software per installare un nuovo acquisto vi verrà detto di farlo. Altrimenti non fatelo!

Disco Storage

Il disco Storage è il posto dove vengono memorizzati i dati utili. E' qui che sono tenuti i file dei quali avrete probabilmente bisogno per permettervi di trovarli velocemente. Il disco Storage contiene quattro cassetti. DOSDrivers contiene file legati a CrossDOS e altre emulazioni di dischi, Keymaps contiene le varie mappe di tastiere internazionali, Monitors contiene i file che vi permettono di aggiungere il software per eseguire sistemi di visualizzazione avanzati, DataTypes sono file di supporto per altri programmi e Printers contiene i vari programmi di gestione delle stampanti (i driver per intenderci). Per usare questi file dovete semplicemente copiarli nel corrispondente cassetto all'interno del cassetto Devs del vostro disco Workbench.

Cassetto Prefs

Abbiamo visto solo un paio degli editor di Preferenze disponibili. Questi sono veramente divertenti da esplorare e sperimentare! Le finestre che aprono dovrebbero ormai esservi abbastanza familiari.

L'editor di Preferenze IControl vi permette di cambiare e definire varie impostazioni come i tasti di comando che devono essere usati per certe operazioni oltre a parametri come quanto deve aspettare il vostro Amiga una certa operazione.

L'editor di Preferenze di Ingresso vi permette di modificare il modo in cui funzionano mouse e tastiera. Principalmente si può modificare la velocità con la quale il puntatore si sposta sullo schermo in relazione al movimento del mouse, quanto deve essere veloce un doppio click e quanto veloce risponde la tastiera.

A volte quando usate un monitor c'è una piccola zona vicino al limite fisico dello schermo che non viene usata - un *bordo* se preferite. Questa regione viene chiamata area di overscan e lo scopo dell'editor di Preferenze di Overscan è di permettervi di allargare la dimensione del vostro schermo in modo che possiate effettivamente usare questo spazio altrimenti inutilizzato!

La finestra dell'editor di Preferenze di Schermo vi permette di scegliere un modo di schermo appropriato per il vostro Amiga. I modi disponibili sono elencati nel display scorrevole "Modo di visualizzazione" e gli elementi elencati dipenderanno dal monitor che state usando e dai driver dei monitor che avete copiato dal disco Storage.

Disco Locale

Il disco Locale viene fornito per poter usare il vostro computer in tutto il mondo, e c'è un cassetto Prefs sul disco Extras che contiene un editor aggiuntivo - l'editor di Preferenze Locali.

Il disco Locale contiene le informazioni necessarie per supportare la nuova localizzazione internazionale offerta da Amiga dal lancio del Workbench3.0. Essenzialmente fornisce un semplice modo per permettere alle applicazioni di supportare vari linguaggi nel mercato internazionale Commodore - l'idea è che uno sviluppatore di software possa scrivere un solo programma che funziona in tutte le lingue supportate a seconda delle preferenze dell'utente.

I linguaggi supportati da Locale sono:

- Inglese
- Tedesco
- Francese
- Italiano
- Danese
- Spagnolo
- Portoghese
- Svedese
- Norvegese
- Olandese

Quindi, se l'applicazione supporta la localizzazione, potete usarlo in qualunque linguaggio supportato semplicemente modificando le impostazioni tramite l'editor di Preferenze Locali.

Trova File

Alla Commodore possono anche continuare a spostare i loro file, tanto noi continuiamo a tenerne nota!

Ogni particolare programma, font o file di dati che si trovi sui vostri dischi, può essere trovato grazie a questa guida che vi fornisce un accesso alfabetico immediato.



Il vostro A1200 arriva fornito di una serie di cinque dischi pieni di software e abbiamo visto durante il corso di questo libro che è quasi tutto molto utile, almeno una volta. Quindi dovete essere in grado di mettere le mani sul giusto disco con il giusto file giusto, e senza perdere tempo in scambi di dischi e ricerche superflue. Dopo tutto, quando

scegliete l'opzione "Mostrare/Tutti i file" del menu Finestre del Workbench, succede spesso che i file visualizzati siano veramente troppi.

Per permettervi di localizzare un particolare strumento o progetto questa appendice elenca tutti i file forniti con i vostri dischi Workbench3.0, Extras3.0 e le directory principali dei dischi Storage3.0, Fonts3.0 e Locale3.0.

Ogni file è elencato in ordine alfabetico ed è seguito dalla sua posizione nella directory. Ciò dovrebbe permettervi di trovare velocemente ed efficientemente un particolare file. Notate che sono elencati tutti i file, non solo quelli con l'icona. L'accesso a questi file può avvenire tramite l'opzione "Mostrare/Tutti i file" del Workbench o attraverso una finestra Shell.

Per esempio, se volete trovare il file Startup-Sequence, trovate il nome nell'elenco e scoprite che si trova nella directory S. I file che sono elencati senza un nome di directory vicino possono essere trovati nella directory principale (root) del disco Workbench3.0. I nomi dei file che hanno vicino la dicitura (Dir) sono in effetti delle directory.

Dischi Workbench3.0/Extras3.0/ Storage3.0/Locale3.0/Fonts3.0

8svx.datatype	Workbench3.0:Classes/DataType
8SVX.info	Workbench3.0:Devs/DataType
8SVX	Workbench3.0:Devs/DataTypes
_bullet	Fonts:
_bullet_outlines (Dir)	Fonts:

A

A2024.info	Storage3.0:Monitors
A2024	Storage3.0:Monitors
AddBuffers	Workbench3.0:C
AddDataTypes	Workbench3.0:C
amigaguide.datatype	Workbench3.0:Classes/DataTypes
AmigaGuide.info	Workbench3.0:Devs/DataTypes
amigaguide.library	Workbench3.0:Libs
AmigaGuide	Workbench3.0:Devs/DataTypes
ascii.datatype	Workbench3.0:Classes/DataTypes
asl.library	Workbench3.0:Libs
Assign	Workbench3.0:C

AutoPoint Extras3.0:Tools/Commodities
AutoPoint.info Extras3.0:Tools/Commodities
aux-handler Workbench3.0:L
AUX.info Storage3.0:DOSDrivers
AUX Storage3.0:DOSDrivers
Avail Workbench3.0:C

B

BindDrivers Workbench3.0:C
Blanker Extras3.0:Tools/Commodities
Blanker.info Extras3.0:Tools/Commodities
Break Workbench3.0:Workbench3.0:C
bullet.library Workbench3.0:Libs

C

CalComp_ColorMaster2.info ... Storage3.0:Printers
CalComp_ColorMaster2 Storage3.0:Printers
CalComp_ColorMaster.info Storage3.0:Printers
CalComp_ColorMaster Storage3.0:Printers
Calculator Extras3.0:Tools
Calculator.info Extras3.0:Tools
CanonBJ10.info Storage3.0:Printers
CanonBJ10 Storage3.0:Printers
Catalogs (Dir) Locale:
CBM_MPS1000.info Storage3.0:Printers
CBM_MPS1000 Storage3.0:Printers
C (Dir) Workbench3.0:
cdn.info Storage3.0:Keymaps
cdn Storage3.0:Keymaps
ch1.info Storage3.0:Keymaps
ch1 Storage3.0:Keymaps
ch2.info Storage3.0:Keymaps
ch2 Storage3.0:Keymaps
ChangeTaskPri Workbench3.0:C
Classes (Dir) Workbench3.0:
ClickToFront Extras3.0:Tools/Commodities

ClickToFront.info Extras3.0:Tools/Commodities
clipboard.device Workbench3.0:Devs
CLI Workbench3.0:System
Clock.info Workbench3.0:Utilities
Clock Workbench3.0:Utilities
CMD Extras3.0:Tools
CMD.info Extras3.0:Tools
colorwheel.gadget Workbench3.0:Classes/Gadgets
Commodities (Dir) Extras3.0:Tools
Commodities.info Extras3.0:Tools
commodities.library Workbench3.0:Libs
ConClip Workbench3.0:C
Copy Workbench3.0:C
Countries (Dir) Locale:
courier (Dir) Fonts:
courier.font Fonts:
CPU Workbench3.0:C
CrossDOS Extras3.0:Tools/Commodities
CrossDOSFileSystem Workbench3.0:L
CrossDOS.info Extras3.0:Tools/Commodities

D

DANSK.crossdos Workbench3.0:L/FileSystem_Trans
DataTypes (Dir) Storage3.0:
DataTypes (Dir) Workbench3.0:Classes
DataTypes (Dir) Workbench3.0:Devs
DataTypes.info Storage3.0:
DataTypes.info Workbench3.0:Devs
datatype.library Workbench3.0:Libs
Date Workbench3.0:C
DbINTSC.info Storage3.0:Monitors
DbINTSC Storage3.0:Monitors
DbIPAL.info Storage3.0:Monitors
DbIPAL Storage3.0:Monitors
Delete Workbench3.0:C
Devs (Dir) Workbench3.0:

Devs.info Workbench3.0:
Diablo_630.info Storage3.0:Printers
Diablo_630 Storage3.0:Printers
diamond (Dir) Fonts:
diamond.font Fonts:
d.info Storage3.0:Keymaps
Dir Workbench3.0:C
DiskChange Workbench3.0:C
DiskCopy Workbench3.0:System
diskfont.library Workbench3.0:Libs
Disk.info Extras3.0:
Disk.info Workbench3.0:
dk.info Storage3.0:Keymaps
dk Storage3.0:Keymaps
DOSDrivers (Dir) Storage3.0:
DOSDrivers (Dir) Workbench3.0:Devs
DOSDrivers.info Storage3.0:
DOSDrivers.info Workbench3.0:Devs
DPat Workbench3.0:S
d Storage3.0:Keymaps

E

Edit Workbench3.0:C
Ed-Startup Workbench3.0:S
Ed Workbench3.0:C
e.info Storage3.0:Keymaps
emerald (Dir) Fonts:
emerald.font Fonts:
Env-Archive Workbench3.0:Prefs
EpsonQ.info Storage3.0:Printers
EpsonQ Storage3.0:Printers
EpsonX.info Storage3.0:Printers
EpsonXOld.info Storage3.0:Printers
EpsonXOld Storage3.0:Printers
EpsonX Storage3.0:Printers
e Storage3.0:Keymaps

Euro36.info Storage3.0:Monitors
Euro36 Storage3.0:Monitors
Euro72.info Storage3.0:Monitors
Euro72 Storage3.0:Monitors
Eval Workbench3.0:C
Exchange Extras3.0:Tools/Commodities
Exchange.info Extras3.0:Tools/Commodities
Execute Workbench3.0:C
Expansion (Dir) Workbench3.0:
Expansion.info Workbench3.0:

F

Filenote Workbench3.0:C
FileSystem_Trans (Dir) Workbench3.0:L
f.info Storage3.0:Keymaps
FixFonts.info Workbench3.0:System
FixFonts Workbench3.0:System
FKey Extras3.0:Tools/Commodities
FKey.info Extras3.0:Tools/Commodities
Font Extras3.0:Prefs
Font.info Extras3.0:Prefs
Format.info Workbench3.0:System
Format Workbench3.0:System
f Storage3.0:Keymaps
FTXT.info Workbench3.0:Devs/DataTypes
FTXT Workbench3.0:Devs/DataTypes

G

Gadgets (Dir) Workbench3.0:Classes
garnet (Dir) Fonts:
garnet.font Fonts:
gb.info Storage3.0:Keymaps
gb Storage3.0:Keymaps
Generic.info Workbench3.0:Devs/Printers
Generic Workbench3.0:Devs/Printers
gradientslider.gadget Workbench3.0:Classes/Gadgets

GraphicDump Extras3.0:Tools
GraphicDump.info Extras3.0:Tools

H

Help (Dir) Locale:
helvetica (Dir) Fonts:
helvetica.font Fonts:
HI Workbench3.0:Rexxc
Howtek_Pixelmaster.info Storage3.0:Printers
Howtek_Pixelmaster Storage3.0:Printers
HP_DeskJet.info Storage3.0:Printers
HP_DeskJetOld.info Storage3.0:Printers
HP_DeskJetOld Storage3.0:Printers
HP_DeskJet Storage3.0:Printers
HP_LaserJet Storage3.0:Printers
HP_PaintJet.info Storage3.0:Printers
HP_PaintJet Storage3.0:Printers
HP_ThinkJet.info Storage3.0:Printers
HP_ThinkJet Storage3.0:Printers

I

IconEdit Extras3.0:Tools
IconEdit.info Extras3.0:Tools
IControl Extras3.0:Prefs
IControl.info Extras3.0:Prefs
IconX Workbench3.0:C
iffparse.library Workbench3.0:Libs
i.info Storage3.0:Keymaps
ilbm.datatype Workbench3.0:Classes/DataTypes
ILBM.info Workbench3.0:Devs/DataTypes
ILBM Workbench3.0:Devs/DataTypes
ImagewriterII.info Storage3.0:Printers
ImagewriterII Storage3.0:Printers
Info Workbench3.0:C
InitPrinter Extras3.0:Tools
InitPrinter.info Extras3.0:Tools

Input Extras3.0:Prefs
Input.info Extras3.0:Prefs
Install Workbench3.0:C
Intellifont Extras3.0:System
Intellifont.info Extras3.0:System
INTL.crossdos Workbench3.0:L/FileSystem_Trans
IPrefs Workbench3.0:C
i Storage3.0:Keymaps

J

Join Workbench3.0:C

K

Keymaps (Dir) Storage3.0:
Keymaps (Dir) Workbench3.0:Devs
Keymaps.info Storage3.0:
Keymaps.info Workbench3.0:Devs
Keymaps Workbench3.0:Devs
KeyShow Extras3.0:Tools
KeyShow.info Extras3.0:Tools

L

Lacer Extras3.0:Tools
Lacer.info Extras3.0:Tools
Languages (Dir) Locale:
L (Dir) Workbench3.0:
Libs (Dir) Workbench3.0:
List Workbench3.0:C
LoadWB Workbench3.0:C
Locale Extras3.0:Prefs
Locale.info Extras3.0:Prefs
locale.library Workbench3.0:Libs
Lock Workbench3.0:C

M

MagTape Workbench3.0:C

MakeDir Workbench3.0:C
MakeLink Workbench3.0:C
mathieeedoubbas.library Workbench3.0:Libs
mathieeedoubtrans.library Workbench3.0:Libs
mathieeesingtrans.library Workbench3.0:Libs
mathtrans.library Workbench3.0:Libs
MEmacs Extras3.0:Tools
MEmacs.info Extras3.0:Tools
mfm.device Workbench3.0:Devs
Monitors (Dir) Storage3.0:
Monitors (Dir) Workbench3.0:Devs
Monitors.info Storage3.0:
Monitors.info Workbench3.0:Devs
Monitors Workbench3.0:Devs
More Workbench3.0:Utilities
Mount Workbench3.0:C
MouseBlanker Extras3.0:Tools/Commodities
MouseBlanker.info Extras3.0:Tools/Commodities
Multiscan.info Storage3.0:Monitors
Multiscan Storage3.0:Monitors
MultiView.info Workbench3.0:Utilities
MultiView Workbench3.0:Utilities

N

NEC_Pinwriter.info Storage3.0:Printers
NEC_Pinwriter Storage3.0:Printers
n.info Storage3.0:Keymaps
NoCapsLock Extras3.0:Tools/Commodities
NoCapsLock.info Extras3.0:Tools/Commodities
NoFastMem.info Workbench3.0:System
NoFastMem Workbench3.0:System
n Storage3.0:Keymaps
NTSC.info Storage3.0:Monitors
NTSC Storage3.0:Monitors

O

Okidata_293l.info Storage3.0:Printers
Okidata_293l Storage3.0:Printers
Okidata_92.info Storage3.0:Printers
Okidata_92 Storage3.0:Printers
Okimate_20.info Storage3.0:Printers
Okimate_20 Storage3.0:Printers
opal (Dir) Fonts:
opal.font Fonts:
Overscan Extras3.0:Prefs
Overscan.info Extras3.0:Prefs

P

Palette Extras3.0:Prefs
Palette.info Extras3.0:Prefs
PAL.info Storage3.0:Monitors
PAL Storage3.0:Monitors
parallel.device Workbench3.0:Devs
PC0.info Storage3.0:DOSDrivers
PC0 Storage3.0:DOSDrivers
PC1.info Storage3.0:DOSDrivers
PC1 Storage3.0:DOSDrivers
PCD Workbench3.0:S
picture.datatype Workbench3.0:Classes/DataTypes
PIPE.info Workbench3.0:Devs/DOSDrivers
PIPE Workbench3.0:Devs/DOSDrivers
po.info Storage3.0:Keymaps
Pointer Extras3.0:Prefs
Pointer.info Extras3.0:Prefs
port-handler Workbench3.0:L
po Storage3.0:Keymaps
PostScript.info Storage3.0:Printers
postscript_init.ps Workbench3.0:Devs
PostScript Storage3.0:Printers
Prefs (Dir) Extras3.0:
Prefs (Dir) Workbench3.0:

Prefs.info Extras3.0:
Prefs.info Workbench3.0:
PrepCard Extras3.0:Tools
PrepCard.info Extras3.0:Tools
Presets.info Workbench3.0:Prefs
Presets Workbench3.0:Prefs
Presets Workbench3.0:Prefs
printer.device Workbench3.0:Devs
Printer Extras3.0:Prefs
PrinterGfx Extras3.0:Prefs
PrinterGfx.info Extras3.0:Prefs
Printer.info Extras3.0:Prefs
PrinterPS Extras3.0:Prefs
PrinterPS.info Extras3.0:Prefs
Printers (Dir) Storage3.0:
Printers (Dir) Workbench3.0:Devs
Printers.info Storage3.0:
Printers.info Workbench3.0:Devs
PrintFiles Extras3.0:Tools
PrintFiles.info Extras3.0:Tools
Protect Workbench3.0:C

Q

queue-handler Workbench3.0:L

R

RAD.info Storage3.0:DOSDrivers
RAD Storage3.0:DOSDrivers
Relabel Workbench3.0:C
RemRAD Workbench3.0:C
Rename Workbench3.0:C
RequestChoice Workbench3.0:C
RequestFile Workbench3.0:C
Rexxc (Dir) Workbench3.0:
RexxMast.info Workbench3.0:System
RexxMast Workbench3.0:System

rexxsupport.library Workbench3.0:Libs
rexxsyslib.library Workbench3.0:Libs
ruby (Dir) Fonts:
ruby.font Fonts:
RXC Workbench3.0:Rexxc
RXLIB Workbench3.0:Rexxc
RXSET Workbench3.0:Rexxc
RX Workbench3.0:Rexxc

S

sapphire (Dir) Fonts:
sapphire.font Fonts:
ScreenMode Extras3.0:Prefs
ScreenMode.info Extras3.0:Prefs
S (Dir) Workbench3.0:
Search Workbench3.0:C
Seiko_5300a.info Storage3.0:Printers
Seiko_5300a Storage3.0:Printers
Seiko_5300.info Storage3.0:Printers
Seiko_5300 Storage3.0:Printers
serial.device Workbench3.0:Devs
Serial Extras3.0:Prefs
Serial.info Extras3.0:Prefs
SetClock Workbench3.0:C
SetDate Workbench3.0:C
SetFont Workbench3.0:C
SetKeyboard Workbench3.0:C
SetPatch Workbench3.0:C
Sharp_JX-730.info Storage3.0:Printers
Sharp_JX-730 Storage3.0:Printers
Shell.info Workbench3.0:System
Shell-Startup Workbench3.0:S
ShowConfig Extras3.0:Tools
ShowConfig.info Extras3.0:Tools
s.info Storage3.0:Keymaps
Sort Workbench3.0:C

sound.datatype Workbench3.0:Classes/DataTypes
Sound Extras3.0:Prefs
Sound.info Extras3.0:Prefs
SPat Workbench3.0:S
s Storage3.0:Keymaps
Startup-Sequence Workbench3.0:S
Status Workbench3.0:C
Super72.info Storage3.0:Monitors
Super72 Storage3.0:Monitors
Sys (Dir) Workbench3.0:Prefs/Env-Archive
system-configuration Workbench3.0:Devs
System (Dir) Extras3.0:
System (Dir) Workbench3.0:
System.info Extras3.0:
System.info Workbench3.0:

T

TCC Workbench3.0:Rexxc
TCO Workbench3.0:Rexxc
T (Dir) Workbench3.0:
Tektronix_4693D.info Storage3.0:Printers
Tektronix_4693D Storage3.0:Printers
Tektronix_4696.info Storage3.0:Printers
Tektronix_4696 Storage3.0:Printers
TE Workbench3.0:Rexxc
text.datatype Workbench3.0:Classes/DataTypes
Time Extras3.0:Prefs
Time.info Extras3.0:Prefs
times (Dir) Fonts:
times.font Fonts:
Tools (Dir) Extras3.0:
Tools.info Extras3.0:
topaz (Dir) Fonts:
topaz.font Fonts:
Toshiba_P351C.info Storage3.0:Printers
Toshiba_P351C Storage3.0:Printers

Toshiba_P351SX.info Storage3.0:Printers
Toshiba_P351SX Storage3.0:Printers
TS Workbench3.0:Rexxc
Type Workbench3.0:C

U

usa2.info Storage3.0:Keymaps
usa2 Storage3.0:Keymaps
Utilities (Dir) Workbench3.0:
Utilities.info Workbench3.0:

V

version.library Workbench3.0:Libs
Version Workbench3.0:C
VGAOnly.info Storage3.0:Monitors
VGAOnly Storage3.0:Monitors

W

WaitForPort Workbench3.0:Rexxc
Wait Workbench3.0:C
wbconfig.prefs Workbench3.0:Prefs/Env-Archive/Sys
WBPattern Extras3.0:Prefs
WBPattern.info Extras3.0:Prefs
WBStartup (Dir) Workbench3.0:
WBStartup.info Workbench3.0:
WBStartup Workbench3.0:
Which Workbench3.0:C

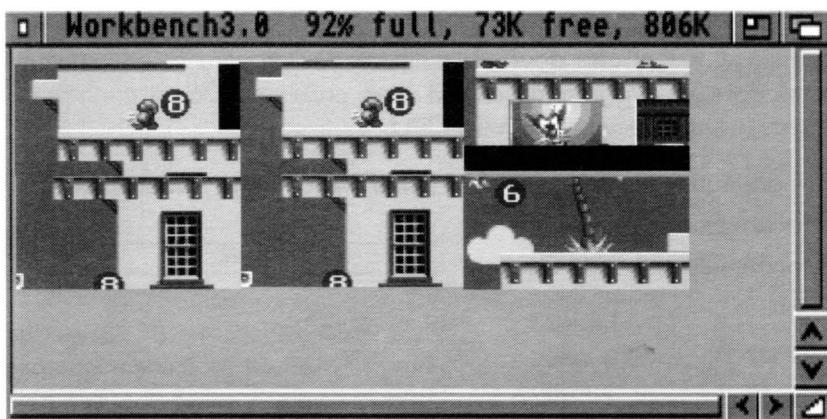
X

Xerox_4020.info Storage3.0:Printers
Xerox_4020 Storage3.0:Printers

Operazioni di Boot

E' possibile interrompere la normale procedura di inizializzazione del vostro Amiga per fare delle modifiche, talvolta vitali, e far funzionare software più vecchio con il vostro nuovo A1200.

Tutti a bordo, si parte!



La normale sequenza di eventi che si verifica quando accendete il vostro Amiga può essere interrotta tenendo premuti i due tasti del mouse mentre accendete il computer. Dopo una breve pausa, lo schermo si svuota e, al posto della solita richiesta di

inserimento del disco, vedrete uno schermo grigio che contiene tre opzioni principali. Questo è Amiga Early Startup Control. Questo programma sembra essere arrivato da chissà dove e infatti si trova permanentemente all'interno del vostro computer pronto per essere richiamato con il mouse!

Le tre opzioni disponibili sono Boot Options, Display Options e Expansion Board Diagnostics. Lasseremo quest'ultima opzione ai più tecnici!

Le prime due opzioni potrebbero aiutarvi a eseguire del software che vi crea dei problemi per funzionare. La Commodore stima che un'alta percentuale di software prodotto prima dell'A1200 funzionerà senza difficoltà, ma questo significa anche che qualche programma non funzionerà affatto!

La semplice procedura da seguire è provare le differenti impostazioni possibili in questi due schermi di opzioni. Quando cliccate su Boot Options, guardate Disable CPU Caches, che è il gadget situato sotto la finestra Control Active Devices. Se è selezionato significa che le CPU Cache sono disattivate, se non è selezionato significa che le CPU Cache sono attive. Non è necessario sapere cosa significa, accontentatevi di sapere che potrebbe fare la differenza.

Tornate allo schermo Amiga Early Startup e cliccate su Display Options. Verranno visualizzati cinque gadget divisi in due gruppi, Display Type e Chip Type. A noi interessano i gadget relativi a Chip Type. Solo uno di questi può essere selezionato alla volta. La selezione è indicata dal gadget che diventa blu rispetto al colore grigio dello sfondo, e potete scegliere tra Original, Enhanced e Best Available. L'opzione Best Available dovrebbe essere già selezionata per default.

Ora è questione di sperimentazione. Gestite Display e Boot Options separatamente e provate a cambiare l'impostazione di Chip Type prima di spostarvi a cambiare le CPU Cache tra attive e inattive (tramite Display Options).

Questa è la sequenza di azioni che dovreste seguire per provare le impostazioni differenti e far funzionare un programma che vi crea problemi. Come esempio ci limiteremo a cambiare le impostazioni relative a CPU:

1. Tenete premuti entrambi i tasti del mouse e accendete il vostro A1200.
2. Selezionate Boot Options.
3. Selezionate Disable CPU Caches.
4. Selezionate Use.
5. Selezionate Boot.

Il vostro A1200 eseguirà il boot dal disco Workbench come al solito con le nuove impostazioni attivate.

Potete selezionare l'opzione Boot With No Startup-Sequence per eseguire il boot dal disco Workbench in una finestra Shell.

Indice analitico

\$ 122

A

A1200HD 3
ALIAS 129, 130, 131
Alt 93, 94
AmigaDOS 53, 61, 127
ASCII 95
ASSIGN 132
AutoPoint 98

B

backup 22, 23, 24, 25, 26, 74
barra dei menu 5, 6, 15, 16
barra del titolo/barra di spostamento
10
Blanker 99, 100
boot 3, 4, 97, 100, 201
bruciamento dei fosfori 100
byte 26

C

Calcolatrice 92, 93
cambiare il nome 22, 23, 54
cassetti 13, 56, 58, 67, 76, 78, 108
cassetto Commodities 97
cassetto Expansion 185
cassetto System 184
cassetto Utilities 35
cassetto WBStartup 97, 100, 101
CD 76, 77
ClickToFront 98, 99
comandi Shell 63, 64
comandi transitori 58
combinazioni di tasti 61, 62, 63, 64, 65
COMMAND 174
copia di lavoro 24, 25
copiare dischi 73, 74
copiare file 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 74,
75, 76
copie multiple 32, 33
COPY 74, 75, 76
CrossDOS 196, 197
Ctrl 24

D

data 37, 38, 39
DELAY 120
DELETE 52, 54, 56
desktop 5, 42, 43, 44
dimensionamento 154
dimensioni in punti 160
DIR 56, 58, 61, 62
directory 56, 58, 67, 68, 69, 70, 71, 74, 75, 76
directory albero 70
directory annidate 68
directory corrente 69
directory precedente 69, 70
directory root 69, 70, 71
directory successiva 71
dischi 3, 17, 18
dischi danneggiati 25
dischi non formattati 18, 19
dischi nuovi 18, 19
dischi originali 3, 4, 22
disco 108, 109
disco destinazione 22, 23
disco di lavoro 6
disco Extras 3, 35, 58
disco Fonts 3
disco Locale 3, 186
disco sorgente 22, 23
disco Storage 144, 185 –
disco Workbench 3, 7, 8, 12, 14, 22, 26, 58
DISKCOPY 73
doppio click 7, 8
doppio drive 72, 73, 74, 75
drive 1, 2, 18
drive esterno 72, 73, 74, 75
driver della stampante 143, 146

E

ECHO 82
ED 80, 90, 119
elencare la directory 58, 76, 77, 78
elenco della directory 56
ENDCLI 132
Esc 64, 65
Eseguire Comando 54, 55, 63, 64
espansione 13
estensioni dei file 136
Exchange 98, 103
EXECUTE 81

F

file 13, 67, 68
file .info 74, 75
file script 79
file system 67, 68, 69, 70, 74, 75
FILES 78
finestre 6
FixFonts 162
FKey 103, 105
font 159, 160, 161, 162, 163
font bitmap 160, 161
font con grazie 160, 161
font Helvetica 160, 161
font outline 161
font senza grazie 160, 161
font Topaz 160
FORMAT 71, 72, 73
formattazione 18, 19, 20, 21, 22, 23, 54, 71, 72, 73
formattazione veloce 20, 21

G

gadget 8, 9
gadget di chiusura 8, 9
gadget di dimensionamento 8, 9, 10

gadget di ingrandimento 8, 9, 10
gadget di profondità 8, 9, 11
gadget di scorrimento 8, 9, 10, 11
gerarchia 68

H

hard disk 1, 22, 59, 76, 91
hot-key 16

I

icone 5, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 107, 108,
109, 110, 111, 112, 113, 114, 115
IconEdit 110, 111, 112, 113, 114, 115
ICONX 117
IFF 171
ILBM 96
InitPrinter 148
inizializzazione 3, 4, 97, 100
installazione della stampante 146
Intellifont 162

K

K (kilobyte) 26
KeyShow 93
kickstart 2, 3, 54, 97, 100

L

librerie di Pubblico Dominio 143
LIST 61

M

MAKEDIR 76
Master Virus Killer 182
MB (megabyte) 26
memoria disponibile 5

menu 5, 6, 14, 15, 16
monitor 13
Mostrare/Solo le Icone 133, 134
Mostrare/Tutti i File 133, 134
motivi 44, 45
mouse 6
MS-DOS 166
multi-tasking 172
MultiView 91, 94, 95, 96

N

negativo 64
NEWSHELL 131
NoCapsLock 104
NOLINE 84

O

opzioni 5, 14
Orologio 35, 36, 37, 38

P

palette 45, 46
palette dei colori 45, 46, 47
Pannello 5, 15, 16, 42
parametro 120
path 70
pixel 45, 46
porta parallela 142
porta seriale 142, 148, 149
Preferenze 38, 39, 42, 48, 185
Preferenze Audio 168, 169, 170
Preferenze Caratteri 162, 163
Preferenze Data e Ora 37, 38, 39
Preferenze Motivi Workbench 42, 43,
44
Preferenze Puntatore 48, 49, 50, 51
Preferenze Stampante 145
Preferenze Stampante Grafica 151
preset 51
PrintFiles 149

progetti 13, 14, 91, 108, 109
programmi 13
PROMPT 129
prompt 55, 56, 57
protezione alla scrittura 22, 23
PRT: 145
puntatore 4, 7, 8

R

RAM 28
Ram Disk 13, 14, 28, 29, 30, 31, 74, 75, 76
REMOVE 128
RENAME 24, 54, 74
requester di sistema 19, 20
reset 180, 181
RESIDENT 128
rete di sicurezza 20
retinatura 153
RGB 46
Riavviare WB 14
RUN 82

S

Salva 46, 49, 50
Salva Come 49, 50
schermi 15
script 79, 117
selezionamento multiplo 32, 33
selezione della mappa della tastiera 3, 25, 93, 168, 169
sfondo 42, 43
Shell 14, 55, 56, 63, 131
ShowConfig 166
sintassi 73
sistema 6, 7, 13
sotto-directory 69, 70
sovrascrittura 22, 23
spazio libero 10
spazio su disco 26
stampa a colori 152, 153, 154
stampante a getto di inchiostro 142

stampante a margherita 142
stampante a matrice 142
stampante laser 142
stampante termica 142
stampanti 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157
STATUS 174
stringa nulla 122
strumenti 13, 14, 35, 91, 108
suoneria 38

T

TAB 84
tappetino per il mouse 6
tasti alfabetici 94
tasto destro del mouse 6
tasto Shift 93, 94
tasto sinistro del mouse 6
text editor 79
tilde 94
TOOLTYPE 119
traccia 20
trascinare i file 10, 13, 29, 30
Trashcan 14, 15, 33, 34, 108, 109

U

Usa 46

V

variabili chiave 120, 121, 122, 123, 124
verifica 20
VERSION 54, 55, 56, 57
Versioni 54, 55
versioni 2, 54, 55, 56
virus 179
virus killer 182
volatile 28

volume 20, 21, 58

Vuoto 71

W

wildcard 134, 135, 136, 137, 138

WIMP 5, 6, 7

Workbench 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 14, 16,
53, 54

Z

Zero Virus 182

STAMPATO DA
Grafica Pioltello

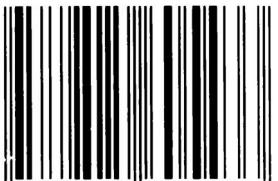
Bruce Smith

AMIGA 1200

Guida all'uso

Un'introduzione a Workbench
e Amiga DOS 3.0 per Commodore
Amiga 1200 e 1200 HD

ISBN 88-256-0543-9



9 788825 605433

L.37.000 Cod.1241

Se non avete mai usato prima un Amiga questo libro vi darà tutte le istruzioni delle quali avete bisogno per ottenere il meglio dal vostro computer. È pieno di suggerimenti pratici e informazioni passo-passo ed è stato scritto con un linguaggio e uno stile semplice e amichevole da uno dei maggiori esperti di Amiga.

È un libro fondamentale per tutti i possessori del potente A1200 perché contiene tutte le risposte alle domande che ci si pone quando si usa per la prima volta un computer complesso come Amiga. È anche un libro utile all'utente più esperto che vuole saperne sempre di più, infatti il Workbench 3.0, nonostante la sua potenza e complessità, viene affrontato in modo molto semplice ma esauriente, il che consente di sfruttarne appieno le vastissime potenzialità.

Questo libro include
informazioni su:

- Workbench
- AmigaDOS
- Shell
- Utility e Tool
- Icone e Fonti di Caratteri
- Stampanti

...e tutto quello che avete
bisogno di sapere e che i
normali manuali non vi hanno
mai detto!

JACKSON
LIBRI

1241

