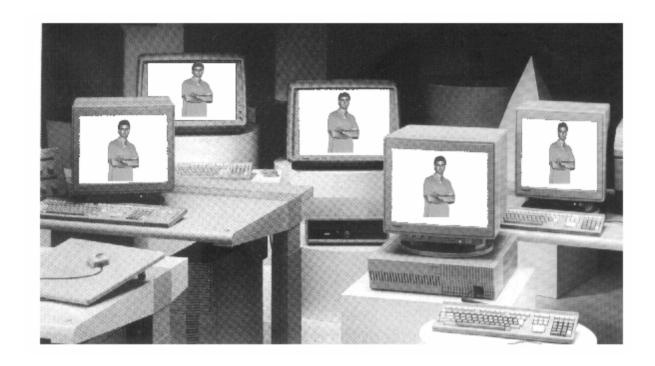
GIOVANNI DI CECCA



How to use Windows 98

Volume – I



http://www.dicecca.net

- © 1999 Giovanni DI CECCA
- © 2001 CUEN s.r.l.
- © 2003 http://www.dicecca.net

La felicità: capire ciò che si insegna, insegnare ciò che si capisce.

Autore: Giovanni Di Cecca

Revisione: Salvatore Di Cecca

Si ringrazia il Dott. Alberto Brancati per la gentile collaborazione nella revisione di bozza

Ogni riferimento a Fatti, Personaggi o Cose è puramente casuale.

Avviso

Per la stesura del testo ho usato due versioni di Windows 98:



Windows 98 Versione preliminare β 3



Windows 98 Versione Aggiornamento

Microsoft Windows 98

Carta di identità

Progetto: Memphis

Nome ufficiale: Windows 98

Anno di uscita: 1998, Seconda Edizione 1999

<u>Tipologia di sistema</u>: Sistema operativo a finestre con

implementazione del MultiTask-Preemptive, il che significa che si possono aprire / eseguire

più programmi contemporaneamente

MS-DOS integrato: Versione 7.1

<u>Distribuzione</u>: 1 Floppy da 1,44 Mb + CD-ROM (versione Oem)

1 CD-ROM (versione Aggiornamento)

Configurazione minima richiesta:

Processore Intel 486DX2/66, 16 Mb R.A.M, Unità CD-ROM o DVD-ROM Spazio richiesto da 120 a 295 Mb. Configurazione Tipica 165 Mb Scheda VGA, Mouse Microsoft compatibile

Configurazione consigliata:

Processore Intel Pentium[®] III 500 MHz, 64 Mb R.A.M., Unità DVD-ROM 2× o superiore Scheda Super VGA AGP Hard-Disk da 4,5 Gb Ultra DMA o superiore

Introduzione

Sono ormai passati ben 13 anni (1998) da quando Microsoft lanciò sul mercato il Windows. Da mera copia del System di Macintosh, Gates ha evoluto il suo sistema da ambiente operativo grafico del DOS a vero e proprio sistema operativo dei PC del ventunesimo secolo.

Grande fu il clamore nel 1995 quando, dopo tanto penare, ecco arrivare il Windows 95, il sistema operativo rivoluzionario, che nelle sue tre versioni: la commerciale aggiornamento del 1995 e le due O.S.R. (= Oem System Release) 2.x (dove la x indica la versione 2.0 e 2.1 conosciuta anche col nome USB) che ha venduto circa 200.000.000 di copie in tutto il mondo divenendo uno standard.

Il Windows 98 non può essere definito "il sistema rivoluzionario" come lo fu il Windows 95 in quanto esso era il punto di arrivo della terza generazione dei sistemi Windows.

Windows 98, al contrario, è sì la quarto generazione dei sistemi Windows, ma segna il punto di partenza della quinta generazione. Lo dimostra la sua stretta parentela nel punto più intimo del sistema operativo: il Kernel.

Infatti, esso è sì composto da parti ibride di codice a 16 / 32 bit, per la compatibilità con i programmi di Windows 3.x (e parte di quelli fatti passare per Windows 95), ma è anche vero che il cosiddetto nocciolo duro del sistema è di derivazione Windows NT. Ciò rende il sistema molto più stabile del suo predecessore e aumenta la sicurezza dalle intrusioni esterne tramite rete locali (LAN o Intranet) o reti Internet.

Infine esso è completamente compatibile con il futuro (speriamo non troppo) cioè Windows NT 5.0, che secondo Microsoft sarà il successore della serie 9x, unificando così tutti i sistemi.

Una domanda che spesso si pone l'acquirente di un testo informatico è: A chi è destinato questo testo? Oppure: Imparerò ad usare il computer leggendolo?

Incominciamo dalla prima domanda:

A chi è destinato questo testo?

Un libro che abbia per argomento un sistema operativo (soprattutto se grande e multifunzionale come Windows 98) non è una passeggiata in quanto gli argomenti da trattare sono tanti e tali che possiamo trovarvi tanto ciò che ci serve, tanto dobbiamo ricavarlo noi dai suggerimenti che si trovano nelle pagine piene zeppe di figure, (una figura è più chiara ed eloquente di mille parole). In linea di massima questo testo è destinato a tutti coloro (siano essi: principianti, abbastanza pratici o "smanettoni" cronici) che vogliono conoscere il sistema più approfonditamente in modo da adattarlo alle proprie esigenze. Dopotutto PC è l'acronimo di Personal Computer, quindi dobbiamo personalizzarlo.

Seconda domanda:

Imparerò ad usare il computer leggendolo?

Prima di continuare si deve mettere in chiaro un particolare: esistono almeno due modi per interpretare la frase <u>Imparare ad usare il computer</u>:

- 1) Chi non è addentro alla materia intende la frase "Imparare ad usare il computer" nel modo più pratico, cioè imparare ad usare alcuni applicativi, come il sistema operativo stesso oppure uno o più programmi di una suite quale Office, o ancora un programma grafico quale ad esempio Photoshop. Quindi uno che sappia usare più o meno bene una determinata categoria di applicativi.
- 2) Altro modo di interpretare quella frase è quella di capire come è fatta l'architettura di un sistema, quali sono i vantaggi nell'usare l'uno o l'altra (per esempio una architettura basata su processore di casa Intel, Motorola o Digital), capire e usare sistemi operativi Windows 98 o NT, o sistemi concorrenti come Unix o Linux o ancora come Amiga OS ecc., o crearsi

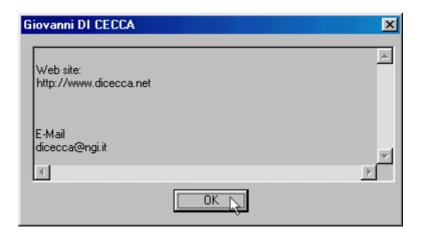
applicazioni per specifich.e problematiche personalizzando il lavoro in modo più pratico; oppure usando anche un sistema come Windows 98, ma in modo più tecnico padroneggiando il tutto in modo da saper intervenire ogni qualvolta il sistema incomincia a comportarsi in modo poco chiaro (cioè quando da avvisaglie di Crash).

Premesso ciò, questo testo spera di offrire al lettore una conoscenza quasi a 360° (non tratteremo le reti di calcolatori come le LAN o Intranet, da non confondere con la rete Internet che è un discorso a parte [cfr. Capitolo III]) sul sistema e sulle sue possibilità.

I requisiti necessari per usare Windows 98 è un monitor una tastiera ed un mouse e soprattutto un calcolatore con o senza scheda audio, acceleratore grafico, modem interno o esterno, stampante, scanner o unità di Backup come il DAT, l'LS 120, il Jaz o lo ZIP 100. Diciamo che per apprezzarne le qualità il requisito aggiunto più indispensabile è il modem, che ci permette di accedere a quel mondo virtuale rappresentato dalle reti di calcolatori sparsi per il mondo che comunicano tra di loro tramite il protocollo di trasmissione dati Internet.

Se avendo letto queste pochissime pagine di introduzione non vi è venuta noia e se non vi siete lasciati sconvolgere dalla mole di pagine del testo, **How to use Windows 98 è il testo che cercavate!**

L'autore



Parte Introduttiva



Il PC (abbreviazione di <u>P</u>ersonal <u>C</u>omputer) vede la luce nell'aprile del 1981.

All'epoca l'informatica era ancora in piena fase di sviluppo ed i prodotti erano veramente per pochi. Basti pensare che il PC 1 dell' I.B.M. aveva un costo di circa 6.000.000 di lire dell'epoca.

Ma quale era questa configurazione così esosa?

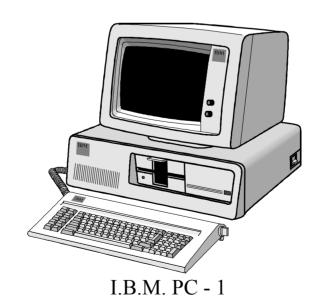
Eccola:

CPU: Intel 8088 a 8 bit (o 8086 a 16 bit)

RAM: 64 KB

1 o 2 Floppy da 5¹/₄" che avevano come capacità 360KB di dati

Monitor monocromatico, generalmente a fosfori verdi.



Veramente un bel calcolatore!

Ma "quel pezzo da museo", segnò irrimediabilmente la storia dei calcolatori elettronici, facendo sì che esso diventasse strumento di largo consumo, e non più misterioso oggetto per iniziati. E, sempre, quel pezzo da museo fu la base della fortuna di due intraprendenti giovani: Bill Gates e Paul Allen che "inventarono" il DOS.

Infatti il PC 1 fu messo in vendita con due sistemi operativi a scelta il CP/M di Digital ed il PC-DOS di I.B.M. Gates conservò le royaltis e appena poté si mise in concorrenza alla I.B.M., allora onnipotente.

Dopo questa breve introduzione storica analizziamo come e da cosa è composto un calcolatore.

I) Hardware & Software

Il calcolatore è composto da due parti essenziali l'Hardware ed il Software.

L'Hardware è la parte fisica del calcolatore. La tastiera ed il monitor che vengono definiti rispettivamente dispositivi di ingresso ed uscita dati, e poi vi è lo châssis che è quello che contiene il calcolatore vero e proprio: la CPU, la memoria, l'hard disk, i drive per i floppy disk ed oggi c'è quasi sempre il lettore CD-ROM, e, nel prossimo futuro al posto di esso ci sarà il nuovo lettore di DVD-ROM, che, ovviamente legge anche i CD-ROM (con discreta velocità, infatti un lettore DVD-ROM di 2× di velocità, legge i CD-ROM come un lettore a 20×).

Il Software è la parte più importante del calcolatore, in quanto senza di essa il calcolatore stesso non esisterebbe. Sono i programmi che fanno funzionare il sistema, come il sistema operativo, e gli applicativi tipo il wordprocessor o i fogli elettronici, i programmi grafici, i giochi, ecc.

Soprattutto a questi ultimi si deve da un lato lo sviluppo delle tecnologie, e dall'altro l'abbattimento dei costi, in quanto sono diventati sempre più famelici di hardware.

Il programma più importante senza il quale il calcolatore è solo un inutile accozzaglia di "silicio costoso" è il sistema operativo.

Il sistema operativo sovrintende a tutte le operazioni del calcolatore come determinare la priorità ed il tempo che il processore deve prestare ad ogni singolo programma, tradurre il linguaggio macchina i comandi che noi scriviamo tramite tastiera o tradurre i clic che noi facciamo tramite il mouse in significati ben precisi per il calcolatore.

Il Windows 98 è un sistema operativo di tipo grafico, anche se mantiene ancora di base il DOS a causa della compatibilità con alcuni vecchi programmi per MS-DOS e soprattutto per i giochi che richiedono l'accesso diretto ad alcune periferiche hardware in modo da autogestirle, bypassando il sistema operativo.

II) Parti costituenti un computer

L'Hardware è la struttura della macchina, cioè la parte materiale che lo forma, come la C.P.U. testé citata, la motherboard (ovvero la scheda madre dove risiedono quasi tutte le componenti del computer), l'Hard-Disk, la R.O.M., la R.A.M., i drive per i dischetti e le schede di espansione (quali la schede audio, le schede MPEG, ecc.). Tutto ciò si trova dentro un struttura chiamata châssis o unità centrale. A completamento di ciò v'è il Monitor, la tastiera ed oggi a corredo c'è sempre il <u>mouse</u> o sistema di puntamento.

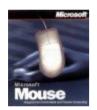
Ma andiamo con ordine!

Alla base di tutte le operazioni logiche, che via via saranno spiegate in seguito, vi è il codice binario, che ha il suo fondamento nella "Algebra di Boole", dal nome del matematico inglese che la sviluppò verso la fine del secolo scorso, in cui invece di considerare dieci simboli (da 0 a 9), come si usa generalmente nella matematica di tutti i giorni, usa due soli simboli: 0 e 1.

Analizziamo, ora, la struttura base che forma un computer, cioè quelle componenti che lo formano, e la struttura esterna, ovvero la scatola che lo contiene detta châssis.

I) La struttura base

La scheda madre (o motherboard) è il supporto dove sono montate tutte le schede che costituiscono il P.C.. Ad esempio su di esse sono montate la R.A.M. (una serie di mini schede a circuiti integrati), la C.P.U., la R.O.M. (che identifica i chip che a differenza della R.A.M. non può vessere modificata e che generalmente è identificata con il B.I.O.S. e il set di caratteri standard che usa il B.I.O.S.) e le varie schede che compongono la struttura base di un P.C. quali la scheda video, la scheda per collegare il computer con particolari spine chiamate porte SERIALI, porte PARALLELE e porte COM, l'HARD-DISK e l'unità a microdischi (ovvero quella che supporta i dischi da 3½" [leggi: 3 pollici e mezzo], che si differenzia dai minidischi che sono quelli da 5¼" [leggi: 5 pollici e un quarto] ormai solo pezzi da museo, accanto alle schede perforate dei giurassici IBM 360 / 370).







Serie di mouse prodotti da Microsoft

Le immagini qui sopra riportate rappresentano i tre tipi di mouse che la Microsoft ha prodotto.

Il primo a sinistra è il classico mouse a due tasti specifico per i sistemi Windows (che si differenziano da quelli a tre tasti che sono compatibili per tutti i tipi di computer).

L'immagine di centro rappresenta l'evoluzione del mouse che ha aggiunto una rotella al centro utile per scorrere i documenti o soprattutto i documenti ipertestuali di Internet.

L'ultimo tipo è comodo per chi ha problemi di spazio in quanto la pallina viene spostata a mano, mentre il supporto rimane fisso al tavolo.



Questo è un disco da 3½" la cui capacità varia da 720 KB [leggi: *kilobyte*], fino a 2.88 MB [leggi: 2 e 88 megabyte], ed è il più diffuso supporto magnetico per la diffusione dei programmi. Anche se i dischi da 2.88 MB non hanno preso mercato, i più diffusi sono quelli da 1.44 MB

Questo è il drive che permette la lettura dei dischi da 720 KB fino a 2.88 MB, precedentemente citati.

Questo è un disco da 5¼". La capacità variava (verbo usato al passato non a caso in quanto non sono più in commercio perché surclassati da quelli da 720 KB e 1.44 MB) da 360 KB e 1.2 MB.

Questo è il drive che leggeva i dischi da 5¼" precedentemente citati, anche questo sistema oggi è superato.

Questa è la sezione di un Hard-Disk (in quanto gli hard-disk sono sigillati per non far penetrare la polvere). Oggi gli hard-disk possono avere una capacità che può arrivare anche a 7 o anche da 23 GB [leggi: *giga byte*]



Porta COM

Questo è un connettore per porte COM.

Generalmente queste porte, o connettori, vengono usate da periferiche quali il modem o il mouse (generalmente questa in figura è specifica per il mouse)



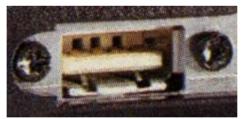
Porta Parallela

Questo è un connettore per porte PARALLELE. Esso permette il collegamento tra il computer e la maggior parte delle periferiche, quali la stampante, lo <u>streamer</u> (= unità di memoria di massa, suppletive all'hard-disk tipo l'LS-120 o lo ZIP 100), lo Scanner, ecc.



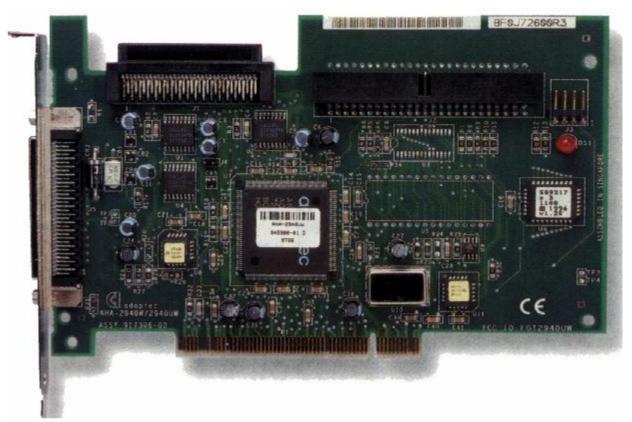
Porta Seriale

Questo è il connettore per porta seriale. Generalmente conosciuto anche con il nome di RS 232, esso è il mezzo di trasmissione per il quale ogni singolo bit in ogni Byte di dati viene inviato uno dopo l'altro tramite un singolo segnale di connessione.



Porta USB (Universal Serial Bus)

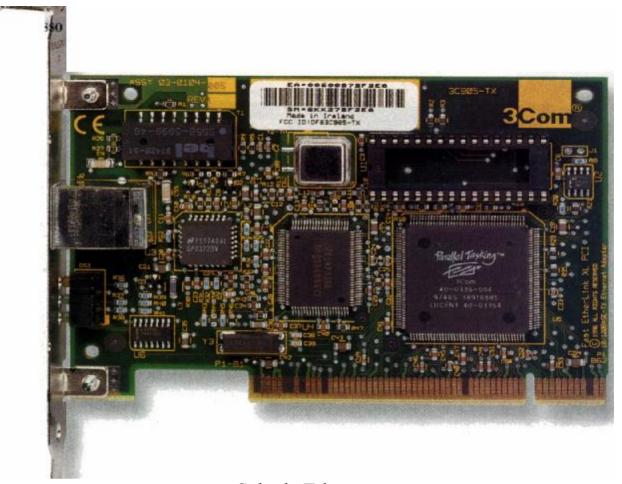
La porta USB è di nuova generazione è ed è molto più veloce della Parallela, infatti questa è destinata, nel tempo a sostituirla. Inoltre può supportare fino a 127 periferiche in cascata (cioè uno attaccato all'altro) su 5 livelli. C'è da notare che con questa porta non abbiamo più necessità di ciabatte con tante prese in quanto questa porta, oltre al segnale fornisce energia alla periferica.



Scheda SCSI

Questa è una scheda SCSI (= Small Computer System Interface). Questa è una scheda ad alte prestazioni, usata soprattutto in ambito professionale, permette di collegare fino a 15 unità periferiche tra harddisk, unità CD-ROM e DVD-ROM, Scanner ecc.

Il PC possiede un connettore (come vedremo nel prossimo paragrafo quando analizzeremo la Scheda Madre) che permette di collegare gli hard-disk, ma molto più lenta rispetto a questo standard, che a dispetto delle apparenze è stata progettata quasi 14 anni fa. Lo standard SCSI più veloce è la Fast Ultra Wide che può trasferire dati tra le periferiche ed il processore ad una velocità di circa 40 MB al secondo.

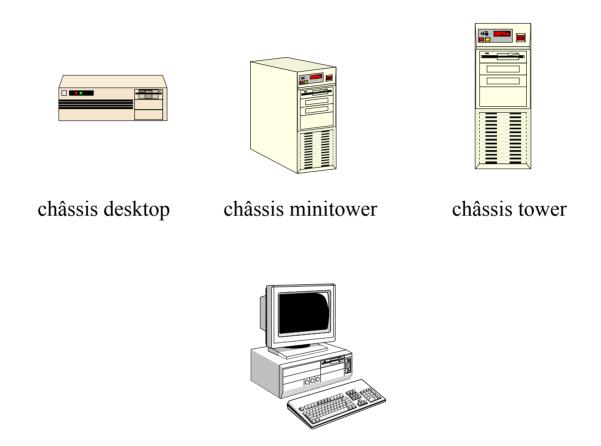


Scheda Ethernet

Questa scheda permette di creare una rete di calcolatori molto ampia e soprattutto molto veloce in quanto può trasferire su un cavo simile a quello telefonico circa 100 Mbps (<u>Mega bit per second</u>). In questo testo non tratteremo le reti in quanto ne esistono di molti tipi.

Tutta quest'accozzaglia di "giocattoli elettronici" si trovano collegati sulla motherboard (cfr. paragrafo II), per mezzo di schede che sono contenuti in una scatola chiamata unità centrale o châssis. Esso può essere un sistema desktop che ha la forma del classico computer dove sopra si può poggiare il monitor, minitower che è in effetti lo stesso desktop messo verticale per guadagnare spazio, ed infine tower che è dello stesso tipo del minitower solo un po' più grande e lo si poggia a terra, ed in genere lo si usa per grossi calcolatori o per i server (il server è un potente computer, che generalmente non ha una sola C.P.U., come i suoi "colleghi casalinghi", ma ne ha molti messi in parallelo, ed è collegato a molti altri terminali più piccoli), in quanto ha

più aria e difficilmente va in thermal o surriscaldamento, ed inoltre sono dotati di più ventole di raffreddamento.



Esempio di un computer desktop

Oltre al computer da casa vi è il <u>Computer portatile</u> che è un P.C. di dimensioni ridotte, contenente tutte le componenti che ora illustrerò.



Computer portatile

La prima cosa fondamentale di un computer è la memoria, cioè l'unità fisica capace di memorizzare le informazioni. La più piccola informazione è il <u>bit</u> (= <u>bi</u>nary digit), un elemento elettronico che può stare solo in due stati: **acceso-spento**, oppure, più matematicamente **0-1**, seguendo così l'Algebra di Boole.

La sede logica della memoria è la **R.A.M.** (ovvero **Random Access Memory** = memoria ad accesso casuale). L'unità di misura della R.A.M. è il **Byte** (che si scrive in caratteri minuscoli). Un Byte, gruppi di otto bit trattati come un unico elemento, identifica un carattere A.S.C.I.I. (ovvero **American Standard Code for Information Interchange** [leggi: *asci* e generalmente si scrive ASCII] che è una tabella o **set** di caratteri standard del computer).

I multipli del Byte sono il KiloByte (KB = 1.024 Byte), il MegaByte (MB = 1.048.576 Byte) ed il GigaByte (GB = 1.073.741.824 Byte) ecc.

Dopo un rapido sguardo al livello numerico passiamo ad uno storico che ci introduce ai non pochi problemi sorti in quasi 15 anni di uso del P.C.

Il PC-1 di I.B.M.[®] aveva una memoria R.A.M. complessiva di 64 KB espandibili a 512 KB per giungere al limite fisico del DOS di 640 KB. Fin qui nulla di strano in quanto il sistema operativo MS-DOS[®] (per quanto assurdo nel 1998 è il più diffuso sistema operativo in circolazione) li controllava bene.

Il problema sorse nel momento del superamento dei 640 KB per andare verso il MegaByte. Infatti l'MS-DOS[®] non poteva più leggere direttamente una tale quantità di memoria, e quindi si servì di gestori, cioè di programmi, che potessero utilizzare la memoria superiore a 640

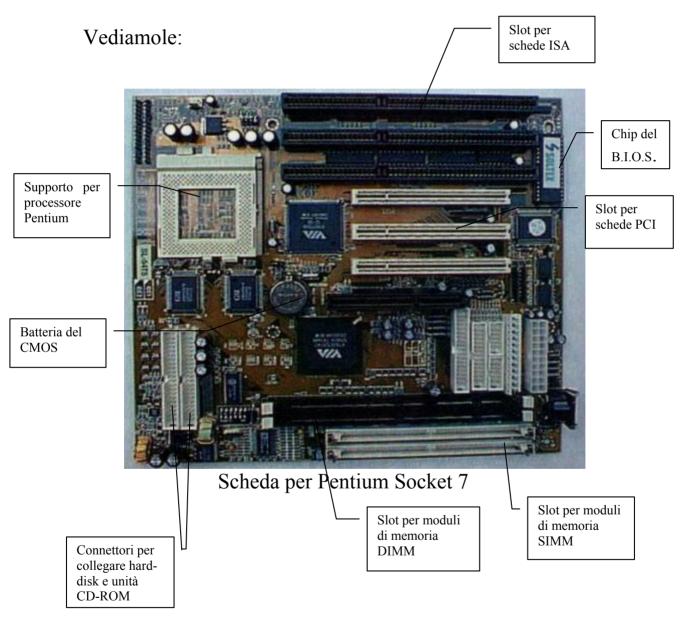
KB, con l'inevitabile consumo di memoria convenzionale (i famosi 640 KB di prima).

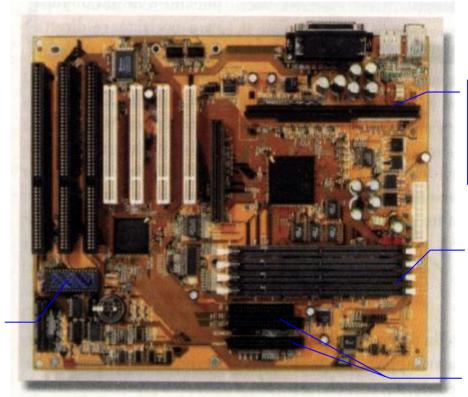
Questi programmi sono tecnicamente chiamati T.S.R. (= Terminate and Stay Resident) e questa situazione non poteva essere mutata se non cambiando radicalmente il sistema operativo. Quindi per mantenere i contatti col passato, cioè con i vecchi programmi, furono costretti a non cambiare il sistema con uno più adatto alla potenza della C.P.U. fino ad oggi. Per sopperire a questi problemi il sistema fu potenziato con T.S.R. che permisero, in primo luogo il riconoscimento della memoria oltre i 640 KB, detta anche memoria superiore, ed in secondo luogo una migliore gestione della stessa.

II) La Motherboard

Abbiamo detto nel paragrafo I che la scheda madre o Motherboard contiene tutti i "giocattoli" che abbiamo visto fino ad ora.

Nel prossimo paragrafo analizzeremo in dettaglio il processore. Esistono due tipi di schede madri: una che supporta processori di tipo Pentium, che chiameremo Socket 7 ed una che supporta processori di tipo Pentium II o di tipo Celeron che chiameremo Slot 1.





Slot per Processore Pentium II o per processore Celeron

Slot per moduli di memoria DIMM

Chip del B.I.O.S.

Scheda per Pentium II o Celeron Slot 1

Connettori per hard-disk e CD-ROM

Come possiamo notare le schede si somigliano, ciò che cambia è il tipo di processore e gli slot della memoria, anche se i moduli DIMM sono presenti in entrambe le piastre.

Nel precedente paragrafo abbiamo detto che lo SCSI supporta anche le unità a disco rigido e CD-ROM oltre che Scanner ecc. Le piastre madri posseggono un altro tipo di controller per le unità a disco (e solo per quello) che viene chiamato IDE. Questo è molto più lento dello SCSI, ma è molto più economico e non necessita di schede di espansioni aggiuntive.

Il B.I.O.S. è il sistema che sovrintende le fasi immediatamente successive l'accensione del PC, ed è il sistema che controlla che il tutto funzioni alla perfezione, decidendo quale sistema operativo far partire (nel caso si possedessero più hard-disk con diversi sistemi operativi installati).

Infine la batteria del CMOS serve a non perdere le informazioni di base del B.I.O.S. Fino a qualche anno fa essa era una batteria ricaricabile, oggi è stata sostituita con una batteria al litio uguale a quelle usate dagli orologi da polso.

III) La C.P.U.

Il secondo elemento fondamentale del P.C. è la <u>C.P.U.</u> già accennata prima.







Pentium II



Celeron

Anche se le immagini mostrano due processori della famiglia Pentium di Intel, affronteremo in senso generale come funziona l'architettura di Von Neumann, che è alla base dei moderni calcolatori.

La C.P.U. consta di tre parti fondamentali:

- 1) Unità di Controllo (Control Unit = C.U.)
- 2) Unità Logico Aritmetica (Arithmetic and Logical Unit = A.L.U.)
- 3) Memoria Centrale (Central Memory = C.M.)

L'<u>unità di controllo</u> presiede allo scambio di segnali fra le varie componenti del computer, regola l'ordine con cui le istruzioni vengono

eseguite e controlla il trasferimento dei dati. Volendo schematizzare i suoi compiti possiamo suddividerli in quattro momenti:

- 1) leggere un'istruzione dalla memoria centrale (C.M.)
- 2) recuperare i valori per gli operandi a cui va applicata l'istruzione
- 3) eseguire l'istruzione e memorizzare il risultato
- 4) coinvolgere altre parti della C.P.U. che devono eseguire quelle istruzioni

L'<u>istruzione</u> è un comando dato attraverso un dispositivo di input (quale ad esempio la tastiera) sotto forma di un codice operativo appartenente ad una tabella codificata come ad esempio la tabella del codice ASCII che è quella che il computer ha in R.O.M. (vedi più avanti).

Questa esegue una qualsiasi operazione che può essere di trasferimento, lettura o scrittura dati.

Da ciò si deduce che l'unità di controllo è collegata a tutti i componenti del P.C. e la sua attività è regolata da un Clock (orologio) che ne regola la velocità e divide il tempo di elaborazione in intervalli regolari. Il capostipite della serie 80x86 (dove la x indica il tipo di generazione della serie, per esempio 8086, 80286 [leggi: ottanta ottantasei e ottanta due otto sei] ecc.) aveva una C.P.U. con clock compreso tra i 4.77 ed i 10 MHz (= Mega Hertz, infatti il clock si misura in Hertz cioè in oscillazioni al secondo che compie il sistema all'interno. MHz = 1.000.000 di oscillazioni al secondo), a leggerlo sembra una velocità impressionante, ma alla prova dei fatti esso è molto lento, infatti l'ultima generazione della serie nota con il nome PENTIUM® (che è cronologicamente l'80586, a cui è stato cambiato il nome per evitare il plagio, dovuti all'impossibilità di proteggere a termini di legge, a livello internazionale, sigle numeriche, in altri termini il Copyright) ha un clock compreso tra i 233 (della famiglia Pentium MMX) e i 450 MHz (della famiglia Pentium II), cioè tra i 233.000.000 e 450.000.000 di oscillazioni al secondo ed è il più veloce attualmente in commercio. A breve scadenza è prevista una sua evoluzione chiamata in codice Merced che dovrebbe avere come velocità di clock 1GHz, cioè 1.000.000.000 di oscillazioni al secondo.

La seconda unità facente parte della C.P.U. è l'<u>unità logico</u> <u>aritmetica</u> comunemente nota con il nome di A.L.U. (Arithmetic and Logical Unit), ha il semplice compito di fare calcoli, cioè in gergo è un elaboratore. Essa esegue funzioni logiche, di scelta, di confronto e di calcolo, in base alle istruzioni, ai dati, agli indirizzi che provengono da parte della C.U. attraverso i <u>bus</u> (lo scambio di informazioni tra C.P.U. e periferiche e tra C.M., A.L.U. e C.U. avviene attraverso cavi detti BUS) utilizzando i registri.

Noi distinguiamo tre tipi di bus:

- **bus degli indirizzi** che trasmettono la posizione di memoria dei dati:
- **bus dei dati** che trasferiscono i dati veri e propri;
- <u>bus di controllo</u> che inviano i codici di controllo dell'elaborazione.

Infine ci sono i <u>registri</u> che sono particolari posizioni di memoria dove vengono «parcheggiati» temporaneamente dati ed indirizzi che in gergo viene detto <u>cache</u> [leggi: *cash*]

La cache è una piccola quantità di memoria veloce che si trova nella C.P.U. e serve a velocizzare l'accesso alle informazioni residenti nella R.A.M., in quanto essa è molto più lenta. La cache si divide, poi, in <u>cache di primo livello</u> che si trova nella C.P.U. ed è relativamente piccola, circa 32 KB nel Pentium[®] MMX, e <u>cache di secondo livello</u> che può arrivare fino a 512 KB, e su alcune anche ad un MB. Ciò permette di velocizzare il richiamo dei dati più frequenti, senza perdere tempo ogni volta nel richiamare i dati dalla R.A.M.

Schematizzando la cache funziona così:

- 1) la C.P.U. cerca i dati nella **cache di primo livello**
- 2) se non li trova, si rivolge alla cache di secondo livello
- 3) infine, se la ricerca è negativa nelle prime due cache, allora si rivolge direttamente alla R.A.M.

L'ultimo delle parti costituenti una C.P.U. è la <u>memoria</u> <u>centrale</u>, la quale non è altro che la R.A.M.. Essa ha il compito di memorizzare le informazioni necessarie per il funzionamento del computer, e cioè deve memorizzare:

- 1) i dati da elaborare per tutto il tempo necessario al loro calcolo,
- 2) il **programma di elaborazione** per tutto il tempo necessario alla sua esecuzione,
- 3) i <u>risultati provvisori</u> di una elaborazione fin quando essi devono essere disponibili,
- 4) i <u>risultati definitivi</u> fin quando non vengono trasmessi all'esterno.

IV) R.A.M., R.O.M. e le memorie di massa

Oltre alla C.P.U. e alla **R.A.M.** c'è la **R.O.M.** (= Read Only Memory = memoria a sola lettura) che tiene già memorizzate le informazioni di base, quali il set di caratteri ASCII, dove cercare il sistema operativo da caricare, ed altre informazioni riservate, quali le istruzioni per far partire il computer, per far funzionare l'orologio e simili. Al contrario della R.A.M., la R.O.M. non è volatile, quindi quando si spegne il computer non perde le informazioni in suo possesso, ma per contro non è neanche modificabile dall'utente, uscendo già programmata così dalla casa costruttrice e saldata sulla scheda madre.

Le ultime due componenti «chiavi in mano» (cioè in dotazione) sono le unità per memorizzare le informazioni ovvero le unità di memoria di massa.

Il primo e più fondamentale è l'<u>Hard-Disk</u> (= disco rigido) che dispone di una quantità di memoria che va da 2,1 GB fino agli oltre 24 GB. Questo tipo di disco in genere non è rimovibile. C'è da considerare che il disco rigido serve continuamente a quasi tutto il sistema.

A questo punto si può fare un parallelo tra uno dei più diffusi computer da "giochi" come il Commodore 64 (anche se considerarlo solo come computer da giochi è troppo riduttivo) ed il P.C.. Il Commodore 64 aveva una memoria complessiva di appena 64 KB, di cui circa metà era R.O.M. nel quale vi era tutto il sistema operativo ed il linguaggio B.A.S.I.C. (= Beginners All purpose Symbolic Instruction Code), e metà era R.A.M. con appena 38911 Byte di spazio disponibile per poter programmare. Quindi il Commodore 64 non aveva la necessità di avere unità a dischi o unità a nastri esterni per caricare il sistema operativo avendolo già in memoria. Di conseguenza le unità a disco o nastro servivano solamente per memorizzare i dati ed i programmi via via prodotti.

Il P.C. invece non avendo un sistema operativo già incorporato, e quindi potendo usufruire di più sistemi operativi e più linguaggi di programmazione (basti pensare al QBASIC, o al TURBO PASCAL, ecc), utilizza l'Hard-Disk o le unità a dischi in generale, non solo come "magazzino dati", ma anche come "benzina" per poter funzionare.

Ciò comporta, quindi, che il relativo spazio delle unità a disco viene a ridursi di molto in quanto esso viene ripartito tra il sistema operativo, i linguaggi, gli applicativi ecc.

Anche per questo i primi P.C. avevano problemi di spazio sui dischi (o più in gergo <u>floppy</u>), in quanto non avendo ancora l'hard-disk (il primo P.C. con hard-disk risale al 1983 con il P.C.-XT) memorizzavano i file fondamentali del sistema operativo (come i file di avvio, l'AUTOEXEC.BAT, il CONFIG.SYS e qualche altro file indispensabile come il KEYB.COM e il KEYBORD.SYS, che configurano la tastiera) sul floppy dove risiedeva l'applicazione (come ad esempio il WordStar[®]) per essere indipendenti dal disco avvio che conteneva tutti gli altri file che compongono il D.O.S..

Anche per questo i primi P.C. avevano due unità a dischetti, invece di una sola come vediamo oggi.

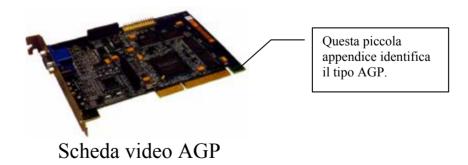
V) Le schede video

L'ultima nota introduttiva è relativa alle schede di espansione. Le due principali che tratteremo sono quella video e quella audio, in quanto solo le fondamentali per far funzionare un sistema, cosiddetto, **Multimediale**.

La scheda video, è stata la prima scheda inserita nei calcolatori, per implementare le funzioni video. Sui primi PC IBM essa era monocromatica, e serviva semplicemente a visualizzare i caratteri in formato ASCII. Solo con l'avvento, qualche anno più tardi, prima sui home computer come il Commodore 64 e, tre anni dopo, sui primi modelli Amiga, furono implementate sul PC schede grafiche che supportavano prima 8 colori, poi 16.

Negli ultimi anni esse si sono evolute. Lo standard che oggi utilizziamo è la VGA che supporta 16 colori in modalità standard, ma può arrivare a 16 milioni di colori in modalità accelerata, definita SVGA.

Ultimamente, proprio con l'avvento di Windows 98, lo standard, rimane sempre l'SVGA, ma per la mole di dati che deve analizzare per i giochi e programmi grafici sempre più potenti ed esigenti in termini hardware hanno evoluto un nuovo tipo di scheda, l'AGP (Accelerd Graphic Port), che sfrutta a livello base lo standrd l'SVGA per i colori, ma ha un transfer dati diretto tra processore e scheda video di circa 500 MB al secondo. Ecco un esempio di scheda video AGP:



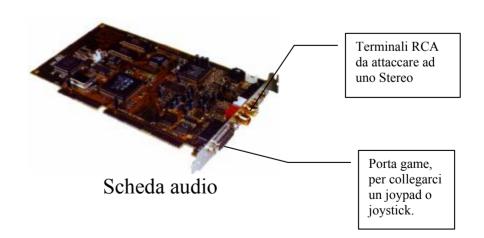
VI) La Scheda audio

Ho preferito separare i due discorsi per motivi pratici. In questo paragrafo affronteremo la scheda audio.

Come per la scheda video anche per l'audio, i primi sistemi a supportarli sono stati gli home computer e soprattutto i COIN-OP le macchine da gioco dei BAR.

A differenza della scheda video la scheda audio non è fondamentale per il funzionamento del computer, anche se molti dei calcolatori moderni la integrano sulla piastra madre. La scheda audio generalmente ha la funzione di integrare la multimedialità. Molti dei CD-ROM (il supporto preferito per la diffusione di programmi multimediali) contengono o dell'audio tipo CD musicali, o dei file video AVI o MPG (come affronteremo nel testo quando tratteremo proprio il multimediale) che contengono anche audio.

Lo standard base fu introdotto con la scheda AdLib a 8 bit, a cui tutti i giochi più vecchi fanno riferimento. Ma la vera svolta, con la relativa formulazione di uno standard, si ha con la Creative la casa che produce, l'ormai mitica, Sound Blaster, una scheda a 16 bit, che ha evoluto lo standard a 64 bit. La prossima figura mostra una scheda audio:



Essendosi sviluppata proprio nell'ambito videoludico, la scheda audio ha integrata anche una porta speciale detta game, che serve a collegare joystick o simili, o addirittura delle tastiere MIDI per registrare sul PC dei file, appunto, MIDI (che hanno estensione <u>MID</u>).

Nei calcolatori prodotti fino al 1994, generalmente le porte game erano inserite su richiesta ed erano a parte.

Oggi, non vengono più prodotte in quanto l'integrazione su scheda audio è molto più conveniente.

Infine sono stati sviluppati nuovi connettori che tenderanno a sostituire quelli che abbiamo esposto in precedenza. Questi sono le porte <u>USB</u> e <u>IEEE 1394 FireWire</u> che sono molto più veloci come trasferimento dei dati ed inoltre ad essi possono essere collegate molte più periferiche rispetto a quelle che oggi usiamo sui nostri calcolatori.

Apple, sempre pioniere nel campo tecnologico, sull'ultimo Macintosh, l'**iMac**, ha escluso tutti i connettori che noi conosciamo a favore della porta USB, riducendo sia i costi che lo spazio necessario a contenere il tutto.



III) O.S. Story

Se è vero che tutte razze del mondo hanno una radice comune, l'Adamo ed Eva della Bibbia, anche i sistemi operativi hanno il loro Adamo: Unix.

Quando si parla di Unix, non si può fare a meno di parlare del linguaggio C.

Infatti prima del 1970, l'unico linguaggio usato per fare sistemi operativi era l'assembly. Nel 1970, quando uscì la prima versione di Unix, esso fu completamente scritto in BCLP, da cui derivarono i linguaggi B e C. Quest'ultimo per la sua flessibilità fu standardizzato in modo da creare un linguaggio indipendente dalla macchina per il quale veniva progettato l'applicazione ed il Sistema Operativo, come Unix, su cui girava. Il programma (scritto in ASCII) veniva in un secondo momento compilato mediante un programma apposito (chiamato compilatore) per il tipo di macchina e sistema operativo su cui doveva girare l'applicazione una volta terminata la stesura in linguaggio C.

La AT&T, produttrice di Unix, mise a disposizione gratuitamente i sorgenti, in C, del suo Sistema Operativo, in modo da far creare applicazioni per il suo sistema.

Ma la vera rivoluzione avviene nel 1972 quando la Intel progettò il primo microprocessore, detto anche chip. Questa piccola, grande, innovazione fu il primo passo verso l'abbattimento dei costi. Un microprocessore può contenere molti transistor (che sono alla base per la costruzione di un computer) in pochissimo spazio, con una grandissima affidabilità, e soprattutto con costi, praticamente, irrisori.

Ma il passo decisivo verso la diffusione dei calcolatori a livello commerciale fu pochi anni dopo l'invenzione del chip: l'avvento del floppy disk. Il primo di essi poteva contenere 241 KB (246.784 Byte) di dati, pari a 1850 metri di nastro di carta.

Questa altra meraviglia fece sviluppare sistemi operativi che potessero gestire questo nuovo strumento. Nacque il \underline{D} isk \underline{O} perating \underline{S} ystem (= D.O.S.)

Una prima versione di DOS fu sviluppata da Digital Research[®] e fu chiamata Control Program for Microcomputer (CP/M).

Nel 1978 Intel fece uscire l'8086 il primo processore a 16 bit, troppo potente per l'epoca. Nel 1979 produsse il gemello l'8088 identico all'8086, ma funzionante a 8 bit.

Delineato lo scenario, ecco apparire il PC 1 di I.B.M.. Era l'agosto del 1981, e veniva offerto con due sistemi operativi a scelta: il CP/M di Digital e il PC-DOS di I.B.M. (sviluppata da Microsoft).

Gates e Allen presero i sorgenti di Unix e lo modificarono rendendolo meno ostico di Unix e, soprattutto, più facile da usare.

Nel 1985 Microsoft, che aveva fatto uscire la sua versione del DOS, l'MS-DOS dichiarando guerra alla allora onnipotente I.B.M., produsse una sua shell grafica che rendeva ancora più amichevole l'uso del computer. Nacque il Windows.

La prima versione era la brutta copia del System di Apple, ma dalla 2.03, dell'87, si incominciò a delineare quella che sarebbe diventata la versione 3.x, che rapportando i dati di diffusione dei calcolatori nel 1992, fu un vero e proprio successo: più di 25.000.000 di copie vendute.

Successo che si replicò nel 1995 con l'ormai mitico Windows 95, che introdusse una shell grafica, detta anche GUI (Graphics User Interface), rivoluzionaria, tanto da adottarla anche sul sistema operativo di fascia alta chiamato Windows NT, per Workstation e Server.

Oggi il Windows 98 integra e solidifica tutto ciò che stato introdotto dal Windows 95 ed NT con l'interfaccia ancora più semplice del Internet Explorer 4.0, spostando così la filosofia della GUI da semplice finestra all'integrazione totale all'ambiente di Internet, ormai sempre più una realtà.

Il calcolatore sostituirà molti dei nostri elettrodomestici preferiti quali la televisione ed il telefono, e migliorerà il nostro lavoro attraverso ciò che viene definito il telelavoro.

Capitolo I

IL SETUP

I) Nozioni sul Setup

Prima di esporre come procedere per installare Windows 98, è meglio spendere due parole sul Setup in generale.

Per <u>SETUP</u>, si intende l'installazione di un programma dal supporto di diffusione, quale il CD-ROM o i dischetti, sul disco rigido interno del computer (detto hard-disk).

La versione commerciale di Windows 95, aveva un setup di aggiornamento, cioè presupponeva che sul disco rigido fosse presente una versione precedente di Windows (ad esempio la 3.1, 3.11, dette comunemente 3.x). Poi nel 1996 e 1997 sono uscite le versioni "abbinabili esclusivamente all'acquisto di un PC", dette O.S.R. 2.0 e 2.1 (O.S.R. = Oem System Release) perché si potevano installare a computer acquistato, senza aver bisogno di precaricare una versione 3.x di Windows.

Queste release hanno lo svantaggio di non poter aggiornare una eventuale versione di D.O.S. e Windows presenti sul calcolatore, perdendo da un lato la possibilità di aggiornare il proprio sistema dall'altro lato, però, se la macchina si blocca irrimediabilmente non si ha bisogno di dover reinstallare prima il D.O.S. ed il Windows 3.x in quanto essa è una versione di installazione completa. C'è da precisare che le versioni di Windows 95 O.S.R. 2.x non sono commerciali, cioè non si può andare in un negozio e comprarle.

Fino alla release Beta 3 di Windows 98, Microsoft ha aggirato il problema creando un setup automatico, che installa il sistema operativo senza necessariamente essere presente uno precedente da upgradare, e aggiorna il sistema nel caso ve ne sia presente uno.

Ora andiamo ad analizzare la procedura di Setup¹.

Le immagini che troverete di seguito sono riferite ad un aggiornamento del sistema da Windows 95. Come verrà espresso in seguito durante il setup da disco avvio apposito, le immagini non ci sono.

II) L'abc del Setup

Microsoft intende rilasciare due versioni del prodotto: una commerciale di aggiornamento, ed una O.S.R.. In questo testo tratteremo comunque entrambe le versioni, in quanto eccettuato qualche piccolo particolare, il setup su entrambe le versione è praticamente identico.

Considereremo due casi di setup:

il primo: l'installazione su macchina appena uscita dal concessionario;

il secondo: il più facile, l'aggiornamento dal nostro caro vecchio Windows 95².

Entrambi i tipi di setup si rincontreranno al momento della installazione.

Partiamo dal primo caso.

Preliminari:

Windows 98 ha la possibilità di essere installato sul disco rigido direttamente dal CD-ROM, in quanto esso è partente.

Per azionarlo è necessario avere un BIOS, sulla piastra madre, che possa avere accesso direttamente al lettore CD-ROM ed identificarlo come unità floppy disk (consultate il manuale fornito dal costruttore della piastra madre del computer).

Se avete fatto ciò, potete saltare direttamente allo Step 2. Altrimenti continuate a leggere.

- Step 1

La prima cosa da fare è un floppy disk partente, cioè con il sistema operativo ed i file **CONFIG.SYS** ed **AUTOEXEC.BAT**, per

Come già espresso nella nota precedente, le immagini si riferiscono al secondo caso. L'unica differenza tra il setup su macchina nuova e l'aggiornamento, eccettuate le immagini, è la scelta del tipo di setup. La schermata di quella del Windows 95 è più eloquente della descrizione.

configurare il sistema e l'unità il CD-ROM in modo poter installare il Windows 98 dal CD.

Nelle versioni "abbinabili unicamente all'acquisto di un PC" è fornito un floppy disk che serve a far partire il CD di Windows 98, in quanto è già configurato.

La configurazione del disco floppy da me suggerita in seguito è puramente indicativa, ma testata e funzionante, da usare solo nel malaugurato caso che quello originale sia diventato inutilizzabile. In questo caso è consigliato fare delle copie di backup del dischetto, da conservare in un luogo sicuro lontano da fonti di calore, ma soprattutto da fonti magnetiche (ed è consigliabile di chiudere la sicurezza del disco in modo da evitare di cancellarlo accidentalmente).

Per fare una copia di sicurezza del disco, una volta installato il sistema operativo, si deve caricare il prompt dei comandi mediante l'icona situata nel pulsante Start-Programmi-Prompt dei comandi e digitare al prompt (C:\>)

diskcopy a: a:

se si possiede solo un floppy disk drive, o

diskcopy a: b:

se si possiedono due floppy disk drive³.

Andiamo ad analizzare le caratteristiche del floppy che andiamo a creare.

Prima di proseguire è meglio chiarire che funzione hanno i file **AUTOEXEC.BAT** e **CONFIG.SYS**.

Questi file servono a configurare Windows 98 secondo le nostre esigenze, indicando al calcolatore quali file caricare e quali no. Quindi in definitiva non possiamo considerare questi due file come due veri programmi, bensì come due liste di cose da fare durante la fase di caricamento del sistema, perciò questi due file sono, da un lato modificabili dall'utente (mentre ciò non è possibile farlo con i

Tutti i comandi DOS verranno affrontati nell'Appendice 2. Per <u>disco sorgente</u> si intende il disco con i dati da copiare, mentre per <u>disco destinazione</u> di intende quello dove devono essere copiati i dati del disco sorgente.

programmi veri e propri), dall'altro hanno necessità di avere sul disco (sia esso rigido interno o floppy) i file che devono caricare.

Chiarito l'arcano, andiamo a vedere come devono essere programmati i file Autoexec.bat e Config.sys (file di configurazione del sistema operativo):

Autoexec.bat

```
@echo off

mode con cp prepare=((850) ega.cpi)
mode con cp select=850
keyb it,,keyboard.sys
lh MSCDEX.EXE /D:msCD000 /1:i

i:
cd win98
setup
```

Nella riga lh MSCDEX.EXE /D:msCD000 /l:i l' /l:i serve a configurare il CD-ROM sulla lettera I. Questo genere di configurazione non impedisce al sistema di inserire il lettore CD sulla prima lettera libera che il calcolatore fornisce. Per la maggior parte dei PC casalinghi è la lettera D, in quanto si considera una unità di hard disk non partizionata, quindi senza almeno un'eventuale lettera aggiuntiva, che può essere E o F, dipende dalle unità a disco rigido reali o virtuali (per la differenza tra dischi rigidi reali o virtuali cfr. paragrafo IV) presenti nel calcolatore.

Config.sys

```
DEVICE=HIMEM.SYS
BUFFERS=20
FILES=60
device=display.sys con=(eqa,,1)
```

DEVICEHIGH=a:\LTNIDE.SYS⁴ /D:MSCD000 country=039,850,country.sys

I seguenti file sono quelli necessari a programmare i file Autoexec.bat e Config.sys, inoltre vi sono altri file che servono a controllare il sistema e ad configurarlo. Sono strumenti MS-DOS, quindi per maggiori chiarimenti consultare il manuale dell'MS-DOS. Nel paragrafo IV del corrente capitolo affronteremo alcuni di questi file, ma solo esclusivamente nell'ottica della configurazione del sistema. Nella **Appendice 2** affronteremo altri comandi dell'MS-DOS, da un punto di vista prettamente illustrativo in quanto sono parte integrante del sistema operativo.

File contenuti nel dischetto

Questi file sono i programmi che il sistema carica in memoria tramite i file di configurazione Autoexec.bat e Config.sys

Il volume nell'unità A è WIN 98 CD Numero di serie del volume: 0F24-1ED6 Directory di A:\

COMMAND	COM	96.200	07/01/98	11.16
FORMAT	COM	50.887	07/01/98	11.16
KEYB	COM	20.167	07/01/98	11.16
MODE	COM	30.023	07/01/98	11.16
SYS	COM	19.239	07/01/98	11.16
FDISK	EXE	64.700	07/01/98	11.16
LABEL	EXE	9.324	24/06/97	11.42
MEM	EXE	32.482	07/01/98	11.16
MSCDEX	EXE	25.473	24/11/97	15.09
ANSI	SYS	9.735	07/01/98	11.16
COUNTRY	SYS	30.742	24/11/97	15.17
DISPLAY	SYS	17.207	07/01/98	11.16
KEYBOARD	SYS	34.566	24/11/97	15.21

LTNIDE.SYS è un driver di CDRom, ma ne esistono anche altri di altro tipo. La cosa fondamentale è che vi sia un driver nel disco

KEYBRD2	SYS	31.942	24/11/97	15.49		
EGA	CPI	58.870	24/11/97	15.18		
EMM386	EXE	126.263	07/01/98	11.16		
HIMEM	SYS	33.255	07/01/98	11.16		
AUTOEXEC	BAT	874	10/03/98	16.58		
CONFIG	SYS	461	14/03/98	19.25		
LTNIDE	SYS	17.874	05/11/96	3.03		
	21 file	712.477 byte				
	0 dir	440.320 byte				
disponibili						

- Step 2

Inserire il disco nel computer ed il CD nel lettore e fare avviare la procedura di caricamento. Se il disco rigido interno non è stato ancora formattato, allora uscire dall'installazione e formattarlo, con il comando: **format c:/q** (serve a fare una formattazione veloce. Se il disco è nuovo, quindi non formattato precedentemente, il comando da semplice formattazione veloce passa automaticamente a formattazione normale. Tale operazione richiede svariati minuti a seconda della velocità hardware del disco e della sua capacità).

Questo che abbiamo appena esposto è solo il metodo più "personale" ed arduo per installare il Windows 98 su di un hard disk nuovo. Il sistema durante la fase di setup (solo la versione OSR), se si accorge che il supporto su cui stiamo andando ad installare il sistema non è DOS / Windows compatibile (per esempio può essere un hard disk di un Mac o di un'Amiga che hanno il disco rigido formattato differentemente) il sistema automaticamente provvede a crearselo, ponendoci alcune domande sul tipo di supporto (FAT 16 o FAT 32; cfr. paragrafo IV)

La formattazzione del disco non è fondamentale, ma visto che stiamo considerando l'installazione di Windows 98 su una macchina nuova o comunque non stiamo operando un aggiornamento del sistema il disco conviene sempre formattarlo (cfr. paragrafo IV).

Prima di procedere ad una formattazzione di basso livello, è sempre bene consultare il manuale del disco per evitare di danneggiare il disco rigido.

Una volta fatto ciò fate riavviare il disco e procedete spediti con l'installazione (se la versione che avete è una di aggiornamento, consultate il paragrafo V).

- Step 3

L'installazione è piuttosto semplice. Il setup vi chiederà di fare una scansione del disco e poi inizierà la fase di installazione.

Ecco la prima immagine che apparirà dopo la scansione.



Questa è la prima schermata di Setup

Tutte le immagini che verranno mostrate sono prese aggiornando Windows 95 al Windows 98.

Da questo punto in poi procederemo su piani paralleli (le poche differenze sono dovute alle immagini di sfondo che nella versione OSR non ci sono e alla domanda del sistema di scelta del tipo di setup)

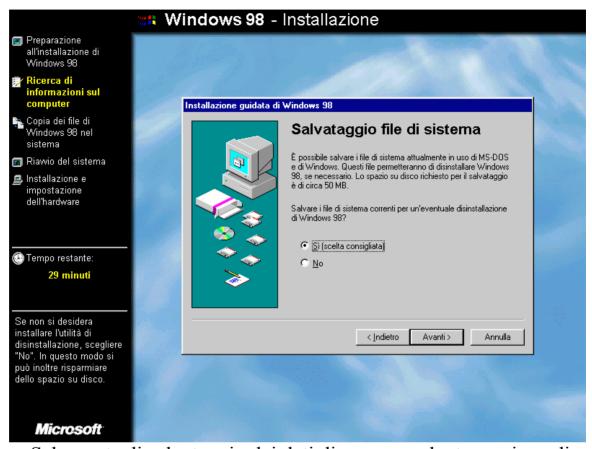
Naturalmente alla domanda Continua o Esci dall'installazione, noi continueremo.



Ouesta è la schermata del contratto di licenza

Anche in questo caso premeremo sul pulsante di scelta di **Accetto** il contratto.

In caso contrario, come in quello precedente, usciremmo dall'installazione del prodotto.



Schermata di salvataggio dei dati di una precedente versione di Windows

Questa schermata appare solo durante un setup da Windows 3.x o Windows 95.

Se scegliamo "<u>si</u>" il programma farà un file di backup sul disco di circa 30 MB (considerato che stiamo aggiornando Windows 95 in configurazione tipica senza programmi forniti da terzi installati. In questo caso lo spazio necessario aumenterebbe). In tal modo potremo ripristinare la precedente versione di Windows (cfr. paragrafo VI).

In caso alternativo non potremo ripristinare il precedente sistema operativo.

In entrambi i casi non perderemo le precedenti impostazioni di Windows.

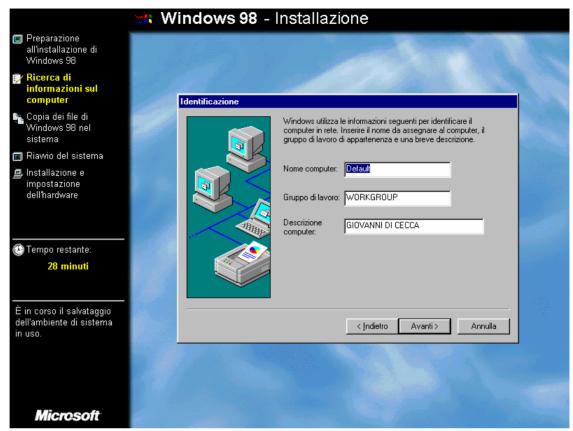


Schermata di inserimento del codice prodotto

Nel setup su di una macchina senza versione precedente del sistema operativo appare una schermata di inserimento del nome e della eventuale società del licenziatario

In questa schermata si deve inserire il numero di codice del prodotto, che generalmente è o una etichetta attaccata al porta CD, oppure è scritto su di un foglio di carta filigranato con i marchi Microsoft.

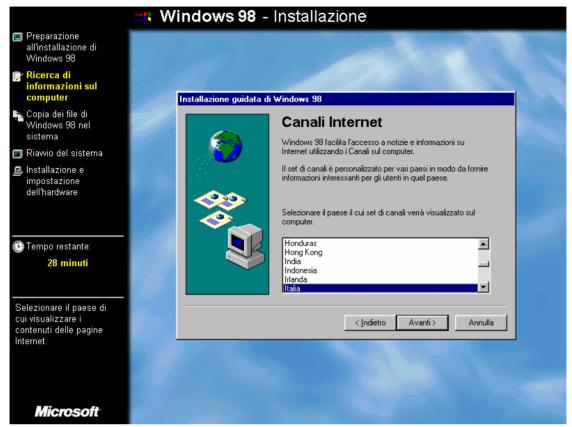
Esiste anche un'altra schermata che riguarda il tipo di setup nella versione OSR. Ho considerato, almeno per il momento, un setup tipico.



Schermata di identificazione di Windows 98

Questa schermata serve ad identificare il calcolatore in una rete.

Le impostazioni che il programma di setup fornisce per default possono restare anche se il nostro calcolatore non è inserito in una rete.

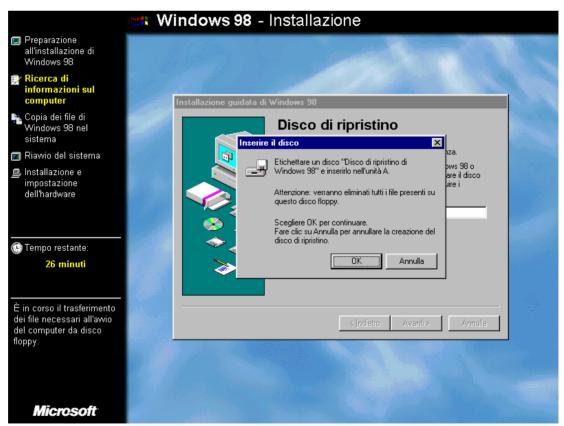


Schermata di installazione dei canali di Internet

L'Internet Explorer 4.0 ha incorporato la possibilità di inserire dei canali da cui prendere le informazioni.

Possiamo scegliere i canali del paese che ci interessa.

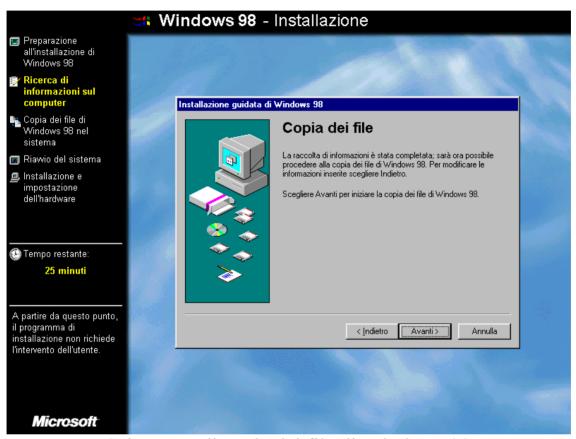




Schermate di disco di ripristino

Le due schermate precedenti servono a creare il disco di ripristino di Windows 98.

Questo disco è necessario quando il sistema non da più segni di vita o quando ci sono dei problemi.



Schermata di copia dei file di Windows 98

A questo punto il programma di setup provvederà a fare il resto.

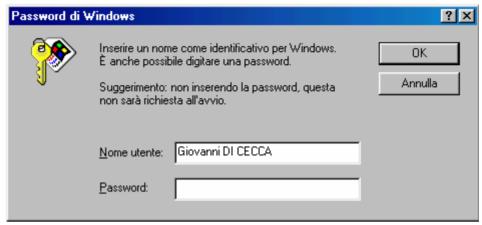
C'è da notare che l'intervento dell'uomo durante la procedura di setup è molto limitata rispetto al predecessore Windows 95.

Quando finiscono le varie fasi dell'installazione, il programma aspetterà 15 secondi prima di ripartire automaticamente.⁵

Il sistema richiederà la nostra presenza solo per confermare il fuso orario e per l'inserimento della password di accesso (necessario solo se

⁵ Nella versione completa di Windows 98 prima di installare il Sistema Operativo chiede se le impostazioni sono giuste, inoltre chiede se la shell grafica deve essere quella di Windows 3.x o quella del Windows 95 + Internet Explorer 4.0

abbiamo scelto di installare l'Internet Explorer 4 nel setup personalizzato, o come in questo caso, abbiamo fatto un setup tipico), come nelle figure successive:



Schermata di inserimento password di accesso

Una volta inserita la password compare un'altra schermata che chiede la conferma della password come nella figura seguente:

Imposta password di Win	? ×	
Confermare la password di a sarà utilizzata come passwor	OK	
·		Annulla
<u>N</u> uova password:	×××	
Conferma nuova password:	xxx	

Schermata di imposta di Password di Windows

Se alla <u>Schermata di inserimento password di accesso</u> alla voce password diamo Invio senza scrivere niente, il sistema, innanzitutto non fa comparire l'immagine <u>Schermata di imposta di Password di Windows</u>, e al riavvio non ce la chiederà.

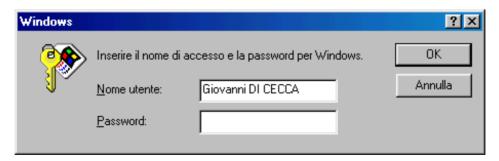
Infine dopo circa 47 minuti di lavoro potremo finalmente accedere al nostro nuovo Windows 98.



Prima schermata di Windows 98

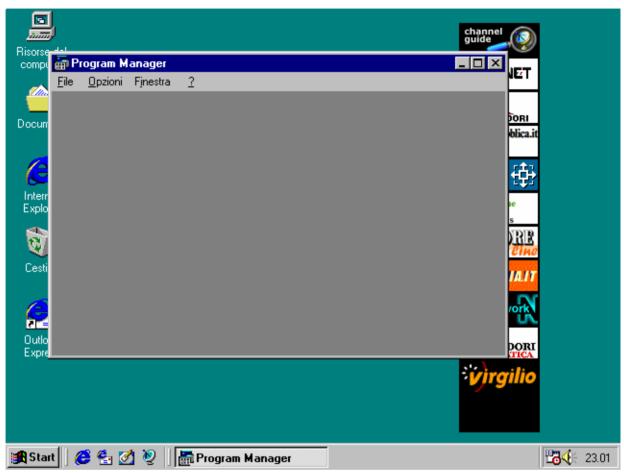
A questo punto la prima parte del setup di Windows 98 è terminata.

Quando andremo a far ripartire il Windows le prossime volte dovremo inserire la password di accesso nell'apposita finestra



Password di Windows 98

A questo punto conviene fare un controllo del disco con Scandisk ed una deframmentazione con Utilità di deframmentazione dischi (cfr. Capitolo IV paragrafi VI.XI e VI.XII) Abbiamo detto che è possibile utilizzare la shell di Windows 3.x. Ecco come appare il sistema dopo l'installazione di Windows 98 con la suddetta shell:



Windows 98 con la shell di Windows 3.x

Nel prossimo paragrafo andremo a fare l'installazione del nostro server di rete per l'accesso ad Internet (detto I.S.P. = Internet Service Provider).

III) Il Setup di Internet

Terminata la prima fase di installazione, quella relativa al sistema, non ci resta che installare l'accesso ad Internet (supponendo che abbiamo un modem ed un contratto).

Si deve premettere che Windows 98 abbia riconosciuto il nostro modem e di conseguenza abbia installato i driver necessari.

È un caso raro che il nostro modem non sia contemplato dai driver di Windows 98. In tal caso ci si può rivolgere o alla Microsoft, oppure, molto più logicamente alla casa produttrice del modem per farsi inviare il disco con i driver, oppure più facilmente andare sul sito Internet e scaricarseli prima di effettuare l'installazione di Windows 98.

Nelle immagini seguenti che facilitano il setup, abbiamo considerato un generico provider (detto anche gestore di servizi Internet) chiamato "**provider.com**". Naturalmente tutti i dati riguardanti l'accesso, dai DNS, alla casella postale, dall'alias di mail all'SMTP, il protocollo di trasmissione e il ricevimento di posta elettronica, sono puramente virtuali.

Negli esempi abbiamo semplicemente considerato la User ID, cioè il nome che ci ha assegnato l'Internet Service Provider (abbreviati anche con ISP), la password, il protocollo di posta elettronica POP, l'SMTP, il detto protocollo di trasmissione e il numero di telefono del server del provider. I DNS li abbiamo contemplati come estensione del setup, ma non come fase successiva, in quanto quasi tutti i provider indirizzano automaticamente l'utente sul primo DNS libero, nei loro abbonamenti di prova. Capita a volte, però, che avendo stipulato un contratto con l'ISP, questi senza l'indirizzamento manuale mediante i DNS non ci permette di accedere alla Rete.

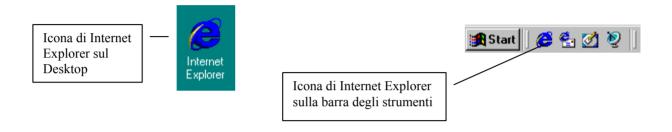
Se avete seguito la procedura di setup fino a questo momento illustrata, per settare le impostazioni onde poter accedere ad Internet, dovete seguire la restante procedura.

Molti ISP forniscono con il contratto di abbonamento un CD. In esso oltre a vari siti scaricati, vi è un programma che permette di installare in modo automatico la connessione al fornitore di servizi Internet.

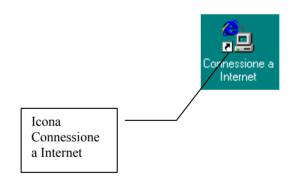
È consigliabile effettuare il setup secondo le istruzioni riportate di seguito, così da non minare la stabilità del sistema, con un programma che potrebbe essere mal strutturato.

Step 1

- Cliccare l'icona dell'Internet Explorer sul desktop, oppure quello nella barra degli strumenti vicino il pulsante Start



oppure l'icona Connessione a Internet:



Step 2

- Seguire la procedura secondo le immagini riportate di seguito

In questa schermata, come si vede si deve inserire solo l'indicativo località, cioè lo 081 nel caso di Napoli, oppure lo 02 di Milano e così via.

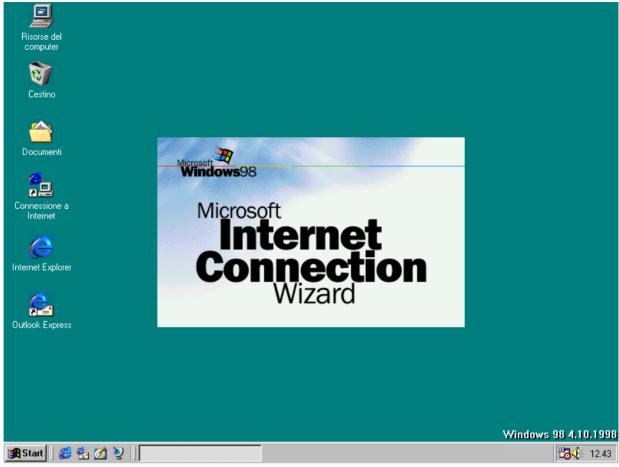
Non inserire il numero nella casella "<u>Numero accesso linea</u> <u>esterna</u>", in quanto il sistema dopo può avere dei problemi.⁶



Prima immagine delle impostazioni guidate di Internet Explorer

Fatto ciò compare la seguente schermata:

⁶ Questa opzione serve agli uffici che hanno un accesso alla linea esterna. Per la maggior parte degli utenti di Windows questa opzione non serve.



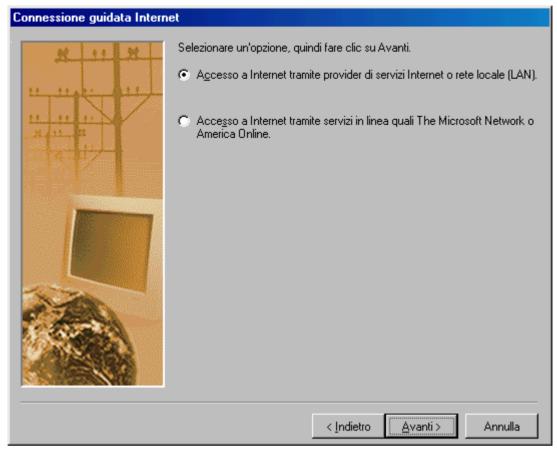
Fase iniziale del setup della Connessione ad Internet – 1

A questo punto il sistema carica una parte pre Wizard:



Fase iniziale del setup della Connessione ad Internet – 2

Scegliamo la seconda opzione che ci attiva una seconda schermata simile a questa:



Fase iniziale del setup della Connessione ad Internet – 3

In questa schermata selezioniamo il primo pulsante di scelta.

Questa ci permette di accedere al Wizard di connessione guidata, che verrà esposto di seguito.



Prima schermata della connessione guidata di Internet

A questo punto iniziamo la procedura di Connessione guidata. Tutte le schermate visualizzate in seguito si ottengono cliccando sempre su **Avanti** >.



Seconda schermata della connessione guidata

Nella seconda schermata ci sono tre scelte effettuabili, la Prima permette di navigare in internet senza avere un account predefinito, ma è sconsigliabile a meno che non abitiate a Roma o Milano, la Seconda andremo ad illustrarla tra breve, la Terza opzione serve a non modificare le impostazioni di connessione telefonica. Per maggiori informazioni cliccate il pulsante "?", se la risposta non è esauriente rivolgetevi al vostro rivenditore o direttamente alla Microsoft.

Abbiamo detto che la seconda opzione è quella che ci interessa fare attualmente, e comunque considereremo, almeno per ora, un solo account.



Terza schermata della connessione guidata

In questa schermata si sceglie se accedere alla rete tramite il telefono o tramite una rete LAN a sua volta collegata ad Internet.

Visto che non consideriamo il caso di una rete di calcolatori, ma semplicemente l'utente privato scegliamo "Connessione tramite linea telefonica".



Quarta schermata della connessione guidata

Il prefisso e l'indicativo del paese sono automatici, a noi non resta che inserire il numero di telefono del provider nella casella dove si trova il numero di telefono evidenziato. Con la nuova introduzione dell'inserimento del prefisso anche per i numeri urbani, nel caso che il nostro ISP si trovi nel nostro stesso distretto, inseriamo il prefisso ed il numero nella casella **Numero di telefono** (come nella figura di sopra). Se al contrario esso si trova fuori dal distretto urbano, inseriamo il Prefisso nella apposita casella di testo ed il numero nella casella apposita, come esposto nella successiva figura:



Quarta schermata della connessione guidata Chiamata fuori dal distretto di Napoli (081)

Se ci troviamo a Gaeta (che ha prefisso 0771) ed il nostro server si trova a Napoli, settiamo il sistema come proposto nella figura di sopra.



Quinta schermata della connessione guidata

Nella schermata precedente abbiamo inserito la nostra UserID e la password che ci viene assegnata dal provider. C'è da notare che la UserID rimane in testo leggibile, mentre la password, proprio perché segreta, è una serie di asterischi, anche se mettiamo solo spazi.



Sesta schermata della connessione guidata

In questa schermata si chiede se si vogliono modificare le impostazioni avanzate per questa connessione.

Come espresso ad inizio paragrafo, può capitare che alcuni Internet Service Provider, quando stipuliamo un contratto, per poter accedere alla Rete, dobbiamo inserire i codici di DNS.

Scegliendo <u>Sì</u>, a questa schermata il sistema ci fa accedere a delle altre voci che tratteremo di seguito. Nel caso siamo sicuri che l'ISP ci faccia accedere in modo automatico, scegliamo <u>No</u> e voliamo all'immagine <u>Settima schermata della connessione guidata</u>.



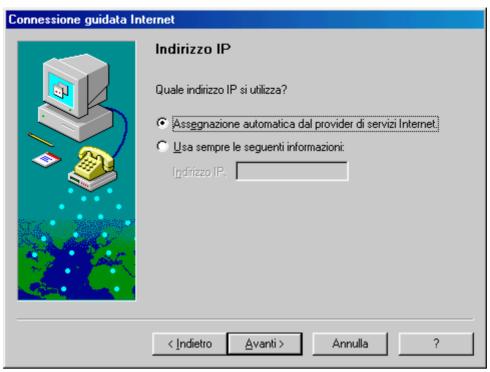
Sesta schermata della connessione guidata Scelta del tipo di protocollo – 1

In linea di massima tutti gli ISP hanno come protocollo di connessione il <u>PPP</u> (ovvero <u>P</u>oint to <u>P</u>oint <u>P</u>rotocol). Salvo differenti indicazioni da parte del manuale di installazione di Internet fornito dall'ISP, questa connessione non si cambia.



Sesta schermata della connessione guidata Scelta del tipo di protocollo – 2

Questa schermata serve per decidere se usare una procedura particolare dopo la connessione, tipo il terminale dopo la connessione ecc. Noi lasceremo **Automatico**. È più comodo!



Sesta schermata della connessione guidata Scelta del tipo di protocollo – 3

In questa schermata dobbiamo inserire l'indirizzo IP, che, salvo casi particolari è sempre fornito in automatico dal provider.



Sesta schermata della connessione guidata Scelta del tipo di protocollo – 4

Scegliendo <u>Usa sempre le seguenti informazioni</u>, andiamo ad inserire i valori di DNS che il provider ci fornisce.

Infine compare la schermata <u>Settima schermata della</u> connessione guidata che ci riporta al discorso che avevamo lasciato:



Settima schermata della connessione guidata

Dobbiamo dare il nome alla connessione, e possiamo fare come nella figura.

C'è da notare che conviene sempre mettere il nome del nostro gestore di servizi Internet, soprattutto quando se ne posseggono più di uno su più provider.

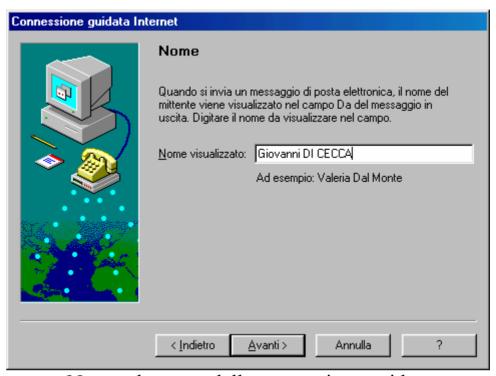


Ottava schermata della connessione guidata

L'Internet Explorer 4.0 possiede un programma per la gestione di posta elettronica, l'Outlook Express, che può gestire uno o più account di mail.

Generalmente i provider nel contratto danno oltre l'accesso alla rete, danno anche una casella postale, che viene gestita da un apposito programma di posta elettronica. Si può inserire un altro gestore di posta elettronica escludendo quello fornito con l'Internet Explorer 4.0

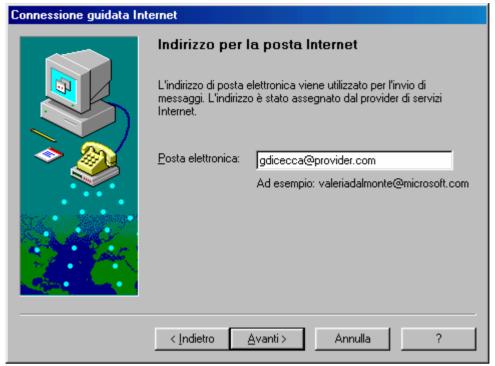
Consideriamo il caso in cui usiamo l'Outlook Express.



Nona schermata della connessione guidata

In questa casella viene inserito automaticamente il nome di chi manda la mail.

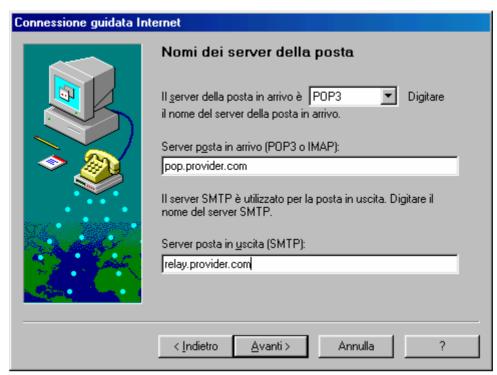
Al posto del proprio nome si può inserire un cosiddetto nick name, cioè uno pseudonimo con il quale ci facciamo conoscere. Per esempio al posto di Giovanni DI CECCA potrei mettere ad esempio James Bond, oppure Bill Gates.



Decima schermata della connessione guidata

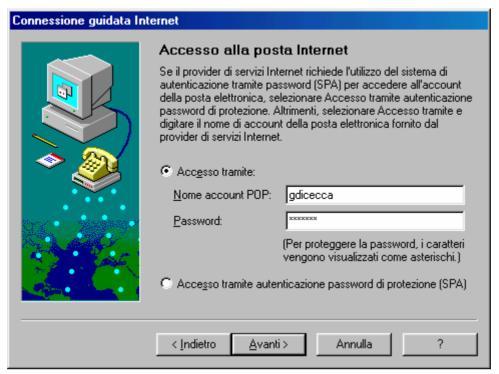
In questa casella si inserisce l'alias di mail che ci fornisce il provider⁷, che invece non può essere modificato in quanto ci viene assegnato dal gestore di servizi Internet.

⁷ Per fare la chiocciola @ che in gergo si dice AT si fa: @ = Alt Gr + \dot{o}



Undicesima schermata della connessione guidata

Nelle due finestre di testo si devono inserire il POP3 (protocollo di trasmissione dati che serve a ricevere la posta), fornito dal provider, ed il protocollo SMTP che serve a spedire la posta. Anche questo protocollo viene fornito dal provider.



Dodicesima schermata della connessione guidata

In questa schermata inseriamo il nome del account POP, cioè la prima parte del dell'alias di mail, nel nostro caso gdicecca@provider.com, si prende la prima parte, cioè gdicecca; per quanto riguarda la password, questa viene scelta, quasi sempre, dall'utente durante la registrazione in linea (anche se il più delle volte è la stessa che ci permette l'accesso alla rete).

Più in generale l'alias di mail è composta da due parti: la prima parte, quella prima della chiocciola (@) è generalmente identificato dalla User ID, la seconda, quella dopo la chiocciola è identificata dal nome del service provider, nel nostro caso provider.com



Tredicesima schermata della connessione guidata

In questa schermata si inserisce il POP3 fornitoci dal provider.



Quattordicesima schermata della connessione guidata

In questa schermata si può scegliere inserire un account per le news, che, viene generalmente anch'esso fornito dal gestore di servizi Internet.



Quindicesima schermata della connessione guidata

Anche in questo caso il Wizard di setup provvederà a mettere automaticamente il nome di chi scrive le lettere che vanno a finire nel server delle news.



Sedicesima schermata della connessione guidata

È possibile rispondere ad un messaggio di news con una mail.



Diciassettesima schermata della connessione guidata

Qui inseriamo il nome del server delle News, che ci deve essere fornito dal provider dei servizi Internet.



Diciossettesima schermata della connessione guidata

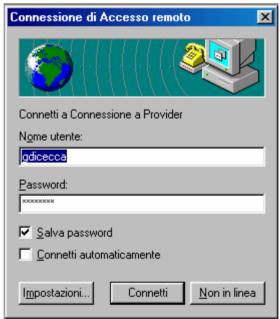
Continuiamo a premere il pulsante <u>Avanti ></u>.



Diciossettesima schermata della connessione guidata

Anche qui continuiamo a premere il pulsante <u>Avanti ></u>, per poi arrivare all'ultima schermate, guardiamole:





Schermata finale della connessione guidata e Connessione di Accesso remoto

A questo punto abbiamo terminato il setup generale.

C'è da notare che il Windows 98 alla fine dell'installazione, vi attiva il monitor a 640×480 dpi di risoluzione video per 256 colori di tavolozza disponibili.

Questo genere di setup è il più diffuso su monitor 15", ma quando incominciamo a salire di grandezza, per esempio, con un monitor 17", è consigliabile una risoluzione 800×600 , che mostra lo schermo più piccolo di quello standard, ma si possono visualizzare meglio le immagini e figure, in quanto lo schermo è più grande.

Per quanto riguarda, invece, la tavolozza dei colori, nelle risoluzioni di 640×480 e 800×600 si può arrivare fino a 16.777.216 colori.

I pregi di questa enorme tavolozza colori è visualizzazione di delle immagini (specialmente quelle fotografiche) in true color, come se fosse al naturale. Ovviamente, l'altra faccia della medaglia, è un notevole rallentamento nelle prestazioni del calcolatore, che impiega più tempo nel processare e visualizzare le immagini.

A mio parere la giusta via è quella dei 65.536 colori che permette di visualizzare le immagini praticamente in true color e rallenta il processore in modo molto poco apprezzabile, avendo quasi le stesse prestazioni dei 16.777.216

Come cambiare le impostazioni video ed il resto, però non saranno argomento di questo capitolo, ma viene rimandato al Capitolo II.

IV) II programma FDISK.EXE

Nel paragrafo II, durante il setup abbiamo accennato ai comandi MS-DOS presenti nel dischetto: FORMAT.COM e FDISK.EXE.

Vediamo come funzionano:

partiamo dal FORMAT.COM. Questo programma serve a creare sui dischi (siano essi hard disk interni o rimovibili oppure floppy da 1,44 MB o floppy di grandi dimensioni quali i dischi ZIP da 100 MB, Jazz da 1 GB o gli LS 120 che esternamente sembrano uguali ai classici floppy da 1,44 MB, ma possono contenere ben 120 MB di dati) le tracce ed i settori su cui verranno registrati i dati ed i programmi. Questo comando è molto potente, soprattutto distruttivo, nel senso che se si formatta accidentalmente il disco rigido interno, non abbiamo più la possibilità di recuperare i dati cancellati.

La sintassi del comando FORMAT. COM è la seguente:

format [lettera dell'unità da formattare seguito da:]

Il comando ha altre opzioni come possiamo osservare dalla figura:

Schermata MS-DOS - Format /?

Per ciò che riguarda il nostro argomento, che è l'installazione di una versione OEM, può bastare quanto esposto qui e nel paragrafo II.

Quando nel paragrafo II ho accennato ad unità fisiche reali o virtuali intendevo dire che è possibile creare, sull'hard disk più di una unità, cioè più di una lettera che identifica il drive.

Per fare ciò si deve usare un programma molto potente chiamato FDISK. EXE

L'FDISK.EXE è un programma da usare solo prima di una installazione, se si è convinti che il proprio hard disk abbia necessità di essere partizionato (cioè creare più di una lettera che identifica un'unità sul medesimo disco fisico). Ciò è conveniente se si usa il calcolatore oltre che come macchina gioco o esclusivamente per accessi ad Internet, come macchina da lavoro, per scrivere testi, elaborare fogli elettronici, disegnare ecc. La partizionatura permette di avere almeno due unità reali indipendenti, cioè si può formattare la partizione primaria, quella dove si trova il sistema operativo, per reinstallarlo (nel caso si verifichi un crash di sistema tale, che è più conveniente e sicuro reinstallare tutto) o aggiornarlo ad una versione più recente (come potrebbe essere Windows NT 5.0), senza perdere il nostro lavoro che si trova in una altra cartella di un altro "hard disk", seppur virtuale.

Andiamo a visualizzare come si crea una partizione primaria e poi una estesa.

Che cosa significa in primo luogo partizionare? E poi che cosa significa partizione primaria e secondaria?

All'accensione del sistema il BIOS dopo aver espletato le varie funzioni di controllo del sistema, cioè il controllo della memoria, l'identificazione delle unità a disco rigido, ed eventuali schede (solo su schede madri con specifiche Plug and Play, va a caricare il sistema operativo, cedendogli così "il testimone" della gestione di tutto.

Per caricare il sistema operativo, il BIOS ordina all'hard disk di cercare una particolare zona del disco nel quale si trova l'inizio del primo file base del sistema operativo (cioè l'IO.SYS). Caricato questo gli altri vengono di conseguenza. Questo particolare settore lo possiede

solo il disco rigido (inteso come fisico) inizializzato come primario, o, avendo deciso di creare più lettere sul medesimo disco rigido fisco cioè creando da una sola lettera (per default C) più lettere, cioè C, che deve essere per forza il primario, e poi D, E, F ecc. che sono le parti restanti della prima partizionatura.

Per ragioni di immagini, non andremo a considerare il disco nel quale è installato il Windows 98, ma un altro.

La prima schermata che compare appena attiviamo l'FDISK è:

```
Il computer dispone di un disco di dimensioni maggiori di 512 MB. Questa versione di Windows offre un supporto per dischi grandi avanzato che consente un utilizzo più efficiente dello spazio su unità grandi e la formattazione di dischi di dimensioni maggiori di 2 GB come unità singole.

IMPORTANTE: se il supporto per dischi grandi viene attivato e se sul disco verranno create nuove unità, non sarà più possibile accedere a tali unità utilizzando altri sistemi operativi, incluse alcune versioni di Windows 95, di Windows NT e versioni precedenti di Windows e MS-DOS. Inoltre, le utilità disco non progettate esclusivamente per il file system FAT32 non funzioneranno con questo disco. Se si accederà al disco con altri sistemi operativi o con vecchie utilità disco, non attivare il supporto per unità grandi.

Attivare il supporto per unità grandi (S/N)......? [S]
```

Schermata MS-DOS – Schermata iniziale di FDISK

Per memorizzare i dati si ha necessità di un supporto logico, oltre che quello fisico identificato dalle unità a disco in genere. Per semplificare, se noi installiamo un hard disk in un calcolatore senza creare il supporto logico, l'unico sistema che è in grado di riconoscerlo è il BIOS in quanto alla partenza interroga tutte le unità presenti nel calcolatore. Ma l'MS-DOS, Windows 3.x, 9x o NT non lo identificano come unità per memorizzare i dati. Il programma Format serve a creare questo supporto logico.

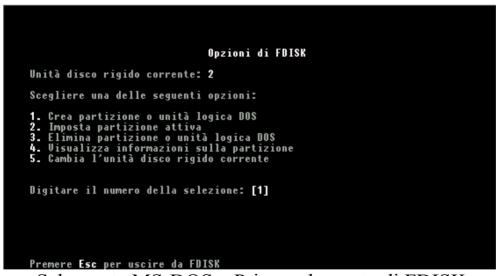
Il supporto logico, quello identificato dai sistemi MS-DOS, Windows 3.x e 9x si chiama F.A.T. (= File Allocation Table = Tabella di allocazione file). Il Windows NT è un caso a parte in quanto usa anch'esso il sistema FAT, ma ha un tipo di supporto logico (detto anche File System) proprietario chiamato NTFS (= NT File System).

Di supporti logici FAT ne esistono di ben tre tipi: a 8 bit, 16 bit e 32 bit. Il supporto a 8 bit è di sistemi MS-DOS "arcaici", cioè 2.x e 3.x,

il supporto a 16 bit viene supportato dai sistemi MS-DOS 4, ma viene stabilizzato dall'MS-DOS 5.0. Negli ultimi tempi la capacità dei dischi rigidi ha avuto una impennata non indifferente ed i calcolatori di oggi hanno generalmente 2 GB di spazio. Ciò ha creato non pochi problemi ai sistemi Microsoft, in quanto seppur aggiornati portano ancora problemi dovuti alla compatibilità con il passato. La FAT 16 supporta al massimo 2,1 GB di dati, ed il Windows 95 automaticamente partizionava il sistema usando il limite massimo supportato dal sistema. Con le versioni successive di Windows 95 (e con il 98), si è andati ad implementare un nuovo tipo di supporto logico, la FAT 32. Questo supporto può usare dischi di grandi capacità che superano i 2 GB come un unico disco, senza doverlo partizionare (cfr. Capitolo IV paragrafo VI.IV)

La Schermata iniziale di FDISK (che compare solo su hard disk con capacità superiori a 512 MB) chiede se la/le unità che stiamo andando a creare debbano usare questo supporto o meno.

Le prossime schermate sono quelle che il programma FDISK usa per creare unità fisiche virtuali.



Schermata MS-DOS – Prima schermata di FDISK

Anche se la figura alla voce Unità disco rigido corrente: 2, che intende appunto una seconda unità di hard disk fisico interno, noi la considereremo come Unità disco rigido corrente: 1, che è la prima unità hard disk nel computer.

Considereremo ora la creazione di una partizione unica del disco rigido. Scegliendo, quindi, dal menu l'opzione 1, accediamo ad un'altra schermata:

```
Crea partizione o unità logica DOS

Unità disco rigido corrente: 2

Scegliere una delle seguenti opzioni:

1. Crea partizione DOS primaria
2. Crea partizione DOS estesa
3. Crea unità logiche nella partizione DOS estesa

Digitare il numero della selezione: [1]
```

Schermata MS-DOS – Seconda schermata di FDISK

In questa schermata dobbiamo scegliere l'opzione 1. Come nella precedente schermata l'opzione di default è 1.

Come vedremo in seguito, anche nella creazione di partizioni estese si deve sempre prima creare una partizione primaria.

La prossima figura mostra la schermata dell'opzione scelta:

```
Crea partizione DOS primaria
Unità disco rigido corrente: 2
Utilizzare la dimensione massima disponibile per la partizione DOS primaria (S/N).....? [N]

Premere ESC per tornare al menu di FDISK
```

Schermata MS-DOS – Seconda schermata di FDISK

Dopo aver fatto un rapidissimo calcolo dello spazio disponibile, il sistema chiede di Utilizzare la dimensione massima disponibile per la partizione DOS primaria, per default il programma mette S, ma si deve scegliere N.

Il motivo è puramente storico. Scegliendo S il calcolatore crea una partizione DOS primaria di 64 KB. Ciò è dovuto a problemi di compatibilità con il passato. Scegliendo N il programma considera tutto lo spazio disponibile.

La prossima figura chiede quanto spazio vogliamo dare alla partizione primaria:

Schermata MS-DOS – Quarta schermata di FDISK

In questo caso considereremo la partizione primaria grande quanto tutto l'hard disk. Possiamo inserire la quantità di spazio che ci interessa in MB o in percentuale. Noi, in questo caso considereremo la quantità in MB, per default del programma; in seguito la esprimeremo in percentuale.

Scelta la quantità premiamo il tasto invio. La seguente figura ci mostra la schermata che compare:

```
Crea partizione DOS primaria
Unità disco rigido corrente: 2
Partizione Stato Tipo Etichetta Mbyte Sistema Uso
D: 1 PRI DOS 249 UNKNOWN 100%

Partizione DOS primaria creata, lettere di unità modificate o aggiunte
Premere ESC per continuare_
```

Schermata MS-DOS – Quinta schermata di FDISK

Una volta fatto questo premiamo il tasto ESC due volte, per uscire dal programma, e riavviare il computer premendo i tasti <u>CTRL ALT</u> <u>CANC</u>, in modo che il sistema operativo abbia conoscenza delle modifiche apportate.

Quando il sistema ha finito di caricare possiamo procedere alla formattazione del disco in modo da creare le tracce e settori necessari alla memorizzazione dei dati. Per fare ciò basta digitare format c: e far funzionare il programma. Una volta formattato il disco C, facciamo ripartire il calcolatore premendo contemporaneamente i tasti CTRL ALT CANC e procediamo con l'installazione come espresso nel paragrafo II per il setup del sistema operativo e per quello di Internet come espresso nel paragrafo III.

Per ciò che riguarda la partizione del disco rigido alla quarta schermata abbiamo detto che per esprimere la quantità di spazio che ci necessita per la partizione è più conveniente esprimerla in percentuale.

Gli hard disk in commercio hanno capacità di svariati GB. Per non avere problemi con il sistema operativo, l'installazione di applicazioni e soprattutto con lo swap file (il sistema operativo se non riesce a gestire un applicazione con la RAM che ha a disposizione, quindi crea un file sul disco rigido, nella cartella Temp, che usa come se fosse memoria RAM. Questa operazione si chiama swap file) è conveniente che lo spazio destinato al sistema operativo ed applicativi sia maggiore rispetto a quello destinato ai documenti. In definitiva conviene avere il 70% delle risorse destinato al sistema ed il restante 30% ai file documento.

Nelle figure abbiamo considerato una partizionatura del 50%, che in alcuni casi può essere utile. Alla quarta schermata dell'FDISK aveva inserito come spazio per default 249 (capacità totale del disco espressa in MB), digitiamo 50%, come nella figura seguente:

Schermata MS-DOS – Prima schermata di partizionatura di FDISK

Fatto ciò abbiamo definito la quantità di spazio che ci interessa sulla partizione primaria.

Schermata MS-DOS – Seconda schermata di partizionatura di FDISK

Fatto ciò non ci resta che premere il tasto invio.

Schermata MS-DOS – Terza schermata di partizionatura con FDISK

Una volta effettuata la partizione primaria si ritorna, tramite il tasto ESC, alla prima schermata di FDISK. Scegliendo 1 alla prima schermata (vedi la prima figura di questo paragrafo), scegliamo 2 (vedi la seconda figura), ciò ci permette di creare la partizione DOS estesa. Come possiamo notare per default il programma inserisce il valore in MB, che è la differenza tra la capacità totale del disco e la partizione primaria.

```
Crea partizione DOS estesa
Unità disco rigido corrente: 2
Partizione Stato Tipo Etichetta Mbyte Sistema Uso
D: 1 PRI DOS 125 UNKNOWN 50%
2 EXT DOS 125 UNKNOWN 50%
Partizione DOS estesa creata
Premere ESC per continuare_
```

Schermata MS-DOS – Quarta schermata di partizionatura con FDISK

A questo punto abbiamo creato la partizione, dobbiamo premere il tasto ESC, e compare la seguente schermata:

```
Crea unità logiche nella partizione DOS estesa
Un. Etichetta Mbyte Sistema Uso
E: 125 UNKNOWN 100%

Tutto lo spazio disponibile della partizione DOS estesa
è stato assegnato ad unità logiche.
Premere ESC per continuare
```

Schermata MS-DOS – Quinta schermata di partizionatura con FDISK

Fatto ciò non ci resta che premere ESC ancora due volte e riavviare il sistema col dischetto.

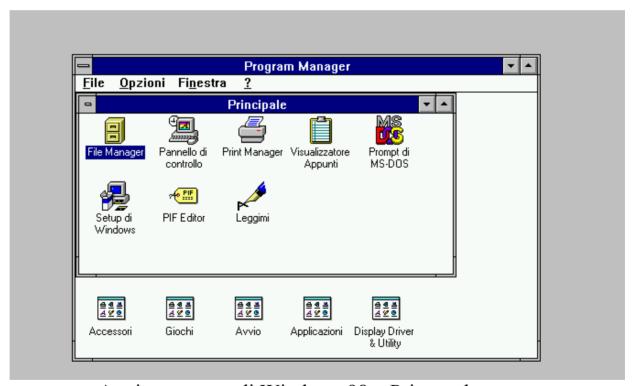
Una volta fatto ciò dobbiamo formattare le due partizioni con il comando format c: per la partizione C e format d: per la partizione D. Fatto ciò riavviamo la macchina e possiamo finalmente procedere all'installazione del Windows 98 (cfr. paragrafo II)

V) Il Setup della versione Aggiornamento

La versione commerciale di Windows 98, cioè quella che possiamo comprare in un qualsiasi negozio di computer è la versione di aggiornamento. Questa versione (di cui abbiamo affrontato la parte di Setup nel paragrafo II) non può essere installata se sul computer non vi è una versione precedente di Windows (sia essa una versione 3 x o 95).

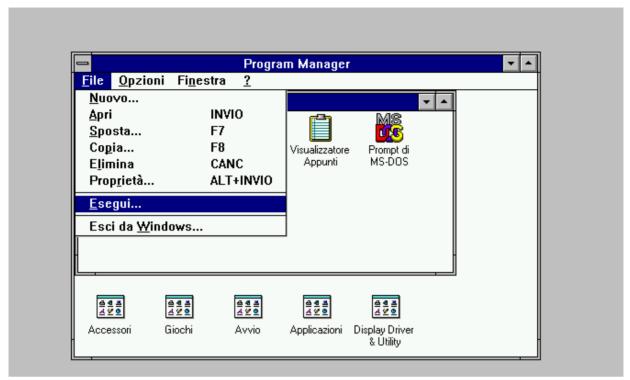
Nelle prossime pagine affronteremo il setup di aggiornamento da un Windows 3.x Oem, da Windows 95 Oem e come aggiornamento di Windows 95 aggiornamento.

Fare un aggiornamento di una precedente versione di Windows 3.x può essere utile alle aziende che avendo un calcolatore non molto potente (cfr. Microsoft Windows 98 – Carta d'identità) hanno necessità di aggiornare il sistema operativo senza dover reinstallare tutti i programmi daccapo.



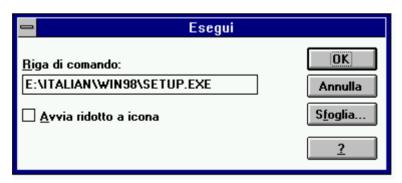
Aggiornamento di Windows 98 – Prima schermata Program manager di Windows 3.x

Considerato di avere una versione 3.x di Windows, andiamo ad operare l'aggiornamento:



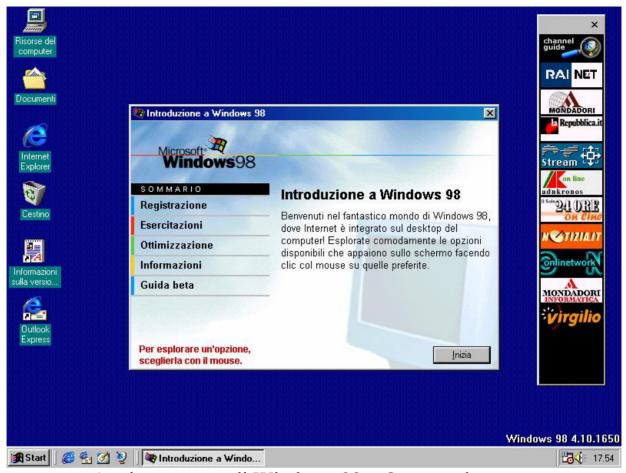
Aggiornamento di Windows 98 – Seconda schermata Program manager di Windows 3.x

Selezionando dal menu a tendina File Esegui, andiamo ad indicare, come mostrato nella prossima schermata, il percorso di ricerca del programma **Setup.exe** di Windows 98:



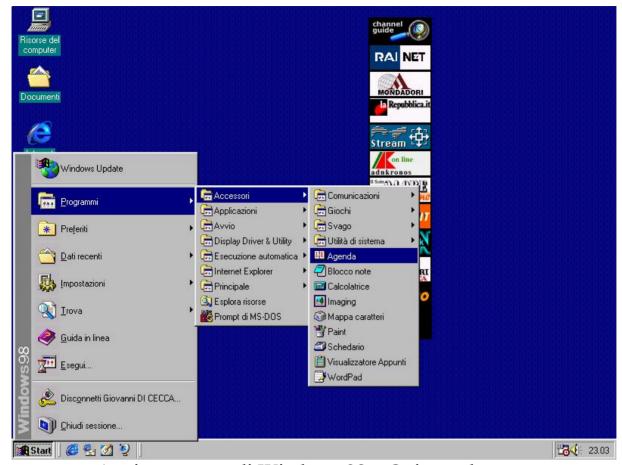
Aggiornamento di Windows 98 – Terza schermata Program manager di Windows 3.x – Esegui (dettaglio)

Il setup di aggiornamento è uguale a quello espresso nel paragrafo II. Alla fine del setup, ecco la schermata di Windows 98:



Aggiornamento di Windows 98 – Quarta schermata Desktop di Windows 98 dopo il Setup

A questo punto come possiamo osservare dalla prossima scherma, il Windows ha mantenuto i programmi che avevamo in Windows 3.x, aggiornando solo quelli contenuti nel sistema:



Aggiornamento di Windows 98 – Quinta schermata Il programmi del Menu Avvio

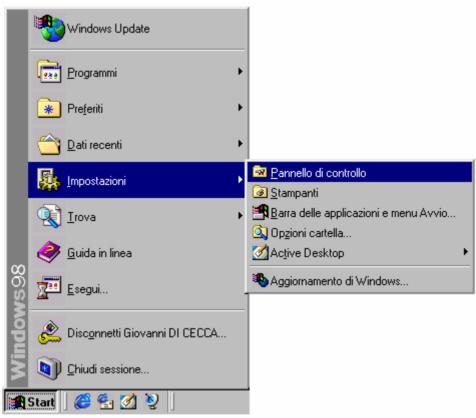
Quindi noi possiamo caricare i nostri programmi direttamente dal pulsante Start, o come esposto nel Capitolo II paragrafo III.I direttamente dal Desktop, rendendo più pratico l'accesso.

L'aggiornamento di Windows 98 può essere fatto anche da Windows 95, scegliendo Esegui dal pulsante Avvio/Start (Avvio è il nome del pulsante Start nella versione senza l'aggiornamento all'Internet Explorer 4.0), ed inserendo il percorso del file Setup.exe, come esposto in precedenza per l'aggiornamento dal Windows 3.x al Windows 98. La procedura di Setup, è identica a quella precedentemente esposta.

VI) Disinstallazione di Windows 98

Può capitare che l'aggiornamento di Windows 98 non ci piaccia o che il nostro calcolatore pur avendo i requisiti minimi non riesca supportarlo secondo le nostre esigenze, e , a malincuore, dobbiamo disinstallarlo (casomai conservandolo, in vista di un aggiornamento del nostro hardware).

Nel <u>Pannello di controllo</u> si trova un icona, chiamata <u>Installazione applicazioni</u> (argomento che tratteremo al Capitolo IV paragrafo IV.I) che serve ad installare e disinstallare gli applicativi che inseriamo nel calcolatore.



Pulsante Start – Impostazioni Pannello di controllo

Cliccando su Pannello di controllo compare la seguente schermata:



Pannello di controllo

Cliccando sull'icona <u>Installazione applicazioni</u> compare la seguente schermata:



Installazione applicazioni

Le tre scritte che compaiono indicano:

<u>**Disinstallazione di Windows 98**</u>: serve a disinstallare Windows 98 come vedremo dettagliatamente in seguito

Elimina dati disinstallazione Windows 98: serve ad eliminare tutti i dati relativi alla disinstallazione del sistema

<u>Ripristina configurazione Winsock 1.1</u>: serve a ripristinare la vecchia configurazione dei protocolli di rete Winsock. Se si decide di ripristinarli, ecco cosa compare come schermata:



Ripristina configurazione Winsock 1.1 – Prima schermata

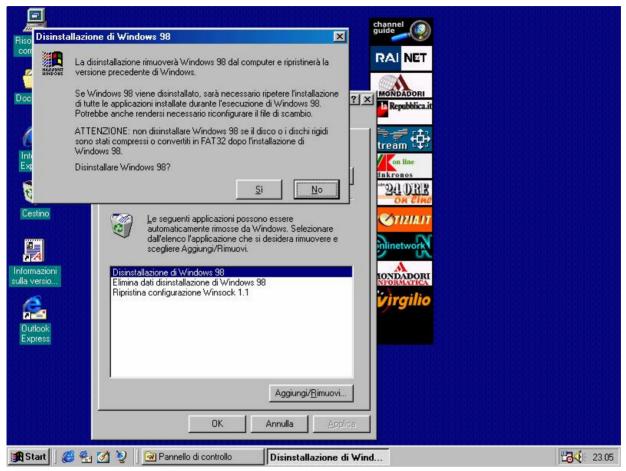
Cliccando su Sì, il sistema chiede riavviare il computer affinché le impostazioni abbiano effetto:



Ripristina configurazione Winsock 1.1 – Seconda schermata

Dopodiché tutte le modifiche avranno effetto.

Andiamo ad analizzare in dettaglio la prima voce che **Disinstallazione di Windows 98**:

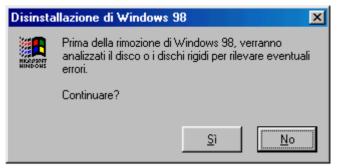


Disinstallazione di Windows 98 – Prima schermata

Disinstallare Windows 98 può comportare certi rischi che possono farci perdere i dati, e in casi eccezionali addirittura rompere un disco rigido. Ma non siamo allarmistici!

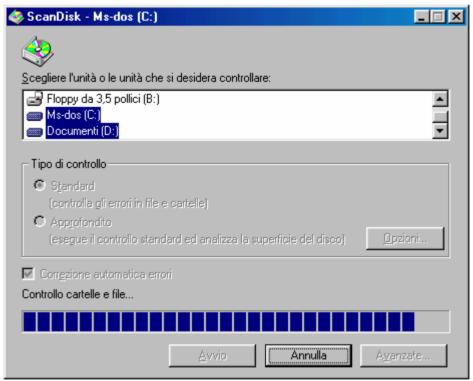
Come mostra la finestra attiva, se sono state compresse delle unità a disco o convertita la Tabella di allocazione dei file (=F.A.T. =File Allocation Table) da 16 a 32, se il sistema precedente non è un Windows 95 OSR 2.x, o alcune versioni più recenti di Windows 95 Aggiornamento che supportano la FAT 32, si può verificare la perdita totale dei dati in quanto le vecchie versioni di MS-DOS, Windows 3.x e alcune versioni di Windows 95 Complete o aggiornamento, non supportano quest'ultimo tipo di file. Stessa cosa vale se il sistema è stato compresso per avere una maggiore quantità di spazio, senza cambiare l'hard-disk (cfr. Capitolo IV paragrafo VI.I.I).

Di seguito sono riportate le altre schermate della disinstallazione:

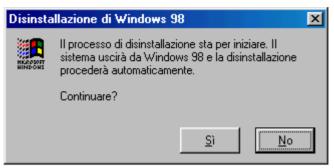


Disinstallazione di Windows 98 – Seconda schermata

È prassi che il sistema prima di incominciare un'operazione critica come la disinstallazione del sistema provveda ad analizzare il sistema nella ricerca di eventuali errori che possano pregiudicare la riuscita dell'operazione.



Disinstallazione di Windows 98 – Terza schermata Scandisk



Disinstallazione di Windows 98 – Seconda schermata

Dopo aver analizzato il sistema, Windows 98 fa ripartire il calcolatore in modalità MS-DOS ed incomincia la fase di ripristino dei file:

```
Disinstallazione di Windows 98
Copyright (c) 1985-1998 Microsoft Corp.
Ripristino in corso della tabella delle partizioni
Ripristino in corso della tabella delle partizioni del disco primario
Attendere: ripristino della configurazione precedente in corso.
L'operazione potrebbe richiedere alcuni minuti.
Ripristino della struttura della directory: 195
Verifica dei file: 7283
Verifica dei nomi file: 89
Verifica dei file eliminati: 1054
Verifica dei file modificati: 1646
Verifica delle directory: 2167
Il sistema verrà ora riavviato.
Se il computer non si avvia in modo corretto, spegnerlo e poi riaccenderlo.
Rimuovere i dischi presenti nelle unità floppy, quindi premere INVIO.
Riavvio del sistema in corso.
```

Disinstallazione di Windows 98 – Terza schermata Modalità MS-DOS

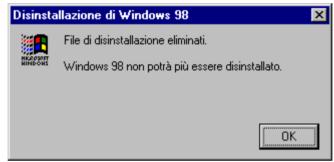
Il sistema alla fine chiederà di fa ripartire il computer in modo da apportare efficacemente le operazioni di ripristino.

Altra voce che abbiamo analizzato in precedenza è <u>Elimina dati</u> <u>di disinstallazione Windows 98</u>. Abbiamo inoltre detto che eliminando questi file non è più possibile ripristinare il vecchio sistema operativo. Analizziamo come viene disinstallato:



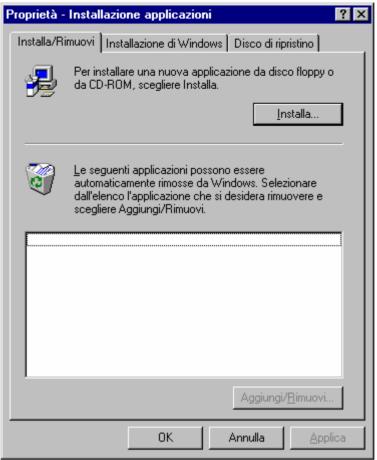
Elimina dati di disinstallazione Windows 98 – Prima schermata

Cliccando su Sì, compare la seguente schermata:



Elimina dati di disinstallazione Windows 98 – Seconda schermata

Automaticamente nella finestra di Installazione applicazioni verranno eliminate tutte le voci riguardanti la disinstallazione:



Elimina dati di disinstallazione Windows 98 – Terza schermata

Concludendo eliminare questi file è un'operazione piuttosto rischiosa in quanto si pregiudica un eventuale "ritorno all'antico", però si guadagna spazio, che specialmente su calcolatori di piccole dimensioni diventa questione di vita o di morte. Si deve anche premettere che se decidiamo di disinstallare il Windows 98, e abbiamo aggiunto programmi dedicati al sistema (cioè con logo Progettato per Windows NT Windows 95 o Windows 98, ma in generale qualunque programma che aggiungiamo dopo l'installazione di Windows 98), noi cancelleremo anche questi.

Capitolo II

IL DESKTOP

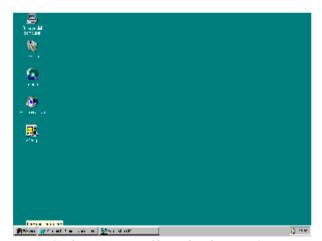
I) Una prima analisi del Desktop e del pulsante START

Dopo aver superato la fase di installazione (lunga e noiosa) incominciamo a dare uno sguardo d'insieme alla shell grafica che si para davanti ai nostri occhi.

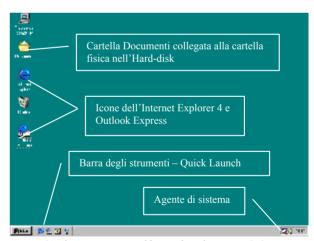
Coloro che hanno usato il Windows 95 aggiornandolo con l'Internet Explorer 4.0 potranno non notare la differenza. Invece chi non ha lavorato già con l'aggiornamento a prima vista nota il desktop modificato.

C'è da premettere, molto brevemente, che Windows 98, a differenza del suo predecessore, ha integrato indissolubilmente parti componenti dell'Internet Expolrer, anche per questo, dal punto di vista della grandezza in termini di Byte è maggiore.

Detto ciò analizziamo visivamente le due shell:





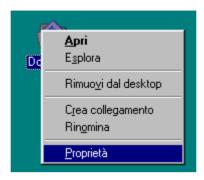


Schermata di Windows 98

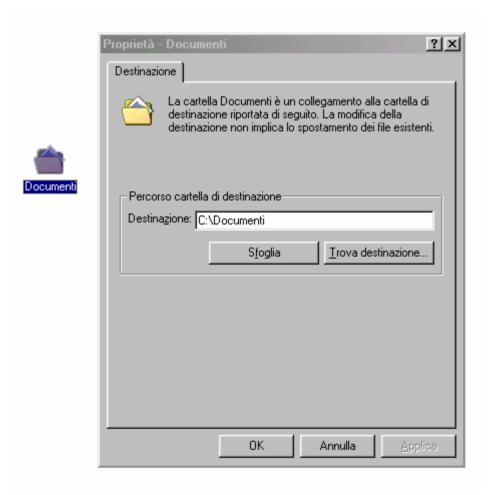
La cosa che più risaltano all'occhio sono quelle quattro icone che si trovano vicino al pulsante Start e l'<u>Agente di sistema</u> all'estrema destra vicino all'ora e all'icona del controllo volume.

Altra icona che risalta è quella dei **<u>Documenti</u>** che, come espresso nel callout, è collegata alla cartella fisica sul disco rigido, ciò ci permette di caricare i file documenti direttamente dal desktop.

Questa icona è configurabile: Premendo il tasto destro del mouse sull'icona, e selezionando la voce **Proprietà** come mostrato in figura:



compare la seguente immagine:



Icona Documenti + Proprietà

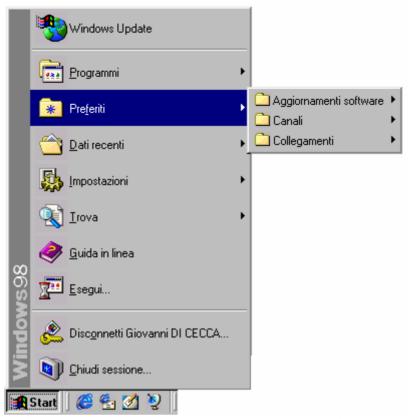
Continuando questa analisi superficiale andiamo ad analizzare il pulsante Start, che nel Windows 98 subisce dei lievi cambiamenti.



Pulsante Start

A differenza del Windows 95 puro, cioè senza l'Internet Explorer 4, il Windows 98 fa notare l'introduzione di una cartella in più, quella dei **Preferiti**. Questa cartella, come dimostra la figura successiva) comprende gli U.R.L. (= indirizzo del sito Internet) dei nostri siti preferiti. Alcuni di questi URL sono già forniti in dotazione, ma gli altri possiamo farceli noi.

La prossima figura mostra gli URL "compresi nel prezzo" che si trovano nella cartella **Preferiti**:

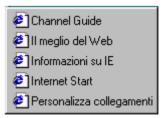


Schermata con i Preferiti "compresi nel prezzo"

Come possiamo notare ci sono gli "Aggiornamenti software" che è l'aggiornamento dell'Internet Explorer 4.0, "Canali", che sono i canali di Internet, ed i "Collegamenti". Le figure prossime mostreranno come vengono visualizzate sul desktop



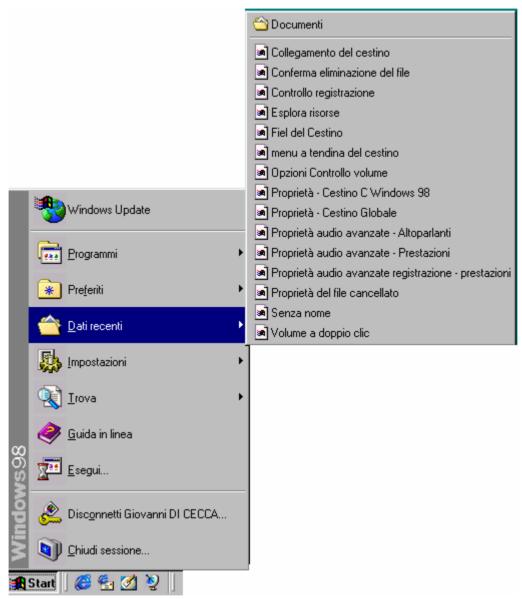
Canali Internet



Collegamenti

Infine sul Desktop abbiamo altre due icone che sono quelle del Browser, appunto l'Internet Explorer 4.0, e quella dell'Outlook Express, il gestore di posta elettronica.

Continuando questa veloce panoramica del pulsante Start sotto la cartella Preferiti c'è la cartella **Dati Recenti**. In questa cartella vengono inseriti i link ai file documento (i file documento sono tutti quelli che vengono prodotti da wordprocessor, fogli elettronici e applicativi in genere) che sono stati aperti di recente. Nella prossima figura vedremo alcuni di questi:



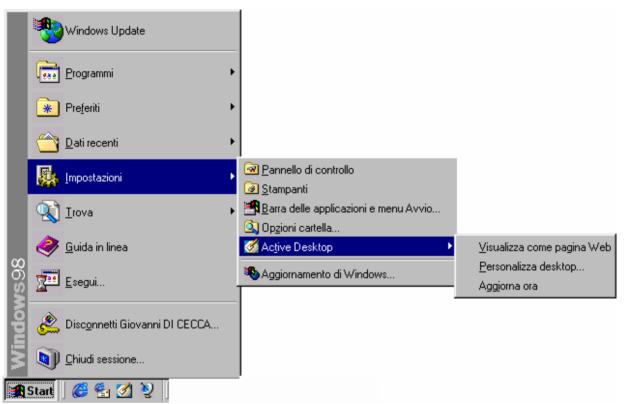
Pulsante Start - Dati recenti

Notiamo che nella finestra dei dati recenti vi è anche l'aggancio alla cartella **Documenti**, che, come espresso in precedenza, il Sistema operativo per Default associa alla cartella C:\Documenti, ma come esposto, esso può anche essere modificata.

Le Impostazioni servono a configurare tutto il sistema operativo.

Essendo l'argomento molto ampio, tratterò i diversi argomenti argomenti in sedi appropriate. Essendo questo paragrafo esclusivamente di analisi del desktop, analizzerò solo i link che ci sono.

La seguente figura mostra i programmi che vi sono inseriti:



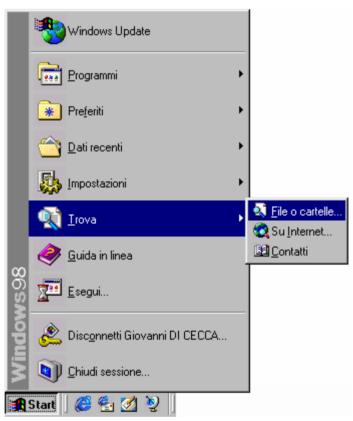
Pulsante Start – Impostazioni

Il <u>Pannello di controllo</u> e le <u>Stampanti</u>, verranno trattati in separata sede, la **Barra delle applicazioni e menu Avvio** nel paragrafo III l'Active Desktop nel paragrafo III.III.

L'ultimo cartella che andremo ad analizzare è **Trova**.

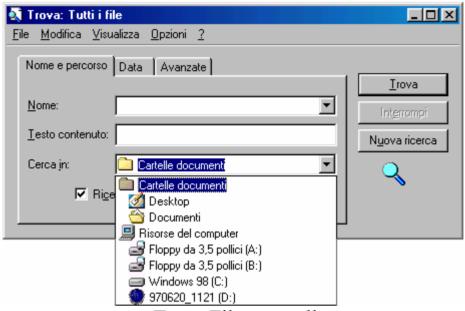
Questa cartella carica dei programmi che servono a cercare File o Cartelle, sul nostro calcolatore, un sito su Internet, attraverso l'Internet Explorer 4.0 (cfr. Capitolo III paragrafo III.I e IV.I.IV), oppure cercare una persona nella Rubrica.

Le immagini seguenti mostrano quanto appena descritto:



Pulsante Start – Trova

Le prossime figure mostrano quali programmi vengono caricati quando si scelgono uno di questi programmi:

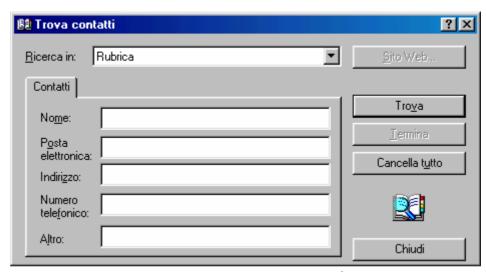


Trova File o cartelle



Trova – Su Internet

Per attivare questa funzione si deve accedere ad Internet. Questa funzione verrà esposta più approfonditamente nel Capitolo III paragrafo III.I Internet Explorer 4.0



Trova – Trova contatti

Questa funzione serve a cercare una persona, o nella rubrica che ci siamo costruiti, oppure nei newsgroup ai quali abbiamo scelto di aderire.

Tratterò più approfonditamente questo nel Capitolo III Internet Explorer 4.0

Le ultime funzioni del pulsante Start servono a caricare la <u>Guida</u> <u>in linea</u>;

Esegui usato per eseguire un programma;

<u>Disconnetti utente</u> (dove l'utente in questo caso è Giovanni DI CECCA) che serve a riavviare il sistema col nome di un altro utente che ha configurato diversamente il sistema da come l'abbiamo configurato noi (cfr. Volume II Capitolo IV paragrafi IV.XI e IV.XIII);

<u>Chiudi sessione</u> che serve a spegnere il calcolatore (cfr. Capitolo IV paragrafo I).

Queste funzioni verranno trattate più in separata sede ed in modo più dettagliato.

I.I) Il Cestino di Windows 98

Prima dell'avvento del Windows 95 quando si cancellava un programma spesso era difficile recuperarlo in quanto, specialmente se dopo una deframmentazione, lo spazio del file cancellato veniva riscritto, perdendo così ogni possibilità di recuperarlo, poiché era un'operazione di tipo hardware che si basava sul riconoscimento della prima lettera del file cancellato.

Nel Windows 95 le cose incominciarono a cambiare in quanto fu introdotta una cartella (nascosta se si effettua la dir della root senza specificare che si vogliono vedere i file nascosti) chiamata Recycled.

Questa cartella contiene i file che abbiamo cancellato e anche si deframmenta il disco i dati non vengono persi in quanto non sono operazioni hardware, bensì operazioni di database. I file vengono sì modificati, ma hanno un preciso riferimento nella dislocazione originale tali da non far perdere, in fase di ripristino, nulla. Praticamente è come se venissero spostati da un punto all'altro dell'albero del disco rigido.

I file si perdono definitivamente quando si svuota il cestino.

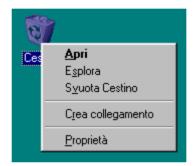
Prima di proseguire voglio farvi notare che le immagini del cestino sono state prese dalla schermata standard del Windows 98. Come verrà espresso nel paragrafo III.II il sistema è provvisto di un particolare programma chiamato <u>Tema del desktop</u> che abbellisce lo sfondo rendendolo più gradevole. Ciò modifica anche l'icona del cestino, in taluni casi (cfr. paragrafo III.II).

Le immagini seguenti rappresentano le icone del "Cestino":





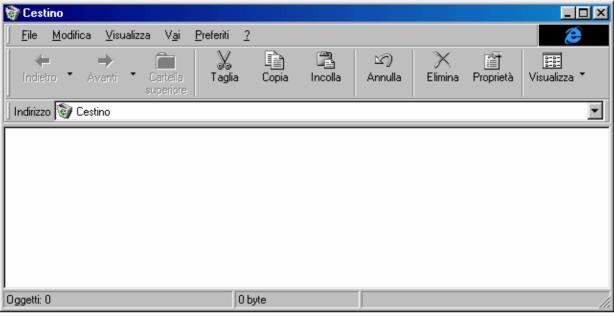
Cliccando il tasto destro del mouse sull'icona appare un menu a tendina:



Menu a tendina del Cestino

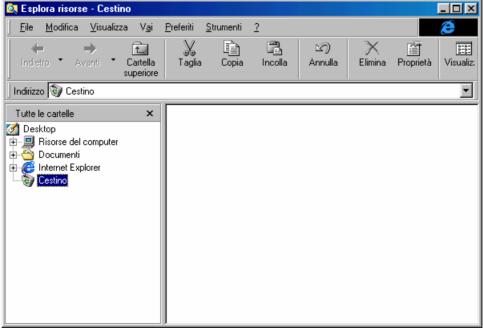
Nell'immagine precedente osserviamo le seguenti voci:

Apri: serve ad aprire la cartella cestino per vedere se ci sono dei file da ripristinare, cancellati accidentalmente:



Cartella del Cestino

<u>Esplora</u>: attiva il programma <u>Esplora risorse</u> (cfr. Volume II Capitolo IV paragrafo II) con selezione automatica della cartella "Cestino":



Esplora risorse - Cestino

<u>Svuota cestino</u>: serve a svuotare automaticamente i file contenuti nella cartella Cestino senza aprirne la cartella o mediante il programma <u>Esplora risorse</u>.



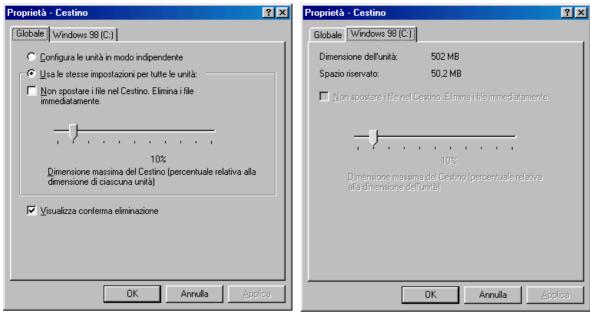
Schermata di conferma dell'eliminazione del cestino

<u>Crea collegamento</u>: permette di creare un collegamento (o link) alla cartella cestino che può essere inserita dovunque (cfr. paragrafo III.I per maggiori dettagli della differenza tra file e link)



Collegamento al cestino

<u>Proprietà</u>: Il cestino, come tutti i file, possiede delle proprietà. Questa serve a configurare lo spazio destinato a contenere i file eliminati. Praticamente quando andiamo ad eliminare i file dalle cartelle se i file che vengono eliminati superano i limiti di spazio fissati in percentuale (e quindi può variare a seconda della disponibilità di spazio libero) essi vengono eliminati direttamente senza possibilità di recupero. Le proprietà possono essere impostate in modo da avere una percentuale unica per tutte le unità a disco, oppure modificare le impostazioni a secondo dell'esigenza dell'utente. L'immagine seguente mostra le impostazioni predefinite alla fine dell'installazione.



Proprietà globale del cestino

Proprietà specifica della singola unità

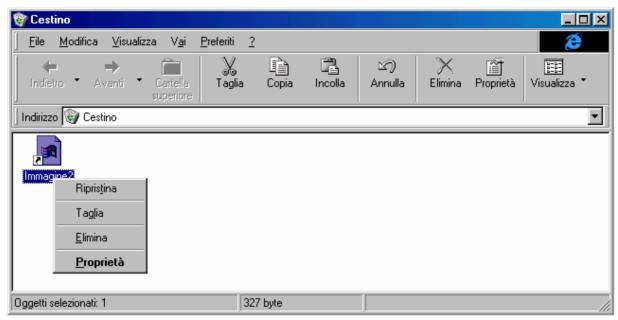
Come possiamo notare nella figura di sinistra, le proprietà globali permettono di impostare automaticamente lo spazio destinato alla "spazzatura". Il check **Non spostare i file nel Cestino. Elimina i file immediatamente** permette di eliminare i file direttamente ciò permette di guadagnare spazio ma non di recuperare i file cancellati.

L'immagine di destra, invece, serve a configurare lo spazio dell'unità selezionata. Queste funzioni si attivano solo scegliendo il pulsante di scelta **Configura le unità in modo indipendente**.

Consideriamo che nel Cestino vi si una file che abbiamo buttato. Andiamo ad analizzarlo.

Come espresso in precedenza, con la voce **Svuota cestino** del menu a tendina noi lo eliminiamo. Proviamo a porci nella situazione di dover recuperare il file eliminato.

Apriamo il cestino e vediamo cosa abbiamo buttato:



File nel Cestino

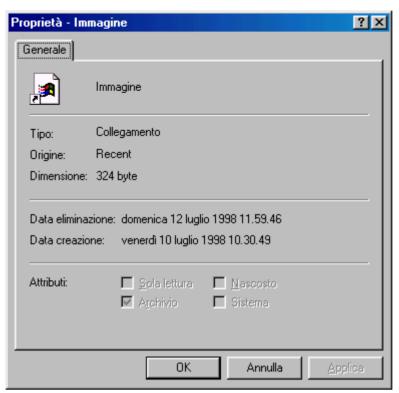
Cliccando il tasto destro del mouse sul file che abbiamo eliminato compare il menu a tendina della figura. Analizziamo le voci:

<u>Ripristina</u>: Serve a ripristinare nella cartella originale il file che abbiamo eliminato.

<u>Taglia</u>: serve a spostare il file eliminato (cfr. paragrafo III.I)

Elimina: serve ad eliminare definitivamente il/i file selezionato/i

<u>Proprietà</u>: la voce è in grassetto ed indica cosa deve fare il sistema operativo per default, quando viene cliccato due volte il tasto sinistro del mouse sull'icona. Andiamo ad analizzare le proprietà del file eliminato:



Proprietà del file cestinato

Come possiamo osservare la scheda del file ci mostra tutti i dati del file cancellato:

In primo luogo ci mostra l'icona associata ed il nome. L'icona con il logo di Windows indica un file di cui il sistema non è a conoscenza (cfr. Volume II Capitolo I paragrafo I.I.III)

<u>Tipo</u>: indica la tipologia del file, cioè a secondo dell'estensione che il file ha, il sistema lo riconosce e lo associa al programma di cui è origine, nei casi dei file documento come i BMP, PCX ecc., oppure se esso, come in questo caso, sia un collegamento ad un file, oppure se esso sia un applicazione (cioè che hanno per estensione EXE o COM).

<u>Origine</u>: indica la cartella in cui il file si trovava prima di essere cancellato (ed è anche quello in cui viene ripristinato)

<u>Dimensione</u>: la grandezza in Byte del file eliminato.

Altri dati che fornisce la scheda sono relative alla data di creazione ed eliminazione del file:

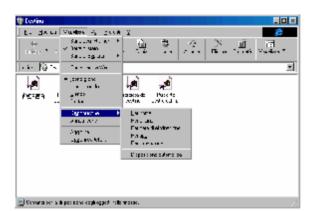
<u>Data di Creazione</u>: indica quando è stato creato il file che abbiamo eliminato.

Data di eliminazione: indica quando è stato eliminato il file.

<u>Attributi</u>: indica che tipo di attributo aveva il file prima di essere eliminato e che come si può notare esso non può essere modificato in questa sede (cfr. paragrafo III.I)

Tutte queste informazioni servono nel caso esistessero più file con il medesimo nome in cartelle od unità a disco rigido sul sistema.

Scegliendo o dal menu a tendina <u>Visualizza</u> la voce <u>Disponi</u> <u>icone</u>, o cliccando il pulsante destro del mouse sulla parte vuota della finestra Cestino scegliendo la voce Disponi icone è possibile scegliere in quale modo elencare i file eliminati. Le prossime figure mostrano come:





Disponi icone

Andiamo ad analizzare nel dettaglio le varie voci:

Per nome: visualizza le icone per ordine alfabetico

<u>Per origine</u>: raggruppa tutte le icone dei file in ordine alfabetico a seconda del tipo

Per data di eliminazione: elenca i file eliminati dal più vecchio al più nuovo

Per tipo: raggruppa i file a seconda del tipo

Per dimensione: mostra i file dal più piccolo al più grande

<u>Disposizione automatica</u>: dispone le icone in modo tale da farle rimanere sempre una accanto all'altra, anche se si ingrandisce o rimpicciolisce la finestra

II) La Barra delle applicazioni - Strumenti

Il Windows 95 puro aveva la Barra delle applicazioni come semplice elenco dei task attivi e ovviamente il pulsante Avvio come recipiente di programmi sui quali non si poteva interagire, ma semplicemente caricarli in memoria, attivandoli come processi.

Il Windows 98, avendo incorporato gli aggiornamenti dell'Internet Explorer 4.0, rende il desktop più interagibile.

Per il momento considereremo la Barra Strumenti e la Barra delle Applicazioni come un tutto uno. Ciò è dovuto solo a problemi di esposizione per non indurre in errore il lettore. Nel paragrafo II.IV risepareremo il discorso in quanto affronteremo le problematiche relative alle Proprietà della Barra delle applicazioni.

Come mostra la figura, il Windows 98 contiene affianco al pulsante Start quattro pulsanti (configurabili ed espandibili), che sul Windows 95 puro non c'erano:



Il Quick Launch è una shell configurabile dove si possono inserire i link dei programmi che maggiormente usiamo. Di default il Windows 98 inserisce l'Internet Explorer, l'Outlook Express, il Desktop ed i Canali. Ma ciò non permette di non avere più programmi (come il Wordpad, il Paint, ecc.). Dal punto di vista pratico queste icone sono pulsanti e, a differenza delle icone che si trovano sul desktop, per far partire i programmi basta cliccare una volta l'icona del programma interessato (mentre sul desktop in configurazione normale [cfr. Volume II Capitolo I I.II] per attivare il programma si deve cliccare due volte il pulsante sinistro del mouse).

Inoltre cliccando il pulsante sinistro del mouse sulla prima stanghetta delimitatrice del Quick Launch (cioè quello vicino il pulsante Start) e trascinandolo è possibile spostarla dalla Barra Strumenti e lo si può posizionare sul desktop. La prossima figura mostra come appare il Quick Launch sul desktop:



Finstra del Quick Launch

Come già espresso in precedenza questa finestra contiene i link ma non solo, contiene file in genere siano essi documenti che esecutivi

Nella struttura del Windows 98 la cartella che contiene quei pulsanti si chiama Quick Launch e si trova nella cartella :

C:\Windows\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch

Questa cartella è da considerarsi come default. Nel Volume II Capitolo IV paragrafo IV.XIII affronteremo il modo di inserire più utenti i quali hanno la possibilità di personalizzare tutta l'area desktop e di conseguenza anche il Quick Launch.

Per inserire le icone nella Barra Strumenti, senza fare il girotondo per cercare la cartella si può tranquillamente trascinare l'icona del programma che ci interessa direttamente nel Quick Launch sulla Barra Strumenti.

La Barra Strumenti, inoltre, contiene i programmi attivi detti Task in quel momento, permettendo di andare da un programma all'altro senza dover usare troppo i tasti delle finestre.

La prossima figura mostra tutta la barra strumenti con alcuni programmi attivi:



Infine, in fondo a destra, la barra strumenti contiene l'orario, il simbolo dell'altoparlante per indicare il volume dell'uscita audio e l'icona dell'**Operazioni pianificate** che serve a programmare quando e come usare le tool di deframmentazione e scandisk ed altre utility per rendere il sistema più stabile e sicuro, ma questi programmi, però non verranno trattati in questa sede. Essi saranno approfonditi in seguito (cfr. Volume II Capitolo III). Oltre ai programmi già citati, in quella zona si inseriscono le icone di alcuni programmi non "compresi nel prezzo" come, ad esempio, i TSR degli antivirus o di altri programmi che hanno bisogno di mostrare la propria icona come richiamo.

In questo paragrafo affronteremo solo le problematiche relative ad alcune proprietà della Barra Strumenti, che, per ciò che riguarda la configurazione viene rimandata al paragrafo II.III

Anche se in precedenza abbiamo fatto cenno all'orologio e all'icona del volume questi due argomenti verranno trattati in modo più approfondito nei paragrafi II.I e II.II.

Andiamo ad analizzare l'ultimo aspetto analitico della Barra Strumenti.

La Barra Strumenti (detta anche Task Bar), è la sede che mostra le applicazioni in uso in quel momento. Per applicazioni in uso si intende programmi come il Word o l'Excel, o qualsiasi altro programma che venga caricato in memoria dall'utente. Sono Esclusi da questa terminologia, programmi che sono residenti in memoria (i famosi T.S.R. di cui sopra) che hanno funzioni diverse, generalmente di monitor del sistema, cioè, come nel caso degli antivirus, di sorvegliare il sistema.

La prossima figura mostra un Task attivo nella Barra Strumenti:



Task Attivo nella Barra Strumenti

Come possiamo notare premendo il tasto destro del mouse sull'icona del task attivo nella Barra Strumenti appare il menu a tendina proposto nella precedente immagine.

Questo menu serve, generalmente, a chiudere un'applicazione presente nella Task Bar, in quanto, per ripristinare la finestra del programma, basta un semplice clic del tasto sinistro del mouse.

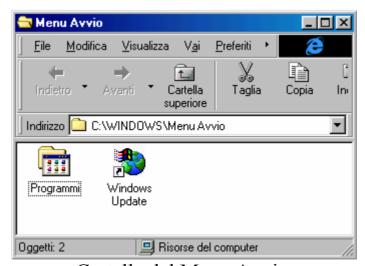
Questa funzione si usa, per lo più, quando si sta lavorando con una o più applicazione che vogliamo chiudere, per guadagnare spazio in memoria e soprattutto in velocità, in quanto il sistema deve perdere meno tempo a processare applicazioni inutili, o più in generale quando vogliamo vedere le applicazioni che ci interessano maggiormente.

Infine se clicchiamo il tasto destro del mouse sul pulsante Start compare il seguente menu a tendina:



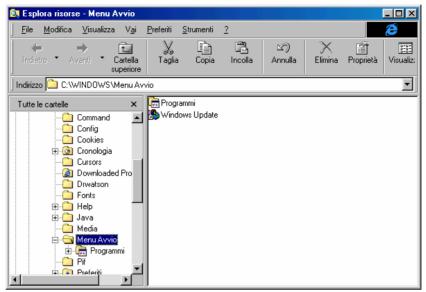
Tasto destro del mouse sul pulsante Start

Come già espresso in precedenza la voce in grassetto è quella che viene attivata per default quando si preme il tasto Start. Se andiamo a cliccare sulla voce **Apri** compare la seguente schermata:



Cartella del Menu Avvio

Se scegliamo la voce Esplora viene aperta la finestra dell'**Esplora risorse**:



Esplora risorse – Menu Avvio

Infine l'ultima voce è <u>Trova</u>. Questa attiva il programma trova il cui funzionamento abbiamo già trattato in precedenza.

II.I) Configurazione dell'orologio

Già durante la fase di Setup viene chiesto di settare l'orologio ed il fuso orario, risparmiandoci quindi di intervenire su questa funzione.

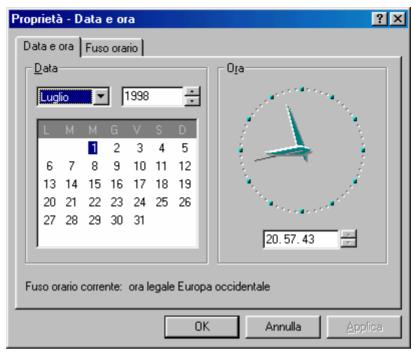
Comunque, può capitare che la batteria dell'orologio si possa scaricare e perdere colpi, e perdendo colpi faccia andare indietro l'ora ed il datario (con tutte le conseguenze che si possono avere, non ultimo la non coincidenza dell'attivazione delle Operazioni pianificate che abbiamo programmato; cfr. Volume II Capitolo III). Se siete maniaci dell'ora quasi esatta, questa va resettata costantemente.

Per accedere alla <u>Proprietà – Data e ora</u> si possono scegliere due strade: la prima è quella di attivare il <u>Pannello di controllo</u> o dal pulsante Start – Impostazioni o da Risorse del computer (cfr. Volume II Capitoli I e IV) e cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse l'icona **Data e ora**:



Pannello di controllo – Data e ora

Oppure, cliccando due volte sull'orario. In entrambi i casi appare la seguente finestra:



Proprietà Data e ora – Data e ora

Analizzando l'immagine osserviamo un calendario che automaticamente forma i giorni del mese a secondo del mese e dell'anno che si inseriscono.

Voglio rassicurare i lettori che la tanto temuta "sindrome di fine millennio" quella delle due ultime cifre dell'anno è ampiamente superata dai nuovi BIOS che sono stati prodotti, e che il problema riguarda solo i vecchi calcolatori, per capirci quelli che montano come processore 286, 386 e 486SX, già dai 486DX il problema era stato superato. Comunque Windows 98 supporta come anni dal 1980 a 2099, quindi possiamo stare piuttosto tranquilli, abbiamo ancora 101 anni di utilizzo davanti a noi.

Sotto l'orologio analogico notiamo un orologio digitale che possiamo riprogrammare a nostro piacimento. Cliccando il pulsante **Applica** (che in figura questo caso non è attivo) possiamo verificare se l'orologio l'abbiamo settato a dovere.



Proprietà Data e ora – Fuso orario

Questa immagine serve ad indicare il fuso orario sul quale il nostro calcolatore si trova. Generalmente questo genere di settaggio si effettua all'installazione del sistema operativo e non viene modificato. Tutti i fusi orari sono riferiti al G.M.T. (= Greenwich Mean Time) e affianco si trova la differenza in più o in meno rispetto al meridiano Greenwich.

In fine in basso a sinistra abbiamo una casella di check che serve ad attivare automaticamente l'ora legale. Ciò consente di non preoccuparci di spostare avanti o indietro l'orario del PC.

II.II) Le proprietà Audio

Affianco all'orologio notiamo il simbolo dell'altoparlante . Questo simbolo ci permette l'accesso alle proprietà audio.

Cliccando il tasto destro del mouse (per tasto destro si intende una impostazione standard [cfr. Volume II Capitolo IV paragrafo IV.III). Nel caso dei mancini, come verrà esposto più in appresso c'è la possibilità di invertire i tasti del mouse) appare questa schermata:



Barra Strumenti – L'icona delle proprietà audio

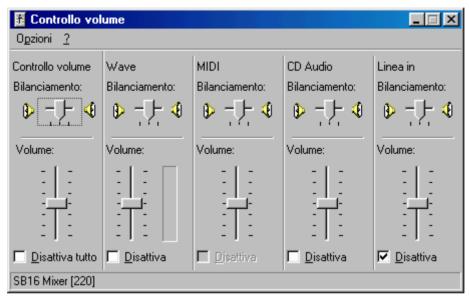
Come possiamo notare appare una tendina nel quale vi sono due comandi: uno "Apri controllo volume" e "Regola proprietà audio".

Il comando in grassetto indica quale delle due opzioni deve attivare se si clicca due volte il tasto destro del mouse, cioè aprire il **Controllo del volume**.

Il <u>Controllo volume</u> è un mixer nel quale possiamo controllare e bilanciare il volume generale del sistema, quello della periferica midi, quella del wave, quella del CD Audio e quella della linea di ingresso (detta Linea IN) della scheda audio che permette di acquisire audio da periferiche esterne (quali registratori, radio, televisori, ecc.).

Cliccando sulle proprietà avanzate, che si trovano nel menu a tendina **Opzioni** è possibile bilanciare i controlli degli alti e dei bassi.

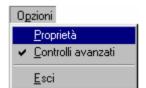
Vediamo come è fatto il **Controllo Volume**:



Controllo Volume

Notiamo che sotto il volume ci sono dei check che servono a disattivare le periferiche. Generalmente si disattiva la "Linea IN" in quanto se è attivato un microfono può interferire con le casse e provocare quel fastidioso fischio che a volte si sente quando abbiamo le casse vicine al giradischi.

Cliccando il menu a tendina "opzioni" compare questa schermata:



Menu a tendina opzioni

Prima di affrontare le proprietà audio, spendo due parole su <u>Controlli avanzati</u>. Questo check serve a mostrare nella finestra <u>Controllo volume</u> il pulsante <u>Avanzate</u> che a sua volta serve a regolare le tonalità dei bassi e degli acuti, come mostra la seguente figura:

C	ontrolli a	avanzati - Controllo volume	×
	fd	Queste impostazioni possono essere usate per apportare modifiche precise ai suoni.	
	Controlli	i tonalità	
	Queste	e impostazioni controllano la tonalità dei suoni.	
	<u>B</u> assi:	Min Max	
	<u>A</u> cuti:	Min Max	
		Chiud	di

Controlli avanzati – Controllo volume

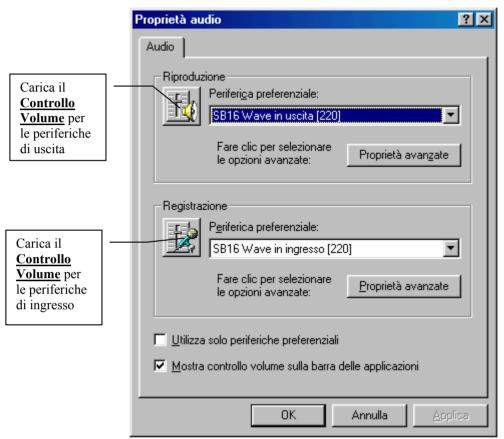
Le Proprietà servono ad aggiungere o togliere dal <u>Controllo</u> <u>volume</u> delle funzioni mixer. La seguente figura mostra come:

Proprietà ?	×			
Periferica mixer: SB16 Mixer [220]	1			
Regola il volume di				
C Registrazione				
C Altro Comandi vocali				
Mostra i seguenti controlli volume:				
☑ CD Audio]			
✓ CD Audio ✓ Linea in ingresso				
✓ CD Audio ✓ Linea in ingresso ☐ Microfono				
✓ CD Audio ✓ Linea in ingresso				
✓ CD Audio ✓ Linea in ingresso ☐ Microfono				

Proprietà del Controllo volume

Le Proprietà servono a regolare il volume di riproduzione e registrazione, inoltre servono a regolare la qualità di registrazione dei file audio.

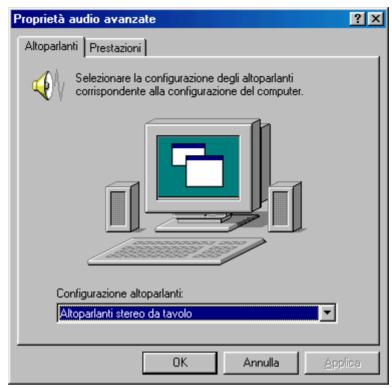
Analizziamo la figura:



Proprietà audio

Come possiamo notare vi è un menu combo dove possiamo scegliere quale periferica usare e regolare. Generalmente la quasi totalità dei PC che vengono venduti possiedono solo una scheda audio, quindi è quasi del tutto impossibile impostarne altre (se se ne possiede solo una).

Nei riquadri registrazione e riproduzione notiamo il pulsante **Proprietà avanzate** che fanno accedere ad un'altra finestra, che ci danno accesso ad altre finestre. Analizziamo le Proprietà avanzate della riproduzione:

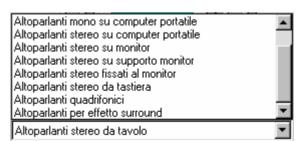


Proprietà avanzate audio della riproduzione

Questa proprietà avanzata serve a configurare gli altoparlanti che si hanno montati sul calcolatore. Il menu combo evidenziato in azzurro mostra diversi tipi di configurazione degli altoparlanti, cioè se essi sono da tavolo, se inseriti nel monitor, e così via.

L'utente deve controllare l'uscita audio che ha sul proprio calcolatore e configurarlo se non lo ha fatto il sistema mediante il Plug and Play, al momento del setup.

La figura seguente mostra un menu combo con le opzioni della **Configurazione altoparlanti** (quella evidenziata in blu)



Configurazione altoparlanti

Per configurare il sistema scegliere uno di questi⁸.

⁸ Nota: Scegliendone uno la figura al centro della finestra si modifica dando un riscontro grafico alla scelta.



Proprietà audio – Prestazioni

Le prestazioni vengono già inserite come predefinite. Nel senso che non conviene modificarle in quanto il sistema sceglie ciò che ritiene ottimale. Modificando i regolatori, si ottengo, a secondo della scelta, prestazioni migliori, che però, possono essere vanificati in quanto il processore ha una maggiore mole di dati da processare, con il relativo rallentamento del sistema, rispetto alla configurazione ottimale che distribuisce in modo migliore i processi, senza ingolfare il processore.

Il pulsante **Ripristina predefiniti** serve a riconfigurare le prestazioni secondo lo schema di default.

II.III) La personalizzazione della Barra Strumenti

Prima di esporre le problematiche di configurazione, voglio ricordare che gli argomenti che verranno esposti di seguito sono consigliabili solo se si usa una dimensione di schermo 800×600 dpi o superiore (cioè 1024×768 dpi ecc., cfr. paragrafo III.V.V), in quanto aumentando la dimensione dello schermo, è possibile visualizzare più Barre Strumenti. Le immagini che saranno più in appresso riportate sono tutte prese da un monitor configurato a 800×600 dpi.

Concluso il piccolo avviso, andiamo ad incominciare.

Fino ad ora abbiamo solo analizzato come configurare l'orologio e le impostazioni audio, mediante la Barra Strumenti, adesso andiamo ad analizzare le configurazioni di essa.

Abbiamo esposto che il pulsante destro del mouse è importante in quanto ci permette di attivare dei menu a tendina che attivano delle funzioni di configurazione.

Vediamo cosa accade se premiamo il tasto destro del mouse sull'orario:



Menu a tendina della Barra Strumenti

La clip mostra in grassetto <u>Modifica data/ora</u>, in quanto è stato cliccato il tasto destro del mouse sull'orario, se si fosse premuto su di un altro punto della Barra Strumenti (eccezion fatta per un applicativo, che mostra il menu a tendina dell'applicazione) compare lo stesso menu a tendina, escluso il **Modifica data/ora**.

Di questo menu affronteremo per prima come si modifica la Barra Strumenti, per poi analizzare le altre modalità di configurazione degli applicativi sul Desktop. Per Default il sistema operativo mostra attivata la voce Quick Launch, che come abbiamo già espresso in precedenza sono i pulsanti che si trovano vicino al pulsante Start.

Per Default l'Internet Explorer 4.0 (in quanto queste innovazioni sono state introdotte già con esso) contiene alcune Barre predefinite, e sono:

<u>Collegamenti</u> mostra sulla Barra i collegamenti che si hanno nella cartella Collegamenti che si trova nella Preferiti nel Pulsante Start;

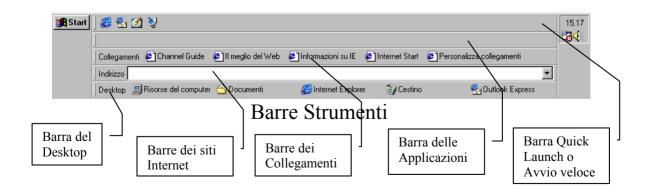
<u>Indirizzo</u> mostra nella Barra Strumenti una finestra nel quale possiamo inserire un sito ed automaticamente attivare il browser Internet Explorer;

<u>**Desktop**</u> mostra sulla Barra Strumenti tutti i collegamenti alle icone che si trovano sul desktop;

Avvio Veloce: che è in pratica il Quick Launch di cui abbiamo già discusso;

Al di sotto delle Barre di Default si possono inserire quelle che ci interessano scegliendole noi stessi mediante la selezione <u>Nuove barre</u>. Queste nuove Barre Strumenti che vengono inseriti si aggiungono a quelli di default, in modo da poterli eliminare nel caso non ci interessino più.

La prossima figura mostra alcune di queste barre:



La figura mostra una configurazione ideale. Alzando la Barra Strumenti, mettendo il puntatore sulla linea di demarcazione tra la Barra Strumenti ed il Desktop, l'icona si trasforma da puntatore a doppia freccia verticale. Quando compare questo tipo di puntatore si deve trascinare la barra verso l'alto (o verso il basso a seconda delle esigenze); a questo punto tutte le barre si disporranno come da figura. L'alternativa, lasciando immutata la barra strumenti è mostrata dalla seguente figura:



Come possiamo notare si viene a creare solo una gran confusione!

Riconsiderando, quindi, la figura precedente, se andiamo a cliccare il tasto destro del mouse su una delle Barre Strumenti che abbiamo aggiunto compaiono delle nuove voci nel menu a tendina:



Menu a tendina delle nuove Barre Strumenti

Le nuove voci sono:

<u>Visualizza</u>: dà accesso ad un sub menu: Grande, Piccolo, che indicano rispettivamente la visualizzazione Grande o Piccola delle icone nella Barra Strumenti che abbiamo selezionato. Per Default le icone vengono sempre visualizzate piccole, come mostra la seguente

figura, considerando la Barra del Quick Launch vediamo le icone grandi:



Pulsanti grandi Quick Launch

<u>Mostra testo</u>: visualizza l'icona con il nome del programma affianco. Per Default è previsto il nome. La seguente figura fa il confronto con la Barra del Desktop, con e senza i nomi dei programmi:



Mostra il Desktop nella Barra Strumenti con e senza testo

Aggiorna: aggiorna i file contenuti nelle Barre Strumenti;

Apri: apre la cartella del Quick Launch. Questa voce si attiva solo se si clicca il tasto destro del mouse sulla Barra del Quick Launch



Cartella del Quick Launch

<u>Mostra titolo</u>: serve a mostrare il nome della Barra Strumenti che abbiamo inserito. Per Default tutte le Barre che si aggiungono mostrano il titolo della barra ed i nomi (cfr. **Mostra testo**), solo il Quick Launch

si presenta senza il titolo della Barra ed i nomi dei programmi che vi sono.



Mostra il Desktop nella Barra Strumenti senza titolo e testo

L'ultima voce nuova che compare nel menu a tendina quando si clicca il tasto destro del mouse su una Barra Strumenti nuova è **Chiudi**.

Questa funzione serve a chiudere, appunto, la Barra che si è aggiunta. Quando si clicca compare la seguente figura:

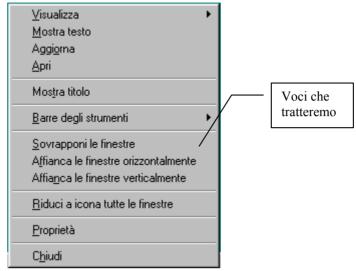


Conferma chiusura barra degli strumenti

Questa finestra nella prima riga indica quale Barra Strumenti si è scelto di chiudere.

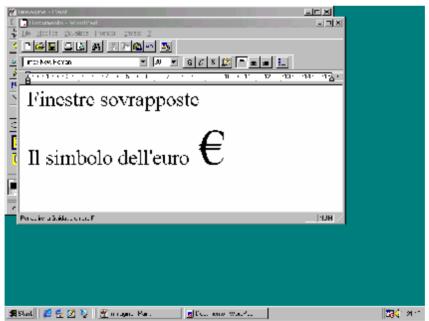
Vicino ai pulsanti <u>OK</u> e <u>Annulla</u> c'è un check che permette di non mostrare la finestra quando si chiude una Barra Strumenti.

Continuiamo ad analizzare le funzioni delle voci del menu a tendina della Barra Strumenti dopo aver esposto le tematiche relative all'aggiunta e modifica delle dette Barre. Le altre voci del menu a tendina riguardano la disposizione delle finestre sul Desktop sono:



Menu a tendina (dettaglio)

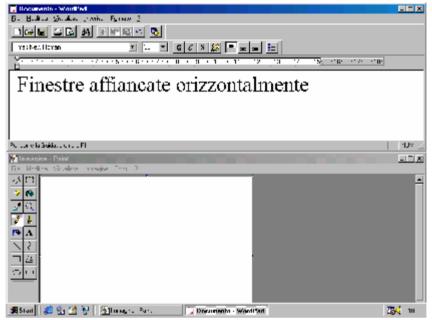
Sovrapponi finestre: questa opzione mostra le finestre in cascata, come mostra la seguente figura:



Barra Strumenti – Sovrapponi le finestre

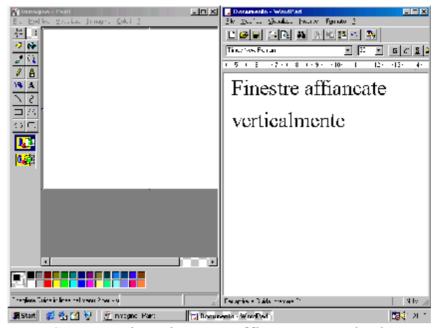
Una novità che troviamo nel Windows 98 è l'introduzione del simbolo dell'euro €.

Affianca le finestre orizzontalmente: nel caso si avessero due o più finestre di applicazioni attive (l'opzione funziona meglio con solo due finestre) ne mostra metà in senso orizzontale. La seguente figura mostra come:



Barra Strumenti – Finestre affiancate orizzontalmente

Affianca le finestre verticalmente: nel caso si avessero due o più finestre di applicazioni attive (l'opzione funziona meglio con solo due finestre) ne mostra metà in senso verticale. La seguente figura mostra come:

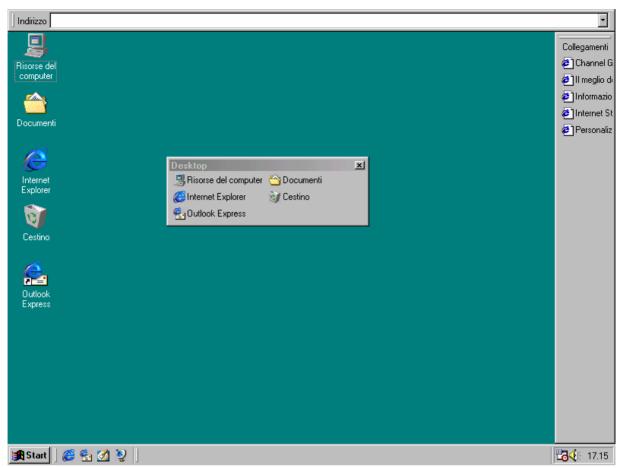


Barra Strumenti – Finestre affiancate verticalmente

Altra voce che risulta nel menu a tendina della Barra Strumenti è **Riduci a icona tutte le finestre**. Questa opzione serve a ridurre ad icona tutte le finestre attive, mostrando il Desktop.

Un ultimo argomento relativo alle Barre Strumenti riguarda la possibilità di posizionare queste barre, come quella del Desktop, che abbiamo affrontato su tutto il desktop, cioè senza per forza costringerla nella Barra delle applicazioni/strumenti, come, per comodità di esposizione abbiamo fatto fino ad ora.

Visto che le immagini, spesso, esprimono un concetto quanto mille e più parole non potrebbero, le prossima figura, mostra come si presenta il Desktop con alcune di queste Barre:



Barre Strumenti – Disposizione sul Desktop

Come possiamo analizzare lo spazio vitale del Desktop si riduce notevolmente, e spesso non conviene. Infine le Barre, come quando abbiamo analizzato il Quick Launch può essere inserito come finestra a se stante, e ogni Barra ha le proprietà uguali a quelle che abbiamo analizzato fino ad ora.

Ultima voce del menu a tendina della Barra Strumenti è **Proprietà**, che, per ragioni di praticità di esposizione, sarà esposto nel seguente sub paragrafo.

II.IV) Le proprietà della Barra Strumenti

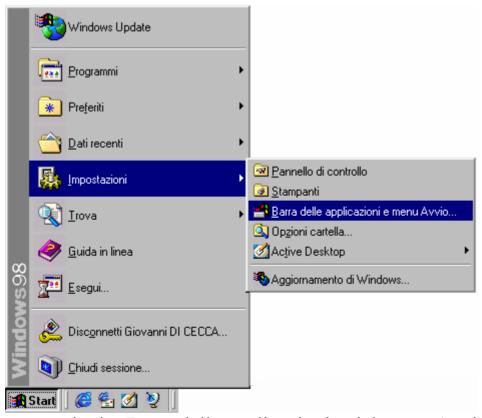
L'ultimo argomento relativo alla Barra delle applicazioni sono le **Proprietà**.

Con l'introduzione dell'Internet Explorer 4.0 già sul Windows 95 (ed anche sul Windows NT 4.0) la Barra delle applicazioni si fonde con le Barre Strumenti, diventando un tutt'uno, come abbiamo potuto notare nel sub paragrafo II.III.

In questo paragrafo affronteremo le problematiche relative alla Barra delle applicazioni e del pulsante Start.

Per attivare le Proprietà della Barra delle applicazioni, si possono seguire due strade:

la prima è scegliere la voce <u>Barra delle applicazioni e menu</u> <u>Avvio</u> dal pulsante Start come visualizzato nella seguente immagine:



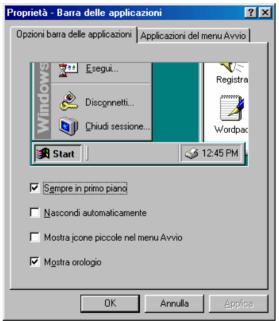
Impostazioni – Barra delle applicazioni e del menu Avvio

La seconda è quella di premere il pulsante destro del mouse su una delle Barre Strumenti (siano esse aggiunte o la stessa Barra delle applicazioni), come mostra la figura:



Tasto destro del mouse sulla Barra delle applicazioni

Entrambe le strade portano alla schermata delle **Proprietà**, che è la seguente:



Proprietà della Barra delle applicazioni

La schermata delle Proprietà ha un divisore che divide le <u>Opzioni</u> barra delle applicazioni dalle <u>Applicazioni del menu Avvio</u>.

Noi affronteremo prima le **Opzioni barra delle applicazioni**.

Per Default la Barra delle applicazioni oltre ad avere la caratteristica di essere alta quanto il pulsante Start, è sempre in primo piano e mostra l'orologio, come i check attivati. Ciò significa che se poniamo sulla barra una qualsiasi finestra attiva (vedi paragrafo III per la definizione), essa varrà comunque occultata dalla Barra della applicazioni.

La parte di schermata di Windows nella finestra delle Proprietà mostra come si comporta il Desktop quando si attivano o disattivano i check

Esamineremo ora in dettaglio le voci di tutti i check che mostra la barra.

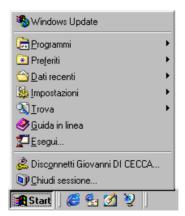
<u>Sempre in primo piano</u>: come già espresso indica che la barra delle applicazioni è sempre visibile, anche se un'applicazione gli va sopra.

<u>Nascondi automaticamente</u>: quando si sceglie questa opzione la barra delle applicazioni si ritrae in uno dei quattro bordi delle schermo, a seconda di dove si trova.

Mostra icone piccole nel menu Avvio: questa opzione modifica le icone nel pulsante Start. La prossima figura mostra un paragone con e senza l'opzione





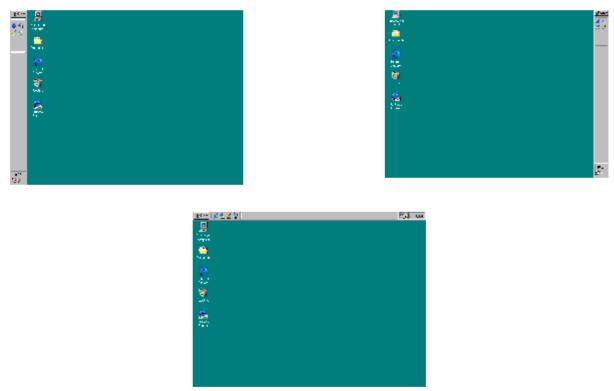


Icone piccole del menu Avvio

Oltre alla grandezza delle icone, ciò che si può notare è la mancanza della scritta Windows 98 sul lato sinistro.

<u>Mostra orologio</u>: serve a visualizzare l'orologio alla destra della Barra delle applicazioni.

Abbiamo accennato in precedenza che la barra degli strumenti si può spostare ai quattro angoli del Desktop. Per fare ciò si deve andare col puntatore del mouse sulla barra e trascinare il fantasma (per fantasma si intende il bordo dell'immagine da spostare) in uno dei quattro angoli dello schermo. Ecco ciò che appare quando si esegue questa operazione:

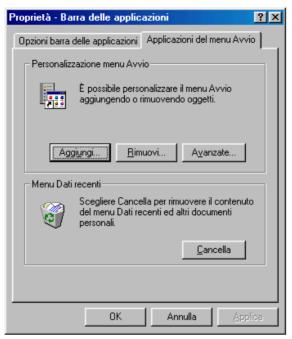


Barra delle applicazioni a sinistra e destra

Ho omesso apposta la figura con la barra delle applicazioni sotto in quanto è la classica schermata che compare.

La cosa che risalta agli occhi è la disposizione delle icone, esse si spostano a secondo di dove viene messa.

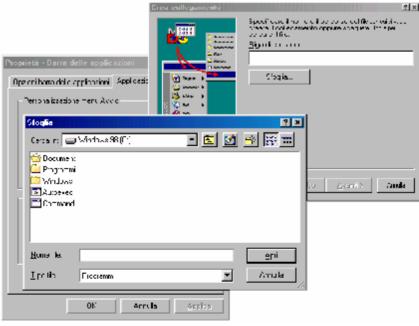
Adesso andremo ad analizzare le proprietà relative al menu Avvio. La seguente figura ci mostra cosa andremo ad analizzare.



Proprietà Barre applicazioni – Applicazioni del menu Avvio

I tre pulsanti <u>Agginungi</u>, <u>Rimuovi</u> e <u>Avanzate</u> servono a configurare il menu Avvio. Vediamo in dettaglio le loro funzioni.

Premendo il pulsante Aggiungi compare la seguente schermata:



Proprietà Barra delle applicazioni – Aggiungi

Permette di aggiungere un collegamento o al menu programmi, o ad una cartella del menu programmi o di creare una nuova cartella chiamata **Gruppo di programmi(1)** nel cartella programmi. La seguente immagine mostra come:



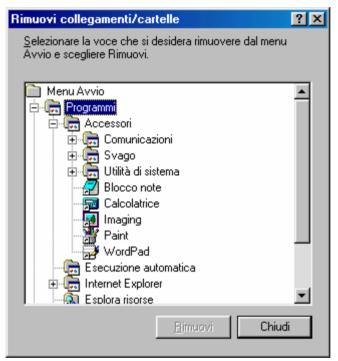
Proprietà Barra delle applicazioni – Aggiungi – Seleziona cartella

Ogni programma per Windows, sia esso a 16 o a 32 bit possiede un'icona che lo contraddistingue. Il più delle volte capita che questa operazione viene eseguita su programmi per DOS (in quanto non posseggono un programma di installazione per Windows che installa le icone o nel menu Avvio/Start⁹ o sul desktop), che non hanno una propria icona. Il sistema permette però di inserirne una a nostro piacimento tra quelle che possiede nelle sue librerie come la **PIFMGR.DLL** (che è la libreria di default e si trova nella cartella C:\>Windows\System), MORICONS.DLL (che viene utilizzata per gli applicativi DOS, e a differenza della precedente si trova nella cartella C:\>Windows\System), SHELL32.DLL (che è la libreria delle icone del desktop, si trova anch'essa in C:\>Windows\System) e infine, c'è la libreria COOL.DLL, che è fornita con i Temi del Desktop (cfr. paragrafo III.II, che si trova nella cartella C:\>Windows\System)

⁹ Da ora in poi quando andremo a considerare il pulsante Start, lo chiameremo <u>Avvio/Start</u> per non generare ambiguità nel lettore, specialmente quando vi sono immagini che si riferiscono al pulsante Start o ai suoi programmi con Avvio.

Poniamoci nel caso di voler eliminare una cartella (questo argomento sarà ripreso nel prossimo paragrafo utilizzando un'altra tool dell'Internet Explorer 4.0), in questo caso scegliamo il pulsante **Rimuovi** dalle Proprietà – Barra delle applicazioni – Applicazioni del menu Avvio.

Osserviamo la seguente figura:

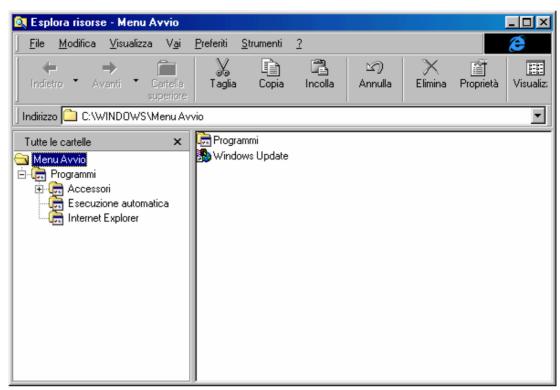


Proprietà Barra delle applicazioni – Rimuovi

Basta scegliere una cartella da eliminare e premere il tasto **Rimuovi**. Si può fare una sola eliminazione per volta, in quanto non si possono selezionare più icone.

Il pulsante <u>Avanzate</u>, permette di accedere al menu Avvio/Start mediante l'uso del browser di Internet Explorer 4.0. In questo paragrafo, come nel I.I, accenneremo solo le proprietà <u>Avanzate</u> del menu Avvio, riprendendo il discorso quando andremo a dissertare sul programma <u>Esplora risorse</u> (cfr. Volume II Capitoli I e II).

Vediamo, però che immagine appare quando si clicca il pulsante **Avanzate**:



Proprietà Barra delle applicazioni – Avanzate

III) Il Desktop

Fino ad ora abbiamo trattato, molto velocemente il Desktop (cfr. paragrafo I) e tutte le problematiche relative alla Barra delle applicazioni / strumenti. Da questo punto in poi tratteremo le problematiche relative alla configurazione e personalizzazione del Desktop.

Il desktop è lo sfondo del monitor, in esso possiamo inserirci icone, attivare finestre e, soprattuto, personalizzarlo a nostro piacimento, inserendo nello sfondo le immagini che più ci piacciono, o personalizzarlo con i **Temi del Desktop**, una utilità che era compresa nel pacchetto aggiuntivo Microsoft Plus! per Windows 95, e che ora, invece è "compresa nel prezzo".

I Temi del Desktop, non sono inseriti automaticamente dal setup in configurazione tipica. Quando compare la schermata nel setup (cfr. Capitolo I paragrafo II) dove vi è la scelta di inserire gli elementi più comuni o di scegliere personalmente le utility da inserire, a meno che non abbiate scelto quest'ultima, il sistema automaticamente non l'installa. Noi analizzeremo i Temi del Desktop in questo Capitolo solo come abbellimento, considerandoli già inseriti.

Nel Volume II Capitolo IV paragrafo IV.I.II andremo ad analizzare come si inseriscono, e nel Volume III Capitolo III li analizzeremo a fondo, in modo da creare i nostri Temi del Desktop.

Andremo ora ad analizzare le prime problematiche del Desktop, come le icone sul Desktop e le relative proprietà. Analizzeremo, poi, come inserire le icone sul Desktop. Nei successivi paragrafi affronteremo come personalizzarlo.

III.I) Icone e Proprietà

Fino ad ora abbiamo dato per scontato le conoscenze relative al Desktop, ora analizzeremo le varie parti del sistema.

Innanzitutto cominciamo ad analizzare la differenza tra collegamento o link, e file.

I collegamenti sono delle etichette che i programmi di setup inseriscono generalmente nella cartella Programmi, nel menu Avvio/Start e, a volte, anche sul Desktop. Queste etichette sono le icone.

Ogni file possiede una propria icona, sia esso un programma DOS o Windows; ma non tutte le icone, però rappresentano il file vero e proprio che essi indicano. Questo è il caso del collegamento.

La prossima figura mostra la differenza tra Collegamento e File (file inteso in senso generale come un programma, un file documento, un file librerie ecc.):





Differenza tra Collegamento e Programma sul Desktop

Come possiamo vedere l'icona di sinistra possiede una freccetta.

Ogni icona, sia essa contenuta nella cartella Programmi del pulsante Start o sul desktop, quando si clicca il tasto destro su una di esse compare un menu a tendina, come quelli mostrati nelle seguenti figure:



Pulsante destro del mouse su di un'icona sul Desktop e menu Start

Come possiamo notare sono praticamente uguali, se eccettuiamo il **Rinomina**, presente solo nella figura di sinistra ed assente in quella di destra¹⁰.

Andiamo ad analizzare in dettaglio le voci:

Apri: come nei precedenti casi la voce in grassetto indica l'azione di default da compiere; in questo caso aprire il programma in questione. Questo menu, come in tutti i menu a tendina, per attivare la voce selezionata basta cliccare il tasto sinistro del mouse una volta.

<u>Invia a</u>: copia il file che si è/sono selezionato/i nella destinazione che si sceglie, sia esso unità disco (in senso generale) sia esso una cartella. Questo menu è configurabile (cfr. Volume II Capitolo I paragrafo I.V)

<u>Taglia</u>, <u>Copia</u> (<u>Incolla</u>): queste funzioni servono a copiare (in generale) i file che andiamo a selezionare.

<u>Taglia</u> corrisponde al comando del DOS move, in quanto sposta un file

<u>Copia</u> corrisponde al comando del DOS copy e si usa per copiare un file

¹⁰ Per ragioni di spazio la voce <u>Invia a</u> della figura di destra non è stata inserita in quanto è uguale a quella di sinistra.

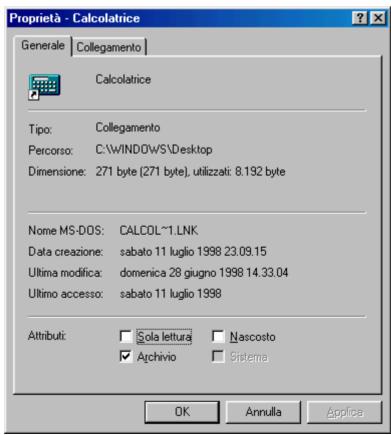
<u>Incolla</u> serve a portare a termine le procedure di Taglia e Copia, nella cartella o unità a dischi che siamo andati a selezionare.

<u>Crea collegamento</u>: consente di creare un collegamento ad un file (sia pure esso a sua volta un collegamento o file vero e proprio)

<u>Elimina</u>: sposta nel Cestino il/i file selezionati. Per selezionare un file si deve creare una cornice fantasma attorno i file che ci interessano, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e trascinandolo contemporaneamente

<u>Rinomina</u>: questa voce è visibile solo cliccando il tasto destro del mouse sul Desktop. Serve a rinominare un file. Si può attivare selezionando il file da rinominare premendo sulla tastiera il tasto [5].

<u>Proprietà</u>: Le proprietà, come quando abbiamo parlato del Cestino, ci indicano le caratteristiche del file. Analizziamo alcune di esse:



Proprietà Calcolatrice: Generale

L'immagine mostra le proprietà del file Calcolatrice.lnk, dove l'estensione <u>lnk</u> sta ad indicare che esso è un file di link o collegamento.

Come possiamo analizzare le proprietà generali ci indicano tutte le proprietà del file:

<u>**Tipo**</u>: concetto già espresso a pagina 120 quando abbiamo parlato del <u>**Cestino**</u>

<u>Percorso</u>: indica il percorso da compiere per giungere alla cartella che contiene il file

<u>Dimensione</u>: grandezza del file espressa in Byte.

Nome MS-DOS: indica il nome espresso in codifica 8 caratteri più 3 di estensione tipica del DOS. La <u>~1</u> serve a differenziare i file che possono avere lo stesso nome. Per esempio Calcolatrice e Calcolatore, hanno le prime 8 lettere della parola uguali. Il DOS per differenziarli adotta la seguente dicitura: Calcol~1 per Calcolatrice, e Calcol~2 per Calcolatore. Questo genere di metodo il DOS lo usa solo per file che hanno anche medesima estensione. Se invece di essere entrambi lnk fossero stati uno exe e l'altro lnk i nomi su citati avrebbero avuto entrambe il ~1 finale.

<u>**Data di creazione**</u>: indica quando è stato creato il file che siamo andati ad analizzare.

<u>Ultima modifica</u>: indica quando è stato modificato dalla casa produttrice il file in uso per l'ultima volta.

<u>Ultimo accesso</u>: indica quando è stato usato per l'ultima volta il programma in analisi.

In fondo alla schermata vi sono dei check che servono a modificare gli attributi del file.

Vediamole in dettaglio:

<u>Sola lettura</u>: quando si inserisce questo attributo il file non può essere modificato.

<u>Nascosto</u>: impedisce al sistema (almeno fino a questo punto della trattazione) di vedere questo genere di file. Come la precedente proprietà serve a salvaguardare i file da cancellazioni accidentali. La figura seguente mostra come appare l'icona nascosta:

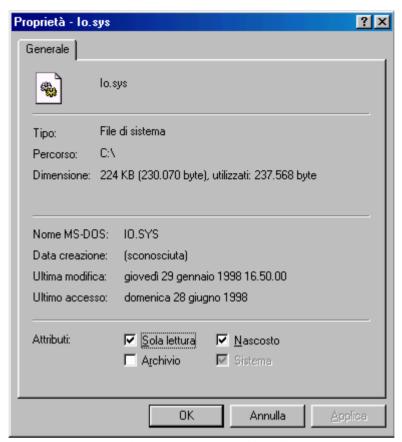


Immagine di un file nascosto

<u>Archivio</u>: indica se un file deve essere archiviato durante un'operazione di Backup (che analizzeremo al Volume II Capitolo VI paragrafo VI.II). Generalmente il Windows, come il DOS, quando creano o modifica un file automaticamente inseriscono questo tipo di attributo.

Si può rimuovere questo genere di attributo, per esempio sui file delle applicazioni, in quanto si possono avere i dischi originali (floppy o CD-ROM), e può essere più facile reinstallarli da lì, mentre è più saggio mantenere il check, detto anche segno di spunta dalla guida in linea del sistema, sui file documento che devono essere costantemente aggiornati con continui Backup.

<u>Sistema</u>: questo attributo, come si può notare dalla figura, è puramente indicativo, nel senso che esso non può essere modificato dall'utente. Ci indica se il file che abbiamo in esame è o no un file di sistema, come mostra la seguente figura:

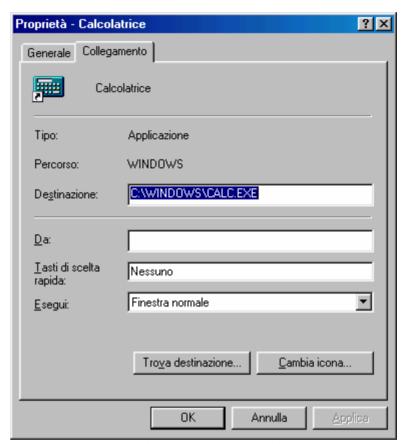


Proprietà di IO.SYS – File di sistema

Il check <u>Sistema</u>, come mostrato in figura è attivato. Il BIOS, una volta verificato il sistema, al momento del boot strap (cioè del caricamento del sistema operativo) cerca il file di sistema come l'IO.SYS del Windows 98 che è posizionato in una precisa parte del disco rigido che riconosce come primario (ciò non implica, però che il disco primario, nel caso degli hard disk IDE che hanno il controller sulla piastra madre, sia per forza il Primary Master), e come analizzeremo in seguito, sono considerati anche inamovibili. Tratteremo nel Volume II Capitolo I paragrafo I.I.II come fare per mostrare i file (e le cartelle) nascosti.

Infine, nelle proprietà (e non solo), v'è sempre un pulsante **Applica**. Questo pulsante serve a salvare le modifiche che abbiamo apportato al sistema, senza però chiudere la finestra delle Proprietà. Anche se si clicca il tasto Annulla, le modifiche apportate restano.

Andremo ora ad analizzare la scheda <u>Collegamento</u> della Proprietà della Calcolatrice.



Proprietà Calcolatrice – Collegamento

Questa scheda, fa riferimento al file originale, di cui l'icona è il collegamento. Andiamo ad analizzare in dettaglio le voci che essa presenta:

<u>**Tipo**</u>: in questo caso il tipo si riferisce al file originale. Nel caso specifico che stiamo trattando esso è un'applicazione.

<u>Percorso</u>: indica la cartella in cui si trova il file. Questa, come si può notare dalla figura, non mostra il percorso completo del file.

<u>Destinazione</u>: indica il percorso, completo del nome del file a cui il collegamento è collegato. Se modifichiamo il nome del percorso di ricerca del file, o il file stesso con altro, cambia sia l'icona sia il programma che andiamo a caricare, nel caso si tratti di due file

Windows differenti, mentre ciò non accade per i file del DOS. Ciò che non viene modificato è il nome che abbiamo dato all'icona.

Però anche esso può essere modificato, scegliendo <u>Rinomina</u> dal menu a tendina che compare cliccando il tasto destro del mouse (come espresso in precedenza) o premendo il tasto [2] sulla tastiera.

<u>**Da**</u>: Specifica la cartella in cui è contenuto il file originale, o alcuni file correlati. Capita a volte che sia necessario specificare la cartella in cui questi file sono collocati (specialmente per i programmi DOS) per facilitarne la ricerca al sistema.

Tasti di scelta rapida: servono a caricare velocemente un programma, senza usare il mouse. Per attivare questa funzione è necessario premere i tasti shift, o ctri, o latt, ed una lettera che possa identificare il programma. Se si preme solo o ctri o lattiva il sistema automaticamente seleziona la scritta Alt + Ctrl. La Funzione si attiva solo se si preme un tasto che lo identifica. Se si preme lattivare il programma si dovrà premere entrambi i tasti. Basta fare un po' di pratica per acquisire la tecnica. Conviene segnarsi su un pezzo di carta la sequenza dei tasti che attivano le short cut (così in gergo vengono definite le abbreviazioni) degli applicativi, per non dimenticarsi le short cut.

La calcolatrice, nello specifico, spesso è utile quando si usa un wordprocessor, come il Wordpad del Windows o il fratello maggiore Word, per effettuare un rapido calcolo.

Esegui: Serve a stabilire in che tipo di finestra il nostro programma deve essere visualizzato. Possiamo scegliere tra le seguenti opzioni:

<u>Finestra normale</u>: indica che il programma deve essere eseguito in una finestra modificabile. Si può verificare vedendo se il pulsante di centro in alto a destra della finestra è uguale a quella della seguente immagine:



Pulsante della Finestra normale

Ridotta a icona: mostra nella Barra delle applicazioni l'icona del programma.

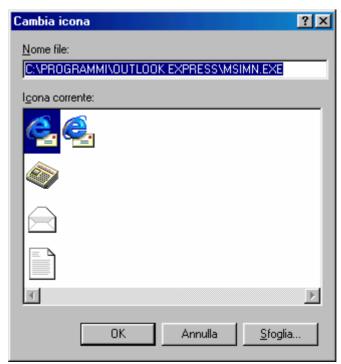
<u>Ingrandita</u>: mostra la finestra del programma a tutto schermo. Il pulsante di centro è uguale a quella mostrata in figura:

Pulsante della Finestra Ingrandita

Infine analizziamo i due pulsanti <u>Trova destinazione</u> e <u>Cambia</u> icona.

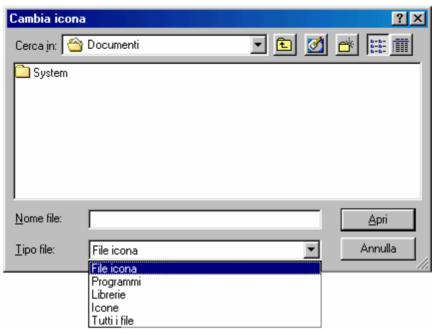
<u>Trova destinazione</u>: questo pulsante serve ad aprire la cartella nel quale è collocata il file originale.

<u>Cambia icona</u>: serve a cambiare l'icona del collegamento, ma non quella del file originale, in quanto esse sono incluse durante la compilazione. Per mostrare ciò useremo l'icona dell'Outolook Express, in quanto la Calcolatrice ne possiede solo una:



Proprietà Outlook Express – Collegamento – Cambia icona

Come possiamo osservare dalla figura precedente, in alcuni casi, abbiamo una grande possibilità di scelta. Se le icone che il programma (e non il sistema) ci mette a disposizione non ci soddisfano, possiamo cambiarla con altri, scegliendo il pulsante <u>Sfoglia</u>. Come mostra la seguente figura, possiamo scegliere tra diverse possibilità:



Proprietà Outlook Express – Collegamento – Cambia icona – Sfoglia

File icona: File che hanno per estensione . ICO, . EXE e . DLL

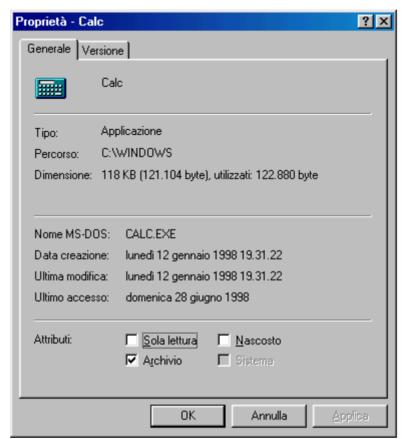
Programmi: una icona presa da un file esecutivo . EXE

Librerie: sono i file . DLL che contengono molte icone

Icone: che sono file che hanno per estensione **.ICO**

Tutti i file: mostra tutti i file possibili, in quanto usa come filtro

Dopo l'analisi delle proprietà del Collegamento, andremo ad analizzare le proprietà del file vero e proprio. Considerato che abbiamo considerato la Calcolatrice come collegamento, continueremo ad analizzare le proprietà della Calcolatrice, cioè del file CALC. EXE.

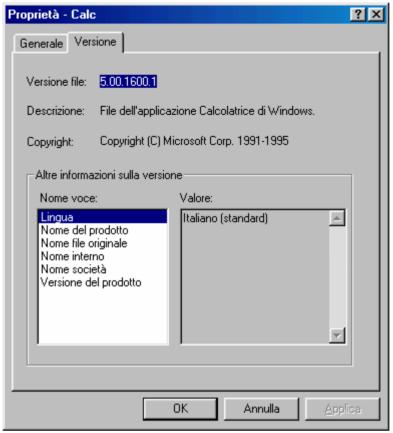


Proprietà del file CALC. EXE: Generale

I dati che fornisce la scheda Generale, li abbiamo già analizzati.

Ciò che analizzeremo ora è la scheda **Versione**.

Vediamola:



Proprietà del file CALC. EXE: Versione

<u>Versione file</u>: indica il numero di versione dell'applicazione in esame.

<u>Descrizione</u>: descrive che tipo di file è quello che stiamo analizzando.

Copyright: mostra i diritti d'autore della casa produttrice

Poi vi sono "<u>Altre informazioni sulla versione</u>" che indicano altre proprietà del file che andiamo ad analizzare. Non ci soffermeremo, in quanto sono dettagli che l'utente può tranquillamente scoprire da sè, scegliendo nella finestra di sinistra chiamata "<u>Nome voce</u>" la voce a cui è interessato, e vedendo il valore corrispondente nella finestra di destra "<u>Valore</u>".

Prima di chiudere l'argomento voglio farvi notare che per quanto riguarda le proprietà dei file documento, quelli prodotti con le applicazioni, generalmente hanno solo la scheda <u>Generale</u>. Però può capitare che vi siano più schede con differenti informazioni. Per ragioni pratiche, in questo testo non li tratteremo in quanto sono tante le differenze.

III.II) I Temi del desktop

Andremo ora a trattare come abbellire il nostro desktop, per renderlo più gradevole e lavorarci meglio.

Inserire immagini e suoni, non è una novità assoluta, in quanto era già possibile farlo dalla versione 3.x. Però ciò che è stato migliorato è il metodo. Infatti possiamo sempre inserire l'immagine che ci piace, o, inserire pacchetti di suoni già prefabbricati forniti con il sistema o creati da noi agendo manualmente.

Esiste, però, un modo automatico per fare ciò: <u>I temi del</u> <u>desktop</u>. Questo programma, come già espresso in precedenza era un add on del Microsoft Plus! per Windows 95 (che non funziona sul Windows 98, in quanto ne è prevista l'uscita di una versione propria) e serve per modificare l'aspetto estetico, come il colore dello sfondo o finestre, i caratteri, i suoni, le icone di sistema (non quelle dei programmi che non possono essere modificate da questo programma ma, come espresso in precedenza, modificate tramite le proprietà).

Procediamo con ordine!

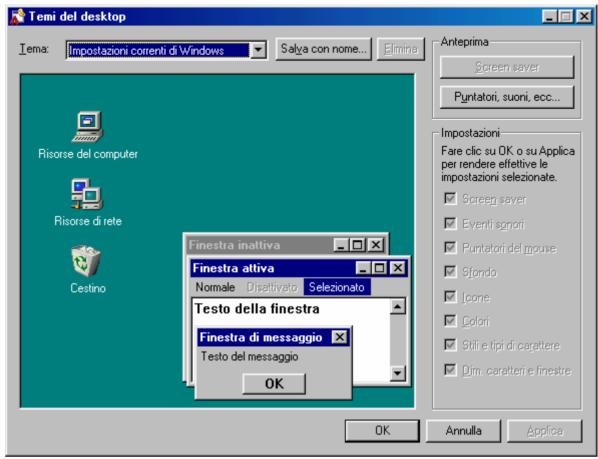
Innanzitutto prima di usare i temi si deve avere nel **Pannello di controllo** la seguente icona¹¹:



Icona del programma Temi del desktop

Cliccando due volte l'icona del programma appare la seguente schermata

¹¹ Nella installazione tipica, questa icona non si trova. Noi ipotizzeremo che ci sia, rimandando al Volume II Capitolo IV paragrafo IV.I.II come installarli.

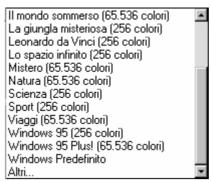


Temi del Desktop – Prima schermata

Questa schermata mostra come si trova impostato il desktop quando andiamo a visualizzare il programma. Se abbiamo modificato il desktop inserendo l'immagine o il colore del fondo "manualmente", compariranno le modifiche da noi apportate.

Andiamo ad analizzare la finestra:

<u>Tema</u>: in questo menu combo vi sono i tutti i temi che l'utente ha installato, e che si trovano nella cartella C:\Programmi\Plus!\Themes Vediamo alcuni di questi:



Temi del desktop – Possibilità di scelta dei temi

In questa figura vi sono riportati alcuni dei temi che sono compresi nel prezzo. Come possiamo notare l'ultima voce è <u>Altri...</u>. questa serve a caricare temi del desktop che si possono trovare in altre cartelle. Infatti molti giornali specializzati che offrono CD-ROM a corredo sono provvisti di temi del desktop aggiuntivi.

<u>Salva con nome</u>: serve a salvare la configurazione corrente, che ha per estensione <u>.theme</u>.

<u>Elimina</u>: serve ad eliminare i file <u>.theme</u> che si trovano nella lista della schermata precedente.

Nel riquadro a destra "Anteprima", vi sono due pulsanti che servono a mostrare lo <u>Screen saver</u>, cioè un file che permette al sistema di non consumare il monitor (che tratteremo più in appresso) e un altro che serve per visualizzare i <u>Puntatori suoni ecc.</u>

Per quanto riguarda lo screen saver, esso mostra l'animazione che compare sul monitor dopo un determinato tempo di inattività. Se durante l'esecuzione del programma si preme un tasto da tastiera, o si sposta semplicemente il mouse, essa scompare.

Il secondo pulsante invece serve a mostrare quali puntatori, suoni ecc. il tema adopera. Nelle prossime figure analizzaremo le schermate che appaiono quando si premono questi pulsanti¹²:

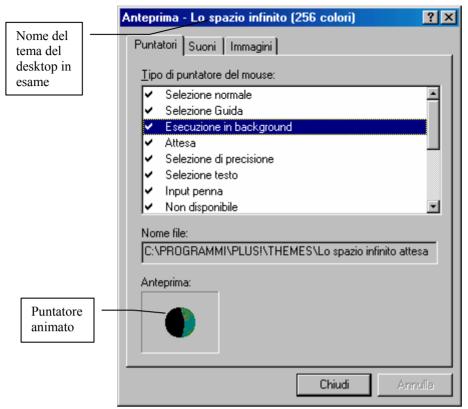
¹² Analizzeremo il preview del tema **Lo spazio infinito**



Temi del Desktop – Lo spazio infinito

Come espresso nella nota precedente analizzeremo il tema Lo spazio infinito.

Ciò serve a non far disperdere il lettore durante il resto della trattazione.

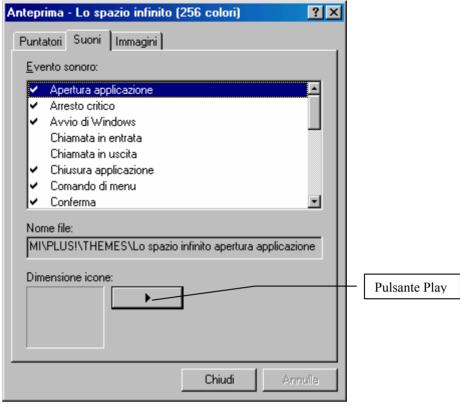


Temi del desktop – Pulsante "Puntatori suoni ecc." – Puntatori

In questa schermata possiamo visualizzare quali saranno i puntatori che andremo ad utilizzare, scegliendo un qualsiasi tema del desktop. Inoltre è possibile utilizzare dei puntatori animati come mostrato nell'esempio dell'<u>Anteprima</u>. Questi, però, perdono la loro animazione se si usano come icone sul desktop¹³.

Il riquadro con fondo grigio **Nome file**, può solo visualizzare il percorso ed il nome del file, ma non modificarlo.

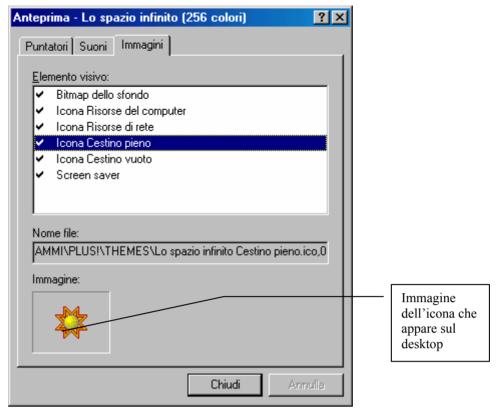
Per la precizione, i file puntatore hanno come estensione <u>.cur</u>, i puntatori animati <u>.ani</u>, e le icone <u>.ico</u>.
 I file <u>.ico</u> non possono essere usati per fare i cursori, mentre i <u>.ani</u> e <u>.cur</u> possono essere usati come icone.



Temi del desktop – Pulsante "Puntatori suoni ecc." – Suoni

I check apposti vicino le voci elencate indicano quali file audio wav sono attivi. Per ascoltare uno di questi file basta premere il pulsante con la freccia rivolta verso destra (Play).

Anche in questo caso il riquadro in grigio serve solo per visualizzare il percorso ed il nome del file in esame.



Temi del desktop – Pulsante "Puntatori suoni ecc." – Immagini

Questa schermata serve per indicare al sistema cosa visualizzare sul desktop, attivando o disattivando i check affianco la voce.

Anche in questo caso **Nome file** indica il percorso ed il nome del file.

<u>Immagine</u> mostra l'aspetto che ha l'icona che compare sul desktop.

Dopo aver esposto ciò, vediamo che succede quando compare quando clicchiamo il tasto OK:



Temi del Desktop – Lo spazio infinito

Questo è solo uno dei temi possibili. Gli altri li lasciamo all'utente, così avrà modo di imparare divertendosi.

III.III) Il pulsante destro del mouse sul desktop:

L'Active desktop

Fino ad ora abbiamo analizzato del desktop solo le icone ed i Temi. Ora andremo ad analizzare una delle innovazioni più importanti: l'Active desktop.

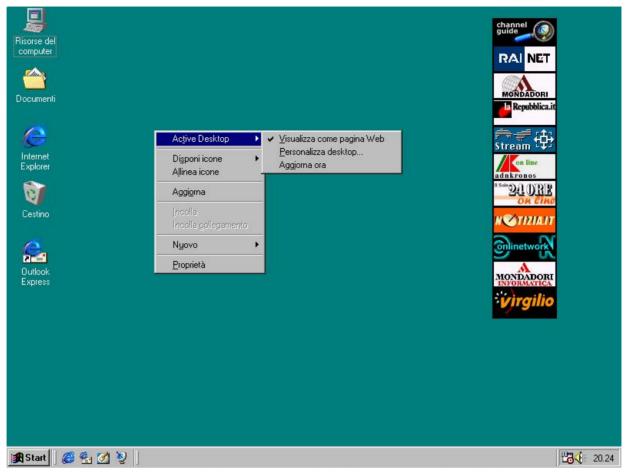
Questa opzione che è attiva appena finito l'installazione del sistema operativo, permette di considerare tutto lo sfondo non solo come statico abbellimento del sistema, per renderci il lavoro o lo studio più piacevole, ma di diventare interagibile con noi ed il nostro lavoro, qualunque esso sia.

Classico è l'esempio del manager che inserisce la pagina Web della Borsa sul desktop costantemente collegato mediante Internet, e segue l'evolversi del mercato.

L'Active desktop è strettamente correlato al discorso Internet. Premesso che quest'ultimo argomento sarà trattato nel Capitolo III, cercheremo di guidare l'utente in questo argomento anche se utilizzeremo Internet.

L'Active desktop si attiva direttamente al setup di Windows 98, come abbiamo visto nel Capitolo I.

Considerato che abbiamo configurato il desktop senza l'Active desktop, attiviamolo. La prossima figura mostra come:



Tasto destro del mouse sul desktop – Active desktop

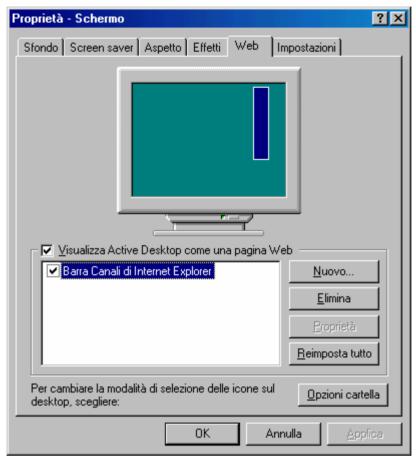
Premendo il tasto destro del mouse appare il menu a tendina, scegliendo la voce Active desktop, compare un sub menu:

<u>Visualizza come pagina Web</u>: questa voce è quella che trasforma il nostro sfondo del desktop in una vera e propria pagina Web, dove possiamo inserire i collegamenti alle pagine che mostrano il logo:



Il funzionamento verrà illustrato più avanti nella trattazione.

<u>Personalizza desktop</u>: questa funzione carica le <u>Proprietà</u> <u>schermo</u>, con la scheda Web attiva, come mostra la seguente figura:



Proprietà schermo – Web

Come possiamo notare, sulla destra ci sono dei pulsanti:

<u>Nuovo</u>: questo pulsante, serve a caricare da Internet la galleria degli Active desktop che si trovano al sito. Prima di attivare la Connessione a Provider, ci visualizza la seguente schermata:



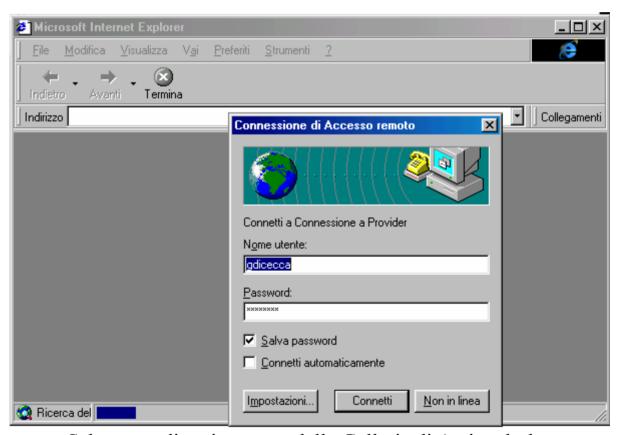
Nuovo collegamento ad Active desktop

Poi, cliccato su <u>Sì</u>, ci fa attivare il browser (che nel nostro caso è l'Internet Explorer) e ci fa connettere al seguente sito:

http://www.microsoft.com/ie/ie40/gallery/

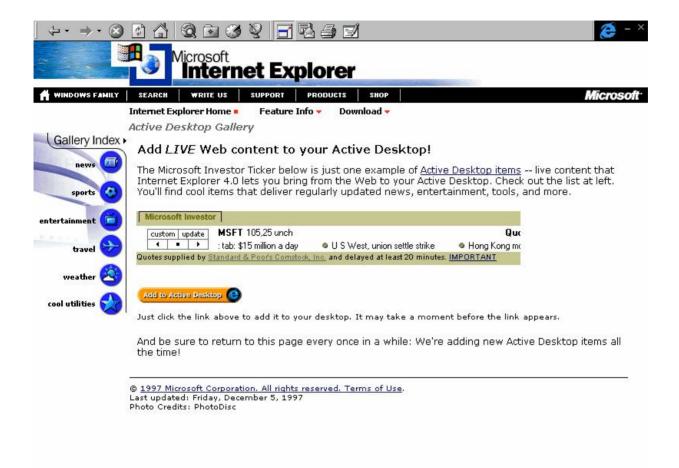
Come noteremo in seguito nel Capitolo III e dalle prossime figure, questo sito è in inglese.

Se non siamo connessi in rete, cioè siamo nella modalità non in linea, il sistema farà apparire le seguenti schermate:



Schermata di caricamento della Galleria di Active desktop

Una volta impostata la connessione con l'I.S.P. (= Internet Service Provider), il sistema carica la seguente schermata:



Prima schermata della Galleria di Active desktop

Fatto ciò, cliccando su <u>Add to Active Desktop</u>, il sistema ci porrà davanti questa domanda:



Aggiungi oggetto ad Active desktop

Se voglio modificare la sottoscrizione, basta cliccare il pulsante **Personalizza sottoscrizione...** e compare la seguente schermata:



Personalizza sottoscrizione – Sottoscrizione guidata

Questa schermata serve a modificare le impostazioni di aggiornamento. A seconda della sottoscrizione, si sceglie una particolare impostazione. Generalmente quella di default (evidenziata in azzurro) è sempre la più conveniente.

Una volta effettuata la sottoscrizione, basta cliccare <u>Fine</u> e compare la schermata di scaricamento della sottoscrizione:



Scaricamento delle sottoscrizioni in corso

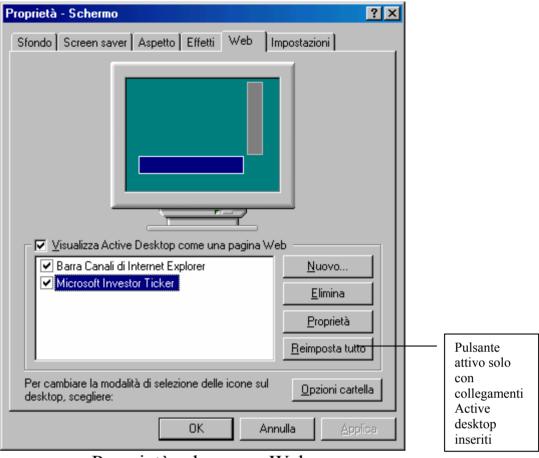
Dopo qualche momento (dipende dalla velocità del modem e dell'I.S.P.) abbiamo la nostra sottoscrizione sul desktop, come in figura:



Desktop con la sottoscrizione aggiunta

A questo punto quando ci interesserà aggiornarla potremo scegliere due strade: o clicchiamo <u>Aggiorna ora</u> dal menu a tendina del che compare sul desktop, o cliccare sulla sottoscrizione che compare sullo sfondo del desktop.

Riprendendo le fila del discorso, ripropongo di nuovo l'immagine delle **Proprietà di schermo – Web** che avevamo analizzato in precedenza con il nuovo collegamento di Active desktop che abbiamo appena analizzato.

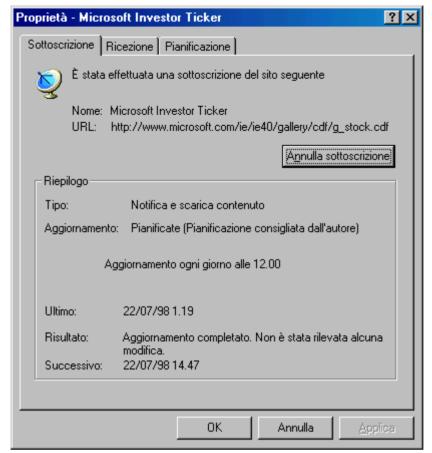


Proprietà schermo – Web

Abbiamo analizzato **Nuovo**, esaminiamo gli altri pulsanti:

<u>Elimina</u>: serve ad eliminare i collegamenti che abbiamo sottoscritto

<u>Proprietà</u>: questo pulsante serve a configurare i collegamenti all'Active desktop che abbiamo inserito. Vediamo come:



Proprietà schermo – Web – Proprietà Sottoscrizione

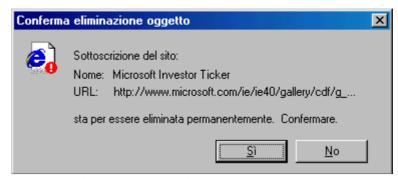
Come possiamo osservare la prima scheda, Sottoscrizione, possiede le informazioni relative alla sottoscrizione, andiamo ad analizzare le voci:

Nome: indica la sottoscrizione che abbiamo scelto

<u>URL</u>: indica il sito del collegamento che abbiamo sul desktop

<u>Annulla sottoscrizione</u>: questo pulsante serve ad annullare una sottoscrizione che abbiamo effettuato. Se tale sito è contenuto nell'elenco Preferiti, esso sarà conservato nell'elenco, ma il contenuto non verrà più aggiornato automaticamente.

Questo pulsante ci da accesso alla seguente schermata:



Proprietà schermo – Web – Proprietà Sottoscrizione Annulla sottoscrizione

Se clicchiamo <u>Si</u>, la elimineremo, in alternativa <u>No</u>.

Nel quadro <u>Riepilogo</u>, sotto il pulsante <u>Annulla</u> <u>sottoscrizione</u>, contiene i seguenti dati:

Tipo: indica cosa deve fare il sistema

<u>Aggiornamento</u>: indica come deve aggiornare l'Active desktop. Questo metodo lo sceglie l'utente durante la fase di installazione del collegamento, vedi figura Personalizza sottoscrizione – Sottoscrizione guidata.

<u>Ultimo</u>: indica l'ultimo aggiornamento effettuato

<u>Risultato</u>: come si osserva dalla schermata indica l'effettuazione dell'aggiornamento e se vi sono state apportate delle modifiche.

<u>Successivo</u>: quando deve essere effettuato il prossimo aggiornamento.



Proprietà schermo – Web – Proprietà – Ricezione

La scheda Ricezione mostra la seconda scheda delle proprietà della sottoscrizione. Andiamo ad analizzare in dettaglio le seguenti voci.

Il riquadro <u>Tipo di sottoscrizione</u> specifica se si desidera che venga effettuato il download del sito su hard-disk, o se si vuole essere avvisati delle modifiche apportate al sito. Andiamo ad analizzare i pulsanti di opzione che il sistema mostra:

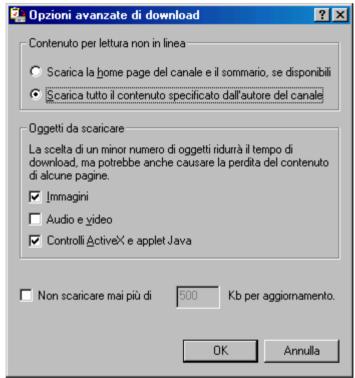
Notifica solo gli aggiornamenti: serve a modificare solo il collegamento sul desktop

Notifica gli aggiornamenti e scarica per la visualizzazzione non in linea: aggiorna il desktop ed esegue il download, scarica su hard-disk il sito web. Ciò permette di navigarvi dentro, senza essere connessi ad Internet. Da un lato permette di risparmiare, in quanto si possono analizzare con

calma i dati, dall'altro, potrebbe essere sconveniente, in quanto se il sito è molto ampio ci potrebbe volere più tempo del necessario, rendendo l'operazione antieconomica. Comunque, ogni sito è un discorso a se stante.

In basso a destra v'è il tasto dei controlli **Avanzati**.

Cliccandolo compare la seguente schermata:



Proprietà schermo – Web – Proprietà – Ricezione – Avanzate

I due pulsanti di scelta indicano cosa si vuole essere scaricati per la visualizzazione in modalità non in linea.

Il riquadro di sotto serve per indicare cosa scaricare, ed il check di fondo schermata serve ad indicare, se si vuole, il numero massimo di KB che si desiderano scaricare come aggiornamento.

Infine nel riquadro notifica della precedente schermata, attivando il check <u>Invia un messaggio di posta elettronica al seguente indirizzo</u>, serve a far notificare le modifiche apportate

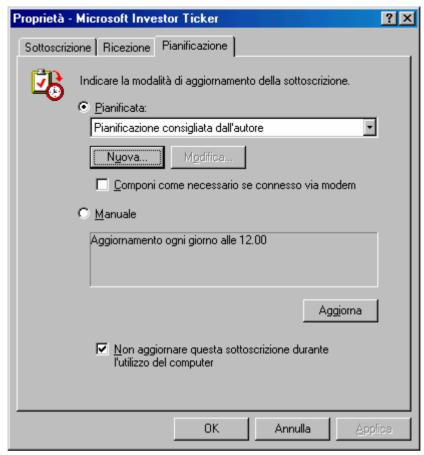
per mezzo di un messaggio di posta elettronica (alla casella che il nostro provider ci assegna e che abbiamo identificato nel Capitolo I come <u>gdicecca@provider.com</u>

Ultimo pulsante della schermata è relativo all'inserimento di un nome ed una password, se il sito a cui si vuole accedere ne prevede l'inserimento. Ecco la schermata che compare:



Proprietà schermo – Web – Proprietà – Ricezione – Avanzate

Ultima scheda di questo menu è:

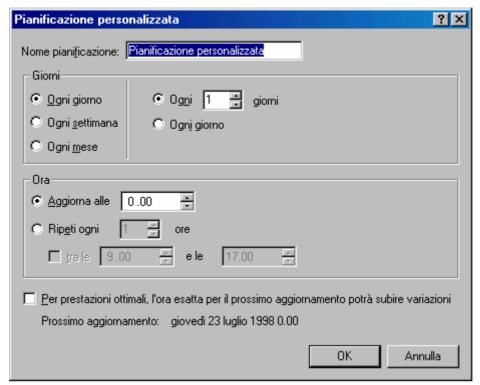


Proprietà schermo – Web – Proprietà – Pianificazione

Questa schermata serve ad impostare le modalità di aggiornamento della sottoscrizione.

Analizziamo le funzionalità dei pulsanti di scelta:

<u>Nuova</u>: serve ad impostare una pianificazione per un nuovo canale, come mostra la seguente figura:



Proprietà schermo – Web – Proprietà – Pianificazione – Nuovo

Per settare la nuova pianificazione, basta scegliere uno dei su elencati pulsanti di scelta.

Ritornando alla schermata precedente il pulsante <u>Modifica</u> serve a modificare le impostazioni di un canale esistente. Cliccando il pulsante <u>Modifica</u>, che nella schermata non è attivo, si attiva una schermata uguale a quella di sopra.

Generalizzando, conviene sempre inserire le impostazioni di default in quanto sono quelle che il progettista del sito, e dell'Active desktop creano.

Sotto il pulsante <u>Pianifica</u>, c'è un check, che serve ad impostare il modem per effettuare la connessione e l'aggiornamento della nostra sottoscrizione.

Il secondo pulsante di scelta è:

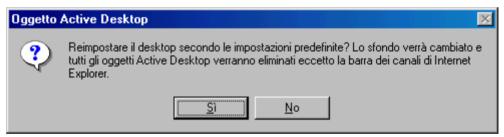
Manuale: specifica che si desidera eseguire manualmente l'aggiornamento del sito Web sottoscritto facendo Clic sul

pulsante <u>Aggiorna</u>. È inoltre possibile aggiornare tutti i siti sottoscritti utilizzando il menu <u>Preferiti</u> nel pulsante <u>Start</u>.

Infine, a fondo pagina, v'è un check, che serve a non far attivare l'aggiornamento della sottoscrizione, durante l'uso del computer senza che utente non ne sia a conoscenza.

L'ultimo pulsante della figura **Proprietà schermo – Web** è:

Reimposta tutto: questo pulsante serve a reimpostare le opzioni che si avevano prima di inserire una nuova sottoscrizione. Cliccando questo pulsante compare la seguente schermata:



Proprietà schermo – Web – Reimposta tutto

Scegliendo Si, si eliminano tutte le sottoscrizioni, tranne la Barra dei canali, che è parte integrante del sistema.

Sempre nelle <u>Proprietà schermo – Web</u> c'è un pulsante <u>Opzioni cartella</u>, ma questa opzione verrà trattata nel Volume II Capitolo I paragrafo I.I, in quanto è strettamente connessa con alcuni programmi per la gestione del sistema.

In fine possiamo accedere alle proprietà della sottoscrizione mediante la stessa. All'immagine **Desktop con la sottoscrizione aggiunta**, se andiamo con il puntatore del mouse sulla nuova sottoscrizione compare la seguente immagine:



Tasto proprietà della sottoscrizione (dettaglio)

Il pulsante freccia verso il basso contiene le voci <u>Proprietà</u>, <u>Personalizza desktop</u>, questa voci le abbiamo già trattate nel paragrafo.

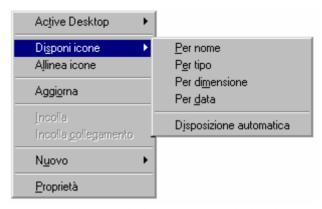
<u>Chiudi</u> serve a chiudere la sottoscrizione che abbiamo fatto. Si può fare usando il tasto a x che si trova a destra.

Come per le **Proprietà – Schermo**, la voce **Proprietà** è attiva solo con le sottoscrizioni che effettuiamo.

La barra Standard delle sottoscrizioni, invece, non possiede questa voce.

III.IV) Il pulsante destro del mouse sul desktop

Abbiamo analizzato nel precedente paragrafo l'Active deskop, che fa parte del menu a tendina che compare quando si clicca il tasto destro del mouse. Affronteremo in questo paragrafo le altre voci di questo menu.



Tasto destro del mouse sul desktop

La voce <u>Disponi icone</u> e <u>Allinea icone</u> contiene le stesse voci trattate nel paragrafo I.I, quando abbiamo dissertato sul Cestino di Windows 98. Pertanto non lo affronteremo un'altra volta.

Aggiorna: serve ad aggiornare il desktop.

<u>Incolla</u>: abbiamo già trattato precedentemente questa funzione quando abbiamo parlato delle proprietà delle icone. Un dettaglio appositamente tralasciato al paragrafo III.I per non indurre il lettore in confusione è l'immagine che il sistema mostra quando si incolla un oggetto icona (per capirci, qualsiasi icona che noi abbiamo copiato mediante la voce <u>Copia</u> del tasto destro del mouse sul desktop):

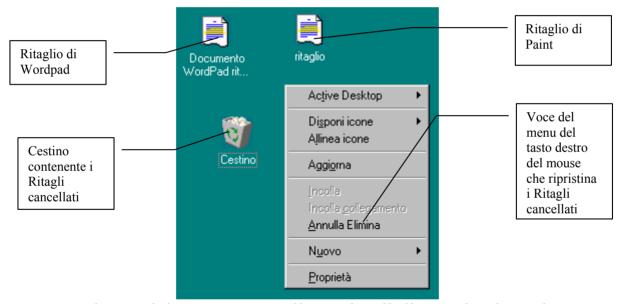


Tasto destro del mouse – Incolla

Come possiamo notare quando facciamo una copia di un oggetto icona dal desktop sul desktop il sistema al nome dell'oggetto, associa **Copia di**.

Incolla, però, quando è attivato su una qualsiasi parte del desktop vuota (nel senso che non vi sono icone o sottoscrizioni dell'Active desktop) crea un <u>file di ritaglio</u>. Questo file contiene ciò che abbiamo selezionato e o Tagliato o Copiato da un documento di Wordpad o da di Paint (esclusi questi due programmi, solo Microsoft Word può creare un file di ritaglio).

Mostreremo nella prossima immagine i ritagli di Wordpad e di Paint:



Tasto destro del mouse – Incolla – Ritagli di Wordpad e Paint

La figura mostra i ritagli di Wordpad e di Paint. Se per caso buttiamo, accidentalmente il file nel Cestino, possiamo scegliere due strade per recuperarlo: la prima è stata espressa al paragrafo I.I di questo capitolo, l'altra è quella di scegliere la voce <u>Annulla elimina</u> che compare nel menu a tendina del tasto destro del mouse, quando si elimina il Ritaglio. Se per ipotesi, avessimo creato 5 Ritagli, e a noi servisse proprio la prima, per recuperare il file che ci serve dovremmo fare 5 volte <u>Annulla elimina</u>, considerando di averli buttati uno alla volta, prima il primo, poi il secondo e così via. Generalizzando

l'Annulla elimina, recupera i Ritagli considerando i file in ordine decrescente, dal più recente al più vecchio. Infine se si buttano in blocco, cioè selezionando i file in una sola volta e buttandoli insieme, se sceglie la voce in analisi, essi verranno recuperati in blocco.

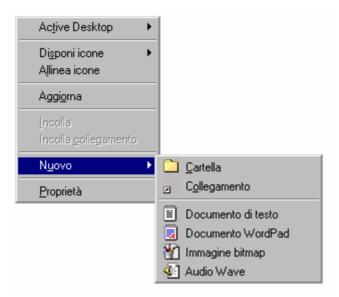
<u>Incolla collegamento</u>: questa voce è relativa solo ai file, ed è uguale nel funzionamento ad <u>Incolla</u>. L'unica differenza sta nell'immagine dell'icona, che mostra la freccetta di collegamento in basso a sinistra, come mostra ala seguente figura:



Tasto destro del mouse – Incolla collegamento

Inoltre, <u>Incolla collegamento</u> inserisce un numero progressivo alla fine del nome dell'oggetto, indicante che esso è la copia numero n.

Altra voce del menu a tendina che compare quando si preme il tasto destro del mouse è **Nuovo**:



Tasto destro del mouse – Nuovo

Nuovo, fa accedere ad un sotto menu contenente le seguenti voci:

<u>Cartella</u>: serve a creare sul desktop una <u>Nuova cartella</u> per contenere file, come mostra la seguente immagine:



Tasto destro del mouse – Nuovo – Cartella

Quando si sceglie questa voce, compare l'icona come nell'immagine. La selezione blu permette di inserire il nome che preferiamo. Premendo il tasto invio, confermiamo il nome alla cartella che abbiamo creato. Cliccando due volte il tasto destro del mouse sull'icona, la apriamo, come nella seguente figura:

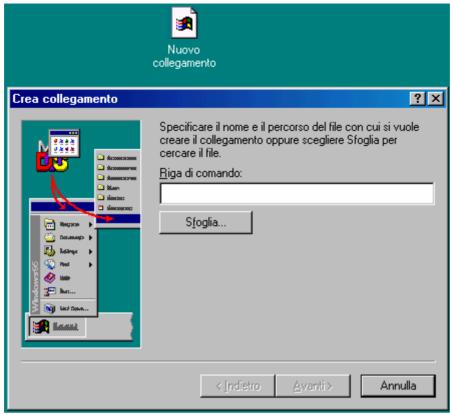


Nuova cartella – Aperta

Per inserire le icone basta trascinarle dentro la cartella. In ultimo nella barra degli indirizzi di Internet (che come analizzeremo nel Volume II Capitolo I paragrafo I le cartelle di sistema di Windows sono integrate con il browser Internet Explorer), vi è il percorso per raggiungere la **Nuova cartella**.

Analizziamo le altre voci del tasto destro del mouse.

<u>Collegamento</u>: serve a creare un nuovo collegamento attraverso un Wizard (un Wizard, alla lettera maghetto, è un procedimento automatico che permette di inserire un link sul desktop. Ecco come (seguiremo il collegamento di due file: uno SOUNDREC32.EXE per Windows e DEBUG.EXE per DOS):



Tasto destro del mouse – Nuovo – Collegamento

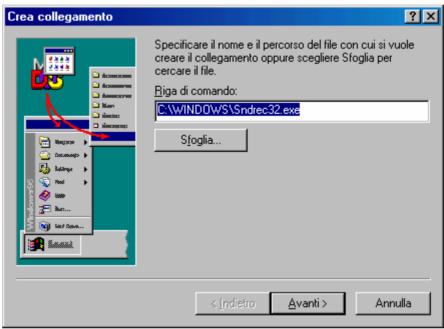
Questa è la prima schermata del Wizard.

Se non ci ricordiamo con precisione dove si trova il file, scegliamo il pulsante **Sfoglia**.



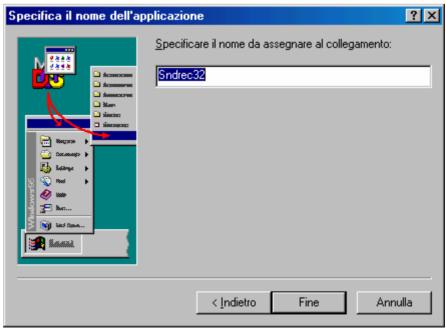
Tasto destro del mouse - Nuovo - Collegamento - Sfoglia

Poniamo per ipotesi che il file che ci interessa è SOUNDREC32. EXE (ma può essere un qualsiasi file, anche un file documento), lo selezioniamo e o cliccando due volte il tasto sinistro del mouse sul file selezionato, o cliccando una sola volta il file selezionato e cliccando poi il pulsante Apri, noi selezioniamo il file, come illustrato nella prossima figura:



Tasto destro del mouse – Nuovo – Collegamento – Indirizzo del file

Fatto ciò, si preme il pulsante **Avanti** >, per proseguire.



Tasto destro del mouse – Nuovo – Collegamento – Inserisci il nome

Una volta inserito il percorso del file da cercare, si deve inserire il nome. E questo possiamo sceglierlo noi. Generalmente ciò lo si fa con i file del DOS, in quanto è più comodo creare uno short cut perché è più conveniente inserire dei nomi lunghi a dei file che, essendo DOS, hanno come nome complessivo 8 caratteri di nome e 3 di estensione. Noi analizzeremo entrambi i casi per avere una più chiara visione del funzionamento del Windows 98.

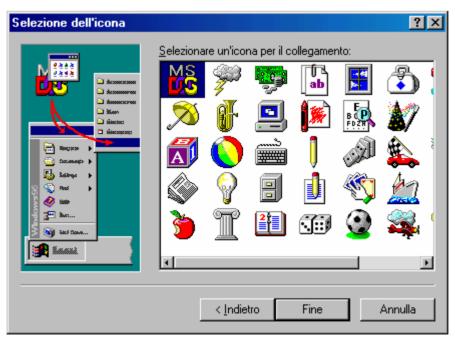
Fatto ciò vediamo come finire la procedura. Cliccando su **Avanti >**, compare la seguente schermata:



Tasto destro del mouse – Nuovo – Collegamento – Icona Windows sul Desktop

Questo è l'icona del programma Windows che abbiamo scelto inserita sul desktop.

Analizziamo cosa accade quando inseriamo un programma DOS. Partendo dalla schermata di inserimento del nome, compare la seguente schermata:



Tasto destro del mouse – Nuovo – Collegamento – Selezione dell'icona

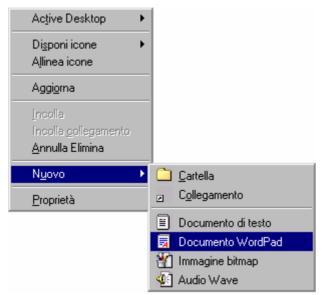
Come già espresso in precedenza, i programmi per DOS, non hanno un'icona propria, e per essere identificate hanno necessità o di attingere alle librerie di sistema che abbiamo affrontato al paragrafo III.I di questo Capitolo (come fa per default) o inserire una icona appropriata creata o dall'autore del programma, o dall'utente usando uno di quei tanti programmi shareware o addirittura freeware che si trovano su riviste specializzate o su Internet. Una volta stabilita l'icona clicchiamo il pulsante **Fine** e abbiamo l'icona sul desktop:



Tasto destro del mouse – Nuovo – Collegamento – Icona DOS

Considerando sempre l'immagine <u>Tasto destro del mouse</u> – <u>Nuovo</u> al di sotto di <u>Cartella</u> e <u>Collegamento</u>, abbiamo un gruppo di icone che servono a creare automaticamente file documento di alcuni programmi "compresi nel prezzo". A questa lista se ne aggiungono altri quando si installano programmi comprati a parte tipo il Word, l'Excel ecc.

Noi analizzeremo solo uno di questi file documento. Prenderemo in esame un file di WordPad:



Tasto destro del mouse – Nuovo – Documento Wordpad

Scegliendo la voce Documento Wordpad, il sistema crea un'icona sul desktop, come quella seguente:



Icona – Nuovo documento di Wordpad

Come nel caso della Nuova cartella, anche in questo caso possiamo inserire il nome che intendiamo dare al file. Dal punto di vista delle proprietà, il file non è un collegamento, bensì un file vero e proprio che si trova nella cartella C:\Windows\Desktop. Quindi se cancelliamo questo file, cancelliamo il file vero e proprio e non un collegamento al file.

<u>Il pregio</u> di questo sistema è quello di poter aggiornare il file senza andarlo a cercare nella cartella documenti, casomai disperso in una delle sottocartelle che abbiamo creato per differenziare i file.

<u>Il difetto</u> è quello di avere un file originale nella cartella del desktop di Windows. Ciò è facilmente arginabile, creando un

collegamento al file, trascinando questo in una cartella più sicura: nella cartella Documenti.

Ultima voce del tasto destro del mouse sul Desktop è quello relativo alle **Proprietà di schermo**, che tratteremo in un paragrafo a parte, a causa della sua vastità.

III.V) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo

Le proprietà di schermo servono a configurare il desktop. Per attivarle si possono usare due strade: o il tasto destro del mouse, o l'icona Schermo dal Pannello di controllo:

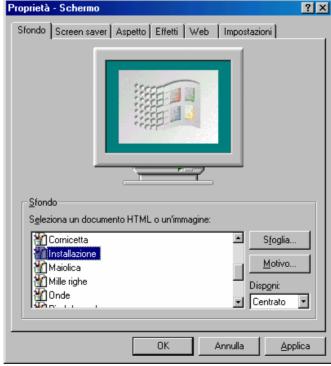




Tasto destro del mouse

Pannello di controllo – Schermo

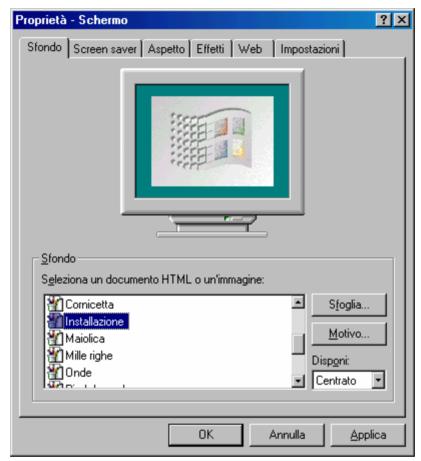
Entrambi i metodi, fanno comparire la seguente schermata:



Proprietà – Schermo

A causa delle molte schede che compongono questa proprietà e soprattutto all'argomentazione che può diventare dispersiva, se affrontata in blocco unico, suddivideremo il paragrafo in altri sub paragrafi aventi come intestazione il nome della scheda, così per il lettore risulterà più semplice l'argomento.

III.V.I) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Sfondo

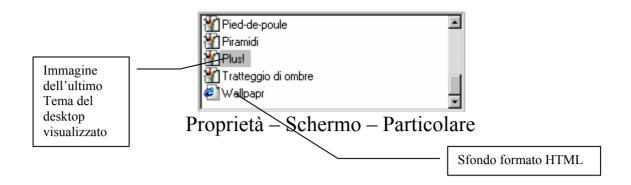


Proprietà – Schermo – Sfondo

La prima di queste proprietà è lo **Sfondo**.

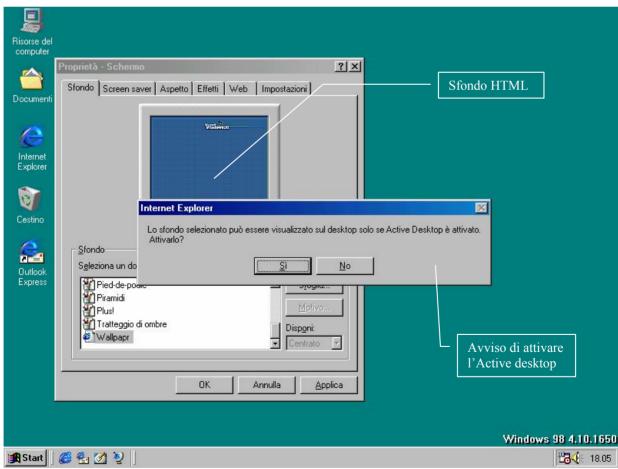
Al paragrafo III.II, abbiamo detto che si poteva personalizzare il desktop manualmente, inserendo lo sfondo che più ci piaceva. Se analizziamo la schermata di sopra notiamo che al centro vi è l'immagine di un monitor, con dentro una figura. Come nel Windows 95 il sistema prima di inserire una figura sullo sfondo, ci mostra un'anteprima dell'immagine che andiamo a mettere come sfondo.

Quasi tutti i file di sfondo presenti nel sistema derivano dal Windows 3.x, eccettuato due voci che figurano nella prossima figura:



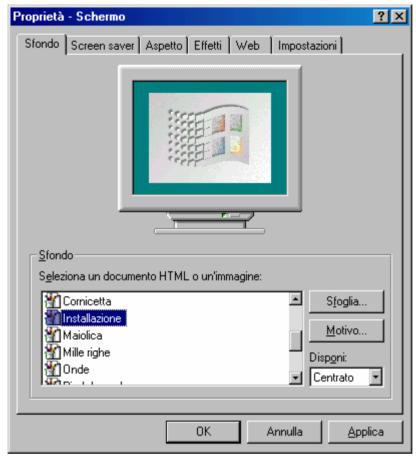
Come possiamo notare, la voce <u>Plus!</u> serve a visualizzare come sfondo l'ultimo Tema del desktop che abbiamo visualizzato (cfr. paragrafo III.II, ultima immagine).

L'altra voce nuova che compare è <u>Wallpapr</u>, ed è un file HTML di Internet che fa parte della dotazione di serie. Per visualizzare questo file si deve attivare l'Active desktop (cfr. paragrafo III.III). Se non si attiva, verrà visualizzata la seguente schermata:



Avviso di attivare Active desktop per sfondi HTML

Detto ciò, analizziamo i pulsanti della scheda Sfondo



Proprietà – Schermo – Sfondo

Come possiamo vedere sulla schermata dello sfondo, ci sono due pulsanti ed un menu combo. Partiamo da quest'ultimo:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Disponi

Il particolare mostra le voci di come possiamo visualizzare i file dello sfondo:

<u>Centrato</u>: questa voce inserisce al centro del desktop l'immagine che abbiamo selezionato, come mostra la seguente schermata :



Proprietà - Schermo - Sfondo - File Bollicine.BMP Centrato

<u>Affiancato</u>: serve ad affiancare l'immagine dello sfondo, in modo da creare un fondo omogeneo. Questa opzione si usa con file che sono troppo piccoli (osserva l'immagine di sopra) per essere visualizzati in modalità Centrato. La prossima immagine mostra come:



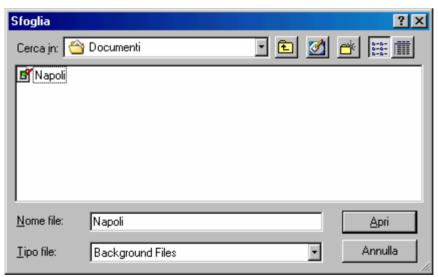
Proprietà - Schermo - Sfondo - File Bollicine.BMP Affiancato

<u>Esteso</u>: questa opzione si usa quando si ha un'immagine che non comprende tutto lo sfondo (cfr. l'immagine Proprietà – Schermo – Sfondo), ma che comunque si vuole comprendente tutto lo schermo. È sconsigliabile usare questa opzione con file piccoli, in quanto sullo sfondo può sgranare, rendendo l'immagine poco chiara. Ecco come compare in preview:



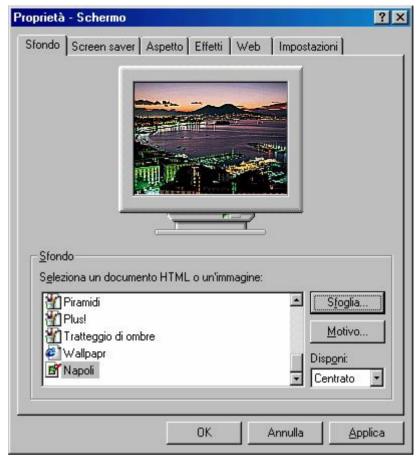
Proprietà - Schermo - Sfondo - File Bollicine.BMP Esteso

Se le immagini che ci sono fornite dal sistema non sono di nostro gradimento, possiamo inserirne altre, come ad esempio una bella foto stile cartolina. Per fare ciò si deve prendere il pulsante **Sfoglia**. Ecco l'immagine che compare:



Proprietà - Schermo - Sfondo - Sfoglia

Per comodità di esposizione abbiamo scelto come cartella quella dei Documenti:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Sfondo aggiunto

Il sistema supporta i seguenti tipi di file: BMP, GIF, JPG, PNG. Eccettuato il primo tipo, BMP, gli altri tipi di file sono quelli che vengono generalmente utilizzati per realizzare pagine Web.

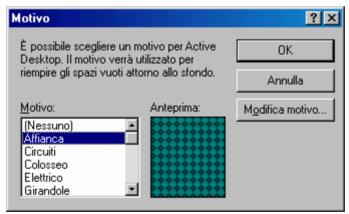
Se si sceglie uno di questi file, compare la richiesta di attivare l'Active desktop.

Il file che abbiamo caricato viene inserito nella lista come nella immagine precedente. Se esso è collocato in una cartella o unità a disco diversa da C:\Windows (o più in generale dalla cartella dove è situato il sistema operativo), quando non la usiamo più, essa viene automaticamente eliminata dalla lista. Per comodità conviene che l'immagine, venga copiata nella cartella di Windows, in quanto se si usano unità a disco rimovibili o floppy, quando questi vengono disattivati, cioè se togliamo il floppy dall'unità a disco o togliamo l'unità rimovibile dal sistema, esso non può più caricare l'immagine all'avvio.

L'altro pulsante che troviamo sotto **Sfoglia**, è **Motivo**.

Questo pulsante serve a creare uno sfondo omogeneo, al di sotto dell'immagine che abbiamo scelto per il desktop.

Ecco la schermata che compare quando si clicca il pulsante:



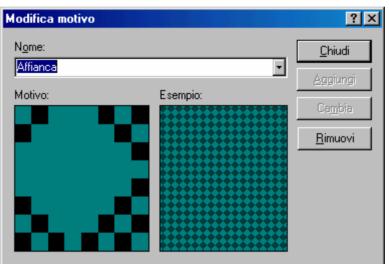
Proprietà – Schermo – Sfondo – Motivo

Come possiamo notare dalla anteprima, esso è una specie di trama (modificabile, come vedremo tra poco) che si mette sullo sfondo del monitor:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Immagine con Motivo

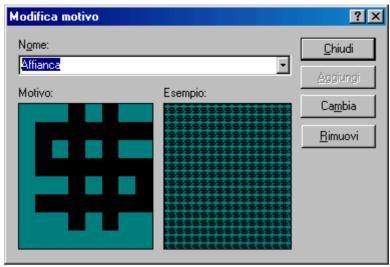
Abbiamo detto che questa trama, può essere modificata. Cliccando il pulsante **Modifica motivo**, nella finestra **Motivo**, compare:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Motivo – Modifica motivo

Microsoft, fornisce alcuni motivi in dotazione, ma come abbiamo detto in precedenza, nessuno ci vieta di crearne uno tutto nostro.

Con il mouse, se clicchiamo le parti nere, le annulliamo, contrariamente se clicchiamo sulle parti verdi, esse vengono scurite. Il quadrato che possiamo usare è 8×8 . Vediamone uno modificato:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Motivo – Modifica motivo Motivo modificato

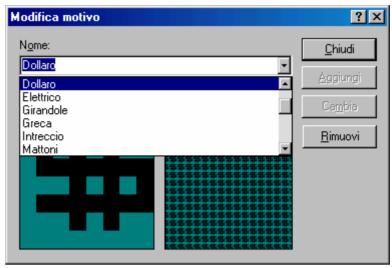
Il simbolo del Dollaro, è uno dei motivi 8 × 8, facilmente modificabili. Sulla destra notiamo quattro tasti:

<u>Chiudi</u>: serve a chiudere la finestra. Se abbiamo modificato un motivo, compare la seguente schermata:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Motivo – Modifica motivo Motivo non salvato

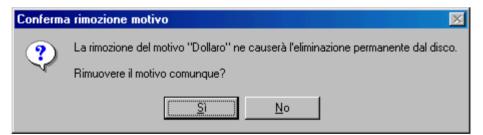
Aggiungi: serve ad aggiungere il motivo che abbiamo modificato. Come possiamo osservare dalla immagine di sopra, il pulsante Aggiungi è disattivato, in quanto noi abbiamo modificato il motivo Affianca. Se scriviamo un nuovo nome, al posto di Affianca, il pulsante Aggiungi si attiva. E nella lista compare il nostro file nuovo motivo:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Motivo – Modifica motivo Motivo aggiunto alla lista

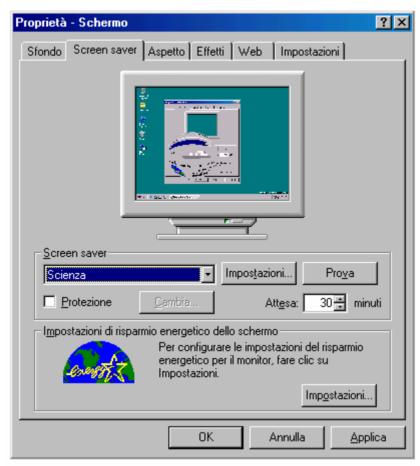
<u>Cambia</u>: serve ad apportare le modifiche che abbiamo fatto al motivo, senza cambiare il nome del motivo.

<u>Rimuovi</u>: serve a rimuovere un tema che abbiamo dalla lista se clicchiamo questo pulsante compare la seguente schermata:



Proprietà – Schermo – Sfondo – Motivo – Modifica motivo Motivo modificato

III.V.II) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Screen Saver



Proprietà – Schermo – Screen saver

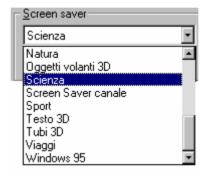
Prima di proseguire con la dissertazione, è meglio spendere due parole sulla funzionalità di base dello screen saver.

Lo schermo è composto da innumerevoli pixel, cioè puntini che vengono accesi o spenti, a seconda delle circostanze, e che messe insieme compongono poi l'immagine finale. Se questi rimangono accesi a lungo sullo stesso tipo di immagine (come accade alle banche che usano principalmente sistemi Unix, senza shell grafiche), i pixel che rimangono accesi per più tempo (come le barre che mostrano i menu che sono generalmente evidenziate) si consumano prima, creando, a monitor spento, zone più marcate di altre. Questi programmi hanno la funzione di accenderli e spegnerli in continuazione così da

non creare questo genere di problema, che su calcolatori moderni che gestiscono milioni di colori, è un problema molto marcato.

Detto ciò, passiamo ad analizzare gli screen saver.

Il Windows ne contiene alcuni, quale il campo stellare o il Windows flaying. Quando si inseriscono i temi del desktop, essi portano con se anche dei nuovi screen saver relativi al tema che si sta inserendo. Nella prossima schermata vedremo alcuni di questi:



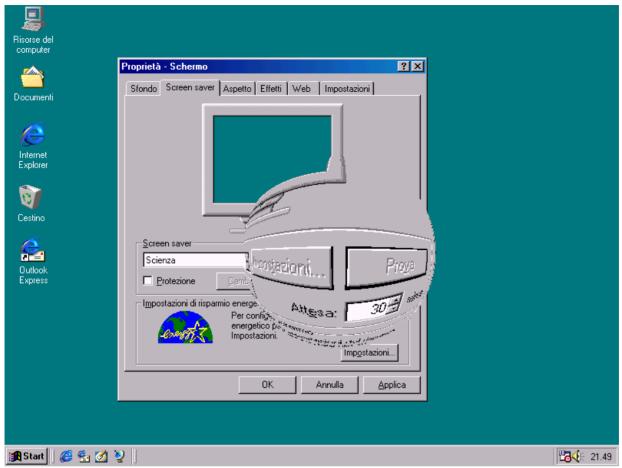
Proprietà – Schermo – Screen saver – Elenco

Come possiamo notare, quello che useremo di più come immagini di screen saver è quello relativo al tema <u>Scienza</u> di cui abbiamo un'anteprima nella figura precedente.

I file di screen saver si trovano nella cartella C:\Windows ed hanno come estensione .SCR e sono da considerare come file documento attivati dal programma esecutivo, situato nel Windows.

Affianco l'elenco ci sono alcuni pulsanti:

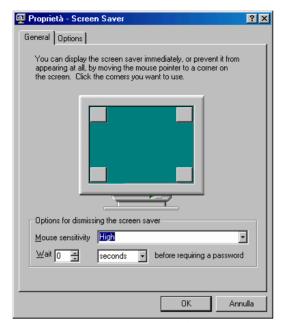
Prova: serve a visionare come lo screen saver si comporta quando diventa attivo:

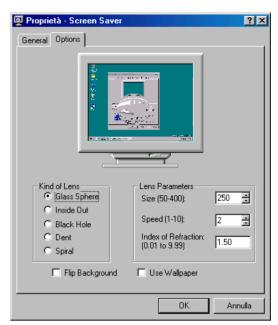


Proprietà – Schermo – Screen saver – Prova - In funzione

Per disattivarlo, basta premere un tasto sulla tastiera o spostare lievemente il mouse (anche se ci sono delle limitazioni, come andremo a vedere in seguito).

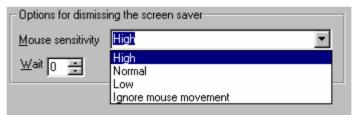
<u>Impostazioni</u>: serve ad impostare lo screen saver. Non tutti gli screen saver, hanno impostazioni, non tutti hanno le stesse impostazioni. Nelle prossime schermate mostreremo solo quello relativo alla <u>Scienza</u>, ma solo come curiosità, senza analizzarla, L'utente potrà tranquillamente metterci mano senza preoccupazioni. Il peggio che può accadere è l'inutilizzazione dello stesso.





Proprietà – Schermo – Screen saver – Impostazioni Scienza

Abbiamo detto che il mouse può avere delle restrizioni con alcuni tipi di screen saver. La prossima figura mostra la lista delle opzioni relativa alla sensibilità del mouse:

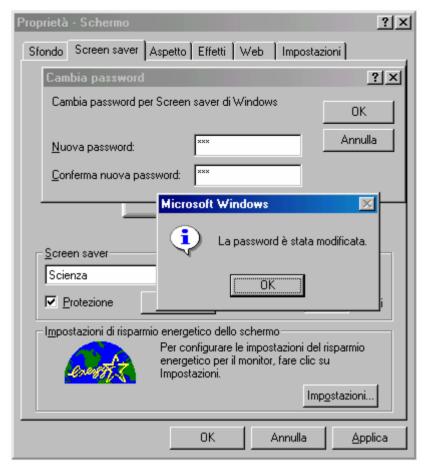


Proprietà – Schermo – Screen saver – Impostazioni – Mouse sensitivity

Infine possiamo impostare il tempo entro il quale lo screen saver deve attivarsi. Esso varia da 1 a 60 minuti (il sistema attiva lo screen saver, se rimane inattivo, cioè senza neanche muovere il mouse, per il tempo impostato, che per dafult è 30 minuti).

Di particolare interesse, soprattutto se lavoriamo in un ufficio, e vogliamo proteggere i nostri dati, è il check:

<u>Protezione</u>: questo check attiva una password, che può essere inserita ed eventualmente cambiata:

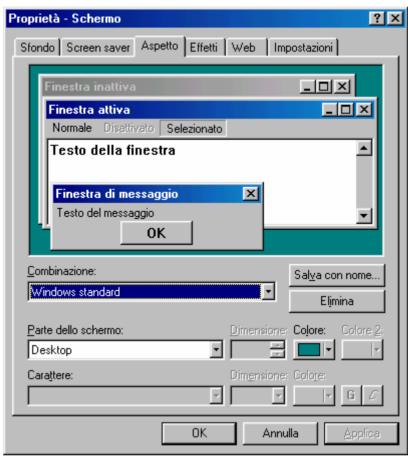


Proprietà – Schermo – Screen saver – Password

Come possiamo osservare abbiamo inserito una password ed il sistema c'è l'ha confermato. Fatto ciò ogni volta che si attiva lo screen saver, per riavere il nostro sistema dobbiamo inserire la fatidica parolina.

Ultimo argomento dello screen saver, sono le <u>impostazioni di</u> <u>risparmio energetico</u>. Ma essendo questo un argomento relativo al <u>Pannello di controllo</u>, affronteremo il discorso in quella sede.

III.V.III) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Aspetto



Proprietà – Schermo – Aspetto

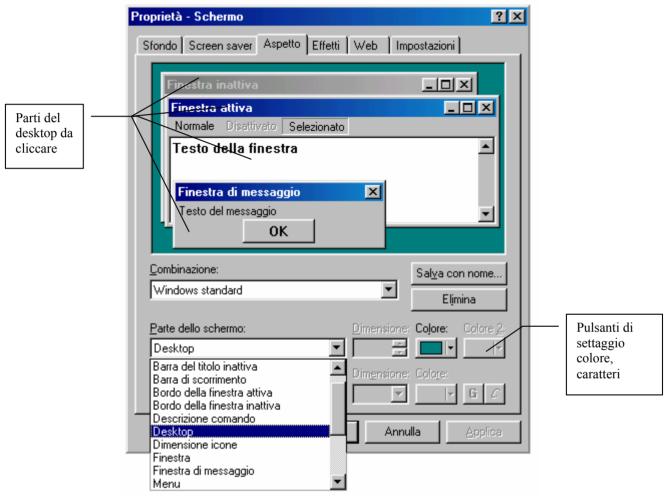
Questa scheda serve a regolare i colori ed i caratteri del sistema. Il Windows in dotazione fornisce alcune impostazioni di sistema; la prossima figura ne mostra alcuni:



Proprietà – Schermo – Aspetto

Se le combinazioni che il sistema ci mostra (in preview nella finestra), non ci piacciono, possiamo sempre crearne uno noi.

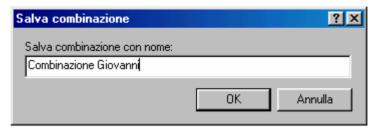
Sotto le combinazioni si trova il menu combo Desktop:



Proprietà – Schermo – Aspetto – Parte dello schermo

Cliccando su una delle parti dello schermo in figura, si attiva una delle voci qui sopra elencate. Dopodiché, basta scegliere uno dei pulsanti relativi al colore o al carattere e possiamo personalizzarci il sistema a modo nostro.

Se vogliamo che il sistema conservi le nostre impostazioni anche se le volessimo cambiare, basta cliccare il pulsante **Salva con nome**:

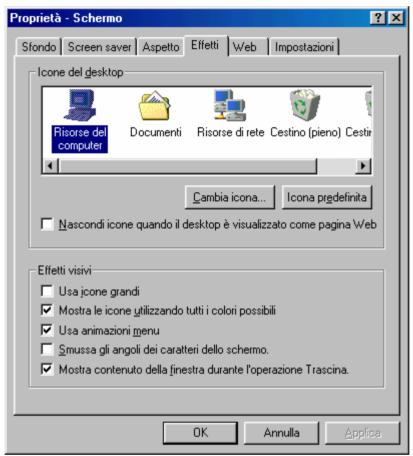


Proprietà – Schermo – Aspetto – Parte dello schermo

La combinzione viene così aggiunta alla lista delle combinazioni.

Nel caso questa non ci interessi più, basta selezionarla e cliccare sul tasto **Elimina**, per eliminarla.

III.V.IV) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Effetti



Proprietà – Schermo – Effetti

Questa scheda serve a configurare le icone di sistema, e gli effetti visivi del desktop. Analizziamo la scheda indettaglio:

nella finestra <u>Icone del desktop</u>, ci sono le icone di sistema. Possiamo cambialre cliccando il pulsante <u>Cambia icona</u>:



Proprietà – Schermo – Effetti – Cambia icona

Se noi, come in questo caso, abbiamo scelto il Tema del desktop Windows standard, le icone che compaiono sul desktop, fanno parte della libreria **COOL.DLL**. Possiamo scegliere altre librerie cliccando il pulsante **Sfoglia** come abbiamo visto a pagina 58 (del capitolo).

Se invece siamo amanti delle origini, cliccando il pulsante <u>Icona</u> <u>predefinita</u>, le icone di sistema saranno prese dalla libreria <u>SHELL32.DLL</u>, che è la predefinita.

Sotto i due pulsanti sopra descritti, c'è il check <u>Nascondi icone</u> quando il desktop e visualizzato come pagina Web:



Proprietà – Schermo – Effetti Visualizza desktop senza icone quando è attivo l'Active desktop

Questa funzione è attiva solo se si usa l'Active desktop,e si usa per visualizzare meglio le sottoscrizioni.

Infine vi sono gli **Effetti visivi**:

<u>Usa icone grandi</u>: mostra sul desktop (e non nella Barra Applicazioni / Strumenti) le icone formato maxi:





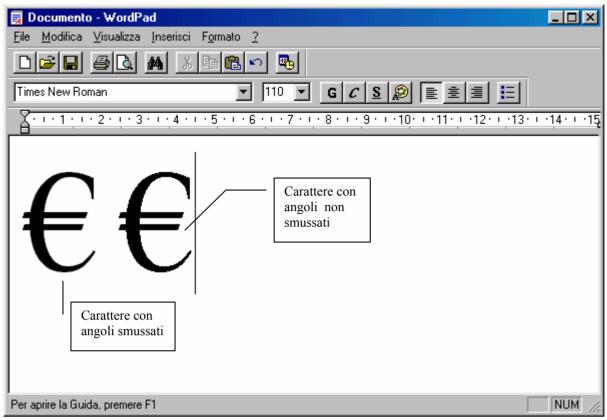
Proprietà – Schermo – Effetti

Icone Standard Icone grandi

Mostra icone utilizzando tutti i colori possibili: serve a visualizzare le icone utilizzando tutta la tavolozza messa a disposizione dalla risoluzione (da 16 a 16 milioni di colori), permettendo così di dare una maggiore nitidezza alle stesse.

<u>Usa animazioni menu</u>: serve a creare l'animazione della tendina che si apre. Se si disabilità il check, i menu a tendina si apriranno come nel Windows 95

<u>Smussa gli angoli dei caratteri dello schermo</u>: serve a visualizzare i caratteri grandi in modo più armonico, come mostra la seguente immagine:



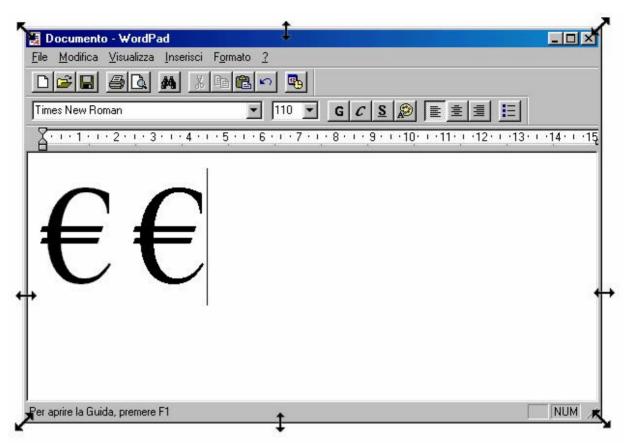
Proprietà – Schermo – Effetti – Caratteri smussati e normali

In questa schermata è presente lo stesso carattere con angoli smussati e normali.

Non è possibile mostrarli entrambi sullo schermo!

L'immagine di sopra è un artifizio di post produzione, per confrontare i caratteri.

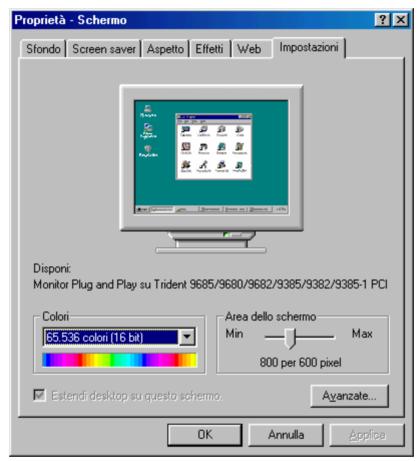
Mostra contenuto della finestra durante l'operazione trascina: questo check si usa quando, avendo una finestra (tipo quella di Sfoglia, di Wordpad, Paint, ecc.), se si va su un lato della finestra, quando il puntatore forma una doppia freccia e la trasciniamo, la finestra si adatta automaticamente alla larghezza di essa. Se questo check è disattivato, compare il fantasma del bordo che ci mostra la grandezza del sistema. La prossima figura mostra le freccette come devono comparire sui bordi della finestra:



Proprietà – Schermo – Effetti – Frecce di sistema

Anche in questo caso l'immagine è un effetto di post produzione.

III.V.V) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Impostazioni



Proprietà Schermo – Impostazioni

La scheda Web l'abbiamo saltata in quanto la abbiamo già illustrata nel paragrafo III.III di questo capitolo.

La scheda delle impostazioni serve ad impostare le caratteristiche del monitor. Sotto il monitor, notiamo la voce:

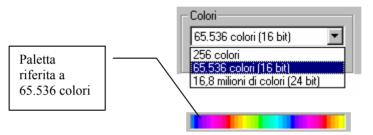
<u>**Disponi**</u>: questa indica il tipo di monitor, il tipo di scheda video che abbiamo in macchina, o in uso (in quanto Windows 98 può gestire fino ad 8 schede video contemporaneamente).

Affianco <u>Monitor Plug and Play</u>, troviamo la scritta Trident, seguita da diverse serie di numeri. Questa serie indica il tipo di scheda che è compatibile con il driver che abbiamo in uso. I driver del Windows 98, a differenza di quelli del Windows 3.x e 95, non sono

monolitici, cioè scritti in blocco dalla casa produttrice dell'hardware, ma hanno una parte scritta da Microsoft, che attinge alle caratteristiche standard della scheda, ma più in generale della periferica, mentre la casa produttrice scrive solo la parte di codice più strettamente legata alla periferica prodotta.

Quindi la sfilza di numeri che segue il nome della scheda che abbiamo in uso, Trident, sono tutti i modelli per cui quel driver può funzionare.

Al di sotto di Disponi, c'è il menu combo colori che serve a scegliere quanti colori vogliamo visualizzare sul monitor:



Proprietà Schermo – Colori e Paletta

Il sistema, in genere, riconosce la preferica installata, e di coseguenza installa i driver relativi. Per ciò che riguarda la scheda video, quella in esame può supportare da 256 colori ($2^8 = 256$) a 16,8 milioni di colori ($2^{24} = 16.777.216$). Come espresso nel Capitolo I, visualizzare 16,8 milioni di colori non conviene in quanto l'occhio umano riesce a distinguere al massimo 1000, 2000 tonalità di colore, quindi, a mio avviso, 65.536 dovrebbe essere l'ideale in quanto non sovraccarica la macchina nel processare dati, praticamente in modo inutile.

A fianco ai Colori vi è:

<u>Area dello schermo</u>: questa funzione serve a regolare la risoluzione che vogliamo adottare per visualizzare i dati sul monitor. Si parte da 640×480 fino, nelle schede per specialisti del CAD, come architetti ed ingegneri, a 1600×1240 .



Proprietà Schermo – Area dello schermo

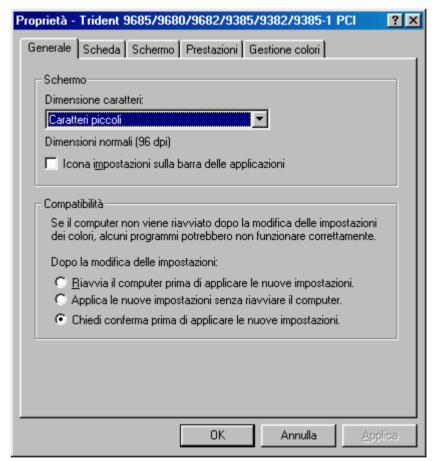
La scheda in esame non va più in la di 1024×768 .

Maggiore è la risoluzione, minore è la grandezza dei caratteri dello schermo, e più in generale delle icone; in alcuni casi come la scheda in esame aumentando la risoluzione, dimuniscono anche i colori nella tavolozza, da 16,8 milioni della risoluzione 640×480 , 800×600 a 256 della 1024×768 . Ciò è dovuta alla poca memoria presente sul sistema, appena 2 MB. Maggiore è la memoria, maggiori sono anche i colori disponibili in tavolozza.

Sotto <u>Area dello schermo</u>, c'è il pulsante <u>Avanzate</u>. Per rendere migliore l'esposizione, le schede del pulsante <u>Avanzate</u> verrano esposte come sotto paragrafi del corrente paragrafo.

III.V.V.I) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Impostazioni – Avanzate Generale

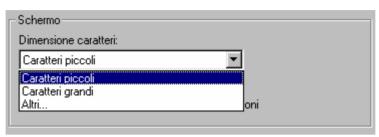
Cliccando sul pulsante Avanzate, compare il seguente sotto menu:



Proprietà Schermo – Avanzate – Generale

Il primo menu combo che fa parte della scheda è:

<u>**Dimensione caratteri**</u>: questo menu serve a scegliere quanto deve essere grande il carattere che vogliamo visualizzare:



Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri

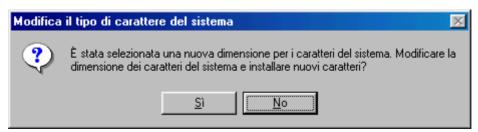
<u>Caratteri piccoli</u>: è la grandezza che il sistema inserisce per default, essi hanno la grandezza del 100% pari a 96 dpi

<u>Caratteri grandi</u>: hanno la grandezza del 125% cioè 480 dpi. Quando si sceglie questa opzione e si clicca il pulsante OK o Applica, compare la seguente schermata:



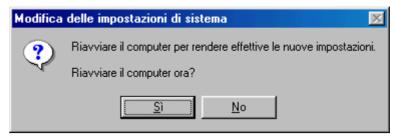
Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri Prima schermata di avviso inizio modifica

Cliccando il pulsante OK, compare la successiva schermata:



Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri Seconda schermata di avviso inizio modifica

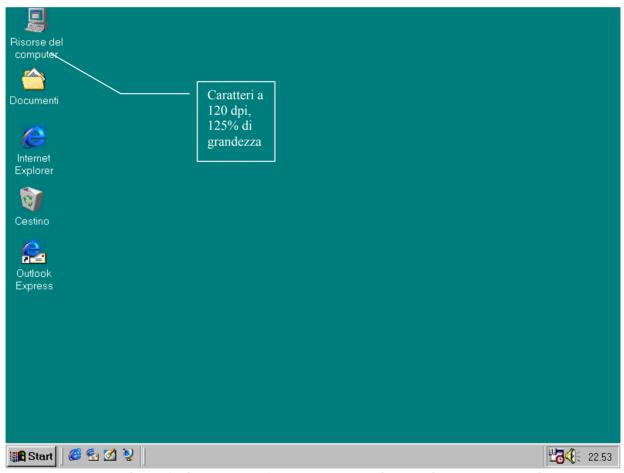
Cliccando su Si, compare quest'ultima schermata:



Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri Terza schermata di avviso inizio modifica Riavvio del sistema

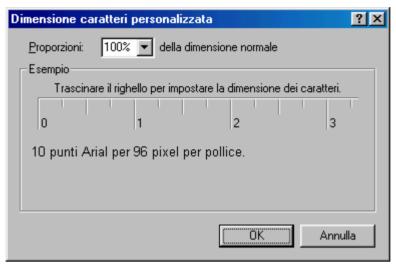
Cliccando <u>Sì</u> il sistema verrà riavviato in MS-DOS e poi ritorna in Windows, come se avesse caricato dopo un'accensione.

La schermata che compare alla fine del riavvio è la seguente:



Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri Desktop dopo il Riavvio del sistema

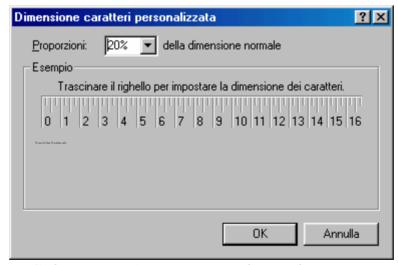
<u>Altri</u>: permette di scegliere da noi la grandezza dei caratteri che vogliamo:



Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri – Altri

Questa è al dimensione di default che il sistema assume.

Se posizioniamo il cursore del mouse su uno degli indici del righello possiamo impostare la dimensione minima e massima assoluti del carattere:



Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri – Altri Dimensione minima assoluta

Questa dimensione ha il 22% della grandezza, 22 dpi,



Proprietà Schermo – Avanzate – Dimensione caratteri – Altri Dimensione massima assoluta

Questa dimensione ha la dimensione massima del carattere, il 500%, 480 dpi.

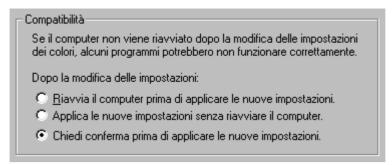
Per rendere effettive le modifiche, la procedure è identica a quella esposta per i <u>Caratteri grandi</u>.

Sotto il menu combo c'è un check che chiede se si vuole inseire l'icona delle Proprietà di schermo in basso nella barra delle applicazioni vicino l'orologio:



Proprietà Schermo – Avanzate Icona delle Proprietà di schermo nella Barra applicazioni

Sul fondo della scheda, si sono dei pulsanti di scelta per indicare al sistema come comportarsi quando vengono apportare delle modifiche ed il sistema deve essere riavviato:



Proprietà Schermo – Avanzate – Compatibilità (dettaglio)

Le tre scelte indicano:

<u>Riavvia il computer prima di applicare nuove impostazioni</u>: riavvia il sistema ogni volta che vengono effettuate nuove impostazioni;

<u>Applica le nuove impostazioni senza riavviare il computer</u>: applica le impostazioni, senza che il computer venga riavviato. Ciò può comportare che qualche appliazione non rilevi le modifiche apportate;

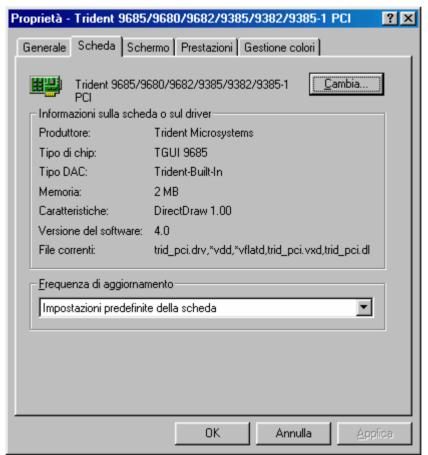
<u>Chiedi conferma prima di applicare nuove impostazioni</u>: è l'impostazione di default. Il calcolatore fa comparire la seguente finestra:



Proprietà Schermo – Avanzate – Avviso di compatibilità

Questa finestra chiede all'utente di riavviare il sistema o di applicare semplicemente le impostazioni. Il check in basso a sinistra ci permette di eliminare questa finestra, scegliendo un'impostazione e cliccando OK. Barrare col segno di spunta questa casella, secondo me è sconveniente.

III.V.V.II) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Impostazioni – Avanzate Scheda



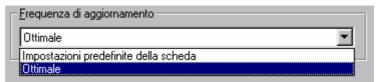
Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda

La scheda Scheda serve a configurare la scheda video che abbiamo nel calcolatore.

Nel riquadro Informazione sulla scheda o sul driver abbiamo le informazioni relative alla scheda, dal punto di vista hardware, e sui driver che si hanno in macchina.

Sotto questo riquadro, c'è la Frequenza di aggiornamento.

Questa opzione serve a visualizzare meglio il <u>refresh rate</u> del monitor:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda Frequenza di aggiornamento

Generalmente il sistema sceglie <u>Ottimale</u>, dopo il setup. Se viene inserito un nuovo driver, dovrebbe scegliere <u>Impostazioni predefinite</u> <u>della scheda</u>. L'ottimale è <u>Ottimale</u>.

L'unico pulsante presente nel scheda è <u>Cambia</u>. Questa accede ad un Wizard che serve ad aggiornare, nel nostro caso i driver della scheda video, in generale è sfruttato dal sistema per aggironare tutti i driver di sistema:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 1^a schermata

La serie di immagini che verranno proposte di seguito, sono relative all'aggiornamento dei driver della scheda video, ma, dal punto di vista del sistema, viene usato per aggiornare qualsiasi tipo di periferica del calcolatore. La prima schermata individua in alto al centro la periferica di cui si devono trovare i driver aggiornati o i driver in generale. Cliccando su **Avanti** >, compare la seguente schermata:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 2^a schermata

Il Wizard, a questo punto ci pone una scelta: ricercare automaticamente il driver o cercarlo tramite l'elenco di quelli che ha in memoria.

Procederemo su entrambe le strade. Vediamo la prima: Ricerca automatica:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 3^a schermata – Ricerca Automatica

Dobbiamo specificare il driver dove deve essere cercato, cliccando in uno dei check mostrati in finestra:

<u>Unità floppy</u>: indica di ricercare il driver da un floppy disk, per esempio uno di quelli forniti a corredo;

<u>Unità CD-ROM</u>: indica di ricercare il driver da un supporto CD-ROM, come quello di Windows 98 (caso che analizzeremo in dettaglio in questo paragrafo);

<u>Microsoft Windows Update</u>: è la novità inserita nel sistema. Permette di collegarsi via Internet al sito Micorsoft Windows Update, e scaricare da lì il driver aggiornato;

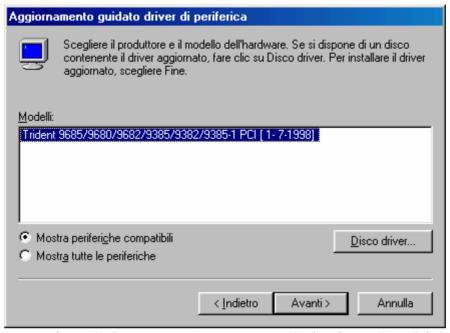
Specificare un percorso: serve a specificare una cartella o unità, non contemplata nelle precedenti voci:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 3^a schermata – Ricerca Automatica – Pulsante Sfoglia

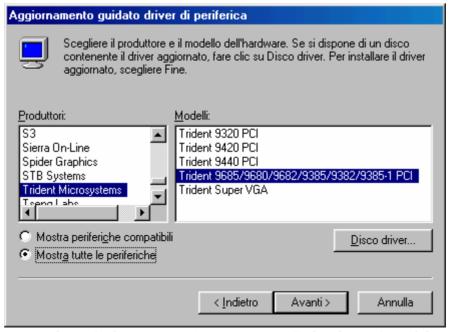
Scegliendo una cartella o unità in genere, è possibile cercare il driver che serve.

Essendo la parte finale di inserimento uguale per entrambe le strade, analizzeremo ora il secondo pulsante di scelta alla 2^a schermata:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 3^a schermata – Visualizza periferiche compatibili

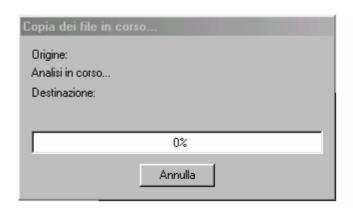
Quella che viene mostrata è il modello di scheda che il driver identifica, con tra parentesi la data di rilascio (mm - gg - aaaa). Cliccando su **Mostra tutte le periferiche** compare:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 3^a schermata bis – Visualizza tutte le periferiche video

La precedente schermata mostra tutte le schede video che il sistema supporta come driver.

A questo punto le due strade si ricollegano. Cliccando su **Avanti** >:





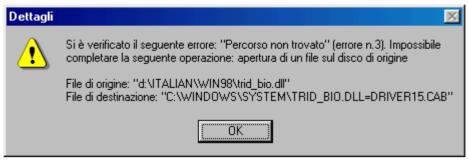
Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 4^a schermata – Visualizza tutte le periferiche video

In questa schermata si il sistema chiede di caricare i file dal CD-ROM di Windows 98.



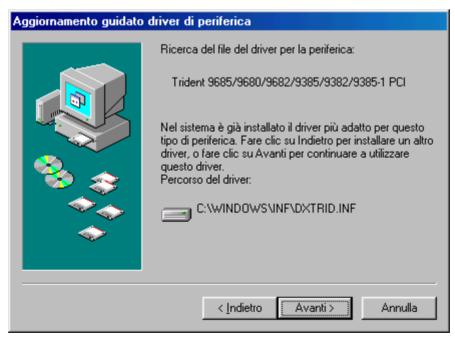
Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 5^a schermata – Visualizza tutte le periferiche video

Per visualizzare quale tipo di errore abbiamo commesso, basta cliccare il pulsante **Dettagli**:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 5^a schermata bis – Visualizza tutte le periferiche video Dettagli

Alla fine il sistema riconosce che il driver contenuto nel sistema è quello migliore (anche se in questo caso è un po' forzato, in quanto non abbiamo scelto realmente un driver nuovo), quindi ecco comparire la serie finale delle schermate di Wizard



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 6^a schermata

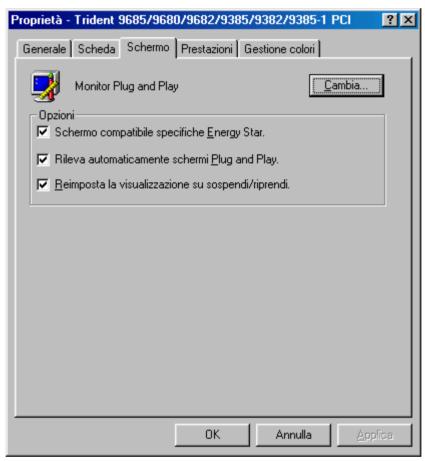
In fine compare la schermata conclusiva che è:



Proprietà Schermo – Avanzate – Scheda – Cambia 7^a schermata

Il driver è stato inserito.

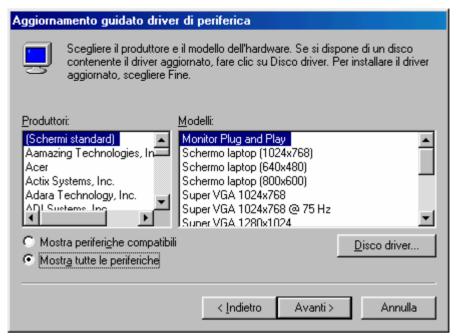
III.V.V.III) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Impostazioni – Avanzate Schermo



Proprietà Schermo – Avanzate – Schermo

Questa scheda serve a configurare le impostazioni del monitor.

Cliccando il pulsante <u>Cambia</u>, compare il Wizard già analizzato nel precedente paragrafo, con qualche cosa che cambia. Ciò è proposto dalla seguente schermata:



Proprietà Schermo – Avanzate – Schermo – Cambia Immagine del Wizard per cambiare o aggiornare i driver del monitor

Sotto il pulsante ci sono tre check che riguardano la gestione del risparmio energetico:

<u>Schermo compatibile specifiche Energy Star</u>: serve a configurare i nuovi monitor che hanno la modalità risparmio energetico;

Rileva automaticamente Plug and Play: serve a rilevare i monitor che hanno le specifiche Plug and Play stabilite da Microsoft;

Reimposta la visualizzazzione su sospendi / riprendi: serve ad evitare l'effetto flash che alcuni monitor, specialmente quelli vecchi, hanno quando dallo stato di standby, cioè quando il cinescopio è spento, riaccendendosi attivano il cinescopio.

III.V.V.IV) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Impostazioni – Avanzate Prestazioni



Proprietà Schermo – Avanzate – Prestazioni

Questa scheda serve a configurare l'accelerazione dell'hardware che si ha nel calcolatore. Il settaggio che viene proposto per default è l'ottimale per il sistema. Comunque può capitare che vi siano dei problemi creati appunto dall'accelerazione della scheda video, e che quindi sia necessario scenderla. Di seguito verrà riportato cosa consiglia Windows 98 nella finestra **Grafica** a secondo di come si sposta il metro:

Grafica	
Accelerazione <u>h</u> ardware:	Min Max
	azione: utilizzare questa impostazione la correttamente o ha dei problemi

Proprietà Schermo – Avanzate – Prestazioni Accelerazione hardware – 1

Grafica		
Accelerazione <u>h</u> ardware:	Min Max	
Funzioni di base dell'accelerazione: utilizzare questa impostazione per risolvere alcuni problemi gravi, come errori non previsti dei programmi.		

Proprietà Schermo – Avanzate – Prestazioni Accelerazione hardware – 2

Grafica		
Accelerazione <u>h</u> ardware:	Min Max	
La maggior parte delle funzioni dell'accelerazione: utilizzare questa impostazione per risolvere problemi con il puntatore del mouse.		

Proprietà Schermo – Avanzate – Prestazioni Accelerazione hardware – 3

Grafica	
Accelerazione <u>h</u> ardware:	Min Max
Tutte le funzioni dell'accelerazion il computer funziona correttament	e: utilizzare questa impostazione se e (scelta consigliata).

Proprietà Schermo – Avanzate – Prestazioni Accelerazione hardware – 4

È consigliabile lasciare la confgurazione standard se non vi sono particolari problemi con la scheda video.

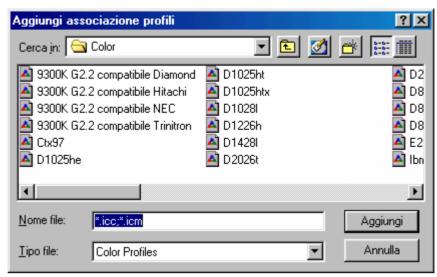
III.V.V.V) Il pulsante destro del mouse sul desktop: Le proprietà di schermo Impostazioni – Avanzate Gestione colori



Proprietà Schermo – Avanzate – Gestione colori

Questa scheda serve a settare i colori del monitor per avere in fase di stampa (per le stampanti predisposte) i colori dell'immagine visualizzata sul monitor. Il sistema offre in dotazione dei profili.

Cliccando il pulsante **Aggiungi** compare la seguente schermata:



Proprietà Schermo – Avanzate – Gestione colori Aggiungi profili colori

Si possono scegliere diversi profili di colori, tra quelli che vengono proposti, ed impostarne uno come predefinito, mediante il pulsante Aggiungi, come da figura.

Conviene però selezionare un profilo di colore che sia fornito con i driver della stampante in quanto incide sulla qualità della stampa che andiamo a fare.

Se vogliamo rimuoverli, si selezionano i profili che sono stati aggiunti nella schermata **Proprietà Schermo – Avanzate – Gestione colori** e mediante il pulsante **Rimuovi** questi vengono rimossi.

Capitolo III

INTERNET EXPLORER 4

I) Un po' di storia

Il più grande fenomeno di massa della storia ha radici nel passato, verso la fine degli anni 60.

In quel periodo c'era la cosiddetta <u>Guerra Fredda</u>, quando i due blocchi, quello dei Capitalisti (blocco NATO) e dei Comunisti (Patto di Varsavia), si guardavano in cagnesco e il Mondo, piccolo sasso azzurro buttato nell'immensità dell'Universo, rischiava di giorno in giorno di passare da un rassicurante azzurro ad un funereo grigio color morte. Anche se, a mio parere, i politici non erano così folli da indossare un bel completo per un funerale di qualche miliardo di persone, per quel vecchio detto "fidarsi e bene non fidarsi e meglio", gli americani avevano pensato di far comunicare i calcolatori, che contenevano i dati della difesa, in modo da scongiurare questo cataclisma nucleare (che bel discorso!).

Nacque così <u>ARPANET</u> ovvero la prima grande rete di calcolatori a spese del contribuente americano. Questa rete serviva per far collegare il Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti con le più importanti Università del paese. Poiché ARPANET stava collassando, e comunque serviva una rete molto segreta solo per il traffico militare, il Dipartimento decise di dividere la Rete in due: ARPANET (civile) e MILNET (militare). Per non rendere le due reti come due superstrade che non possono comunicare, fu necessario creare un protocollo che li facesse comunicare, un protocollo Inter Net dal latino Inter che significa <u>tra</u> e dall'inglese Net che significa <u>rete</u>, quindi un protocollo <u>tra le reti</u>. I progettisti furono molto lungimiranti e capirono che questa nuova invenzione di lì a breve sarebbe diventata un successo planetario.

Il vero boom si ebbe poco dopo, quando Internet da semplice e arcaico testo in caratteri ASCII divenne barocco aggiungendo ghirigori grafici e con l'avvento di Java, veri e propri capolavori di minianimazioni.

Microsoft aveva snobbato il fenomeno Internet, ma capì immediatamente che ormai il futuro era la Rete. Con il suo solito fare ha scatenato la **Guerra del Browser** (che forse è anche peggiore della Guerra Fredda) attaccando Netscape ed il suo browser Navigator.

Oggi Internet Explorer è "compreso nel prezzo" (anche perché il vecchio Bill ha avuto la brillante idea di regalarlo) ma soprattutto è diventato parte integrante di Windows 98, come quello che si scarica a parte per il Windows 95 ed NT Workstation. Questo programma si integra col sistema e ne modifica alcune parti della Shell.

Questa guerra ha visto il suo primo atto nella dichiarazione, appunto, di guerra tra: il Governo degli Stati Uniti, Netscape, che ha subito un danno economico a causa del "regalo di Bill" e la Microsoft (che ha un budget annuo paragonabile a quello di un paese a se stante, basti pensare che nel 1997 era di circa 11.000 miliardi di dollari) con l'accusa di abuso di monopolizzazione del mercato a causa della sua posizione dominante.

Essendo attualmente la guerra in corso ancora non si sa chi sia il vincitore o se si giungerà ad un pareggio (anche se la vittoria pare che sia a favore di Microsoft).

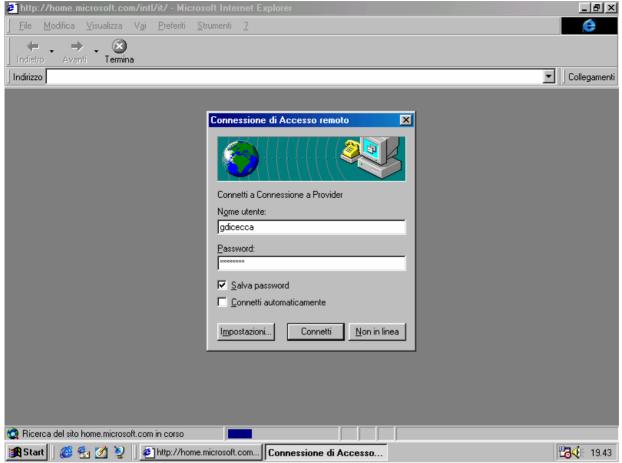
II) Incominciamo l'avventura

Abbiamo detto in precedenza che Internet è l'avvenimento storico più importante dopo la <u>Guerra d'Indipendenza degli Stati Uniti</u> e la caduta dell'<u>Impero Sovietico</u>. Prima di incominciare con l'analisi di Internet Explorer 4, togliamoci lo sfizio di buttarci in questo nuovo universo fatto di bit.

Nel Capitolo I paragrafo III, quando abbiamo eseguito il setup, potevamo attivare il Wizard o mediante l'icona dell'Internet Explorer che si trova sul desktop o per mezzo di quello posizionato nel Quick Launch, vicino il pulsante Start:



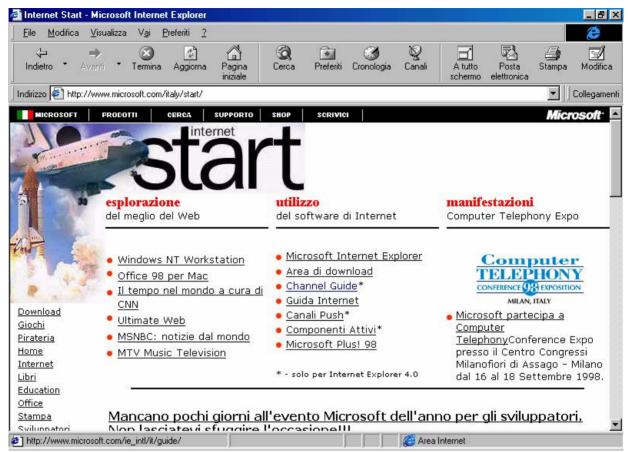
Queste due icone, invece di farci accedere al Wizard di inserimento dei dati dell'ISP, possono aprire la seguente figura:



Apertura Internet Explorer con accesso a Internet

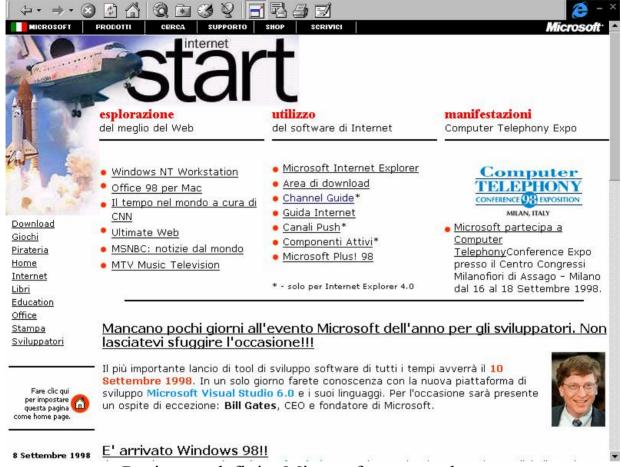
Il check non attivo <u>Connetti automaticamente</u> serve a collegarsi automaticamente alla rete Internet, all'attivazione del browser.

Vediamo finalmente la schermata iniziale predefinita:



Pagina predefinita Microsoft

È possibile vederla a tutto schermo, cliccando il pulsante **<u>A tutto</u> <u>schermo</u>**:



Pagina predefinita Microsoft a tutto schermo

Prendendo la schermata precedente nella barra di Explorer **Indirizzo** possiamo inserire i siti che vogliamo visitare o scrivendo in generale:

http://www.sito.estensione

oppure

www.sito.estensione

La parola <u>sito</u> è il nome del sito, per esempio <u>microsoft</u>, ed <u>estensione</u> è l'estensione di esso, nel caso Microsoft è <u>com</u>, quindi il sito di Microsoft in america è:

http://www.microsoft.com

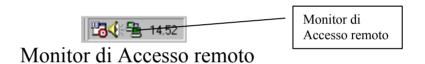
Spesso i siti server come quelli della Microsoft hanno varie lingue per essere disponibili in tutto il mondo. Per accedere a quello italiano dobbiamo aggiungere qualche altro carattere:

http://www.microsoft.com/italy

Quel <u>/italy</u> indica al server di Redmond (negli Stati Uniti) di dirottarci sul server di Milano (Italia) dove c'è il sito Microsoft italiano.

A questo punto andiamo a chiudere la connessione di prova:

in basso a destra, vicino l'altoparlante abbiamo un'icona che ci indica la connessione del nostro calcolatore ad Internet:



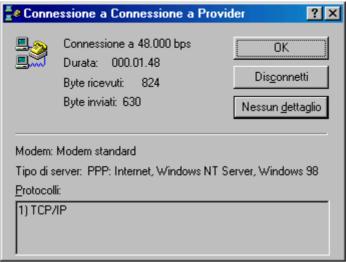
Questa icona ci avvisa che il sistema sta compiendo un trasferimento dati (quelli che vengono visualizzati nel browser). Cliccando due volte con il tasto sinistro del mouse, attiviamo questa finestra:



Connessione in corso

Cliccando su **Disconnetti** il modem chiude la linea.

Cliccando su **Dettagli >>**, il programma ci mostra i dati proposti in figura:



Connessione in corso con dettagli

Alla prima connessione il sistema fa comparire la seguente schermata:



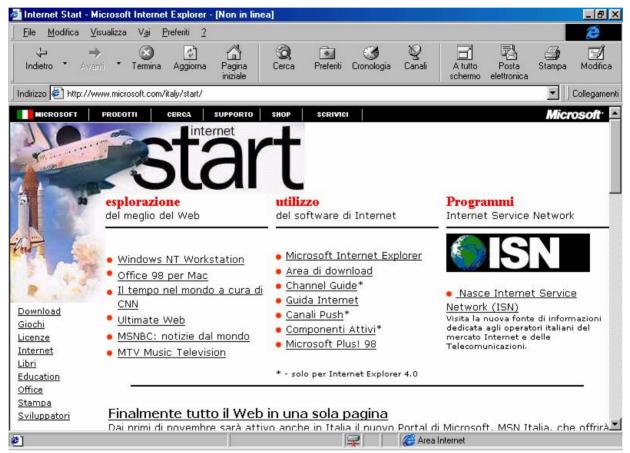
Connessione stabilita

Questa finestra ci indica che per disattivare il modem dalla connessione dobbiamo cliccare sul <u>Monitor di Accesso remoto</u> (vedi <u>Monitor di Accesso Remoto</u>) per non visualizzarla più basta attivare il check della scheda.

III) Il browser

Il browser è il programma che ci permette di vedere tutti i ghirigori grafici che il Web ci propone.

Il sistema come possiamo vedere dalla precedente immagine ha dei menu a tendina. Per il momento non li analizzeremo, ma ci soffermeremo sulla parte più a portata di mouse, cioè quelli che il browser mette a disposizione dell'utente in bellavista:



Internet Explorer – Browser

I primi due pulsanti (quelli che attualmente sono disattivati) servono ad andare avanti ed indietro tra le pagine Web scaricate. Il funzionamento è simile a quelle di un memo che memorizza i siti delle pagine visitate. Il pulsante <u>← Indietro</u> è quello che rimane sempre attivo serve per tornare indietro di una pagina, mentre <u>→ Avanti</u> serve per andare alla pagina successiva, sempre che sia stata preventivamente visualizzata

<u>Termina</u>: serve ad interrompere lo scaricamento di una pagina Web, ciò torna utile quando o si sbaglia a scrivere l'indirizzo del sito Web che ci interessa oppure, cosa che capita molto più spesso che il server ci impieghi molto tempo a scaricare. Quindi la cosa più conveniente è quella di terminare temporaneamente la trasmissione con questo pulsante per poi ridare di nuovo l'indirizzo del sito interessato. Il più delle volte si scarica la pagina Web in modo molto più rapido.

Ovviamente nell'ora di punta non c'è tecnica che possa tenere per essere più veloci.

Aggiorna: serve ad aggiornare una pagina Web che stiamo vedendo. Questa funzione serve nel caso abbiamo una pagina visualizzata (casomai presa dalla cache) e vogliamo aggiornarla.

<u>Pagina iniziale</u>: è una sorta di stella polare per non perdere la bussola mentre si naviga. Quando navighiamo spesso andiamo incontro all'ignoto cibernetico, con il rischio di non avere più porti in cui riposare e tracciare una nuova mappa di navigazione. Questo pulsante ci teletrasporta al nostro porto di partenza quella visualizzata in precedenza come <u>Pagina predefinita Microsoft</u> (cfr. paragrafo VI).

<u>Cerca</u>: spesso capita che a noi interessi un qualcosa, un sito, ma non sappiamo quale sia l'indirizzo. La cosa più logica da fare è cercarla, volendolo fare manualmente impiegheremmo troppo tempo (e non è neanche detto che alla fine troviamo ciò ci serve), ed il tempo è denaro. Questa funzione ci attiva una sub finestra nella quale inserire ciò che ci interessa e ci permette di scegliere quelli che vengono definiti <u>Motori di ricerca</u>. Un programma che ci indica quali possono essere i porti in cui possiamo trovare ciò che ci interessa.

<u>Preferiti</u>: è l'elenco di indirizzi Internet che abbiamo creato, in quanto sono quelli che più frequentemente visitiamo. Anche questa funzione attiva una mini finestra nella quale sono elencati.

<u>Cronologia</u>: è praticamente la cache di Internet e ci permette di navigare (là dove è possibile) nei siti che abbiamo in macchina in modalità OFF line, cioè sconnessi dal telefono.

<u>Canali</u>: è un sito Web che consente di trasferire contenuti da Internet nel proprio computer (cfr. paragrafo V)

<u>A tutto schermo</u>: mostra il programma di navigazione a tutto schermo, come quella mostrata nella schermata <u>Pagina predefinita</u> <u>Microsoft</u> a tutto schermo.

<u>Posta elettronica</u>: attiva una tendina nel quale possiamo scegliere di attivare il gestore di posta, selezionando una precisa funzione.

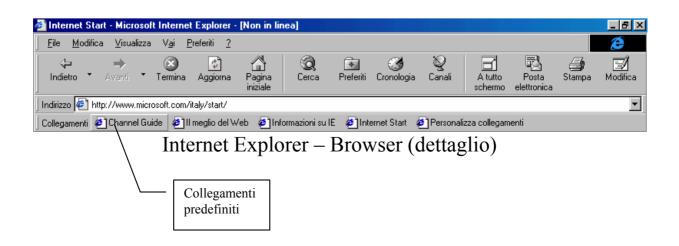
<u>Stampa</u>: stampa la pagina Web scaricata (anche quello che non si vede). Ovviamente la pagina Web può essere più larga di quella che è la grandezza del foglio di stampa vero e proprio. Verrà stampato solo quello che è visualizzabile.

<u>Modifica</u>: attiva il Frontpage Express per poter modificare la pagina Web attiva.

In basso alla barra dei pulsanti Standard c'è la barra degli Indirizzi. Questa serve ad inserire il sito internet che ci interessa visitare, come ad esempio www.microsoft.com/italy, oppure qualche altro sito.

La barra dei <u>Collegamenti</u> contiene degli URL, predefiniti dal sistema. Altri possiamo inserirli noi, copiando i file che hanno estensione URL nella cartella:

C:\Windows\Preferiti\Collegamenti



Questa cartella verrà trattata in modo più approfondito nel paragrafo III.II.

III.I) Si salpa. Sala macchine "motori" avanti tutta...

A questo punto andiamo a mettere in pratica tutto ciò che abbiamo appreso nel precedente paragrafo.

Abbiamo detto che per cercare una qualsiasi informazione è possibile usare i motori di ricerca. Vediamo:

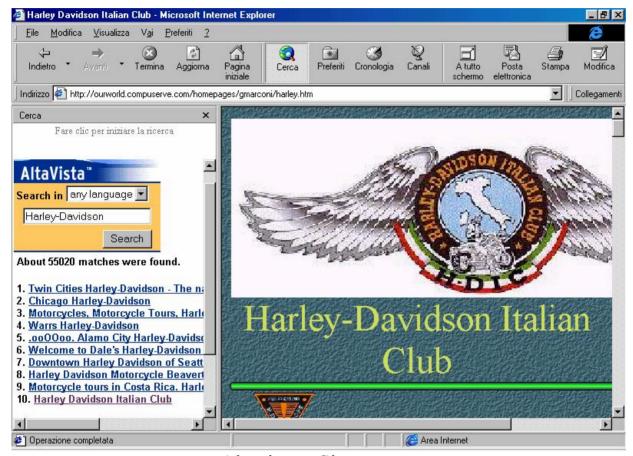


Browser con Finestra dei motori di ricerca

Credo che in quasi tutti i motociclisti, c'è il sogno della mitica quadricilindri a V che fa un casino da pazzi: l' Harley Davidson.

Essendo anch'io un appassionato (anche se circolo solo in motorino), non posso fare a meno di chiedere al mio totem l'oracolo.

Digitando solo le parole <u>Harley-Davidson</u> nella casella di testo, e scegliendo il miglior motore di ricerca <u>Altavista</u> (ma potrei sceglierne uno qualsiasi), mi accingo a ricevere l'oracolo:



Altavista – Sito trovato

La schermata mi visualizza i primi dieci siti che ha trovato usando come parole chiavi, appunto <u>Harley-Davidson</u>. Se scendiamo sotto noteremo che vi sono altri siti collegati mediante un apposito pulsante per andare avanti ed indietro.

È possibile, inoltre, ridurre il campo di ricerca alla lingua che si preferisce. Ovviamente scegliendo <u>any language</u>, troviamo tutti i siti possibili ed immaginabili (davvero molti).

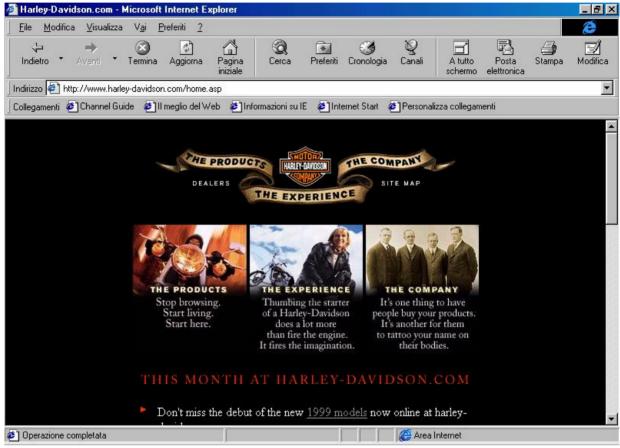
Da inguaribile nazionalista, ho scelto, ovviamente, l'<u>Harley</u> <u>Davidson Italian Club</u> (selezione 10).

Cliccando su questa l'Internet Explorer carica il sito selezionato.

Cerchiamo di inserire noi un sito Internet. Ad esempio quello della Harley Davidson MotorCycles.

L'indirizzo di questo sito è:

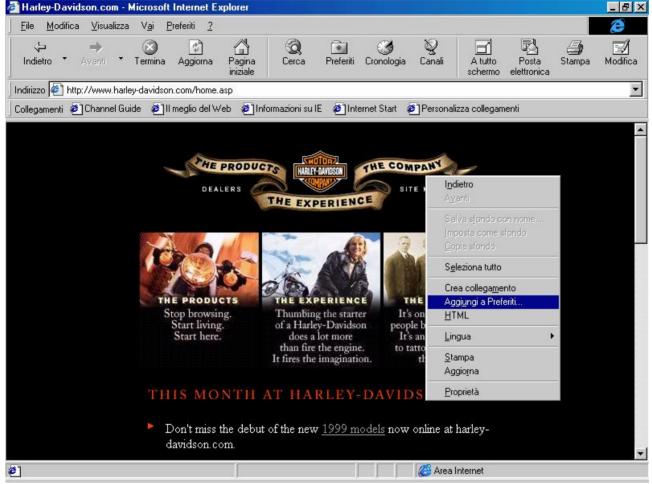
www.harley-davidson.com



Browser – Sito Harley Davidson MotorCycles

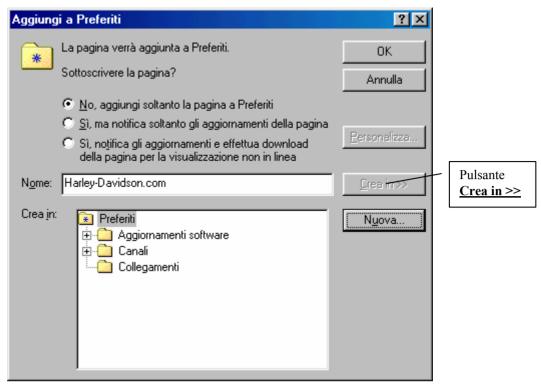
A questo punto scendendo nella finestra, si può cercare ciò che ci interessa.

Dopo tanto navigare ci conviene inserire il sito nella lista dei **Preferiti**:



Browser – Aggiungi a Preferiti

Cliccando il tasto destro del mouse nella parte nera della schermata (in generale non scegliendo un'immagine come ad esempio **The experience** al centro della schermata), ci compare il menu a tendina proposto in figura. Selezionando **Aggiungi a Preferiti**, ci compare la seguente schermata:



Schermata Aggiungi a Preferiti

A questo punto possiamo aggiungere semplicemente l'indirizzo della pagina ai **Preferiti** cliccando su **OK**.

Il <u>Nome</u> indica in automatico il nome della pagina di sui stiamo andando a memorizzare l'indirizzo. Al posto di <u>Harley-Davidson.com</u>, possiamo mettere per esempio <u>Home page Harley Davidson</u> <u>MotorCycles</u>. Noi, da bravi pigri, considereremo quella di default.

Nella <u>Schermata Aggiungi a Preferiti</u> notiamo un callout che ci indica il pulsante <u>Crea in >></u>. Questa schermata ci permette di poter selezionare dove mettere l'indirizzo del sito che stiamo andando ad aggiungere. Se questo è di uso frequente, conviene inserirlo o come Home page (cioè quella che in automatico il sistema carica appena avvia il Browser, oppure inserirla nella barra <u>Collegamenti</u> (cfr. paragrafo III.II).

Una estrema (e consigliatissima) alternativa è creare una <u>Nuova</u> <u>cartella</u>, nella quale inserire l'indirizzo del sito, in modo da non creare confusione.

A questo punto andiamo ad analizzare i pulsanti di scelta di **Aggiungi a Preferiti**.

La domanda che ci pone il sistema è: Sottoscrivere la pagina?

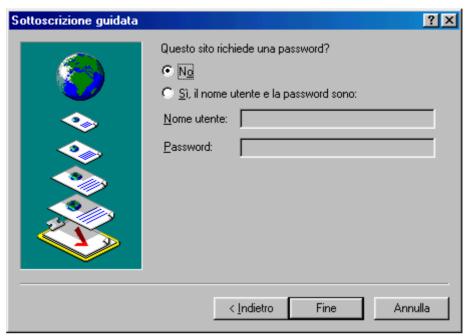
No, aggiungi soltanto la pagina a Preferiti: aggiunge l'indirizzo del sito nella cartella Preferiti (come vedremo più in là)

<u>Si, ma notifica solo gli aggiornamenti della pagina</u>: ci sottoscrive al sito che abbiamo scelto e aggiorna la pagina, ma niente di più. Questa funzione attiva il pulsante personalizza:



Sottoscrizione guidata – Notifica gli aggiornamenti Wizard – 1

Questa schermata serve ad Internet Explorer per chiederci se vogliamo essere informati mediante una E-Mail dell'aggiornamento della sottoscrizione. Noi nel caso specifico diremo di **No**.



Sottoscrizione guidata – Notifica gli aggiornamenti Wizard – 2

Esistono siti che richiedono per accedere un **Nome utente** ed una Password.

Le sottoscrizioni, tipo il sito della Harley, sono gratuiti, capita però, che alcuni di questi richiedano appunto un nome utente ed una password per accedere, e sono i siti a pagamento (come ad esempio quelli riservati ai beta tester oppure quelli medici o...). nel nostro caso non serve.

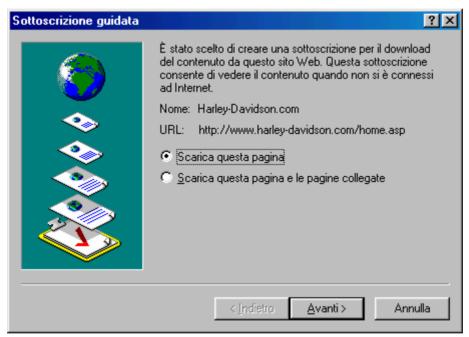
L'Internet Explorer provvederà in automatico, al momento della connessione ad avvisarci che il sito è stato aggiornato.

Tornando alla **Schermata Aggiungi a Preferiti**, andando ad analizzare il terzo pulsante di scelta:

Si, notifica gli aggiornamenti e effettua il download della pagina per la visualizzazione non in linea: questa opzione è la più conveniente perché Explorer scarica la (o le) pagine del sito che siamo andati a sottoscrivere, facendo sì che l'utente possa navigarvi OFF Line, cioè senza essere connessi.

In positivo si risparmia sulla bolletta telefonica, in negativo si occupa spazio sul disco rigido.

Anche questo pulsante ha la possibilità di essere personalizzato, in quanto attiva il pulsante **Personalizza**:



Sottoscrizione guidata – Scarica gli aggiornamenti Wizard – 1

In questa schermata possiamo scegliere se scaricare solo la pagina iniziale oppure se scaricare le pagine correlate (è consigliabile usare questa opzione solo se è molto importante, altrimenti si può incorrere nel problema di server ingolfato, cioè il distributore di servizi Internet, ISP, può essere un po' intasato dall'utenza e quindi ci vuole più tempo del dovuto, con annesso aumento della bolletta telefonica).

Nel nostro caso sceglieremo la prima.

Cliccando su Avanti >:



Sottoscrizione guidata – Scarica gli aggiornamenti Wizard – 2

Come nel precedente caso anche qui possiamo scegliere se essere informati dal sistema mediante la posta elettronica o meno.

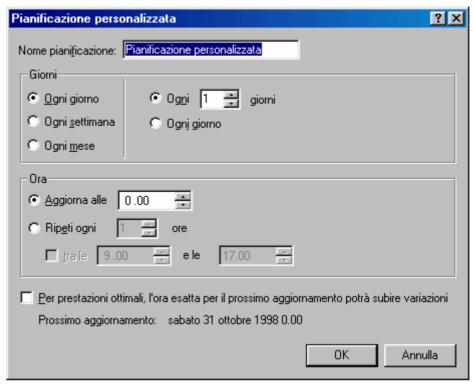
Cliccando su Avanti >:



Sottoscrizione guidata – Scarica gli aggiornamenti Wizard – 3

Nel Capitolo II paragrafo III.III abbiamo esposto l'<u>Active</u> <u>Desktop</u>. Anche in quel caso il sistema ci chiedeva di pianificare la sottoscrizione. L'unica differenza che intercorre tra le due pianificazioni, è che quella dell'<u>Active Desktop</u> aveva un autore e quindi c'erano determinati parametri che conveniva rispettare. In questo caso siamo noi a decidere ogni quando aggiornarlo. Nel caso della Harley basta una volta al mese, ma se spostiamo il tiro su un servizio di informazione quale l'Ansa (sito <u>www.ansa.it</u>) che fornisce informazioni ogni giorno, in modo differente, in quel caso è conveniente aggiornarlo ogni giorno.

I due pulsanti <u>Nuovo</u> e <u>Modifica</u> servono a modificare le impostazioni:



Sottoscrizione guidata – Scarica gli aggiornamenti Wizard – 3 – Nuovo

Questa schermata si ottiene cliccando il pulsante <u>Nuovo</u>, in modo da creare una pianificazione ad hoc per il sito interessato.

Le procedure sono state esposte, come detto al Capitolo II paragrafo III.III.

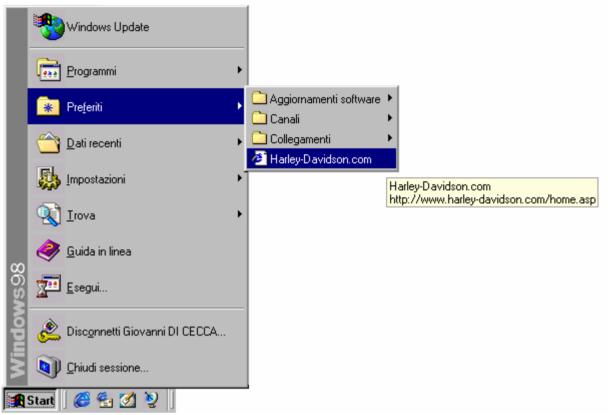
<u>Modifica</u> attiva la stessa schermata e permette di modificare le impostazione predefinite.



Sottoscrizione guidata – Scarica gli aggiornamenti Wizard – 4

Come nella schermata <u>Sottoscrizione guidata – Notifica gli</u> <u>aggiornamenti – Wizard – 2</u> vi sono siti in cui è necessario inserire il <u>Nome utente</u> e <u>Password</u>.

A questo punto andiamo a vedere il sito collocato nel pulsante **Start**:

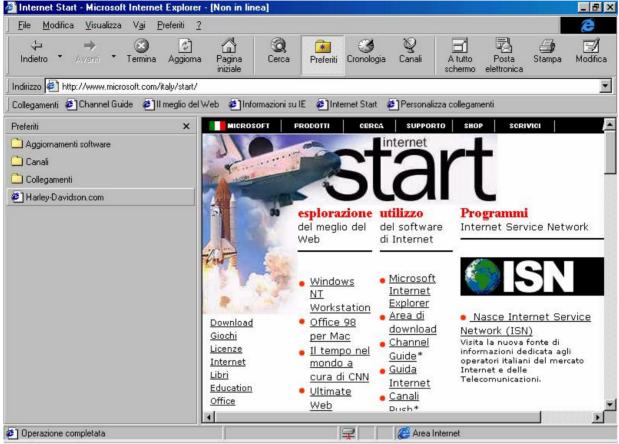


Pulsante Start – Preferiti

Se lasciamo il puntatore sull'indirizzo del sito, ci compare una tendina che ci indica anche l'indirizzo del sito (come nella figura).

Se clicchiamo (a modem spento) su questo indirizzo il sistema in automatico attiva l'Explorer che ci chiede di attivare la connessione.

Vediamo:



Browser – Preferiti – Sito aggiunto

Cliccando il pulsante <u>Preferiti</u> nel Browser, notiamo che l'indirizzo del sito <u>Harley-Davidson.com</u> è inserito.

III.II) La barra Collegamenti

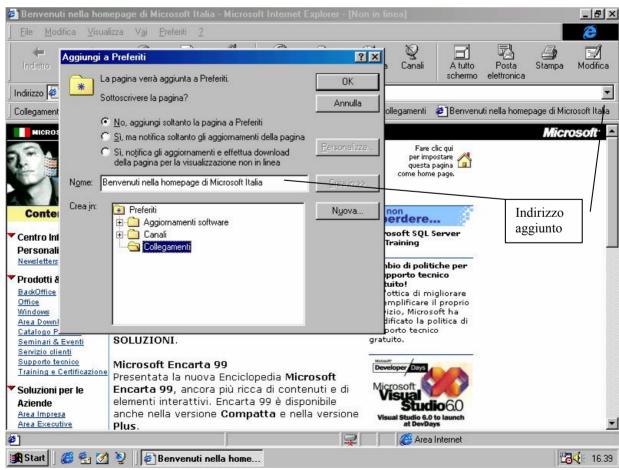
Ho preferito trattare la barra <u>Collegamenti</u> a parte in modo da poterne approfondire le notevoli capacità.

Già analizzando nel Capitolo II il pulsante Start abbiamo visto che è possibile utilizzare il pulsante destro del mouse per attivare le funzionalità che ci mette a disposizione. La barra **Collegamenti** ha le stesse capacità.

Analizziamo per prima come si inseriscono i collegamenti a questa barra. Nel paragrafo III abbiamo detto che questa barra si trova nella cartella C:\Windows\Preferiti\Collegamenti.

La procedura è in parte identica a quella esposta nel paragrafo III.I.

Vediamo come:

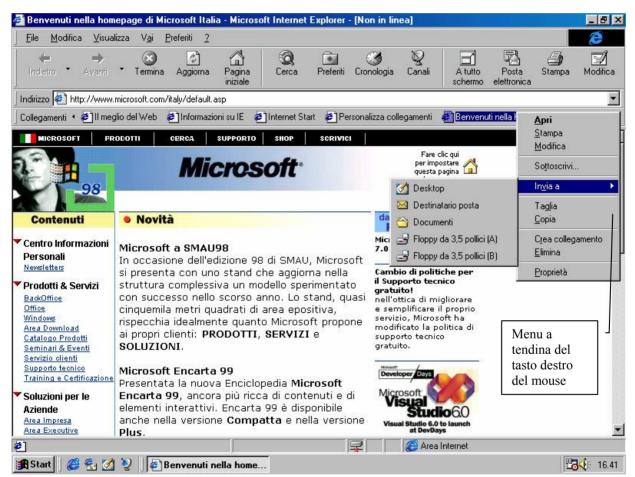


Browser – Indirizzo aggiunto alla barra Collegamenti

In precedenza abbiamo visto come si fanno ad aggiungere degli indirizzi alla cartella **Preferiti**, il metodo per aggiungere indirizzi a **Collegamenti** è analogo.

Fino qui nulla di nuovo!

La cosa interessante è che questa barra (e non solo) sfrutta il tasto destro del mouse, infatti cliccando sul nuovo collegamento che abbiamo creato, compare un menu a tendina:



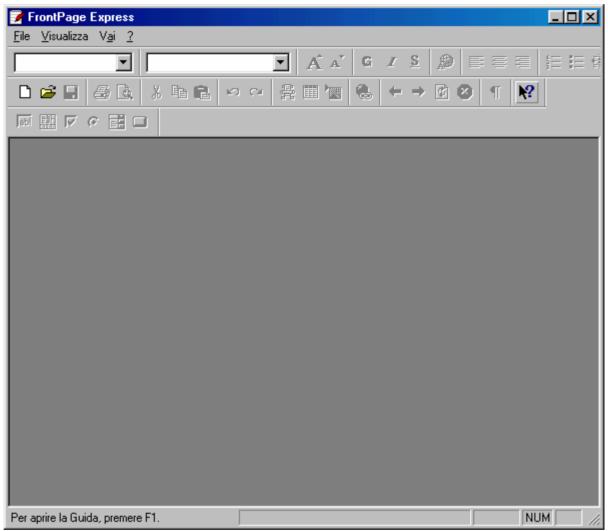
Browser – Menu a tendina tasto destro del mouse su Collegamenti

Andiamo ad analizzare le voci riportate:

Apri: apre il sito Web, ha lo stesso effetto di quando si clicca sopra (essendo un pulsante basta una volta);

Stampa: stampa su carta tutta la pagina dell'indirizzo;

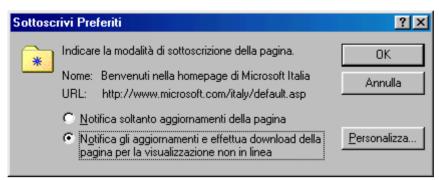
<u>Modifica</u>: carica in memoria il programma <u>FrontPage Express</u> poi dobbiamo caricare il file che ci interessa modificare (noi non tratteremo questo programma):



Pulsante destro del mouse – FrontPage Express

FrontPage Express, oltre a permetterci di modificare le pagine Web (anche se non proprio tutte), ci permette anche di creare tali pagine.

<u>Sottoscrivi</u>: attiva le stesse funzioni che abbiamo visto nel precedente paragrafo:



Tasto destro del mouse – Sottoscrivi Preferiti

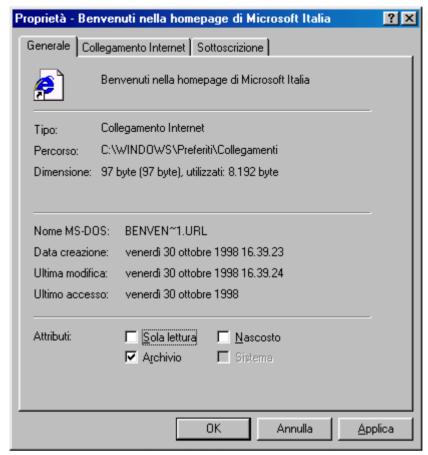
<u>Invia a</u>: copia il file in una delle locazioni che il menu Invia a contiene (cfr. Volume I Capitolo I paragrafo I.V)

<u>Taglia, Copia</u>: tagliano o copiano l'indirizzo del sito che può essere copiato anche sul desktop;

<u>Crea collegamento</u>: crea un collegamento sulla barra del sito Internet. Questi può essere trascinato sul desktop;

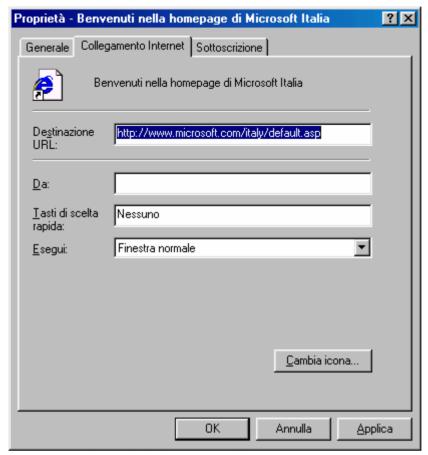
Elimina: sposta nel cestino (o cancella direttamente a seconda di come si è configurato il **Cestino**) il sito;

Proprietà: mostra le proprietà dell'indirizzo:



Proprietà del sito - Generale

Nella scheda <u>Generale</u>, il sistema ci mostra i dati relativi al file, e, a fondo di essa,la possibilità di modificare gli attributi (cfr. Capitolo II paragrafo III.I)



Proprietà del sito - Collegamento Internet

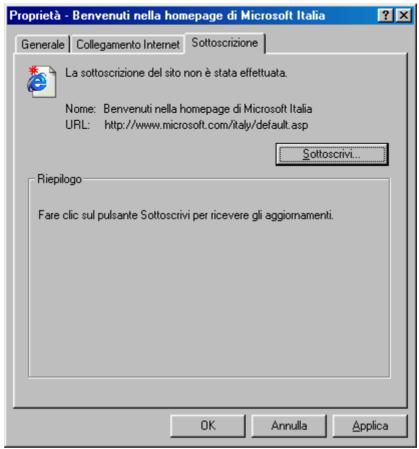
<u>**Destinazione URL**</u>: indica l'indirizzo del sito Web di cui stiamo analizzando le proprietà;

<u>Da</u>: specifica la cartella in cui è contenuto l'oggetto originale o alcuni dei file correlati. Poiché può capitare che i programmi richiedono l'utilizzo di file collocati altrove, potrebbe essere necessario indicare la cartella di origine in modo da facilitarne la ricerca (cfr. Capitolo II paragrafo III.I);

<u>Tasti di scelta rapida</u>: permette di creare una scorciatoia (o shortcut) per poter caricare il file (in questo caso il sito Internet) premendo semplicemente dei tasti specifici (cfr. Capitolo II paragrafo III.I);

Esegui: indica il tipo di finestra in cui deve essere eseguito il programma (cfr. Capitolo II paragrafo III.I);

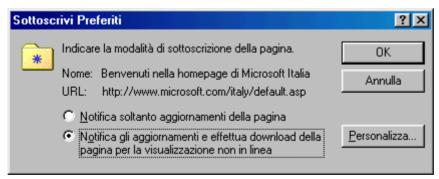
<u>Cambia icona</u>: serve ad associare un'icona differente (appartenente al tipo di file oppure ad un altro tipo) al file che stiamo analizzando (cfr. Capitolo II paragrafo III.I).



Proprietà del sito – Sottoscrizione

L'unico pulsante che ci permette di compiere azioni è

<u>Sottoscrivi</u>: questo ci permette di attivare il Wizard che ci permette di sottoscrivere il sito, come abbiamo visto in precedenza:



Proprietà del sito – Collegamento Internet Sottoscrivi – Sottoscrivi Preferiti

Analogamente alla barra **Comandi**, anche i **Preferiti** possiedono le medesime caratteristiche:



Browser – Preferiti tasto destro del mouse

Volendo il sistema, se si trova in modalità **Non in linea**, può attivare la connessione, mediante questa finestra, che si attiva quando o si inserisce o si clicca su un URL:



Browser – Connetti il browser

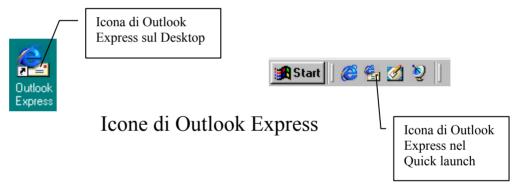
Questa scheda si attiva anche quando essendo connessi, il browser mostra ancora la scritta **Non in linea** nella barra del titolo.

IV) L'Outlook Express

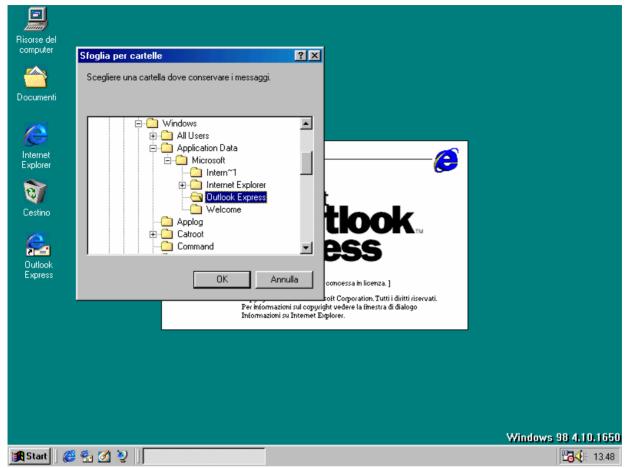
Una delle cose più comode nell'uso di Internet è quello di poter usare un programma per comunicare con gli altri milioni di utenti in tutto il mondo, semplicemente, senza dover aspettare i tempi geologici delle poste ordinarie, soprattutto senza spendere £ 800 per ogni lettera che spediamo, ma solo la tariffa telefonica del contratto stipulato.

Windows 98 possiede un programma per gestire la posta elettronica che si chiama **Outlook Express**.

Per caricarlo dobbiamo o cliccare due volte l'icona sul desktop con il tasto destro del mouse, oppure usando l'icona che si trova nel Quick launch:



Alla prima esecuzione ci compare la seguente schermata:

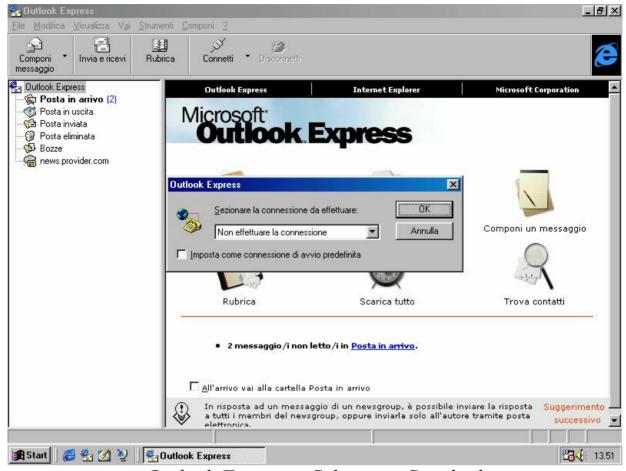


Prima apertura di Outlook Express

Questa schermata ci dice in quale cartella Outlook inserirà i dati, cioè le lettere che abbiamo spedito, ricevuto e gli eventuali newsgroup che abbiamo scaricato dal nostro Internet Service Provider.

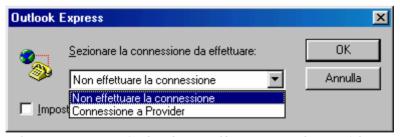
Questa schermata compare solo una volta.

Cliccando su <u>OK</u>, ci compare la schermata standard di apertura di Outlook:



Outlook Express – Schermata Standard

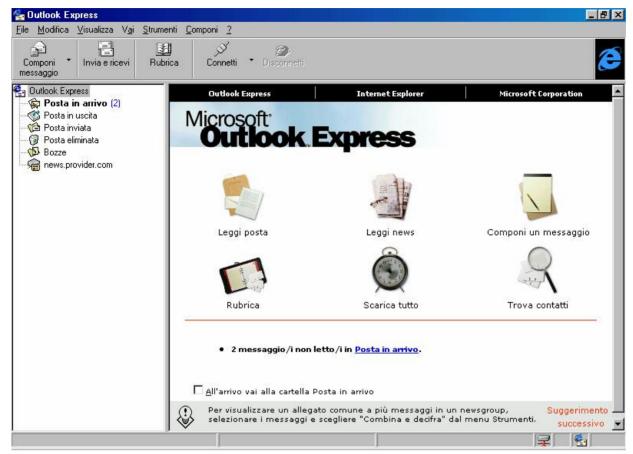
La schermata che vediamo in sovrimpressione (quella attiva) ci avvisa che per default possiamo **Non effettuare la connessione**.



Outlook Express – Selezione di connessione (dettaglio)

Questa schermata ci permette di scegliere quale ISP usare (nel caso si disponesse di più fornitori di servizi Internet). In questo caso potremo tranquillamente usare <u>Connessione a Provider</u>, ed attivare il check <u>Imposta come connessione di avvio predefinita</u> (anche se non lo farò per motivi di esposizione...).

IV.I) La schermata di Outlook Express



Outlook Express – Schermata standard

Come possiamo osservare il programma ci pone ben 6 immagini in bella vista, che possiamo cliccare (una sola volta) che ci attivano delle funzioni

Analizziamole:

<u>Leggi posta</u>: ci fa accedere alla lista mostrandoci tutti i messaggi che abbiamo ricevuto (cfr. paragrafo IV.I.I);

<u>Leggi news</u>: ha la funzione analoga a quella che abbiamo visto in precedenza, solo che ci mostra i News group a cui abbiamo deciso di aderire. Lo scaricamento dei News group dal server è un'operazione piuttosto lunga, dipende dalla velocità di connessione (cfr. paragrafo IV.I.II);

<u>Componi un messaggio</u>: serve a comporre un messaggio di posta elettronica (cfr. paragrafo IV.I.III);

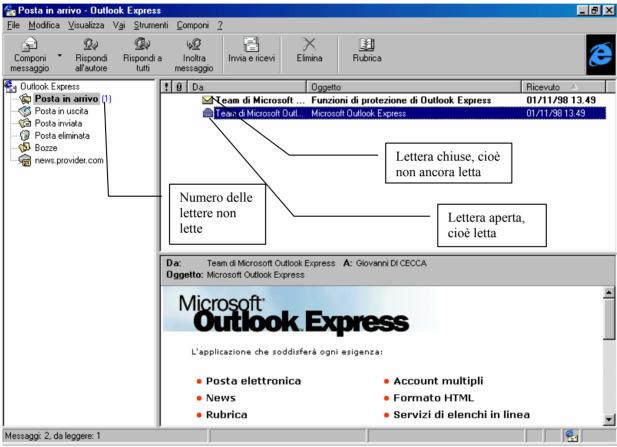
<u>Rubrica</u>: mostra tutti i contatti, o amici di cui abbiamo registrato l'indirizzo di posta elettronica (cfr. Capitolo III paragrafo IV.I.IV);

<u>Scarica tutto</u>: è l'operazione più comune che si effettua con Outlook Express, essa ci permette di collegarsi al server (o ai server, nel caso si possedessero più caselle di posta elettronica) e ci permette di scaricare la posta (cfr. Capitolo III paragrafo IV.I.III);

<u>Trova contatti</u>: permette di trovare nell'elenco un contatto (cioè, una persona che noi abbiamo schedato nel nostro PC), partendo da un dato preciso (cfr. Capitolo II paragrafo I e Capitolo III paragrafo IV.I.IV).

IV.I.I) La schermata di Outlook Express Leggi posta

Questa schermata contiene l'elenco di tutti quelli che ci hanno scritto. Vediamo:



Outlook Express – Leggi posta

L'Outlook Express, al momento della prima apertura, ci "manda" due lettere di benvenuto, nel quale ci illustra alcuni dettagli del programma. È interessante leggerle...

Come possiamo notare il sistema identifica con lettera chiusa le lettere ancora da leggere. Queste vengono enumerate tra parentesi vicino **Posta in arrivo**.

I pulsanti <u>Rispondi all'autore</u>, <u>Rispondi a tutti</u>, <u>Inoltra messaggio</u>, della barra strumenti, servono per poter eventualmente rispondere agli autori delle lettere ricevute.

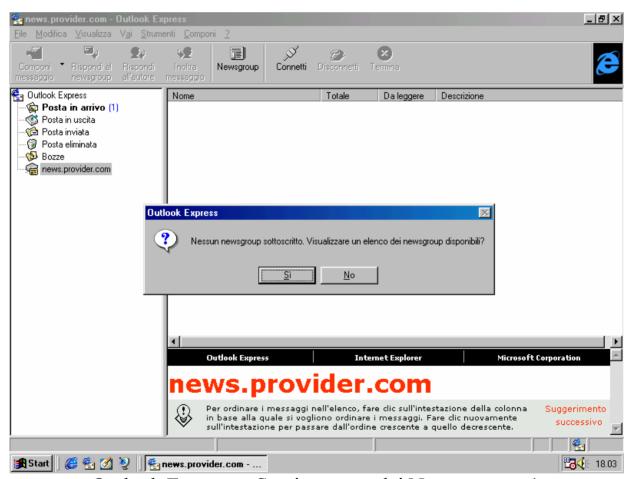
IV.I.II) La schermata di Outlook Express Leggi news

Il newsgroup è una delle cose più interessanti in quanto ci permette di scambiare messaggi, opinioni ecc. con il resto del mondo, mediante la posta elettronica.

Come a dire il mondo nel Computer.

I Newsgroup non sono inseriti nel computer, ma devono essere scaricati dall'ISP a cui abbiamo deciso di sottoscrivere il nostro abbonamento.

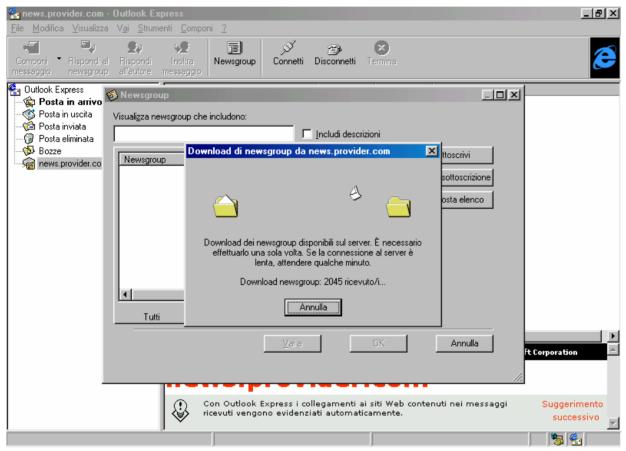
Vediamo:



Outlook Express – Scaricamento dei Newsgroup – 1

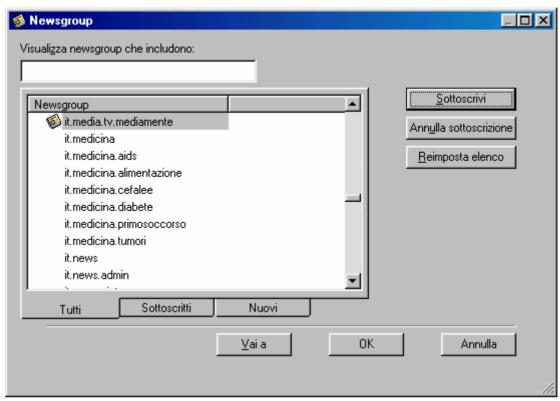
Questa funzione si attiva, ovviamente, solo quando è attivo il collegamento Internet, e attivato Outlook Express scegliamo **news.provider.com** (o chi per esso).

La finestra attiva della schermata ci chiede se vogliamo scaricare i Newsgroup dal nostro ISP. Questa operazione può durare diversi minuti, dipende dalla disponibilità dell'Internet Service Provider.



Outlook Express – Scaricamento dei Newsgroup – 2

Una volta effettuato il trasferimento dei dati, il sistema ci fa comparire questa schermata:



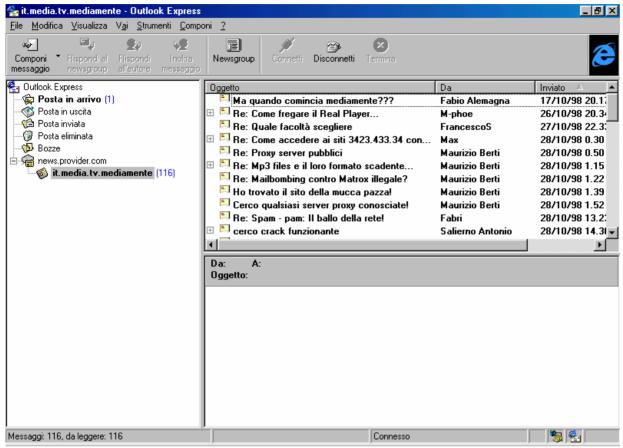
Outlook Express – Scaricamento dei Newsgroup – 3

Tutti i Newsgroup che parlano italiano, in genere hanno per inizio <u>it</u>. Noi ne abbiamo segnato uno, che a mio parere, può essere interessante in quanto è quello della trasmissione televisiva Mediamente, che sta facendo tanto per informare l'opinione pubblica italiana di questo nuovo strumento che è il Computer (sia esso PC o Macintosh, Amiga, ecc.).

Le schede di sotto visualizzano i Newsgroup che abbiamo scaricato (cioè <u>Tutti</u>), quelli che abbiamo sottoscritto (cioè <u>Sottoscritto</u>) e quelli nuovi che sono disponibili sul server dell'ISP (cioè la scheda <u>Nuovi</u>), mediante il pulsante <u>Reimposta elenco</u>, che serve appunto ad aggiornare il sistema con eventuali nuovi Newsgroup disponibili.

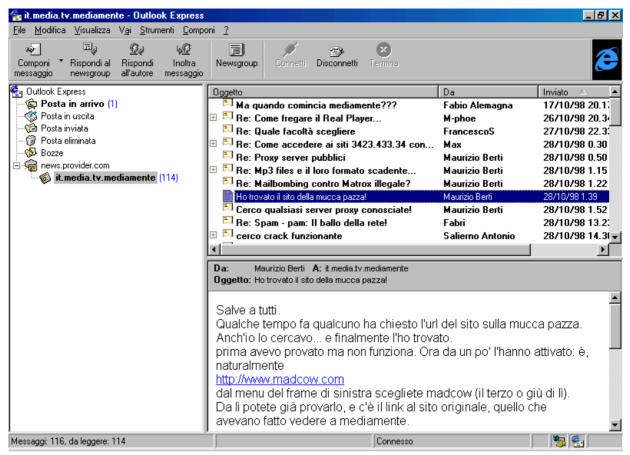
Una volta selezionati i newsgroup ai quali vogliamo aderire, clicchiamo su OK.

Una volta sottoscritti compare questa schermata:



Outlook Express – Scaricamento dei Newsgroup – 4

Sempre a connessione attiva se clicco due volte con il tasto sinistro del mouse su una delle news, mi si attiva il contenuto di una delle lettere:



Outlook Express – Scaricamento dei Newsgroup – 5

Ovviamente se clicco due volte nella news evidenziata, posso ingrandire la schermata della news (ma più in generale di qualsiasi lettera in ingresso ed in uscita).

A queste news si può anche rispondere cliccando sul pulsante **Rispondi all'autore** nella barra standard.

IV.I.III) La schermata di Outlook Express Componi un messaggio

Comporre un messaggio è una delle funzioni principali nell'uso di Internet.

Un indirizzo di posta elettronica è composto da due parti separate dalla @ (che si legge in inglese <u>at</u>, mentre in italiano si legge <u>chiocciola</u>, e serve a dire a quale ISP è indirizzato il messaggio.

Vediamo la sintassi:

[nome utente, max 14 caratteri, fornito dall'ISP]@[provider].[it o com]

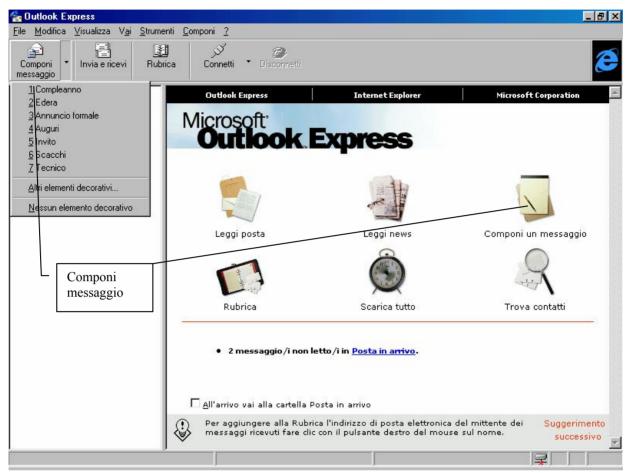
La nostra casella postale elettronica, è sempre fornita dall'ISP. Alcuni server (quelli che forniscono i loro servizi gratuiti in prova per un determinato periodo di tempo) auto inseriscono il nome dell'E-Mail. Quelli che invece compriamo (e quindi implicitamente stipuliamo un contratto vero e proprio), forniscono una UserID ed una password che ci permettono di navigare appena inseriti i dati, e identificano la nostra casella postale elettronica con la UserID che ci viene fornita.

Ciò può essere scomoda da fornire ad amici e parenti in quanto essa può essere ad esempio **AB1998**.

Molti di questi, però, permettono di creare un alias, cioè un nome alternativo che permette di accedere alla medesima casella postale, tipo **gdicecca**, nell'esempio riportato nel Capitolo I paragrafo III.

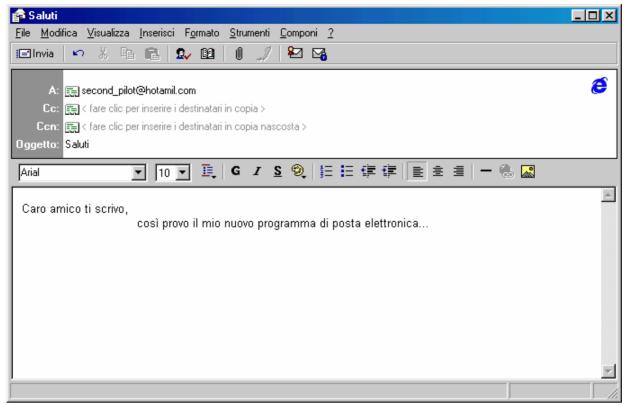
Detto questo andiamo a vedere come si fa per spedire una lettera elettronica, o più semplicemente una E-Mail.

La schermata standard, prevede un pulsantino con una freccetta verso il basso accanto al pulsante <u>Componi messaggio</u> che dà un menu a tendina dove sono visualizzate tipi di lettere già predefinite.



Outlook Express – Componi un messaggio dalla Barra Strumenti

Se clicchiamo sul pulsante <u>Componi un messaggio</u> o sulla medesima immagine nella finestra compare la seguente schermata:



Outlook Express - Componi un messaggio - Standard

Nella <u>casella di testo</u> <u>A:</u> (da non confondere con il comando DOS che fa cambiare il drive corrente) inseriamo l'indirizzo di posta elettronica dell'amico a cui vogliamo scrivere la lettera.

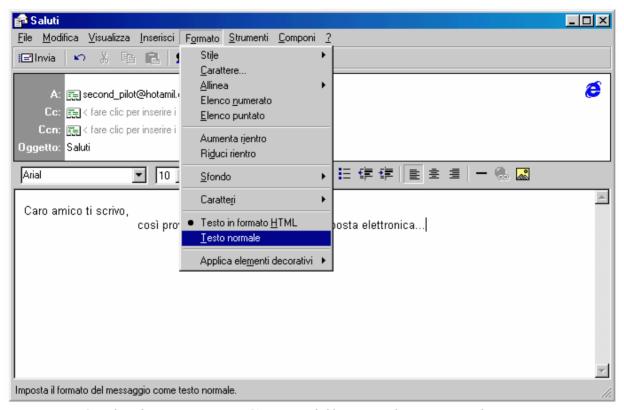
Questa può essere tanto un indirizzo che scriviamo direttamente, quanto un indirizzo preso dalla **Rubrica** (cfr. paragrafo IV.I.IV).

L'<u>Oggetto</u> della lettera ci dice, appena la vediamo nell'elenco delle lettere spedite, chi ci scrive e che cosa ci vuole dire con la sua missiva elettronica.

Il testo della lettera può essere di due formati HTML o TXT.

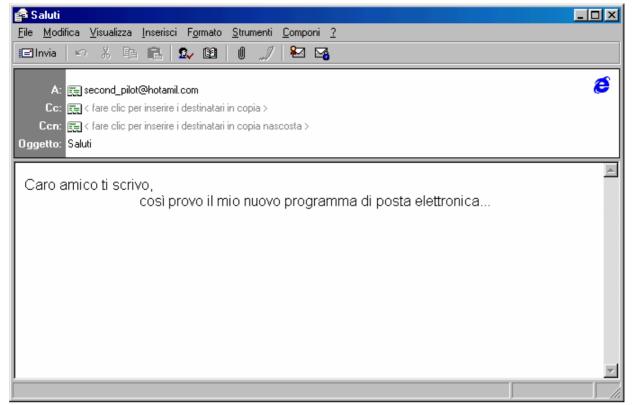
<u>HTML</u> permette di usare qualsiasi tipo di carattere abbiamo nel computer ma è molto più lento nell'essere spedito e ricevuto (cioè consumiamo più scatti telefonici), <u>TXT</u>, al contrario usando solo il tipo di caratteri ASCII (anche se il carattere che visualizziamo siamo noi a deciderlo), è molto più rapido nell'essere spedito e ricevuto (in linea di massima ci fa risparmiare sulla bolletta).

L'Outlook Express, per default usa il tipo di carattere HTML, ma essa può essere cambiato in corso d'opera, selezionando dal menu a tendina **Formato** la voce **Testo normale**:



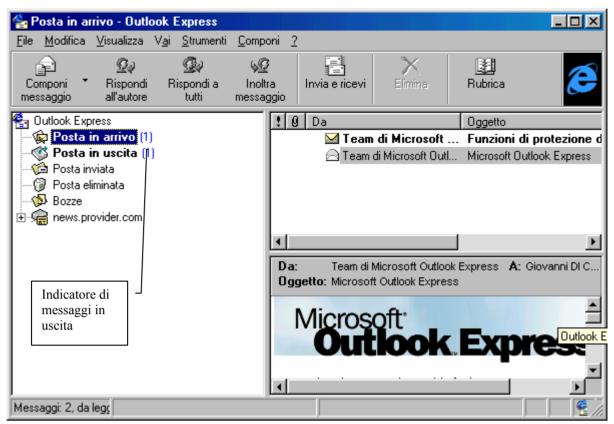
Outlook Express - Converti il testo da HTML in TXT

Segue:



Outlook Express – Messaggio in Testo normale

A questo punto possiamo cliccare il pulsante <u>Invia</u> (sotto il menu <u>File</u>) per mettere il messaggio nella cartella <u>Posta in uscita</u>, pronta per la partenza. Se siamo collegati essa invece partirà automaticamente:



Outlook Express – Posta in uscita

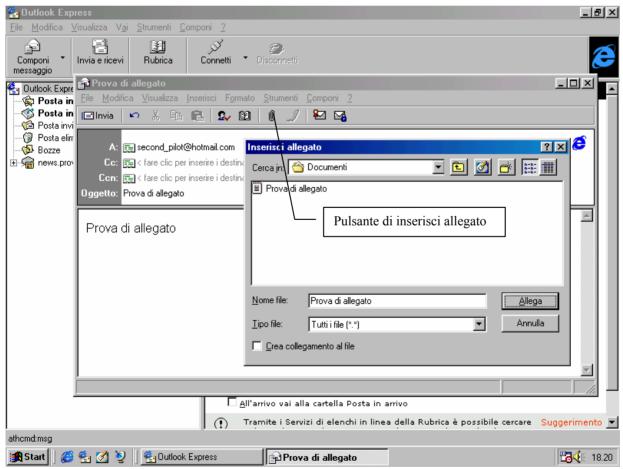
Per spedire le mostre missive, basta cliccare appena ci colleghiamo su <u>Invia e ricevi</u>. È inutile scrivere i messaggi mentre si è collegati, è solo uno spreco ti tempo e di soldi. Inoltre si possono avere un mare di errori di tutti i tipi... Meglio mettersi davanti al calcolatore e scrivere i nostri messaggi con la dovuta calma e mettere il tutto nella cartella posta in uscita. Tanto il costo di spedizione di un messaggio o di 10, occhio e croce, è sempre lo stesso.

Discorso a parte meritano i messaggi con allegati.

La posta elettronica, come quella ordinaria, permette di spedire anche "pacchetti". Solo che i nostri "pacchetti" possono essere solo file in genere (almeno per ora...).

Spedire un file allegato può essere un'operazione più o meno costosa in quanto a secondo della lunghezza del file allegato (conviene sempre usare un programma di compressione file come il classico WinZip, disponibile come shareware al sito www.winzip.com, in modo da renderlo unico e quanto più compresso possibile).

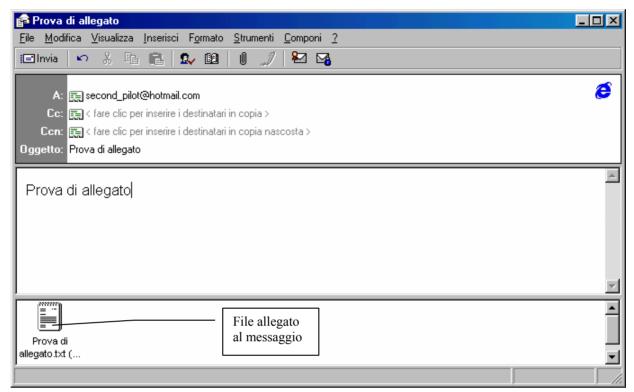
Nel nostro esempio noi considereremo un file di testo da aggiungere come allegato:



Outlook Express – Inserisci allegato

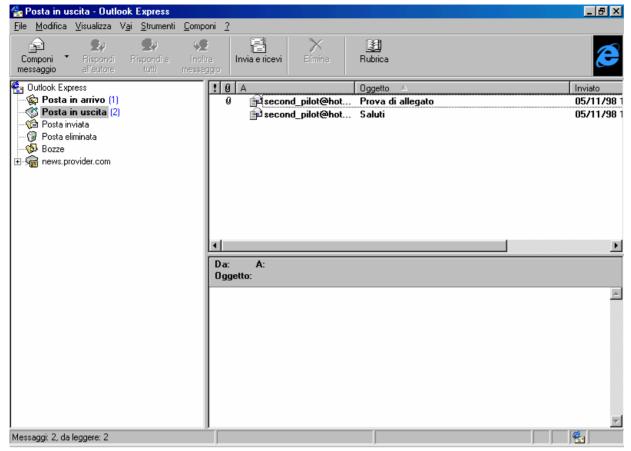
Il file di allegato può essere un file qualsiasi, infatti il menu combo <u>Tipo file</u> ha come unica scelta <u>Tutti i file (*.*)</u>.

Ecco come si presenta la finestra del messaggio una volta inserito il file allegato:



Outlook Exxpress - Messaggio con allegato

A questo punto andiamo a vedere la nostra cartella di **Posta in uscita**, giusto per vedere quanti file abbiamo in partenza:

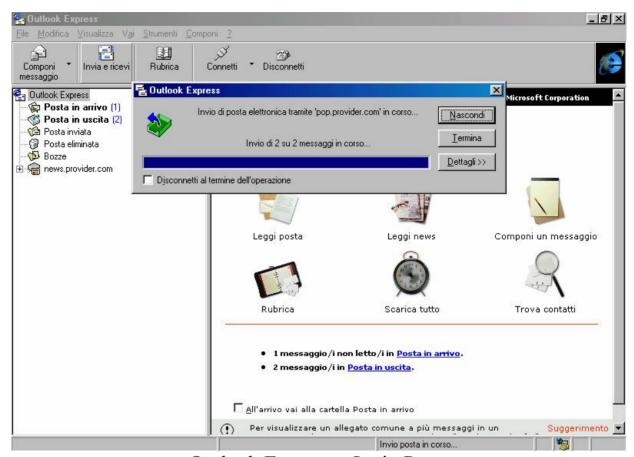


Outlook Express – Cartella di Posta in uscita

Come possiamo notare vi sono due messaggi pronti alla partenza.

Il file con la clip, ci dice che è un file allegato.

A questo punto vediamo come si spedisce e si riceve della posta:



Outlook Express – Invio Posta

Cliccando sul pulsante <u>Invia e ricevi</u>, si attiva la schermata attiva proposta nell'immagine. Questa può essere piuttosto veloce, è solo un fatto di server e di velocità di connessione. Questa schermata è solo la prima e si attiva solo quando c'è della posta da inviare. In linea di massima, cliccando su scarica tutto, si attiva solo la fase di scaricamento di ciò che si trova nella nostra casella postale.

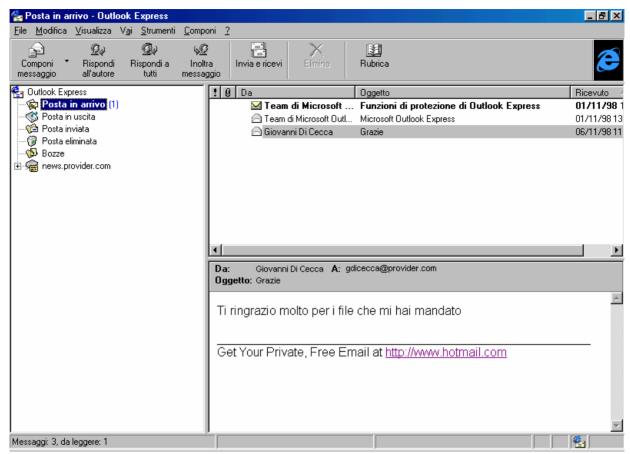
Quindi abbiamo spedito la nostra posta. A differenza dei servizi postali di tutti i paesi (inclusi i corrieri espressi privati e le poste Britanniche che detengono il record di efficienza in fatto di consegne) nel giro di qualche minuto (alla peggio) essa è già bella che consegnata al destinatario. Effettivamente la posta dovrebbe essere consegnata istantaneamente, ma considerato che i provider non hanno solo un utente, ma svariate migliaia, che inviano posta contemporaneamente è solo una questione di velocità di processo di ogni singola missiva. Per

ciò che riguarda la mia esperienza, non impiega più di cinque minuti in situazioni critiche, poi...

Ponendo come ipotesi che il destinatario ha ricevuto le missive, e ci vuole ringraziare, vediamo cosa accade. Cliccando il pulsante <u>Invia e ricevi</u> o su <u>Scarica tutto</u>:



Outlook Express – Ricevi posta



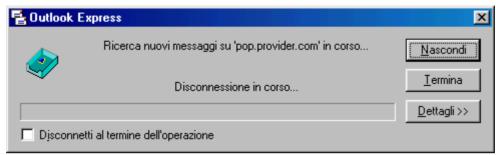
Outlook Express – Messaggio ricevuto

Come possiamo osservare "mi sono molto ringraziato dei file che mi sono spedito".

Se andiamo a vedere nella cartella dei messaggi inviati, noteremo che ve ne sono due. Questa cartella, <u>Posta in arrivo</u>, invece contiene i file che abbiamo ricevuto. I primi due, quelli "mandati" dal team di sviluppo di Outlook Express, possono essere anche eliminati selezionandoli e cliccando il pulsante <u>Elimina</u> (quello a forma di X). Questi file verranno spostati nella cartella <u>Posta eliminata</u>.

Infine abbiamo <u>Scarica tutto</u>, che esegue le stesse opzioni dell'<u>Invia e ricevi</u>. A differenza di questo comando, <u>Scarica tutto</u> trasferisce sul nostro disco tutti messaggi che si trovano nella casella di posta elettronica.

Ecco la finestra attiva che compare:

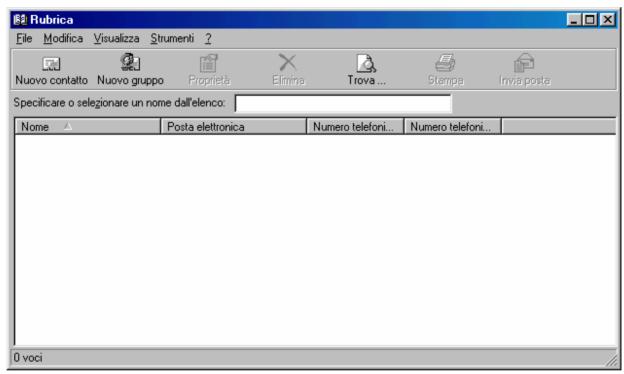


Outlook Express – Finestra attiva di Scarica tutto

IV.I.IV) La schermata di Outlook Express Rubrica

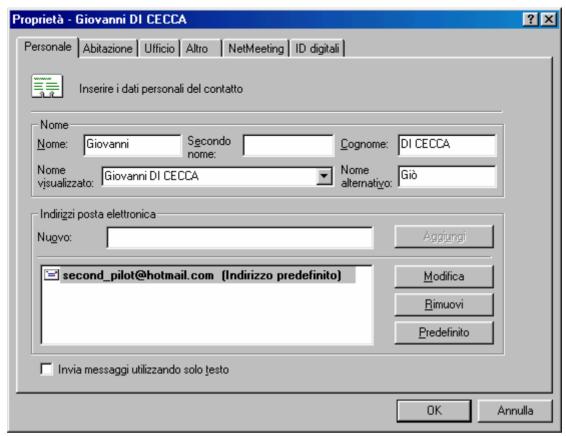
Negli esempi proposti nel precedente paragrafo, abbiamo detto che è possibile effettuare una rubrica di contatti, cioè di persone (amici, parenti, clienti) con i quali ci temiamo in contatto, senza dover ogni volta ricordarci quale è l'alias di mail di questi.

Per fare ciò creiamo una rubrica, cliccando sulla immagine Rubrica della schermata standard di Outlook Express:



Outlook Express – Rubrica

Questa è la schermata standard della <u>Rubrica</u>, che come possiamo osservare è vuota. Cliccando sul pulsante <u>Nuovo contatto</u>, compare una scheda nella quale inseriamo i nostri nuovi contatti:



Outlook Express – Rubrica – Nuovo contatto

In questa scheda inseriamo il <u>Nome</u>, l'eventuale <u>Secondo nome</u> (per esempio se una persona si chiama Giovanni Maria, quel Maria è un <u>Secondo nome</u>), ed infine il <u>Cognome</u>.

Se una persona ha un nomignolo lo inserisce nella casella <u>Nome</u> <u>alternativo</u> (a Napoli per esempio era uso, diversi decenni fa, mettere ai bambini il nomignolo Bebè, che poi diventava il Nome alternativo a tutti gli effetti).

Infine nella casella <u>Nuovo</u> della sezione <u>Indirizzi di posta</u> <u>elettronica</u>, si inserisce l'indirizzo di posta elettronica¹⁴ o gli indirizzi se la persona che siamo andati ad inserire ne possiede più di uno.

Le altre schede servono per poter inserire dati di diverso tipo, come l'indirizzo di casa,, ufficio, i vari numeri di telefono ecc..

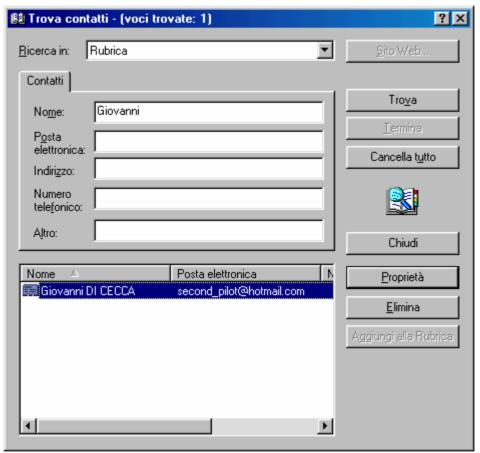
¹⁴ Per commenti e giudizi favorevoli, potete scrivere all'indirizzo proposto negli esempi. Se i commenti e giudizi sono sfavorevoli, lasciate perdere!!!

Quindi quando scriviamo a qualcuno, possiamo inserire direttamente il nominativo, senza necessariamente ricordarci l'indirizzo di posta elettronica del nostro destinatario.

Uno dei problemi più frequenti per chi possiede molti contatti (come ad esempio gli amministratori di sistema o di condominio) è la ricerca di questo o quel contatto, di cui ci siamo dimenticati, o il nome, o il cognome, o la casella postale.

Che fare?

Con la funzione <u>Trova contatti</u> (che abbiamo accennato al Capitolo II paragrafo I), possiamo risolvere il nostro problema:



Outlook Express – Trova contatti

Inserendo nella casella un nome, abbiamo subito una risposta.

Il pulsante **Proprietà** apre subito la scheda con tutti i dati della persona cercata.

Il pulsante **Elimina** cancella dall'archivio il contatto.

Gli altri pulsanti sono di facile interpretazione. Credo che l'utente possa tranquillamente continuare da solo.

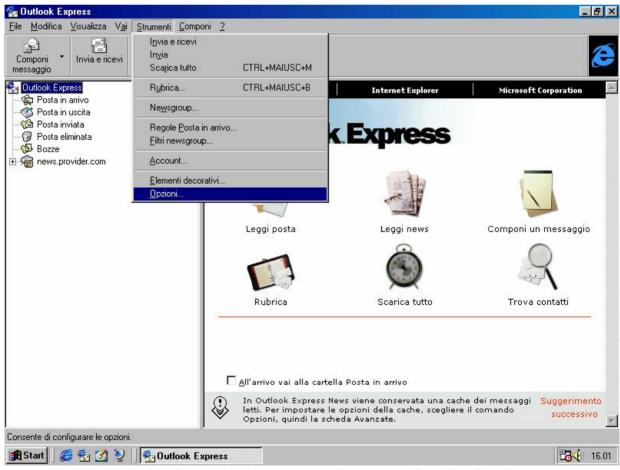
IV.II) Dall'HTML al TXT

Abbiamo visto che è possibile modificare in "corso d'opera" il nostro testo da HTML a TXT. Ciò però può essere un po' seccante, perché se ci dimentichiamo... la compagnia telefonica ringrazia!

Allora è possibile modificare "alla base" il tipo di formato che preferiamo spedire.

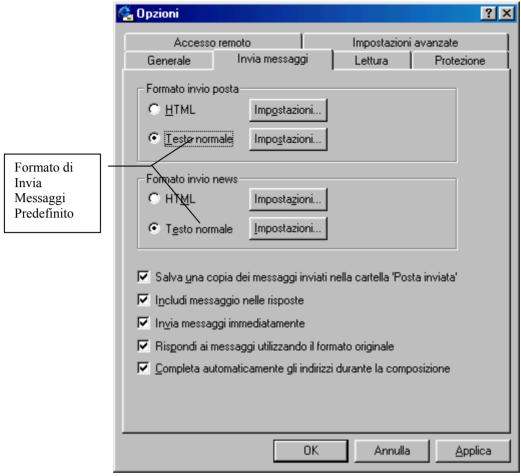
Andando sulla schermata <u>Principale di Outlook Express</u>, selezionando dal menu a tendina <u>Strumenti</u> la voce <u>Opzioni</u> attiviamo delle proprietà. Noi non le analizzeremo tutte, ma andremo solo a considerare quelle relative al formato di **Invio Posta**.

Vediamo:



Outlook Express – Menu Strumenti – Opzioni

Questa voce attiva la seguente scheda:



Outlook Express - Opzioni

Come possiamo osservare, andiamo a modificare e la sezione **Formato invio posta** e **Formato invio news** da **HTML** a **Testo normale**.

V) I Canali

Un <u>Canale</u> è un sito Web che consente di trasferire contenuti da Internet nel proprio computer, analogamente a quanto avviene quando si effettua una sottoscrizione dei siti Web **Preferiti**.

Per visualizzare il contenuto di un sito non è necessario effettuare la sottoscrizione ma, nel caso in cui la si effettui, il provider di contenuti (cioè la società che produce questo genere di servizi) potrà consigliare un'adeguata pianificazione per il download dei contenuti oppure è possibile impostare una pianificazione personalizzata.

I <u>Canali</u>, inoltre, possono anche essere utilizzati per ottenere una mappa dettagliata del sito tramite la quale si potrà selezionare e visualizzare rapidamente il contenuto desiderato.

A questo punto, dopo una parte accademica, andiamo a vedere come praticamente il sistema ci permette di sottoscrivere i Canali.

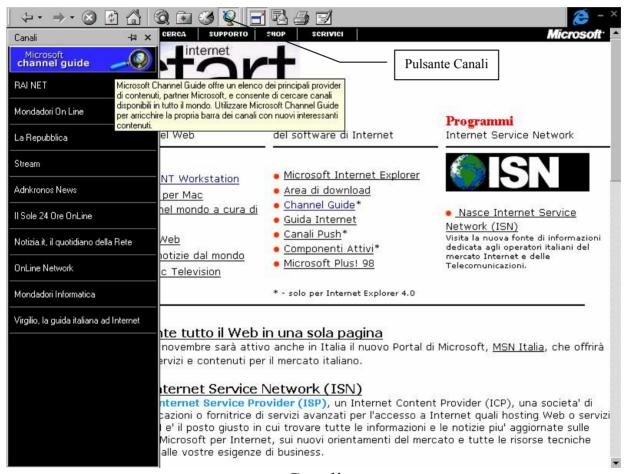
Abbiamo affrontato nel Capitolo II paragrafo III.III l'<u>Active</u> desktop, e abbiamo visto che Internet Explorer 4.0 ha dei Canali predefiniti, che noi possiamo sottoscrivere, cioè usarli direttamente, senza dover espletare la procedura che andremo ad espletare di seguito:

Vediamo:



Barra degli strumenti – Quick Launch – Pulsante Canali

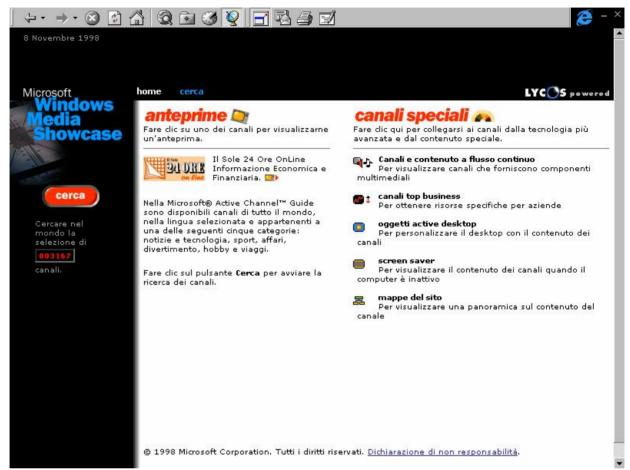
Cliccando il pulsante Canali, si attiva il programma di navigazione Internet Explorer:



Canali

La barra che si trova alla sinistra del Browser (in questo caso <u>A</u> tutto schermo) mostra i vari canali che Windows ha incorporati.

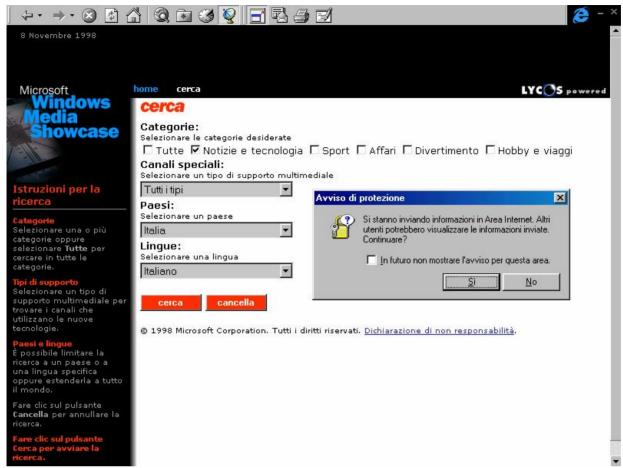
Questa immagine non è stata presa cliccando il pulsante Canali dal Quick Launch, bensì, durante una navigazione, cliccando il pulsate Canali dalla Barra Strumenti Standard, come proposto nella figura. Fatto ciò scegliamo la <u>Microsoft Channel Guide</u> (la prima voce in alto nella barra di sinistra), cioè un sito che ci permette di poter scegliere tra i circa 3000 Canali presenti su Internet in tutto il mondo.



Canali – Microsoft Channel Guide

Questa schermata ci mostra la pagina principale della guida. Noi affronteremo solo la ricerca di un Canale in genere. Ma chi ha tempo e voglia può vedere alcuni dei <u>Canali speciali</u>.

Cliccando su **Cerca**, si accede alla seguente schermata:



Canali – Cerca su tutto il Web dei determinati tipi di informazione

Noi, come criterio di scelta, abbiamo selezionato **Notizie e Tecnologia**, ovviamente in Italiano.

Premendo il tasto Invio, oppure cliccando su <u>cerca</u>, può comparire la finestra di <u>Attiva protezione</u>, che ci avvisa che stiamo inviando delle informazioni, e che gli utenti potrebbero leggere le informazioni che stiamo mandando. Conviene tenerla attiva, ma... è a discrezione dell'utente. Se si desidera eliminare questa finestra basta cliccare il check <u>In futuro non mostrare l'avviso in questa area</u>.



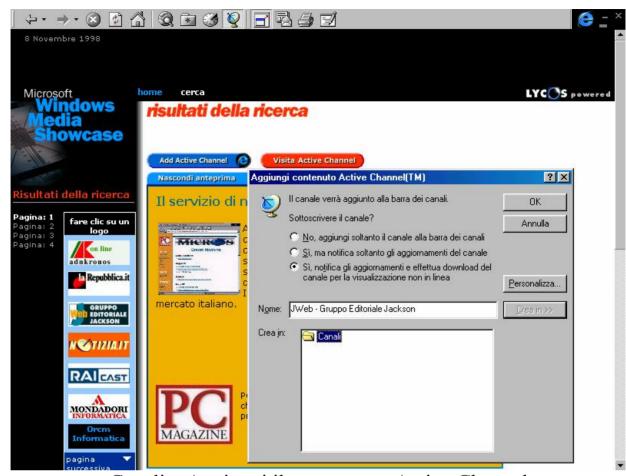
Canali – Risultato della ricerca

Nella schermata, in basso, vi è il risultato della ricerca. Scegliamo Jweb, del Gruppo Editoriale Jackson (purtroppo non si può inventare tutto...):



Canali – Canale JWeb

Cliccando su Add Active Channel, compare la seguente finestra:



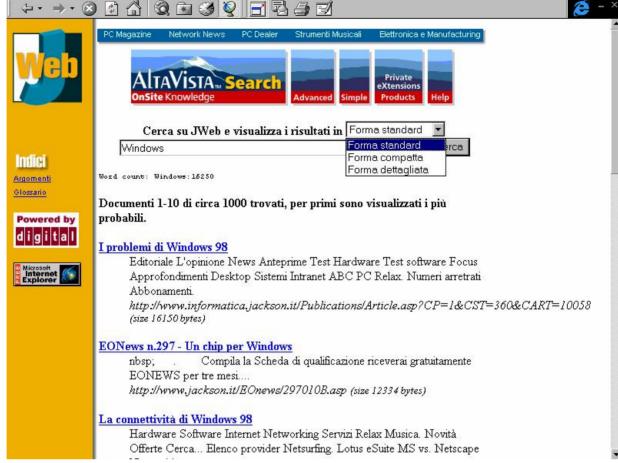
Canali – Aggiungi il contenuto a Active Channel

Come detto in precedenza i <u>Canali</u> vengono trattati un po' come i <u>Preferiti</u>. Cliccato su <u>OK</u>, compare la seguente schermata:



Canali – Canale JWeb Attivo

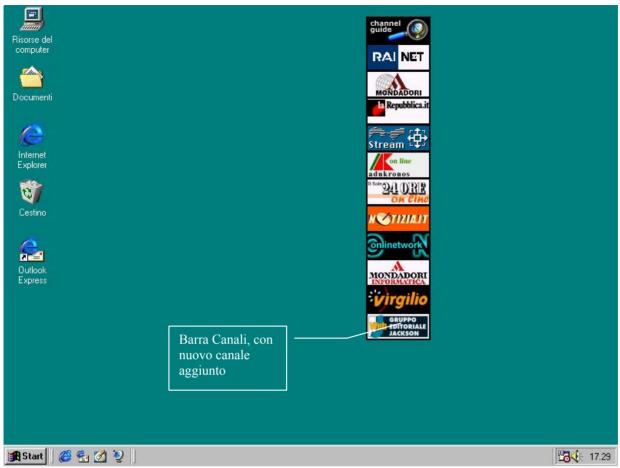
In questo Canale possiamo ricercare delle informazioni relative ad articoli pubblicati sulle varie riviste Jackson. Inserendo la parola **Windows**, ad esempio, ci compaiono i seguenti link:



Canali – Risultati ricerca della parola Windows

Per ciò che riguarda il Canale, mi fermo qui.

È interessante vedere la barra canali sul Desktop:



Canali – Nuovo canale aggiunto sul Desktop

VI) Pannello di controllo Internet – Generale

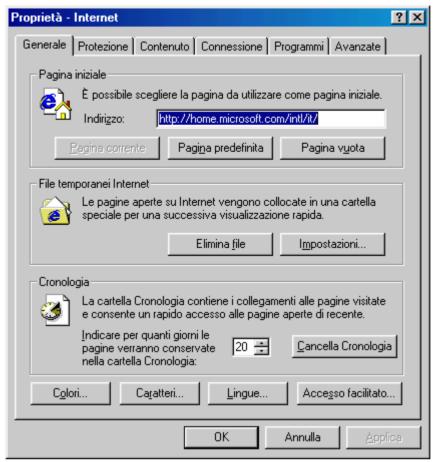
In questo paragrafo tratteremo solo un determinato argomento della cartella **Generale**.

Nel paragrafo III, quando abbiamo analizzato la shell del browser, abbiamo detto che c'è il pulsante <u>Pagina iniziale</u>, il nostro "teletrasporto" alla base.

Questa pagina può essere modificata inserendo al posto di quella di Microsoft, quella che più ci può interessare.

I programmi di impostazione automatica che forniscono gli ISP, inseriscono per default l'accesso alla pagina propria.

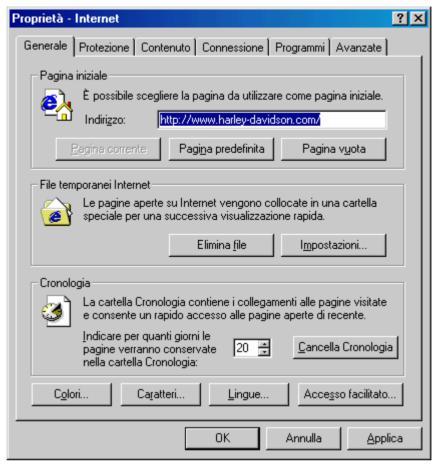
La schermata riportata di seguito si attiva: pulsante **Start – Impostazioni – Pannello di controllo – Internet** (cfr. Volume II Capitolo IV Paragrafo IV):



Pannello di controllo – Internet – Generale

La sezione <u>Pagina iniziale</u>, ci permette di inserire l'indirizzo che vogliamo.

Usiamo ancora il sito della Harley:



Pannello di controllo – Internet – Generale Pagina modificata

A questo punto quando andremo ad attivare il browser, il sistema ci aprirà la home page della <u>Harley – Davidson MotorCycles</u>.

Io consiglio di cliccare il pulsante <u>Pagina vuota</u>, in quanto all'apertura del browser possiamo scegliere dove andare, senza perdere tempo e scatti inutilmente.

Cliccando sul pulsante <u>Pagina predefinita</u>, il sistema ritornerà su Internet Start, la pagina iniziale predefinita, che abbiamo riportato più volte in questo capitolo.

Capitolo IV

CHIUDIAMO WINDOWS 98

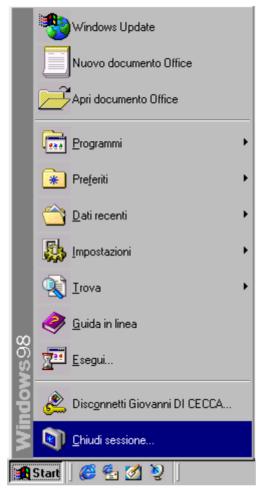
I) Le procedure di chiusura

Quando finiamo di lavorare con il calcolatore e lo andiamo a spegnere, non possiamo farlo così, semplicemente spegnendo il tutto con il sistema operativo ancora funzionante. Dobbiamo eseguire una procedura di chiusura.

Il motivo è di facile intuizione: fino alla versione 3.x, Windows sfruttava l'MS-DOS per poter avviare il computer, e poi digitando WIN al prompt dei comandi accedevamo al Windows vero e proprio. Quando avevamo finito la nostra sessione di lavoro, lo chiudevamo e rientravamo nel nostro caro vecchio MS-DOS, dopodiché potevamo spegnere. La chiusura di Windows ha lo stesso effetto, più o meno.

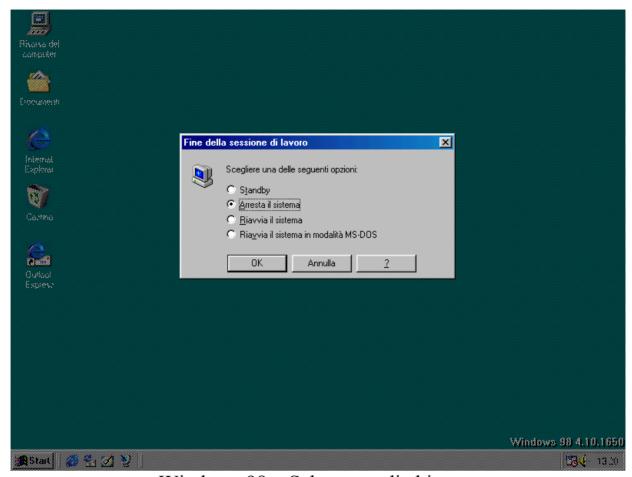
In effetti vengono scaricati i driver propri di Windows dalla memoria, ed infine viene bloccato il piatto del disco rigido, con il relativo parcheggiamento delle testine di lettura. A questo punto possiamo spegnere il PC.

Vediamo come funziona a livello pratico. Cliccando sul pulsante **Start**:



Windows 98 – Chiudi sessione

Selezionando l'ultima voce ci compare la seguente schermata:



Windows 98 – Schermata di chiusura

Come possiamo notare il sistema ci propone 4 pulsanti di scelta:

<u>Standby</u>: questa funzione disabilita momentaneamente il sistema, riducendone il consumo energetico.

Arresta il sistema: questa funzione è proprio quella di chiusura del sistema.

Quando si attiva questa funzione inizia il processo di chiusura, dove alla fine compare una schermata che ci avvisa che è possibile spegnere il sistema. Sui sistemi di ultima generazione, come le schede madri che supportano il **Pentium II** ed il **Celeron**, si ha un controllo di sistema che spegne automaticamente il PC quando si sceglie questa funzione. C'è da notare, però, che il computer è realmente spento (ed infatti si riattiva premendo un pulsante che fa di nuovo attivare la corrente al sistema), ma il monitor si trova in una condizione di Stand By (come quello affrontato al Volume II Capitolo IV paragrafo IV.XII). Quindi conviene munirsi di un sistema UPS (= Uninterruptible

<u>P</u>ower <u>Supply</u>), che ci permette da un lato di filtrare la corrente, così da evitare sbalzi pericolosi al sistema, dall'altro ci consente, in caso black out, di poter chiudere il computer senza perdere i dati a cui stavamo lavorando.

Inoltre se il computer non si usa molto frequentemente, conviene staccare la corrente, perché la condizione di Stand By che ha il monitor comunque consuma (e se vi è attaccato l'UPS c'è anche il consumo di energia da parte di quest'ultimo).

È infine consigliato staccare la corrente in caso di maltempo, in quanto si possono verificare degli sbalzi di tensione continui che a lungo andare possono danneggiare il calcolatore (soprattutto il disco rigido, con il rischio di perdita dei dati in esso contenuti), il monitor e l'eventuale UPS che ci fa da filtro.

<u>Riavvia il sistema</u>: riavvia il computer. Attiva la funzione di chiusura e poi fa ripartire il sistema allo stesso modo di un bootstrap a caldo (o premendo contemporaneamente i tasti CTRL ALT CANC o premendo il pulsante di Reset). La serie 9x di Windows permette di riavviare il sistema (cioè solo Windows) senza dover passare per il bootstrap di avvio.

Quando dobbiamo riavviare Windows, basta selezionare questa funzione, tenere premuto il tasto SHIFT (che nella tastiera italiana è il pulsante con la freccia verso l'alto ω) e contemporaneamente cliccare su \underline{OK} . Rilasciare il tasto SHIFT solo dopo la comparsa della scritta: Riavvia di Windows in corso.

Windows andrà prima in sessione MS-DOS ed in seguito lo ricaricherà.

<u>Riavvia il sistema in modalità MS-DOS</u>: strutturalmente Windows consta di sue parti: una "elementare" che è rappresentata dall'MS-DOS ed una "complessa", cioè Windows. Per chi non è addentro ai "misteri di Windows" sembra che esso avvia solo l'interfaccia grafica (cioè Windows), ma in realtà avvia prima quella MS-DOS.

Questa funzione scarica Windows (di cui mantiene poco o nulla) e permette di usare tutte le "arcaiche funzioni". Ciò è utile quando si usano dei programmi a 8 o 16 bit progettate per DOS, e che rifiutano le

cosiddette <u>macchine virtuali</u> (o Virtual Machine) che vengono create quando si esegue uno di questi programmi.

Non tratteremo in questa sede l'architettura delle Virtual Machine MS-DOS di Windows¹⁵.

¹⁵ Confronta How to use Windows 98 – Volume III, Capitolo II

II) I problemi dell'Avvio e del Riavvio

Non tutti gli <u>avvii</u> (quello che viene definito bootstrap a freddo, cioè quando si accende il computer dall'interruttore) o <u>riavvii</u> (cioè, quando selezioniamo <u>Riavvia il sistema</u>, detto anche bootstrap a caldo) possono riuscire alla perfezione.

Spesso questo problema è dovuto ad un'errata manutenzione del disco rigido. Se non si effettuano uno <u>Scandisk</u> ed un <u>Defrag</u> ogni tanto come manutenzione ordinaria, uno degli effetti che si possono creare è il cross file, come abbiamo visto al precedente capitolo, che può compromettere anche l'integrità dei nostri documenti. Questo ed altri problemi sono alla base dei più comuni problemi dell'Avvio o Riavvio del sistema.

Altri possono essere dovuti al conflitto di alcune librerie di sistema (i file DLL, SYS, o similari) e via dicendo.

In altri casi invece può essere un virus che ha infettato il nostro computer (ecco perché conviene avere un programma di AntiVirus nel computer, anche se questi rallenta sensibilmente le prestazioni del nostro PC)

Windows prevede una particolare modalità per diagnosticare le eventuali problematiche che possono sorgere in queste fasi. Questa modalità e chiamata **Modalità provvisoria**.

II.I) La Modalità provvisoria

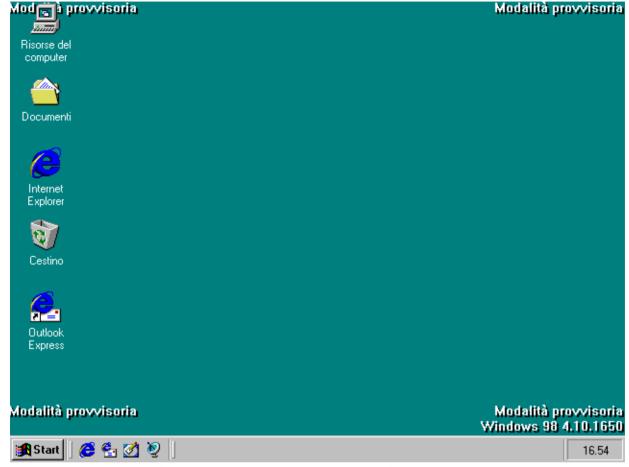
La <u>Modalità provvisoria</u> è una modalità speciale la quale sfrutta appieno le funzionalità generali dell'hardware che abbiamo sotto mano. Essendo una modalità standard e non sfruttando tutte le funzionalità aggiunte, può ovviamene non attivare delle periferiche particolari, come ci espone la seguente immagine:



Windows 98 – Modalità provvisoria – 16 colori

Lo schermo ci appare in modalità VGA 16 colori con risoluzione 640×480 (che è quella standard e si differenzia da quella accelerata, SVGA, che permette di visualizzare fino a 16 milioni di colori, con risoluzioni video che vanno dalle 640×480 dpi fino a 1600×1280 dpi delle schede ad alte prestazioni).

Cliccando su **OK** ci attiva il desktop:



Windows 98 – Desktop – Modalità provvisoria

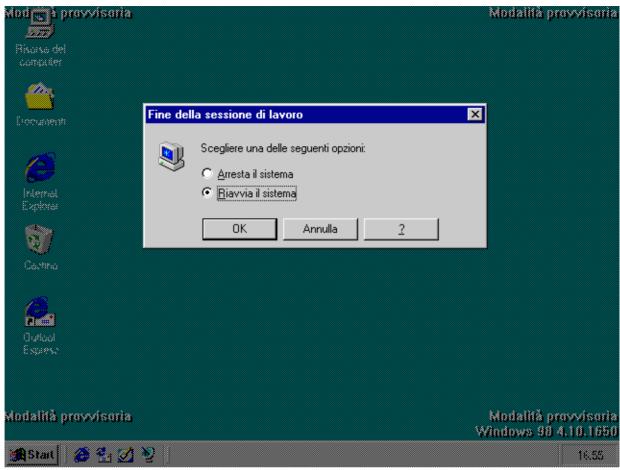
A questo punto basta andare nel **Pannello di controllo**¹⁶ e vedere se vi sono dei problemi con l'hardware.

In caso non si riesca a capire la causa del problema l'unica cosa da fare è portare il PC dal rivenditore.

Non affronteremo le problematiche di malfunzionamento, a causa della gradissima varietà dei sintomi e delle cause.

Una volta trovato il problema, e di conseguenza aggiustato, chiudiamo Windows e lo facciamo riavvare:

¹⁶ Confronta How to use Windows 98 – Volume II, Capitolo IV paragrafo IV.XIV



Windows 98 – Chiudi sessione – Modalità Provvisoria

Come possiamo notare il sistema ci dà solo due possibilità di scelta o <u>Arresti il sistema</u> o <u>Arresta e riavvia</u>.

Titoli di coda

Ogni opera di una certa importanza ha alle spalle oltre le fatiche dell'autore (e che fatiche!) anche un "team" di "vittime designate" che pazientemente subiscono, e, nell'ombra aiutano l'autore a portare a termine il lavoro.

Come ogni Kolossal che si rispetti, ecco a voi i Titoli di coda:

<u>Vittima silente</u>: chi più della mamma può essere la vittima silente designata a sorbirsi le lunghe (e noiose) discussioni accademiche?

Revisionatore: altra figura importante dell'opera è il papà, che oltre ad essere vittima pure lui, mi ha iniziato ai "sacri misteri" dell'arte informatica. Inoltre si è corretto tutti gli strafalcioni di Italiano e gli errori di battitura

La Nonna: altro personaggio che è stata "seviziata" e "torturata" dalle mie "elucubrazioni diurne e notturne" è la nonna, che con la classica "santa pazienza" tipica di questi personaggi, sopporta e aiuta.

Amici, parenti & C.: sono stati gli ispiratori primari di questa opera, in quanto senza le loro domande non avrei mai potuto iniziare questo discorso.

L'Help on line: un ultimo doveroso riconoscimento lo devo all'Help on line di Windows 98, che nei momenti critici è stato il faro che ha illuminato i momenti più bui della stesura del testo.

L'autore in breve

Giovanni Di Cecca: è nato a Napoli il 3 novembre 1977.

Ha pubblicato:

- Guida dilettevole al Windows 95 e dintorni (luglio 1999)
- Windows 98 La guida ultra rapida per incominciare subito e bene (settembre 1999)

INDICE

- Introduzione	9
- Parte introduttiva	13
- I) Hardware & Software	15
- II) Parti costituenti un computer	17
- I) La struttura base	18
- II) La Motherboard	26
- III) La C.P.U.	28
- IV) R.A.M., R.O.M. e le memorie di massa	32
- V) Le schede video	34
- VI) La scheda audio	35
- III) O.S. Story	37

Capitolo I

IL SETUP

- I) Nozioni sul Setup	39
- II) L'ABC del Setup	40
- III) Il Setup di Internet	56
- IV) Il programma MS-DOS: FDISK.EXE	82
- V) Il Setup della versione aggiornamento	93
- VI) Disinstallazione di Windows 98	97

Capitolo II

IL DESKTOP

- I) Una prima analisi del desktop e del pulsante START	105
- I.I) Il Cestino	114
- II) La Barra delle Applicazioni – Strumenti	123
- II.I) Configurazione dell'Orologio	128
- II.II) Le proprietà Audio	131
- II.III) La personalizzazione della Barra Strumenti	137
- II.IV) Le proprietà delle Barra Strumenti	146
- III) Il Desktop	154
- III.I) Icone e Proprietà	155
- III.II) I Temi del desktop	168
- III.III) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Active Desktop	176
- III.IV) Il tasto destro del mouse sul desktop	193
- III.V) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo	204
- III.V.I) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Sfondo	206
- III.V.II) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Screen Saver	216
- III.V.III) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Aspetto	221
- III.V.IV) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Effetti	224
- III.V.V) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Impostazioni	230
- III.V.V.I) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Impostazioni	
Avanzate – Generale	233
- III.V.V.II) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Impostazioni	
Avanzate – Scheda	240

- III.V.V.III) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Impostazioni	
Avanzate – Schermo	248
- III.V.V.IV) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Impostazioni	
Avanzate – Prestazioni	250
- III.V.V.V) Il tasto destro del mouse sul desktop	
Le proprietà di schermo – Impostazioni	
Avanzate – Gestione colori	252

Capitolo III

INTERNET EXPLORER 4

- I) Un po' di storia 255 - II) Incomincia l'avventura 257 - III) Il browser 263 - III.I) Si salpa. Sala macchine "motori" avanti tutta... 267 - III.II) La barra Collegamenti 281 291 - IV) L'Outlook Express - IV.I) La schermata di Outlook Express 294 - IV.I.I) La schermata di Outlook Express Leggi posta 296 - IV.I.II) La schermata di Outlook Express 297 Leggi news - IV.I.III) La schermata di Outlook Express Componi un messaggio 302 - IV.I.IV) La schermata di Outlook Express Rubrica 315 - IV.II) Dall'HTML al TXT 319 - V) Canali 321 - VI) Pannello di controllo Internet - Generale 331

Capitolo IV

CHIUDIAMO WINDOWS 98	
- I) Le procedure di chiusura	335
- II) I problemi dell'Avvio e del Riavvio	340
- II.I) La Modalità provvisoria	341
Titoli di coda	345
L'autore in breve	347
INDICE	349