

GIOVANNI DI CECCA



How to use Windows 98

Volume – II



<http://www.dicecca.net>

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

Autore: Giovanni Di Cecca

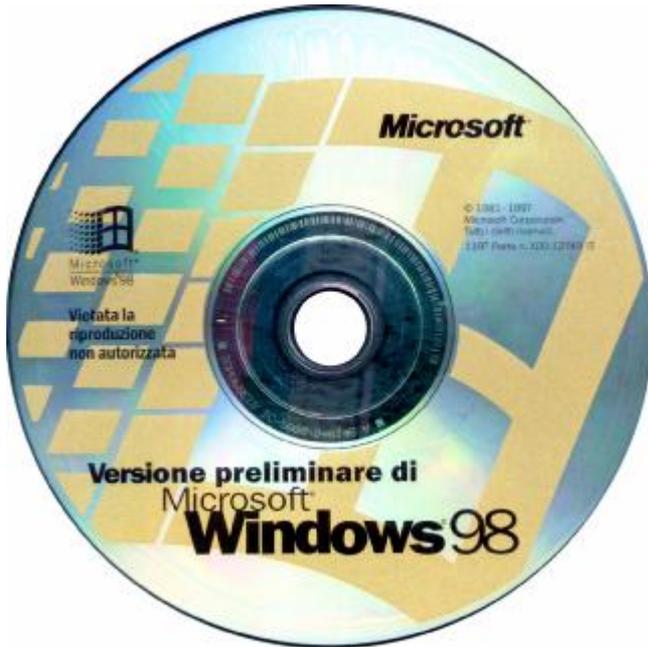
Revisione: Salvatore Di Cecca

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

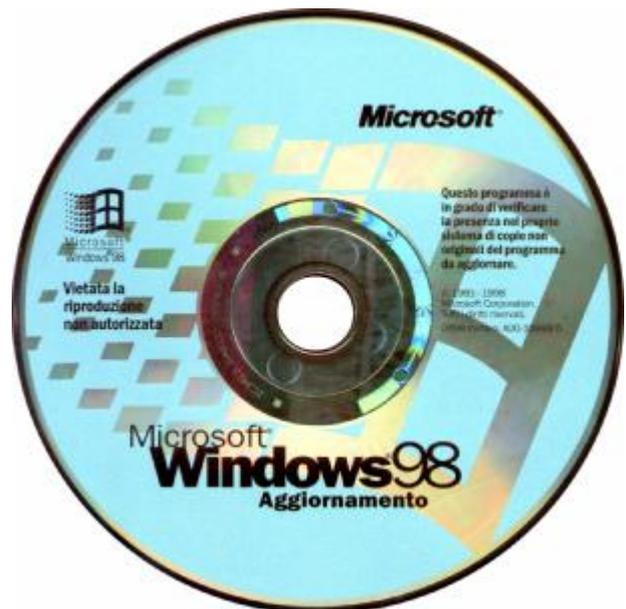
Ogni riferimento a Fatti, Personaggi o Cose è puramente casuale.

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

Tipologia di sistema: 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

Distribuzione: 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

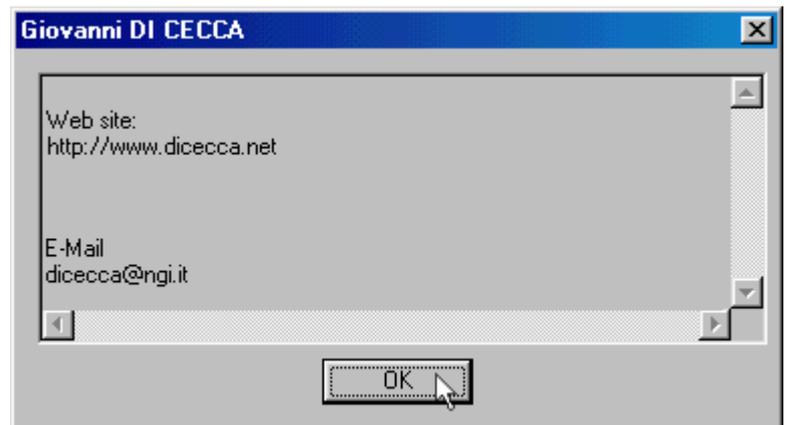
Introduzione

Il secondo volume si occupa della gestione di Windows, principalmente nella cosiddetta "Sala macchine" del Pannello di controllo.

Il presente testo, si comporta come un libro unico, ma vi sono una miriade di riferimenti al Volume I, dovuti in gran parte ad argomenti già trattati, e quindi inutile da ripetersi, e poi come completamento agli argomenti del Volume I, o lasciati appositamente sospesi, oppure, rimandati come riferimento.

A nota di chiusura di questa brevissima Introduzione, a differenza del Volume I ogni paragrafo, riporta il numero del capitolo a cui fa riferimento, del tipo, se devo fare un riferimento ad un particolare paragrafo, ad esempio, del Capitolo IV, ho scritto direttamente IV.III.I, dove il IV indica il Capitolo.

L'autore



Capitolo I

RISORSE DEL COMPUTER

Le finestre di sistema del Windows 98 sono molto simili tra di loro, in quanto derivano dall'Internet Explorer che abbiamo appena analizzato.

Nel Volume I Capitolo II abbiamo affrontato il desktop, rimandando alcune specifiche tematiche relative alla gestione dei file in questo capitolo.

In alto a sinistra abbiamo l'icona del **Risorse del computer**:

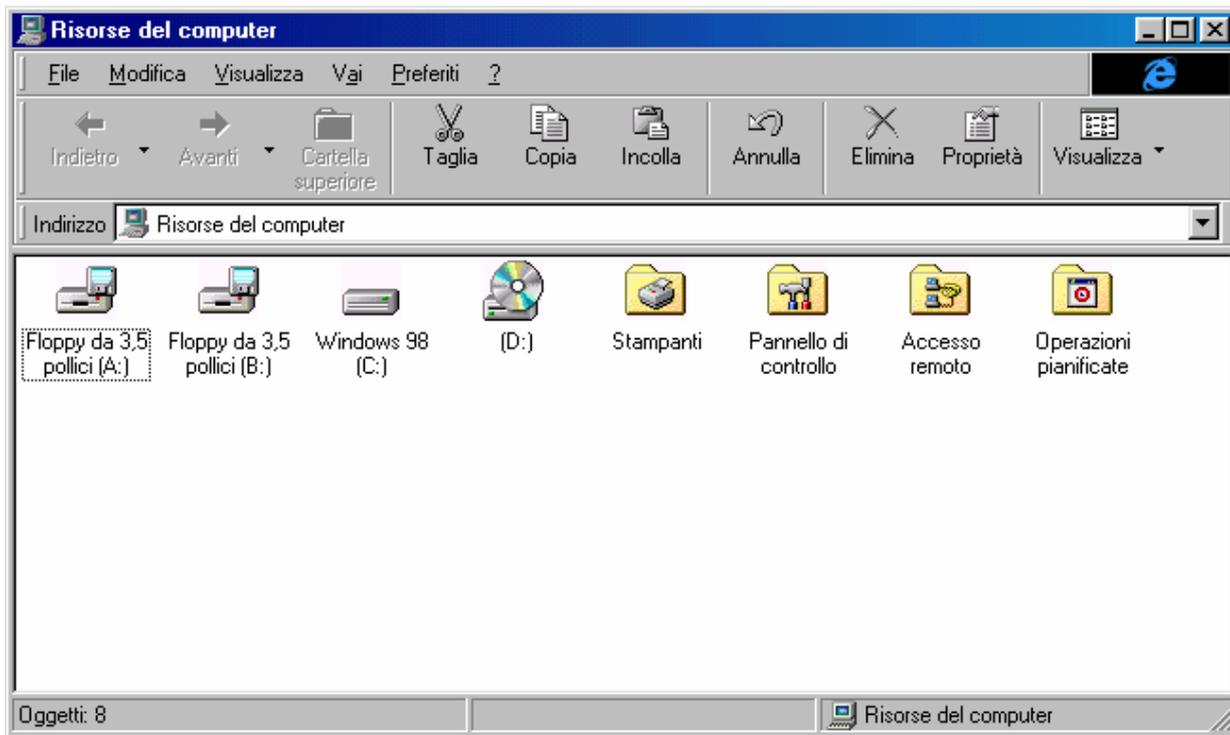


Predefinita



Tema Windows Standard

Questa icona serve a caricare il gestore dei file:



Risorse del computer

Le icone presenti nella cartella rappresentano tutte le periferiche di cui il sistema può usufruire.

Le prime quattro icone rappresentano altrettante unità disco: due floppy da 3,5” (se al posto di una unità floppy da 3,5”, c’era una da 5¼”, il sistema avrebbe inserito un’icona con l’immagine di un floppy di quella dimensione), una unità a disco rigido, un lettore CD-ROM. Le altre quattro icone rappresentano le cartelle **Stampante**, **Pannello di controllo**, **Accesso remoto** e **Operazioni pianificate**.

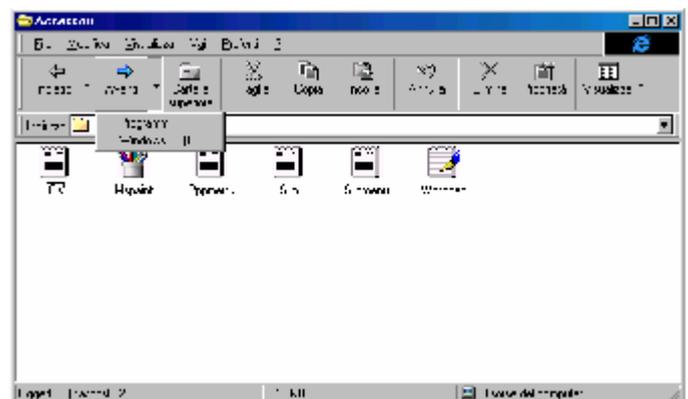
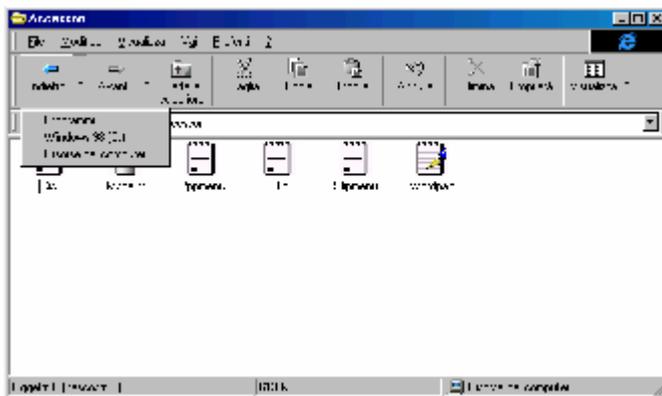
Le **Operazioni pianificate** servono ad autoregolare il sistema in modo che possa automaticamente eseguire le procedure di scansione del disco e deframmentazione, ed altre operazioni di “cura del sistema” in modo automatico (cfr. Capitolo III).

L’**Accesso remoto** contiene la configurazione relativa alle reti Internet.

Analizziamo come funziona **Risorse del computer**.

Selezionando l'unità a disco **C** nella precedente schermata e successivamente selezionando la cartella **Programmi** e successivamente **Accessori**, compaiono le schermate riportate di seguito.

Prima di analizzare i menu a tendina, ci soffermeremo sulle barre che il sistema inserisce per default:



Risorse del computer – Pulsanti **Avanti** ed **Indietro**

Avanti e **Indietro**: come quando si naviga in Internet, le directory dell'unità in analisi vengono considerate come il ramo di un sito Internet che stiamo visitando. Quindi come nell'Internet Explorer i pulsanti **Avanti** ed **Indietro** servono per spostarsi di livello su un sito, in questo caso ci si sposta sui livelli dell'unità in esame.

Cartella superiore: serve per spostarsi da un livello inferiore ad uno superiore, spostandosi solo di un livello per clic del mouse.

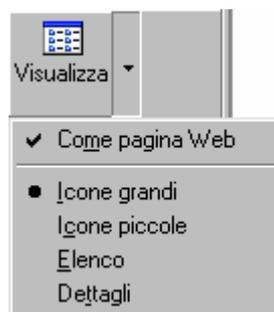
Taglia, Copia, Incolla: servono per copiare o spostare uno o più file. L'argomento l'abbiamo già trattato nel Volume I Capitolo II paragrafo III.I.

Annulla: serve ad annullare un'operazione che abbiamo fatto, tipo la cancellazione accidentale o quando si commette un errore nella rinominazione di un file. Per chi ama usare la tastiera invece del mouse può usare la combinazione di tasti  

Elimina: serve a cancellare uno o più file selezionati. Ha un omologo nel tasto Canc sulla tastiera.

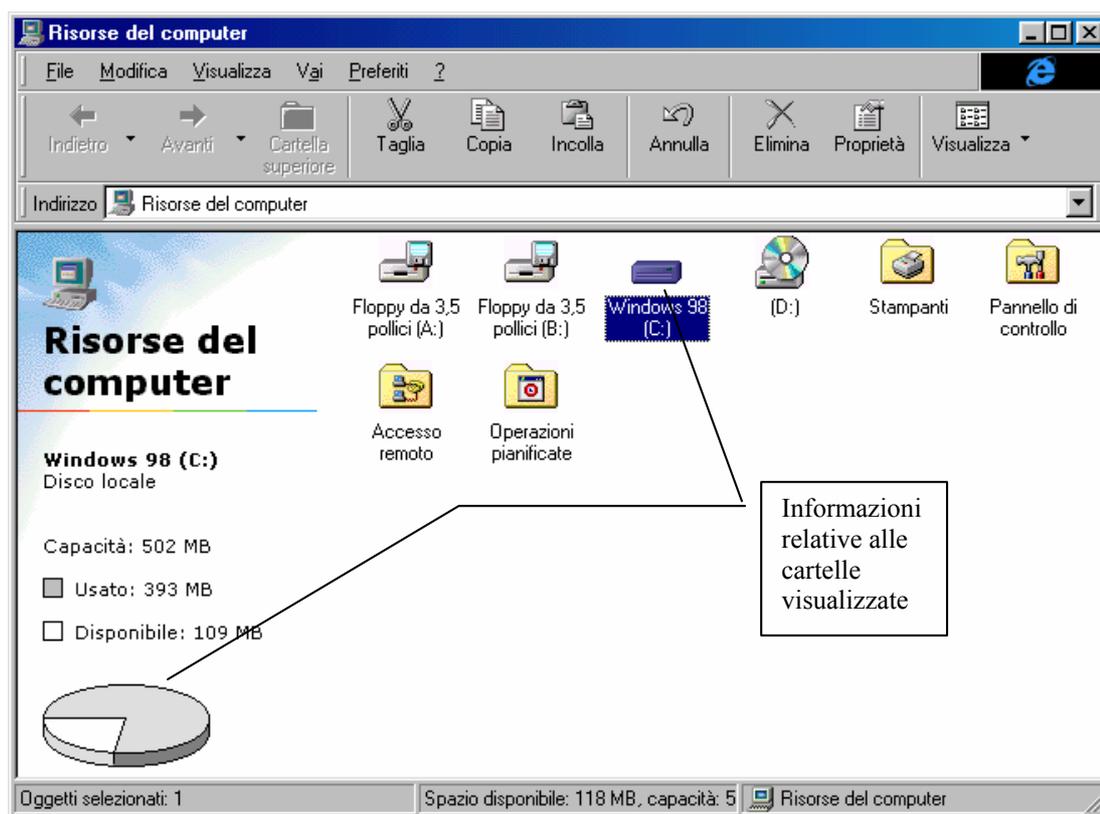
Proprietà: serve a visualizzare le proprietà dei file che abbiamo già analizzato nel Volume I Capitolo II paragrafo III.I

Visualizza: serve a visualizzare le icone dei programmi in modo personalizzato. Di seguito è riportato cosa visualizza il sistema quando viene cliccato il pulsante visualizza:



Risorse del computer – Visualizza (dettaglio)

Come pagina Web: il sistema attiva la possibilità di inserire uno sfondo che la rende simile ad una pagina Web. Questo argomento verrà affrontato in dettaglio più in appresso:



Risorse del computer – Visualizza Come pagina Web – Icone grandi

La visualizzazione come pagina Web, permette di avere delle informazioni più dettagliate sul sistema e le sue risorse da sfruttare. Come possiamo osservare nella immagine di sopra, abbiamo la possibilità di sapere immediatamente di quanto spazio possiamo usufruire in MB e, analogamente, quanto di questo è stato occupato dal sistema in generale (cioè tra file di sistema, programmi forniti da terze parti e file documento da noi prodotti).

La figura **Risorse del computer – Visualizza (dettaglio)** risalta la visualizzazione delle cartelle come pagine Web e mostra l'indipendenza sia dal visualizzare il Desktop come pagina Web, sia dal visualizzare le icone nelle modalità che verranno illustrate tra poco.

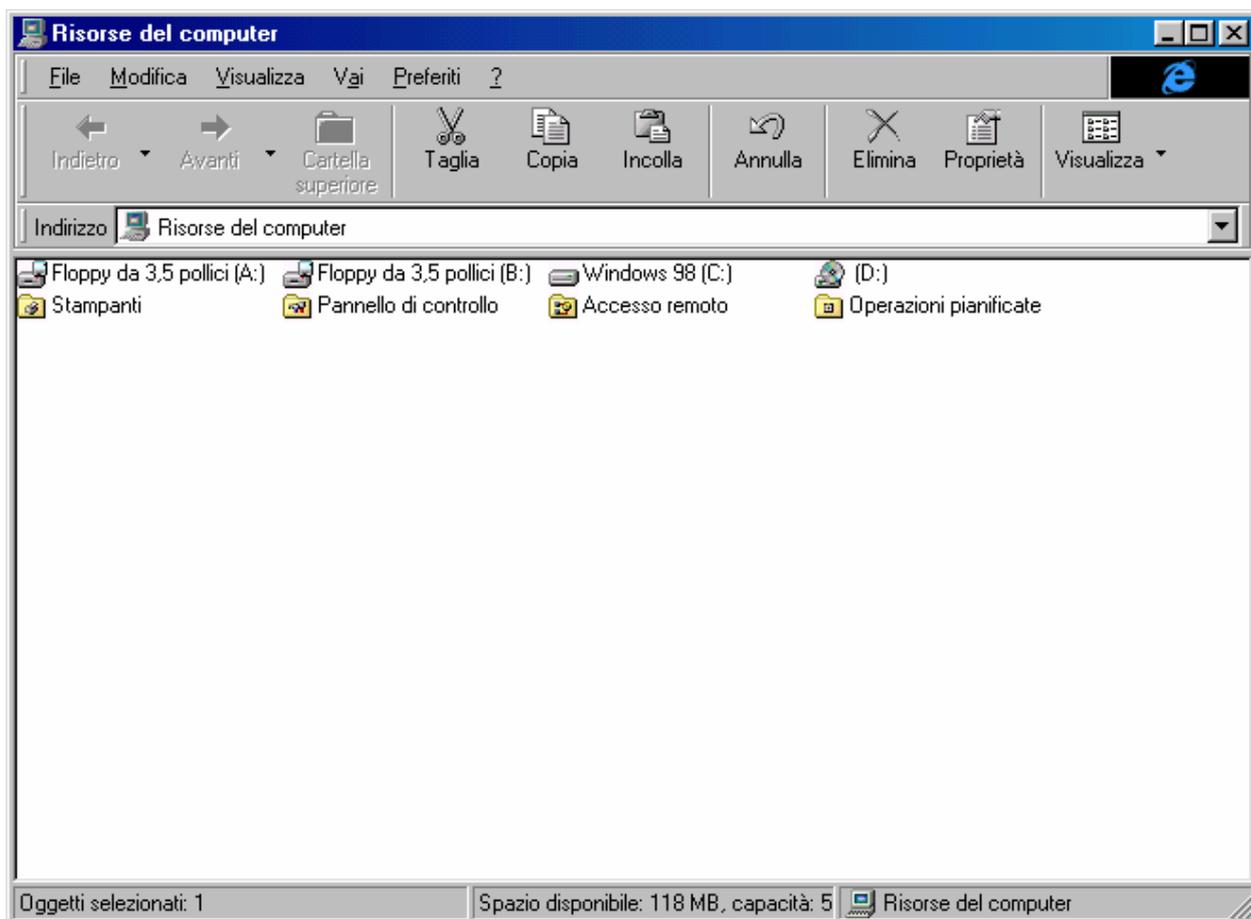
In breve noi possiamo personalizzare le varie cartelle del programma **Risorse del computer** indipendentemente da noi eseguiti sulle singole cartelle. Cioè se una cartella è visualizzata come pagina Web, quindi ad esempio con una immagine in sfondo, un'altra cartella

può sia avere un'immagine differente che non essere visualizzata come pagina Web.

Vediamo ora come il vengono visualizzate le icone, in una singola cartella, scegliendo una delle modalità previste dal sistema:

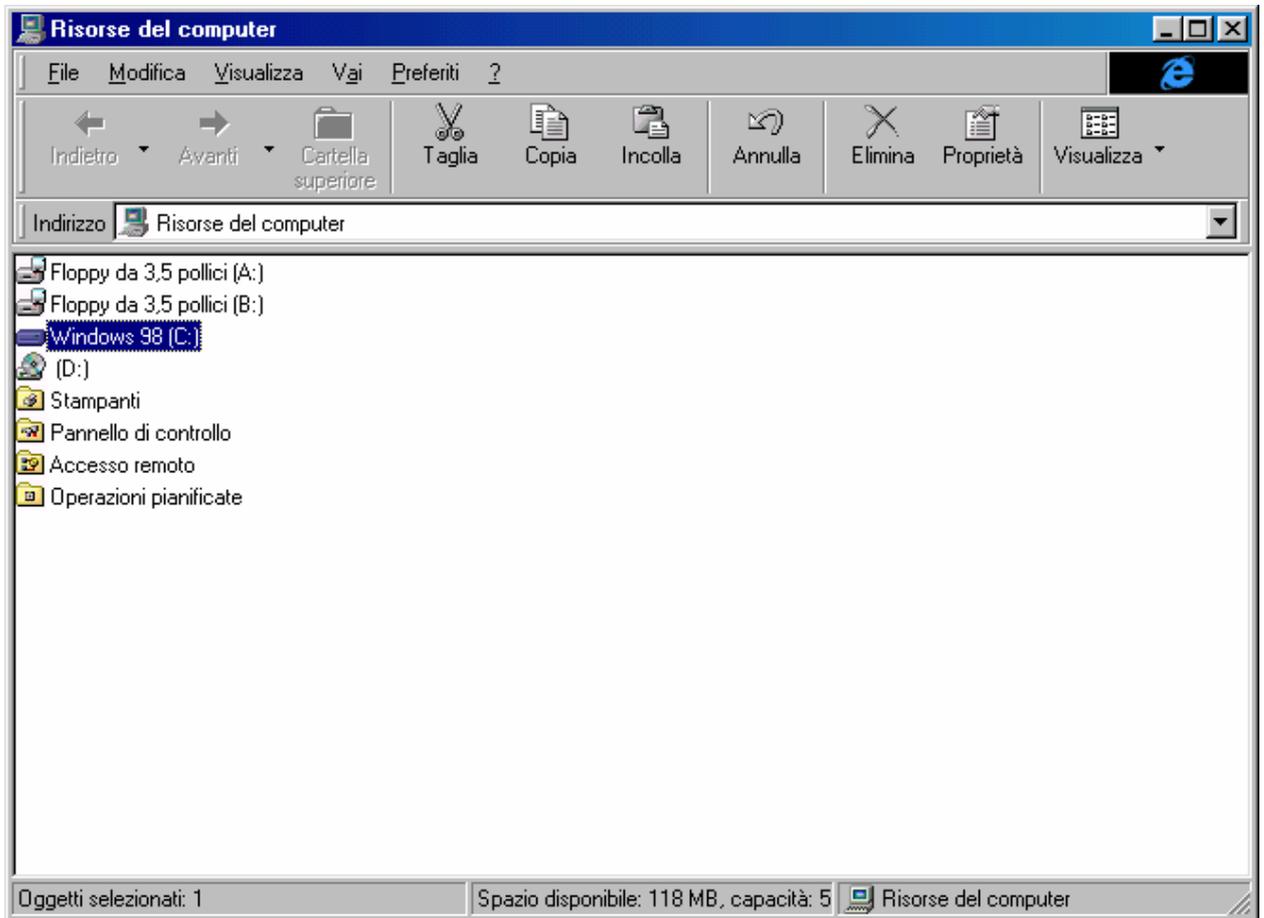
Visualizza Icone grandi: è il metodo standard, come abbiamo analizzato nelle precedenti immagini;

Visualizza Icone piccole: visualizza le icone in formato ridotto:



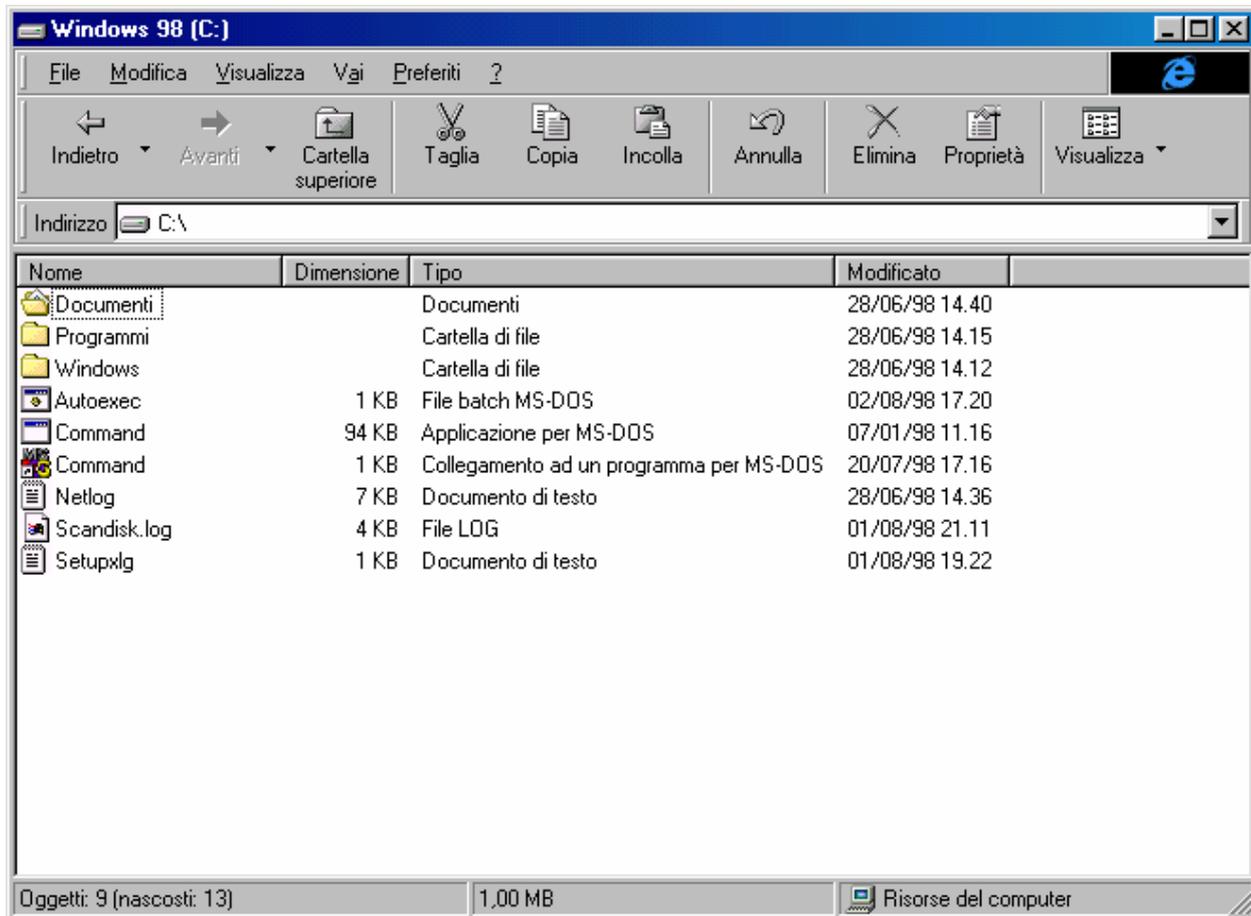
Risorse del computer – Visualizza Icone piccole

Visualizza Elenco: visualizza le icone in formato piccolo in ordine alfabetico, iniziando dall'alto verso il basso, o nel caso della prima schermata delle Risorse, evidenziando le lettere delle unità dall'unità a floppy disk A, fino all'unità CD-ROM (che in genere è sempre l'ultima):



Risorse del computer – Visualizza Elenco

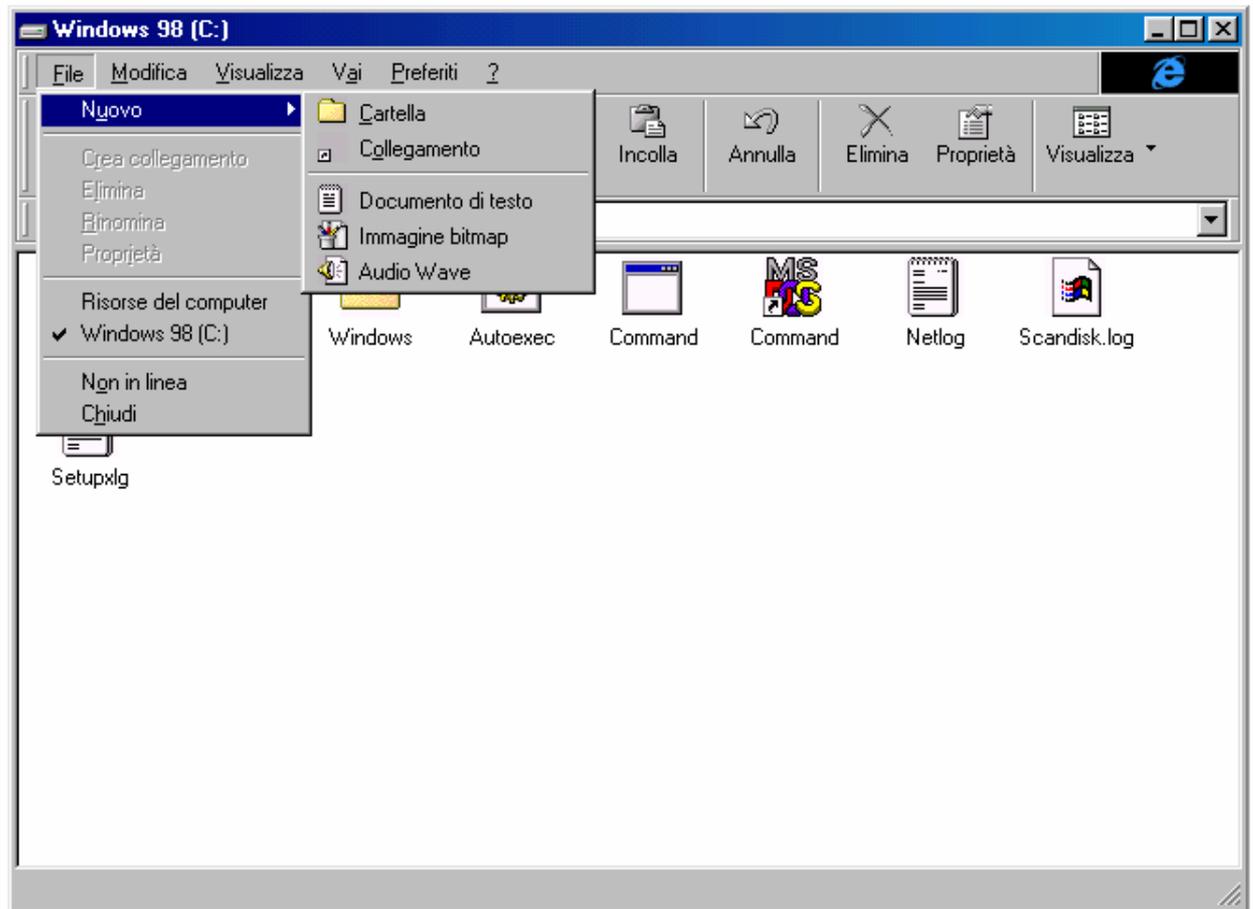
Visualizza Dettagli: serve a visualizzare dettagliatamente i file contenuti in una cartella, visualizzandone il nome, la dimensione, il tipo di file e la data dell'ultima modifica a cui è stato sottoposto:



Risorse del computer – Visualizza Dettagli

Analizzati i pulsanti della finestra, andiamo ad analizzare il contenuto dei menu a tendina presenti nella finestra.

Il primo di questi menu a tendina è File:



Risorse del computer – Menu a tendina File

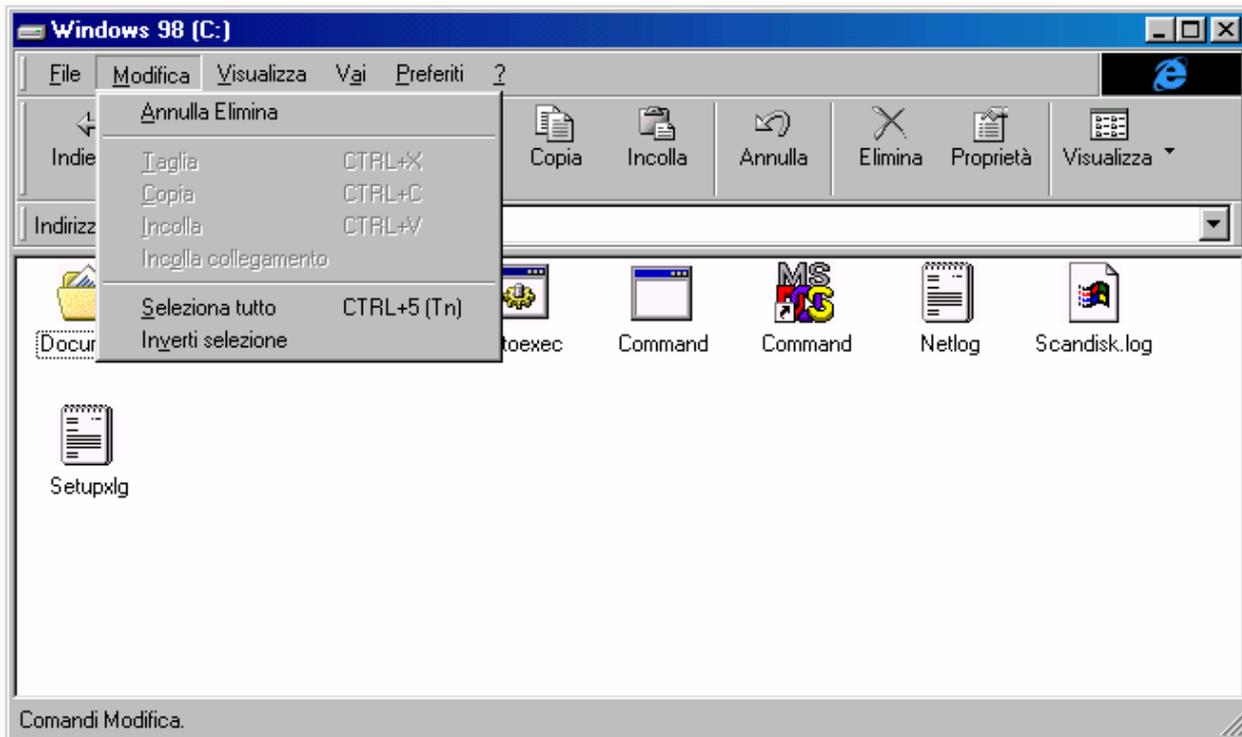
Il menu a tendina **File** contiene le voci di gestione dei file:

Nuovo: questo argomento è già stato trattato nel Volume I Capitolo II paragrafo III.IV.

Crea collegamento, **Elimina**, **Rinomina**, **Proprietà**: questi altre voci (che non sono attive nella schermata di sopra) sono stati già ampiamente trattati al Volume I Capitolo II paragrafo III.I.

Risorse del computer, **Windows 98 (C:)**: Queste due voci (ma possono essere molte di più) indicano quali cartelle sono state aperte, partendo dalla principale (Risorse del computer), per poi visualizzare via via tutte le altre in modo discendente (cioè: Risorse del computer, Windows 98 (C:), Documenti ecc.)

Il menu a tendina **Modifica** contiene:



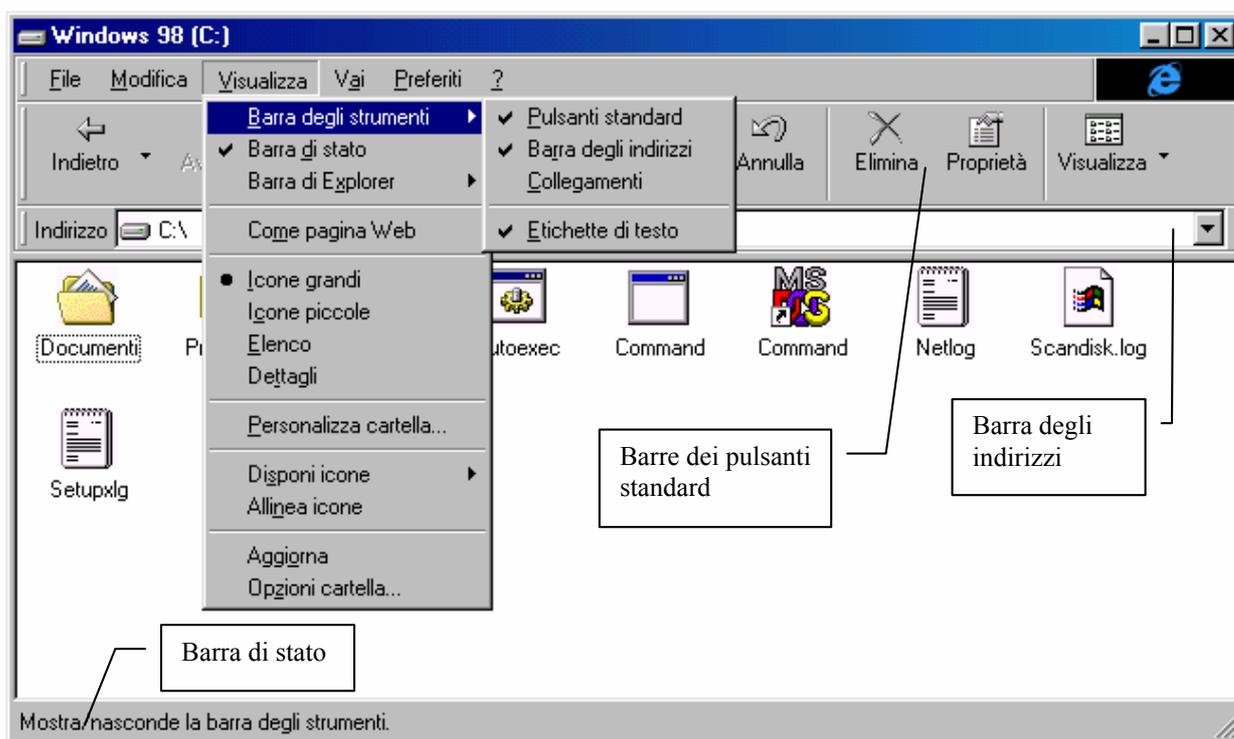
Risorse del computer – Menu a tendina Modifica

Annulla Elimina: anche in questo caso sono stati trattati nel Volume I Capitolo II al paragrafo III.IV, mentre, **Taglia**, **Copia**, **Incolla**, **Incolla collegamento** (voci non attive in questa schermata) al paragrafo III.I sempre del Capitolo II del Volume I.

Seleziona tutto: serve a selezionare tutti i file presenti in una determinata cartella.

Inverti selezione: se in una cartella con 5 file totali, se ne evidenziano solo 2, cliccando questa voce si evidenziano i tre non evidenziati, ed i 2 di prima vengono deselezionati. Nel caso fossero stati evidenziati tutti e 5, questa funzione avrebbe annullato l'evidenziazione.

Il menu a tendina **Visualizza** contiene:



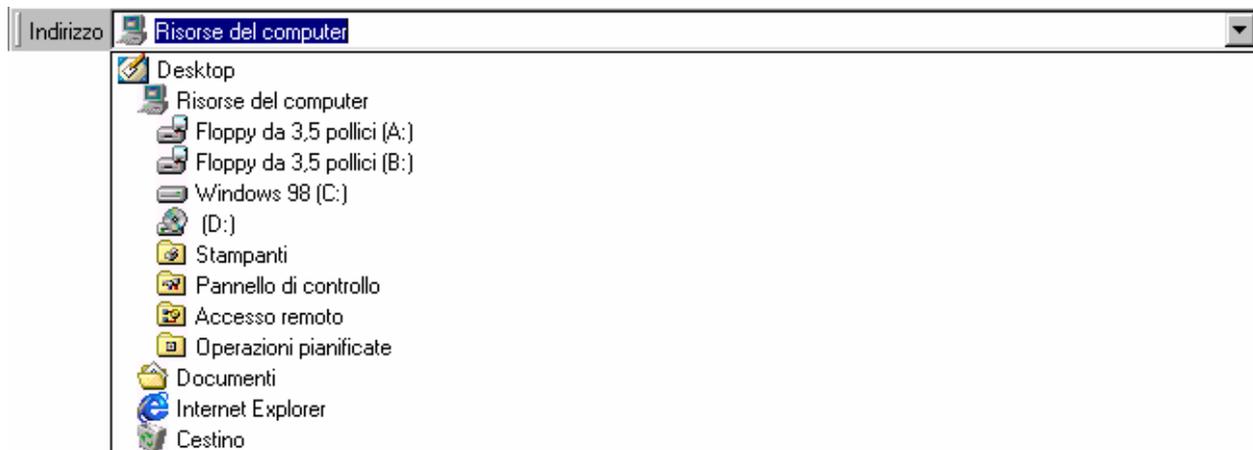
Risorse del computer – Menu a tendina Visualizza

Barre degli strumenti: questo menu serve ad attivare le barre nella finestra che stiamo visualizzando. A differenza di quanto esposto in precedenza sul pulsante Visualizza, cioè il contenuto di ogni finestra poteva essere visualizzato in un modo qualsiasi tra quelli proposti senza che la scelta effettuata influenzasse le altre finestre che adottano per default la visualizzazione delle icone in formato grande (come nell'immagine di sopra). Con questo menu possiamo visualizzare:

Pulsanti standard: sono i pulsanti grandi che si vedono nell'immagine. Questi servono a facilitare il navigare nel nostro hard-disk, come se fosse un sito Internet (Risorse del computer basa il suo Kernel o architettura base del programma nel browser Internet Explorer 4.0)

Barra degli indirizzi: indica il percorso della cartella che stiamo visualizzando.

Se clicchiamo il menu combo della **Barra degli indirizzi** compaiono tutte le nostre unità a disco (reali o virtuali):



Risorse del computer – Indirizzo (dettaglio)

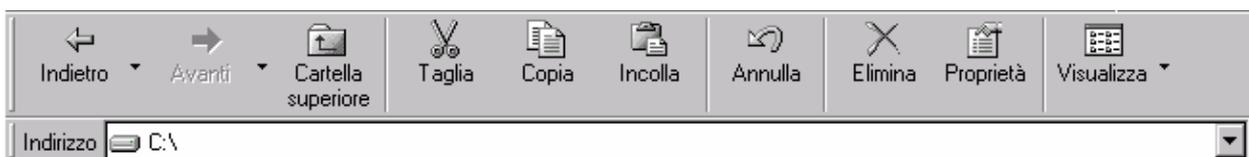
Essendo il sistema integrato ad Internet, possiamo inserire anche l'indirizzo di un sito che ci interessa e automaticamente accedervi.

Collegamenti: serve a visualizzare la barra dei collegamenti in una linea della finestra libera. Questo argomento l'abbiamo trattato nel Volume I Capitolo II paragrafo I.



Risorse del computer – Collegamenti (dettaglio)

Etichette di testo: serve a visualizzare il nome delle funzioni che visualizziamo:

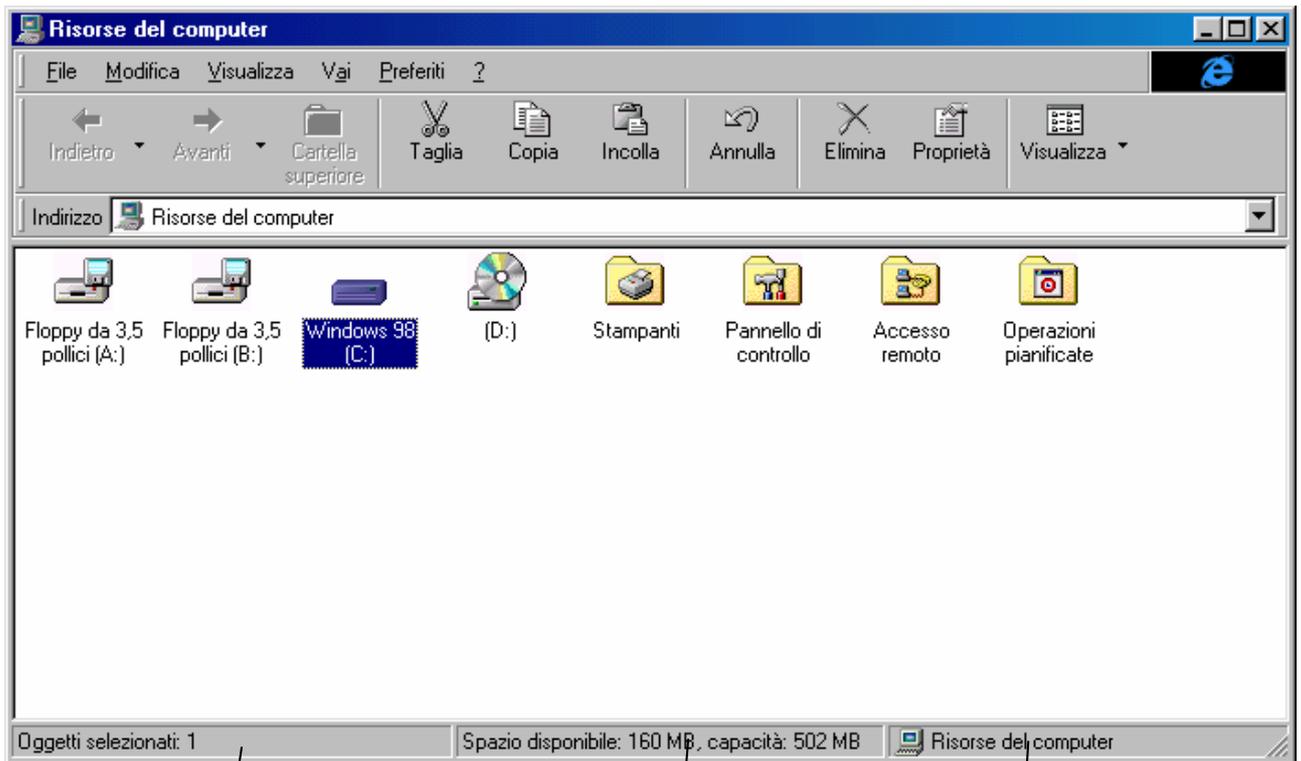


Risorse del computer – Etichette di testo attivato (dettaglio)



Risorse del computer – Etichette di testo non attivato (dettaglio)

Barra di stato: la barra di stato è una barra posta nel basso di una finestra:

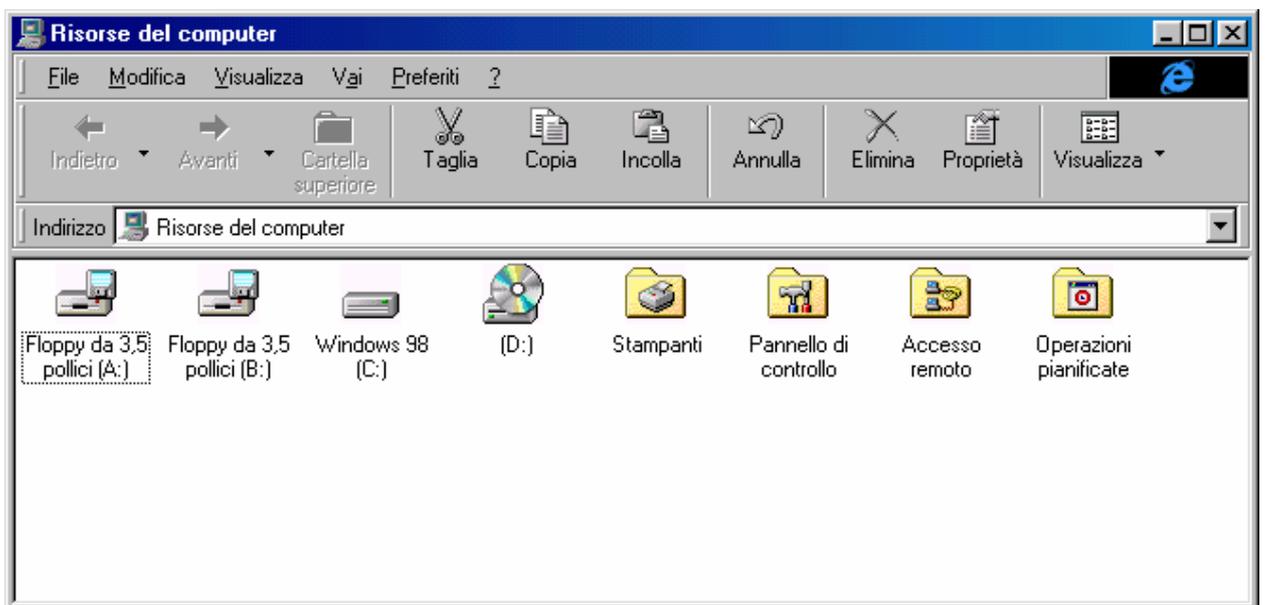


Risorse del computer – Con Barra di stato

Oggetti selezionati nella cartella

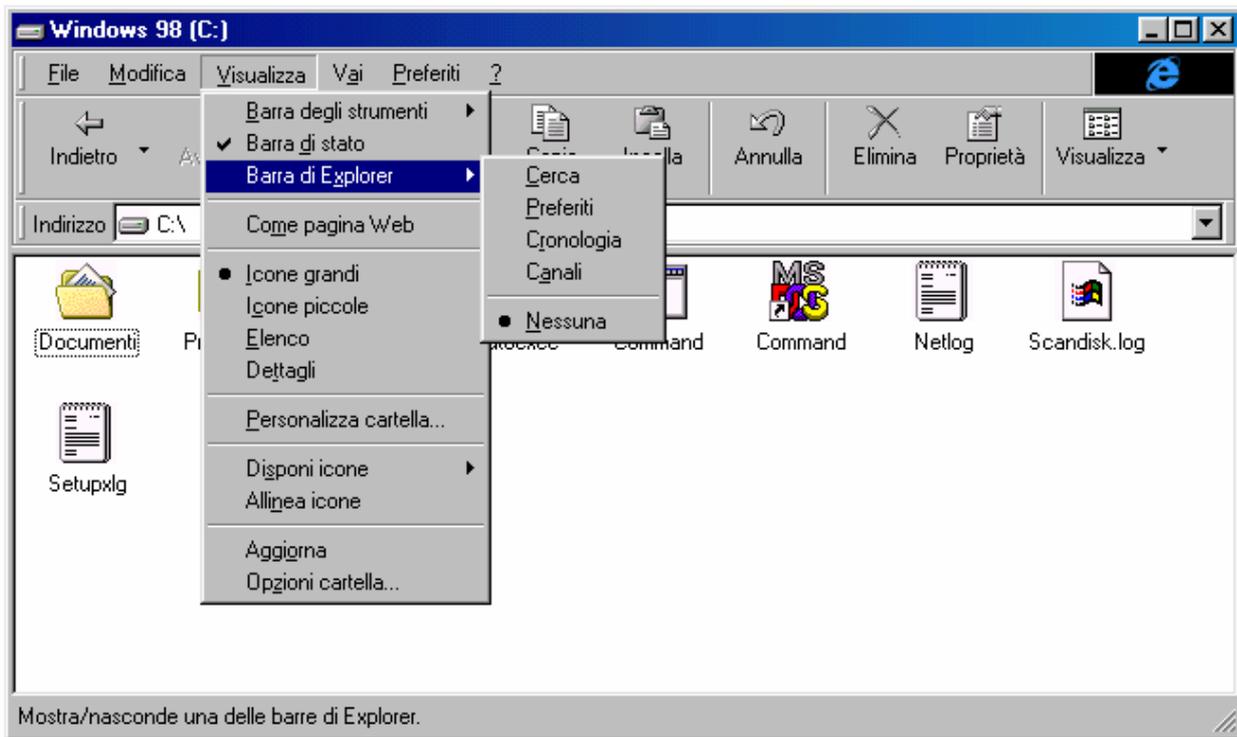
Spazio disponibile e capacità totale

Programma attivo



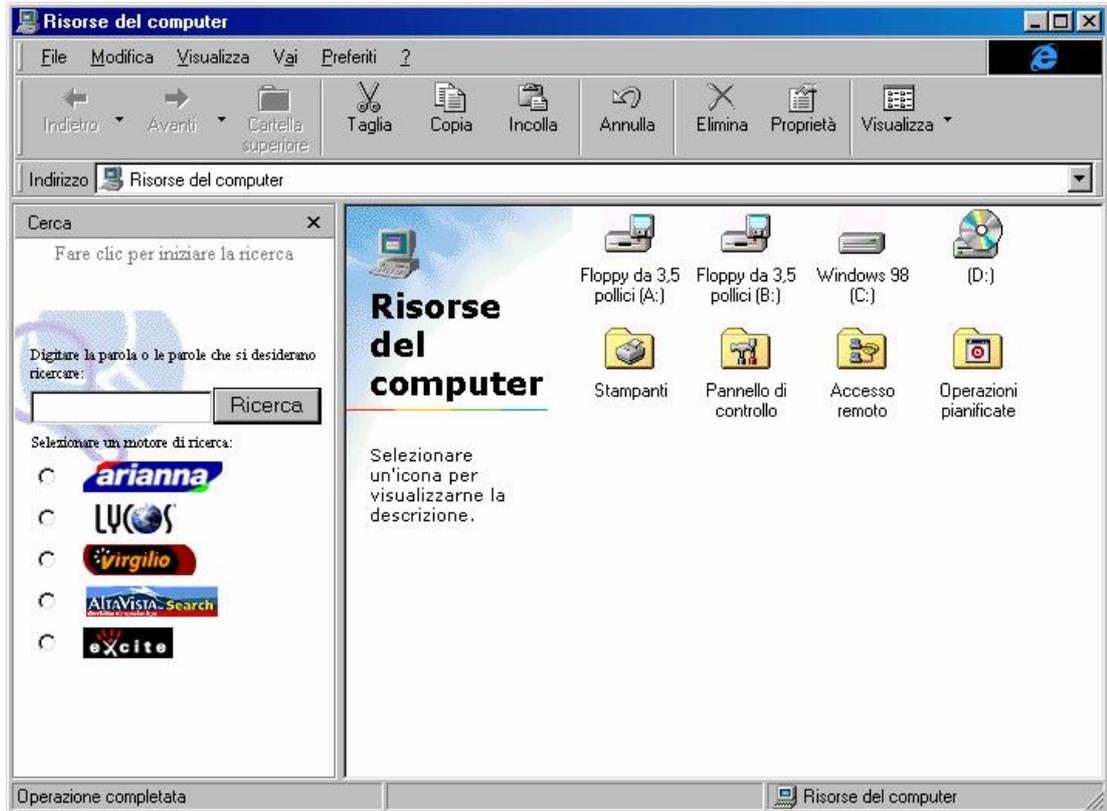
Risorse del computer – Senza Barra di stato

Barra di Explorer: serve a visualizzare una delle finestre di Explorer nella finestra di Risorse del computer:



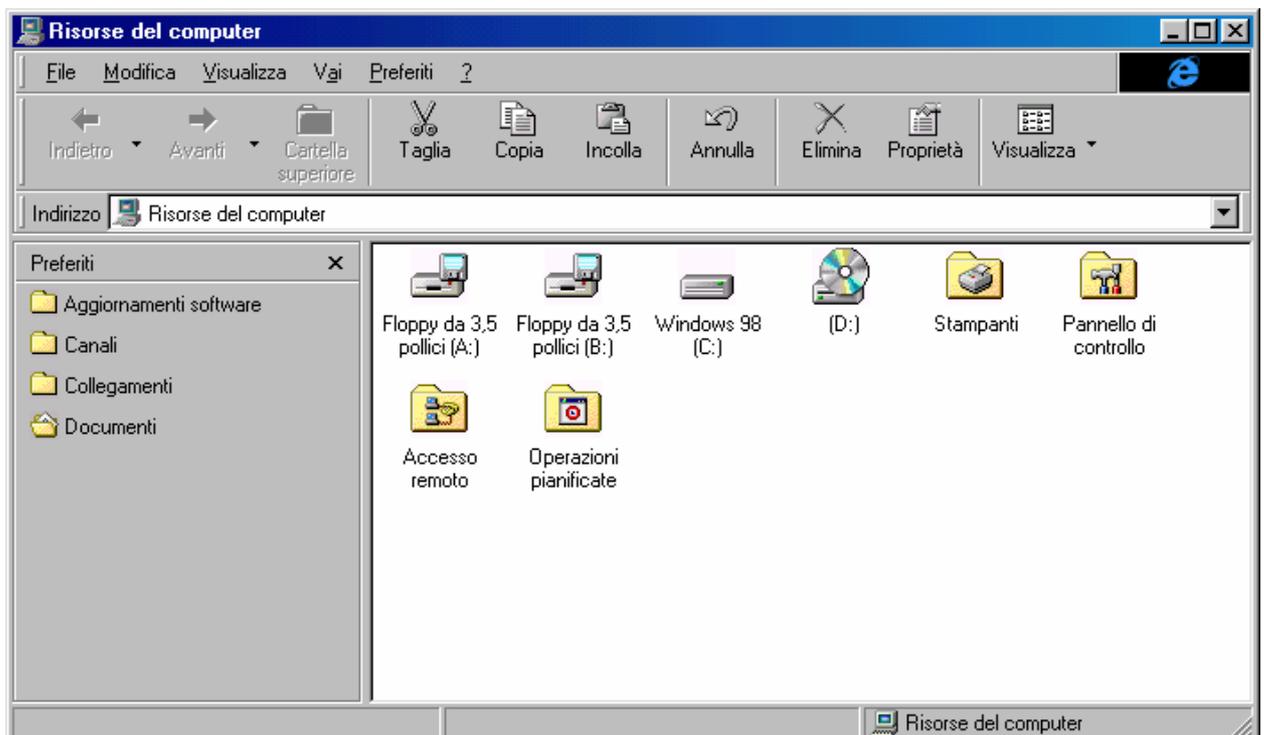
Risorse del computer – Barra di Explorer

Cerca: inserisce nella cartella a sinistra i motori di ricerca Internet che abbiamo analizzato nel Volume I Capitolo II paragrafo I e Capitolo III paragrafo III.I, come mostra la seguente figura:



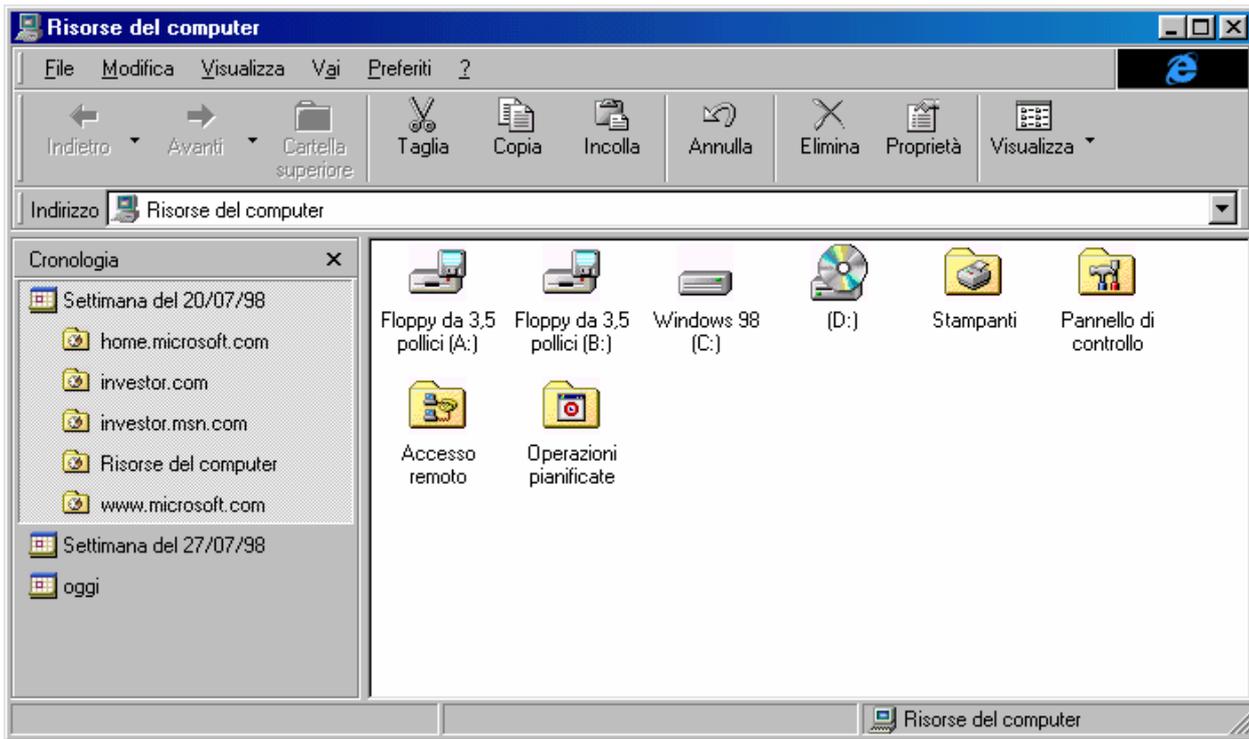
Risorse del computer – Barra di Explorer – Cerca

Preferiti: come nella voce precedente mostra i nostri siti preferiti affrontati nel Volume I Capitolo III paragrafo III.II:



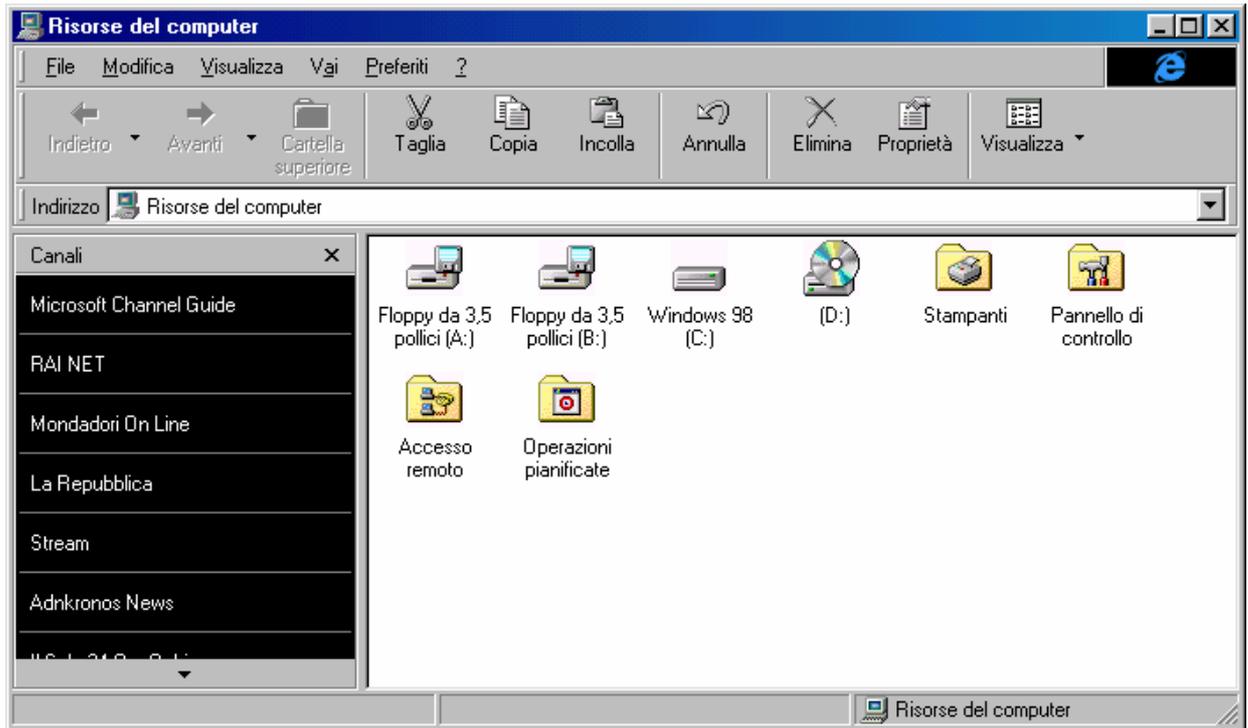
Risorse del computer – Barra di Explorer – Preferiti

Cronologia: mostra tutti siti che abbiamo visitato nelle nostre navigazioni virtuali nei giorni e settimane visualizzate:



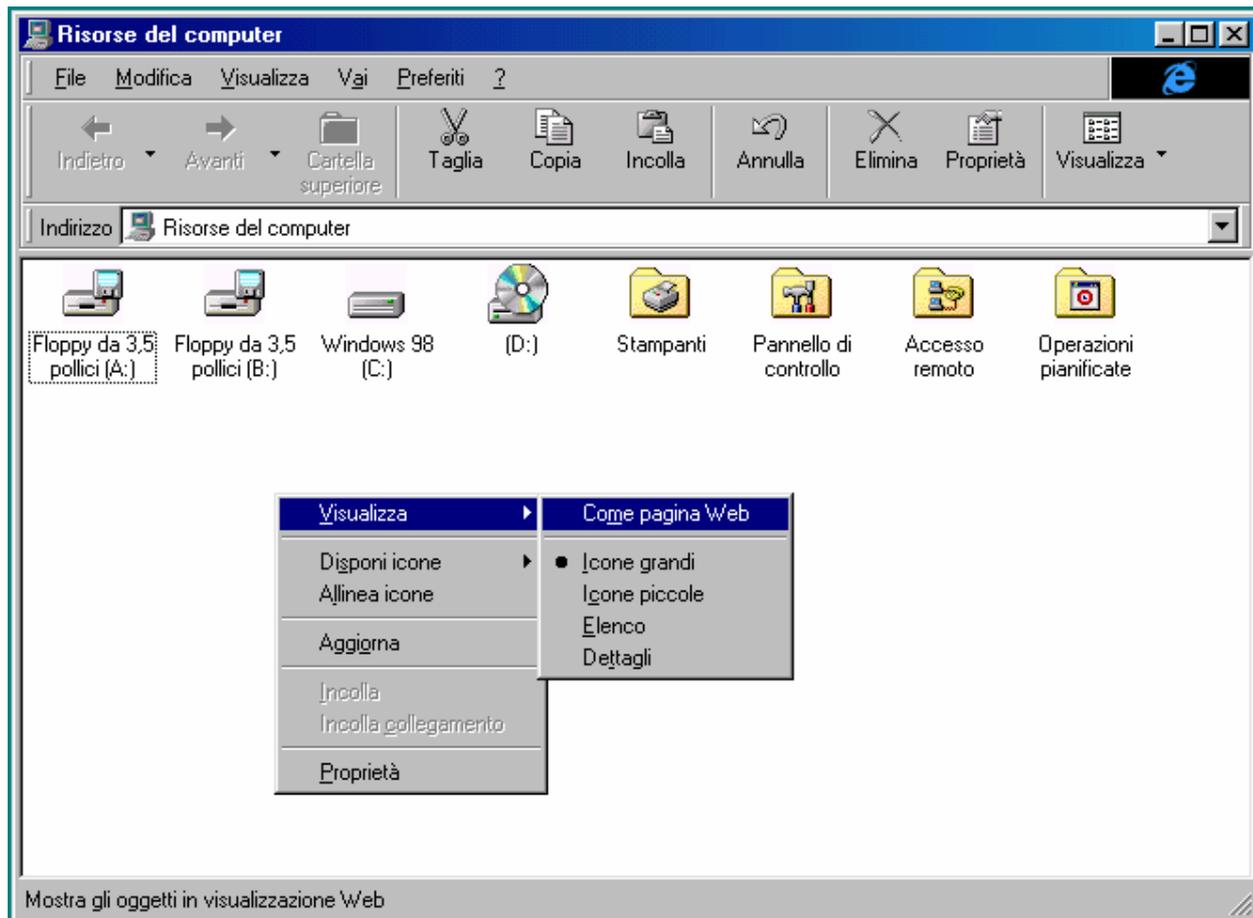
Risorse del computer – Barra di Explorer – Crologia

Canali: visualizza la barra canali di Windows 98 (cfr. Volume I Capitolo III paragrafo V):



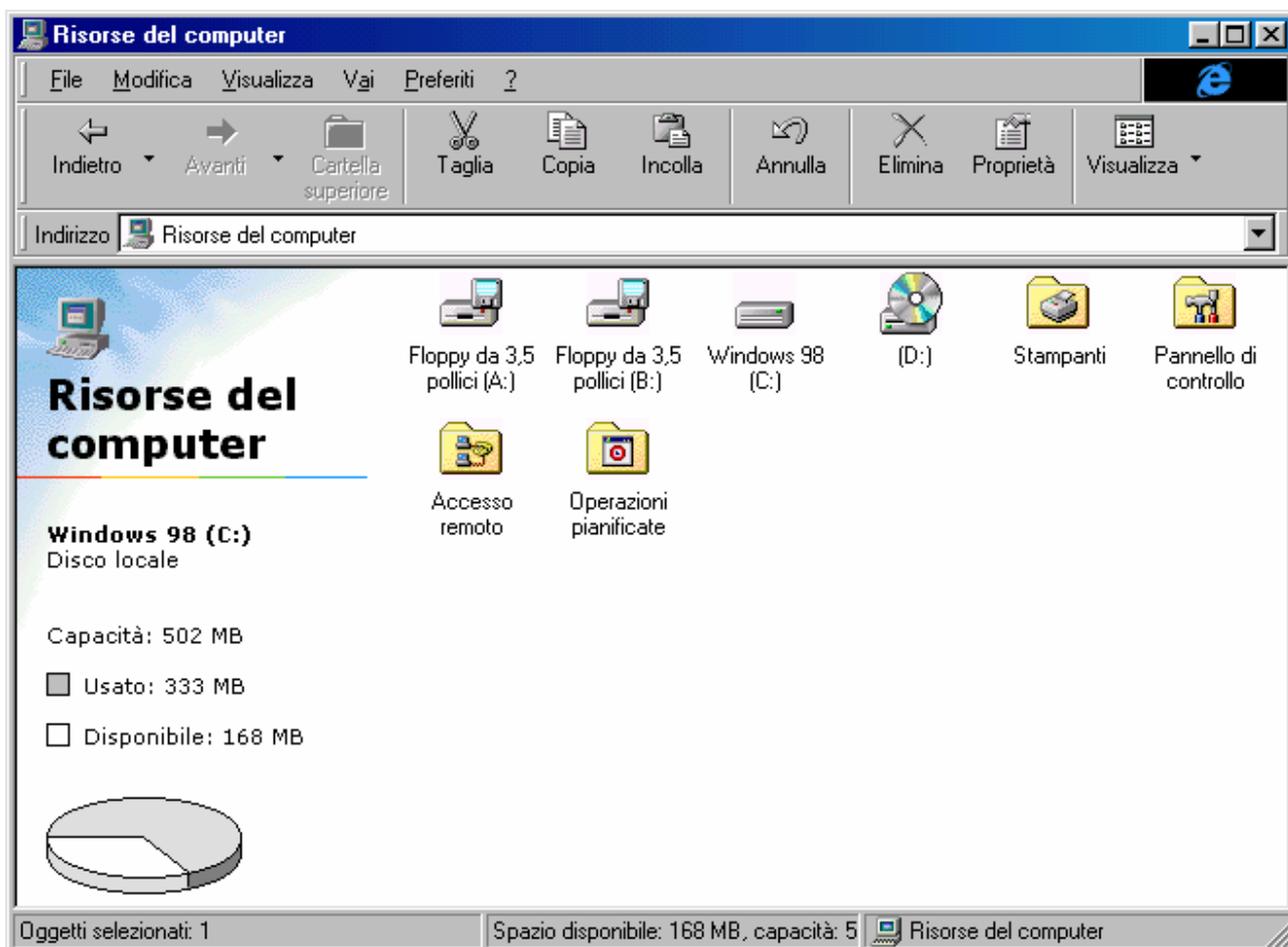
Risorse del computer – Barra di Explorer – Canali

Come pagina Web: serve per modificare l'aspetto della cartella che stiamo modificando. Si può usare il menu a tendina che compare cliccando il tasto destro del mouse nella cartella:



Risorse del computer – Menu a tendina della cartella

Ecco come viene trasformato il Desktop quando viene attivato la visualizzazione Come pagina Web:



Risorse del computer – Come pagina Web

Con questa funzione si attiva la visualizzazione Web solo in una cartella.

Icone grandi, **Icone Piccole**, **Elenco**, **Dettagli**: queste voci le abbiamo già trattate in precedenza.

Personalizza cartella: abbiamo detto che è possibile personalizzare le cartelle, e renderle una diversa dall'altra. La personalizzazione riguarda solo le cartelle delle unità a disco (siano esse unità a floppy disk o hard-disk reali o virtuali) presenti nel sistema. Ciò significa che la cartella **Risorse del computer**, e le cartelle **Pannello di controllo**, **Stampanti**, **Accesso remoto** (che si trovano nella cartella Risorse del computer) non possono essere modificate.

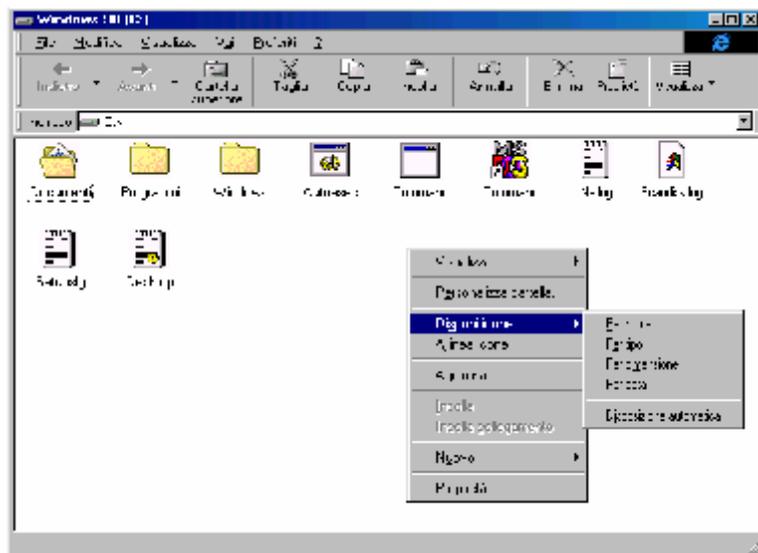
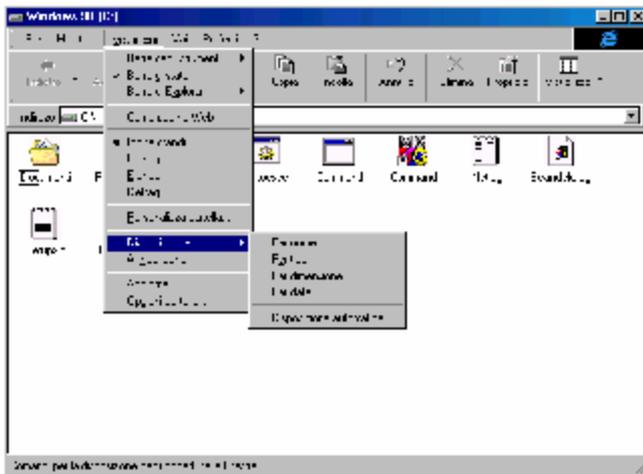
Operazioni pianificate, invece è l'unica di questo gruppo di cartelle che può essere modificata.

Per rendere effettive le impostazioni che scegliamo, si deve impostare nelle **Opzioni cartella** la visualizzazione dell'intero sistema

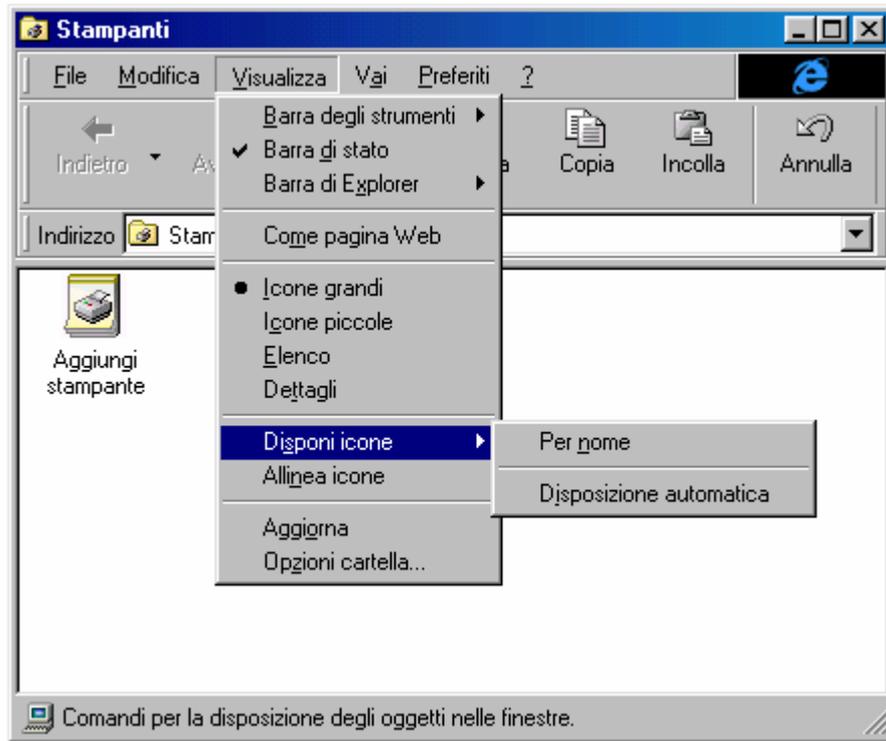
come se fosse un sito Internet. Questa opzione verrà esplicitata meglio quando affronteremo l'ultima voce del menu visualizza, appunto **Opzioni cartella** (cfr. paragrafo I.I e I.II)

Disponi icone: serve ad impostare le icone secondo precisi criteri di catalogazione. Questo argomento lo abbiamo affrontato nel Volume I al Capitolo II paragrafo I.I

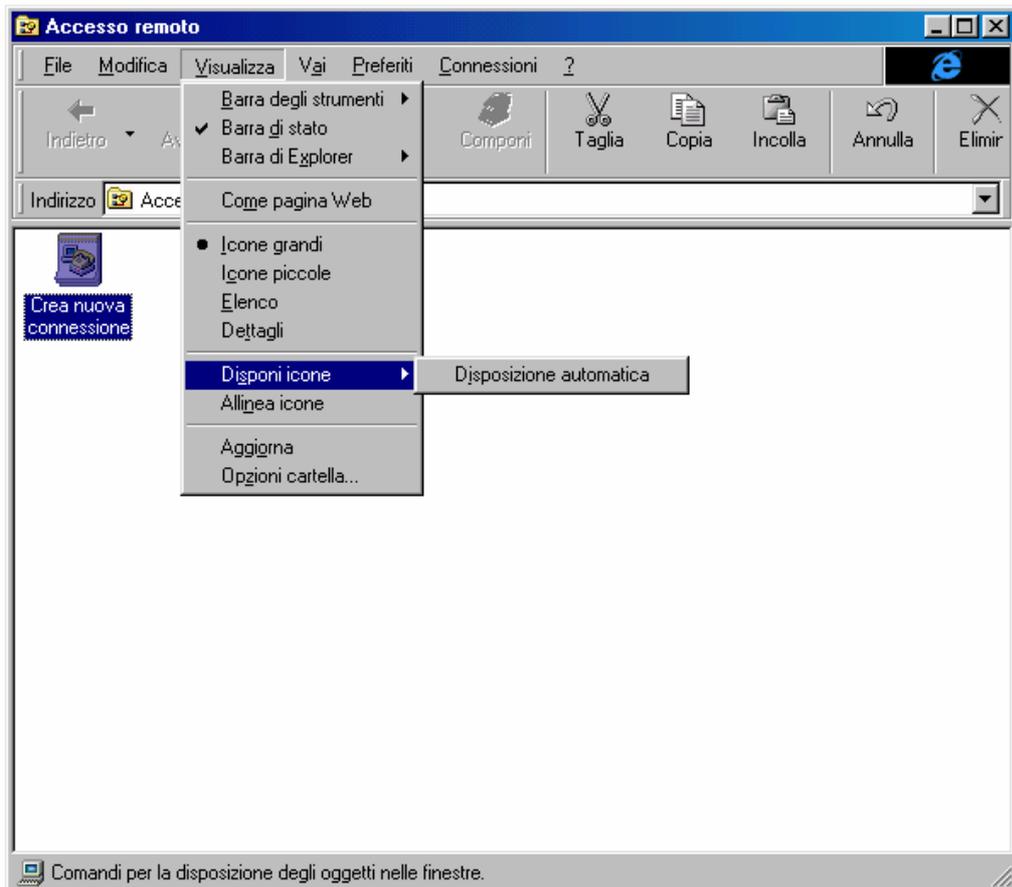
C'è da notare, come mostreranno le immagini di seguito, che ogni cartella del gruppo **Risorse del computer**, ha delle proprie specifiche caratteristiche. Vediamo la voce **Disponi icone**, trattato dalle varie cartelle:



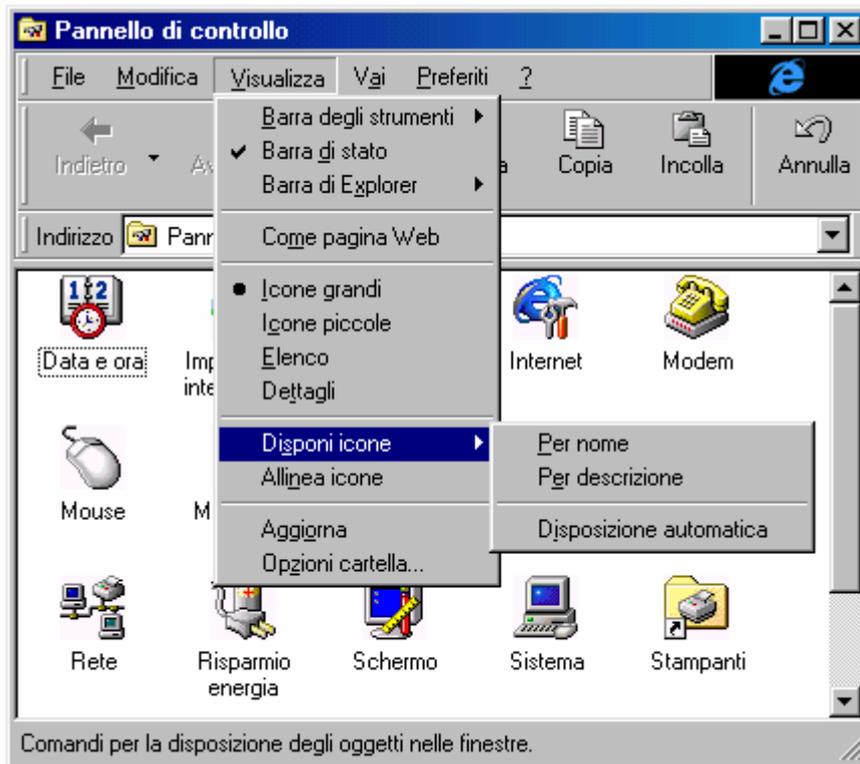
Risorse del computer – Disponi icone
 Menu a tendina principale e tasto destro del mouse
 Cartelle delle unità a disco del sistema



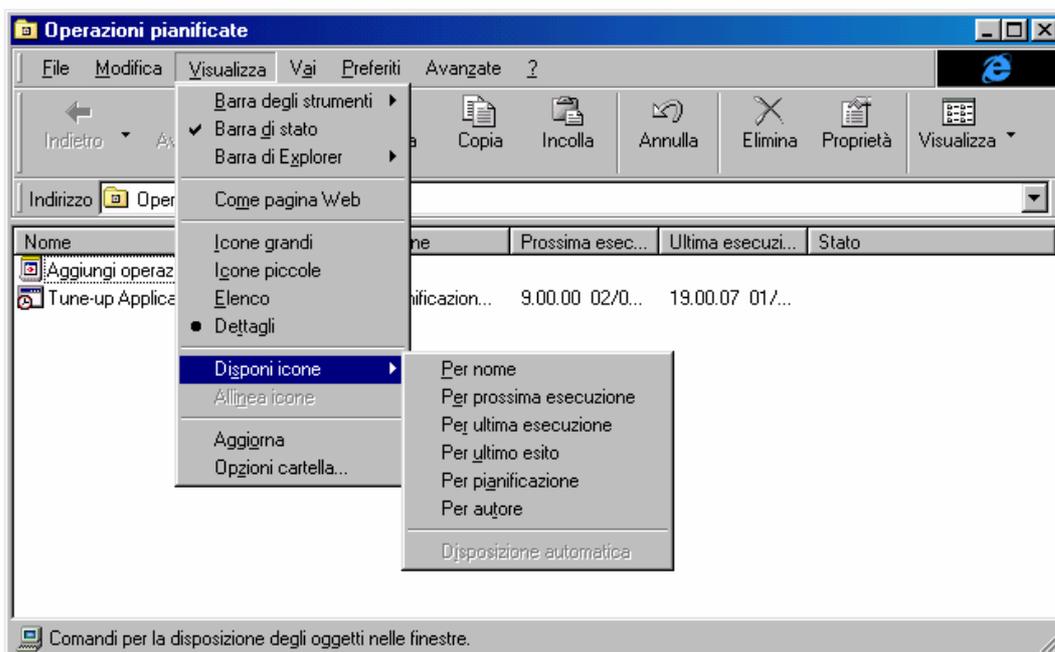
Risorse del computer – Disponi icone
Menu a tendina principale – Cartelle delle Stampanti



Risorse del computer – Disponi icone
Menu a tendina principale – Cartelle dell'Accesso remoto



Risorse del computer – Disponi icone
 Menu a tendina principale – Cartella del Pannello di controllo



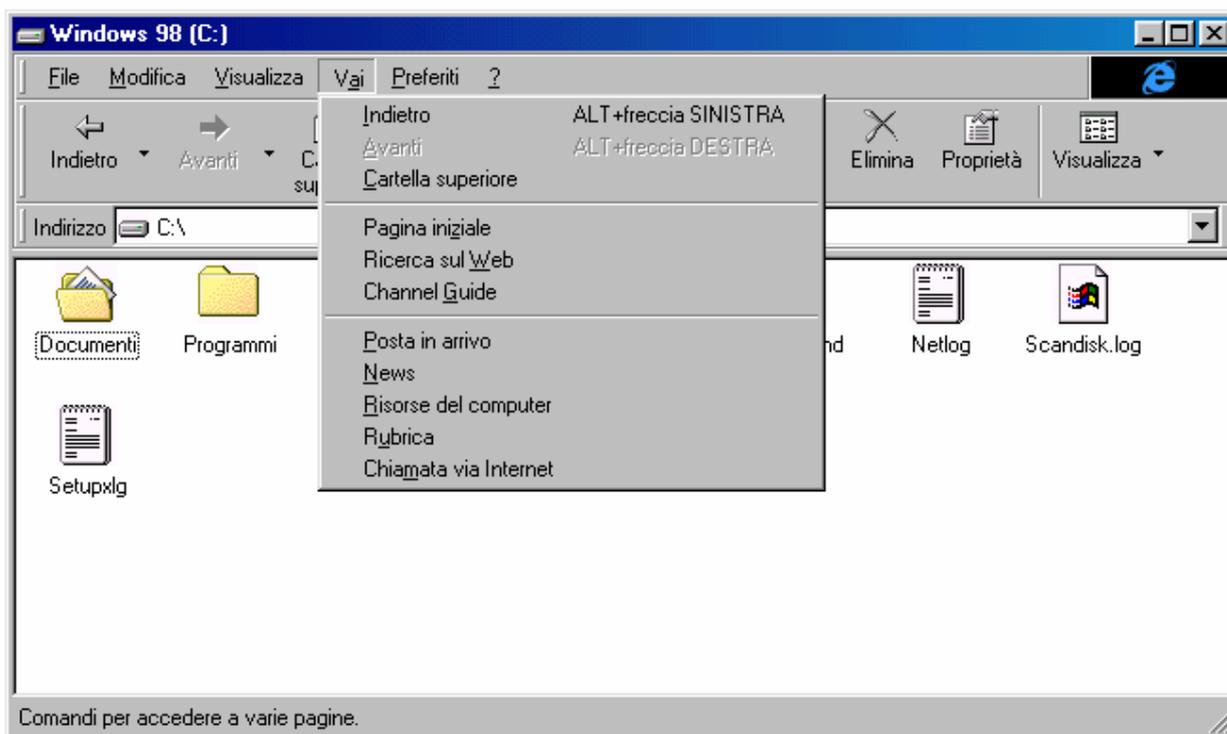
Risorse del computer – Disponi icone
 Menu a tendina principale – Cartelle delle Operazioni pianificate

Per ciò che riguarda le varie voci del Disponi icone che sono state riportate, si consiglia di provarle direttamente. In linea di massima è conveniente visualizzare le icone, laddove è possibile, o per nome o per tipo.

Aggiorna: serve per aggiornare i file contenuti nella cartella in esame.

Opzione cartella: Questa voce l'affronteremo al paragrafo I.I

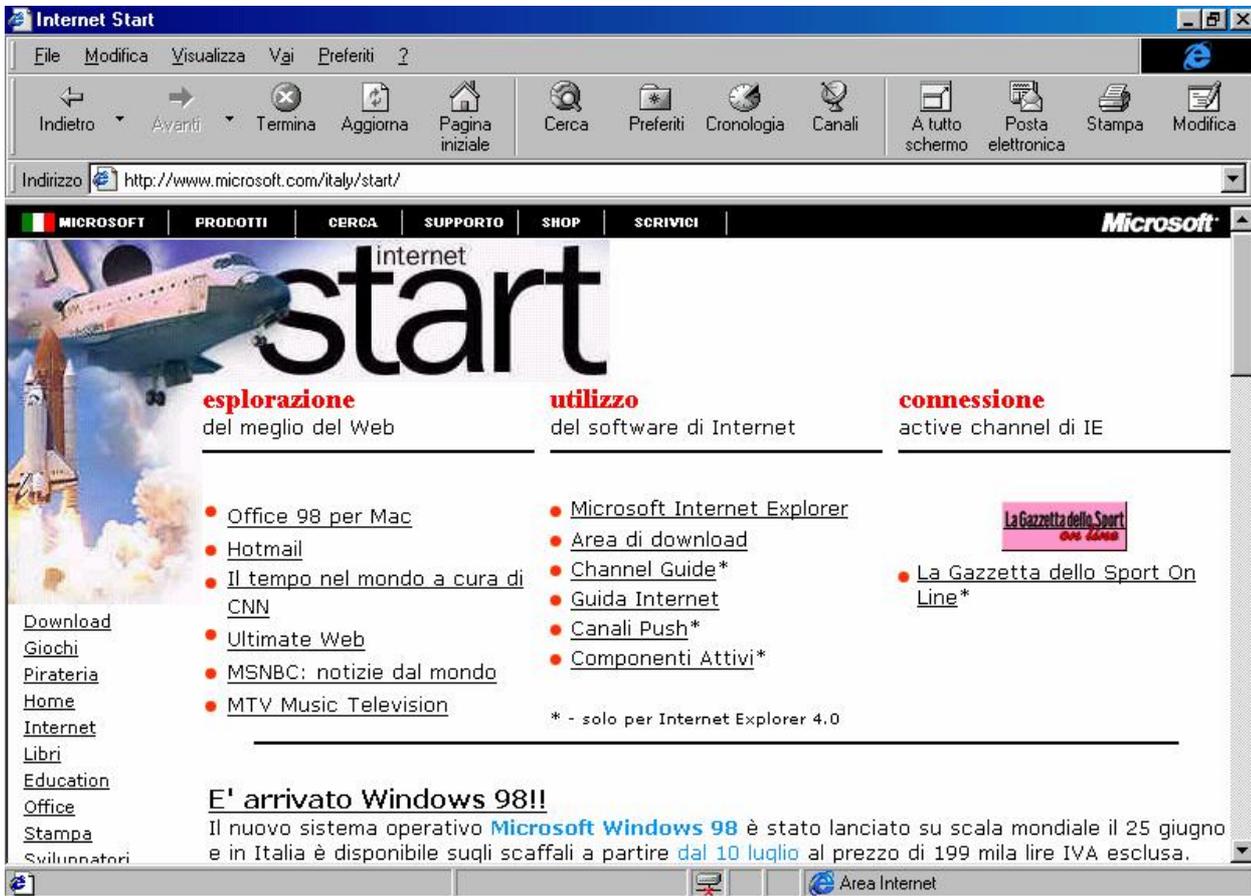
Affianco al menu **Visualizza** v'è il menu **Vai**. Questi serve ad usare l'integrazione con l'Internet Explorer:



Risorse del computer – Menu a tendina Vai

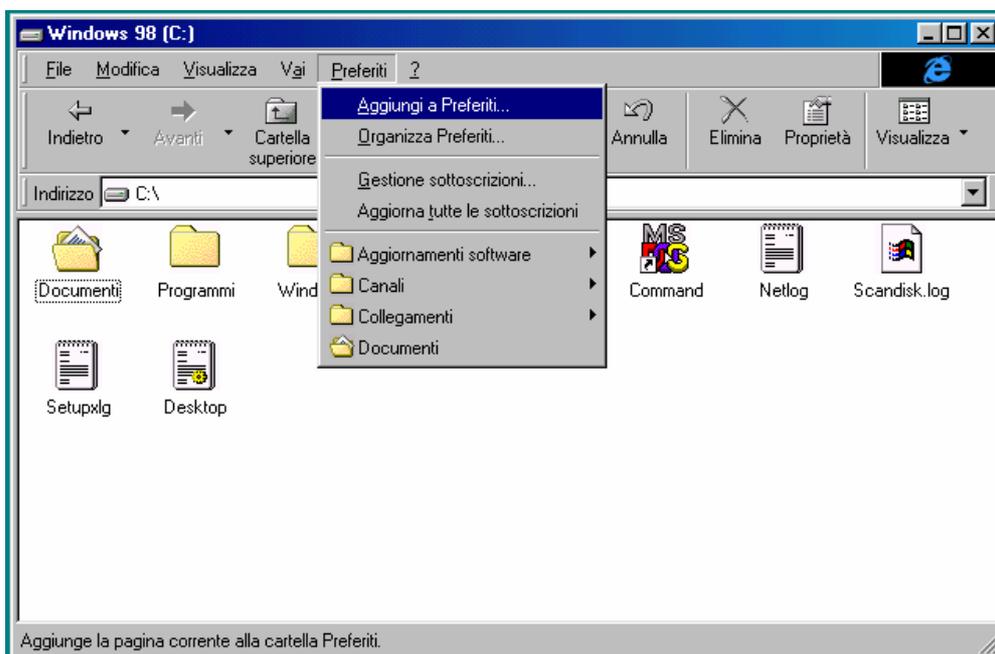
Questo menu, come Preferiti sono già stati trattati nel Volume I al Capitolo III paragrafo III.II.

Come già espresso in precedenza tutto il sistema è basato sulla shell dell'Internet Explorer 4.0. Ecco la schermata che compare quando si sceglie la voce **Pagina iniziale** del menu **Vai**:



Risorse del computer – Internet Explorer 4.0
Home page di Microsoft Italia – Internet Start

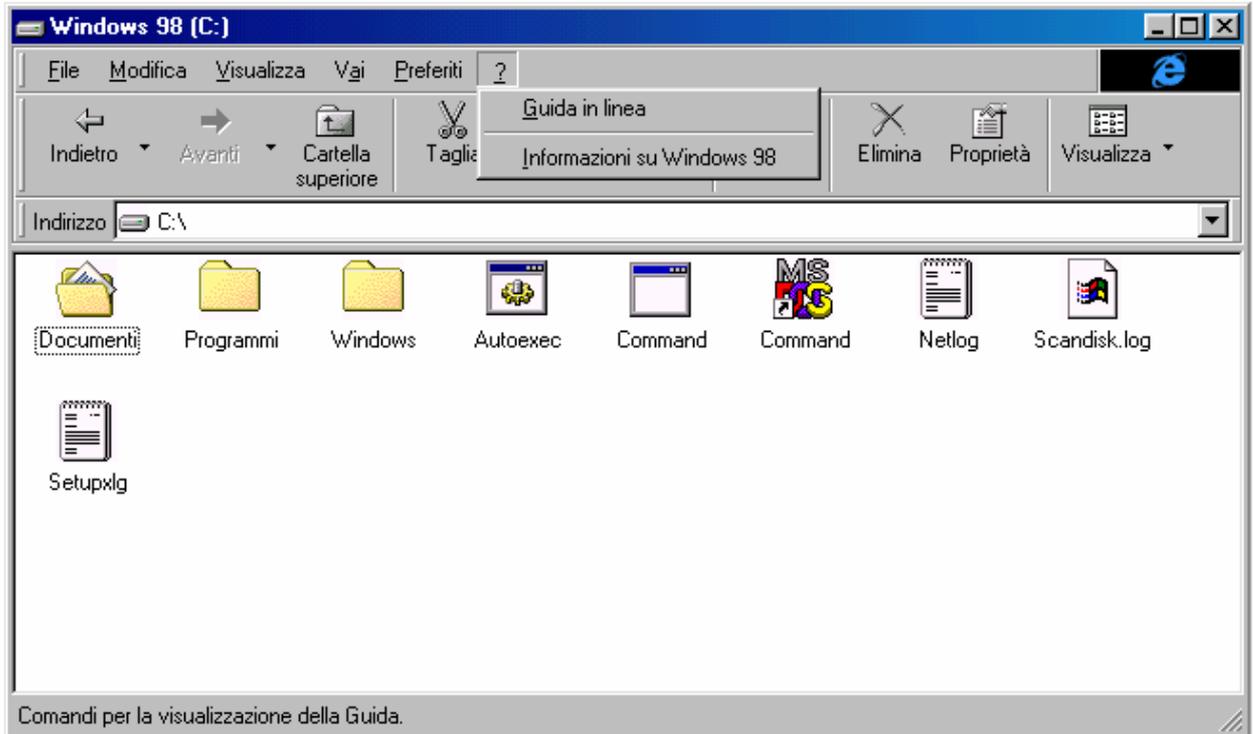
Anche **Preferiti** lo abbiamo già analizzato. Di seguito è riportata l'immagine del menu a tendina **Preferiti**:



Risorse del computer – Menu a tendina Preferiti

Avevamo detto nel Volume I Capitolo III che la voce **Aggiungi a preferiti** si usava per aggiungere gli URL al menu **Preferiti**. È possibile aggiungere anche le cartelle del nostro disco rigido al menu.

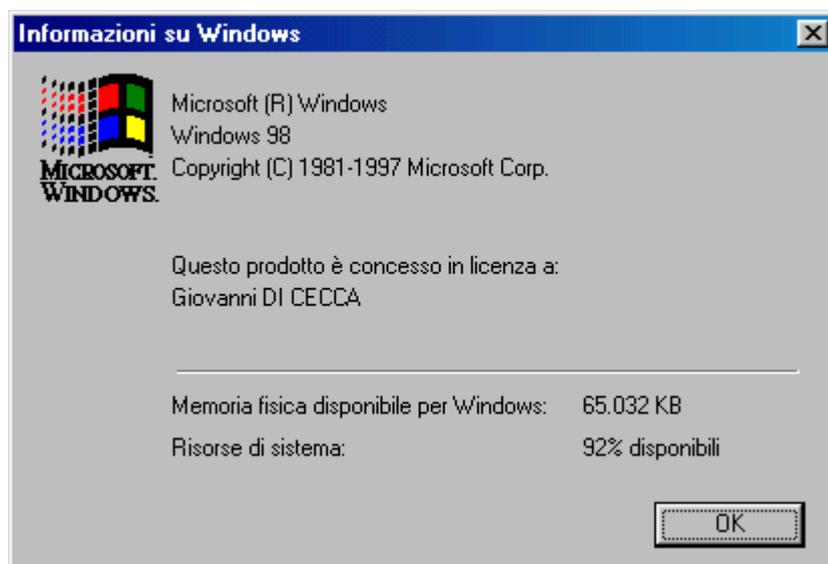
Ultimo menu a tendina è **?**:



Risorse del computer – Menu ?

La voce Guida in linea sarà esposta in dettaglio al Capitolo VII.

Informazioni su, ci indica a chi è registrata la copia del Windows 98, ed altre notizie:



Risorse del computer – Informazioni su

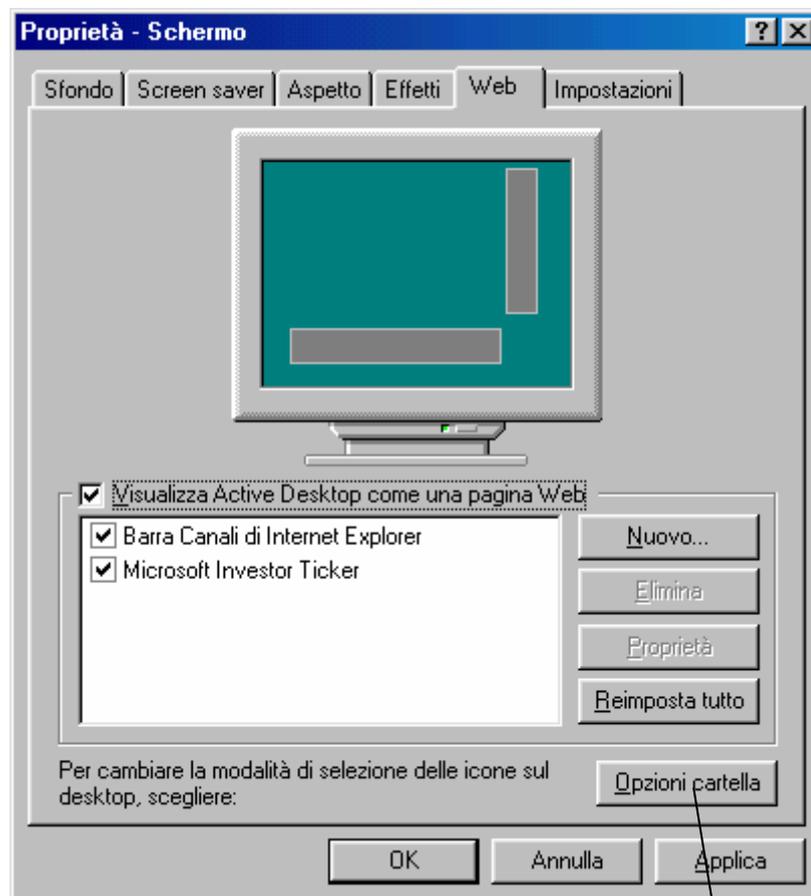
I.D Le “Opzioni cartella”

I.I.D La scheda Generale

Ho preferito affrontare questo argomento in un paragrafo a parte in quanto essendo molto vasto, trattato nel precedente paragrafo poteva smarrire il lettore.

Le **Opzioni cartella** sono attivabili scegliendo tra due strade:

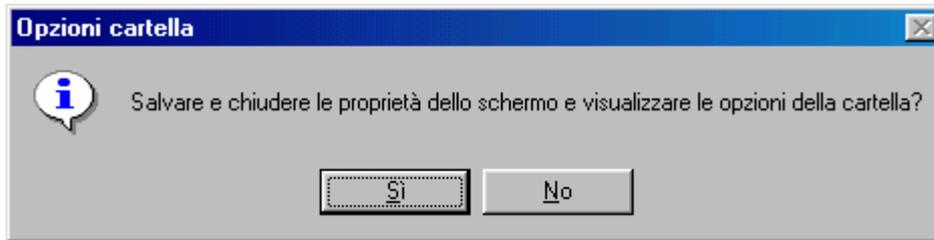
la prima, dal menu a tendina **Visualizza**, la seconda dalle **Proprietà Schermo** (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo III.III):



Proprietà di schermo – Web

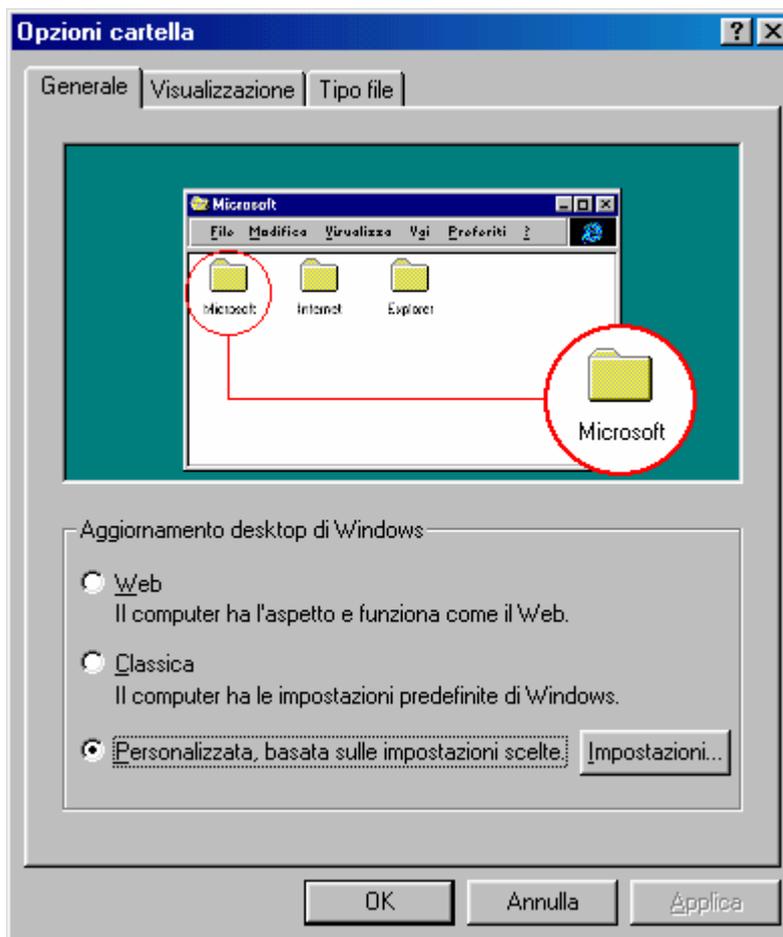
Pulsante
Opzioni Cartella

Mentre l’accesso alla schermata delle opzioni è diretto tramite la finestra di **Risorse del computer**, in questa cliccando sul pulsante **Opzioni cartella**, compare la seguente schermata:



Proprietà di schermo – Web – 2

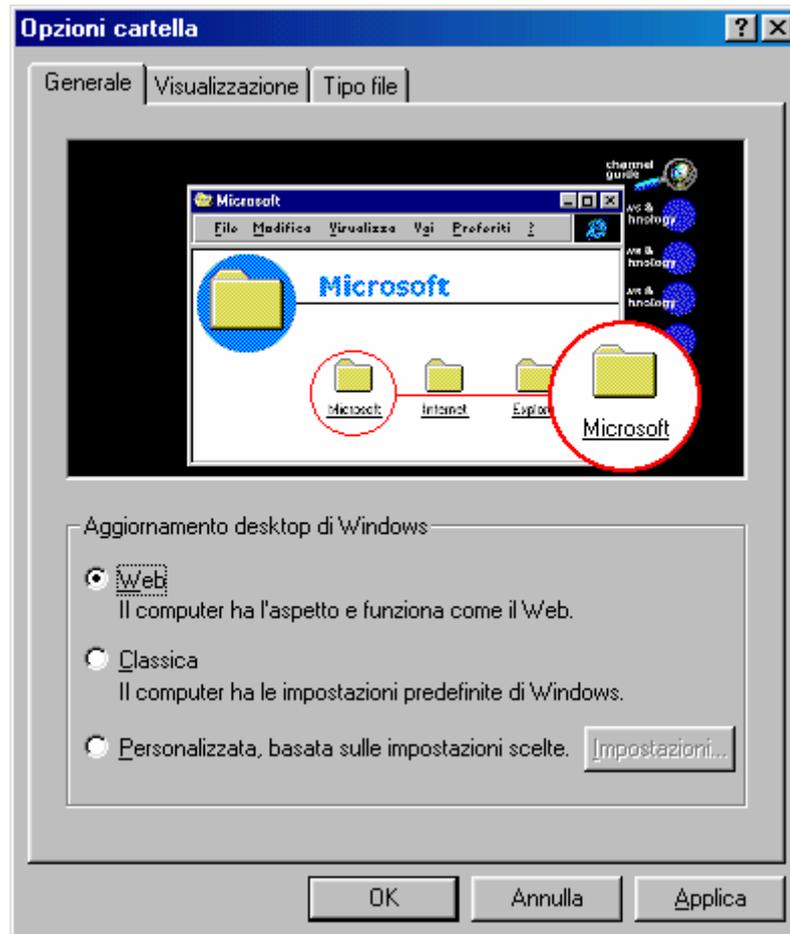
Questa schermata serve a chiudere la schermata delle **Proprietà Schermo** e carica la schermata delle **Opzioni cartella**:



Schermata principale delle Opzioni cartelle – Default

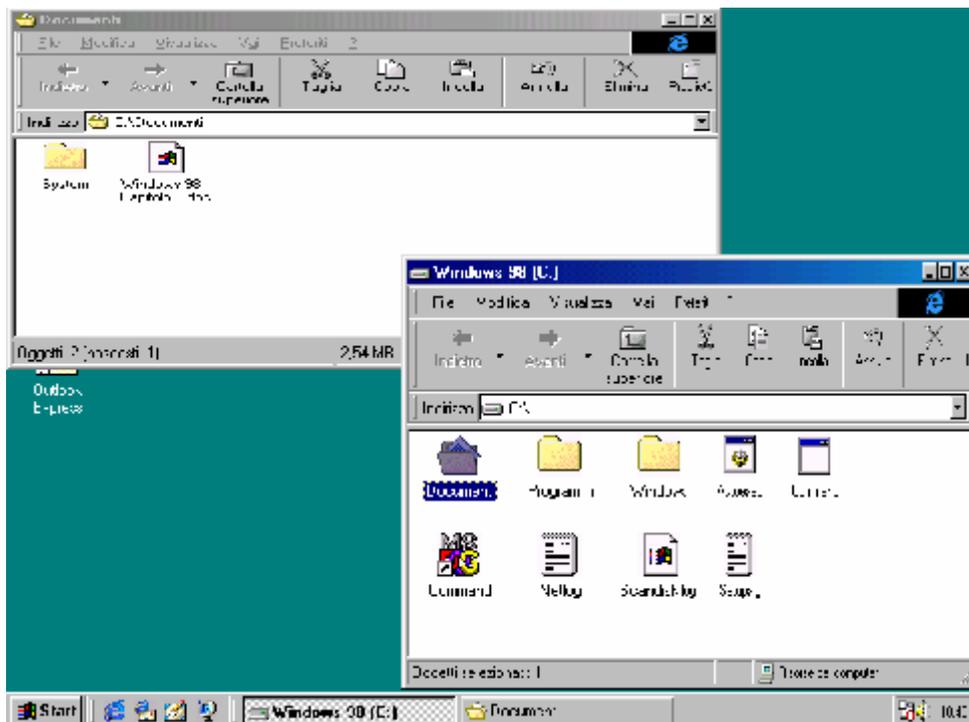
Questa è la schermata di default. Andiamo ad analizzare come si modifica il desktop e Risorse del computer:

Web: questa opzione permette di visualizzare tutto il sistema come se fosse una pagina Web. Ciò permette di usare le icone del sistema come se fossero collegamenti ipertestuali, quindi attivabili con un solo clic, rispetto ai due di default



Schermata principale delle Opzioni cartelle – Web

Questa opzione permette inoltre di rendere attive tutte le personalizzazioni delle cartelle che abbiamo realizzato:



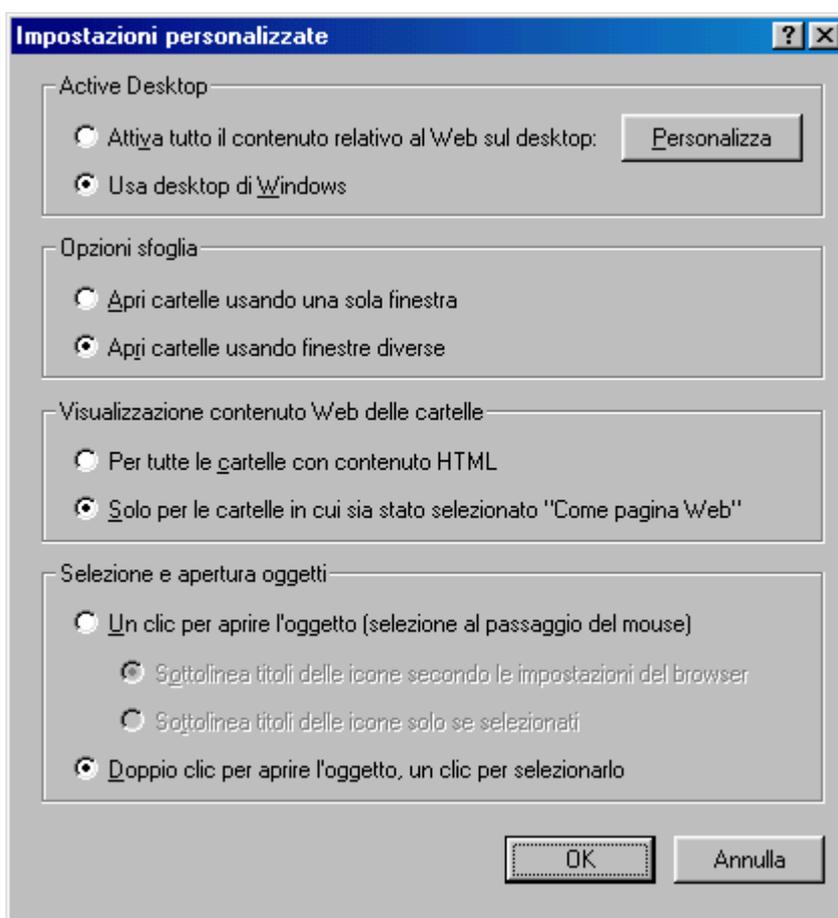
Opzioni cartelle – Schermate Web¹ e Classica

¹ All'inizio del Capitolo I, abbiamo accennato la voce **Personalizza cartelle**, argomento oggetto del paragrafo I.II

Queste schermate sono da considerarsi come standard o preprogrammate, con tutti i pregi ed i difetti di una personalizzazione fatta da terzi che, seppur basata su precisi sondaggi e prove da parte di Betatester, può risultare poco pratico per altri utenti.

A tal proposito possiamo intervenire e personalizzarci il sistema.

Cliccando sul pulsante **Impostazioni** della schermata **Schermata principale delle Opzioni cartelle – Default** compare la seguente finestra:

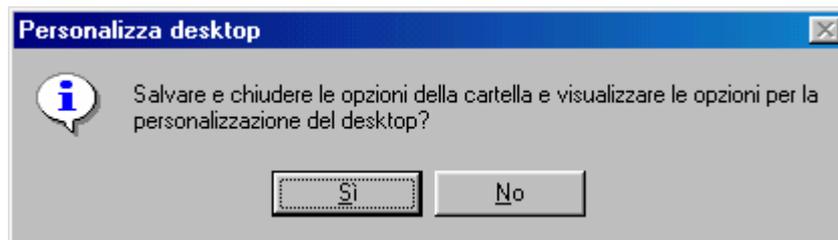


Schermata principale delle Opzioni cartelle – Pulsante Impostazioni

Incominciamo ad analizzare i gruppi di pulsanti di scelta:

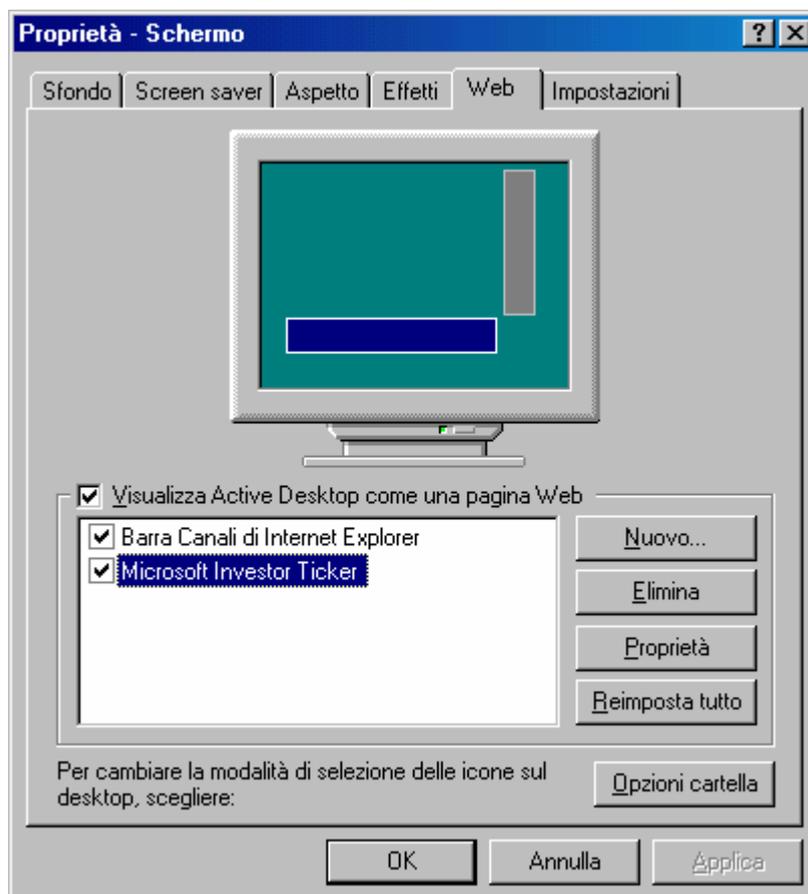
Active desktop: è il gruppo di pulsanti di scelta relativo al Setup del desktop di Windows (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo III.III):

Attiva tutto il contenuto Web relativo al Desktop: attiva il desktop come se fosse una pagina Web visualizzando le sottoscrizioni che abbiamo effettuato. A fianco il pulsante di scelta, **Personalizza**, che attiva le **Proprietà Schermo – Web**, per modificare le proprietà delle sottoscrizioni:



Schermata del pulsante Personalizza

Scegliendo **Sì** in questa schermata si attiva la schermata delle **Proprietà Schermo – Web**:



Proprietà schermo – Web

Usa desktop di Windows: l'altro pulsante di scelta serve a visualizzare la schermata standard di Windows

Altro gruppo di pulsanti di scelta è **Opzioni sfoglia**. Esso serve a visualizzare le schermate delle cartelle che andiamo a aprire:

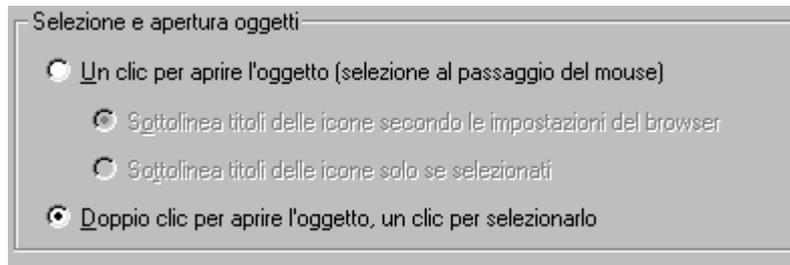
Apri cartelle usando una sola finestra: programma Risorse del computer ad utilizzare una sola finestra per visualizzare le cartelle. Ciò può tornare comodo quando si apre una cartella posizionata in ramo basso della struttura del disco, senza intasare da un lato la Barra delle applicazioni / strumenti con tutti i nomi delle cartelle, dall'altro non intasa il desktop con le tutte le cartelle (risparmiando anche molta memoria, in quanto non deve spenderla per visualizzare tutte le finestre.

Apri cartelle usando finestre diverse: programma Risorse del computer a fare esattamente l'opposto di quanto espresso in precedenza, cioè usa per ogni cartella più finestre.

Visualizza contenuto Web delle cartelle: essendo il sistema integrato con l'Internet Explorer 4.0 le cartelle possono essere visualizzate come pagine Web, come abbiamo espresso in precedenza. Questo gruppo di pulsanti di scelta serve a lavorare su questo:

Per tutte le cartelle con contenuto HTML: serve a visualizzare, in tutte le cartelle del sistema un oggetto HTML, sia esso un file GIF, JPG, BMP o un file HTML, che possono essere differenti da cartella a cartella (cfr. paragrafo I.II per effettuare le modifiche alle cartelle)

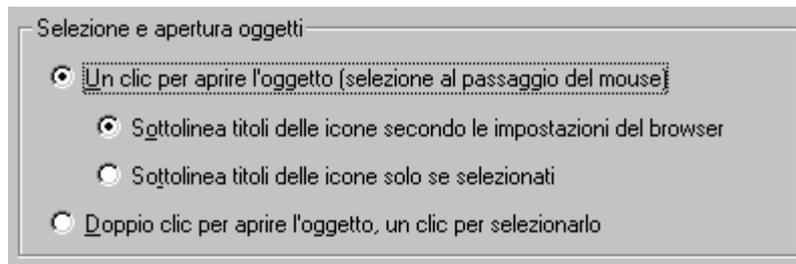
Solo per le cartelle in cui sia stato selezionato "Come pagina Web": attiva le modifiche solo in quelle cartelle che si è scelto di visualizzare come se fossero pagine Web.



Schermata principale delle Opzioni cartelle Pulsante
Impostazioni default (dettaglio)

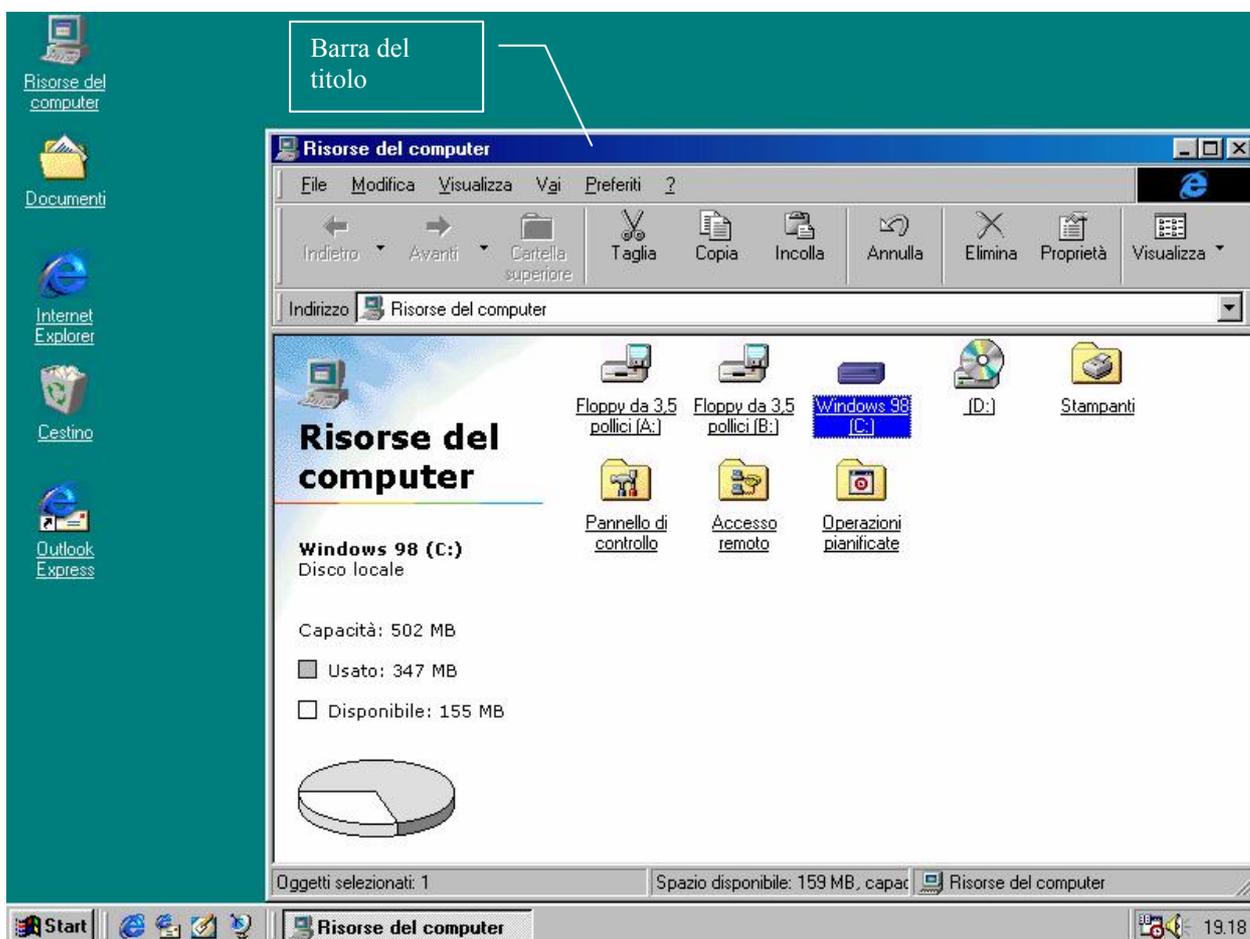
Selezione e apertura oggetti rappresenta l'ultimo gruppo dei menu a scelta della schermata delle impostazioni. Come possiamo notare dall'immagine in dettaglio ci sono delle scelte multiple:

Un clic per aprire l'oggetto (selezione al passaggio del mouse): scegliendo questo pulsante si attivano i due seguenti pulsanti:



Schermata principale delle Opzioni cartelle Pulsante
Impostazioni default (dettaglio)

Sottolinea titoli delle icone secondo le impostazioni del browser: indica al sistema di sottolineare tutte le icone e trattarle come se fossero collegamenti ipertestuali:



Desktop con Risorse del computer – Impostazione Sottolinea titoli delle icone secondo le impostazioni del browser

Passando col il puntatore del mouse su una delle icone viene mostrato lo spazio libero, se è stata selezionata una unità a disco ed attivata la visualizzazione **Come pagina Web**, altrimenti se il puntatore viene lasciato qualche istante su una delle icone cartelle, viene esposto il significato. Cliccando una sola volta su una delle icone, viene aperta la cartella.

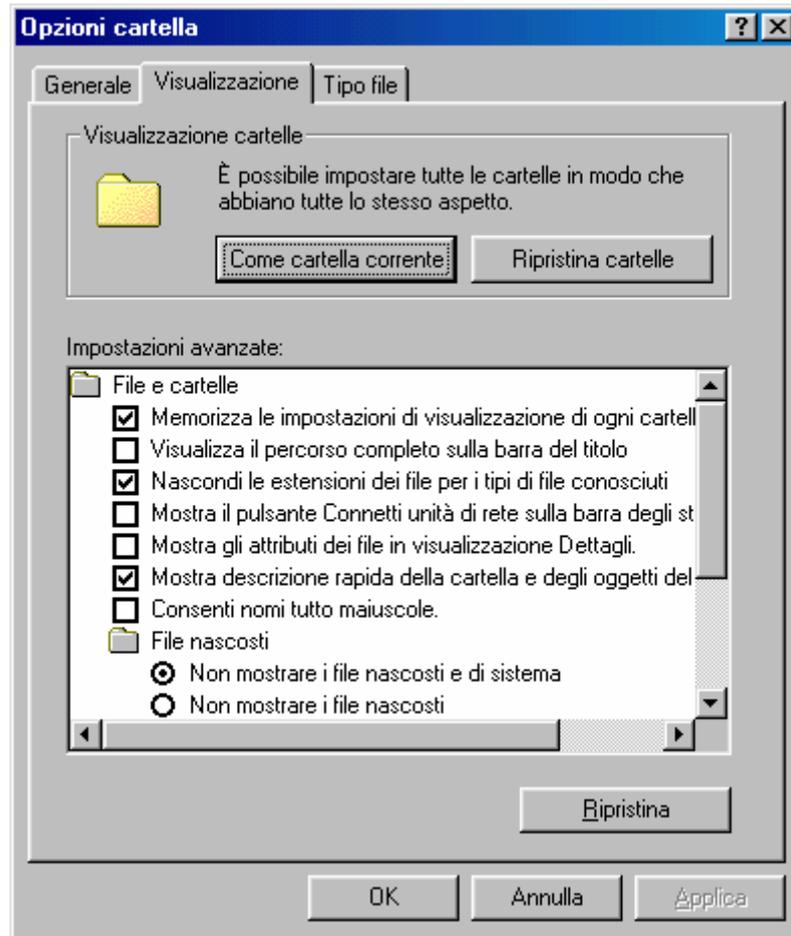
Sottolinea titoli delle icone solo se selezionati: ha la stessa funzione precedente. A differenza, però, dell'altra funzione, l'icona viene selezionata solo se il mouse vi viene posizionato sopra:



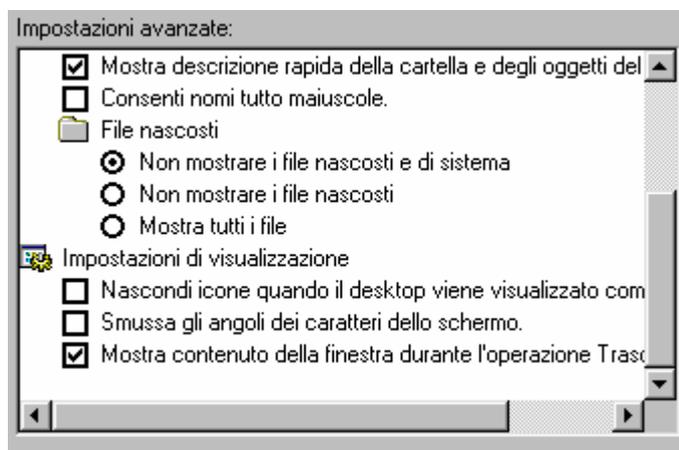
Desktop con Risorse del computer – Impostazione
Sottolinea titoli delle icone solo se selezionati

I.I.II) La scheda Visualizzazione

La seconda scheda dell'Opzioni cartella è Visualizzazione:



Opzioni cartella – Visualizzazione



Opzioni cartella – Visualizzazione
Seconda parte del menu a scorrimento (dettaglio)

Il primo gruppo che vediamo è **Visualizzazione cartelle** nel quale vi sono due pulsanti:

Come cartella corrente: serve per applicare a tutte le cartelle contenute nel computer le impostazioni correnti disponibili nel menu **Visualizza**, ad eccezione delle impostazioni relative alle **Barre degli strumenti**.

Ripristina cartella: serve per applicare alle cartelle le impostazioni disponibili nel menu **Visualizza**, ad eccezione di quelle relative alle **Barre degli strumenti**, attive prima dell'installazione del programma.

Andiamo ad analizzare le **Impostazioni avanzate** che abbiamo nel menu **Visualizza**. Come possiamo notare dalle immagini, abbiamo due gruppi principali (**File e cartelle** e **Impostazioni di visualizzazione**) ed un sottogruppo (**File nascosti**, sottogruppo di **File e cartelle**).

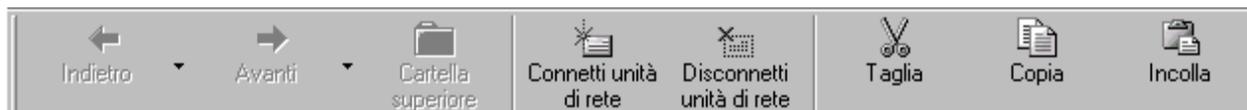
Inizieremo dal primo gruppo **File e cartelle**:

Memorizza le impostazioni di visualizzazione di ogni cartella: specifica che alla chiusura di una cartella, tutte le impostazioni ad essa relative vengono conservate e riutilizzate ogni volta che si riaprirà la cartella. Se questo check non è attivato il sistema userà le impostazioni di default.

Visualizza il percorso completo sulla barra del titolo: visualizza il percorso di ricerca di una cartella sulla barra del titolo della finestra (quello che ha la sfumatura sopra la finestra). È consigliabile non attivare questa opzione in quanto il percorso di ricerca è inserito nella barra **Indirizzo** della **Barra Strumenti** della finestra.

Nascondi le estensioni per i tipi di file conosciuti: visualizza solo l'icona del file per quelli che lui riconosce come associati ad applicazioni, nel caso di file documento, oppure inserisce solo l'icona del file eseguibile, senza l'estensione EXE.

Mostra il pulsante Connetti unità di rete sulla barra degli strumenti: mostra due icone nella **Barra degli Strumenti Standard** che servono a Connettere e Disconnettere **Risorse del computer** da una cartella di rete mappata come unità sul disco rigido:



Icone Connetti e Disconnetti unità di rete

Mostra gli attributi dei file in visualizzazione Dettagli: in cartelle con modalità Web, visualizza il tipo di attributo che ha l'icona selezionata.

Mostra descrizione rapida della cartella e degli oggetti del desktop: serve a visualizzare in una finestra di popup la descrizione rapida dell'icona che abbiamo selezionato:

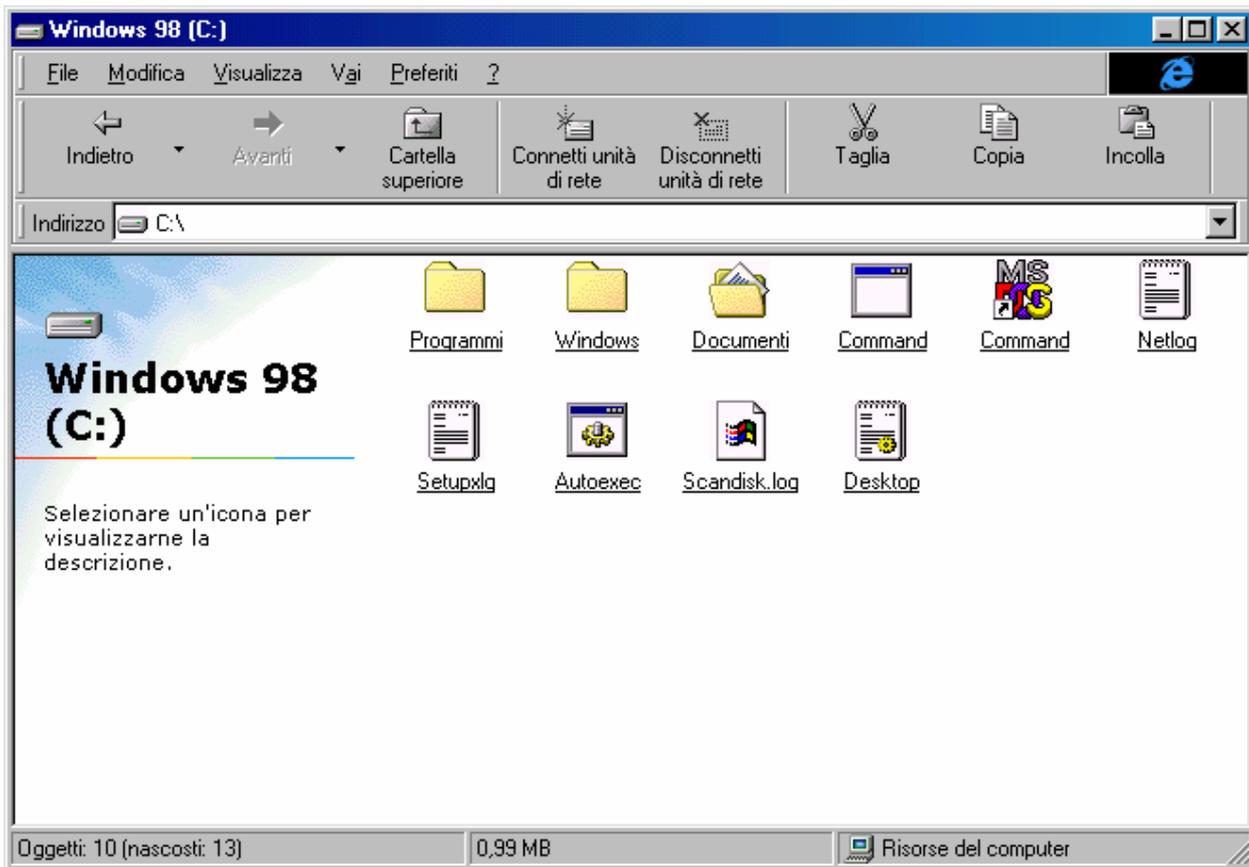


Descrizione popup rapida dell'icona

Consenti nomi tutto maiuscole: indica al sistema di poter visualizzare i nomi dei file anche con tutte le lettere maiuscole. Se questa opzione è disattivata se noi abbiamo creato un file PIPPO.TXT scritto tutto in maiuscolo, se questo check è disattivato il sistema quando andrà a visualizzarlo scriverà Pippo.txt.

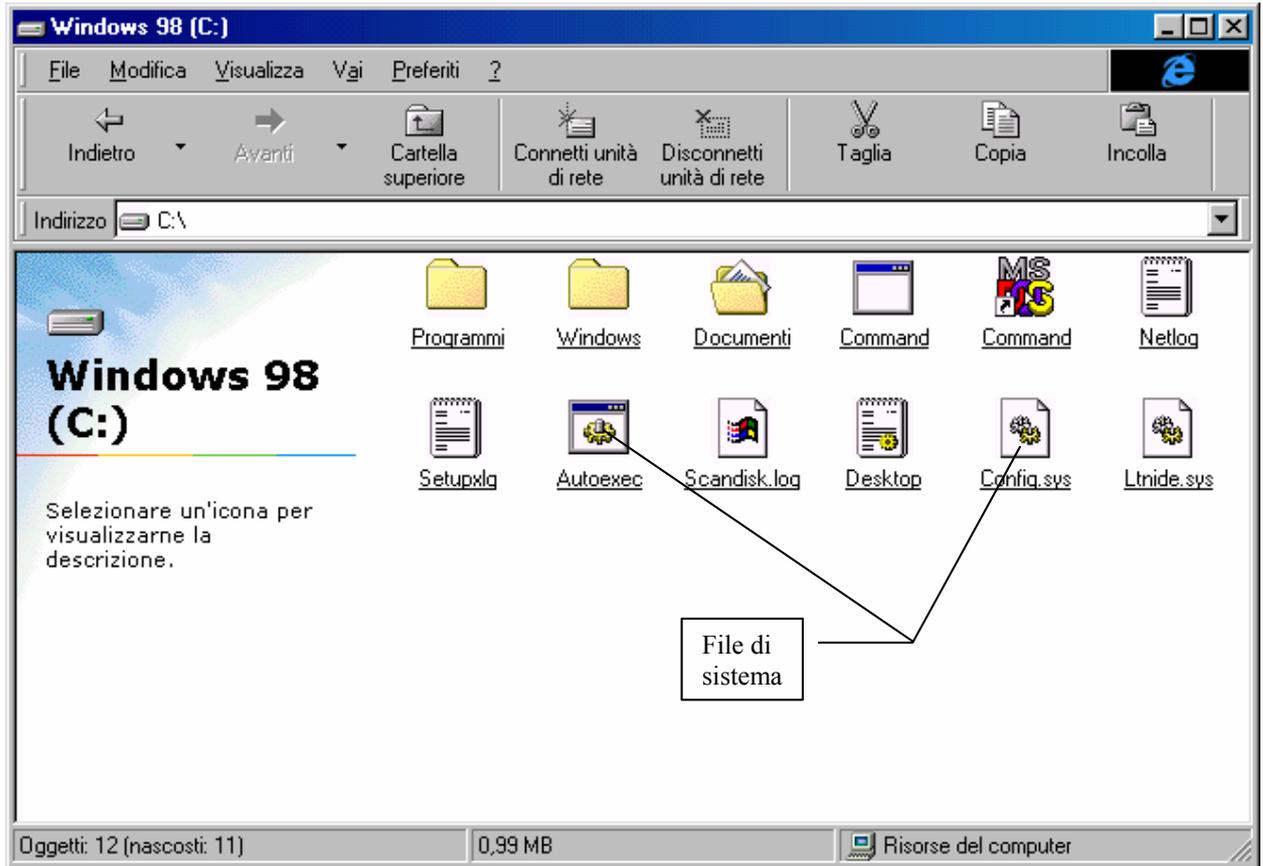
Adesso andremo ad argomentare sul sottogruppo **File nascosti**:

Non mostrare i file nascosti e di sistema: questa è l'ipostazione di default e non visualizza i file che hanno come attributo sistema e nascosti:



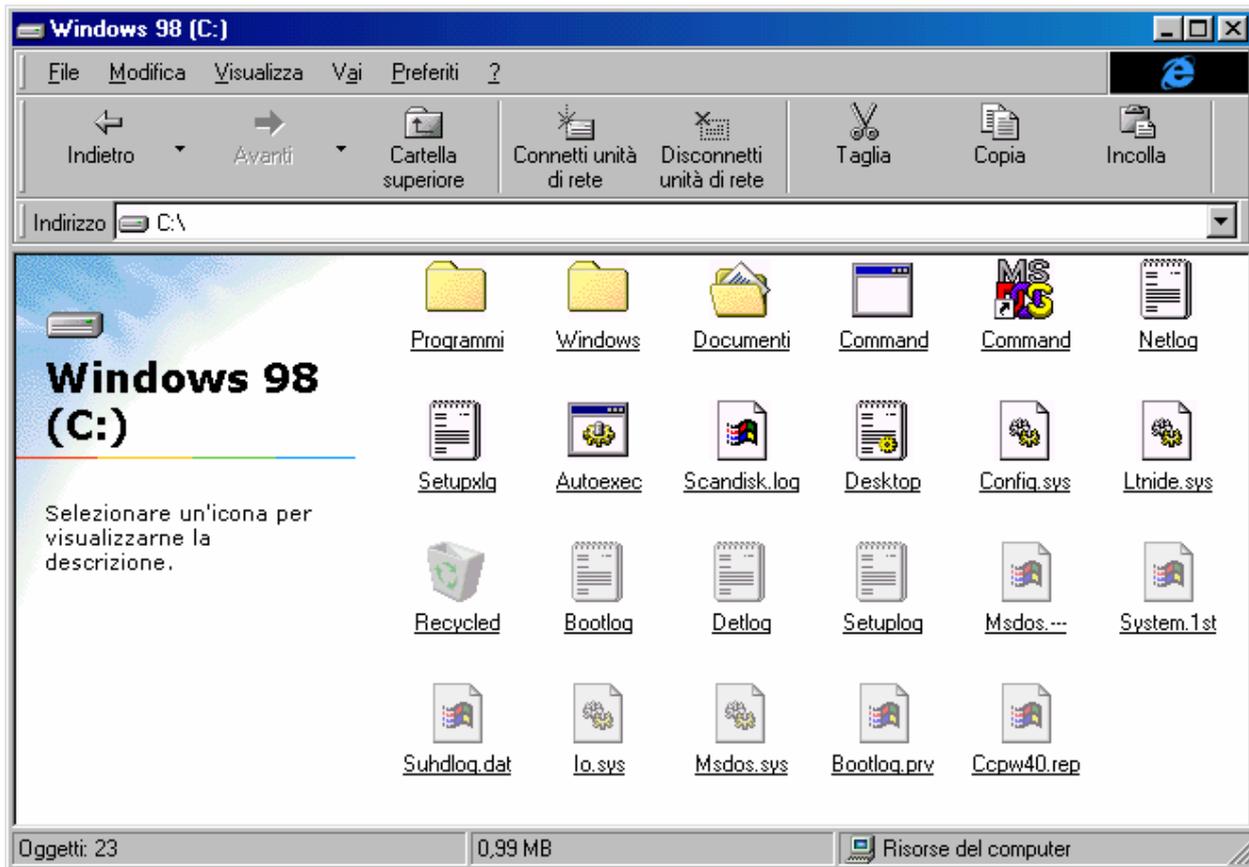
Schermata Non mostrare i file nascosti e di sistema

Non mostrare i file nascosti: mostra i file di sistema, ma non quelli che hanno come attributo Nascosto:



Schermata Non mostrare i file nascosti

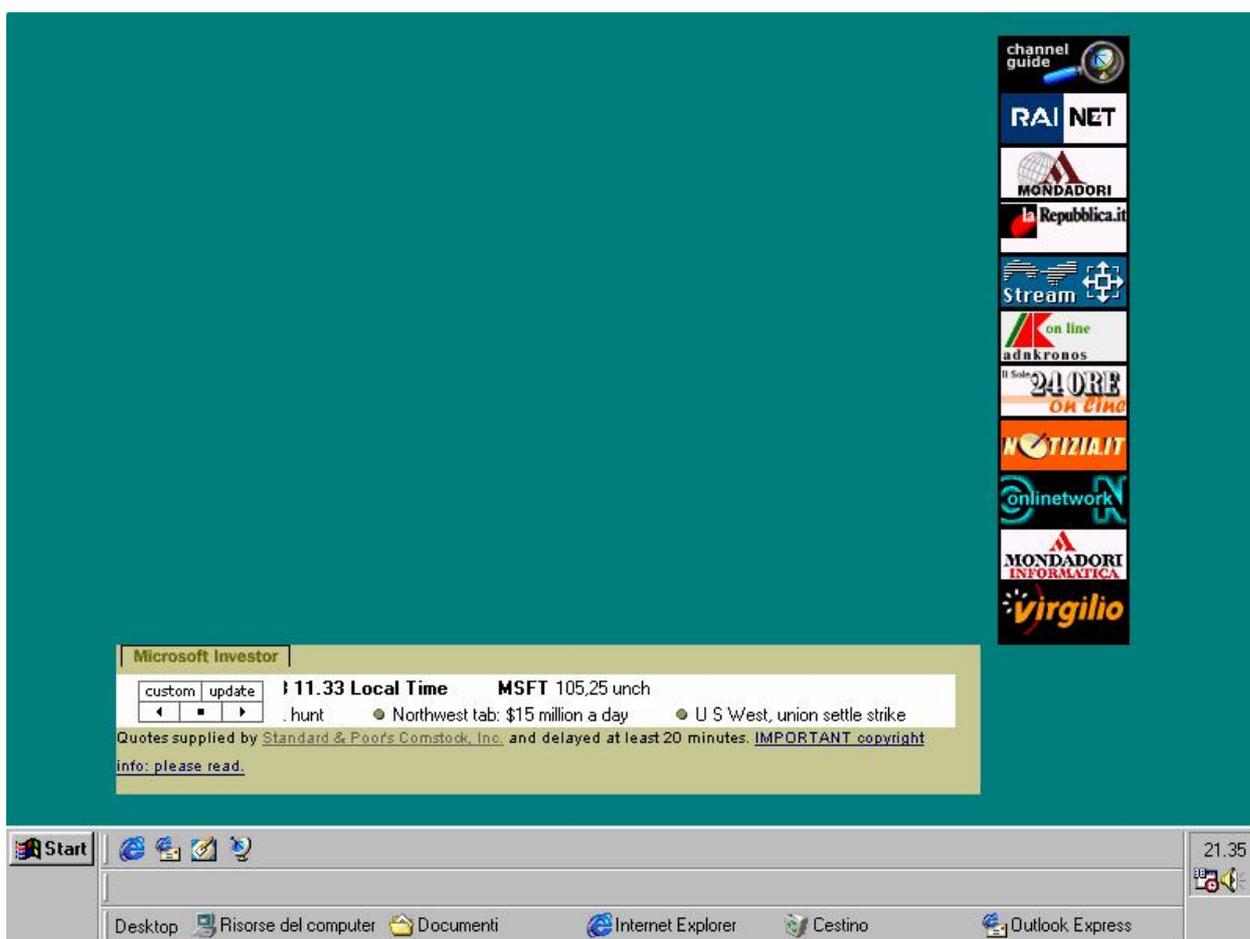
Mostra tutti i file: visualizza tutti i file senza distinzione di attributo:



Schermata Mostra tutti i file

Infine andiamo ad analizzare **Impostazione di visualizzazione**:

Nascondi icone quando il desktop viene visualizzato come pagina Web: nasconde automaticamente le icone quando viene attivato l'Active desktop. Saranno visibili solo gli oggetti HTML e la Barra delle applicazioni / strumenti:



Desktop senza icone

Una soluzione alla mancanza delle icone è la barra Desktop, che visualizza le icone presenti sul desktop (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo II.III)

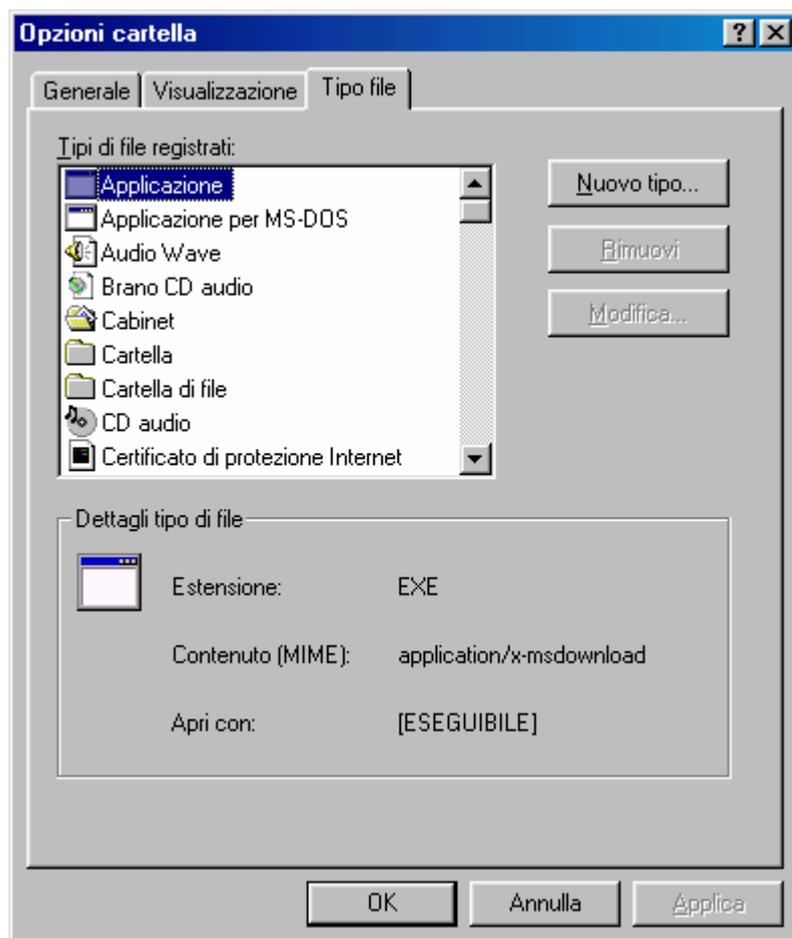
Smussa gli angoli dei caratteri di schermo: serve a visualizzare i caratteri grandi sul desktop in modo più arrotondato (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo III.V.IV). Dovendo processare più dati, attivando questo check, le prestazioni in termini di velocità tendono a diminuire.

Mostra contenuto della finestra durante l'operazione

Trascina: serve a visualizzare il contenuto della finestra durante la fase di aggiustamento (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo III.V.IV). Se questo check non è attivato, sarà visibile solo la struttura rettangolare della finestra.

I.I.III) La scheda Tipo file

L'ultima scheda è **Tipo file**. Serve a gestire, in modo più semplice rispetto al Registry (che noi non tratteremo) le estensioni:



Opzioni cartella – Tipo file

Come possiamo notare dall'immagine precedente abbiamo una lunga lista di **Tipi di file registrati**. Eccettuati i primi due tipi che indicano le applicazioni in genere (e questi due tipi non possono essere ne modificati, ne rimossi, in quanto il primo è dedicato ai file che hanno per estensione **EXE**, mentre l'altro ai file MS-DOS che hanno per estensione **COM**), gli altri sono tutti file documento.

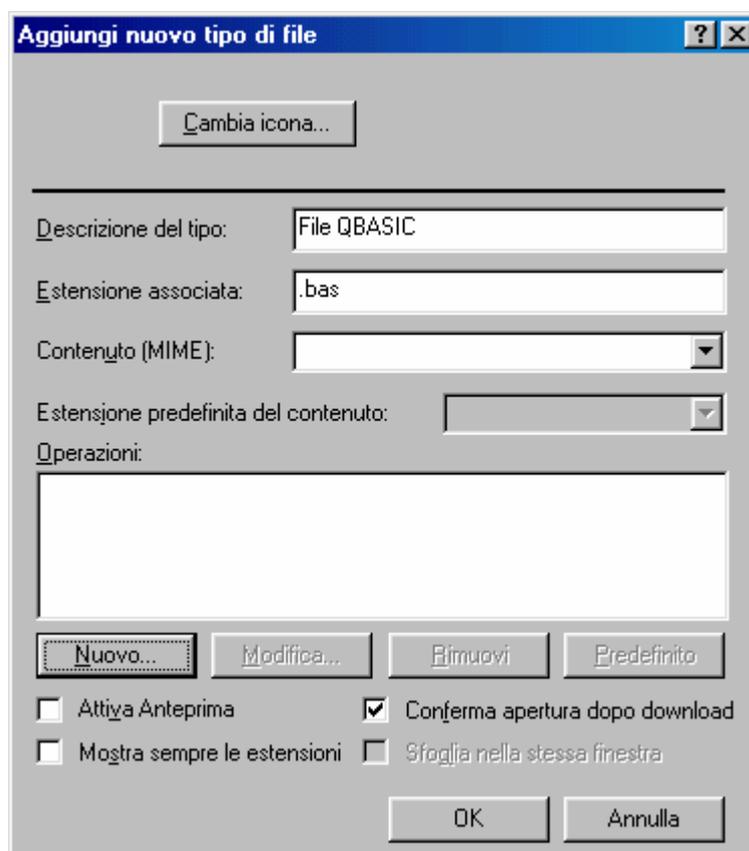
Il sistema provvede automaticamente, con i programmi per Windows a modificare queste impostazioni. Noi andremo a lavorare su di una semplice applicazione solo per motivi espositivi.

Per non pregiudicare il funzionamento del sistema, è opportuno non modificare (il che però non significa non osservare) i tipi di file che il sistema ha incorporato.

Andiamo a creare uno di questi file utilizzando questa finestra. Il Windows 98, come il Windows 95, non ha incorporato il linguaggio Qbasic, ma lo contiene come “add on” nel CD-ROM.

Consideriamo che l’abbiamo copiato nella cartella che ha per percorso C:\MS\BASIC\QBASIC, e andiamo a creare un nuovo tipo di file.

Clicchiamo sul pulsante **Nuovo tipo**:



Opzioni cartella – Tipo file
Nuovo tipo di file

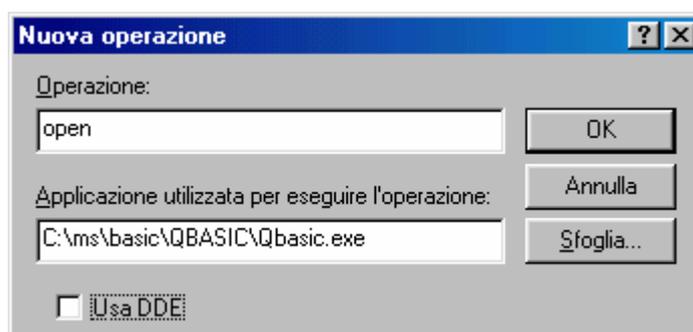
Nella casella di testo **Descrizione del tipo** dobbiamo inserire la descrizione del file. Nel nostro caso **File QBASIC**.

Nella casella di testo **Estensione associata** dobbiamo inserire l’estensione del file, sempre nel nostro caso **.bas**.

Il menu combo **Contenuto (MIME)** (MIME = Multipurpose Internet Mail Extension) contiene delle informazioni relative al file che stiamo andando a registrare per essere usato col protocollo MIME sul Web. Nel nostro caso questo dato non serve.

Ora la parte che ci interessa analizzare è la casella **Operazioni**. Una volta esplicitato che tipo di file stiamo usando, dobbiamo anche dire al sistema che cosa deve fare per default se clicchiamo due volte il tasto sinistro del mouse (cioè quando lo attiviamo), oppure quali voci deve mostrare nel primo blocco di voci prima quando clicchiamo il pulsante destro del mouse (per capirci, quello formato generalmente dalle voci **Apri**, **Stampa** ecc. e si trovano sempre prima di **Invia a**).

Cliccando sul pulsante **Nuovo**, nella precedente schermata, compare la seguente:



Opzioni cartella – Tipo file
Nuovo tipo di file – Nuova operazione

Nella casella di testo **Operazione** inseriamo ciò che deve fare. Non ci interessa dare per forza una priorità, in quanto, essendo la prima voce che andiamo a memorizzare, per default viene considerata come la prima (quella che compare sempre in grassetto). Scopriremo in seguito come possiamo scegliere quale opzione scegliere per default o **Predefinito**.

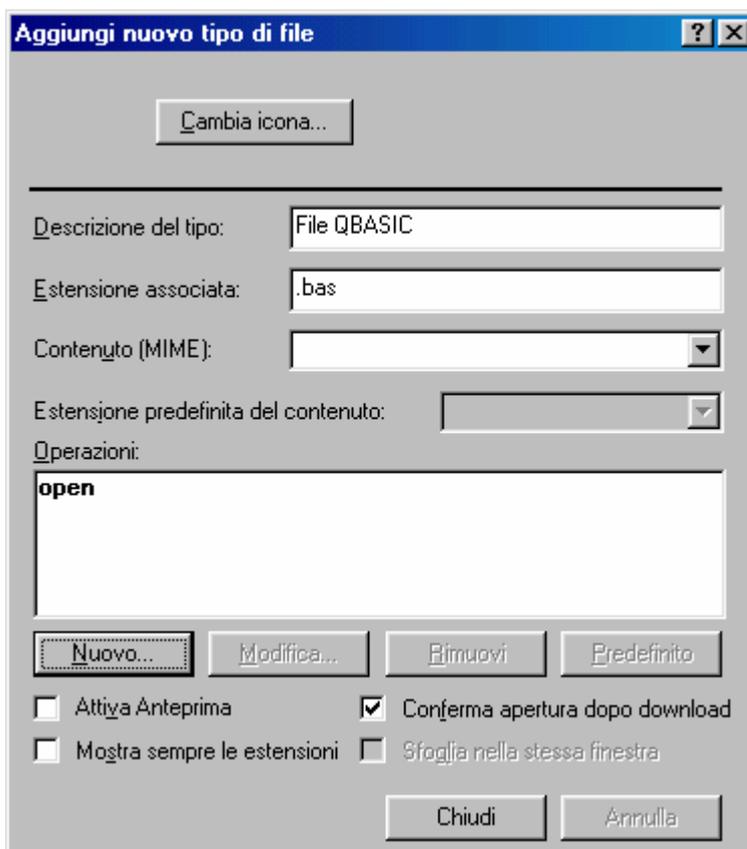
In questa casella possiamo inserire dei semplici comandi in inglese, come **Open** (tradotto automaticamente in **Apri**), **Print** (**Stampa**), **View** (**Visualizza**).

Nella casella di testo **Applicazione utilizzata per eseguire l'operazione** dobbiamo inserire il percorso di ricerca dell'applicazione

che ci permette di eseguire il programma, se esso non è contenuto nella cartella Windows o Command.

In questo caso dobbiamo inserire il percorso di ricerca del file **QBASIC.EXE** (che noi abbiamo ipotizzato C:\ms\basic\QBASIC)

A questo punto abbiamo creato questo nuovo tipo di file:



Opzioni cartella – Tipo file
Nuovo tipo di file – Fine operazione

L'icona di riferimento non è inserita. Per default il sistema inserisce quella dei file di Wordpad, ma possiamo tranquillamente inserirne una noi da una delle librerie di sistema o da file esterni, prodotti da terzi.

I check inseriti a fondo schermata indicano:

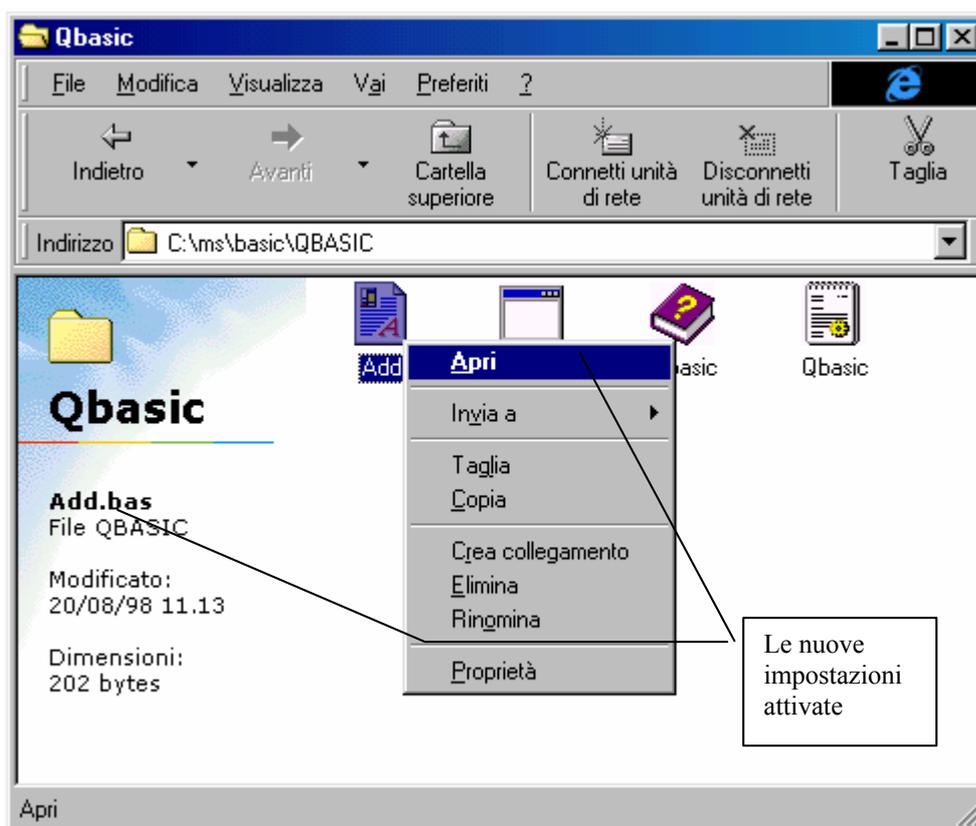
Attiva anteprima: indica al sistema di visualizzare l'anteprima se il sistema la supporta.

Mostra sempre le estensioni: attiva la visualizzazione delle estensioni del tipo di file selezionato.

Conferma apertura dopo download: specifica che i file del tipo specificato devono essere visualizzati dopo il download.

Sfoggia nella stessa finestra: specifica che i file di questo tipo dovranno sempre essere visualizzati nella stessa finestra anziché in una nuova.

A questo punto abbiamo finito di creare questo nuovo tipo di file. Andiamo a vedere cosa è successo:

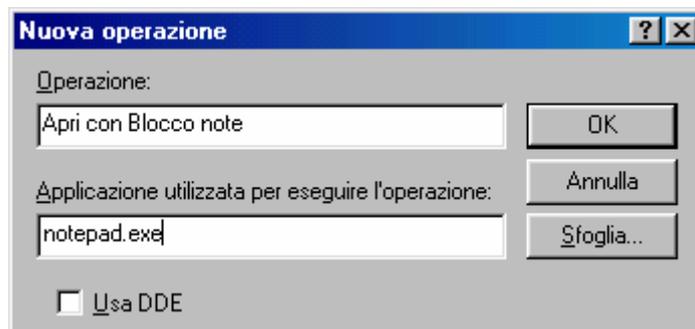


Risorse del computer – Visualizzazione del nuovo tipo di file

Come possiamo osservare il file Add.bas ha l'identificazione di File QBASIC, ed evidenziato vi è Apri che è quello che abbiamo inserito in precedenza.

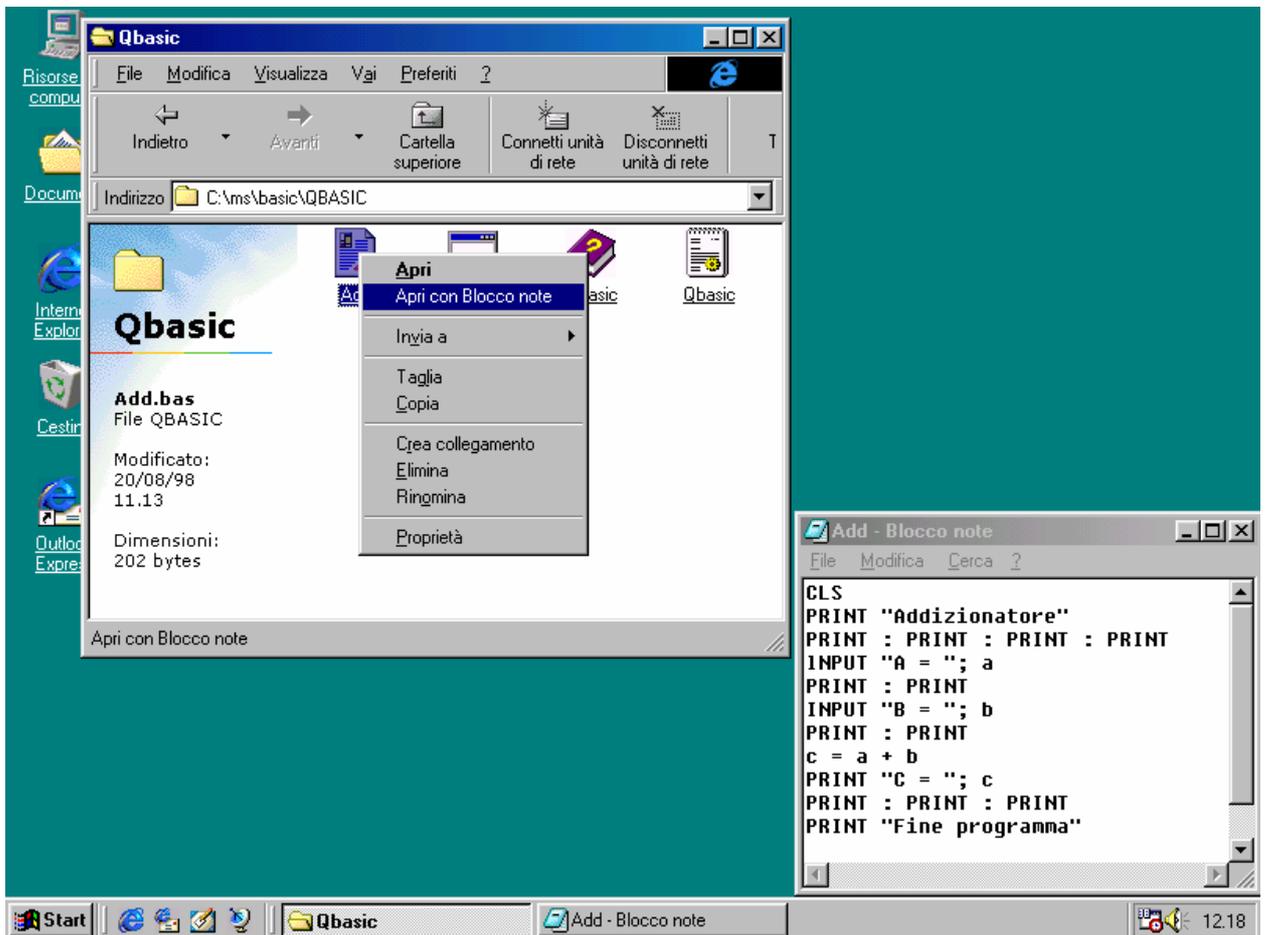
Proviamo ora ad inserire un'altra voce:

La procedura è pressoché identica a quella precedentemente esposta, dobbiamo selezionare File QBASIC dalla finestra Tipo file e cliccare il pulsante Modifica per attivare la schermata Modifica tipo di file. Proviamo ad aggiungere l'aperutra dei file .bas con il programma Blocco note (situato in Start – Programmi – Accessori):



Opzioni cartella – Tipo file
Nuova operazione – Aggiunta voce

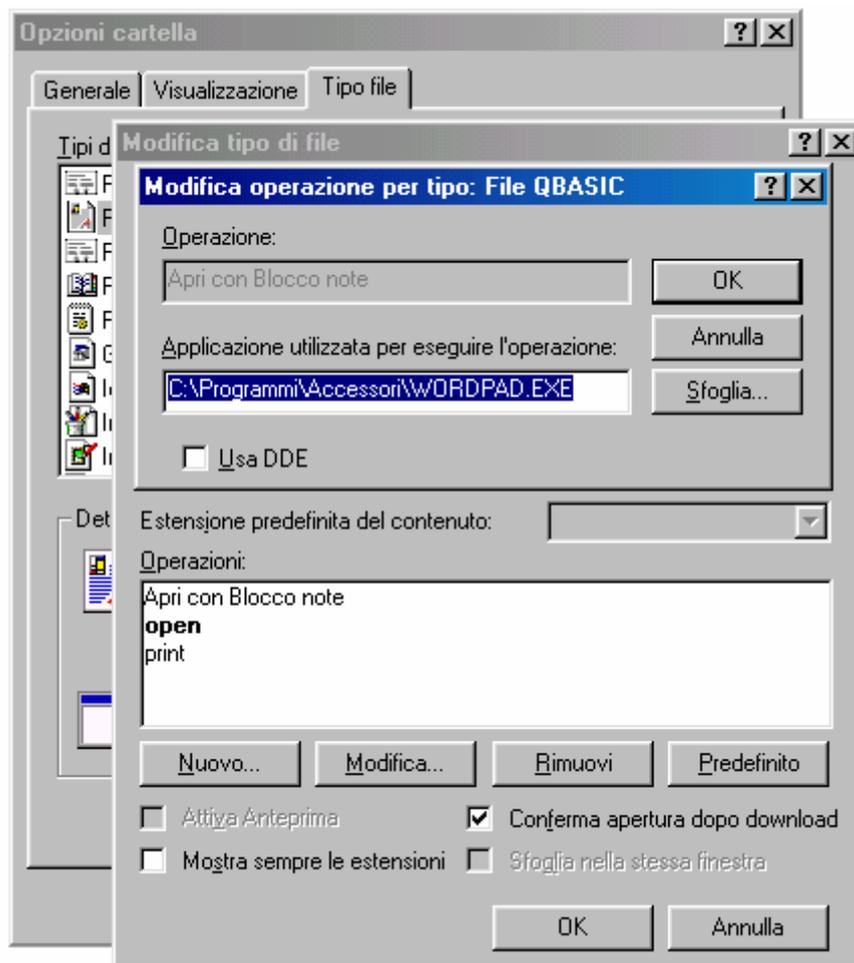
Questa voce ci permette di aprire un file con il Blocco note, anziché con l'editor del QBASIC:



Risorse del computer – Voce aggiunta del menu a tendina
Blocco note con file visualizzato

Possiamo inserirci anche la stampa del file, eseguendo la procedura di inserimento di una nuova voce, dove inseriamo al posto di **open print** e possiamo scegliere se farlo stampare con il suo programma, cioè con il QBASIC o con il Blocco note (il cui vero nome del file è Notepad.exe).

Possiamo modificare la voce che abbiamo impostato:



Opzioni cartella – Tipo file
Modifica operazione

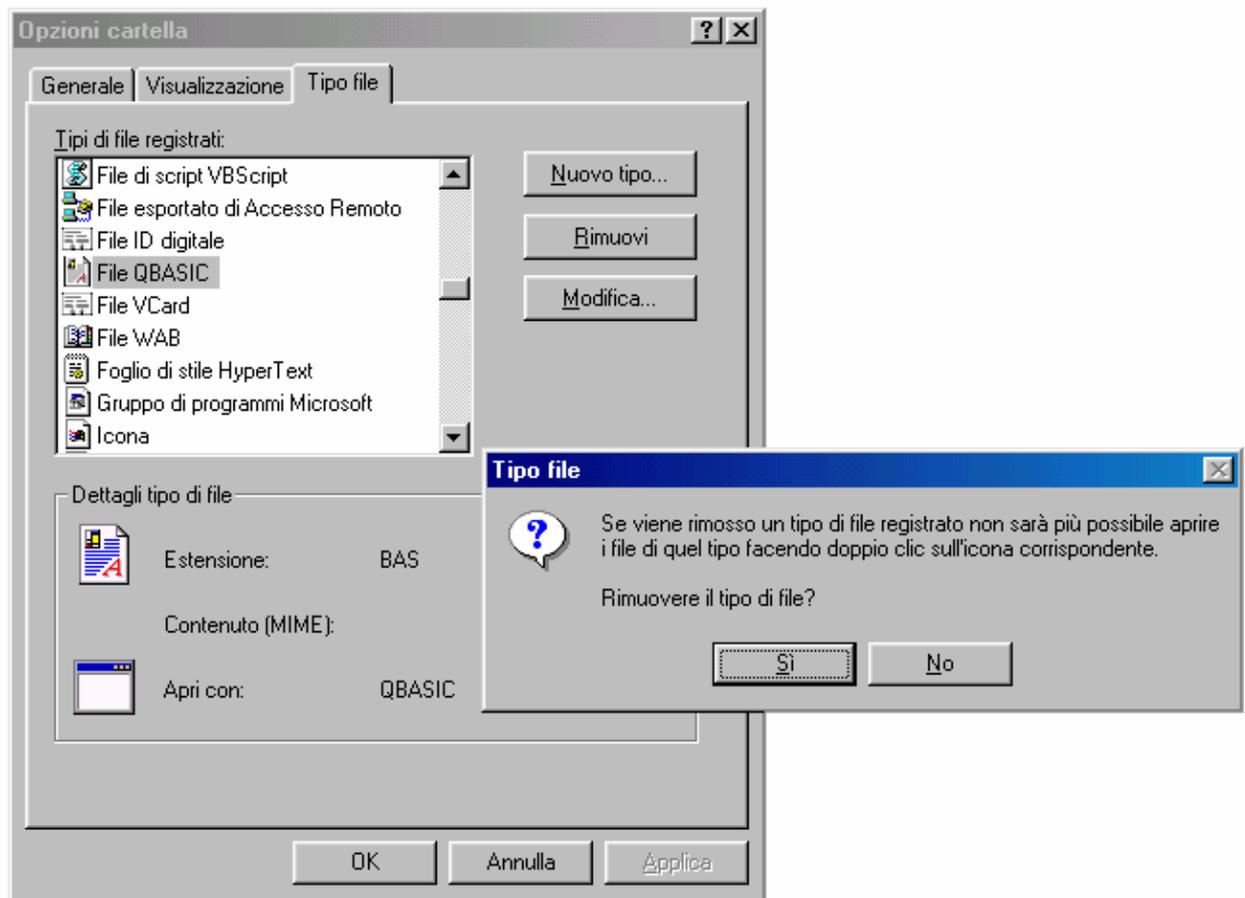
Se per esempio vogliamo che il file che apra il documento QBASIC, invece di essere Blocco note sia il WordPad, basta cambiare il nome del file (ed inserire il percorso se necessario).

Un check che non abbiamo analizzato in precedenza e che daremo solo come definizione è:

Usa DDE: Specifica che il programma o il tipo di file usi il DDE (= Dynamic Data Exchange)

In ultimo se vogliamo rimuovere una delle voci che abbiamo inserito basta cliccare **Rimuovi** nella finestra **Modifica tipo di file** e... il gioco è fatto.

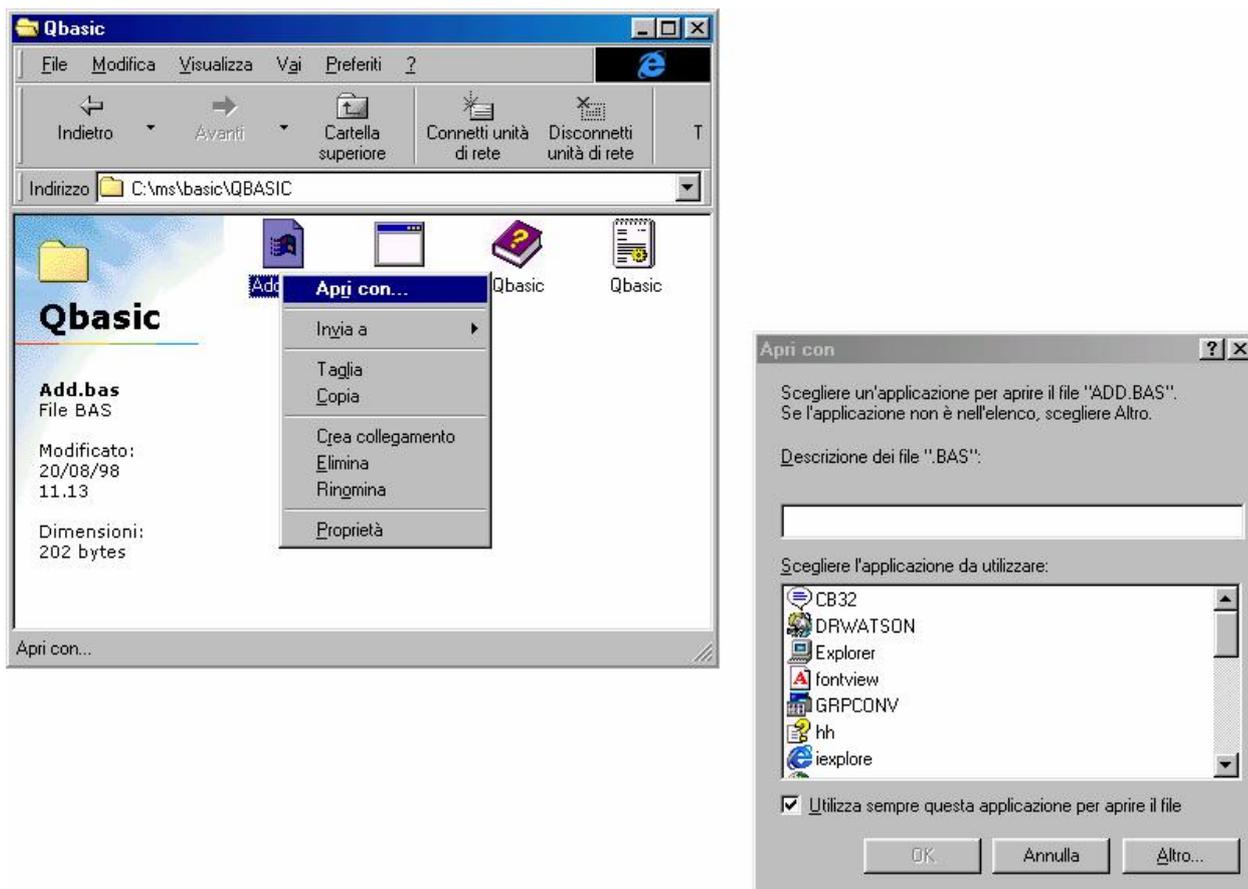
L'ultimo pulsante presente nella schermata **Tipo file** è **Rimuovi** e serve a rimuovere il tipo di file che abbiamo registrato:



Opzioni cartella – Tipo file
Elimina Tipo di file selezionato

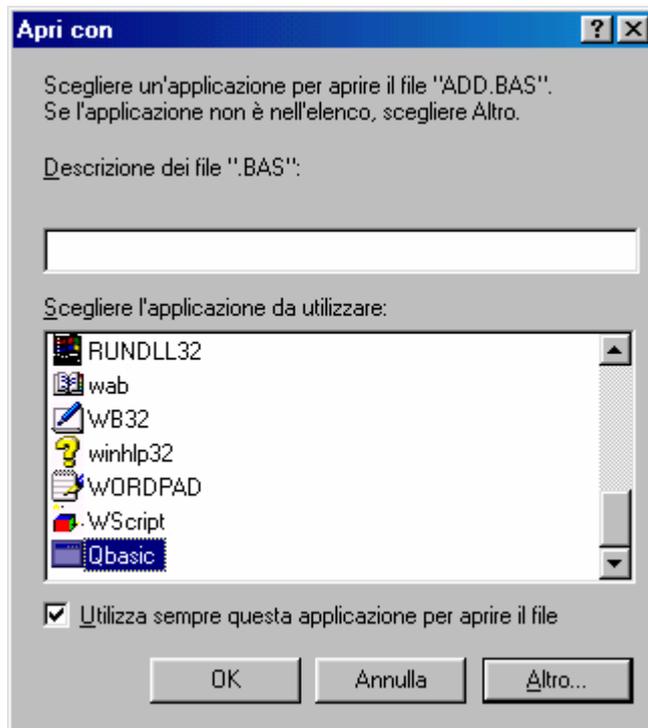
Fin qui abbiamo analizzato la via più tortuosa!

Ora vediamo come semplificarci la vita, usando una sorta di Wizard che ha il sistema, e andremo a vedere come lo identifica nel **Tipo file**.



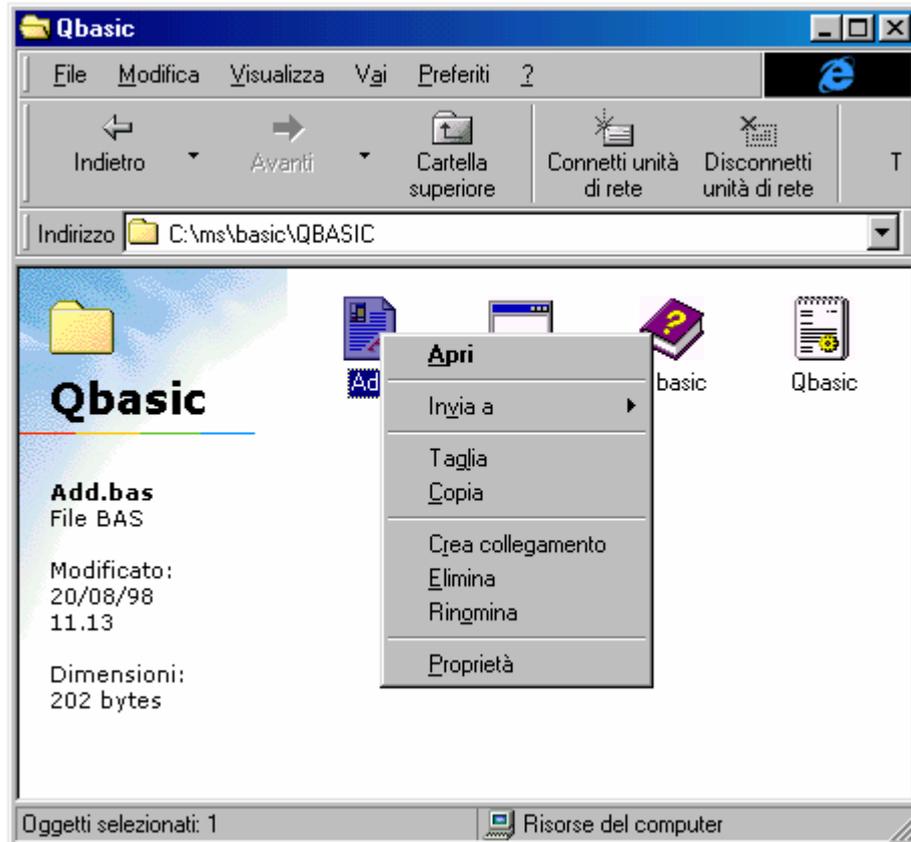
Autoidentificazione del tipo di file – Prima schermata

Eliminando File QBASIC che abbiamo creato noi prima, i file di QBASIC avranno l'icona che identifica la mancanza di un collegamento con l'applicazione partente. Cliccando due volte sull'icona, o usando il tasto destro (come in figura), appare la finestra **Apri con** (vedi la figura a destra in basso). O scrivendo il percorso di ricerca ed il nome del file nella casella di testo o selezionandolo con il pulsante **Altro**, carichiamo nella lista il file QBASIC.EXE:



Autoidentificazione del tipo di file – Seconda schermata

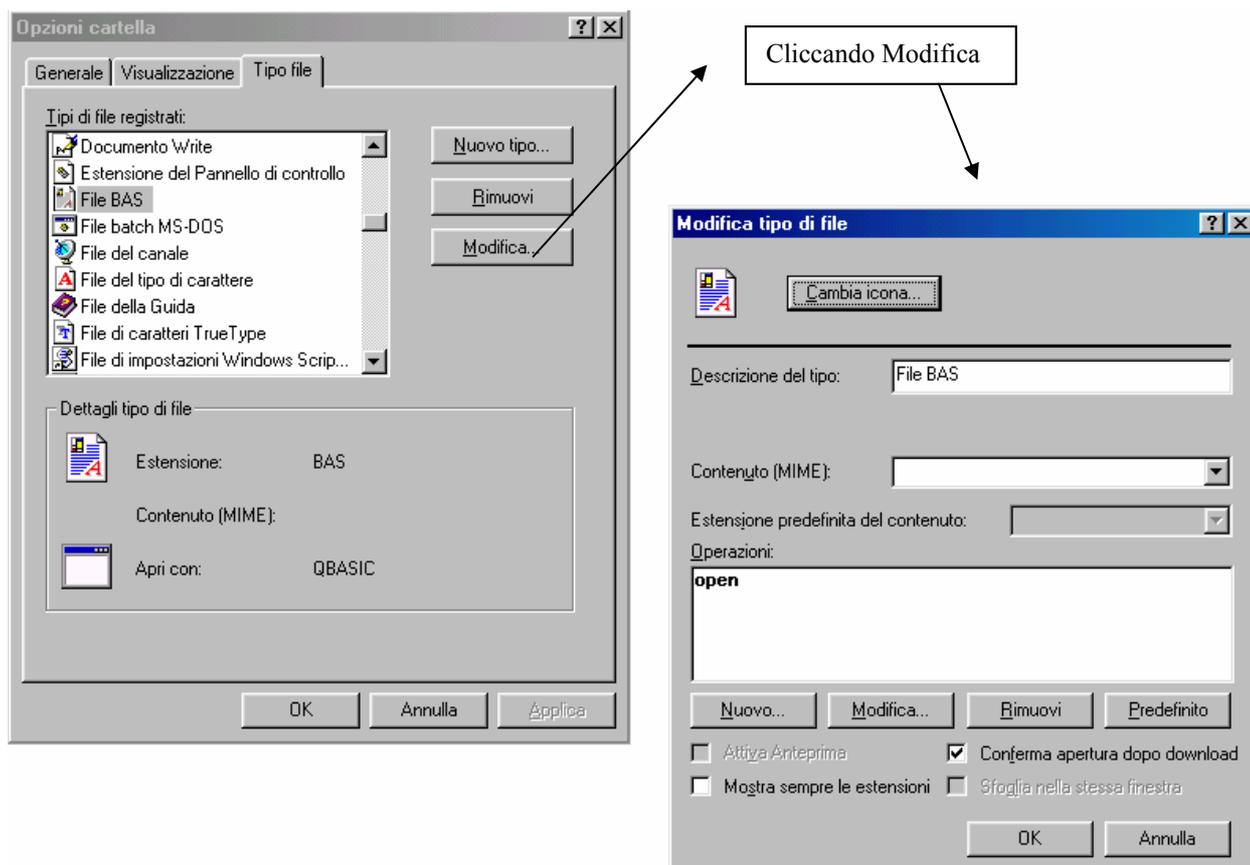
Cliccando il pulsante OK...



Autoidentificazione del tipo di file – Schermata finale

Come possiamo notare il sistema ha identificato, in automatico, il file **Add.bas** non come un file di QBASIC (visto che non è stato effettuato un apposito programma di setup), ma come un **File BAS**.

Se andiamo ad analizzare **Tipo file**:

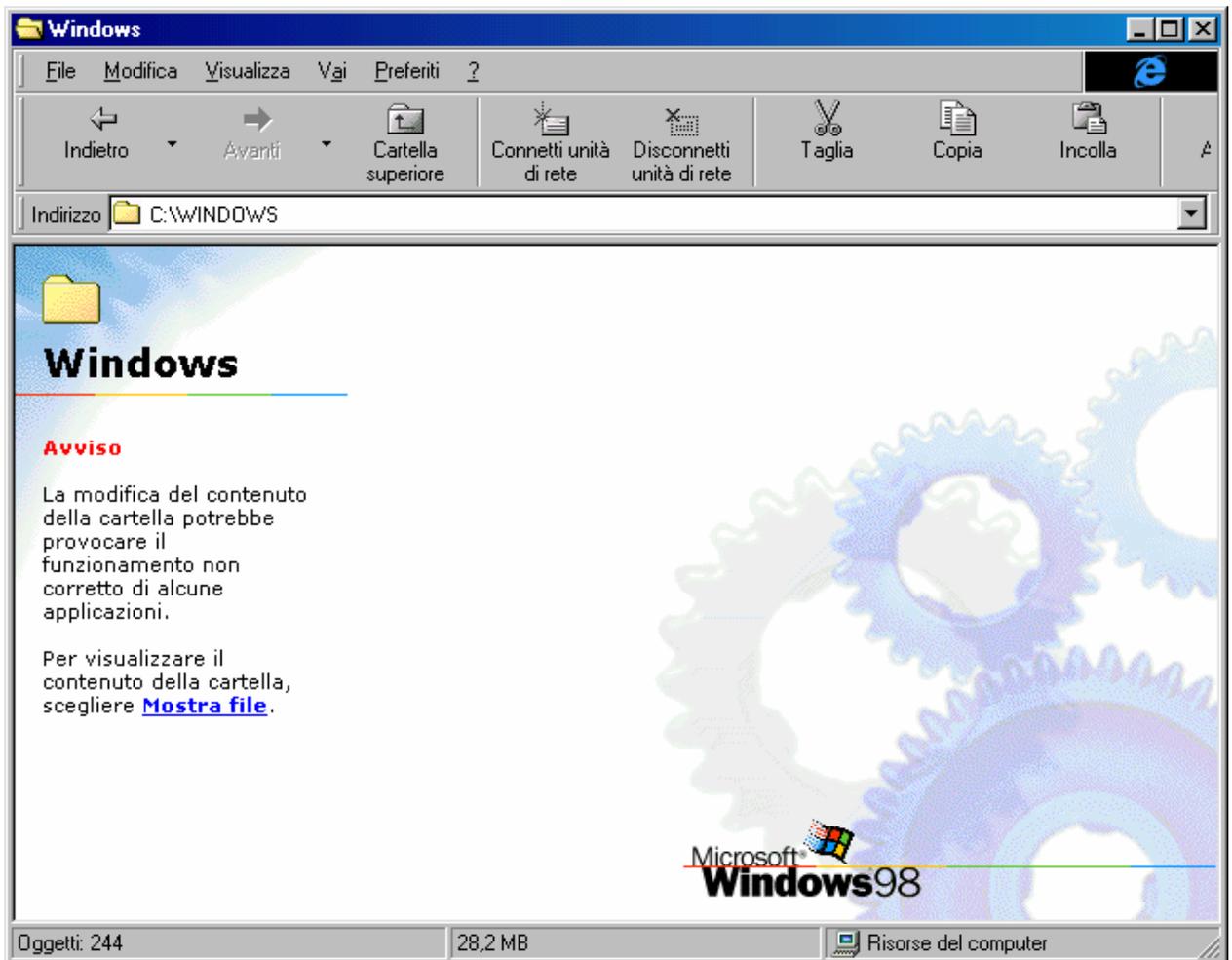


Autoidentificazione del tipo di file Opzioni cartella – Tipo file

Il sistema in automatico ha inserito le opzioni, almeno quelle di default. Volendo possiamo inserire altre voci nel menu a tendina che compare cliccando il tasto destro del mouse, cliccando su **Nuovo** come in precedenza descritto, e possiamo cambiare anche **Descrizione del tipo**, intervenendo nella apposita casella di testo.

I.I.IV) La cartella Windows

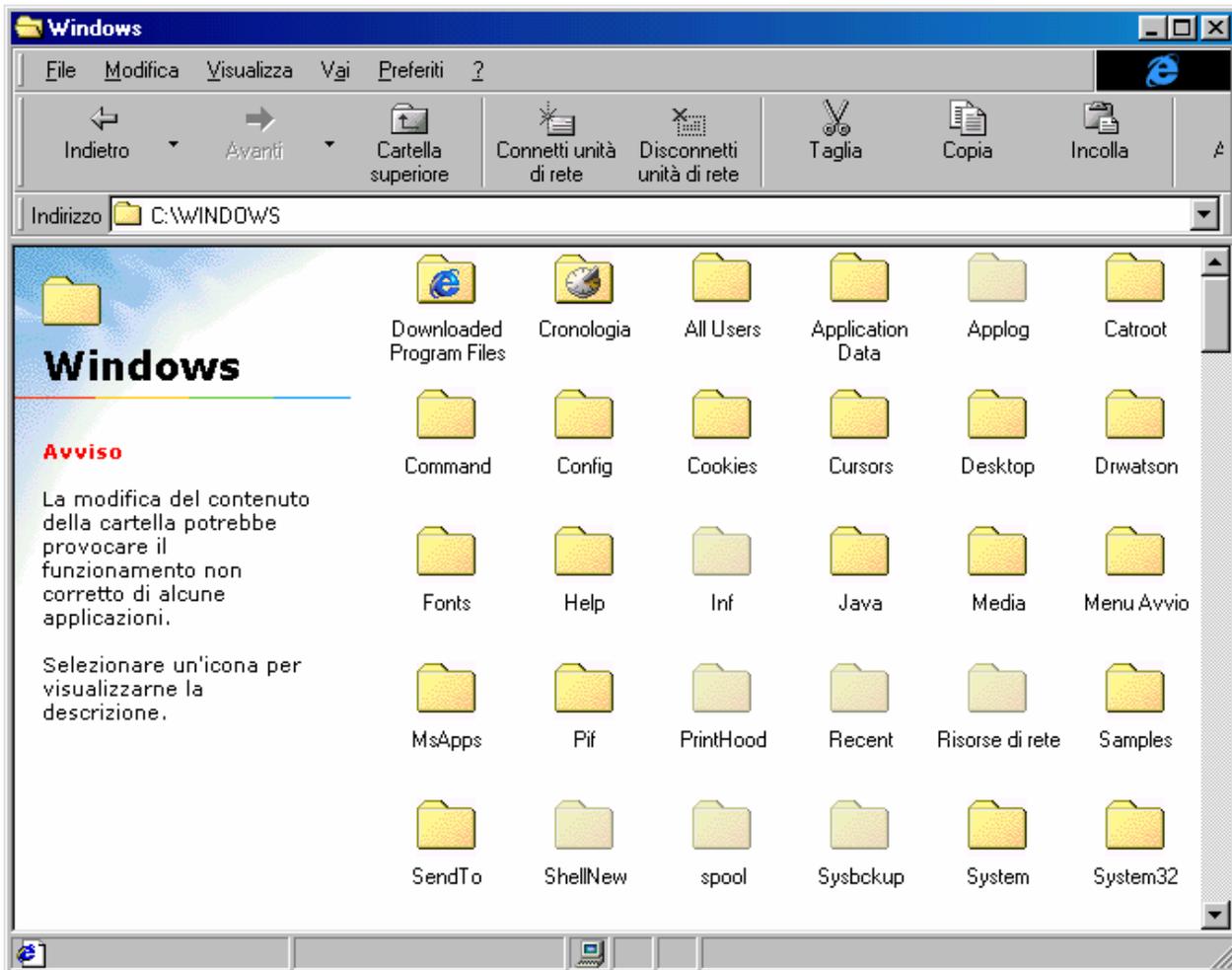
Windows 98, rispetto ai suoi predecessori diretti (Windows 95 ed NT 4.0) possiede una sorta di protezione anti danno del sistema, cioè, non ci permette di accedere immediatamente ai file contenuti nella cartella Windows:



Risorse del computer – Prima schermata cartella Windows

Nel lato sinistro abbiamo un **Avviso** che ci mette in guardia dal manomettere i file e cartelle contenute in questa cartella.

Scegliendo **Mostra file**, in basso a sinistra, il sistema ci dà accesso ai file e cartelle in esso contenute:

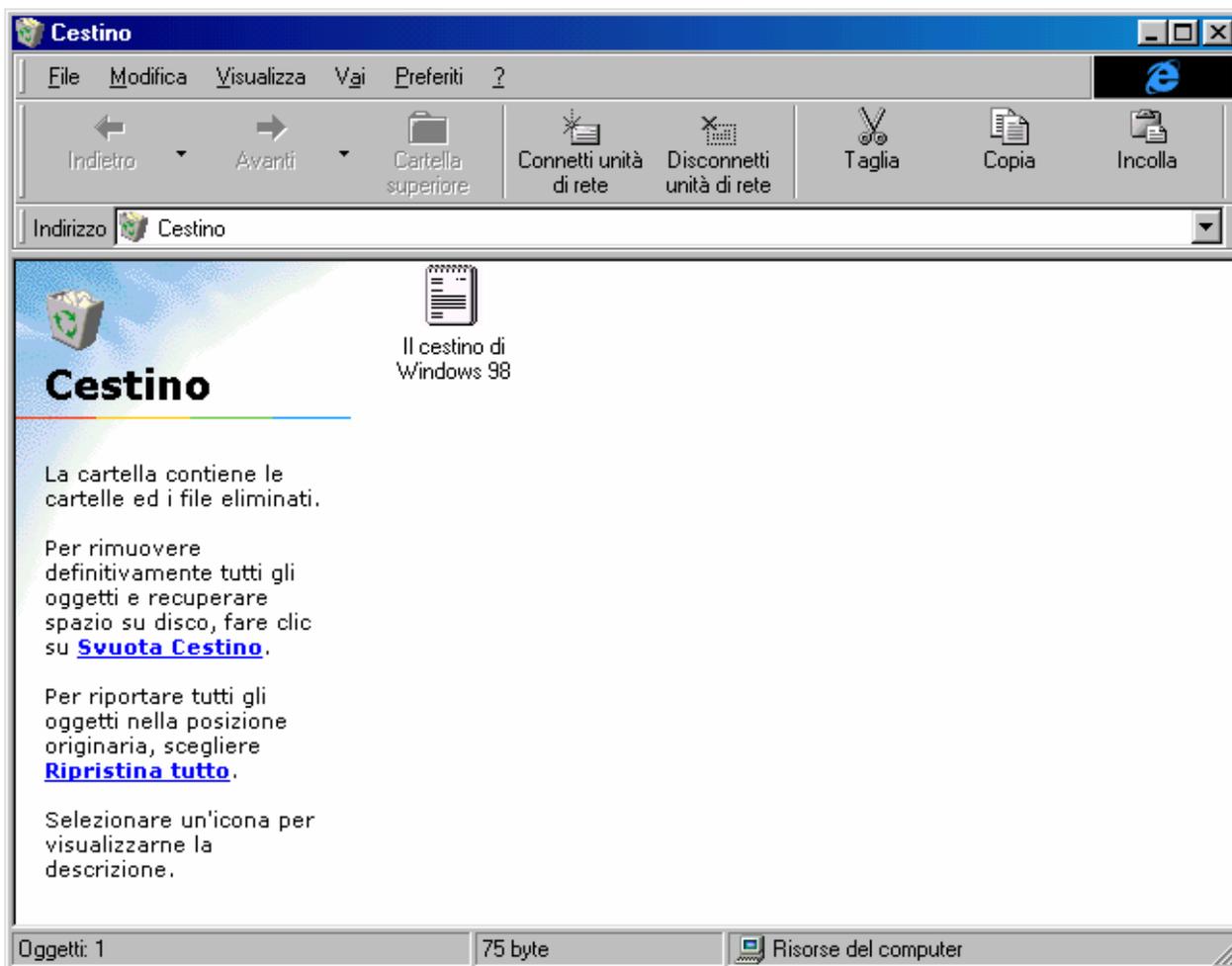


Risorse del computer – Seconda schermata cartella Windows

Qui vi sono le cartelle dei file. Alcune di queste saranno nostro oggetto nei paragrafi successivi.

I.I.V) Il Cestino in modalità Web

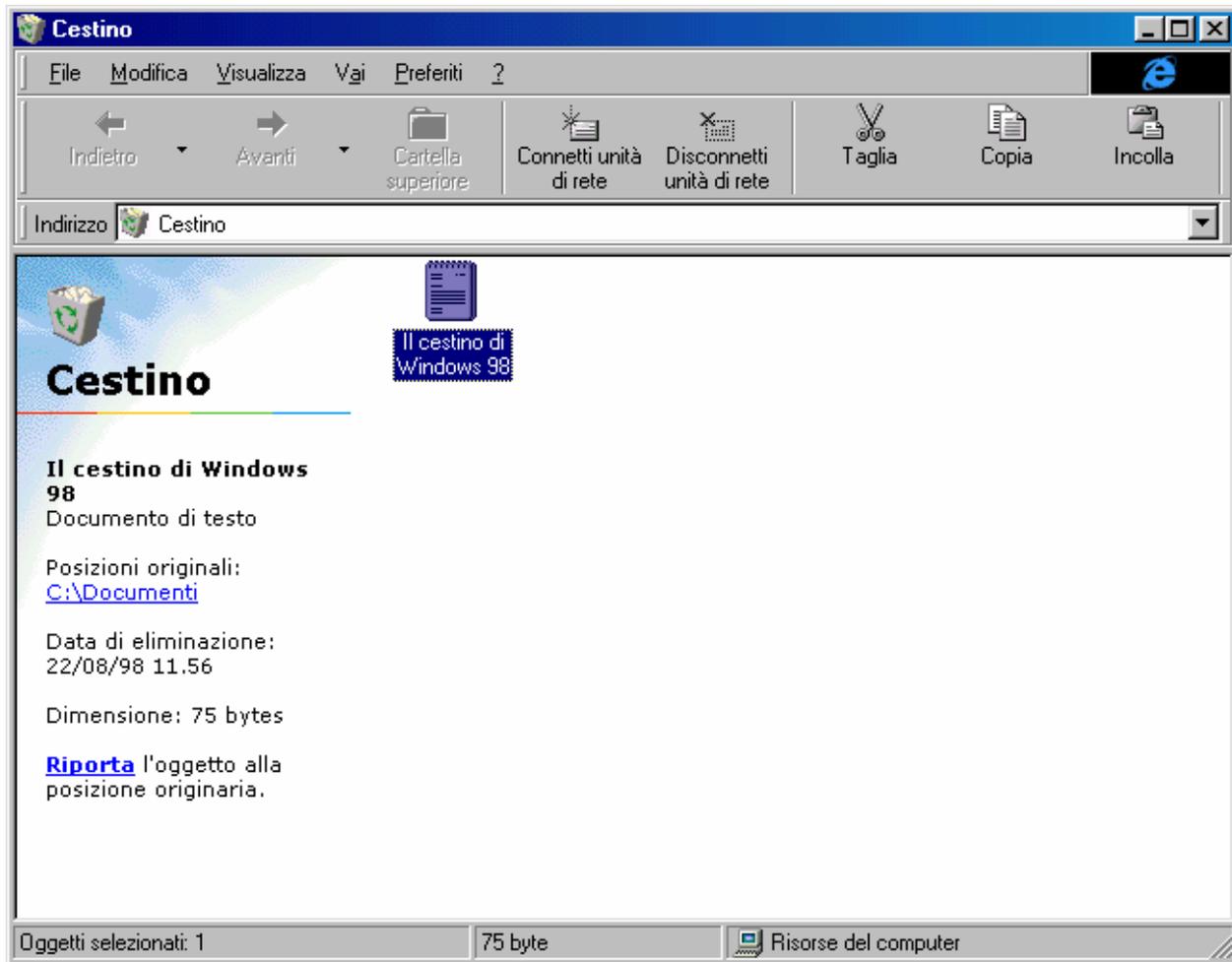
Nel Volume I Capitolo II paragrafo I.I abbiamo analizzato a fondo il cestino. Come ogni cartella del sistema anche quella del Cestino può essere visualizzata in modalità Web:



Cartella Cestino – Modalità Web

A sinistra possiamo notare due scritte sottolineate che ci indicano le operazioni che possiamo svolgere con i file che si trovano nel cestino. Se, come in questo caso, non selezioniamo i file, il sistema ci permette di scegliere tra due opzioni: o **Svuotare il cestino**, o **Ripristinare tutti i file** contenuti nella cartella.

Se invece selezioniamo un file, ecco il sistema che opzioni ci mostra:



Cartella Cestino – Modalità Web – File selezionato

Quando selezioniamo un file il sistema ci visualizza quale era la cartella originaria del file, permettendoci di accedervi direttamente e, con **Riporta** ci permette di ripristinare il file.

I.II) Personalizza cartelle

Le cartelle di Risorse del computer, possono assumere l'aspetto che vogliamo, indipendentemente dalle disposizioni di default che abbiamo impostato.

La personalizzazione di queste viene effettuata attraverso un Wizard:



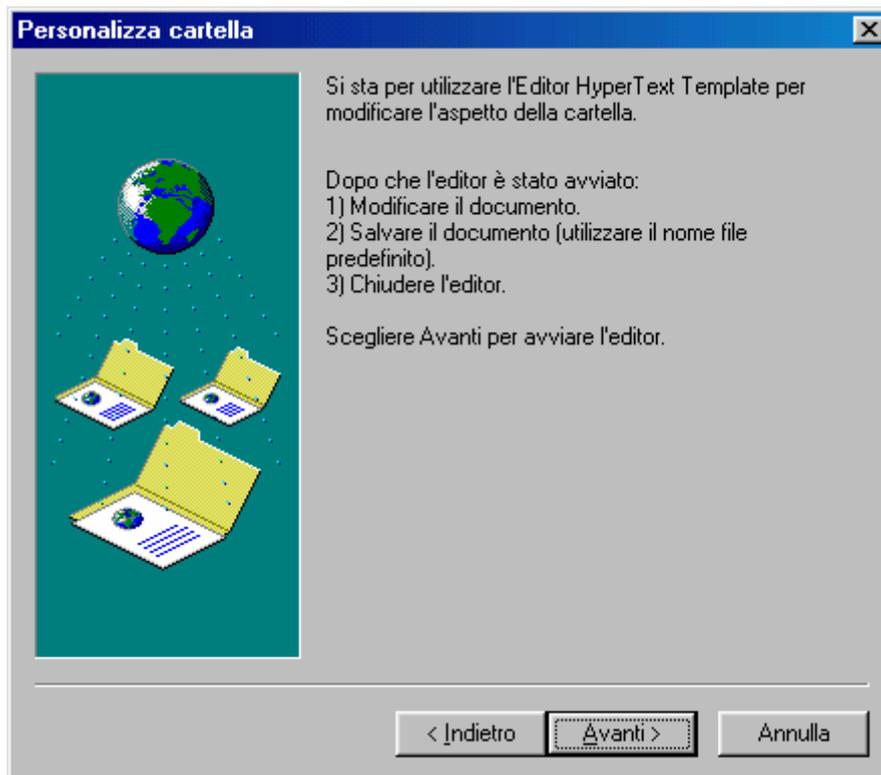
Wizard di Personalizza cartella

Come possiamo notare vi sono tre pulsanti di scelta. Questo Wizard lo analizzeremo in tre singoli paragrafi per non creare confusione nel lettore.

I.II.I) Crea o modifica un documento HTML

Il primo pulsante di scelta del Wizard è, appunto:

Crea o modifica un documento HTML: serve a modificare le impostazioni Web di una cartella, cliccando su **Avanti >**, compare la seguente, successiva, schermata:



Crea o modifica un documento HTML – Seconda schermata

Questa schermata ci indica quali operazioni andremo a fare per creare (anche se in linea di massima, in questo paragrafo modificheremo solo alcune impostazioni) la pagina Web della cartella che stiamo modificando.

Il sistema caricherà il **Blocco note** con il file documento **Folder.htt**. Una volta terminato le modifiche da effettuate lo chiuderemo e finiremo la procedura del Wizard.

```

Folder - Blocco note
File Modifica Cerca ?
<!--
* This file was automatically generated by Microsoft Internet Explorer 4.0
* using the file %THISDIRPATH%\folder.htt (if customized) or
* %TEMPLATEDIR%\folder.htt (if not customized).
--> <html> <link rel=stylesheet href="%TEMPLATEDIR%\webview.css" title="Win98"> <head>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=windows-1252"> <!-- allow references
var L_Prompt_Text      = "Selezionare un'icona per visualizzarne la des
var L_Multiple_Text    = " oggetti selezionati.";
var L_Size_Text        = "Dimensioni: ";
var L_FileSize_Text    = "Dimensioni totali file: ";
var L_Delimiter_Text   = ",";
var L_Bytes_Text       = "&nbsp;bytes";
var L_Attributes_Text  = "Attributi";
var L_Codes_Text       = "RHSACE";
var L_ReadOnly_Text    = "Sola lettura";
var L_Hidden_Text      = "Nascosto";
var L_System_Text      = "Sistema";
var L_Archive_Text     = "Archivio";
var L_Compressed_Text  = "Compresso";
var L_Encrypted_Text   = "Cifrato";
var L_NoAttributes_Text = "(nessun valore impostato)";
var L_Properties_Text  = "P&ropriet ";
var timer              = 0;
var wantMedia          = true;

function FixSize() {
    // this function handles fixed panel sizing and collapsing when t
    var threshold      = 400;
    var miniHeight     = 32;
    var ch              = document.body.clientHeight;
    var cw              = document.body.clientWidth;

    if (cw < threshold) {
        document.all.Panel.style.visibility = "hidden";

```

Crea o modifica un documento HTML – File Folder.htt Terza schermata

Questa schermata contiene il programma necessario a mostrare il fondo della cartella come pagina Web. Riporto il file completo che è mostrato nella finestra:

```

<!--
* This file was automatically generated by Microsoft Internet Explorer 4.0
* using the file %THISDIRPATH%\folder.htt (if customized) or
* %TEMPLATEDIR%\folder.htt (if not customized).
--> <html> <link rel=stylesheet href="%TEMPLATEDIR%\webview.css"
title="Win98"> <head>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=windows-1252">
<!-- allow references to any resources you might add to the folder --> <!--
(a "webbot" is a special wrapper for FrontPage compatibility) --> <!-- webbot
bot="HTMLMarkup" tag="base" startspan --> <base href="%THISDIRPATH%"> <!--
webbot bot="HTMLMarkup" endspan --> <script language="JavaScript">
    var L_Prompt_Text = "Selezionare un'icona per visualizzarne
la descrizione.";
    var L_Multiple_Text    = " oggetti selezionati.";
    var L_Size_Text        = "Dimensioni: ";
    var L_FileSize_Text    = "Dimensioni totali file: ";
    var L_Delimiter_Text   = ",";
    var L_Bytes_Text       = "&nbsp;bytes";
    var L_Attributes_Text  = "Attributi";
    var L_Codes_Text       = "RHSACE";
    var L_ReadOnly_Text    = "Sola lettura";

```

```

var L_Hidden_Text = "Nascosto";
var L_System_Text = "Sistema";
var L_Archive_Text    = "Archivio";
var L_Compressed_Text = "Compresso";
var L_Encrypted_Text  = "Cifrato";
var L_NoAttributes_Text = "(nessun valore impostato)";
var L_Properties_Text = "P&roprietà";
var timer             = 0;
var wantMedia        = true;

function FixSize() {
    // this function handles fixed panel sizing and
collapsing when the window resizes
    var threshold      = 400;
    var miniHeight     = 32;
    var ch              = document.body.clientHeight;
    var cw              = document.body.clientWidth;

    if (cw < threshold) {
        document.all.Panel.style.visibility = "hidden";
        document.all.MiniBanner.style.visibility =
"visible";

        document.all.FileList.style.top = miniHeight;
        document.all.FileList.style.pixelLeft = 0;
    } else {
        document.all.MiniBanner.style.visibility =
"hidden";

        document.all.Panel.style.visibility = "visible";
        document.all.FileList.style.top = 0;
        document.all.FileList.style.pixelLeft =
document.all.Panel.style.pixelWidth;
    }
    document.all.FileList.style.pixelWidth = cw -
document.all.FileList.style.pixelLeft;
    document.all.FileList.style.pixelHeight = ch -
document.all.FileList.style.pixelTop;
}

function FormatNumber(n) {
    var t = "";
    var i, j = 0;
    for (i = n.length - 1; i >= 0; i--) {
        t = n.charAt(i) + t;
        if (i && ((++j % 3) == 0))
            t = L_Delimiter_Text + t;
    }
    return t;
}

function ReleaseMedia() {
    document.all.Media.innerHTML = "";
}

function Properties() {
    FileList.SelectedItems().Item(0).InvokeVerb(L_Properties_Text);
}

function Init() {
    // call our FixSize() function whenever the window
gets resized
    window.onresize = FixSize;
    FixSize();
}

```

```

        Info.innerHTML = L_Prompt_Text;
    }
</script> <script language="JavaScript" for="FileList"
event="SelectionChanged">
    // this script updates the left info panel when you select
icons
    var fldr = FileList.Folder;
    var items;
    var name;
    var data;
    var text;
    var title;
    var size = 0;
    var i;

    // cancel any pending status message
    if (timer) {
        window.clearTimeout(timer);
        timer = 0;
    }

    // erase any visible thumbnail since the selection changed
    document.all.Thumbnail.style.display = "none";
    document.all.Status.style.display = "none";

    // stop & destroy any media player
    if (wantMedia)
        ReleaseMedia();

    data = FileList.SelectedItems().Count;
    if (data == 0) {
        // nothing selected?
        Info.innerHTML = L_Prompt_Text;
        return;
    }
    else if (data > 1) {
        // more than one item selected?
        text = data + L_Multiple_Text + "<br>";
        if (data <= 100) {
            for (i = 0; i < data; i++)
                size +=
FileList.SelectedItems().Item(i).Size;
            if (size)
                text += "<br>" + L_FileSize_Text +
FormatNumber(size.toString()) + L_Bytes_Text + "<br>";
            if (data <= 16)
                for (i = 0; i < data; i++)
                    text += "<br>" +
FileList.SelectedItems().Item(i).Name;
        }
        Info.innerHTML = text;
        return;
    }

    items = FileList.SelectedItems().Item(0);

    // name
    name = fldr.GetDetailsOf(items, 0);
    text = "<b>" + name + "</b>";

    // type
    data = fldr.GetDetailsOf(items, 2);
    if (data)

```

```

        text += "<br>" + data;

// date
data = fldr.GetDetailsOf(items, 3);
if (data)
    text += "<br><br>" + fldr.GetDetailsOf(null, 3) +
":<br>" + data;

// size?
size = FileList.SelectedItems().Item(0).Size;
if (size)
    if (size < 1000)
        text += "<br><br>" + L_Size_Text + size +
L_Bytes_Text;
    else {
        data = fldr.GetDetailsOf(items, 1);
        if (data)
            text += "<br><br>" +
fldr.GetDetailsOf(null, 1) + ": " + data;
        else
            text += "<br><br>" + L_Size_Text +
FormatNumber(size.toString()) + L_Bytes_Text;
    }

// extra details?
for (i = 4; i < 10; i++) {
    title = fldr.GetDetailsOf(null, i);
    if (!title)
        break;
    data = fldr.GetDetailsOf(items, i);
    if (title == L_Attributes_Text) {
        var code;
        var s = "";

        text += "<br><br>" +
title.link("JavaScript:onClick=Properties()") + ": ";
        for (i = 0; i < 6; i++) {
            code = L_Codes_Text.charAt(i);
            if (data.indexOf(code) > -1) {
                if (s)
                    s += ", ";
                if (i == 0)
                    s += L_ReadOnly_Text;
                else if (i == 1)
                    s += L_Hidden_Text;
                else if (i == 2)
                    s += L_System_Text;
                else if (i == 3)
                    s += L_Archive_Text;
                else if (i == 4)
                    s += L_Compressed_Text;
                else if (i == 5)
                    s += L_Encrypted_Text;
            }
        }
        if (!s)
            s = L_NoAttributes_Text;
        text += s;
    }
    else if (data)
        text += "<br><br>" + title + ":<br>" + data;
}
}

```

```

// tip?
data = fldr.GetDetailsOf(items, -1);
if (data && data != name) {
    var start;
    var end;
    var theLink;
    var a;

    // parse lines for Office files without breaking links
below
    a = data.split("\n");
    data = a.join("<br>\n");

    // look for embedded links
    text += "<br><br>";
    start = data.indexOf("http://");
    if (start < 0)
        start = data.indexOf("file://");
    if (start < 0)
        text += data;
    else {
        end = data.indexOf(" ", start);
        if (end < 0)
            end = data.length;
        if (start > 0)
            text += data.substring(0, start - 1);
        theLink = data.substring(start, end);
        text += theLink.link(theLink);
        if (end < data.length)
            text += data.substring(end + 1,
data.length);
    }
}

// replace Info with the new text
Info.innerHTML = text;

if (wantMedia) {
    // show media preview or thumbnail based on file
extension
    ext = name.substring(name.lastIndexOf(".") + 1,
name.length);
    ext = ext.toLowerCase();
    if (ext == 'avi' || ext == 'mov' || ext == 'mpe' ||
ext == 'mpeg' || ext == 'mpg') {
        // show a movie player
        document.all.Media.innerHTML = '<object
ID="Player" style="width: 160px; height: 148px" classid=clsid:05589FA1-C356-
11CE-BF01-00AA0055595A><param name="FileName" value="' + items.Path +
'"><param name=ShowDisplay value=0><param name=BorderStyle
value=0></object>';
        document.all.Media.innerHTML += '<div
class=Release><a href="JavaScript:onClick=ReleaseMedia()">Release this
File</a></div>';
    } else if (ext == 'aif' || ext == 'aifc' || ext ==
'aiff' || ext == 'au' || ext == 'mid' || ext == 'rmi' || ext == 'snd' || ext
== 'wav') {
        // show a sound player
        document.all.Media.innerHTML = '<object
ID="Player" style="width: 160px; height: 28px" classid=clsid:05589FA1-C356-
11CE-BF01-00AA0055595A><param name="FileName" value="' + items.Path +
'"><param name=ShowDisplay value=0></center></object>'

```

```

        document.all.Media.innerHTML += '<div
class=Release><a href="JavaScript:onClick=ReleaseMedia()">Release this
File</a></div>';
    }
}

// try to generate a new thumbnail asynchronously, and delay
the status message one second
    if (size && Thumbnail.displayFile(items.Path))
        timer =
window.setTimeout('document.all.Status.style.display = "", 1000);
    </script> <script language="JavaScript" for="Thumbnail"
event="OnThumbnailReady">
    // when a valid thumbnail has been generated, display it
    window.clearTimeout(timer);
    timer = 0;
    document.all.Status.style.display = "none";
    if (document.all.Thumbnail.haveThumbnail() &&
document.all.Media.innerHTML == "")
        document.all.Thumbnail.style.display = "";
    </script> </head> <body scroll=no onload="Init()"> <!-- start mini
banner --> <div ID="MiniBanner" style="visibility: hidden; position:
absolute; width: 100%; height: 32px; background: window"> <!-- using a table
with nowrap to prevent word wrapping --> <table><tr><td nowrap> <p
class=Title style="margin-top: 0"> <!--webbot bot="HTMLMarkup" startspan
alt="&lt;B&gt;&lt;I&gt;&lt;Web View Folder Title&lt;/I&gt;&lt;/B&gt;&nbsp;" -->
%THISDIRNAME% <!--webbot bot="HTMLMarkup" endspan --> </td></tr></table>
</div> <!-- end mini banner --> <!-- start left info panel --> <div id=Panel>
<p> <object classid="clsid:E5DF9D10-3B52-11D1-83E8-00A0C90DC849" width=32
height=32> <param name="scale" value="100"> </object> <p class=Title> <!--
webbot bot="HTMLMarkup" startspan alt="&lt;B&gt;&lt;I&gt;&lt;Web View Folder
Title&lt;/I&gt;&lt;/B&gt;&nbsp;" --> %THISDIRNAME% <!--webbot
bot="HTMLMarkup" endspan --> <p class=LogoLine>  <p> <span id=Info>
</span> <!-- HERE'S A GOOD PLACE TO ADD A FEW LINKS OF YOUR OWN --> <!--
(examples commented out)
    <p>
    <br>
    <a href="http://www.mylink1.com/">Custom Link 1</a>
    <p class=Links>
    <a href="http://www.mylink2.com/">Custom Link 2</a>
--> <p> <!-- this is the thumbnail viewer control -->
<object id=Thumbnail classid="clsid:1D2B4F40-1F10-11D1-9E88-00C04FDCAB92"
style="display: none"> </object> <!-- this is the status message that pops up
during thumbnail generation --> <div id=Status style="display: none">
Generating preview... </div> <p> <!-- this contains any ActiveMovie control
created later --> <div id=Media> </div> </div> <!-- end left info panel -->
<!-- this is the standard file list control --> <!-- webbot bot="HTMLMarkup"
startspan --> <object id=FileList border=0 tabindex=1
classid="clsid:1820FED0-473E-11D0-A96C-00C04FD705A2"> </object> <!-- webbot
bot="HTMLMarkup" endspan --> </body> </html>

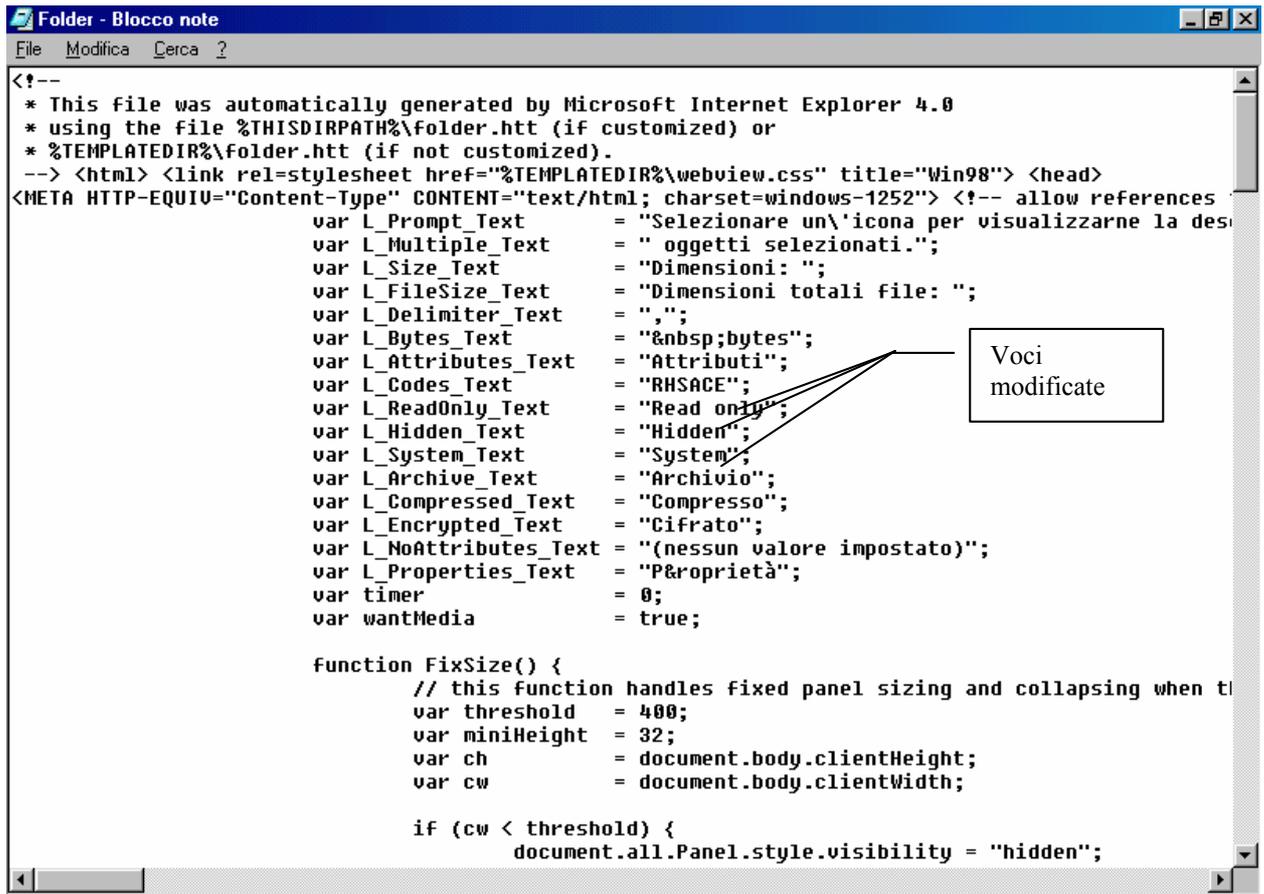
```

Il file come possiamo notare è molto lungo e complesso, in quanto il linguaggio HTML è molto prossimo al linguaggio C e C++.

Come già espresso in precedenza noi non tratteremo in questa sede questo argomento. Affronteremo solo una lieve modifica a qualche scritta che vedremo in figura.

Questo file, come scritto, lo genera automaticamente l'Internet Explorer 4.0, prendendolo dal suo archivio di Template.

Andremo a modificare solo le voci riguardanti l'attributo dei file:



```

<!--
* This file was automatically generated by Microsoft Internet Explorer 4.0
* using the file %THISDIRPATH%\folder.htt (if customized) or
* %TEMPLATEDIR%\folder.htt (if not customized).
--> <html> <link rel=stylesheet href="%TEMPLATEDIR%\webview.css" title="Win98"> <head>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=windows-1252"> <!-- allow references
var L_Prompt_Text      = "Selezionare un'icona per visualizzarne la des
var L_Multiple_Text    = "oggetti selezionati.";
var L_Size_Text        = "Dimensioni: ";
var L_FileSize_Text    = "Dimensioni totali file: ";
var L_Delimiter_Text   = ",";
var L_Bytes_Text       = "&nbsp;bytes";
var L_Attributes_Text  = "Attributi";
var L_Codes_Text       = "RHSACE";
var L_ReadOnly_Text    = "Read only";
var L_Hidden_Text      = "Hidden";
var L_System_Text      = "System";
var L_Archive_Text     = "Archivio";
var L_Compressed_Text  = "Compresso";
var L_Encrypted_Text   = "Cifrato";
var L_NoAttributes_Text = "(nessun valore impostato)";
var L_Properties_Text  = "P&ropriet ";
var timer              = 0;
var wantMedia          = true;

function FixSize() {
  // this function handles fixed panel sizing and collapsing when t
  var threshold        = 400;
  var miniHeight       = 32;
  var ch               = document.body.clientHeight;
  var cw               = document.body.clientWidth;

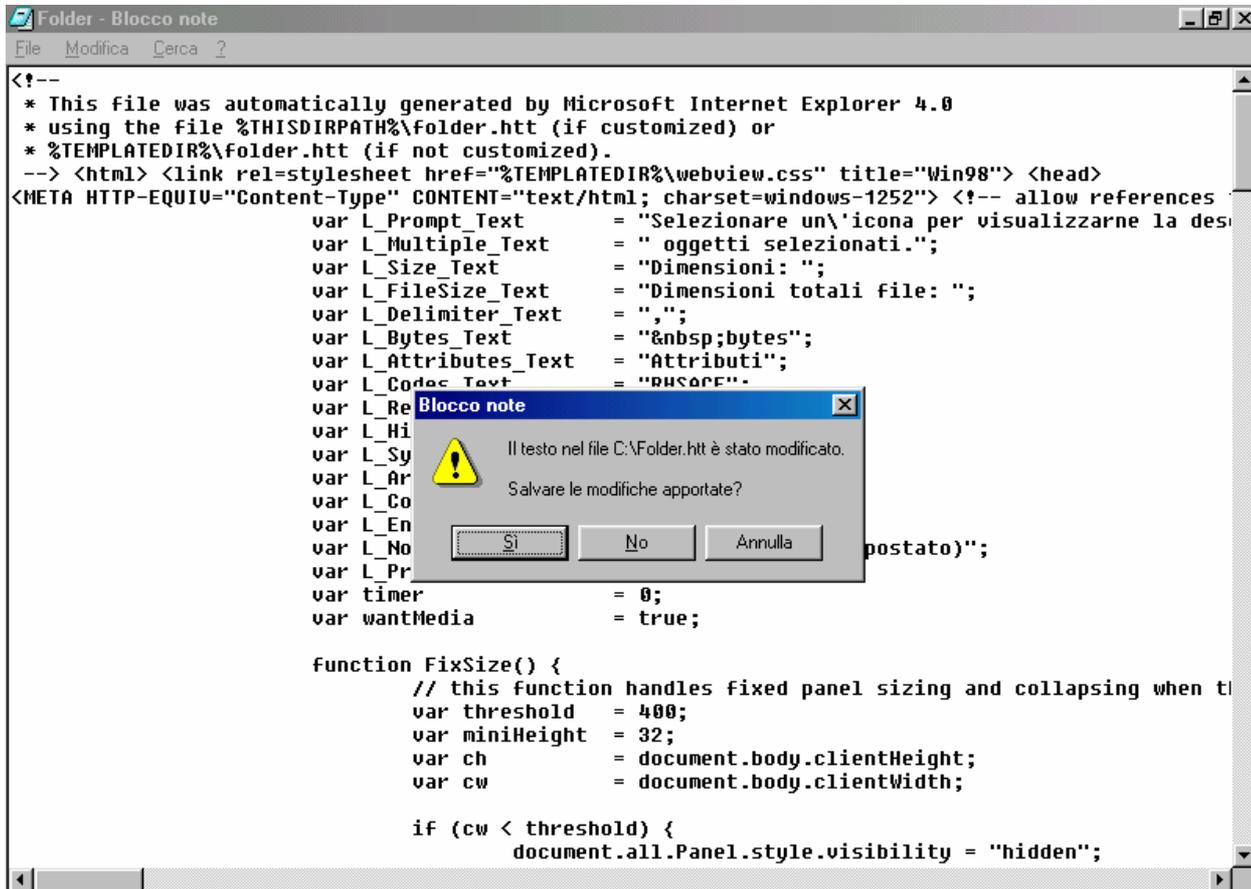
  if (cw < threshold) {
    document.all.Panel.style.visibility = "hidden";
  }
}

```

Crea o modifica un documento HTML – File **Folder.htt**
Quarta schermata

Quando andremo a visualizzare un file, come IO.SYS, nella finestra di sinistra (se avremo attivato la visualizzazione degli attributi) vedremo che gli attributi avranno la scritta in inglese, invece che in italiano.

Chiudendo la finestra con il pulsante x:



```

<!--
* This file was automatically generated by Microsoft Internet Explorer 4.0
* using the file %THISDIRPATH%\folder.htt (if customized) or
* %TEMPLATEDIR%\folder.htt (if not customized).
--> <html> <link rel=stylesheet href="%TEMPLATEDIR%\webview.css" title="Win98"> <head>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=windows-1252"> <!-- allow references
var L_Prompt_Text      = "Selezionare un'icona per visualizzarne la des
var L_Multiple_Text    = " oggetti selezionati.";
var L_Size_Text        = "Dimensioni: ";
var L_FileSize_Text    = "Dimensioni totali file: ";
var L_Delimiter_Text   = ",";
var L_Bytes_Text       = "&nbsp;bytes";
var L_Attributes_Text  = "Attributi";
var L_Codec_Text       = "RISORSE";
var L_Re
var L_Hi
var L_Sy
var L_Ar
var L_Co
var L_En
var L_No
var L_Pr
var timer              = 0;
var wantMedia          = true;

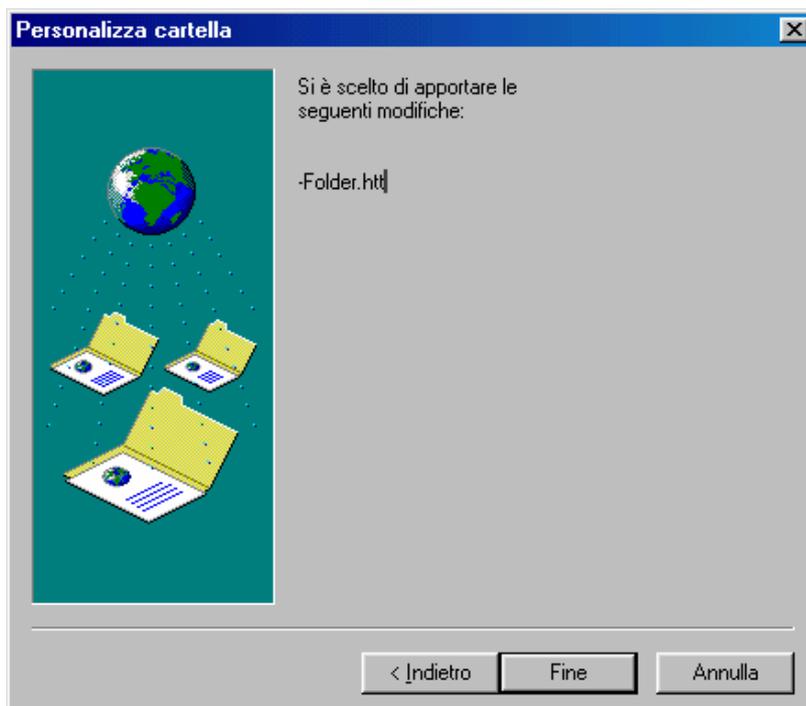
function FixSize() {
// this function handles fixed panel sizing and collapsing when t
var threshold          = 400;
var miniHeight         = 32;
var ch                 = document.body.clientHeight;
var cw                 = document.body.clientWidth;

if (cw < threshold) {
document.all.Panel.style.visibility = "hidden";

```

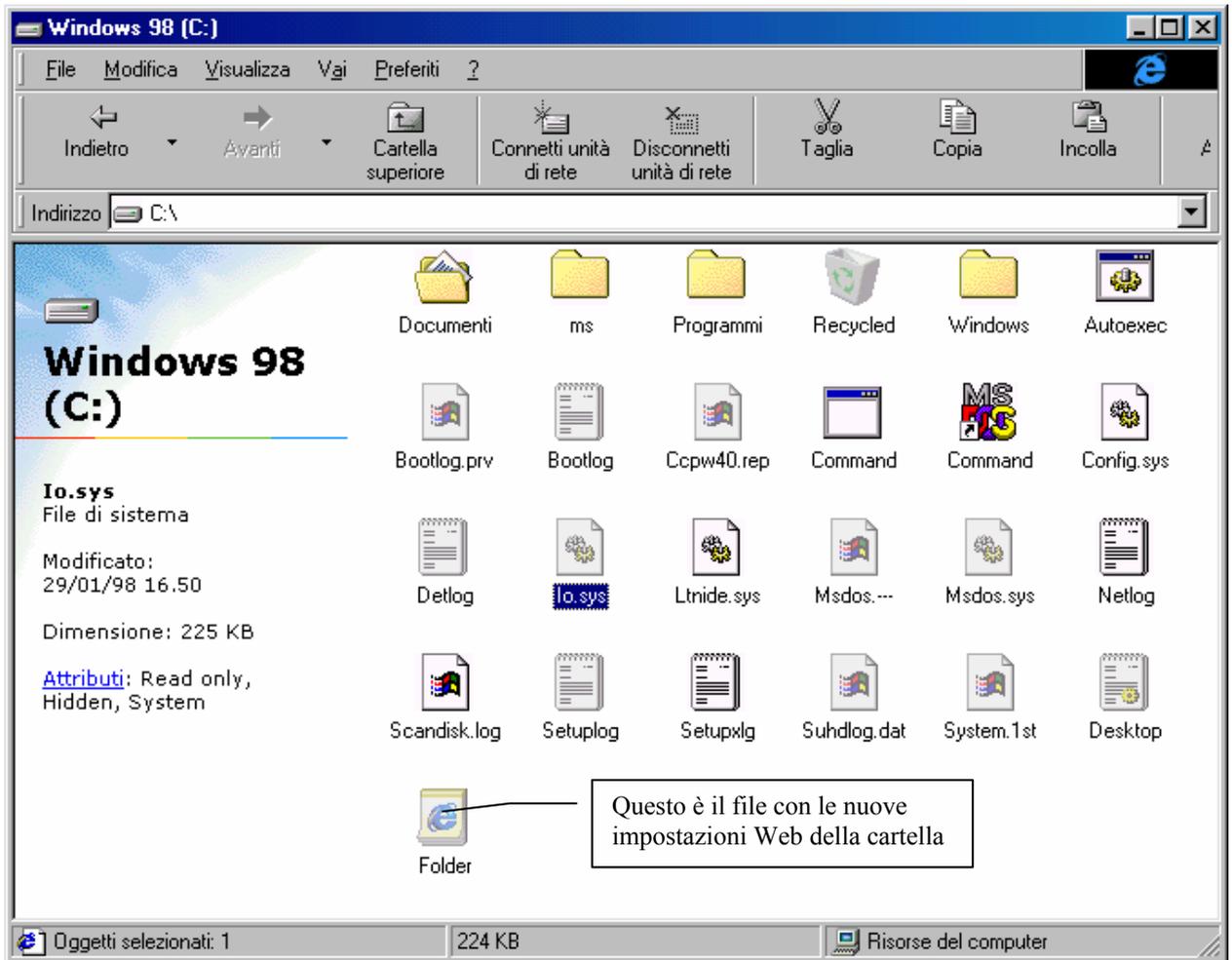
Crea o modifica un documento HTML – File **Folder.htt**
 Quinta schermata

Cliccando su **Sì** ecco che compare la schermata finale del Wizard:



Crea o modifica un documento HTML – Schermata finale

A questo punto andiamo a vedere le modifiche che abbiamo apportato:

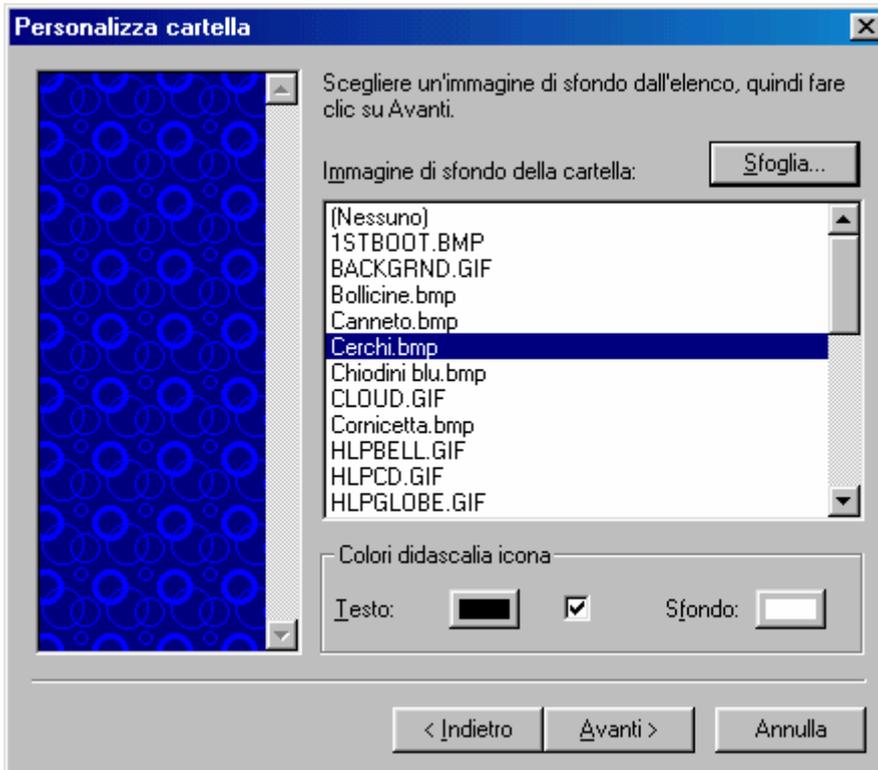


Risorse del computer – Modifica della pagina Web della cartella

Andando a selezionare il file IO.SYS a fianco notiamo gli attributi, **Solo lettura**, **Nascosto** e **Sistema** appaiono scritti in inglese, proprio come noi lo abbiamo modificato

I.II.II) Scegli un'immagine di sfondo

Anche le immagini possono creare un effetto suggestivo alla cartella che apriamo. Per inserirle, si deve scegliere il pulsante **Scegli un'immagine di sfondo**, che dei tre esposti nel paragrafo I.I è quello centrale. Selezionato il pulsante e cliccato **Avanti** > ecco comparire la seguente schermata:



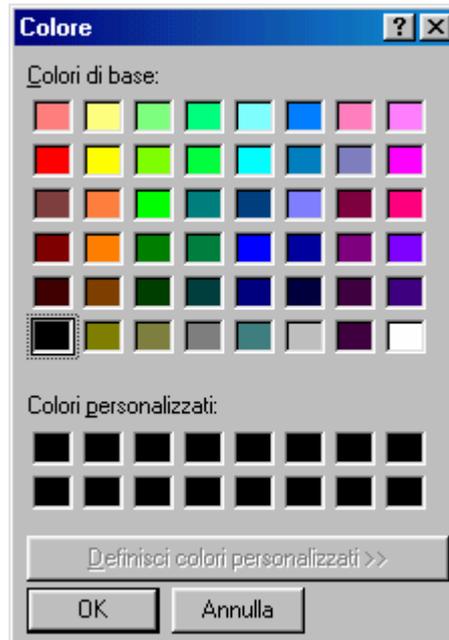
Scegli un'immagine di sfondo – Seleziona immagine

Il sistema supporta come immagini di sfondo per le cartelle i seguenti formati: BMP, GIF, JPG e ne fornisce già alcuni in dotazione.

Se quelli in dotazione non sono di nostro gradimento, e vogliamo scegliere delle immagini più suggestive, tramite il pulsante Sfoglia, possiamo inserirne un'altra contenuta in una cartella diversa.

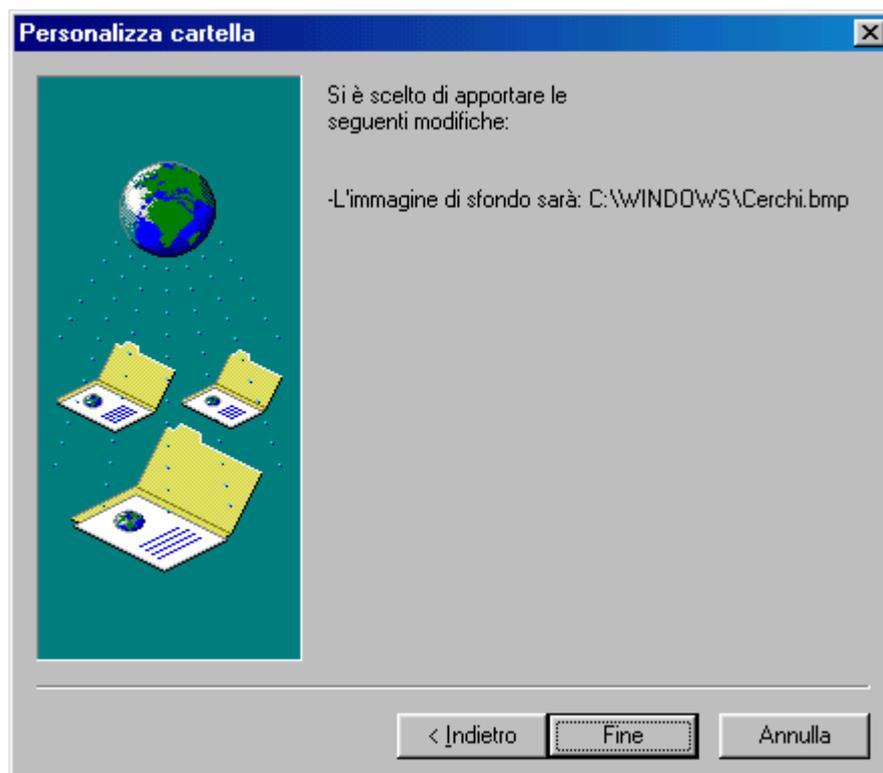
C'è un solo problema che si può verificare, ed è dovuto ai colori delle didascalie delle icone, che possono non essere visualizzati bene col nuovo sfondo. Per risolvere il problema, sotto la lista delle immagini disponibili, vi sono due pulsanti che servono a selezionare il colore del testo della didascalia e dello sfondo. Al centro possiamo notare un check. Questo serve ad attivare lo sfondo perché se si sceglie un colore

che non contrasti con lo sfondo, può essere omesso. Cliccando a turno i due pulsanti (o uno dei due) compare la lista colori:



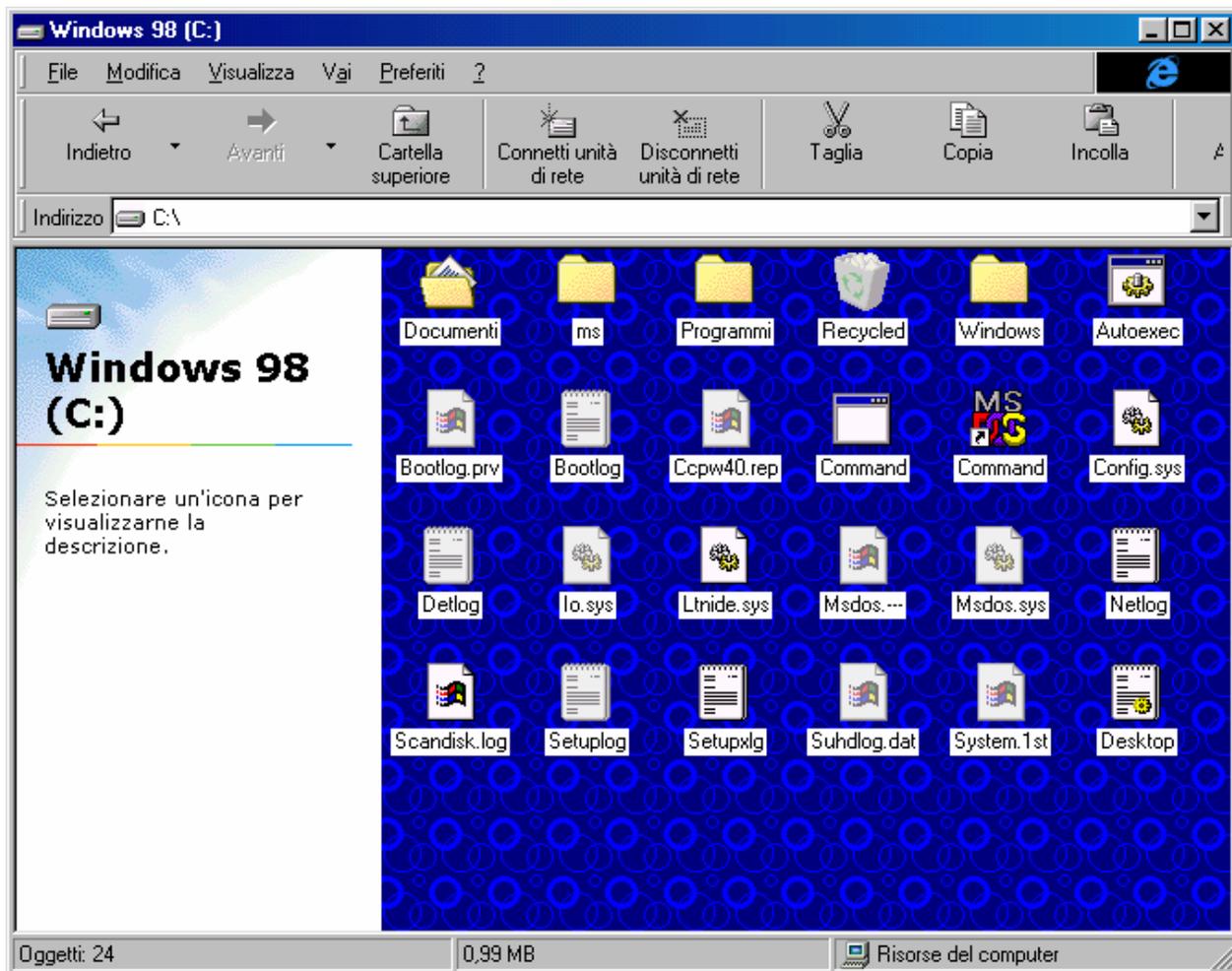
Scegli un'immagine di sfondo – Colori del Testo e dello Sfondo

Una volta effettuato le scelte dei colori, cliccando su **Avanti** > nella finestra proposta nell'immagine **Scegli un'immagine di sfondo – Seleziona immagine**, arriviamo alla fine del Wizard:



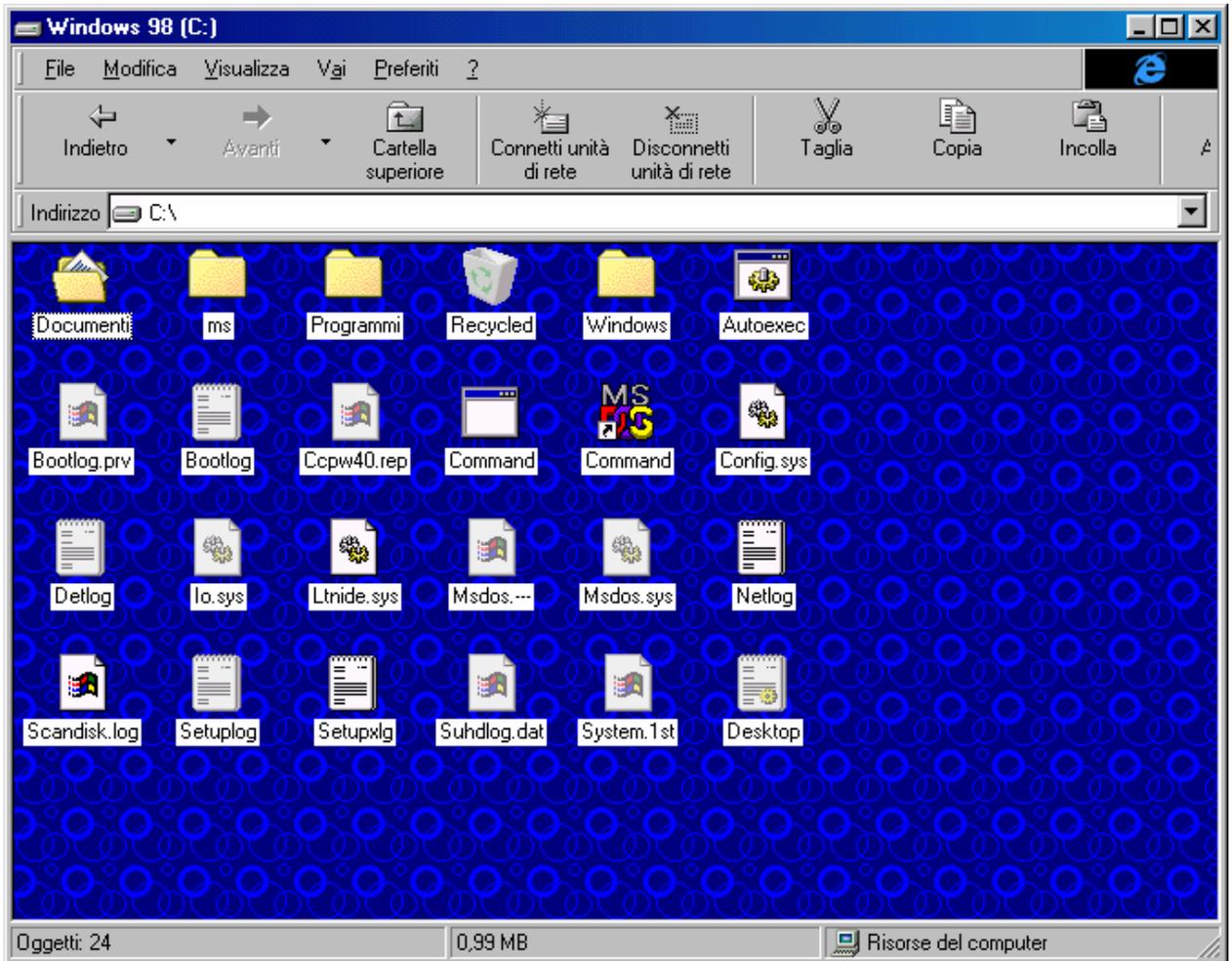
Scegli un'immagine di sfondo – Fine Wizard

Ammiriamo la nostra cartella personalizzata:



Scegli un'immagine di sfondo – Cartella modificata

C'è da osservare che per apportare questa modifica non è necessario nè aver inserito la modifica delle impostazioni Web della cartella (infatti nella figura non compare il file **Folder.htt**), nè avere attivato la visualizzazione **Come pagina Web**:

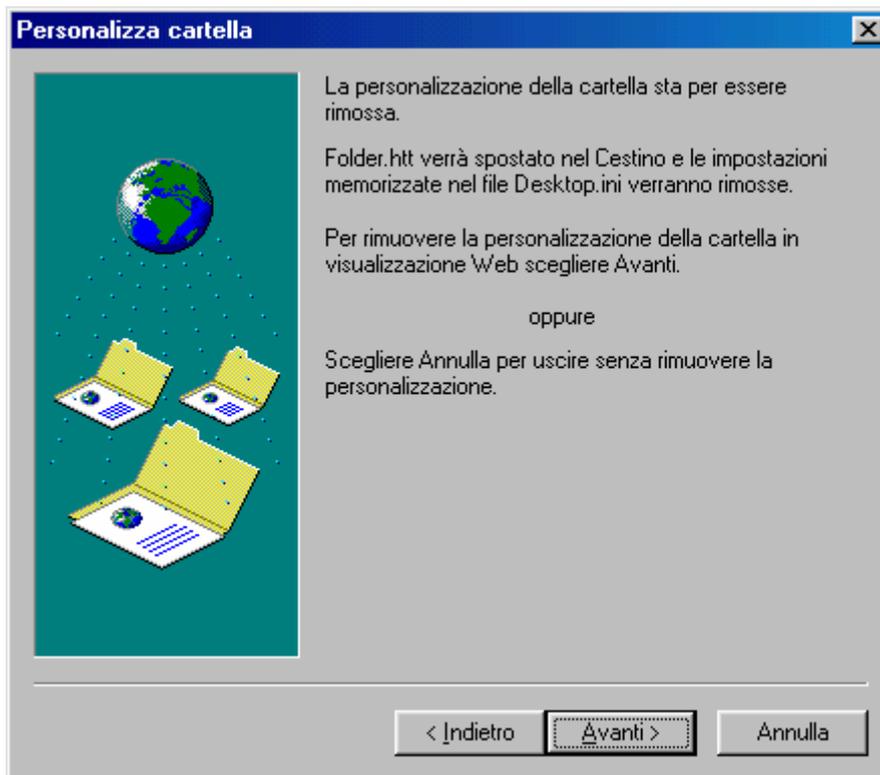


Scegli un'immagine di sfondo
Cartella modificata senza visualizza Come pagina Web

I.II.III) Rimuovi personalizzazione

L'ultimo pulsante da analizzare di questo Wizard è **Rimuovi personalizzazione**.

A differenza degli altri due pulsanti di scelta, questo elimina tutte le modifiche attuate nella cartella. Andiamo ad analizzare il Wizard:



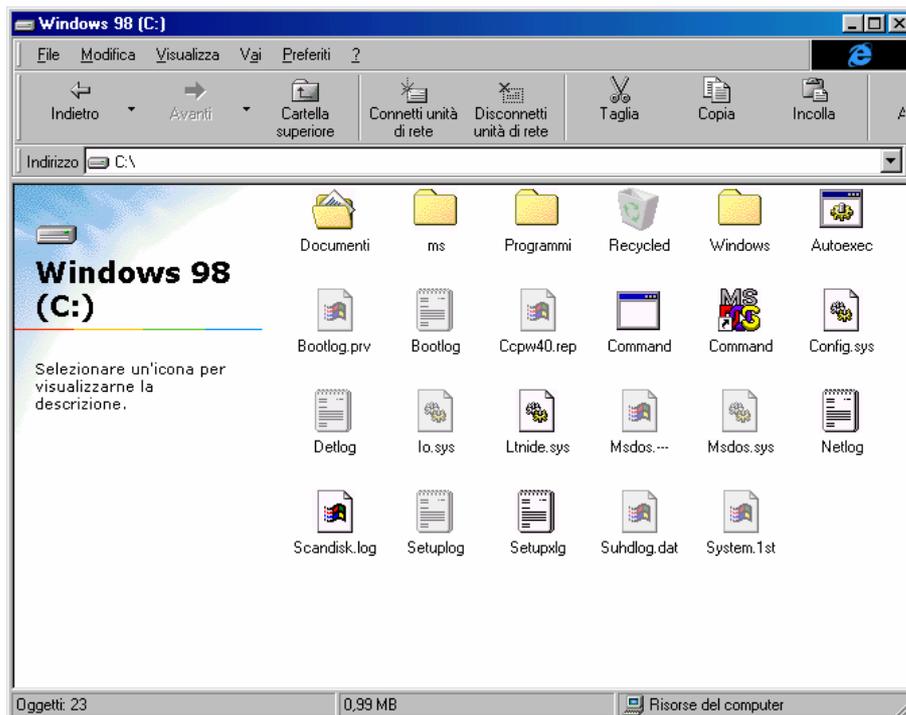
Rimuovi personalizzazione – Prima schermata

Cliccando su **Avanti** > ecco comparire la schermata finale:



Rimuovi personalizzazione – Schermata finale

Questa schermata ci avvisa che il Wizard sposta nel Cestino il file **Folder.htt** ed elimina tutte le immagini nella cartella che abbiamo modificato:



Rimuovi personalizzazione – Cartella senza modifiche

Spostando il file **Folder.htt** nel Cestino, una volta eliminate le personalizzazioni nella cartella che abbiamo preso in esame, è possibile “recuperare” il file **Folder.htt** con tutte le modifiche effettuate.

Se, per ipotesi, vogliamo eliminare solo l’immagine della cartella, o modificarla, basta seguire le indicazioni riportate al paragrafo I.II.II

I.III) Il tasto destro del mouse sull'icona Risorse del computer

Anche **Risorse del computer**, come tutte le icone di Windows 98, hanno un menu a tendina quando si clicca il pulsante destro del mouse:



Tasto destro del mouse su Risorse del computer

Andiamo ad analizzare le voci del menu:

Apri: essendo in grassetto, è l'azione che esegue per default quando si clicca due volte il tasto sinistro del mouse (o una volta a seconda di come si è settato il sistema, cfr. Capitolo I paragrafo I.I)

Esplora: attiva Esplora risorse (cfr. Capitolo II)

Trova: attiva il programma per la ricerca dei file (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo I):



Trova

Crea collegamento: crea un collegamento di Risorse del computer:



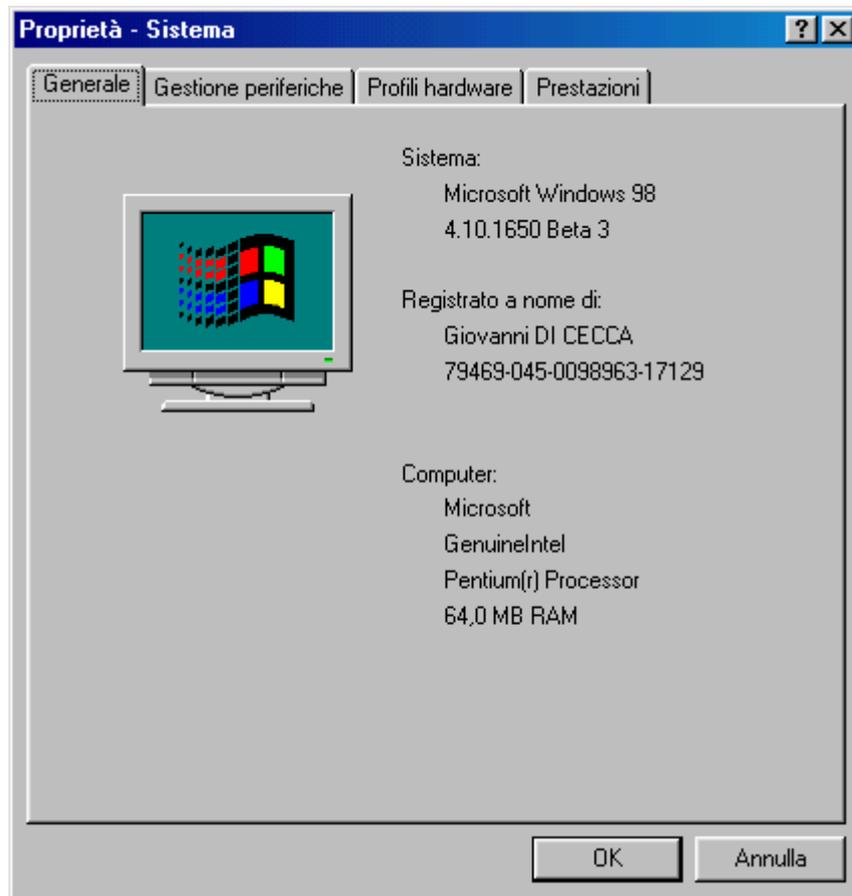
Risorse del computer – Collegamento a Risorse del computer

Rinomina: cambia il nome all'icona di Risorse del computer. È possibile attivare questa funzione usando il tasto **F2**.



Risorse del computer – Rinomina

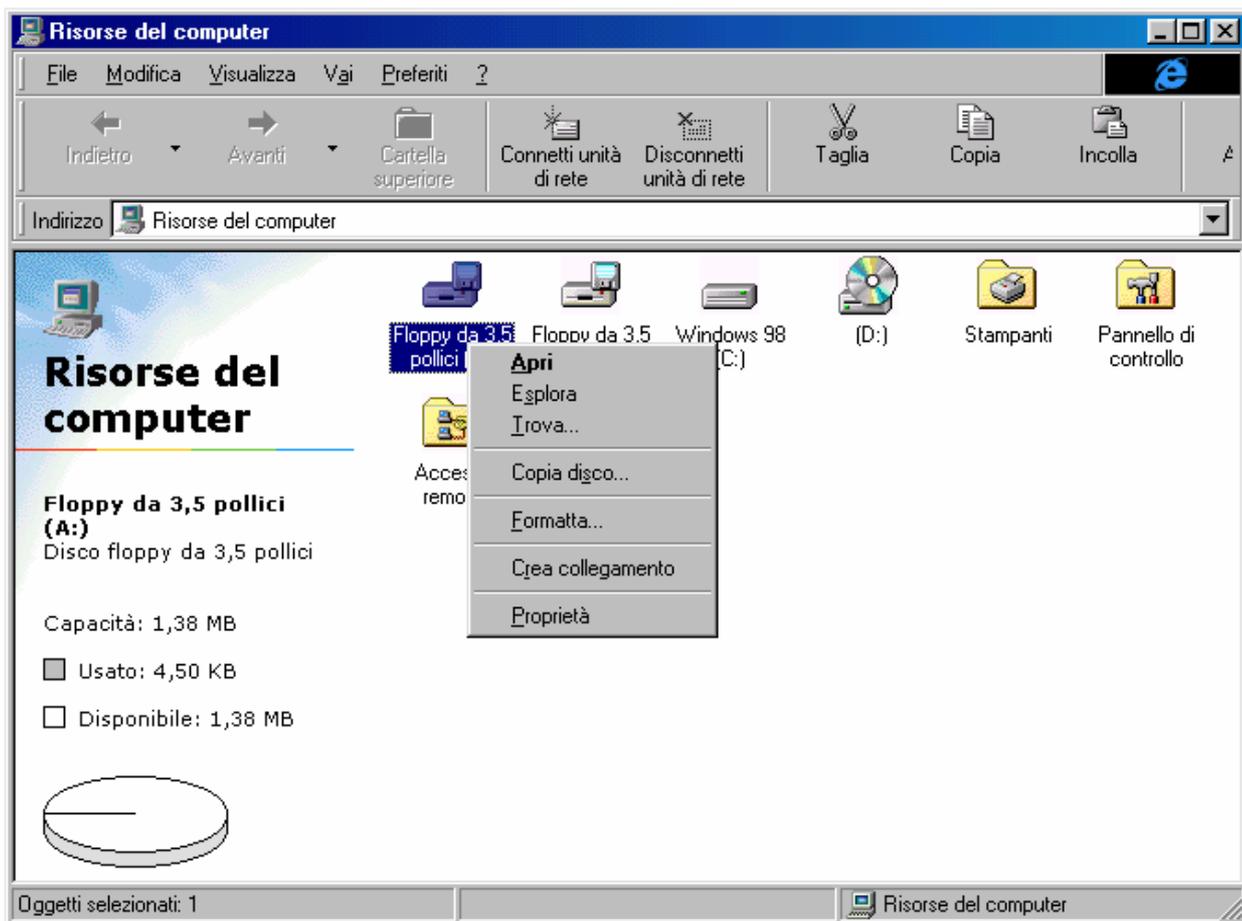
Proprietà: questa voce attiva **Proprietà – Sistema**, non la tratteremo in questo paragrafo (cfr. paragrafo IV.XIV):



Proprietà – Sistema

I.IV) Il tasto destro del mouse sulle icone delle unità a disco del computer

Nella schermata principale di **Risorse del computer** vi sono le unità a disco nelle quali sono contenute le cartelle con i file. Anche loro hanno delle funzioni aggiunte nel menu a tendina che compare quando si clicca appunto il tasto destro del mouse:



Risorse del computer

Tasto destro del mouse sulle icone delle unità a disco

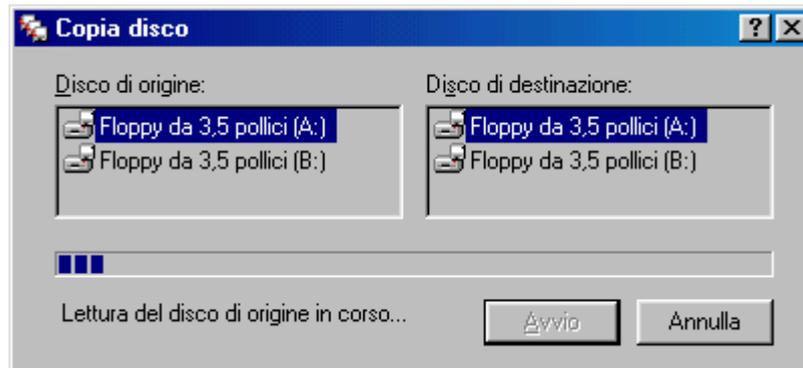
Analizziamone le voci:

Apri: è la voce di default e serve ad aprire la cartella nell'unità a disco selezionata

Esplora: attiva il programma Esplora risorse (cfr. Capitolo II)

Trova: attiva il programma Trova, come già analizzato in precedenza

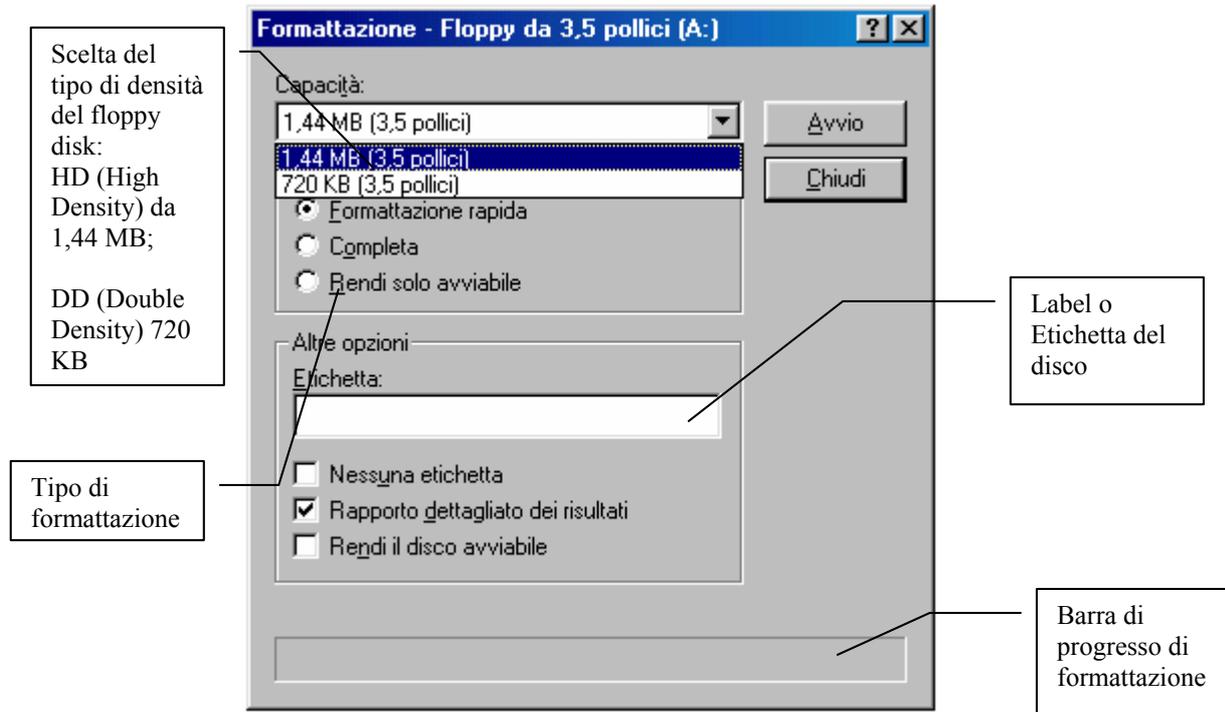
Copia disco: questa funzione serve a fare un diskcopy, cioè a copiare il contenuto di un disco su di un altro. La seguente figura mostra come:



Risorse del computer – Unità a floppy – Copia disco

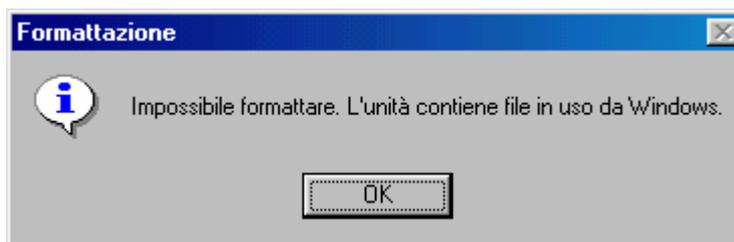
Avendo due unità a floppy è più pratico copiare i dischi in quanto non si devono mettere e togliere dall'unità. Ovviamente questa funzione è attiva solo sulle icone che identificano le unità a floppy disk

Formatta: questo comando è identico a quello introdotto nel Volume I Capitolo I paragrafo IV, solo che è in veste grafica:



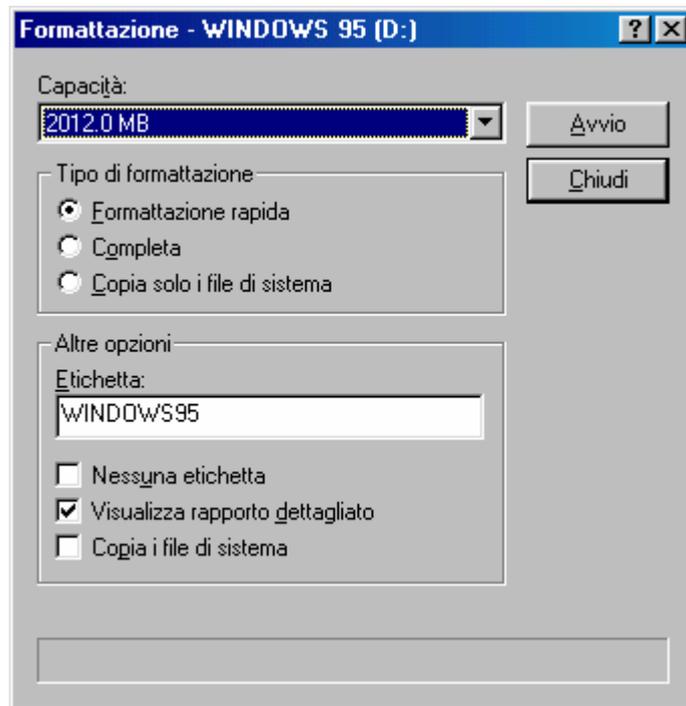
Risorse del computer – Formatta unità Floppy

A differenza dell'omologo comando MS-DOS se vogliamo formattare l'unità C (e solo l'unità C), quella che contiene il sistema operativo, il sistema ci inserisce uno sbarramento di autoprotezione:



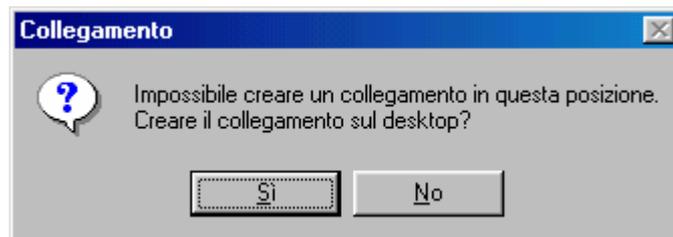
Risorse del computer – Formatta unità hard disk C

Se invece l'unità hard disk è D o un'altra (ma non C) compare la schermata **Risorse del computer – Formatta unità Floppy**, solo nel menu combo **Capacità** vi è la grandezza del disco rigido che si vuole formattare:



Risorse del computer – Formatta unità hard disk D

Crea collegamento: serve a creare un collegamento sul desktop dell'unità che abbiamo selezionato:



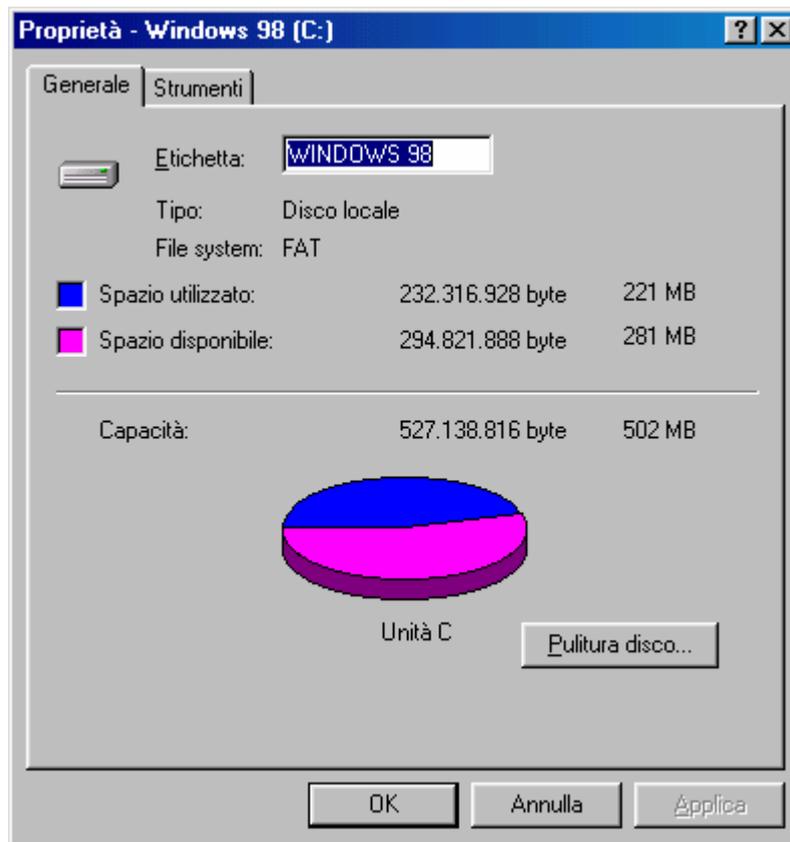
Risorse del computer

Avviso di impossibilità di creare un collegamento all'icona nella cartella principale di Risorse del computer



Risorse del computer
Collegamento a Windows 98 (unità C:)

Proprietà: mostra le proprietà delle unità di Windows 98:

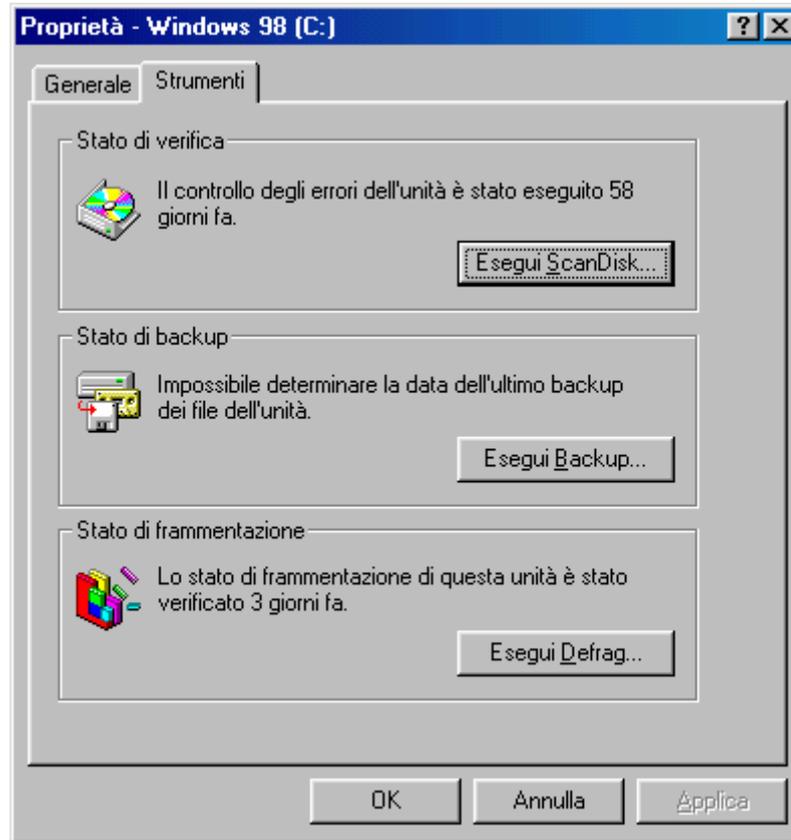


Risorse del computer – Proprietà – Generale dell'unità a disco in analisi (dettaglio dell'unità C:)

Le **Proprietà Generale**, servono a visualizzare le informazioni sull'unità a disco in uso.

La casella di testo **Etichetta** serve ad inserire o modificare un eventuale etichetta o label all'unità in analisi (eccezion fatta ovviamente per i CD-ROM e DVD-ROM)

Un pulsante importante è **Pulitura disco**, che analizzeremo più avanti. Questo pulsante serve a pulire eventuali file temporanei o comunque spazzatura che possono occupare spazio prezioso sul disco.



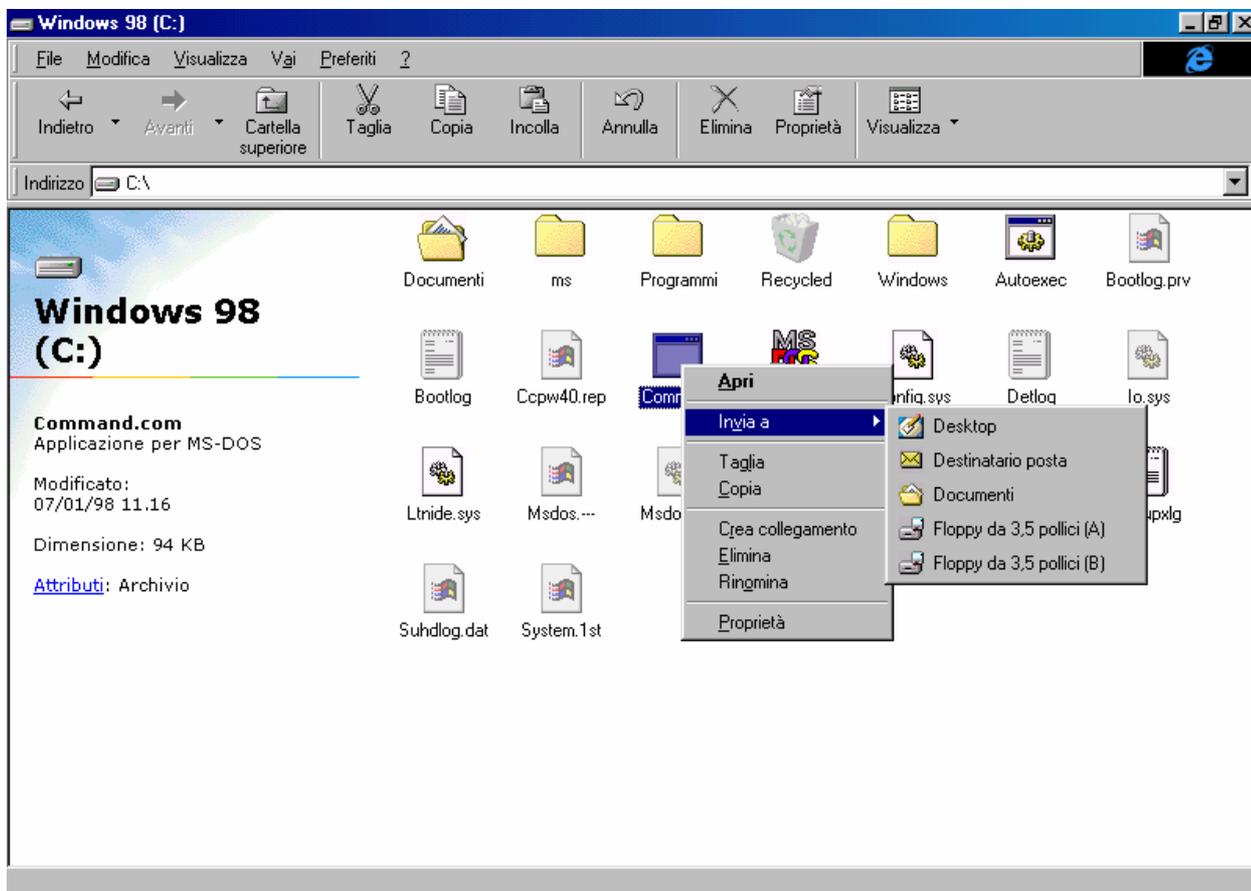
Risorse del computer – Proprietà – Strumenti dell'unità in analisi

Nella scheda Strumenti vi sono gli strumenti necessari per poter curare le nostre unità a disco ed i nostri file. Questi programmi saranno esposti più ampiamente dopo.

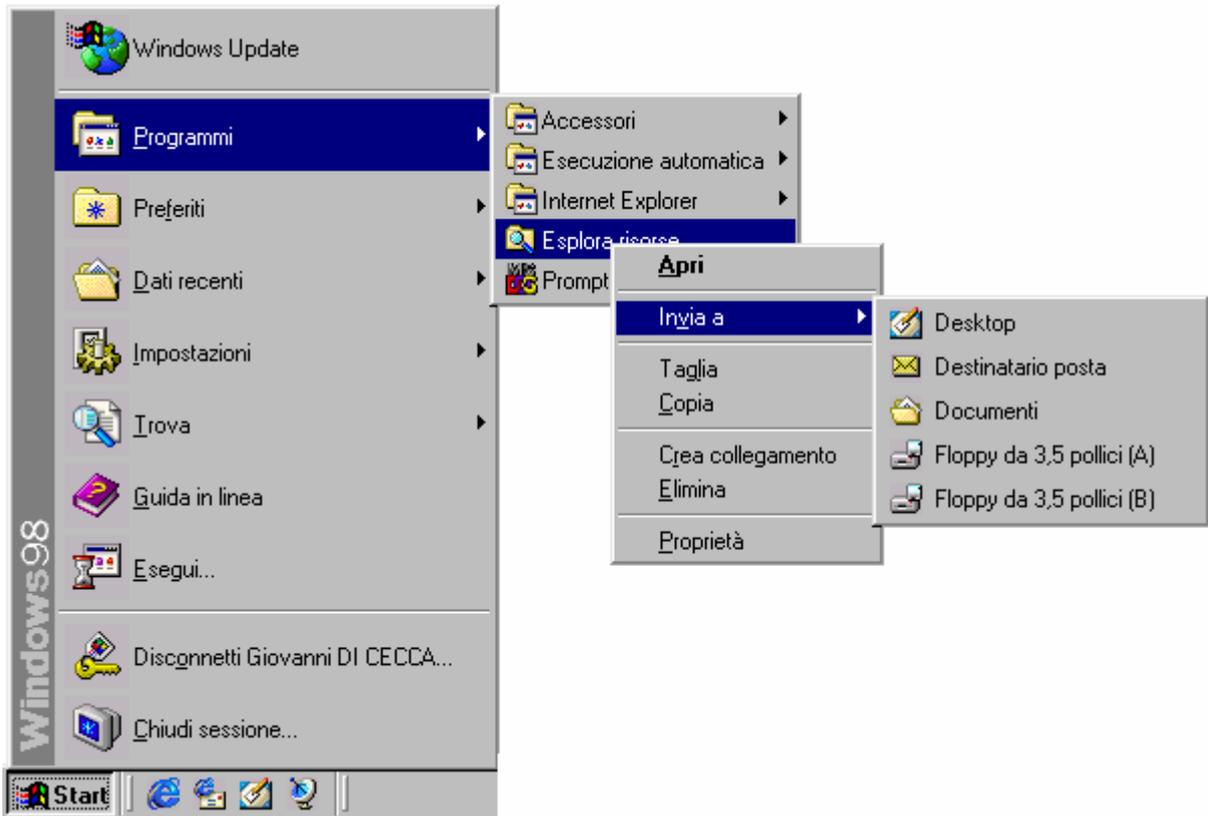
I.V) Personalizziamo la voce *Invia a* (Send To)

Se clicchiamo il pulsante destro del mouse su di una qualsiasi icona, una delle voci che compare è **Invia a**. Questa voce ci fa accedere ad un menu a tendina che ci permette di inviare il file selezionato (sia pure esso una voce del pulsante Avvio / Start) in una delle locazioni che il pulsante ha per default, cioè: **Desktop**, **Destinatario posta**, **Documenti**, **Floppy da 3,5 pollici (A:)** e **Floppy da 3,5 pollici (B:)** (questa icona compare solo se il sistema ha due unità a floppy disk).

Vediamo prima come compare la voce in **Risorse del computer** e poi nel pulsante **Avvio / Start**:



Risorse del computer – Voce **Invia a**



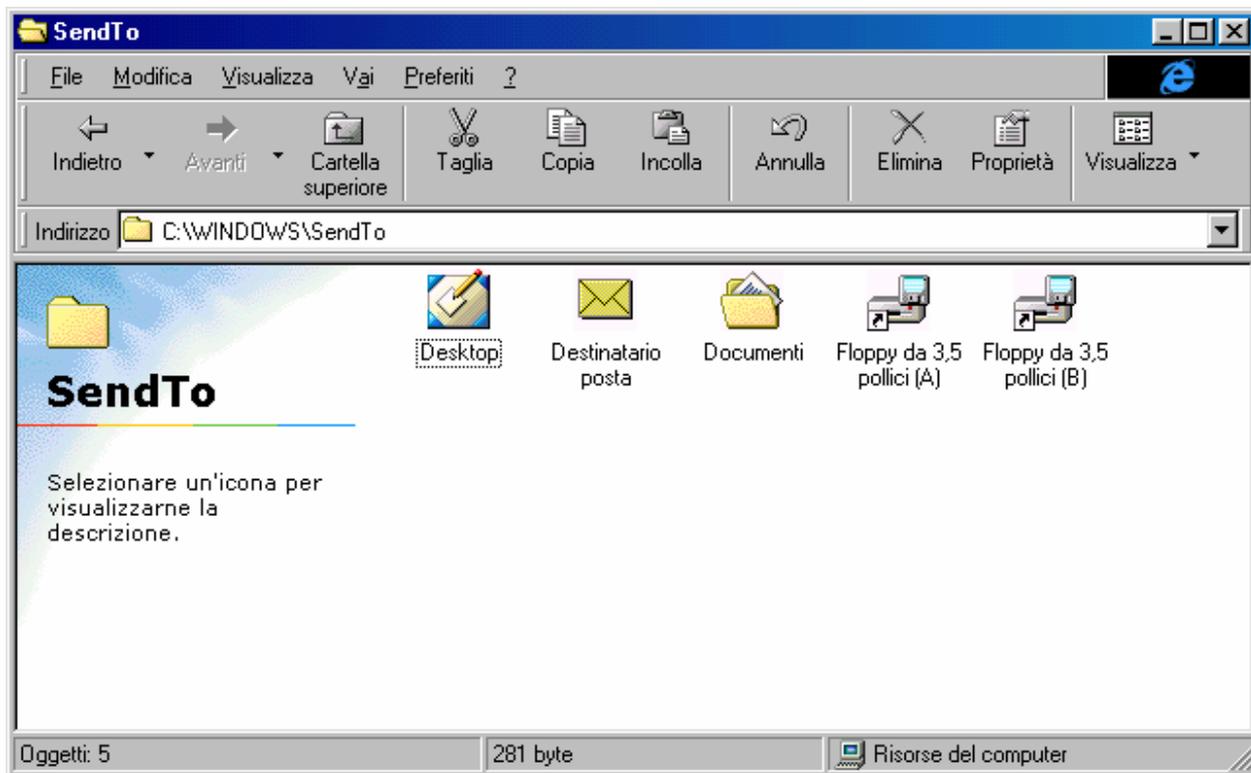
Pulsante Start – Voce **Invia a**

Questa voce fa capo ad una cartella che si trova nella cartella dove risiede il sistema Windows (che in questo caso è C:\Windows), che si chiama **SendTo** (che è **Invia a** inglese):



Cartella **SendTo** – C:\Windows

Vediamo i file contenuti in questa cartella:



Risorse del computer – Cartella SendTo

Una volta identificata la cartella possiamo inserire i collegamenti alle icone, in modo da poter gestire i file in modo più pratico, specialmente se si usa questa funzione da una cartella **Apri** o **Salva con nome** dai programmi (come vedremo in seguito).

Una voce che è consigliabile inserire è quella del **Cestino**, in quanto si possono buttare più facilmente i file che non ci servono.

Abbiamo detto al Capitolo II paragrafo I.I che il **Cestino**, ha, tra le varie voci del menu a tendina che compariva quando si clicca il pulsante destro del mouse, la voce **Crea collegamento**. Questa crea un'icona sul desktop, che ha nome **Collegamento a Cestino** che può essere trasportata nella cartella **SendTo** (sopra in figura).

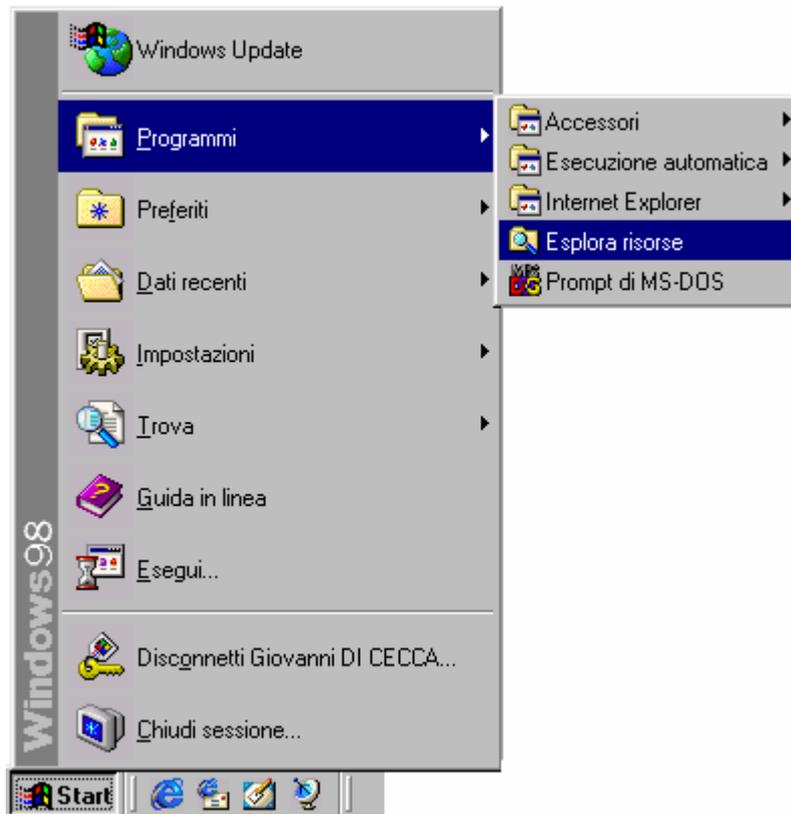
Mediante questa operazione abbiamo inserito una nuova voce nel menu **Invia a**.

Capitolo II

ESPLORA RISORSE

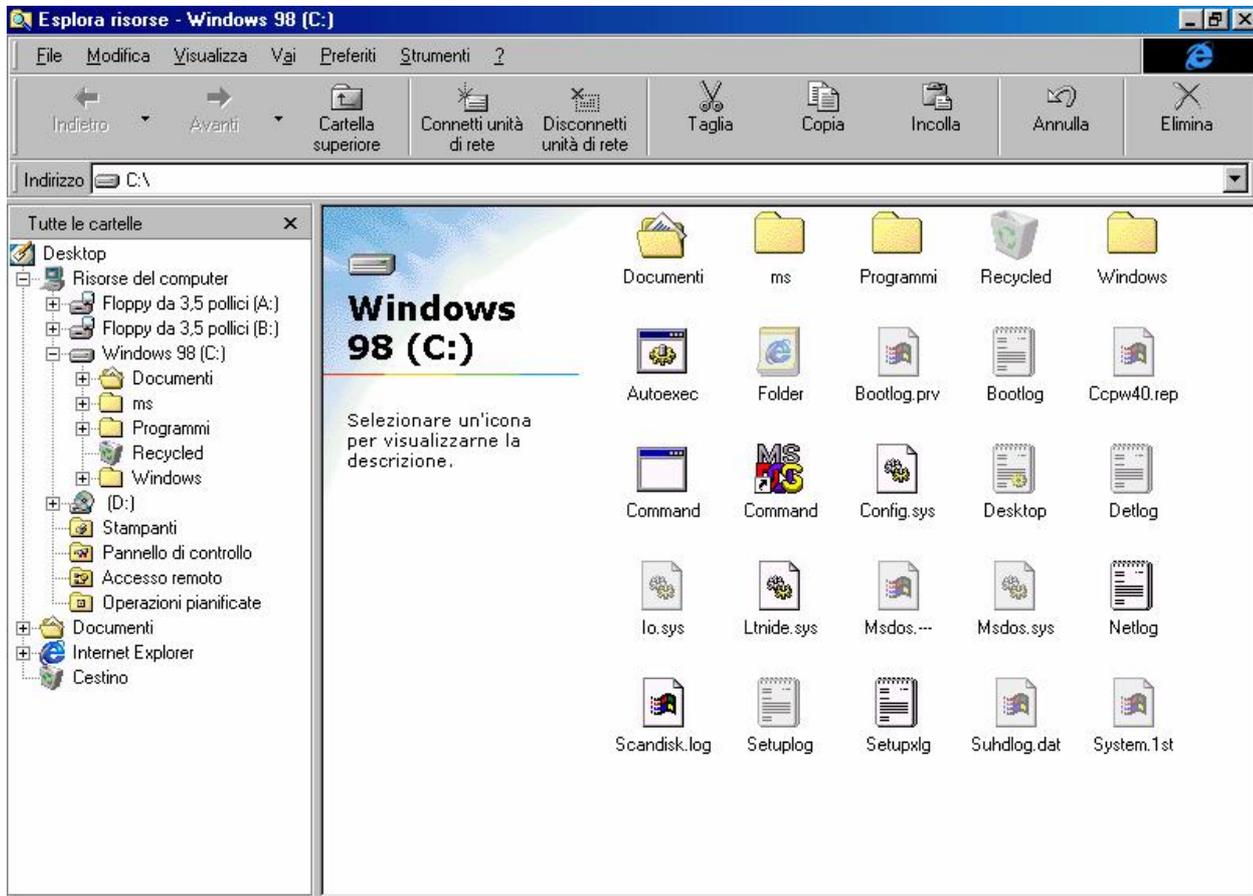
Esplora risorse ha lo stesso funzionameneto di Risorse del computer, per ciò che riguarda i settaggi e le personalizzazioni.

Per caricarlo in memoria, si deve aprire il menu Avvio / Start:



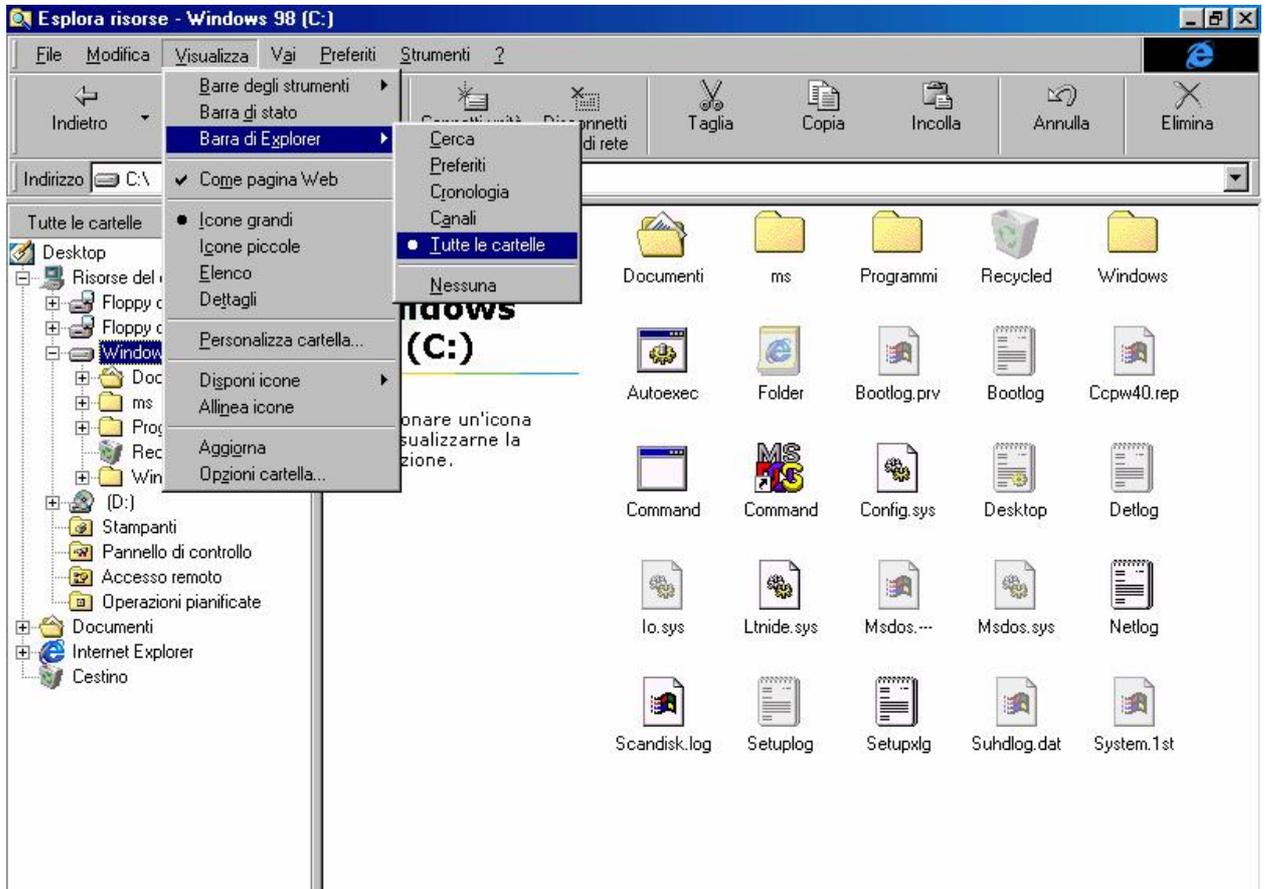
Menu Start – Programmi – Esplora risorse

Questa voce nel menu Programmi, attiva appunto Esplora risorse:



Esplora risorse

Come possiamo notare nella figura a sinistra notiamo una nuova Barra di Explorer: **Tutte le cartelle**. Questa voce non è contenuta nel menu **Visualizza – Barra di Explorer di Risorse del computer**:



Esplora risorse – Visualizza – Barra di Explorer

Questa barra permette di avere uno sguardo chiaro di tutto l'albero del nostro disco rigido interno, dove la radice è (in questo caso) C:\, e i rami sono le varie cartelle. Un po' come l'albero genealogico di una famiglia, dove alla radice c'è il capostipite e i sui vari rami i discendenti.

Abbiamo già avuto modo di analizzare questo programma, quando parlando del **Cestino di Windows 98** (nel Volume I Capitolo II paragrafo I.I) alla voce **Esplora** caricammo questo programma.

In definitiva ogni volta che troviamo la voce **Esplora**, il sistema carica in genere questo programma.

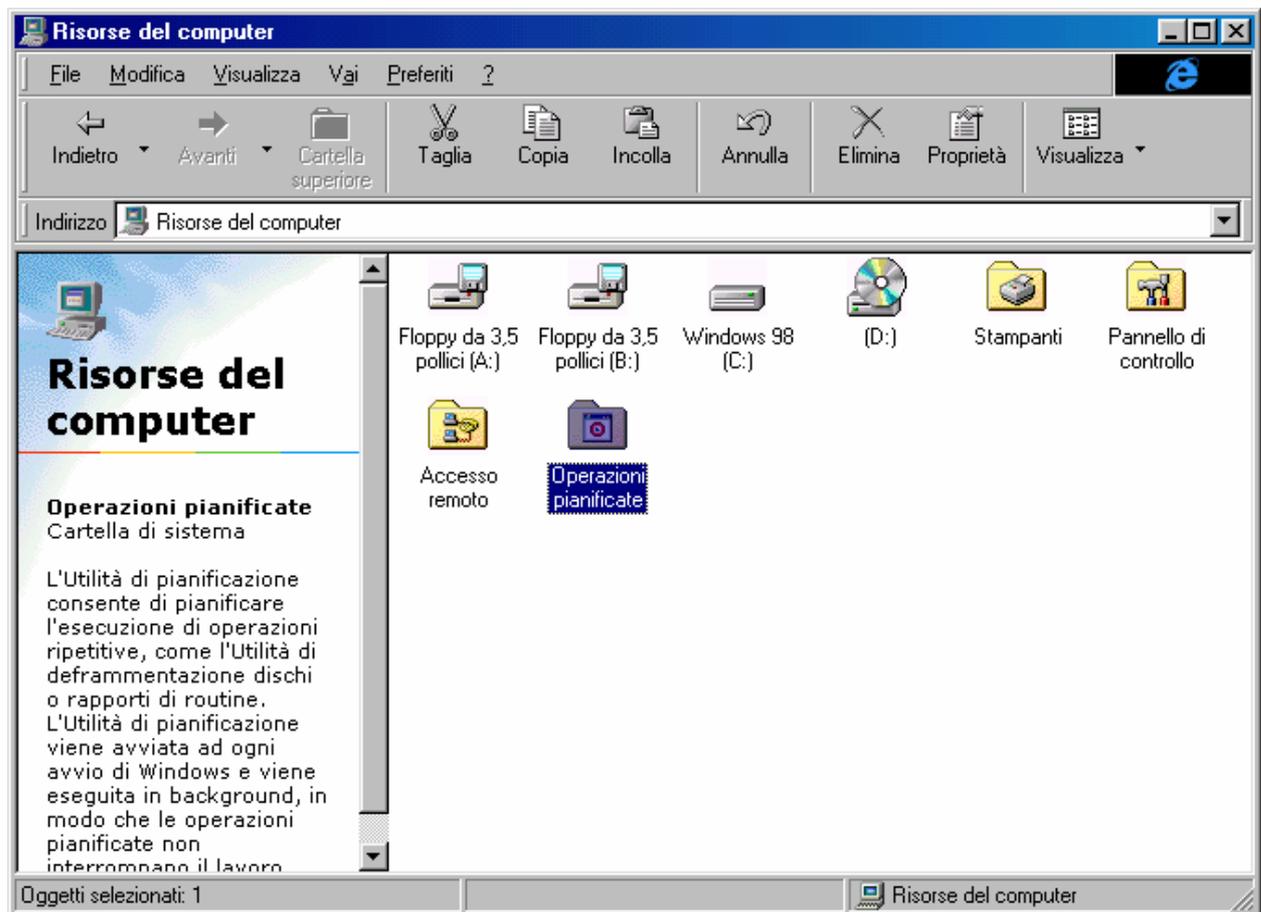
Capitolo III

OPERAZIONI PIANIFICATE

Le **Operazioni pianificate** permettono di automatizzare alcune operazioni di manutenzione del sistema, come la deframmentazione dell'unità a disco selezionato, il controllo superficiale (Scandisk) o, forse la cosa più importante il Backup dei nostri dati, senza che noi ci preoccupiamo di ciò.

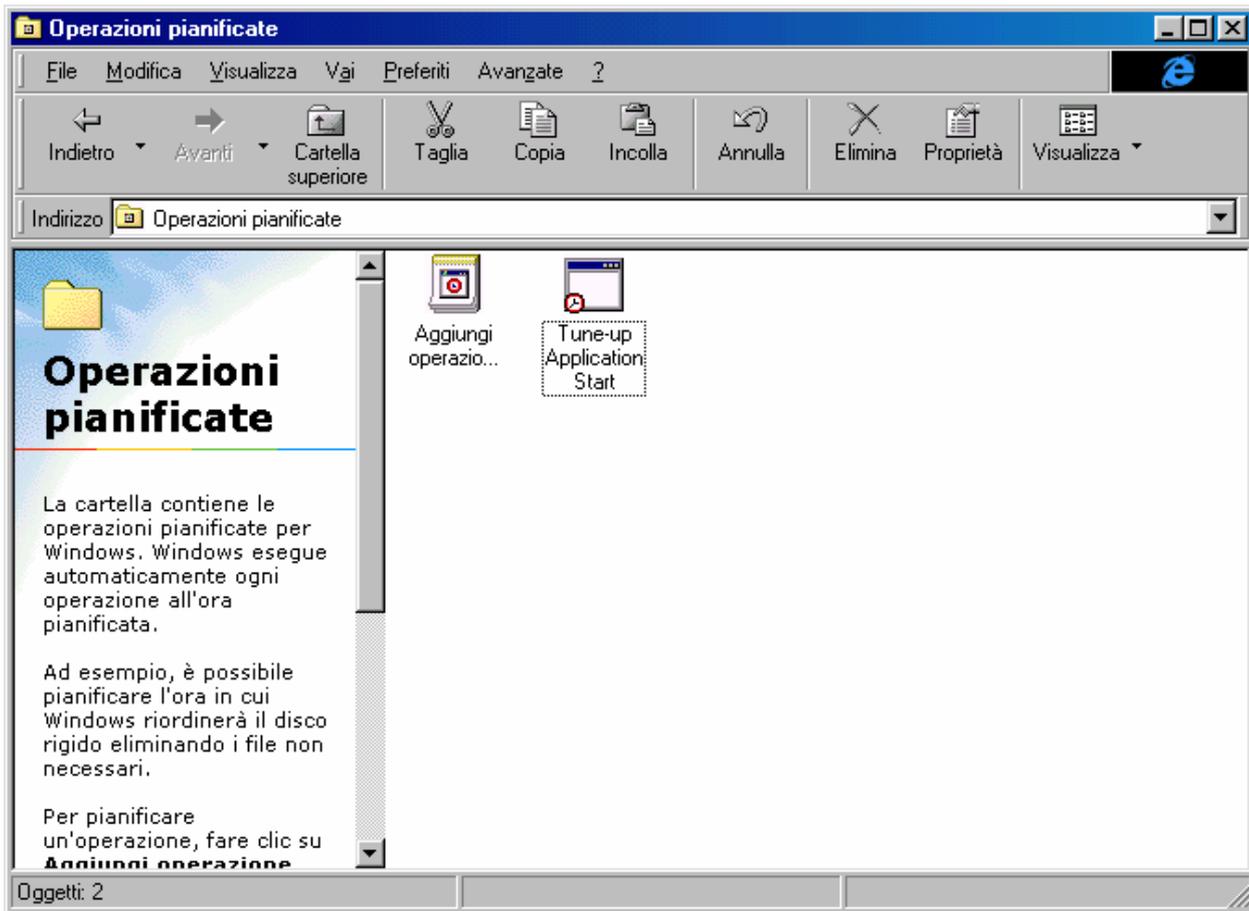
In questo paragrafo, analizzeremo come impostare le **Operazioni pianificate**. Sarà poi l'utente a scegliere le pianificazioni a seconda delle proprie necessità.

Andiamo ad analizzare come impostarle:



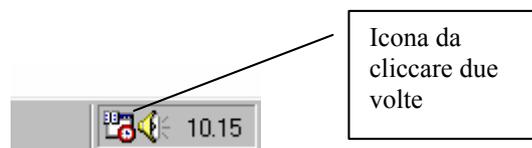
Risorse del computer – Operazioni pianificate

Cliccando sulla cartella Operazioni pianificate, accediamo ai dati proposti dalla seguente immagine:



Operazioni pianificate – Cartella

È possibile accedere a questa cartella tramite l'icona che si trova in basso a destra vicino l'ora:



Barra delle applicazioni – Operazioni pianificate

Alla peggio se siete utenti di **Esplora risorse**, basta cliccare due volte l'icona identica a quella che si trova in **Risorse del computer**.

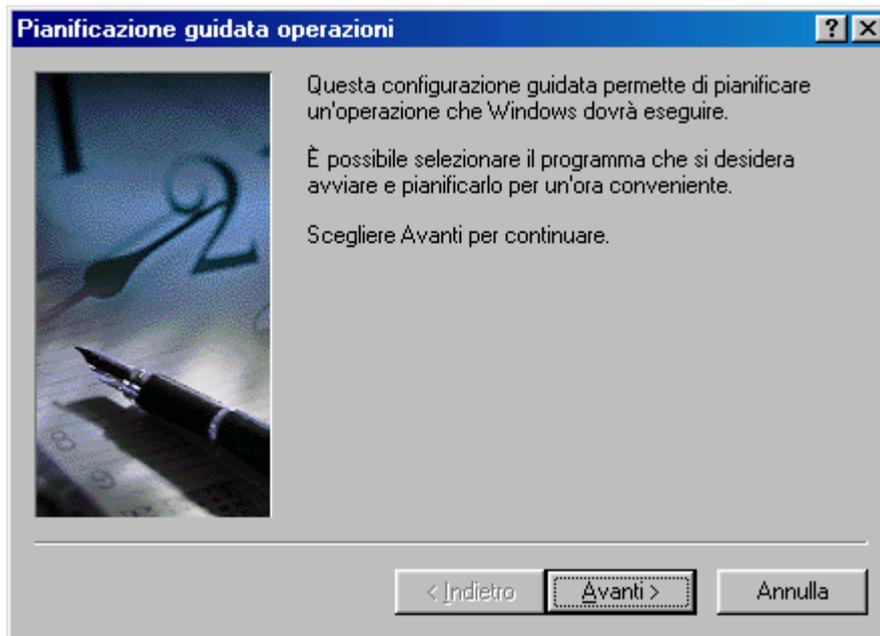
Nella cartella delle **Operazioni pianificate**, notiamo due icone: **Aggiungi operazione pianificata** e **Tune-Up application Start**.

Quest'ultima voce è automaticamente inserita all'atto dell'installazione di Windows 98.

Noi andremo ad analizzare come installarcene una nostra e come gestirla.

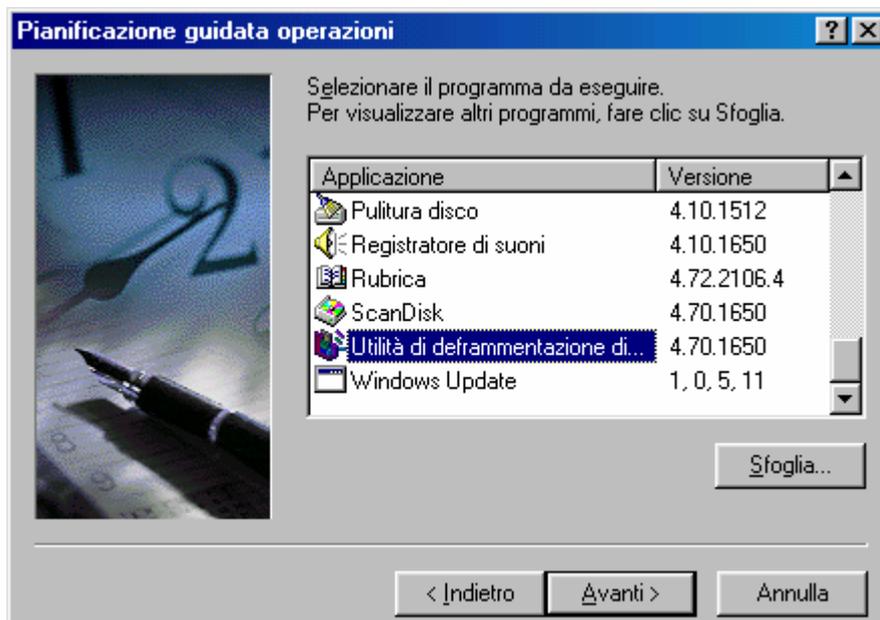
Per inserire le pianificazioni, Microsoft ha dotato il Windows 98 di un Wizard apposito che permette di inserirle senza procedimenti troppo macchinosi. Andiamo a vedere:

Cliccando due volte l'icona **Aggiungi operazione pianificata**, ecco la prima schermata:



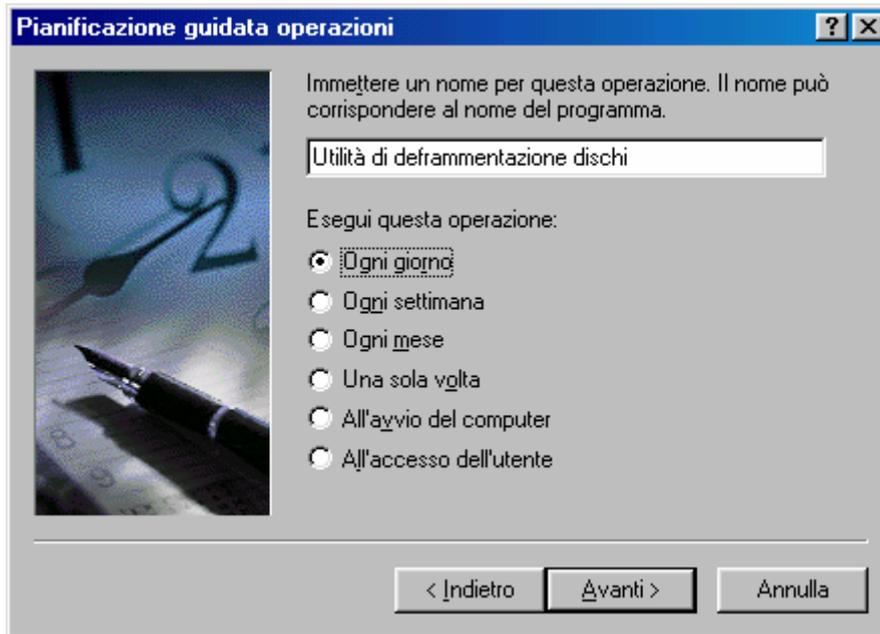
Pianificazione guidata – Prima schermata

Cliccando su **Avanti >**, compare la seconda schermata:



Pianificazione guidata – Seconda schermata

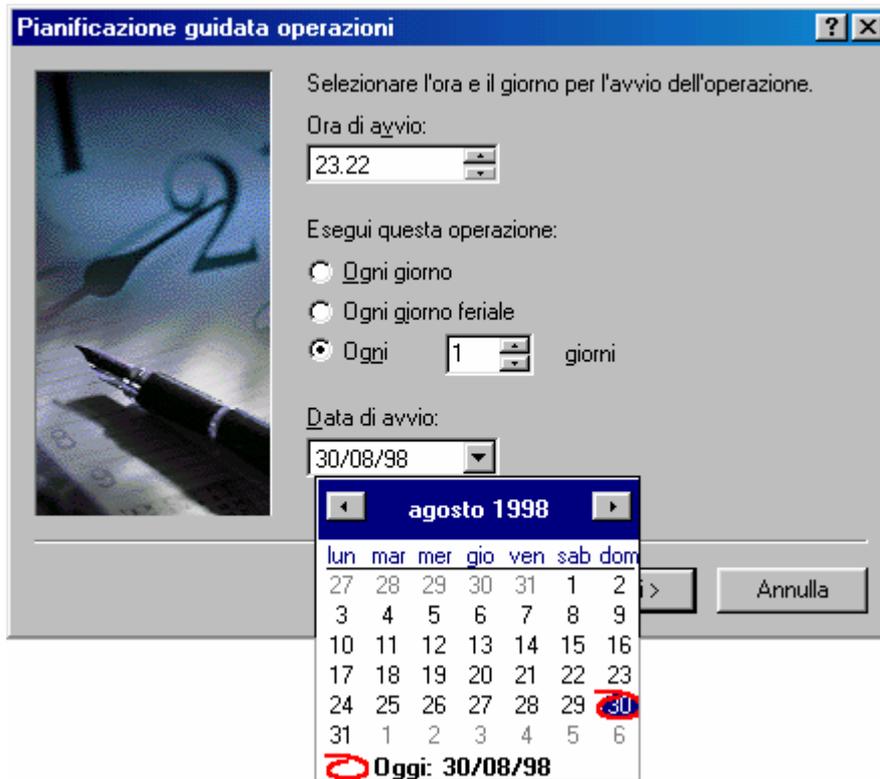
In questa schermata notiamo una notevole lista di applicazioni fornite con Windows 98. Possiamo sceglierne anche una a nostro piacimento, cliccando su **Sfoggia**, che entra a far parte della lista. Selezionato il programma che ci serve, clicchiamo su **Avanti >**:



Pianificazione guidata – Terza schermata

A questo punto possiamo scegliere un nome differente (o il suo proprio se il file che abbiamo scelto è un eseguibile come prodotto a parte che possiede un nome differente da quello originale, per esempio **Winword.exe** è l'eseguibile di **Microsoft Word**); poi si deve scegliere quando questa applicazione deve essere attivata, e per questo basta scegliere uno dei pulsanti di scelta posti nella schermata.

Cliccando su **Avanti >**:



Pianificazione guidata – Quarta schermata

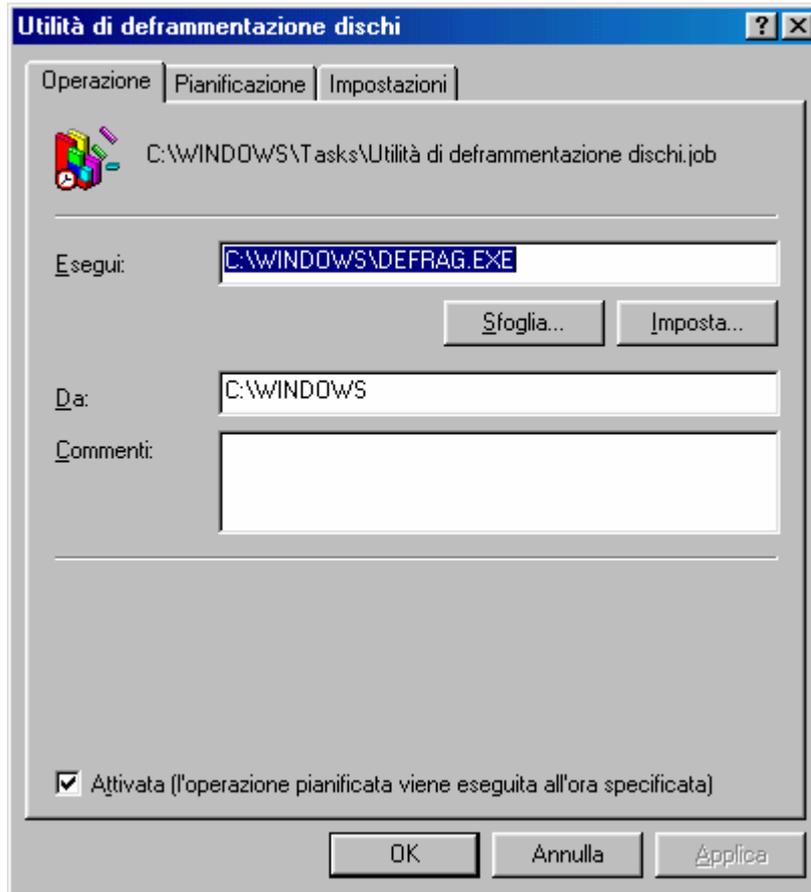
Scelta quando eseguire l'operazione selezionata, clicchiamo ancora su **Avanti** >:



Pianificazione guidata – Schermata finale

A questo punto potremmo aver finito, cliccando su Fine. È, però possibile personalizzare ancora di più le operazioni attivando il check:

Aprire le proprietà avanzate per questa operazione quando si sceglie fine:

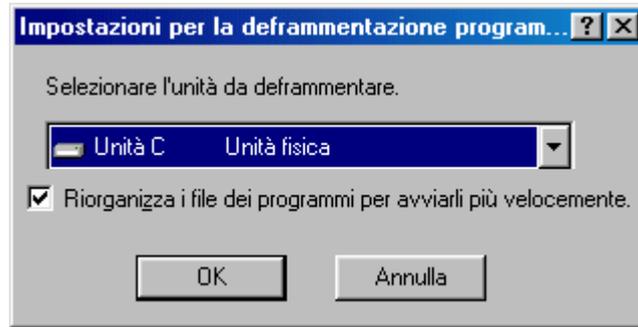


Pianificazione guidata – Avanzate prima schermata

Andiamo ad analizzare la scheda che compare dopo la fine del Wizard.

In alto è indicato il percorso di ricerca (detto path) del file che ha per estensione **.JOB** che ci indica quale operazione pianificata stiamo andando a modificare.

Nella casella di testo Esegui è inserito il path del file ed il file stesso che abbiamo impostato nella nostra pianificazione (in questo caso è l'Utilità di deframmentazione dischi, detta anche Defrag). Al di sotto della casella di testo ci sono due pulsanti: **Sfogli**, che serve a cambiare il file in questione (defrag.exe appunto) con un altro (per esempio lo Speedisk delle Norton Utilities); l'altro pulsante è **Imposta** che serve ad impostare quale unità del sistema deve essere deframmentata:



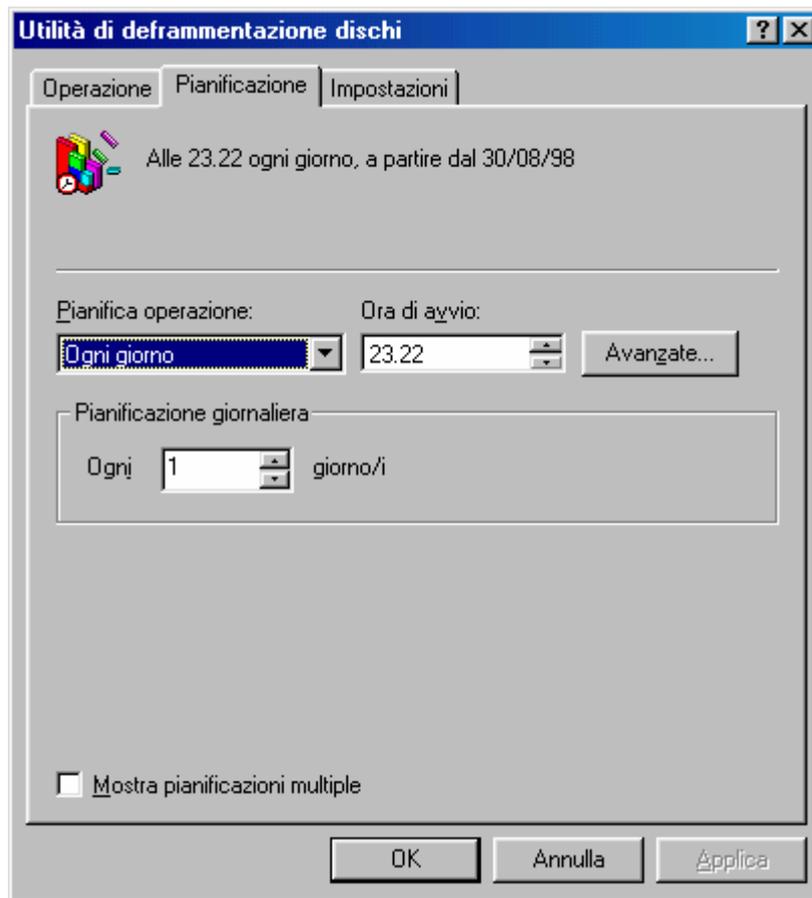
Schermata di impostazione dell'utilità di deframmentazione dischi

Sotto i pulsanti c'è un'altra casella di testo **Da** che indica dove si trova il file. In questo caso C:\Windows

Sotto **Da** c'è un'altra casella di testo **Commenti** che serve a inserire un commento, un appunto sulla pianificazione che stiamo facendo.

A fondo scheda c'è il check che indica che l'operazione che abbiamo scelto è attivata.

Andiamo ad analizzare la seconda scheda, quella della pianificazione:



Pianificazione guidata – Avanzate seconda schermata

In alto c'è l'icona che identifica il programma con l'ora di quando deve attivare la pianificazione e la data che indica da quando l'operazione che dobbiamo effettuare è stata attivata.

Al centro vi sono dei menu combo che ci permettono di modificare le modalità della pianificazione. Il pulsante **Avanzate** ci fa accedere alla seguente schermata:



Pianificazione guidata – Avanzate seconda schermata
Pulsante **Avanzate**

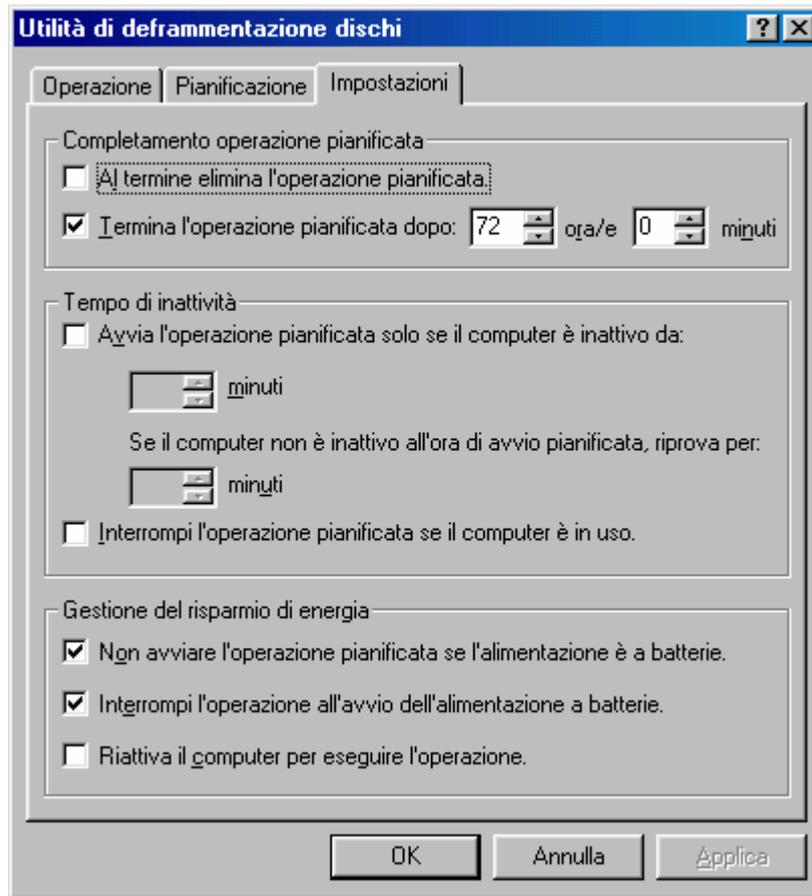
In questa proprietà Avanzata notiamo in alto la data di avvio della pianificazione, sotto v'è un check non attivato per default che indica la data di termine (che quando viene attivata coincide con la data in cui è stato attivato il check).

Sotto questi dati vi è un check che per default è disattivato, ma che per commentarlo è stato attivato.

Questo check serve a ripetere l'operazione che abbiamo pianificato: dopo un certo tempo (che per default è 10 minuti). Sotto questo check abbiamo due pulsanti di scelta: uno che indica la fine dell'operazione ad un preciso momento (cioè ad un'ora determinata dall'utente), oppure dopo un ciclo di tempo che abbiamo impostato (per default 1 ora).

Sotto questi due pulsanti abbiamo in fine un check che ferma il programma in esecuzione secondo quanto prestabilito in precedenza. Questa opzione è usata se il programma non si blocca automaticamente.

Infine l'ultima scheda che fa parte di questa operazione sono le Impostazioni:



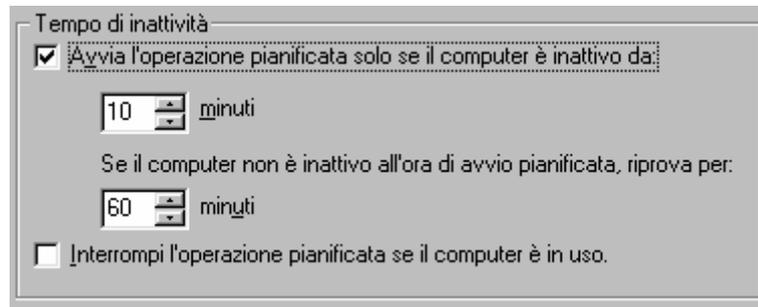
Pianificazione guidata – Avanzate terza schermata

Andiamo ad analizzare le voci che si trovano in questa ultima scheda:

Al termine elimina operazione pianificata: questo check, se attivato, elimina sistematicamente il file di pianificazione che abbiamo progettato. È comodo se si avvia una sola volta la pianificazione.

Termina l'operazione dopo...: questo check, se attivato, fa terminare l'operazione che abbiamo impostato dopo un determinato periodo di tempo (per default 72 ore e 0 minuti)

Abbiamo l'opzione di sfruttare il nostro tempo di inattività del sistema, facendo avviare l'operazione che abbiamo pianificato, andando a settare i check nello spazio **Tempo di inattività:**



Pianificazione guidata – Tempo d'inattività (dettaglio)

Andiamo a vedere il significato dei vari check:

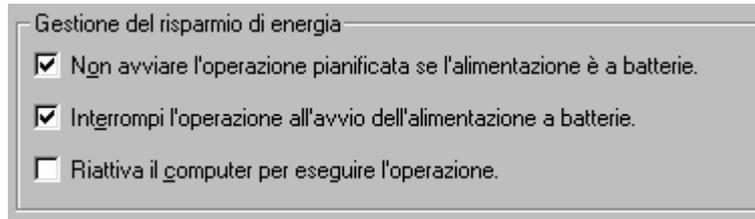
Avvia l'operazione pianificata solo se il computer è inattivo da:
questo check permette di attivare l'operazione che abbiamo programmato dopo un determinato tempo di inattività del nostro computer. Sotto questo check troviamo una dicitura che ci permette di ripetere l'operazione che avevamo programmato dopo un determinato periodo, avendo trovato il calcolatore attivato al termine del periodo di inattività.

Per semplificare :

Se nella prima casella di tempo dico che l'operazione deve essere avviata dopo 10 minuti di inattività, ma allo scadere del 10° minuto sto lavorando, il calcolatore ritenterà l'operazione dopo altri 60 minuti (come esposto in figura).

Interrompi l'operazione pianificata se il computer è in uso:
questo check disattiva il programma che abbiamo inserito nella pianificazione quando noi riprendiamo a lavorarci.

Infine possiamo impostare le proprietà di risparmio energetico; opzione molto importante soprattutto quando usiamo i computer portatili:



Pianificazione guidata – Gestione del risparmio energia (dettaglio)

Analizziamo le voci:

Non avviare l'operazione pianificata se l'alimentazione è a batterie: ciò permette di risparmiare l'energia delle batterie se il nostro calcolatore è un portatile, ma ci permette di far durare le batterie degli UPS (le unità anti black out) quando manca la corrente momentaneamente e quindi l'alimentazione è batterie.

Interrompi l'operazione all'avvio dell'alimentazione a batterie: il concetto è quasi identico a quello precedente, l'unica differenza è nell'autodisattivazione dell'operazione pianificata quando il sistema passa dall'alimentazione a corrente a quella a batterie.

Riattiva il computer per eseguire l'operazione: riattiva le funzioni del calcolatore quando questi va in risparmio energetico, cioè quando manda in standby il computer proprio (cioè lo chassis ed il monitor principalmente).

Capitolo IV

IL PANNELLO DI CONTROLLO

Come il nome ci lascia intendere la frase stessa, il “**Pannello di controllo**” è la cosiddetta stanza dei bottoni di Windows, cioè possiamo settare il sistema secondo le nostre necessità.

La cartella del **Pannello di controllo**, si può attivare tanto da **Risorse del computer** o **Esplora risorse**, quanto dal pulsante **Avvio / Start**, tramite il gruppo **Impostazioni**, come abbiamo già mostrato in precedenti immagini (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo I, immagine **Pulsante Start – Impostazioni**).

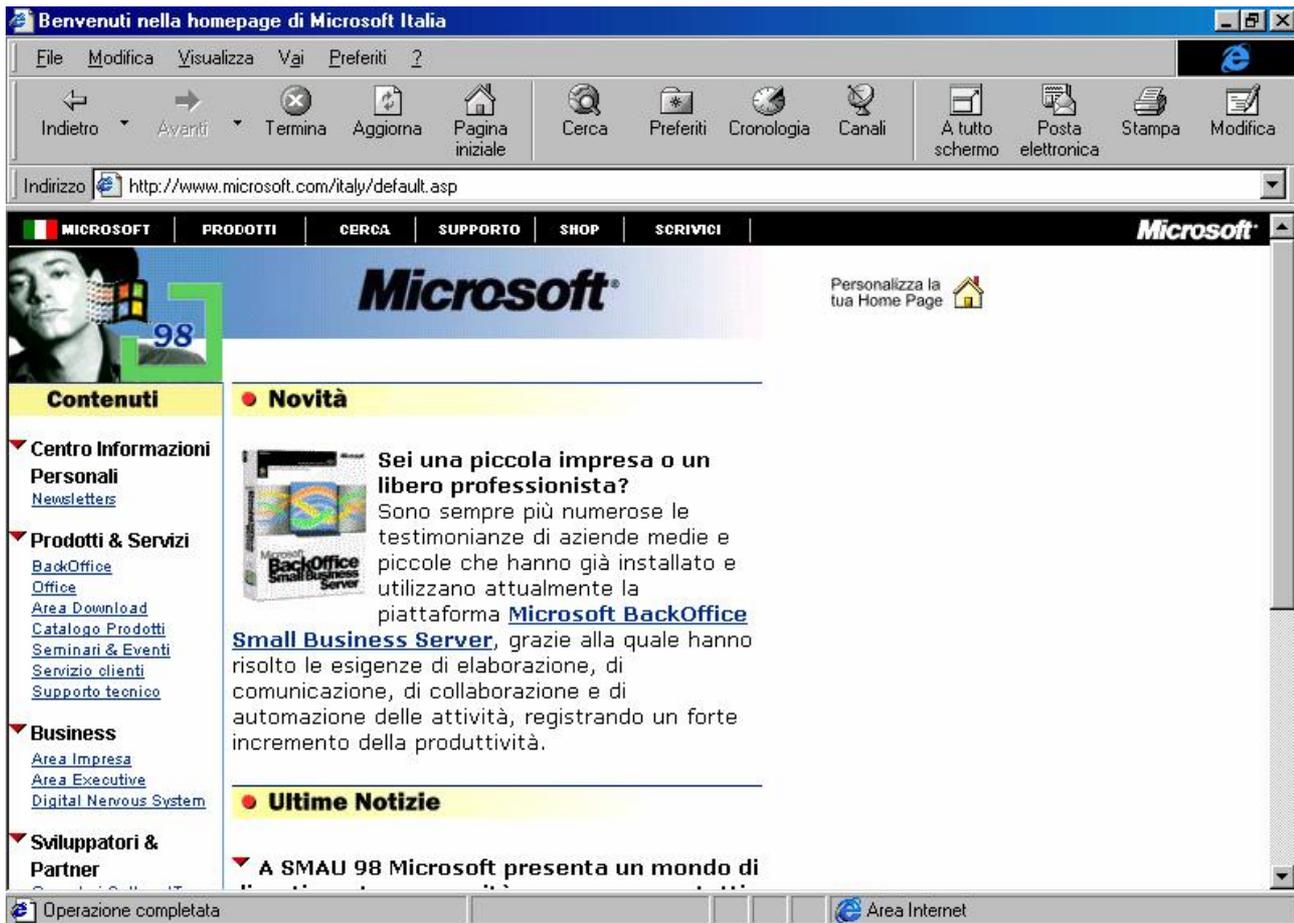
Ecco la cartella **Pannello di controllo**:



Pannello di controllo (visualizzata **Come pagina Web**)

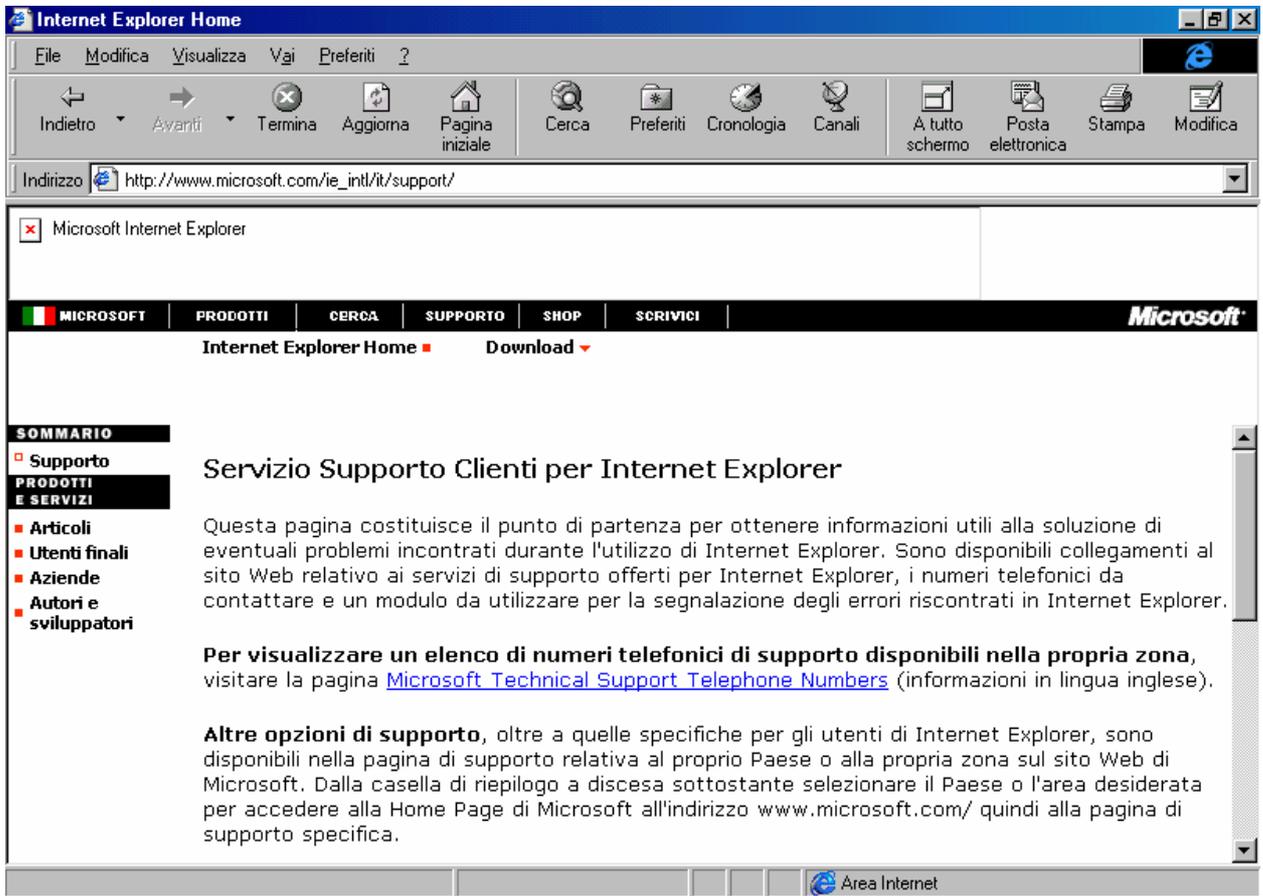
Prima di andare ad analizzare le varie icone della cartella, in basso, notiamo tre collegamenti ipertestuali che ci permettono di collegarci al server della Microsoft:

Vediamo **Microsoft Home**:



Pagina Web – Microsoft Home

Il secondo link è **Supporto tecnico**:



Pagina Web – Supporto tecnico

Infine c'è il Windows Update, che non tratteremo, in quanto si usa solo quando ci serve un driver, tramite l'apposito Wizard, che abbiamo in parte visto nel Volume I Capitolo II paragrafo III.V.V.II.

Andiamo ad analizzare le varie icone del **Pannello di controllo** (c'è da premettere che le icone che tratteremo sono solo quelle che vengono fornite in dotazione al sistema. Ci sono altri programmi che inseriscono icone nel Pannello o per completezza, o perché per funzionare devono essere installati nel pannello, come accade per un power toy come Tweak UI).

Come possiamo notare dall'immagine **Pannello di controllo**, le prime due icone: **Data e ora** e **Schermo** sono già state trattate nel Volume I Capitolo II rispettivamente ai paragrafi II.I e III.V

Tratteremo gli argomenti delle varie icone in paragrafi separati, in modo da rendere più semplice il discorso.

IV.D) Pannello di controllo Installazione applicazioni



Pannello di controllo – Installazione applicazioni

Questa icona dà accesso alla seguente scheda:



Schermata standard delle Proprietà Installazione applicazioni

Per motivi di chiarezza di esposizione affronteremo ognuna delle schede di Installazione applicazioni come paragrafo a sè stante.

IV.I.D) Pannello di controllo Installazione applicazioni *Installa / Rimuovi*

In questa scheda troviamo un pulsante che ci permette di attivare un Wizard che consente di installare i programmi in modo automatico (anche se la maggior parte dei programmi che si vendono sono su CD ed hanno un programma automatico che permette di installare i programmi automaticamente).

Cliccando su **Installa** (vedi figura precedente) compare il seguente Wizard:



Wizard di installazione dei programmi – Prima schermata

Una volta inserito il supporto di diffusione del programma (sia esso floppy disk o CD-ROM che non abbia un Wizard di installazione), clicchiamo su **Avanti >**, dopo una ricerca sulle unità a floppy e sul lettore CD, se trova il programma di installazione compare la seguente schermata:



Wizard di installazione dei programmi – Schermata finale

In caso alternativo:



Wizard di installazione dei programmi
Schermata finale senza trovare programma di setup

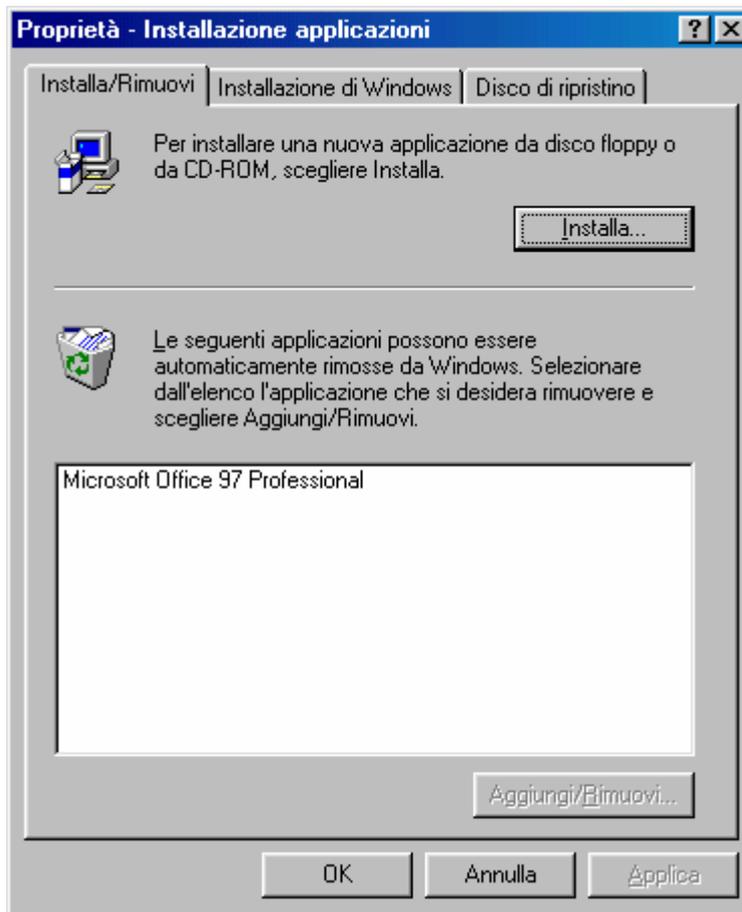
In questo caso per caricare il programma di setup si deve o inserire il nome del programma nella casella di testo dove si trova il cursore, o, in alternativa usare il pulsante **Sfogli**.

Cliccato su **Fine**, una volta attivato, il sistema carica il programma di setup. Office 97 possiede il file autopartente per installarlo direttamente, ma per mostrare come funziona abbiamo preferito farlo caricare tramite il Wizard. Di seguito è mostrata la schermata iniziale del programma di setup:



Schermata di Insrtallazione di Microsoft Office 97

Considerato che non ci interessa il programma di setup di Office, andiamo a vedere cosa ha fatto quest'ultimo a **Installazione applicazioni**:



Proprietà Installazione applicazione – Fine installazione di Office 97

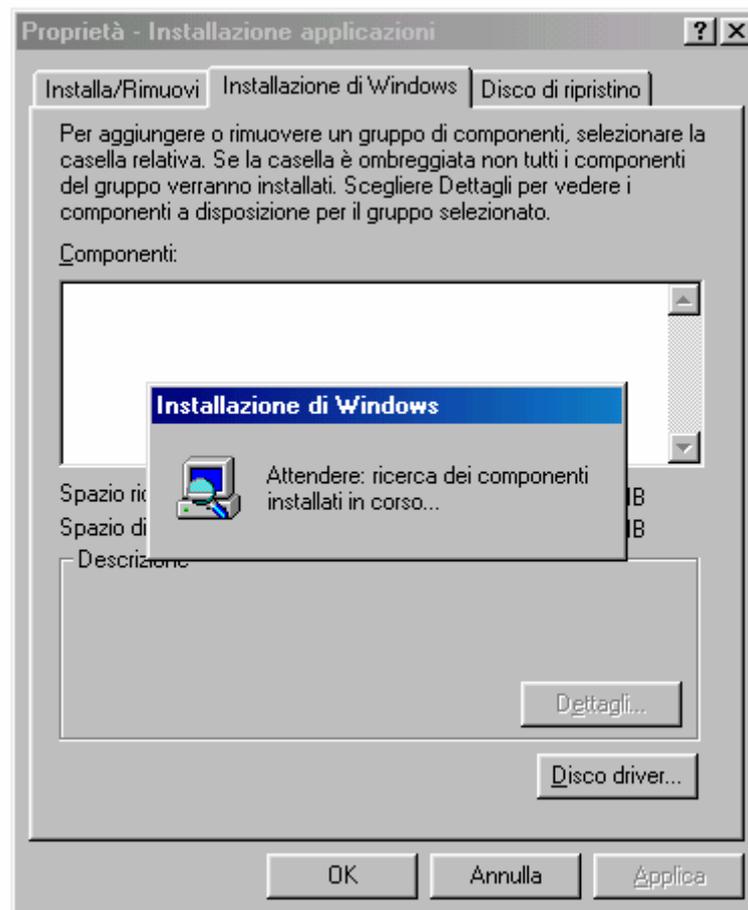
Per aggiungere o rimuovere programmi dalla suite, o più in generale utilizzare il Wizard di installazione dei programmi per Windows 95, 98 ed NT (purché i programmi per NT siano progettati anche per Windows 95 – 98, altrimenti questi non funzionano), basta selezionare dalla lista il programma che ci interessa, e o cliccare su **Aggiungi/Rimuovi**, o cliccare due volte sul programma che si è scelto.

IV.I.II) Pannello di controllo Installazione applicazioni *Installazione di Windows*

La seconda scheda è specifica per l'installazione di Windows 98, cioè permette di aggiungere o rimuovere i programmi di Windows.

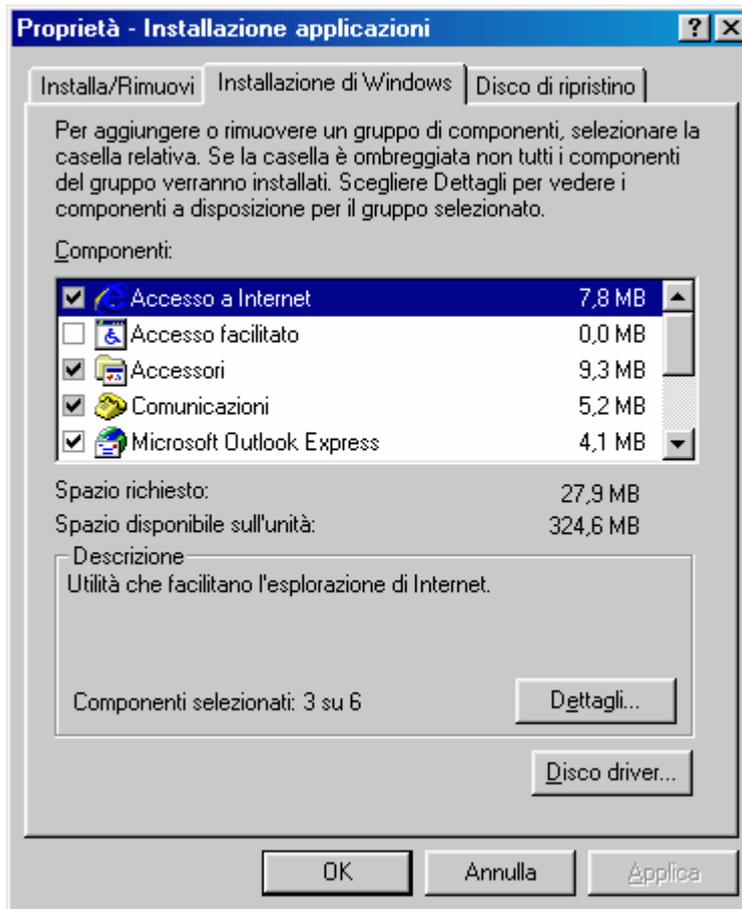
Fino a questo momento abbiamo considerato l'**Installazione Tipica** di Windows, dove è stato il programma di setup che ha provveduto a tutto. Da questo punto in poi installeremo (o almeno io lo farò per motivi di esposizione) tutto il Windows 98 in modo da studiarlo nella sua interezza.

Quindi, cliccando sulla scheda Installazione di Windows, ecco cosa compare:



Proprietà Installazione di Windows – Ricerca dei componenti installati

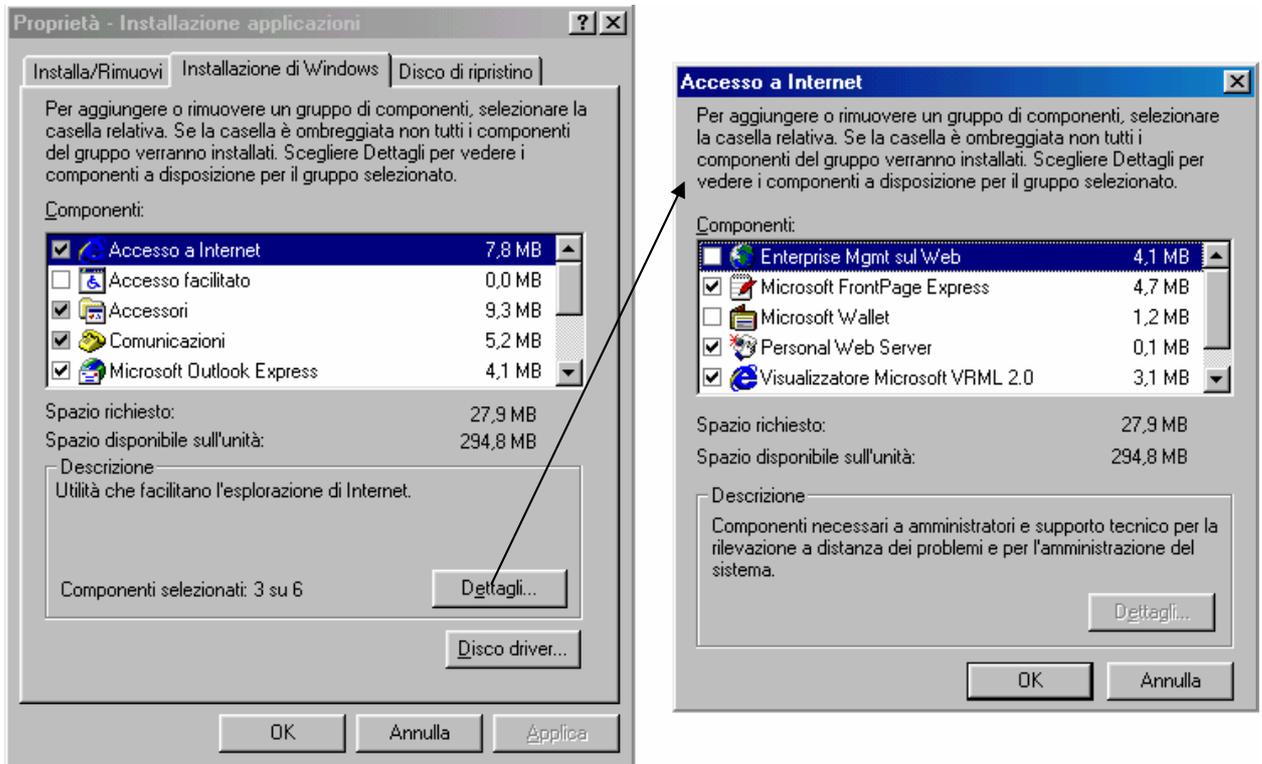
Dopo aver analizzato cosa è installato nel sistema, compare la schermata:



Proprietà Installazione di Windows – Programmi installati

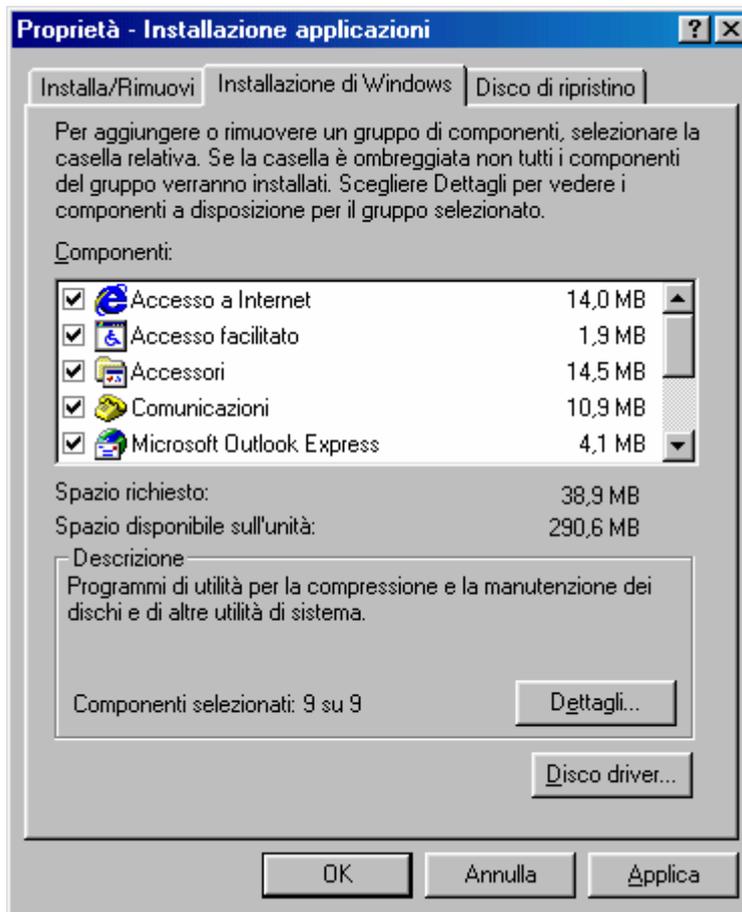
In questa schermata notiamo dei check che identificano i programmi installati. Nel riquadro **Descrizione**, ci dice a cosa serve quello specifico programma e quanti componenti sono installati e quanti sono quelli totali (quando non sono installati tutti i programmi di quello specifico gruppo il sistema colora i check di grigio. Questo vale sia per il setup di Windows sia per tutti i programmi che hanno l'installazione simile a quella di Windows.

Cliccando su **Dettagli** compare un'altra finestra su quella di **Installazione applicazioni**, che per motivi espositivi abbiamo preferito mostrare allontanate:



Proprietà Installazione applicazione – Dettagli di Accesso ad Internet

Per chi ha voglia di vedere tutti i programmi dei vari gruppi, può divertirsi a cliccare su tutti i check della finestra dei dettagli. Per chi vuole andare subito al sodo, è più facile cliccare sui check nella schermata principale di Installazione applicazioni (cioè quella di sinistra nella figura).



Proprietà Installazione applicazione – Tutte le componenti selezionate

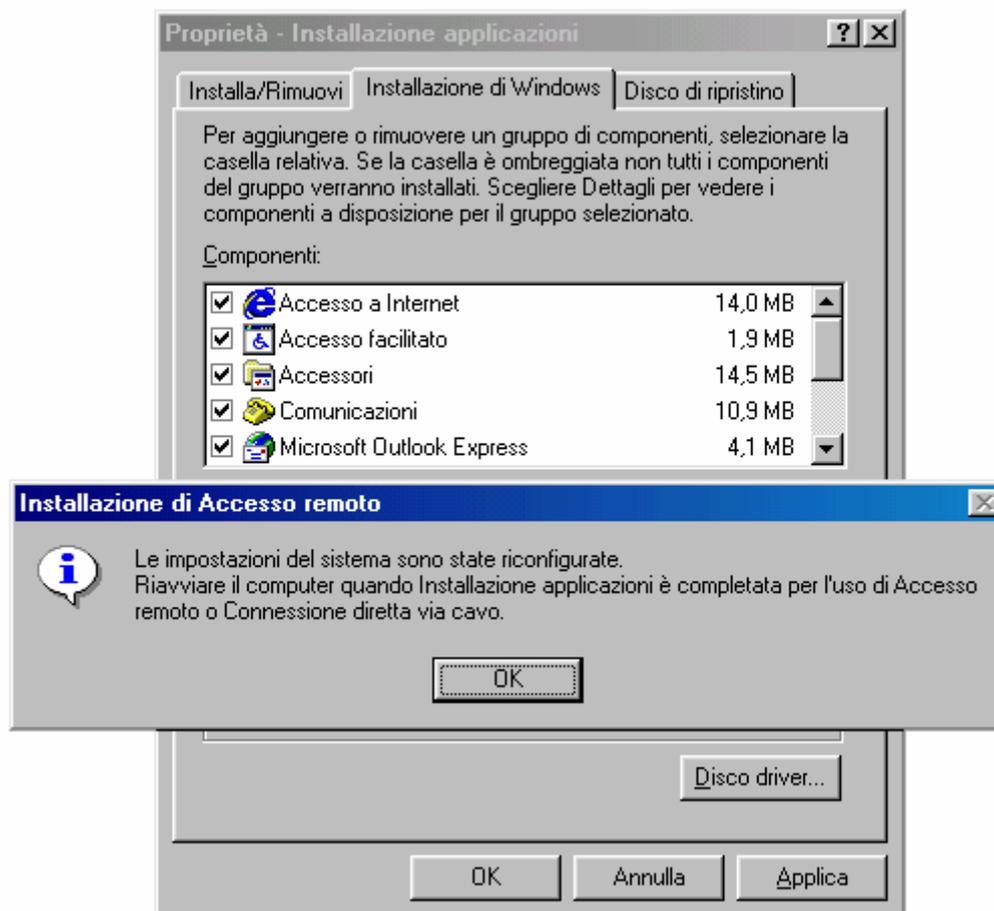
Fatto ciò cliccando su **OK**, il sistema installa le componenti aggiunti:



Proprietà Installazione applicazione – Copia dei file in corso (dettaglio)

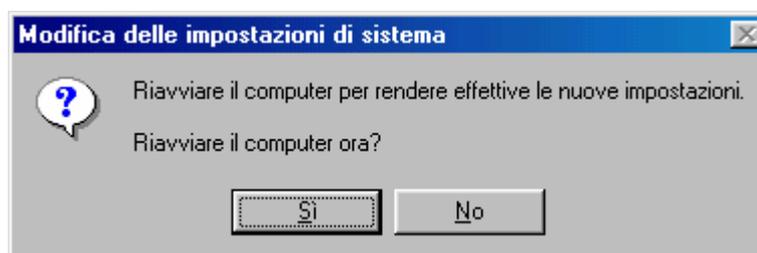
Questa immagine che si trova collocata sopra la schermata di Installazione applicazioni, ci indica il progresso di installazione che, ovviamente, in relazione al tempo varia a seconda della velocità del processore e del lettore CD-ROM.

Una volta finita l'installazione il sistema ci avvisa che per poter far attivare le impostazioni dell'**Accesso remoto** riconfigurate è necessario riavviare il sistema operativo:



Proprietà Installazione applicazioni
Avviso dell'installazione di Accesso remoto

Alla fine dell'installazione, dopo aver aggiornato il tutto, il sistema ci chiede se vogliamo riavviare il computer per far in modo che tutte le modifiche apportate abbiano effetto:

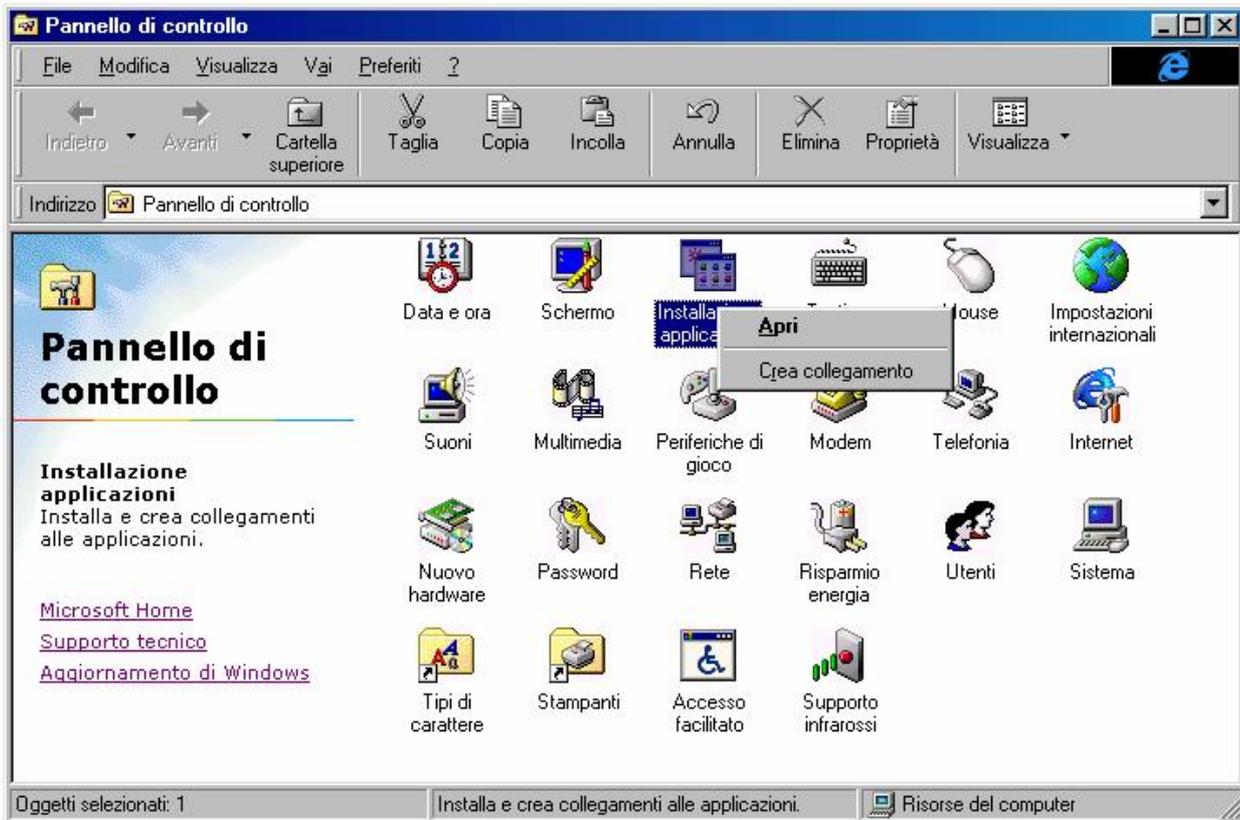


Proprietà Installazione applicazioni – Richiesta di riavviare il sistema

Se avessimo scelto No alla domanda della schermata precedente si sarebbero potuti creare dei problemi di stabilità.

Dopo avere riavviato il sistema è finalmente pronto all'uso.

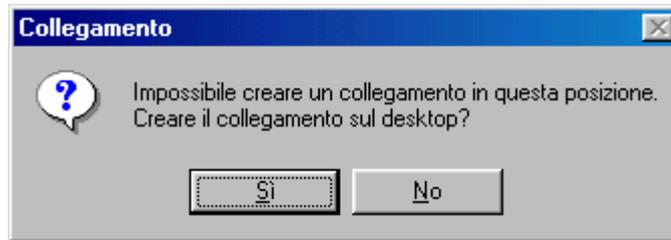
Nella prossima immagine noteremo che sono state aggiunte alcune icone al Pannello di controllo:



Pannello di controllo con nuove icone

Come possiamo notare dopo Stampanti troviamo altre due icone **Accesso facilitato** e **Supporto infrarossi**.

Inoltre, abbiamo preso ad esempio l'icona di Installazione applicazioni, e cliccando il pulsante destro del mouse compare un mini menu a tendina. Eccettuato **Apri**, che è l'operazione di default, l'altra voce è **Crea collegamento**, questa permette di creare una copia sul desktop dell'icona selezionata:



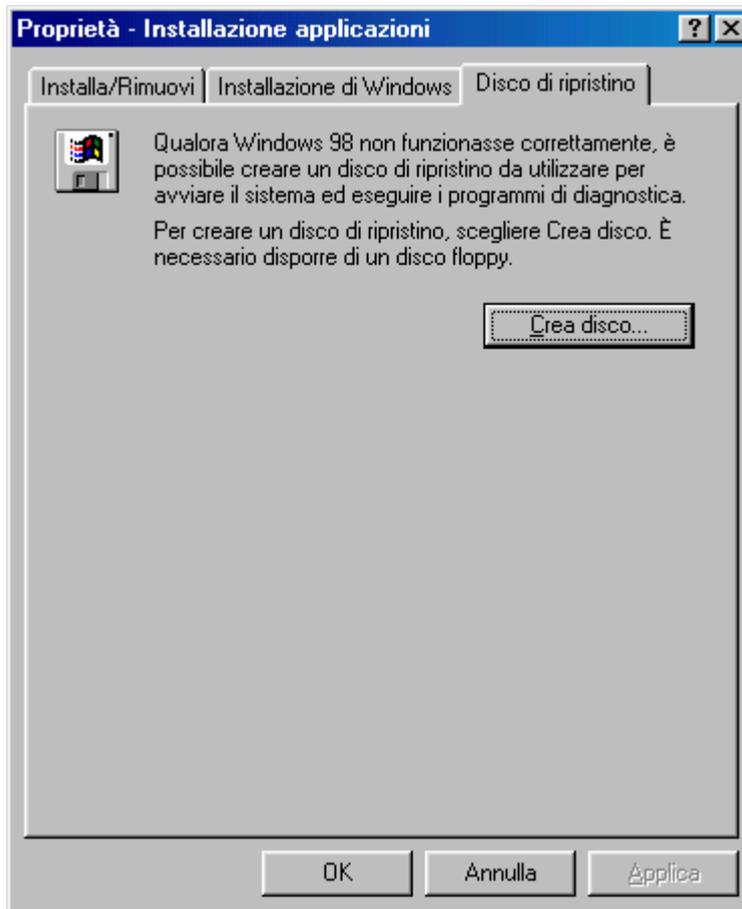
Crea collegamento ad un'icona del Pannello di controllo

Questa icona (che è un link) è possibile posizionarla in un qualsiasi punto delle cartelle di Windows (anche nel pulsante Avvio / Start)

IV.I.III) Pannello di controllo Installazione applicazioni *Disco di ripristino*

Durante l'installazione il sistema ci richiede se vogliamo creare un disco di ripristino per Windows 98. Il disco di ripristino è un floppy disk che permette di recuperare il sistema (specialmente il registry).

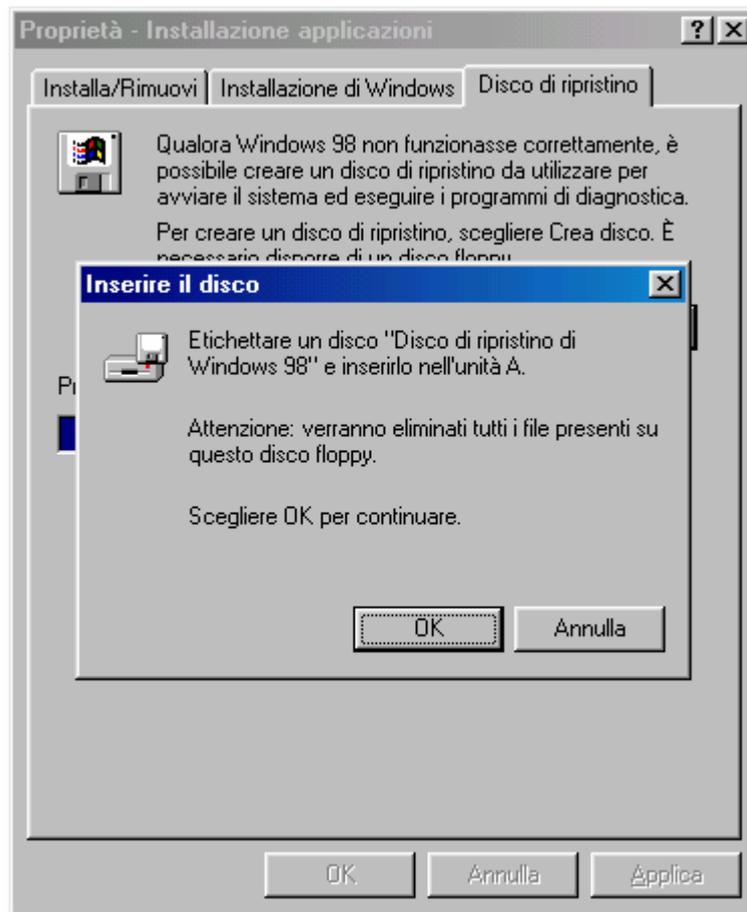
Se non l'abbiamo fatto durante l'operazione di installazione, o se l'abbiamo perso, è possibile crearlo mediante la terza scheda di installazione applicazione:



Proprietà Installazione applicazioni – Crea disco di ripristino

Per creare il disco, beh, c'è ben poco da fare. Inserite un disco da 1,44 MB nell'unità a floppy disk, e cliccate l'unico pulsante della scheda: **Crea disco**.

Una volta cliccato questo pulsante, compare l'immagine proposta nella seguente immagine:



Proprietà Installazione applicazioni – Crea disco di ripristino

C'è da notare che il sistema richiede l'inserimento del CD-ROM di Windows 98 nell'unità apposita.

Dopo aver caricato alcuni file il sistema comincia a scrivere sul floppy i dati immagazzinati.

Dopodiché... il disco è pronto.

IV.II) Pannello di controllo Tastiera



Tastiera

Pannello di controllo – Tastiera

Questa icona ci fa accedere alle proprietà della tastiera:



Proprietà Tastiera – Scheda Velocità – Schermata standard

Analizzeremo, nei prossimi paragrafi come modificare le impostazioni della tastiera.

IV.II.I) Pannello di controllo Tastiera Velocità



Proprietà Tastiera – Scheda Velocità – Schermata standard

Questa è la schermata che compare per default quando andiamo a caricare il programma collegato all'icona tastiera.

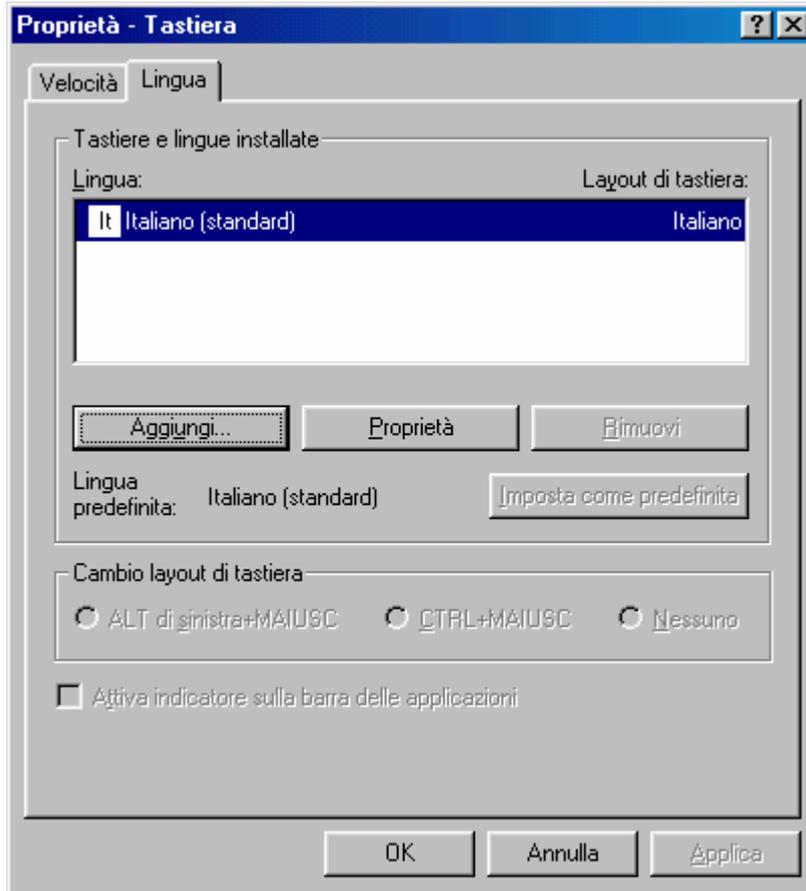
In questa schermata possiamo settare sia la **velocità del ritardo della ripetizione**, sia la **velocità di ripetizione dei caratteri** che la **velocità di intermittenza del cursore**, spostando avanti o indietro a nostro piacere l'aghetto posto tra minimo e massimo.

Per controllare che il settaggio delle velocità è quello giusto, sotto i due righelli di regolazione c'è una casella di testo che permette di controllare ciò.

Sotto questa casella di testo troviamo un altro righello che permette di regolare la velocità di intermittenza del cursore, anche qui spostando a destra o a sinistra l'aghetto.

IV.II.II) Pannello di controllo Tastiera Lingua

Discorso a parte merita la seconda scheda **Lingua**:



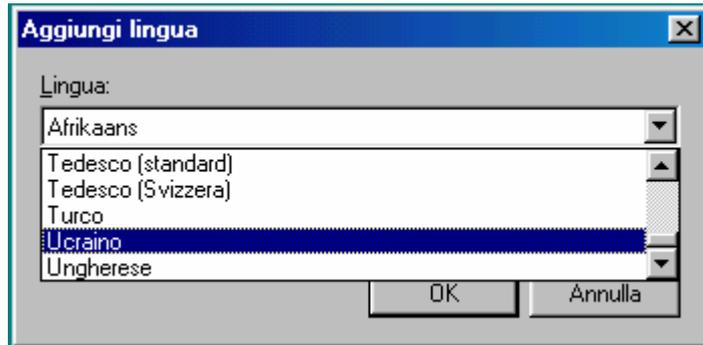
Proprietà Tastiera – Scheda Lingua

Questa scheda permette di inserire un **Layout di tastiera** differente. Prima di proseguire è bene precisare il significato di layout di tastiera.

Quando noi compriamo una tastiera il rivenditore ci mostra sempre una tastiera che rispecchia dei canoni precisi (anche a livello hardware), quella che viene definita **Tastiera avanzata PC/AT (101/102 tasti)**. Questa tastiera supporta la lingua italiana. In quanto italiana ha posizionati i tasti in modo differente da una tastiera Americana, Francese o Ucraina.

Questa funzione aggiunge un nuovo tipo di tastiera che permette di usare una impostazione (o una tastiera) differente da quella Italiana Standard.

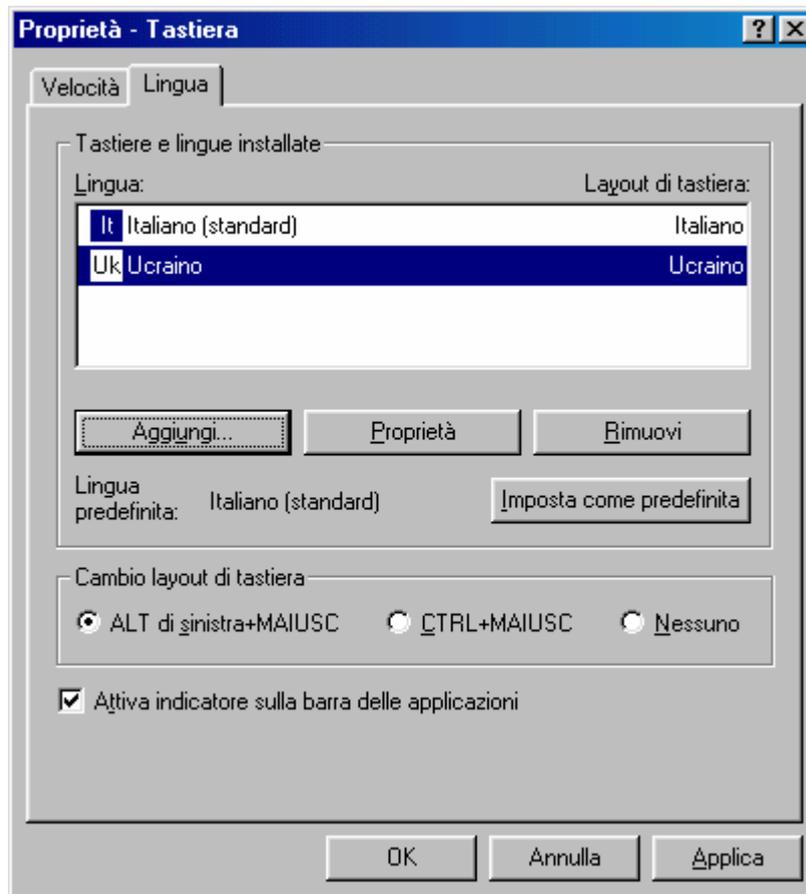
Cliccando su Aggiungi, essa permette, appunto, di aggiungere un nuovo tipo di tastiera:



Proprietà Tastiera – Scheda Lingua – Aggiungi lingua

Per mostrare le differenze che esistono tra una lingua di origine latina e una di origine russa, nell'esempio inseriamo come lingua quella Ucraina che supporta, appunto, il cirillico.

Il calcolatore ci chiede di inserire il CD-ROM di Windows 98. Caricati i driver necessari, il sistema ci mostra la seguente schermata:



Proprietà Tastiera – Scheda Lingua – Aggiungi aggiunta

Una volta inserita una nuova lingua, il sistema attiva la sezione Cambia layout di tastiera, che, come si vede dalle immagini di prima, è disattivata.

In basso troviamo un check che permette di visualizzare nella task bar vicino l'orologio il tipo di tastiera che stiamo usando. Andiamo a vedere l'alfabeto come lo mostra il sistema usando una volta l'alfabeto Italiano e quello Ucraino:



Proprietà Tastiera – Icona di layout Italiano

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Alfabeto latino



Proprietà Tastiera – Icona di layout Ucraino

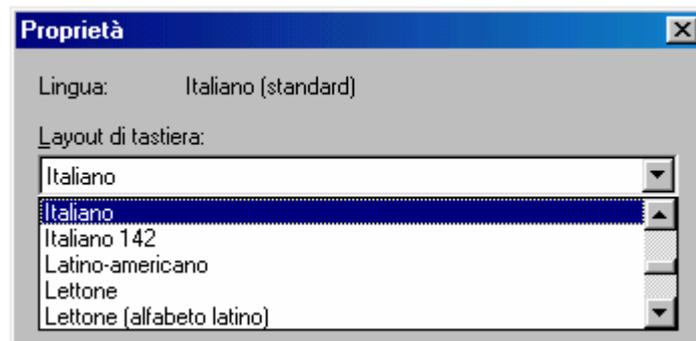
ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКІЕГМЧНЯ

фисвуапршолдьтщзйкіегмчня

Alfabeto cirillico

I pulsanti ovvi come **Imposta come predefinito**, **Rimuovi** non verranno trattati.

Argomento a parte merita il pulsante **Proprietà**. Quando viene cliccato mostra la seguente schermata:



Proprietà Tastiera – Schermata pulsante Proprietà

Questa ci indica quale tipo lingua vogliamo usare sul nostro sistema, un po' come Aggiungi.

IV.III) Pannello di controllo Mouse



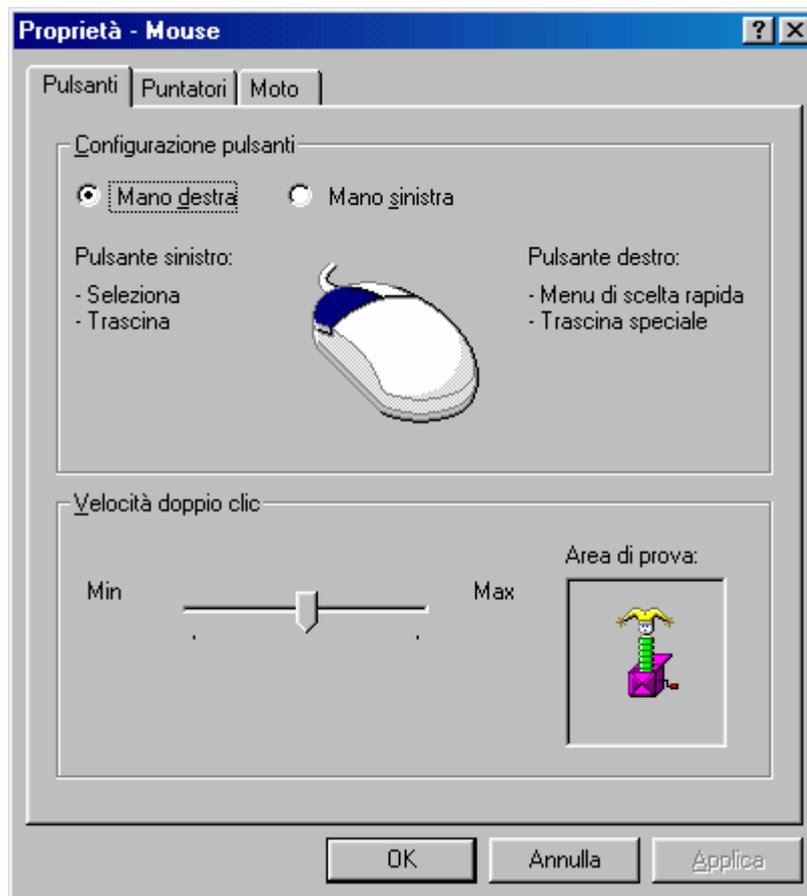
Mouse

Pannello di controllo – Mouse

Questa icona ci fa accedere alle proprietà di configurazione del Mouse.

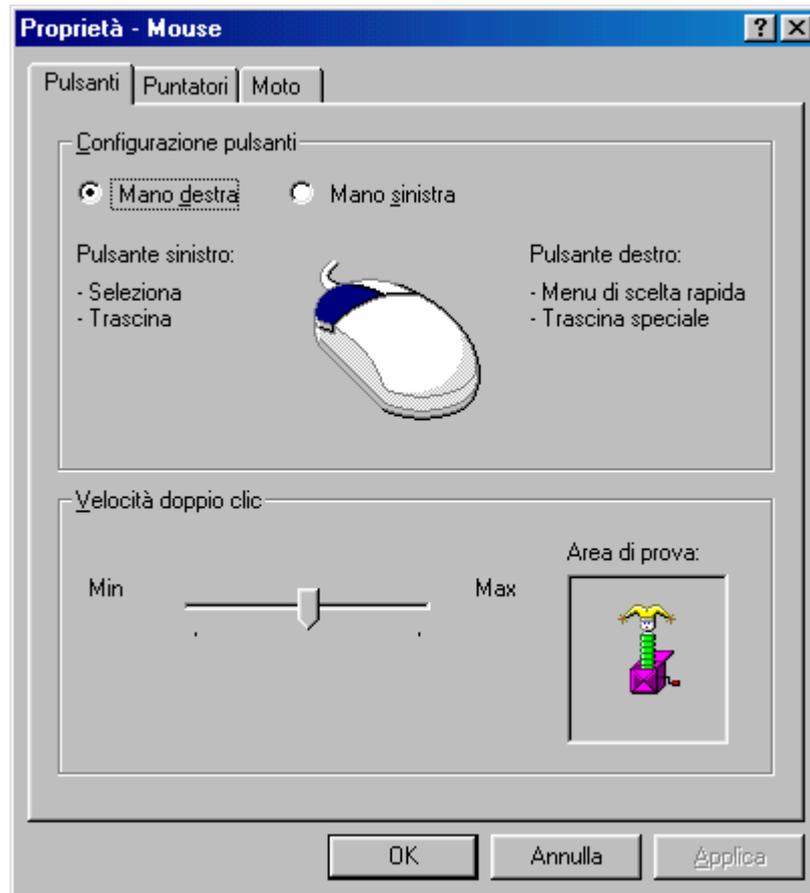
Nei prossimi paragrafi ne affronteremo il settaggio.

Questa è la schermata Standard delle Proprietà Mouse:



Pannello di controllo – Mouse – Schermata standard

IV.III.D) Pannello di controllo Mouse *Pulsanti*



Proprietà Mouse – Pulsanti – Schermata standard

In precedenza abbiamo posto il problema del pulsante destro o sinistro del mouse, in quanto a seconda di quale si clicca il sistema interpreta il segnale in modo diverso. Ovviamente, però, un mancino incontra delle difficoltà ad usare il mouse con la mano destra, ed i pulsanti settati per un destrimane.

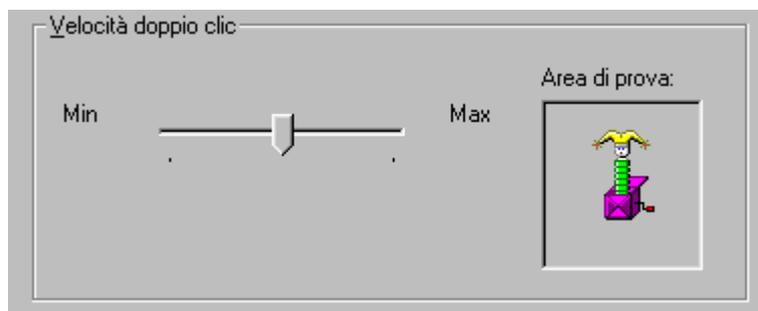
Nella sezione **Configura pulsanti** si possono settare i pulsanti. Nell'immagine della figura di sopra (che è anche quella di default) è settata per i destrimani, nella prossima analizzeremo quella per mancini:



Proprietà Mouse – Pulsanti – Selezione per mancini (dettaglio)

Come possiamo notare il pulsante di destra è colorato, mentre quello di sinistra non lo è.

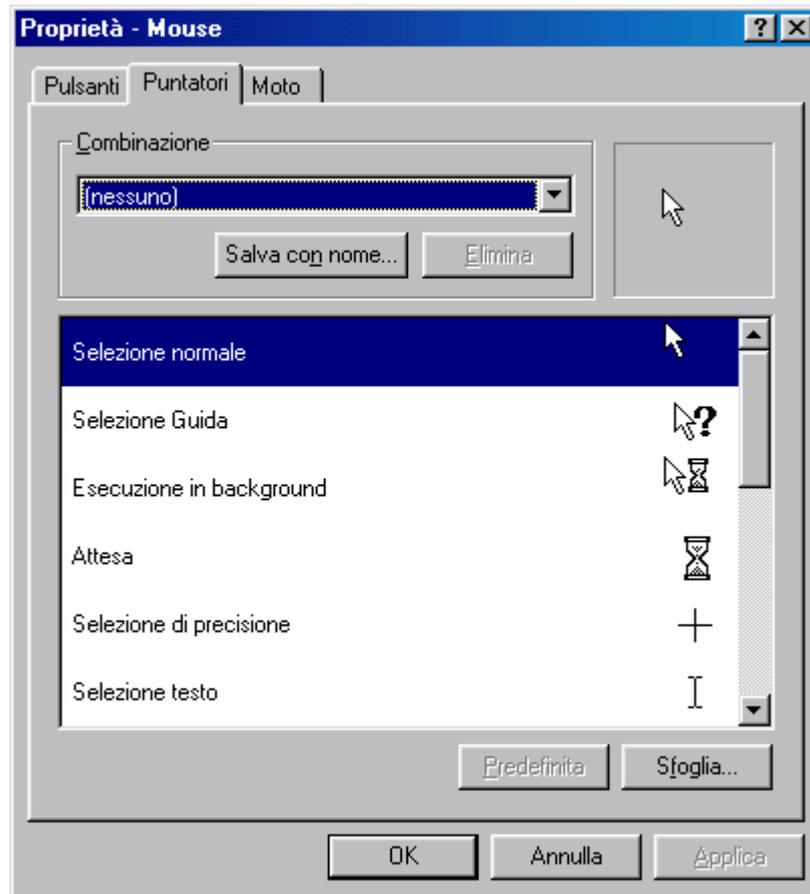
Sotto il setup del tipo di impostazione che scegliamo, c'è un riquadro che serve a settare la **Velocità doppio clic**:



Proprietà Mouse – Pulsanti – Velocità doppio clic (dettaglio)

Per selezionare la velocità basta spostare l'aghetto tra Min e Max. ovviamente se va su Max il sistema diventa talmente “nevrotico” che diventa impossibile da gestire. Per provare se il settaggio è quello che noi volevamo, troviamo sulla destra **Area di prova**. Il pupazzetto della scatola magica se si alza o rientra nella scatola indica che l'ipotetica icona che rappresenta è stata aperta.

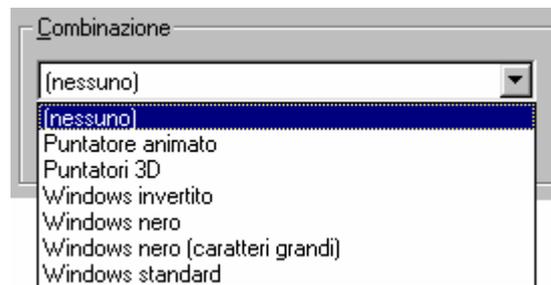
IV.III.II) Pannello di controllo Mouse *Puntatori*



Proprietà Mouse – Puntatori – Schermata standard

Windows inserisce dei puntatori standard, poco appariscenti. In compenso, però, ci fornisce una libreria con alcune combinazioni già preconfezionate (Temi del desktop esclusi), che possono essere modificate a nostro piacimento, inserendo o eliminando alcuni di questi.

Cliccando sul menu combo **Combinazione** ecco apparire alcuni di questi:

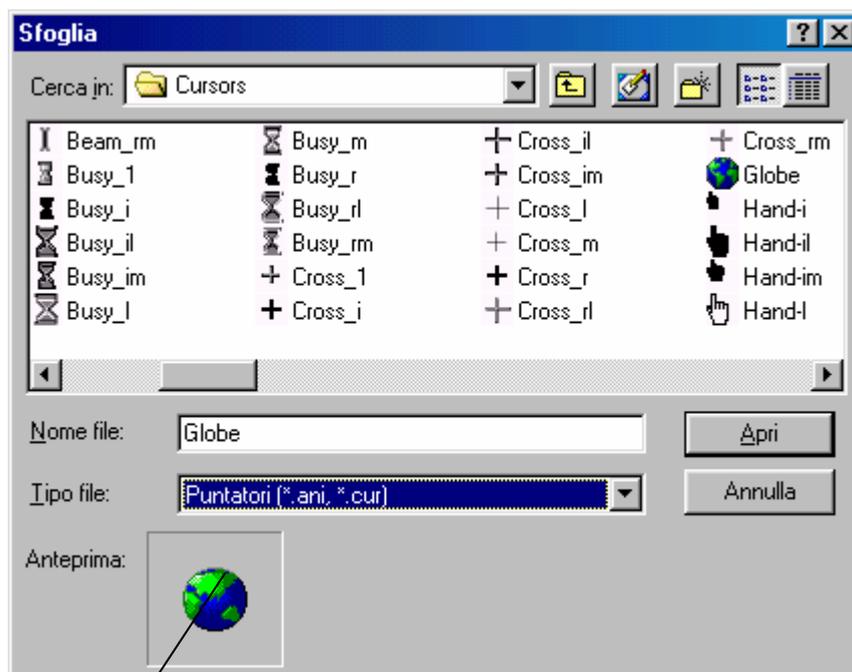


Proprietà Mouse – Puntatori – Combinazione (dettaglio)

Se siamo utenti che si accontentano subito, allora basta scegliere uno di questi per risolvere i nostri problemi, cliccando, al limite, il pulsante **Predefinita** per impostare la combinazione come default.

Se, invece, siamo più intrapendenti, allora possiamo modificare una combinazione e crearne una nostra:

Una volta selezionato il puntatore che intendiamo cambiare, basta cliccare su Sfoglia, per scegliere nella cartella Cursor di Windows o da altre unità (tipo quella del CD-ROM, dove alcuni giornali forniscono puntatori animati simpatici, che devono essere copiati in una apposita cartella, altrimenti il sistema non riesce più a riconoscere la locazione se il CD-ROM viene tolto):



Proprietà Mouse – Puntatori – Combinazione

Anteprima
del cursore
selezionato

Se per esempio scegliamo **globe.ani** (dove l'estensione **ani** indica che l'icona è animata) dalla lista della cartella Cursors (che si trova nella cartella di Windows) e la sostituiamo a **Attesa**, abbiamo già creato una nostra combinazione preferita, che possiamo salvare con **Salva con nome**:

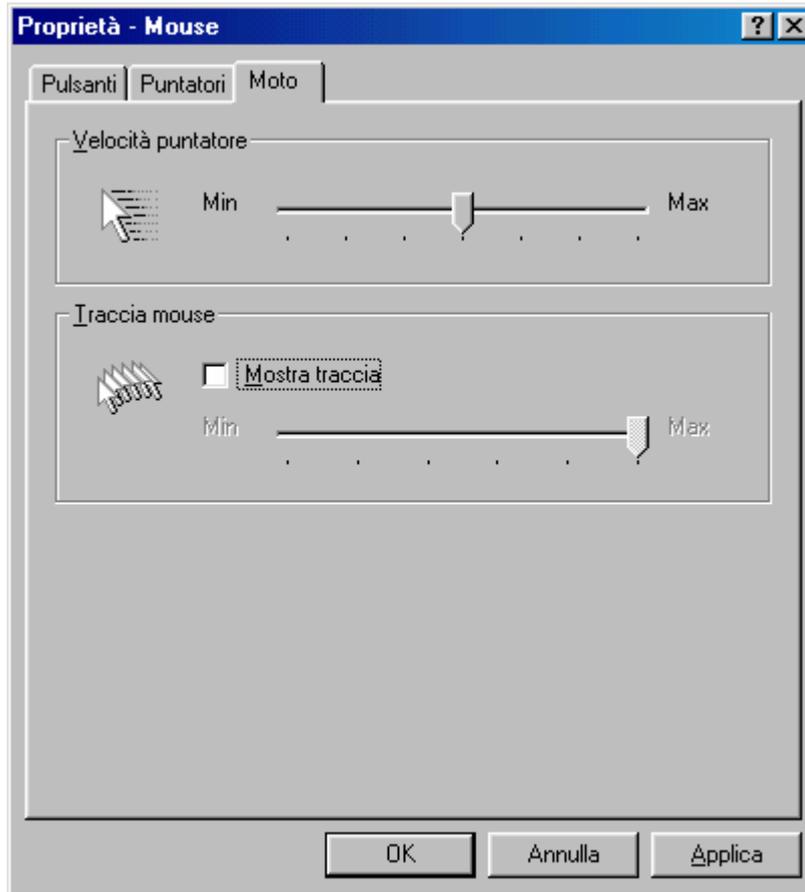


Proprietà Mouse – Puntatori – Salva con nome

Possiamo dargli un nome a caso, ad esempio: Paperino.
Paperino, entra così a far parte della lista delle combinazioni.

Il pulsante **Elimina** serve ad eliminare la combinazione selezionata.

IV.III.III) Pannello di controllo Mouse *Moto*



Proprietà Mouse – Moto

In questa schermata possiamo regolare la velocità del puntatore mediante il righello **Velocità puntatore**. Se va verso Max possiamo spostare il puntatore con semplice colpo al mouse da un punto all'altro, velocemente, al contrario, dobbiamo sudare le famose sette camice, per fargli compiere un breve passo. Questo può tornare utile se si esegue della grafica di precisione con il mouse.

Mostra traccia serve a visualizzare meglio il puntatore sui monitor LCD dei portatili. Si può applicare anche ai monitor tradizionali, se non per visualizzare meglio il puntatore, per effetto simpatico.

IV.IV) Pannello di controllo Impostazioni internazionali



Pannello di controllo – Impostazioni internazionali

Questa icona ci permette di settare alcune impostazioni, come la valuta o il sistema di misura, del paese in cui viene installato il sistema.

Questo genere di impostazioni sono inserite in modo automatico durante l'installazione.

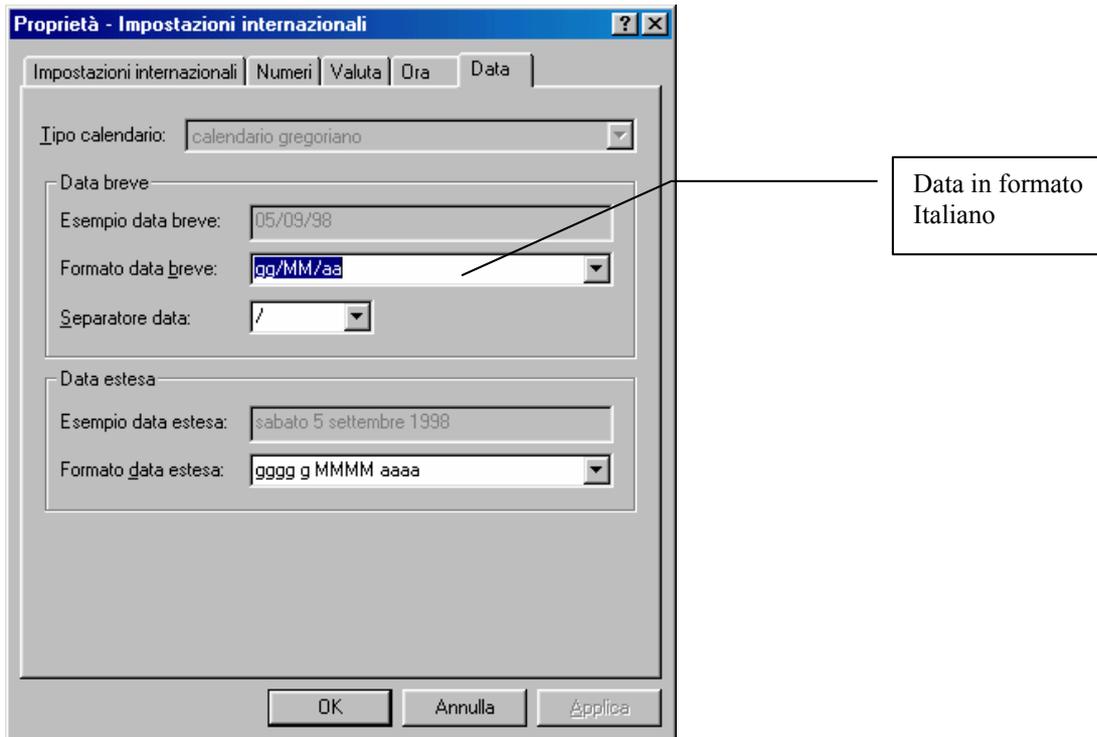
Affronteremo solo che cosa tratta questa proprietà, in quanto le versioni di Windows che vengono vendute sono generalmente preprogrammate per il paese nel quale devono essere vendute.

Vediamo:

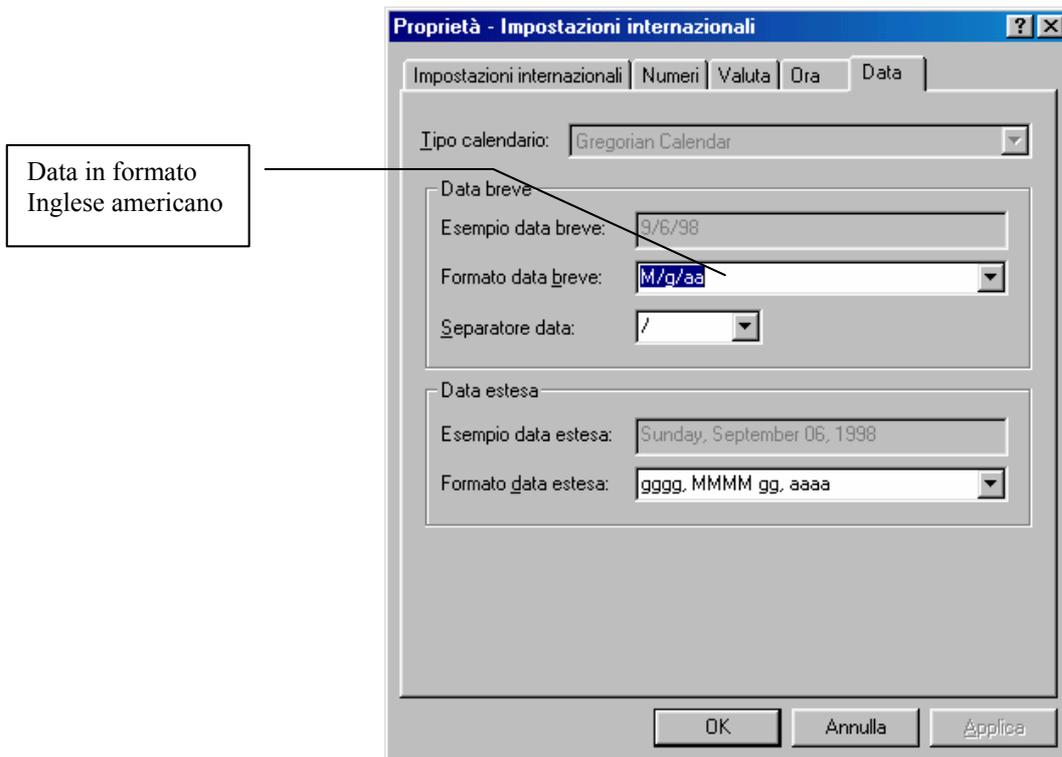


Proprietà Impostazioni internazionali – Impostazioni internazionali

Le impostazioni variano automaticamente col variare del Paese. Vediamo quali sono le impostazioni



Proprietà Impostazioni Internazionali – Italiane



Proprietà Impostazioni Internazionali – Americane

Come possiamo notare a seconda di come impostiamo la lingua del paese (ciò, però non implica che anche la tastiera venga impostata secondo il paese selezionato), il sistema si adegua a quelle che sono il simbolo della valuta, l'ora ecc.



Proprietà Impostazioni Internazionali
Ora secondo le impostazioni Americane

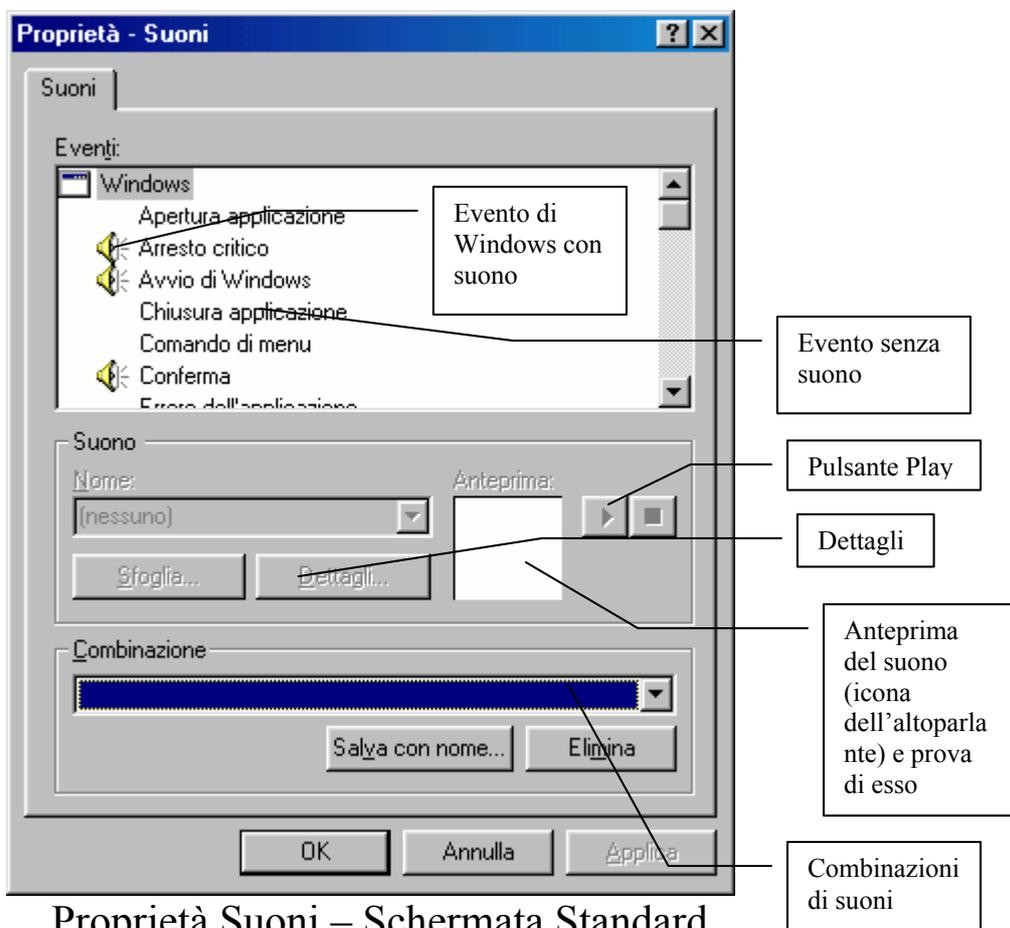
Per visionare le altre impostazioni, basta cliccare sulle schede che fanno parte di questa proprietà.

IV.V) Pannello di controllo Suoni



Pannello di controllo – Suoni

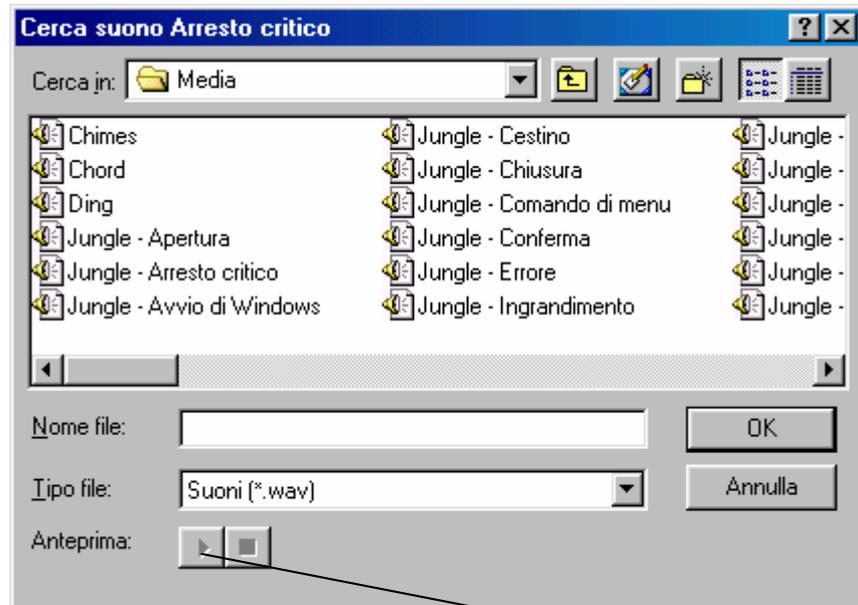
Questa icona ci fa accedere ad alcune Combinazioni di suoni “compresi nel prezzo”. Vediamo la schermata standard:



Proprietà Suoni – Schermata Standard

La schermata la possiamo dividere in tre parti, la prima quella degli **Eventi**, dove c'è la lista degli Eventi a cui si può associare un suono a Windows.

Il secondo gruppo è strettamente legato al primo, è quello proprio del **Suono**, dove attraverso il pulsante **Sfoggia** (che si attiva quando si clicca su un Evento), possiamo scegliere il file **.Wav** che contiene il suono che vogliamo associare all'evento:

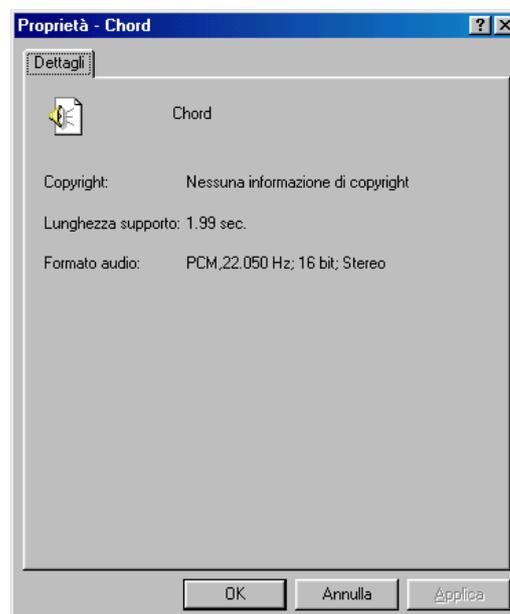


Proprietà Suoni – Sfoglia

Pulsante
Play

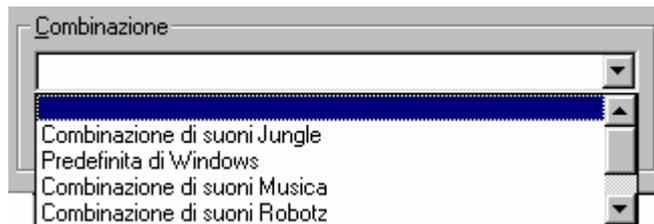
In questa schermata possiamo scegliere un file audio (che si può trovare o meno nella cartella Media), possiamo inoltre provare il file selezionandolo e cliccando il pulsante **Play** (quello fatto a forma di triangolo con la punta rivolta a destra). Una volta scelto l'evento che abbiamo selezionato ha associato il suono che abbiamo scelto.

Altro pulsante del gruppo suono è **Dettagli** che ci fornisce una scheda con alcune informazioni relative al file che abbiamo selezionato:
Proprietà Suoni – Dettagli



Proprietà Suoni – Dettagli

Infine in fondo alla scheda c'è il gruppo combinazioni. Questo ci permette di caricare alcune combinazioni di suoni che il sistema ha “compreso nel prezzo”:



Proprietà Suoni – Combinazioni

Come possiamo vedere nella schermata Standard, possiamo salvare la nostra combinazione personalizzata mediante il pulsante **Salva con nome**.

IV.VI) Pannello di controllo Multimedia



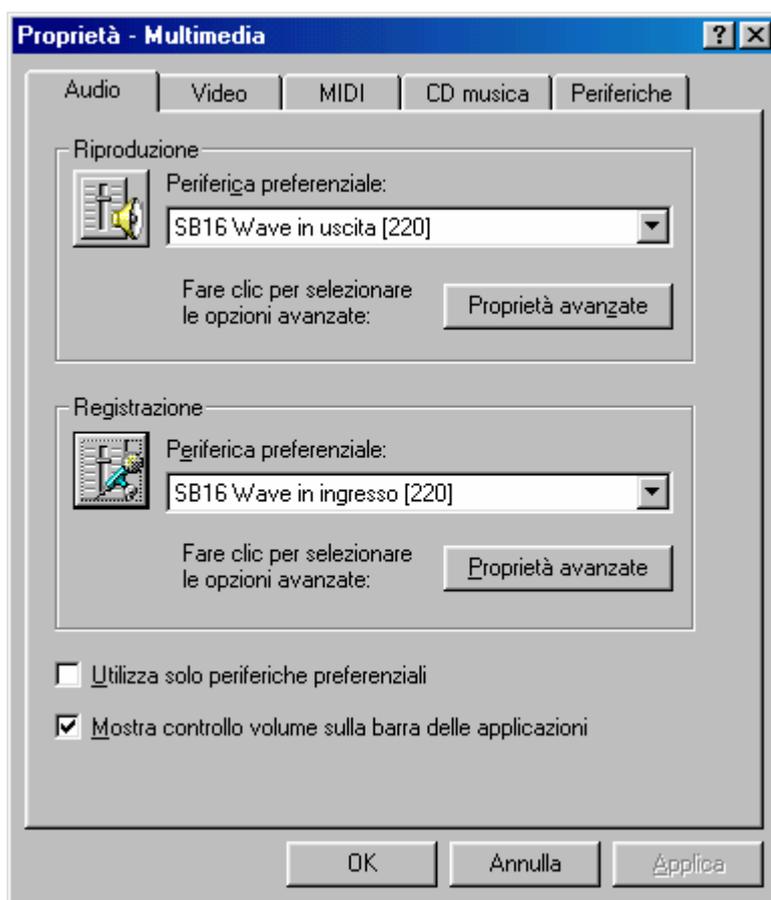
Multimedia

Pannello di controllo – Multimedia

La **Proprietà Multimedia** consente di regolare tutte le periferiche definite multimediali come la scheda audio e la scheda video (inteso come gestore di file multimediali come gli **.AVI**, tipico formato video di Windows o gli MPEG che hanno per estensione **.MPG**).

Affronteremo il discorso dedicando un paragrafo specifico per ogni argomento della scheda.

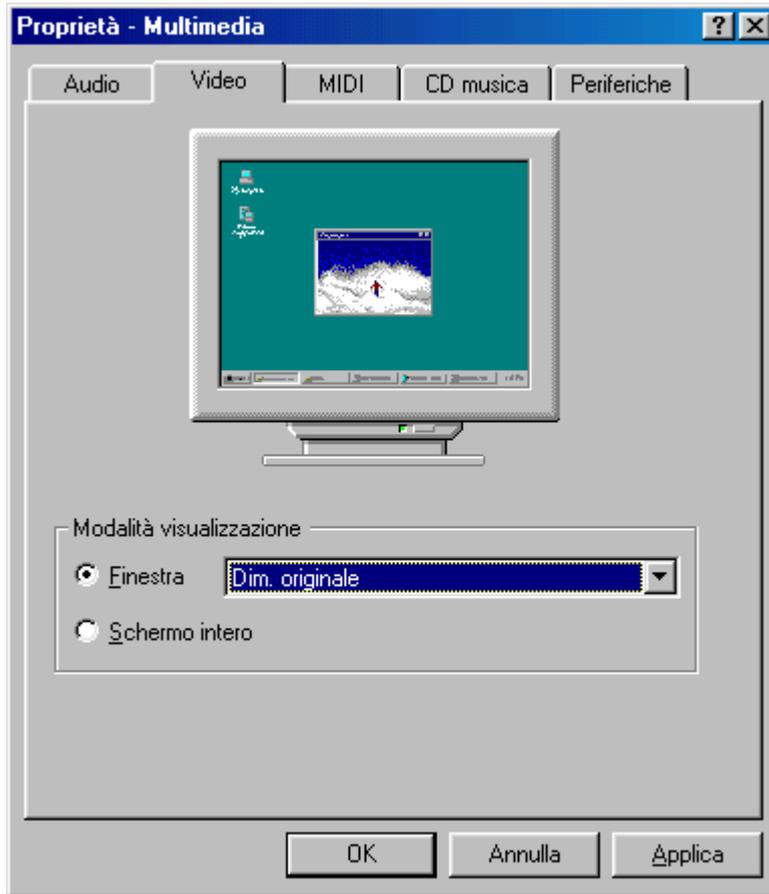
Vediamo la schermata standard:



Proprietà Multimedia – Audio – Schermata Standard

Questa schermata serve a regolare la periferica audio. (cfr. Volume I Capitolo II paragrafo II.II).

IV.VI.D) Pannello di controllo Multimedia *Video*

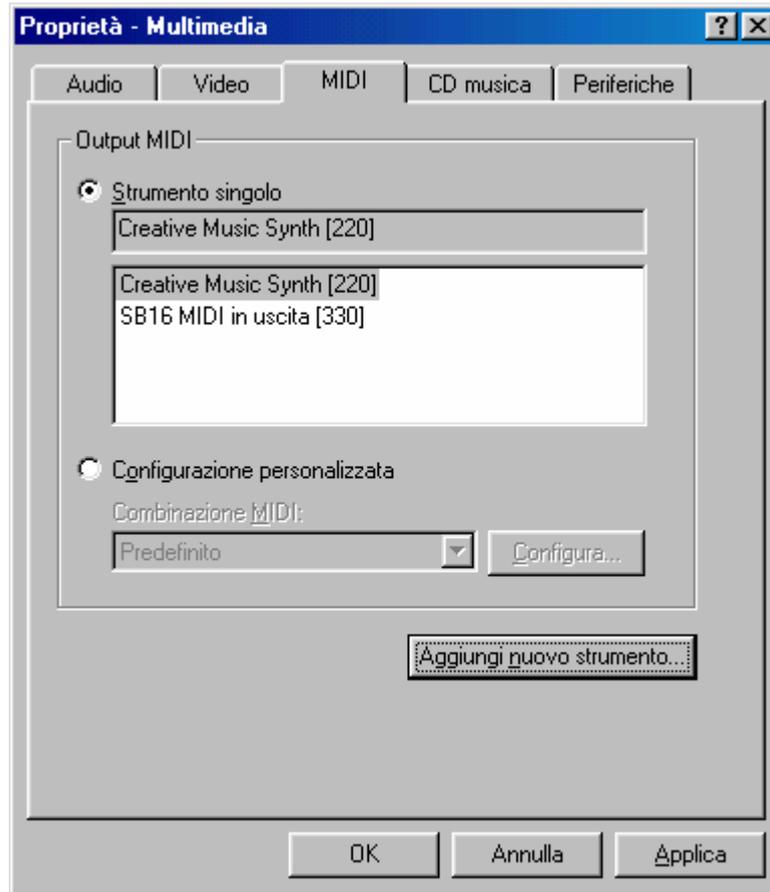


Proprietà Multimedia – Video

Questa scheda serve a regolare la visualizzazione dei filmati, che come abbiamo già detto possono essere .AVI o .MPG.

Il monitor che abbiamo sulla scheda serve a mostrare come il filmato viene visualizzato a seconda delle dimensioni contenute nel menu combo della scheda.

IV.VI.II) Pannello di controllo Multimedia MIDI

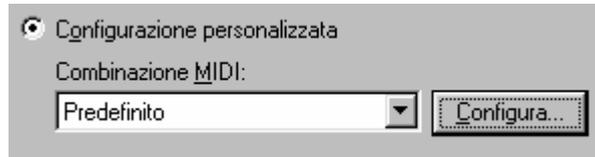


Proprietà Multimedia – MIDI

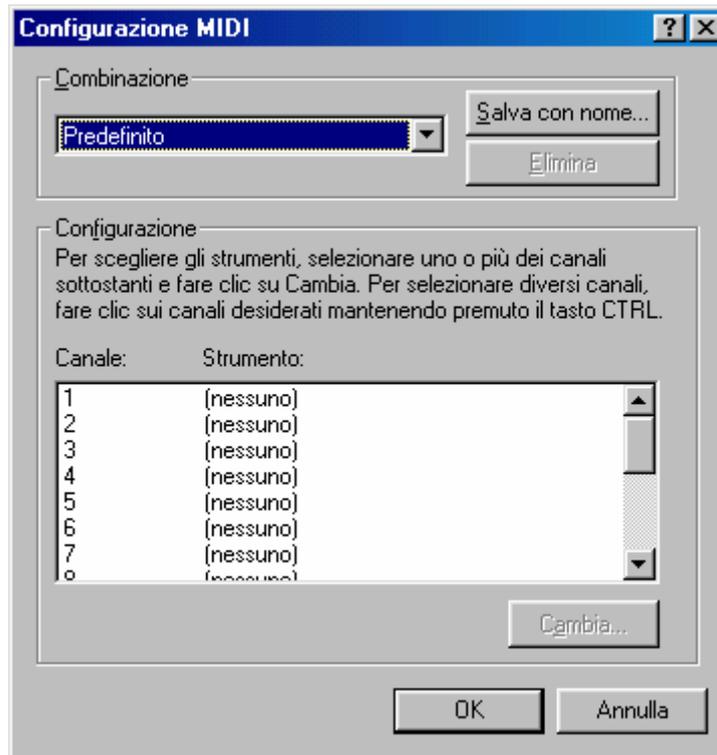
Il pulsante di scelta **Strumento singolo** serve a stabilire quale strumento deve riprodurre il suono MIDI, che spesso sono usati dai giochi.

Nel riquadro bianco sotto sono mostrati le periferiche di uscita MIDI presenti nella scheda audio.

Configurazione personalizzata, l'altro pulsante di scelta permette di creare una configurazione personalizzata degli strumenti MIDI. Per fare ciò basta cliccare su **Configura**:

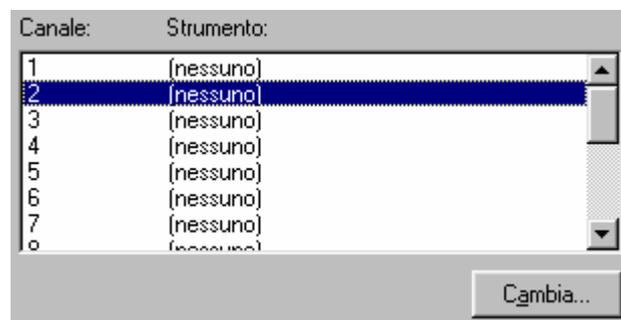


Proprietà Multimedia – MIDI
Configura Personalizzata (dettaglio)



Configura Personalizzata – Configurazione MIDI

Nella lista presente al centro della scheda ci sono i canali della scheda MIDI ed il relativo strumento associato. Per modificare lo strumento del canale si deve selezionare il canale e cliccare su **Cambia**:



Configura Personalizzata – Configurazione MIDI (dettaglio)



Configurazione MIDI – Cambia

Purtroppo la Sound Blaster 16 (abbreviata in SB 16) non ha molti strumenti, comunque per darne un'idea può bastare. L'ideale sarebbe una scheda di espansione come la General MIDI da aggiungere alla SB 16 o una SB AWE 64.

Fatte le dovute modifiche possiamo salvare la combinazione cliccando su **Salva con nome**:



Configura Personalizzata – Salva con nome

A questo punto abbiamo una nostra visione del suono.

Nella schermata principale alle fine della scheda c'è un pulsante **Aggiungi nuovo strumento** che permette, appunto di aggiungere un nuovo strumento MIDI, sulla porta MIDI (che generalmente è quella game dove si aggiunge il joystick) mediante un Wizard.

Vediamolo:



Proprietà Multimedia – MIDI
Wizard nuovo strumento – Prima schermata

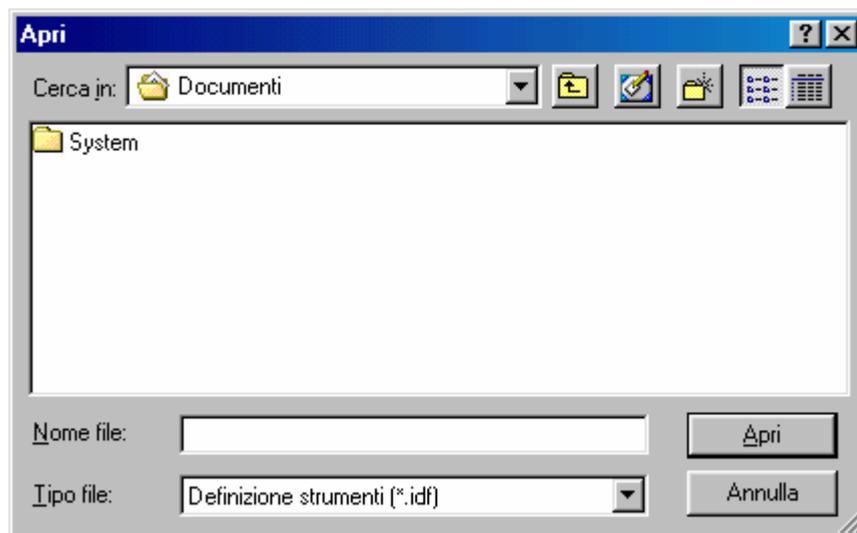
Nella finestra con sfondo bianco c'è selezionata la porta di uscita MIDI che abbiamo sul nostro calcolatore, e alla quale possiamo inserire una periferica come la classica tastiera, sempre che abbia una porta di connessione MIDI.

Cliccando su **Avanti** > attiviamo la prossima finestra:



Proprietà Multimedia – MIDI
Wizard nuovo strumento – Seconda schermata

La definizione Generale (**General**) contiene alcuni strumenti. Per installarne altri si può cliccare su **Sfogli**:



Proprietà Multimedia – MIDI
Wizard nuovo strumento – Seconda schermata – Sfogli

I file che definiscono strumenti hanno per estensione **.IDF**.

Una volta definito lo strumento, clicchiamo su **Avanti** > nella seconda schermata.



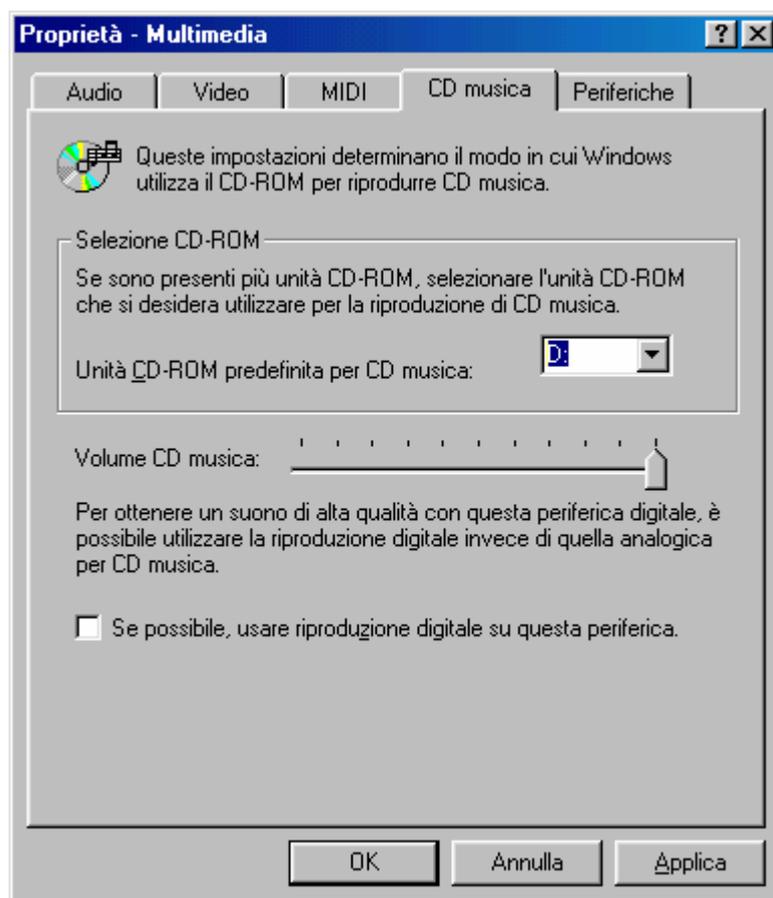
Proprietà Multimedia – MIDI
Wizard nuovo strumento – Terza schermata

Cliccando su **Fine** abbiamo finito l'installazione.



Proprietà Multimedia – MIDI
Nuovo strumento

IV.VI.III) Pannello di controllo Multimedia *CD Musica*

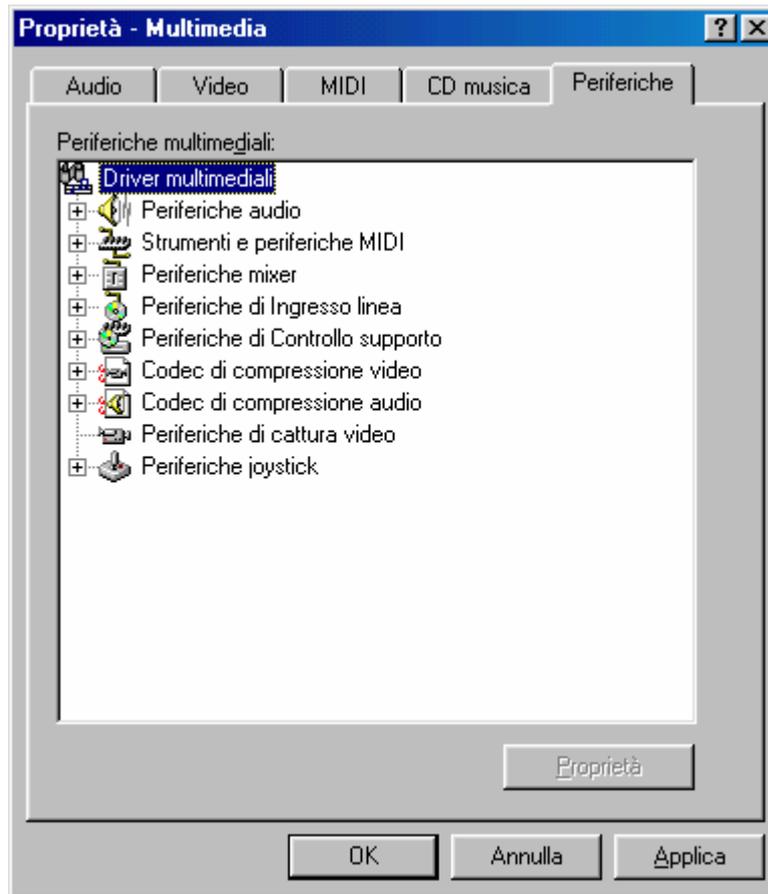


Proprietà Multimedia – CD Musica

Questa scheda serve a definire quale è l'unità che legge i CD-ROM (cioè quale lettera la identifica), ed a impostare il volume della musica del CD, che viene regolata tramite l'aghetto Volume CD musica.

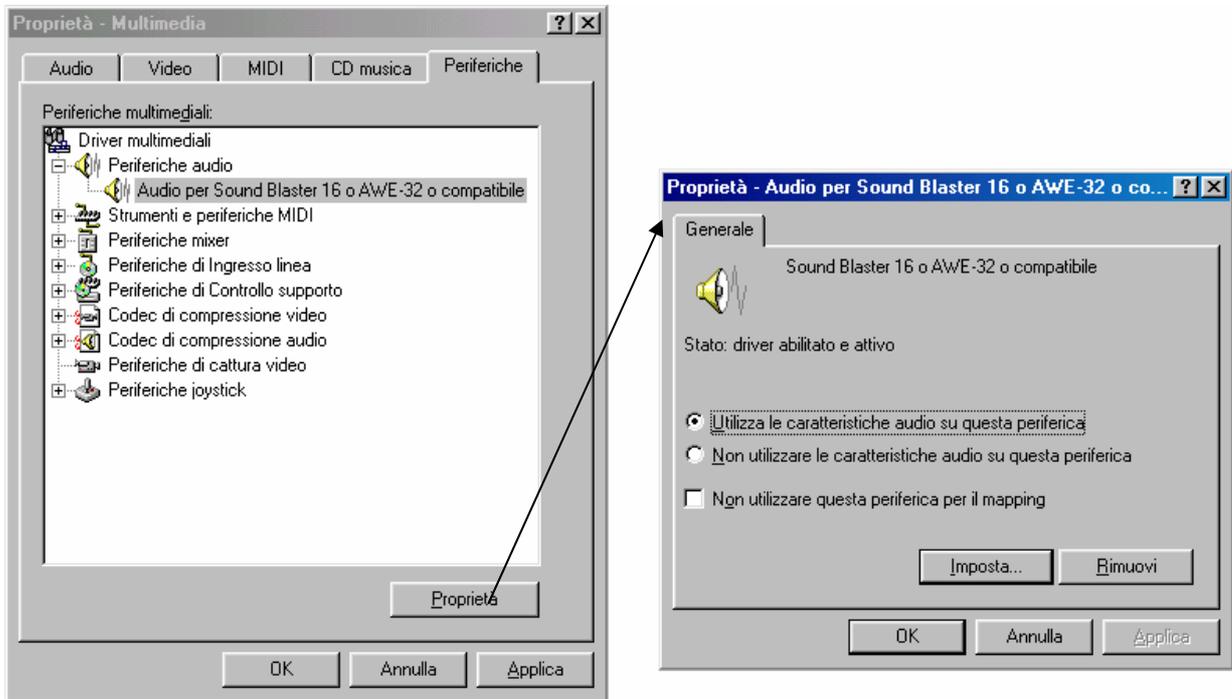
Questo genere di impostazione c'era anche in Windows 95. Windows 98 aggiunge un check a fine scheda che permette di usare una periferica digitale (che dovrebbe essere collegata sulla nuova porta USB); ciò permette di avere una qualità di riproduzione audio, di molto superiore a quelle che si possono avere con le tradizionali periferiche analogiche.

IV.VI.IV) Pannello di controllo Multimedia *Periferiche*



Proprietà Multimedia – Periferiche

Questa scheda serve a visualizzare le periferiche multimediali, cioè quelle che ci permettono di vedere filmati o sentire musiche (siano esse da CD o file Audio in genere) in quanto quelle di sistema fanno parte delle **Proprietà Sistema** che analizzeremo più avanti. Andiamo a vedere come funziona questa scheda:



Proprietà Multimedia – Periferiche
Proprietà della periferica selezionata

Espandendo un ramo compresso (quelli evidenziati con + nel riquadro) e selezionando la periferica che compare cliccando il pulsante Proprietà, si attiva la schermata mostrata nell'immagine di destra, come mostra la freccia.

I pulsanti di scelta permettono di utilizzare o meno le caratteristiche della periferica che abbiamo selezionato.

Il check di fine pagina **Non usare questa periferica per il mapping**, impedisce ai programmi di utilizzare questo driver di periferica a meno che un programma (per lo più giochi per DOS) non lo richiedano specificamente

Il pulsante **Imposta** serve a visualizzare il più delle volte il copyright del driver della periferica, in altre occasioni potrebbe visualizzare alcune schede di configurazione.

Non possiamo analizzare tutte le periferiche in quanto le periferiche in commercio sono tante e tali che è impossibile quanto inutile affrontarle tutte.

Come si dice nei libri di matematica: lasciamo all'utente la visione di ciò.

Il pulsante **Rimuovi** serve a eliminare la periferica selezionata.

IV.VII) Pannello di controllo Periferiche di gioco



Pannello di controllo – Periferica di gioco

Questa icona ci permette di inserire nel sistema una periferica di gioco quale il joystick, joypad ecc.

Nella **Parte introduttiva** abbiamo mostrato una scheda audio, e abbiamo evidenziato, tramite un callout, la cosiddetta **porta game**.

A questa porta possiamo collegarci le periferiche di gioco quali appunto il joystick che abbiamo detto in precedenza.

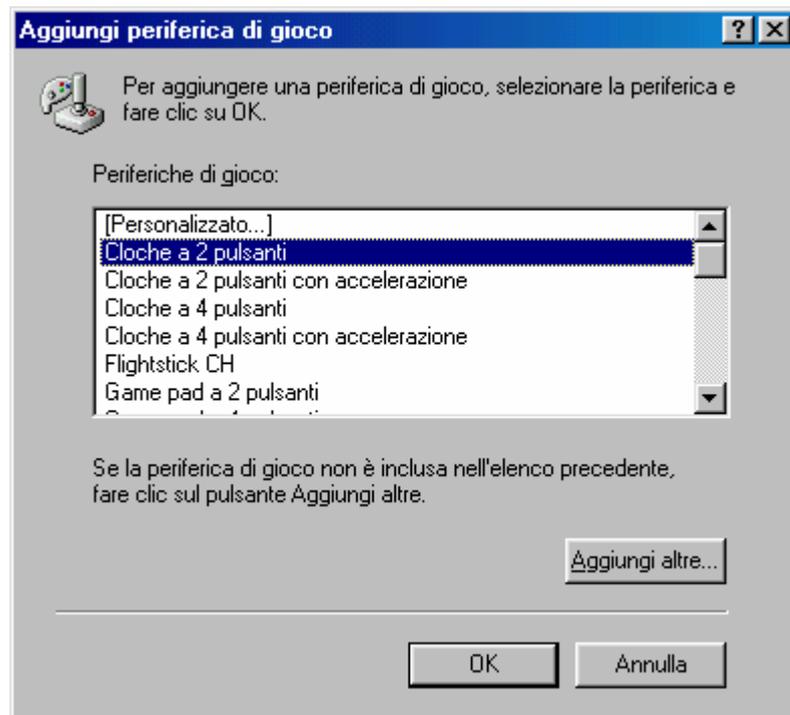
Vediamo:



Periferiche di gioco

Questa scheda ci mostra le periferiche connesse (nella parte centrale della scheda), ed il suo stato di funzionamento. Come possiamo notare non vi è alcuna periferica connessa. Aggiungiamola:

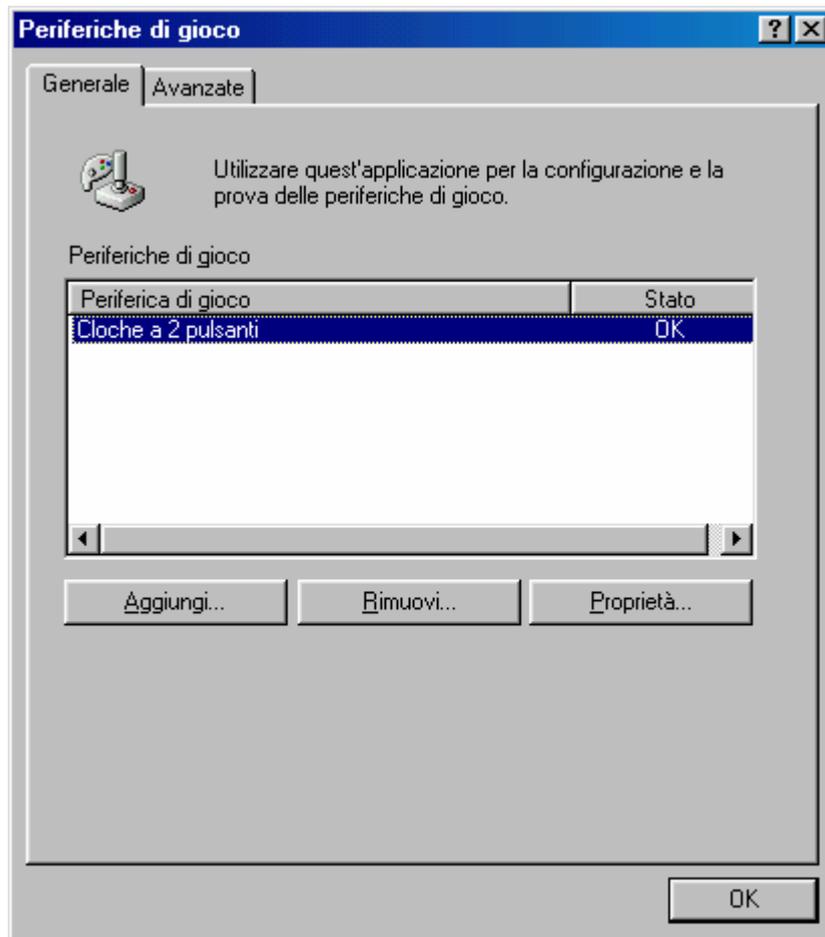
per connettere una periferica dobbiamo cliccare sul pulsante **Aggiungi**:



Aggiungi periferica – Prima schermata

Scegliamo dalla lista il tipo di joystick che abbiamo (se non c'è in lista, è molto probabile che da dentro la confezione del joystick e simili esca un floppy disk con i driver appositi), che nel nostro caso è una cloche a due pulsanti.

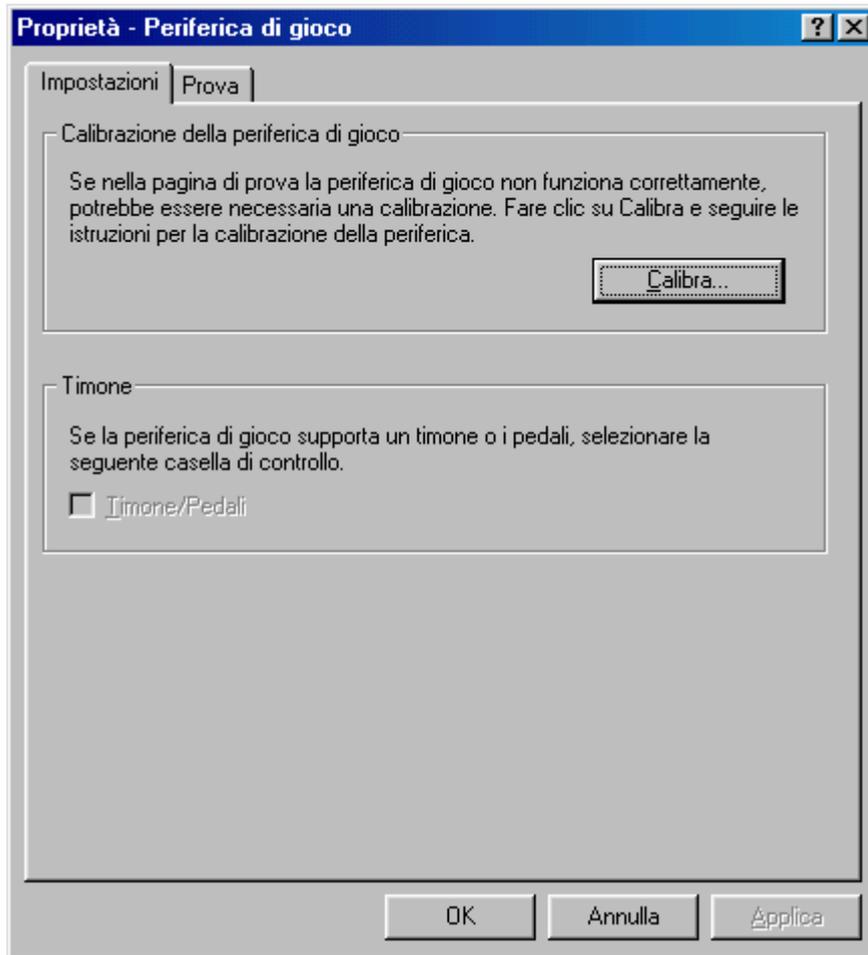
Cliccando su **OK** ritorniamo a alla schermata principale:



Aggiungi periferica – Schermata finale

Come possiamo osservare il sistema oltre a mostrarci il joystick aggiunto, attiva i pulsanti **Rimuovi** e **Proprietà**.

Vediamo le **Proprietà**:

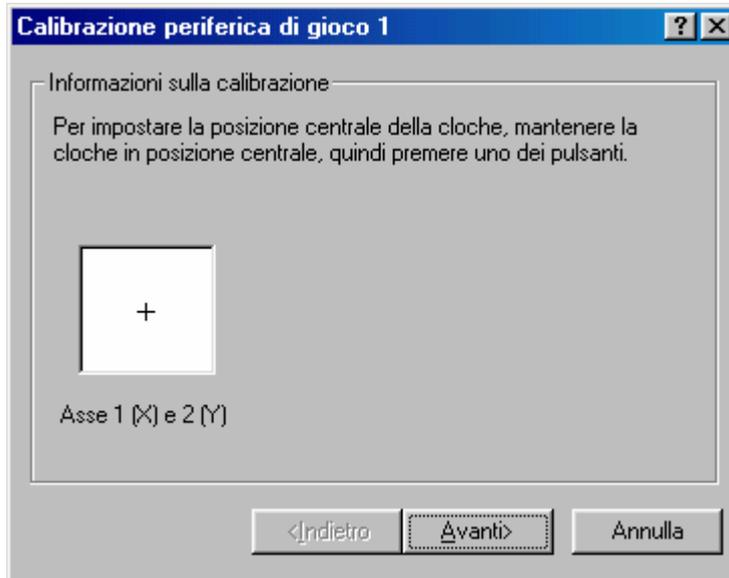


Periferiche di gioco – Proprietà – Impostazioni

Generalmente queste periferiche devono essere calibrate per avere un perfetto controllo nei videogames.

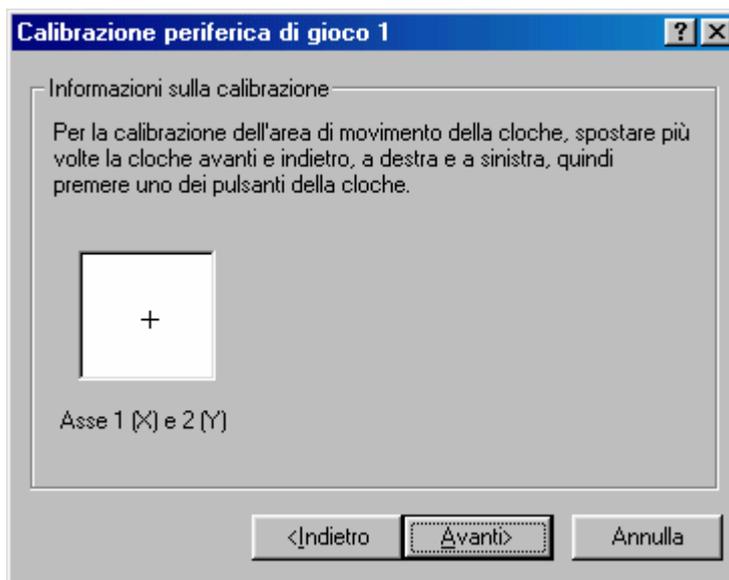
Cliccando sul pulsante **Calibra** lo regoliamo.

Cliccando sul pulsante **Calibra** compare la prima schermata del Wizard:



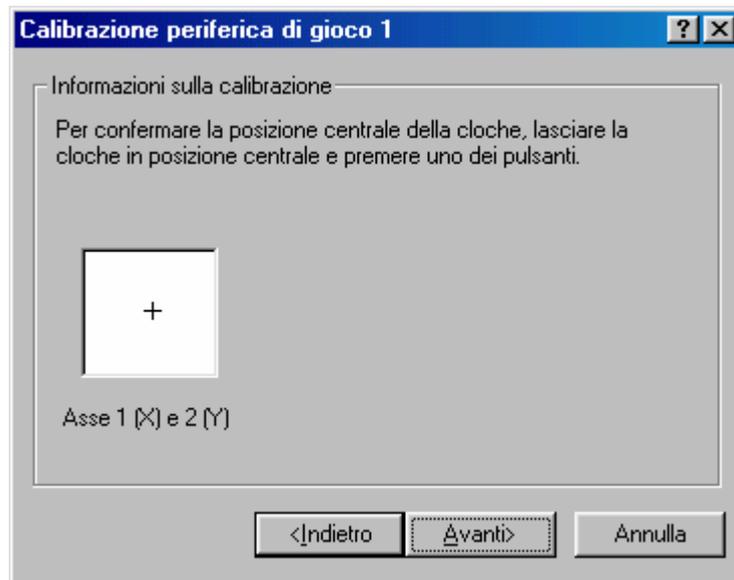
Wizard di calibrazione – Prima schermata

Il Wizard ci chiede di lasciare la cloche in posizione centrale in modo da leggere le impostazioni sugli assi cartesiani che ha nel programma, quindi premere uno dei pulsanti (nel nostro caso uno dei due) del joystick, quindi clicchiamo su **Avanti** >:



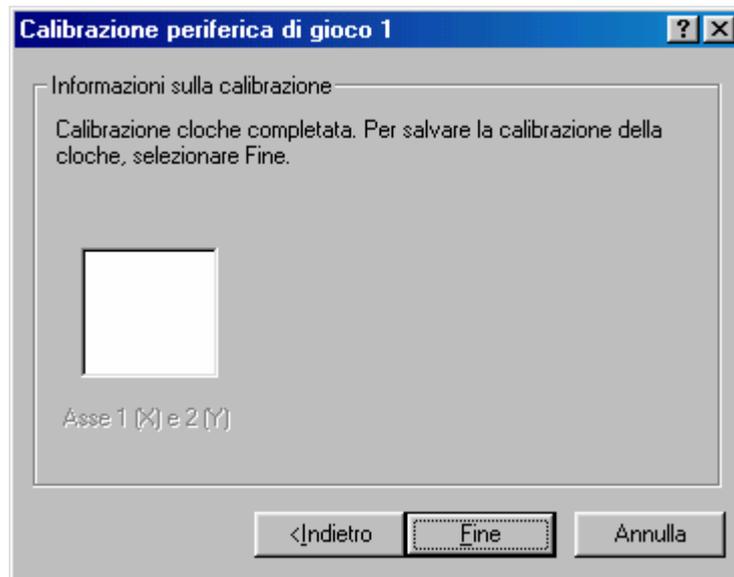
Wizard di calibrazione – Seconda schermata

Una volta regolato il centro dobbiamo spostare il joystick in su, giù, destra, sinistra e diagonali più volte in modo che il sistema riesca a registrare i punti limite per poi confrontarli tra di loro in modo da avere una calibrazione il più precisa possibile, quindi clicchiamo su **Avanti** >:



Wizard di calibrazione – Terza schermata

Infine dobbiamo lasciare la cloche in posizione centrale in modo che il sistema riconfronti i dati acquisiti, quindi clicchiamo su **Avanti** >:

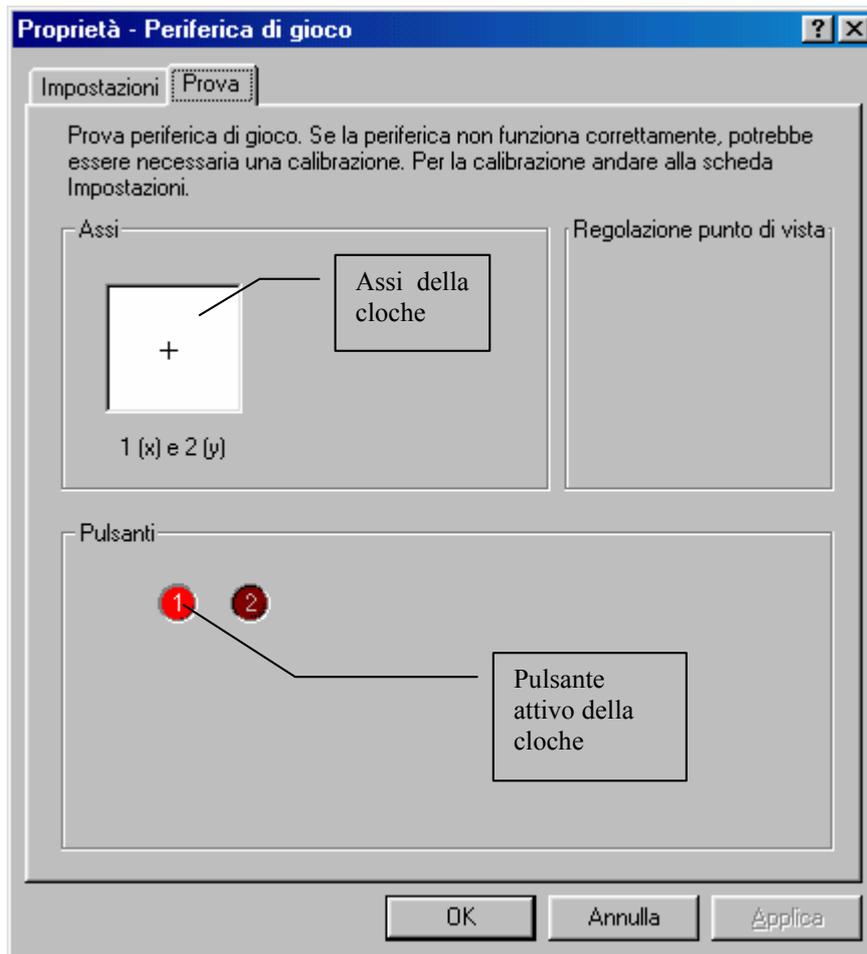


Wizard di calibrazione – Schermata finale

Infine se la calibrazione ci sembra ideale (in caso contrario possiamo tornare **< Indietro**) possiamo cliccare su **Fine** per registrare le impostazioni.

Volendo possiamo rifare il procedimento. Naturalmente il tal caso le vecchie impostazioni verranno cancellate

Per vedere se il joystick è ben calibrato, clicchiamo sulla scheda **Prova**:



Periferiche di gioco – Proprietà – Prova

Nella casella **Assi** la crocetta indica come sono regolati gli assi del Joystick. In questo caso essi sono perfettamente centrati.

Spostando la cloche avanti e indietro è possibile vedere come il joystick è calibrato.

La sezione **Pulsanti** serve a verificare se i pulsanti del sistema funzionano bene. In questo caso il pulsante 1 è attivo, mentre il secondo lo abbiamo lasciato disattivato per far notare la differenza.

IV.VIII) Pannello di controllo Modem



Modem

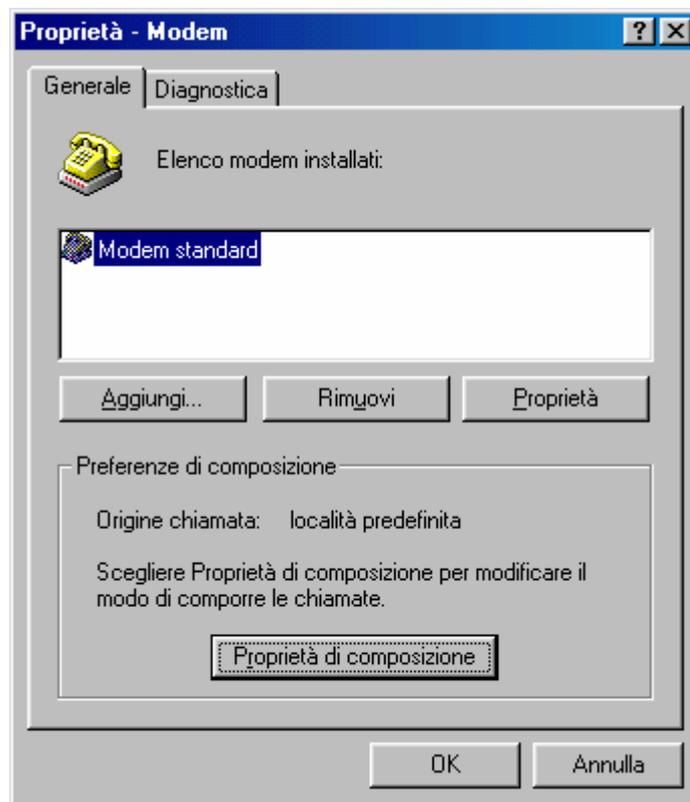
Pannello di controllo – Modem

Il modem, oggi, è una delle periferiche di cui non si può più fare a meno, in quanto lo stesso Windows 98 è stato sviluppato per lavorare con Internet. Il mezzo che ci permette di connetterci con questo sistema è il modem.

Prima di proseguire con l'analisi di questa proprietà, è bene spendere due parole su questo prodigioso strumento.

La parola modem è composta dalle due parole modulatore demodulatore, cioè è uno strumento che permette di trasformare un segnale digitale in uno analogico (che può essere trasmesso sul caro vecchio doppino), per poi ritrasformarlo in un segnale digitale che il computer (per essere più generici) può comprendere.

Detto ciò, vediamo la schermata standard di questa proprietà:



Modem – Schermata standard

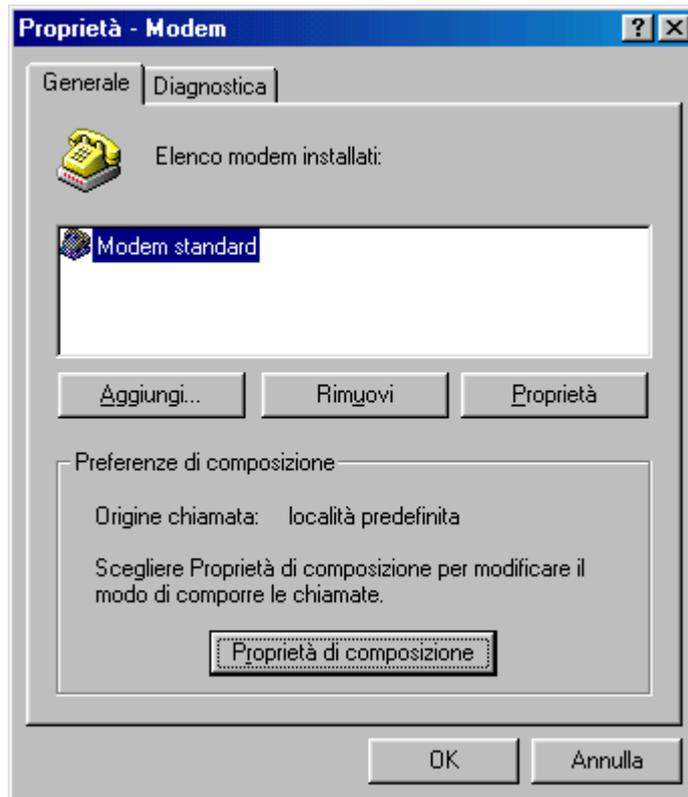
Come possiamo notare, abbiamo già un modem selezionato. Durante la fase di setup il sistema riconosce il modem ed installa i driver, se li ha, altrimenti, come in questo caso, il sistema sfrutta le caratteristiche standard del modem. Tutti i modem hanno delle caratteristiche particolari, per esempio i modem della 3Com non supportano il protocollo k56 flex di Rockwell, in quanto ne hanno uno proprio chiamato X2. Questo problema è stato risolto con l'adozione dello standard V.90 che serve a navigare a 56k sulla rete.

Eccettuato questi piccoli particolari, l'hardware in questione possiede delle caratteristiche standard, perciò in mancanza di driver apposito (che comunque è scritto a quattro mani: Microsoft che cura la parte standard e il produttore dell'hardware che cura la parte specifica del proprio prodotto) il sistema fa affidamento su quelli che possiede di suo.

Nel caso specifico ci troviamo in un caso abbastanza simile.

Affronteremo in sottoparagrafi questa proprietà.

IV.VIII.D) Pannello di controllo Modem Generale

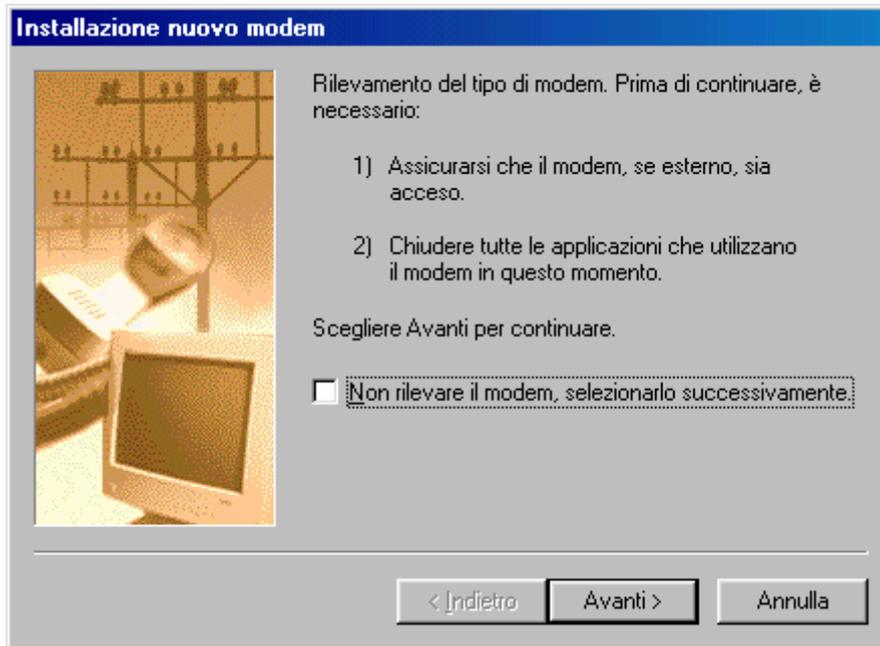


Modem – Scheda Generale

Per una specie di magia, facciamo conto che abbiamo appena comprato un modem e che, dopo avere espletato le normali operazioni di montaggio, seguite dalla sacrosanta preghiera perché il tutto sia stato collegato in modo corretto, andiamo ad accendere il computer (in quanto tutte le periferiche, eccettuate quelle che vengono montate sulla porta USB, devono essere montate a calcolatore spento), il PC rileva la periferica mediante il sistema Plug and Play.

Una volta rilevato il modem, Windows fa comparire la schermata di installazione che abbiamo già affrontato nel Volume I al Capitolo II paragrafo III.V.V.II.

È possibile aggiungere un modem anche mediante l'apposito pulsante **Aggiungi**:

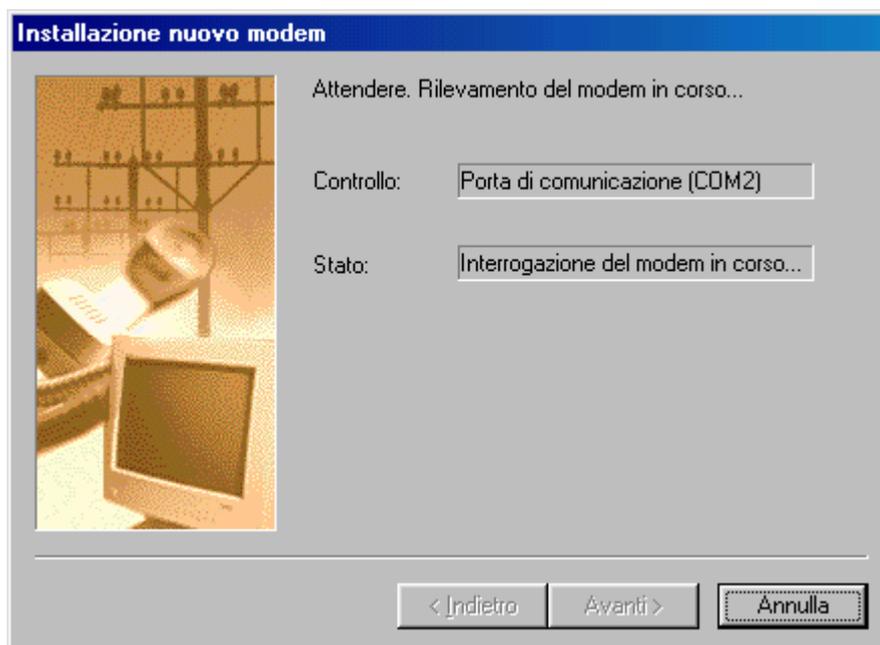


Wizard di Installazione nuovo modem – 1

Prima di cliccare su **Avanti** > si deve accendere il modem, considerando il caso che esso sia esterno, (in quanto se fosse interno sarebbe acceso automaticamente).

Il check a fondo Wizard serve a bypassare la fase di rilevamento automatico (vedi più in avanti), e selezionare direttamente il modem dalla lista, oppure da disco mediante il pulsante **Disco driver**.

Noi analizzeremo il Wizard. Cliccando su **Avanti** >, ecco comparire la seconda schermata:



Wizard di Installazione nuovo modem – 2

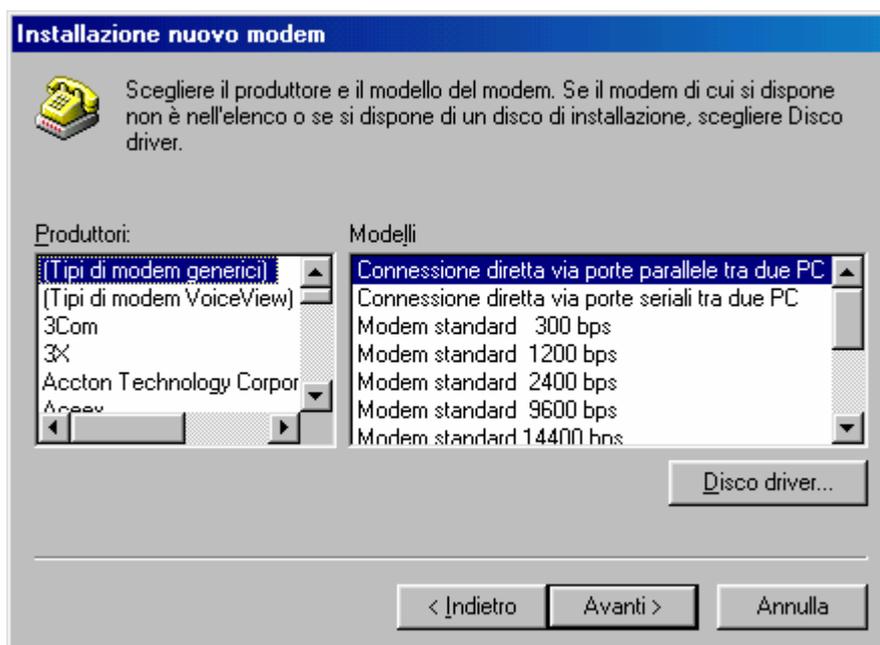
Il sistema interroga il modem sulla porta COM 2 (quella che abbiamo mostrato nella Parte introduttiva e che abbiamo chiamato Seriale).

Fatto ciò:



Wizard di Installazione nuovo modem – 3

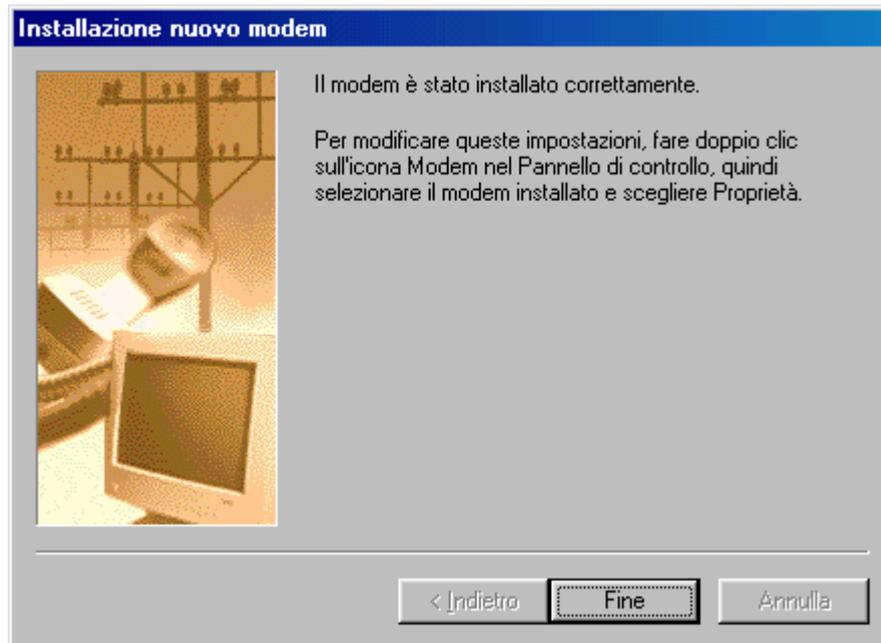
Il sistema identifica una periferica che non conosce e la identifica come Modem standard. Volendo possiamo cambiare l'impostazione cliccando su Cambia:



Wizard di Installazione nuovo modem – 3 – Cambia

La schermata precedente è quella che compare quando si aggira la fase di rilevamento. Se abbiamo un disco con i driver del modem possiamo inserirceli automaticamente.

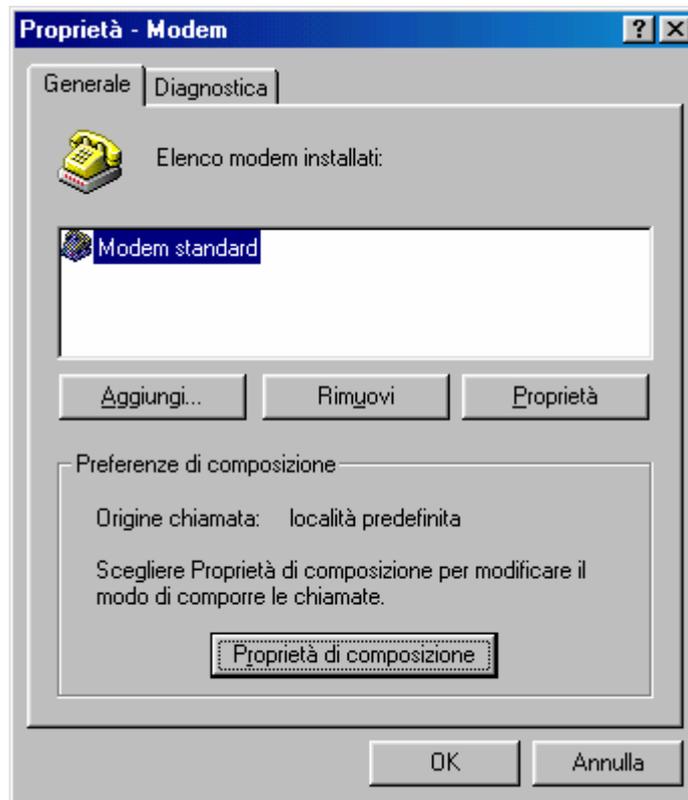
Cliccando su **Avanti** >:



Wizard di Installazione nuovo modem – 4

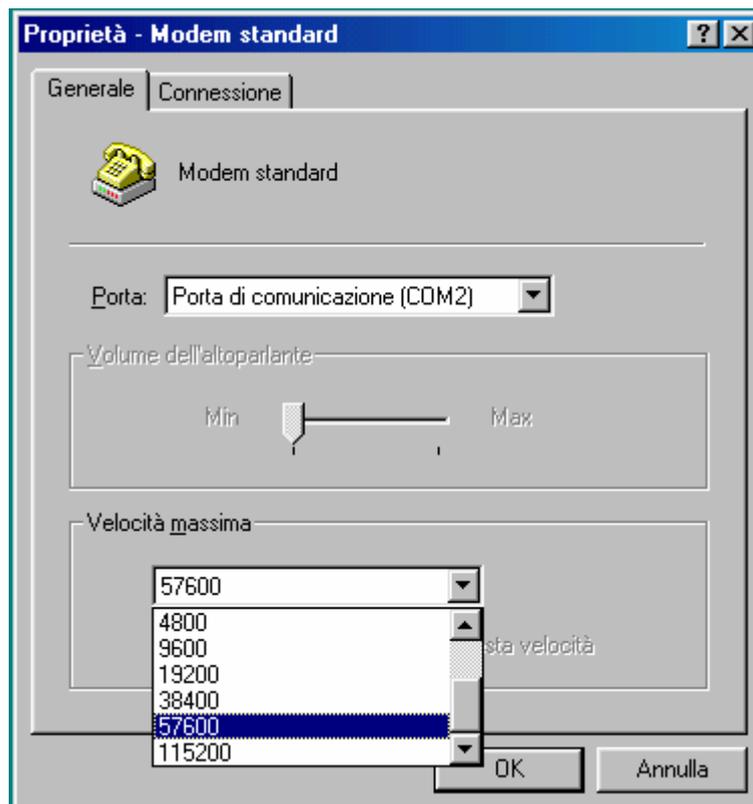
Fine dell'installazione guidata!

Tornando alla scheda Generale, che riporto di nuovo:



Modem – Scheda Generale

Rimuovi, serve a rimuovere il modem selezionato;
Proprietà, mostra le proprietà del Modem:



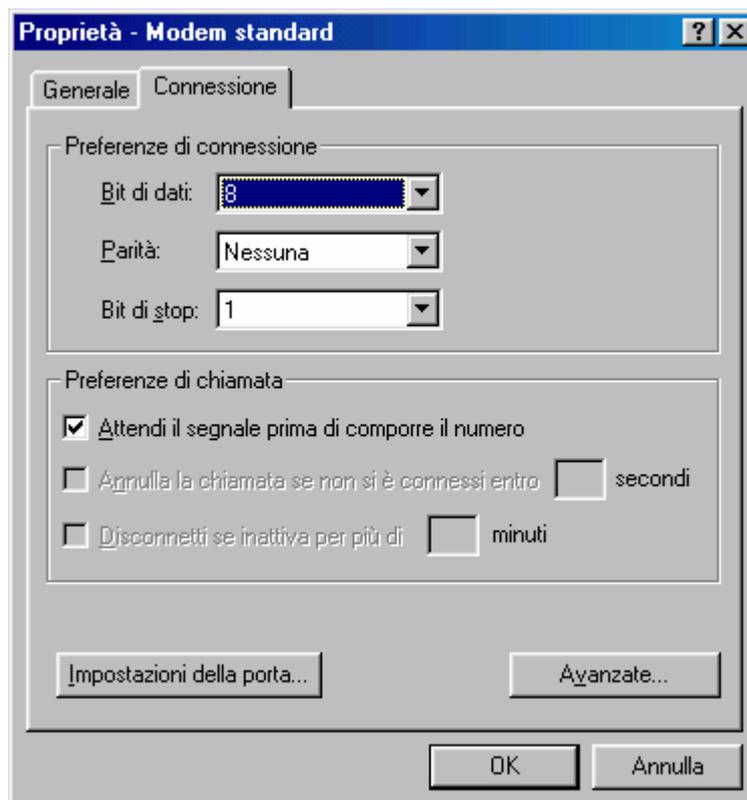
Scheda Generale – Proprietà

Il menu combo **Porta** ci indica che la porta di comunicazione è la COM 2.

La cosa più interessante è la regolazione del volume dell'altoparlante interno del modem. Nella fase iniziale quando si compone il numero (come abbiamo osservato nel Volume I al Capitolo III quando ci siamo connessi ad Internet) noi possiamo regolare il volume per sentire in modo più o meno forte la composizione del numero (comunque una volta autenticato sulla rete, il rumore di interscambio dati viene azzerato).

In fine a fondo scheda abbiamo il menu combo che ci mostra a quale velocità il PC può effettuare la connessione (la velocità della connessione non è da confondere con quella del modem). Se il nostro modem può viaggiare a 56 kbs è inutile che selezioniamo il valore successivo a 57600 nel menu combo in quanto la periferica non potrà superare tale velocità.

Andiamo a vedere delle **Proprietà – Modem standard** la scheda **Connessione**:

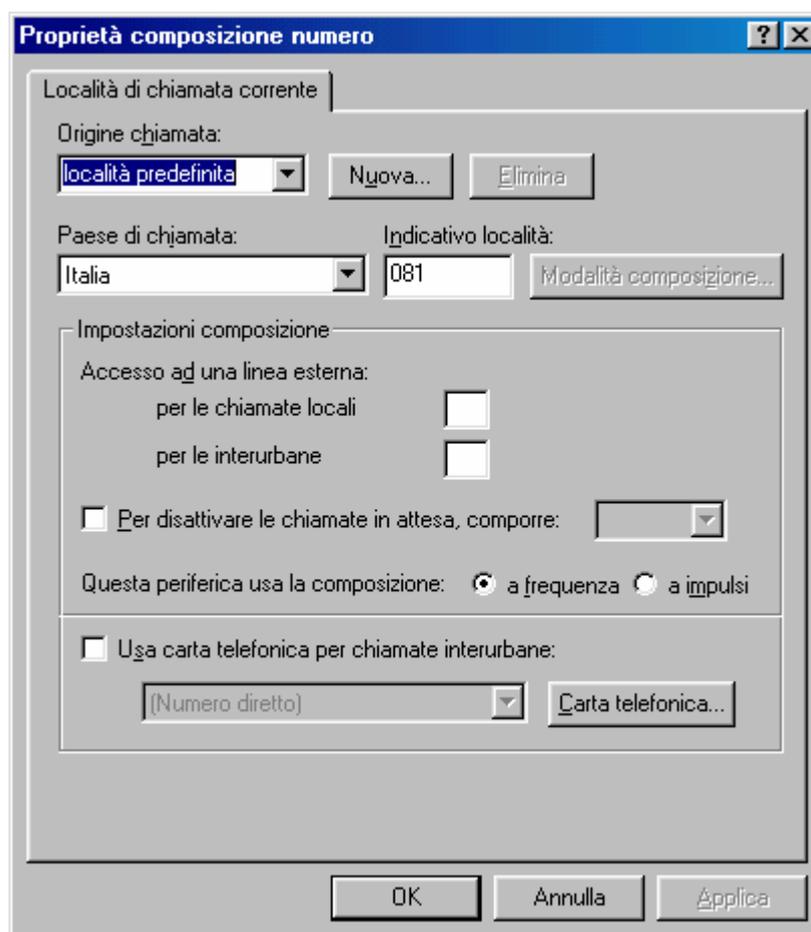


Proprietà – Modem standard

Questa scheda contiene delle impostazioni che generalmente il sistema inserisce in base a ciò che riesce ad “apprendere” tramite il plug and play, cioè quando interroga il modem.

Non affronteremo questa scheda in quanto le impostazioni che riporta variano da modem a modem (anche se il più delle volte il sistema adotta delle impostazioni standard), e poi perché l’argomento ha tecnicismi sia hardware che lessicali. Inoltre lo spostamento delle impostazioni che ha per default possono provocare gravi malfunzionamenti (il più semplice è quello di viaggiare a velocità ultraridotta che fa aumentare la bolletta), richiedendo (in casi limiti) la reinstallazione del sistema operativo, che, se è soprattutto una versione di aggiornamento, **so’ dolori!**

Ultimo pulsante della scheda **Modem – Scheda Generale** è **Proprietà di composizione:**

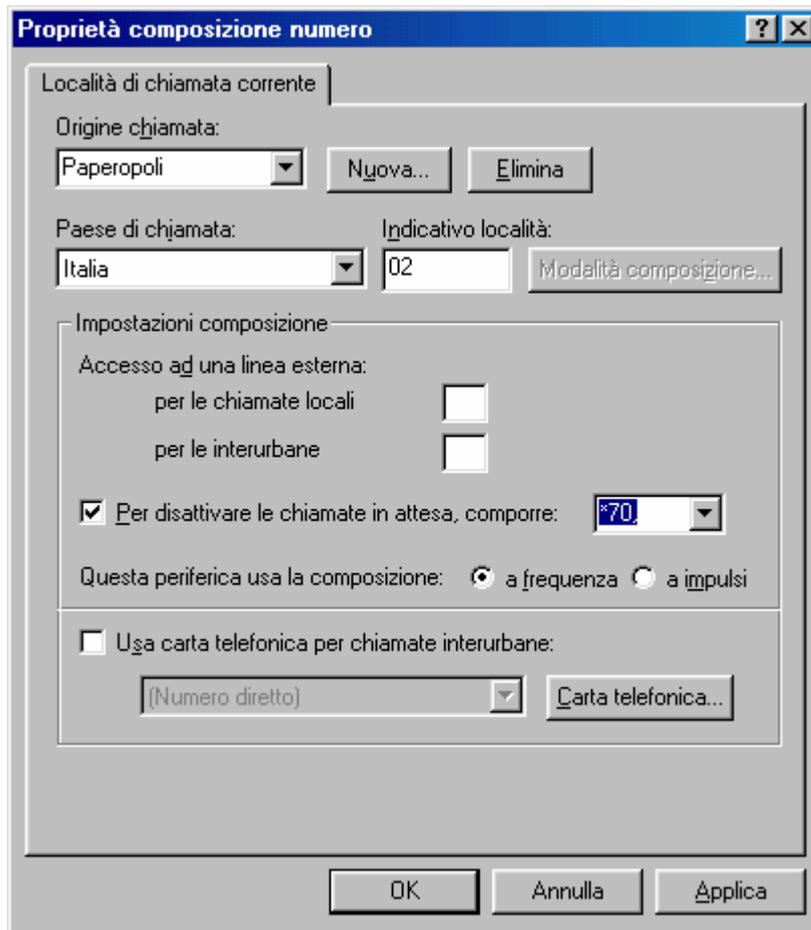


Scheda generale – Proprietà di composizione

Questa scheda consente di specificare come verranno effettuate le chiamate. Ritorna utile quando usiamo una carta telefonica utilizzando il calcolatore in località differenti.

Passiamo ai fatti:

Possiamo inserire un'altra località di chiamata cliccando su **Nuovo**:



Scheda generale – Proprietà di composizione – Aggiunto

Abbiamo creato, così, una nuova località di chiamata, che il sistema automaticamente nomina con **località predefinita (2)**. Il Windows 98 permette di cambiare il nome alle località predefinite, in modo da identificarle meglio. Sperando che Walt Disney non abbia da ridire dall'altro mondo (visto che in precedenti occasioni abbiamo sfuttato altri nomi come Paperino, Pluto ecc.) abbiamo nominato la seconda località di chiamata Paperopoli con il prefisso di Milano.

Battute a parte, il pulsante **Elimina** si è attivato, quindi possiamo in teoria eliminare uno dei due.

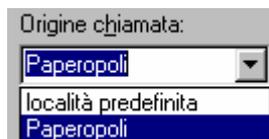
La parte centrale della scheda riguarda l'accesso ad una linea esterna. Questa funzione generalmente è usata quando ci troviamo in un centro (ad esempio un albergo) che ha diverse linee telefoniche interne, e si deve accedere alla linea esterna. In genere si usa lo 0. È possibile selezionare un numero di accesso alle linee esterne sia per telefonate urbane che interrurbane. Se non è necessario digitare alcun numero, conviene lasciare la casella vuota.

La funzione **Per disattivare l'avviso di chiamata corrente** specifica se la località di corrente utilizza la modalità di chiamata in attesa. Conviene disattivare questa funzione quando si usa il modem per inviare o ricevere dati (cioè quando si usa Internet o quando si spedisce o riceve un FAX).

Il menu combo supporta alcune combinazioni per disattivarle. Conviene contattare la società telefonica per maggiori informazioni su come disattivare questa funzione.

A fondo della parte centrale vi sono due pulsanti per scegliere in quale modo comporre il numero del telefono a frequenza (che usa per default) ed a impulsi. Meglio lasciare l'impostazione predefinita.

Prima di passare al check che attiva l'uso delle carte telefoniche, vi voglio far notare il dettaglio relativo alla scelta delle località di chiamata:



Località di chiamata (dettaglio)

Come possiamo notare tutte le modifiche che abbiamo apportato sono proprietarie della scheda Paperopoli, mentre località predefinita non ha subito le modifiche.

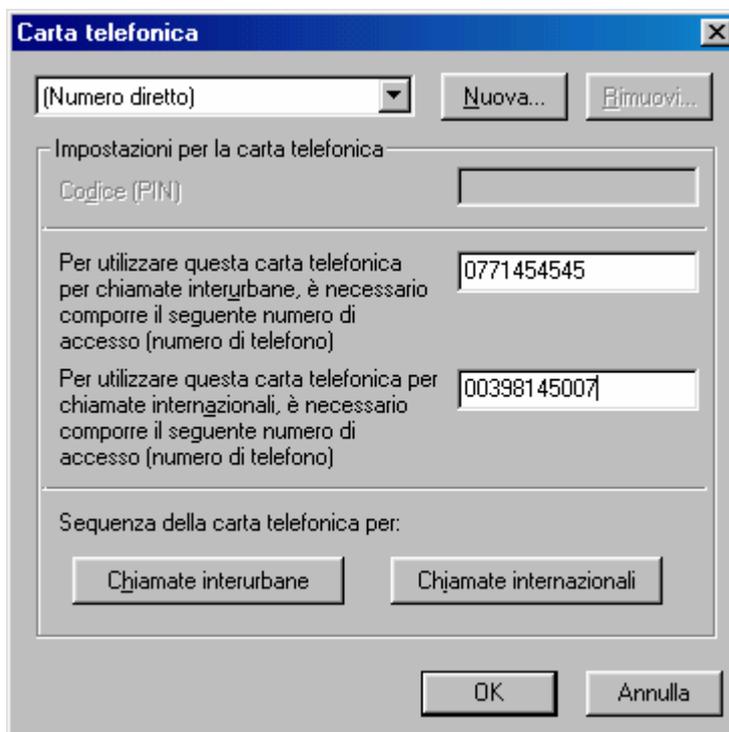
Vediamo ora il discorso **Carte telefoniche**.

Questa voce specifica la carta telefonica ed il numero di accesso da utilizzare quando si chiama dalla località in cui abbiamo attivato questo tipo di servizio.

Il check è disattivato. Attiviamolo.

Noteremo che il menu combo **(Numero diretto)** è attivo. Da questo menu possiamo scegliere quale tipo di carta usiamo.

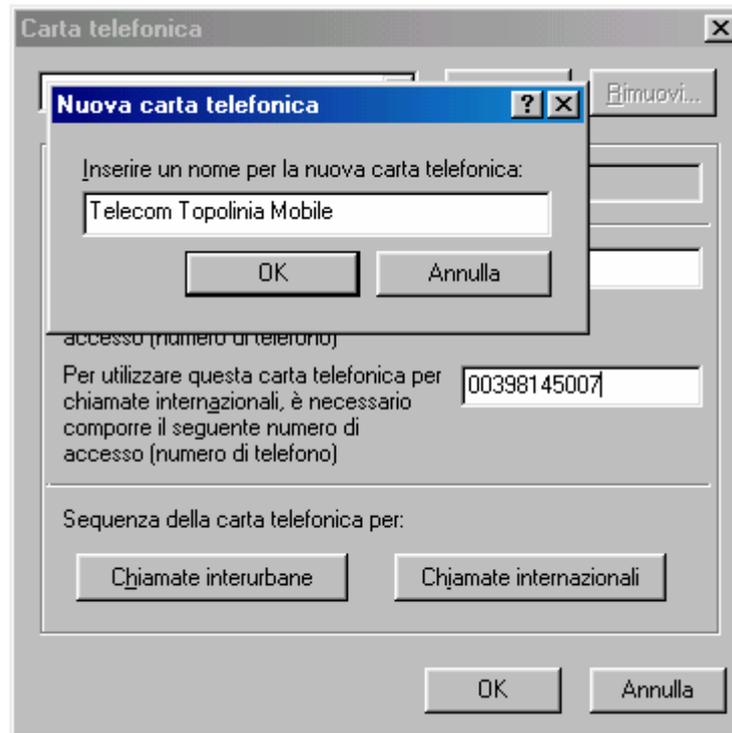
Affianco abbiamo il pulsante **Carta telefonica ...** che ci fa accedere al menu proposta nella prossima schermata:



Proprietà di composizione – Carta telefonica

Nella schermata su proposta, nelle caselle di testo (dove è possibile inserire solo numeri) sono inseriti dei numeri ipotetici di schede che ci permettono di effettuare telefonate interurbane o internazionali.

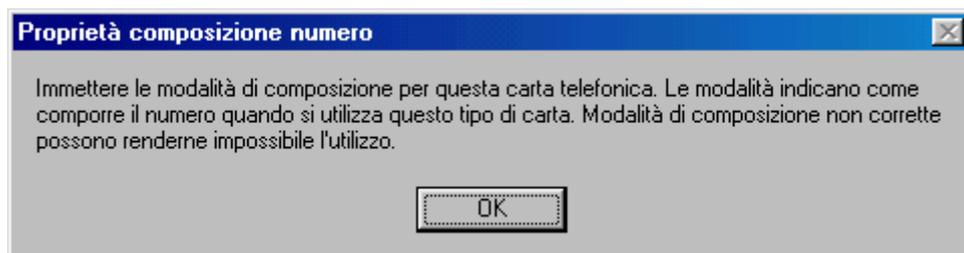
Cliccando su nuovo possiamo inserire una nuova scheda, differente da quelle che il sistema supporta nel nenu combo vicino:



Proprietà di composizione – Carta telefonica – Nuova carta telefonica

Considerato che in Italia esistono tre gestori di telefonia mobile, noi, per non favorirne uno e sfavorire gli altri, ci affideremo al quarto: Telecom Topolinia Mobile (sempre sperando nell'ironia della buonanima).

La schermata seguente ci avvisa che dobbiamo impostare la carta:



Schermata di impostazione della carta telefonica

A questo punto vediamo cosa dobbiamo immettere:

Carta telefonica

Telecom Topolinia Mobile

Nuova... Rimuovi...

Impostazioni per la carta telefonica

Codice (PIN) 281240

Per utilizzare questa carta telefonica per chiamate interurbane, è necessario comporre il seguente numero di accesso (numero di telefono) 0883454545

Per utilizzare questa carta telefonica per chiamate internazionali, è necessario comporre il seguente numero di accesso (numero di telefono) 008834545007

Sequenza della carta telefonica per:

Chiamate interurbane Chiamate internazionali

OK Annulla

Proprietà di composizione – Carta telefonica
Nuova carta telefonica – Immissione dati

Una volta immessi i numeri per le chiamate interurbane e internazionali, vediamo le sequenze che il sistema deve fare per le chiamate:

Sequenza della carta telefonica

Passaggi per effettuare una chiamata con la carta telefonica

– Passaggio 1 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 2 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 3 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 4 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 5 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 6 –

Componi

OK Annulla

Sequenza chiamate interurbane

Sequenza della carta telefonica

Passaggi per effettuare una chiamata con la carta telefonica

– Passaggio 1 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 2 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 3 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 4 –

Componi quindi attendi

– Passaggio 5 –

Componi quindi attendi

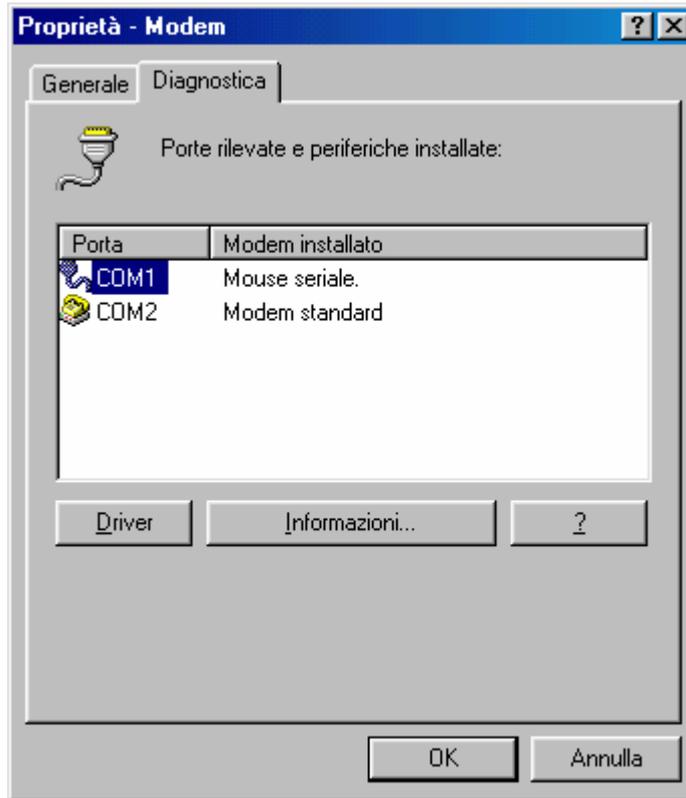
– Passaggio 6 –

Componi

OK Annulla

Sequenza chiamate internazionali

IV.VIII.II) Pannello di controllo Modem *Diagnostica*



Modem – Diagnostica

La modalità diagnostica serve a visualizzare lo stato delle periferiche connesse sulle due porte COM di cui dispone il computer.

Come possiamo notare sulla prima di queste abbiamo il mouse, se clicchiamo su **Informazioni** il sistema non ce ne fornisce; se clicchiamo su **Driver** Windows ci fornisce che è in uso il driver comm.driv (driver che è il gestore del porta di comunicazione, quindi è uguale per entrambi i casi).

Se invece selezioniamo COM 2, dove c'è il modem e clicchiamo su informazioni nella casella centrale il sistema ci fa un elenco di dati:



Modem – Diagnostica – Dati modem

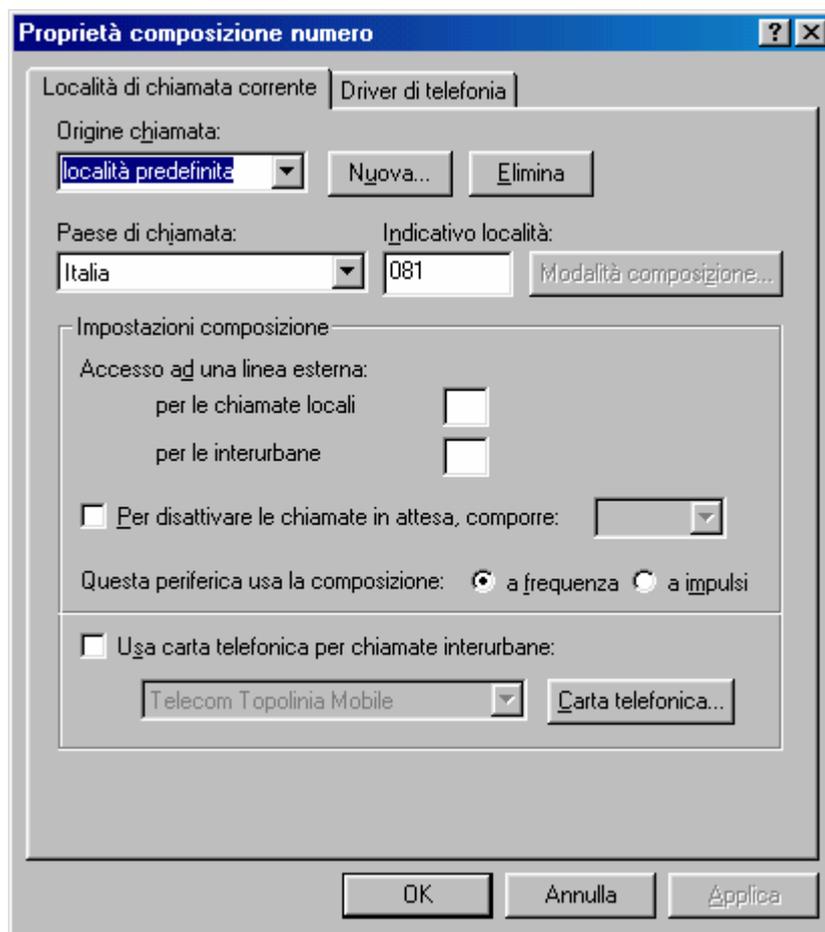
IV.IX) Pannello di controllo Telefonia



Telefonia

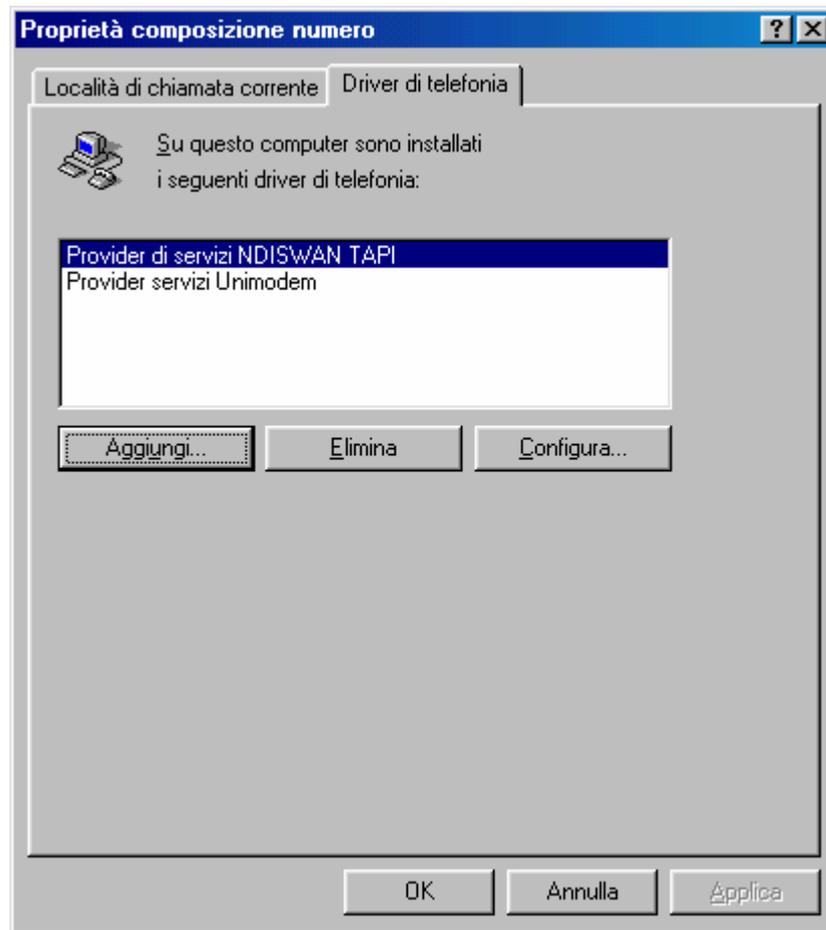
Pannello di controllo – Telefonia

La scheda di telefonia è molto simile a quella Modem che abbiamo trattato in precedenza. Vediamo la schermata standard:



Telefonia – Schermata Standard

Come possiamo osservare la schermata standard è identica a **Proprietà di composizione** che abbiamo trattato al precedente paragrafo. La novità di questa proprietà è data dalla seconda scheda, **Driver di telefonia**, che sarà oggetto della nostra osservazione.



Telefonia – Driver di telefonia

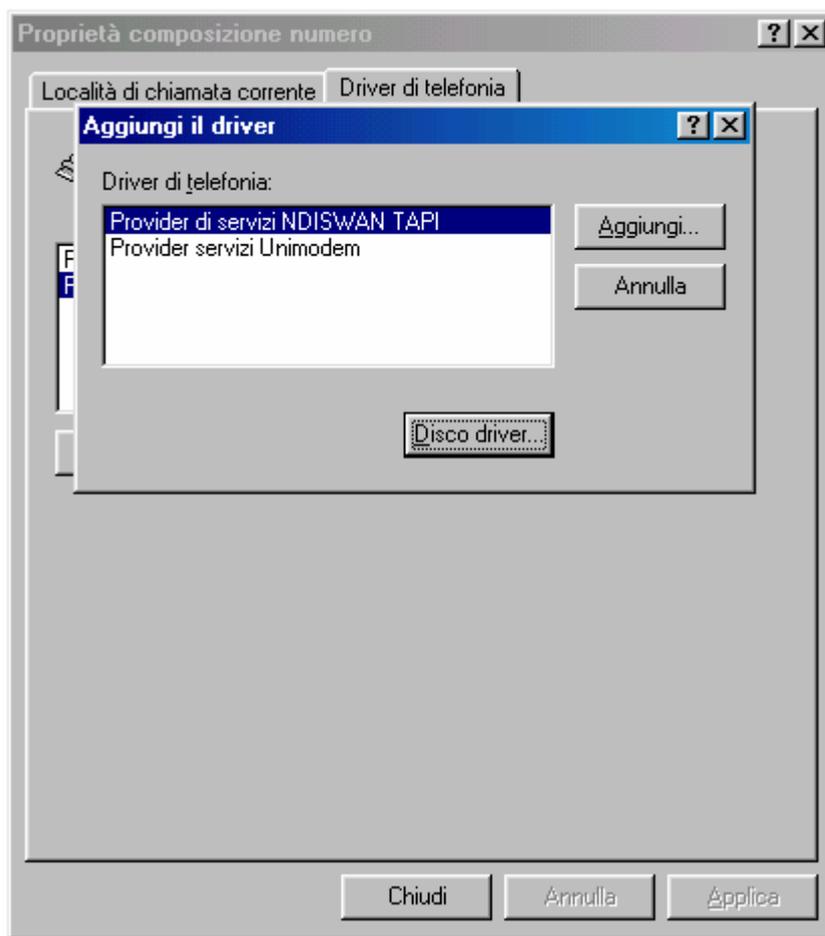
Nella finestra centrale sono elencati i drive di telefonia che sono montati sul sistema.

Cliccando su **Aggiungi** possiamo inserire nuovi driver di telefonia.

Cliccando su **Elimina** cancelliamo uno dei driver selezionati.

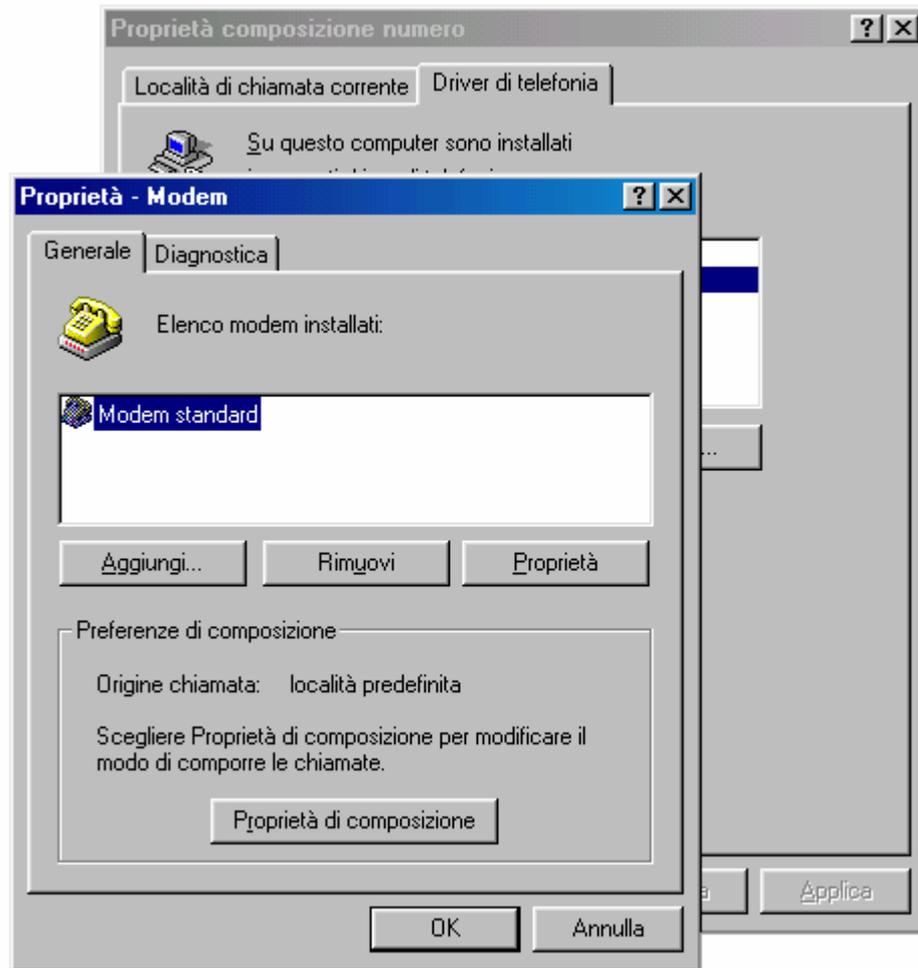
Cliccando su **Configura** carichiamo la proprietà Modem precedentemente esposta.

Andiamo a vedere le schermate che compaiono.



Telefonia – Driver di telefonia – Aggiungi driver

Come possiamo notare i driver di telefonia, di sistema, sono solo due, cliccando su **Disco driver** possiamo aggiungerne altri, se abbiamo un apposito dischetto.



Telefonia – Driver di telefonia – Configura

Come espresso in precedenza il pulsante **Configura...** carica le **Proprietà Modem**, proprio come mostra la figura.

IV.X) Pannello di controllo Nuovo hardware



Pannello di controllo – Nuovo hardware

Questa funzione (già presente su Windows 95) serve ad installare, a livello software, le periferiche hardware presenti nel sistema.

Il sistema usa un Wizard che ci guida nell'installazione.

Vediamo:



Wizard Installazione Nuovo hardware – 1

Questa è la prima schermata che ci avvisa di chiudere tutte le applicazioni aperte in modo che il sistema non possa andare in errore durante la fase di scansione di esso.



Wizard Installazione Nuovo hardware – 2

In questa il Wizard ci espone quale sono le operazioni che Windows va ad eseguire per riconoscere le periferiche installate.

Ovviamente la prima cosa che va a fare è il riconoscimento delle periferiche Plug and Play, poi quelle che non supportano questo standard:



Wizard Installazione Nuovo hardware – 3

Dopo la fase di rilevamento delle periferiche a sistema P&P (abbreviazione Plug and Play) Windows passa a quelle non P&P:



Wizard Installazione Nuovo hardware – 4

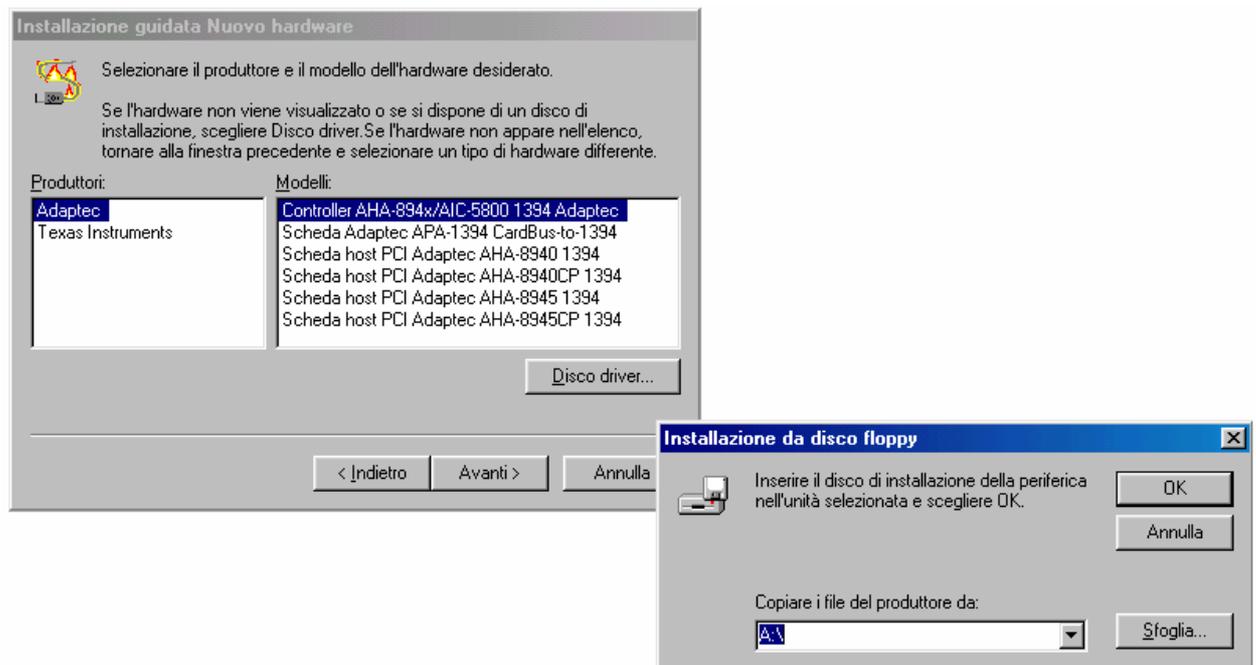
A questo punto possiamo scegliere due strade per il rilevamento: una automatica ed una manuale.

Se scegliamo **No** e clicchiamo su **Avanti >** ci compare la seguente schermata:



Wizard Installazione Nuovo hardware – 5
Elenco dell'hardware da scegliere per installare

Basta scegliere il tipo di periferica (in questo caso un controller 1394 FireWire) e cliccare in **Avanti** >:



Wizard Installazione Nuovo hardware – 6
Prodotto da installare

In questo caso basta scegliere se la nostra periferica è prodotta da Adaptec o Texas Instruments ed è contemplata dai driver contenuti in Windows.

In caso alternativo, dalla confezione usciranno dei dischi che contengono dei driver che devono essere installati e mediante il pulsante **Disco driver** li caricheremo nel sistema.

Se alla schermata **Wizard Installazione Nuovo hardware – 4** avessimo scelto **Si**, cioè il sistema doveva ricercare le eventuali periferiche in modo automatico. Ecco il Wizard:



Wizard Installazione Nuovo hardware – 4
Ricerca automatica dell'hardware installato – 1

Windows cercherà le periferiche non P&P:



Wizard Installazione Nuovo hardware – 4
Ricerca automatica dell'hardware installato – 2

Il sistema è in fase di rilevamento (come si vede dall'indice di progresso)



Wizard Installazione Nuovo hardware – 4
Ricerca automatica dell'hardware installato – 3

Come possiamo vedere Windows ha rilevato la presenza di un modem (la finestra dove è elencato **Modem standard** si ottiene cliccando su **Dettagli**).

Cliccando su **Fine** abbiamo chiuso questa fase dell'installazione e attiviamo il Wizard di aggiornamento guidato come descritto nel Volume I Capitolo II paragrafo III.V.V.II

IV.XI) Pannello di controllo Password



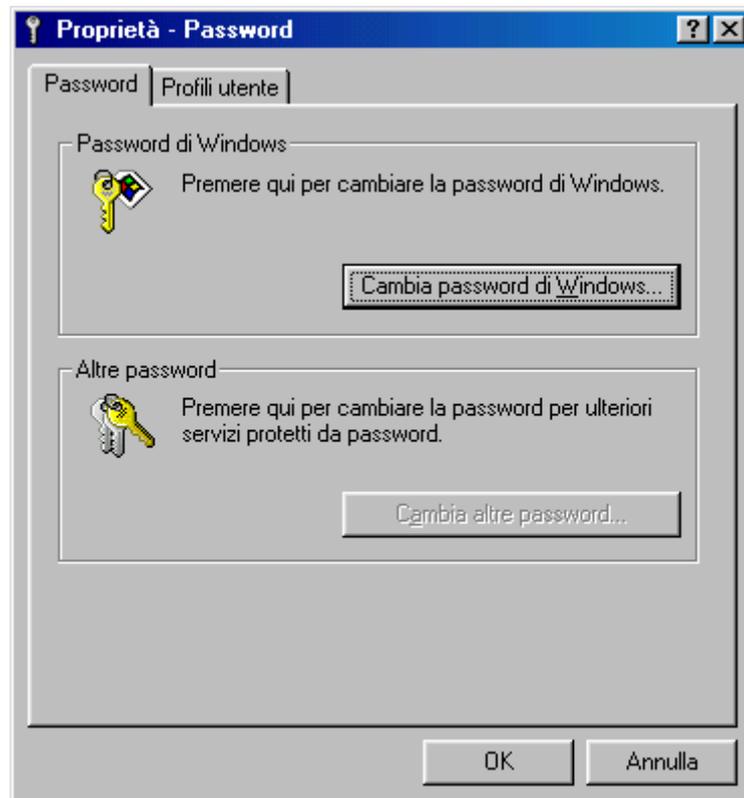
Password

Pannello di controllo – Nuovo hardware

Come abbiamo potuto constatare alla fine del Volume I Capitolo I paragrafo II, abbiamo inserito una password di accesso a Windows.

Questa proprietà permette di cambiarla (o di inserirla se non abbiamo caricato l'Internet Explorer al tempo del setup.

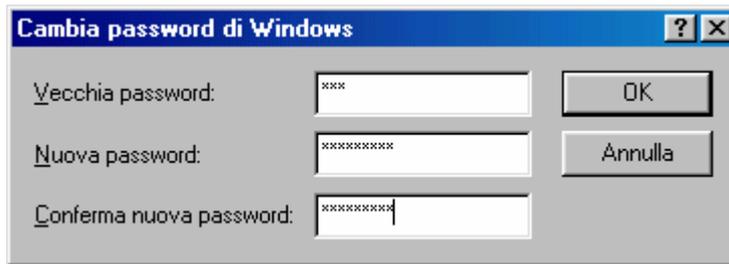
Vediamo:



Password – Schermata standard

In questa schermata abbiamo due pulsanti, di cui uno attivo e disattivo.

Cambia password di Windows: serve a modificare la password iniziale:



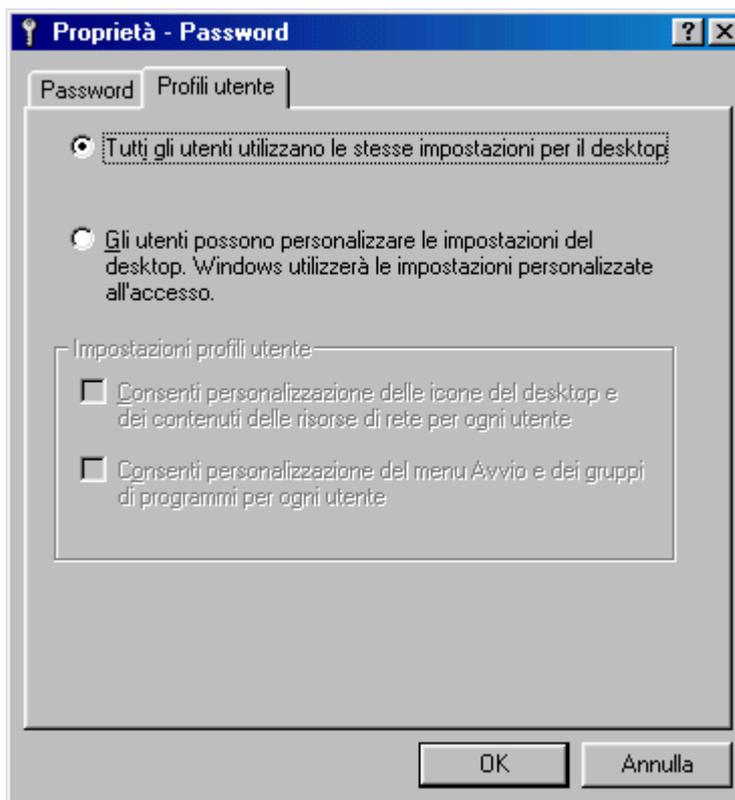
Cambia password di Windows

Nella prima casella dobbiamo inserire la vecchia password, quella che abbiamo inserito alla fine del setup. Nelle altre due inseriamo la nuova.

Cambia altre password: serve a cambiare altri tipi di password come quella di una rete a cui il nostro computer è collegato.

IV.XI.D) Pannello di controllo Password *Profili utente*

Paragrafo a parte merita la scheda **Profili utente**.



Password – Profili utente – Schermata standard

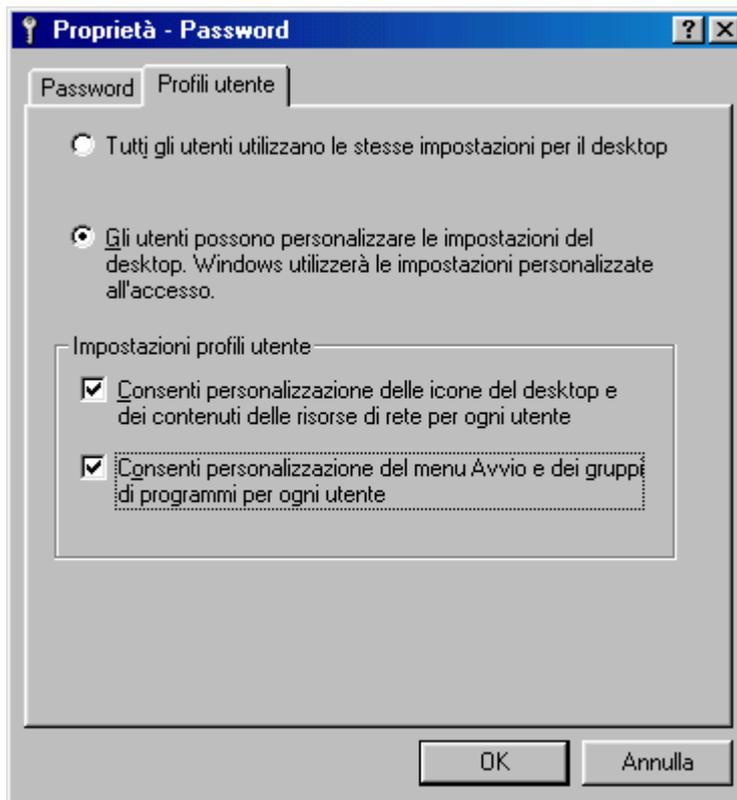
All'avvio di Windows noi possiamo inserire la password di accesso ed entrare nel nostro "mondo".

In una famiglia, in genere, c'è il padre che mantiene la contabilità della casa o dell'esercizio commerciale che possiede, c'è il figlio più piccolo che si diletta con Internet e con i giochi, c'è il figlio più grande (casomai universitario) che studia con il computer, e perché no, c'è la madre che tiene conservate le ricette di cucina e mantiene la corrispondenza con un newsgroup. Tante esigenze differenti che meritano altrettanti Windows separati (ed un hard disk di notevoli dimensioni).

Fino ad ora abbiamo considerato l'ipotesi di avere un solo utente Windows (anche se avevamo la possibilità di entrare in una zona protetta da password), in questa sezione noi metteremo le basi per una

personalizzazione di più utenti (che approfondiremo al paragrafo IV.XIII).

Cliccando sul pulsante di scelta **Gli utenti possono personalizzare le impostazioni ...** si attivano i due check di impostazioni profili utente:



Password – Profili utente – Impostazioni profili utente

I due check di **Impostazioni profilo utente** servono a:

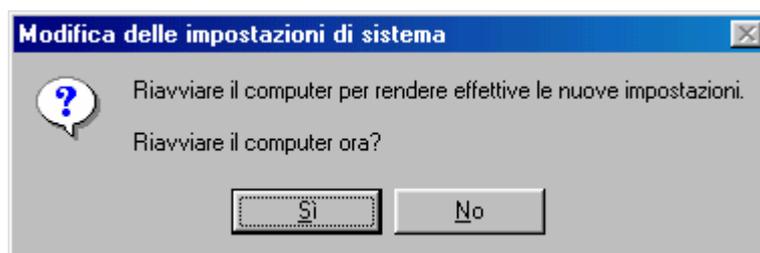
Consenti personalizzazione delle icone del desktop e dei contenuti delle risorse di rete per ogni utente: serve a creare almeno due desktop differenti con icone personalizzate, e se il computer è connesso in una rete, permette di personalizzare anche **Risorse di rete**.

Consenti personalizzazione del menu Avvio e dei gruppi di programmi per ogni utente: permette di personalizzare il menu Start / Avvio del desktop su cui lavoriamo, cioè ogni profilo utente diventa un PC Windows 98 a se stante, nel quale posso installare un Microsoft Money su un profilo, un Publisher su di un altro, senza che compaiano nel Windows del padre le icone di Publisher e viceversa.

Di standard rimangono le impostazioni che abbiamo creato prima della creazione dei profili personalizzati.

Per creare dei sistemi realmente differenti conviene che i due check siano attivati.

Fatto ciò clicchiamo su **OK** e:



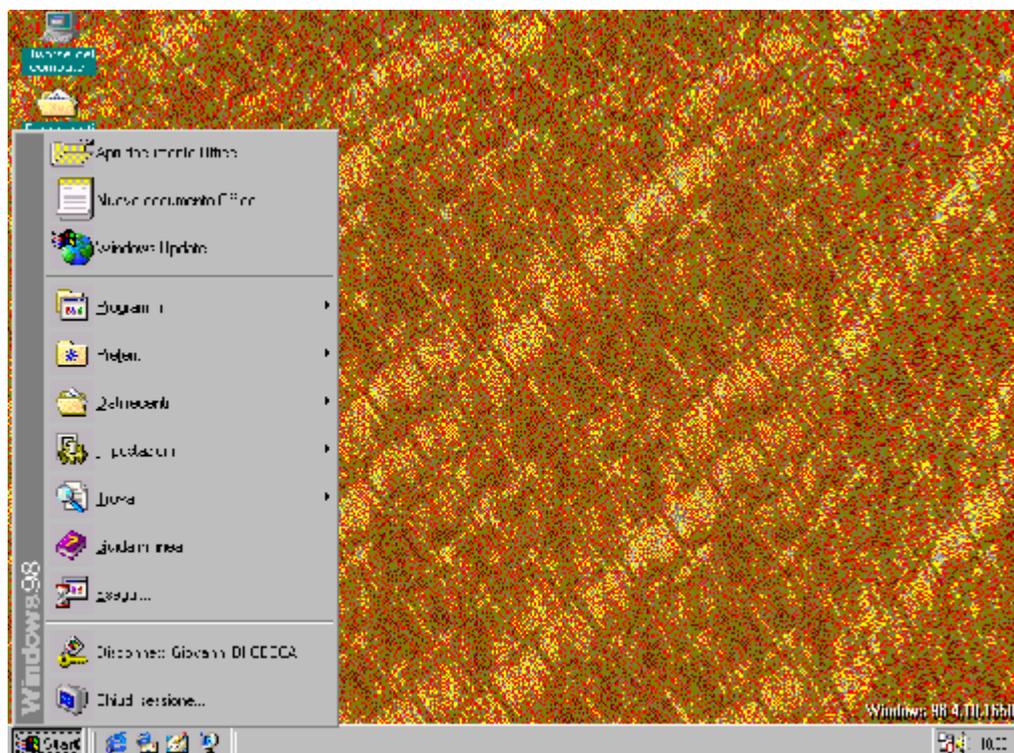
Password – Profili utente – Impostazioni profili utente
Richiesta di riavviare il sistema per attivare le modifiche

Cliccando su **Sì** il calcolatore verrà riavviato. Dopo le modifiche delle impostazioni del sistema ci apparirà questa schermata:

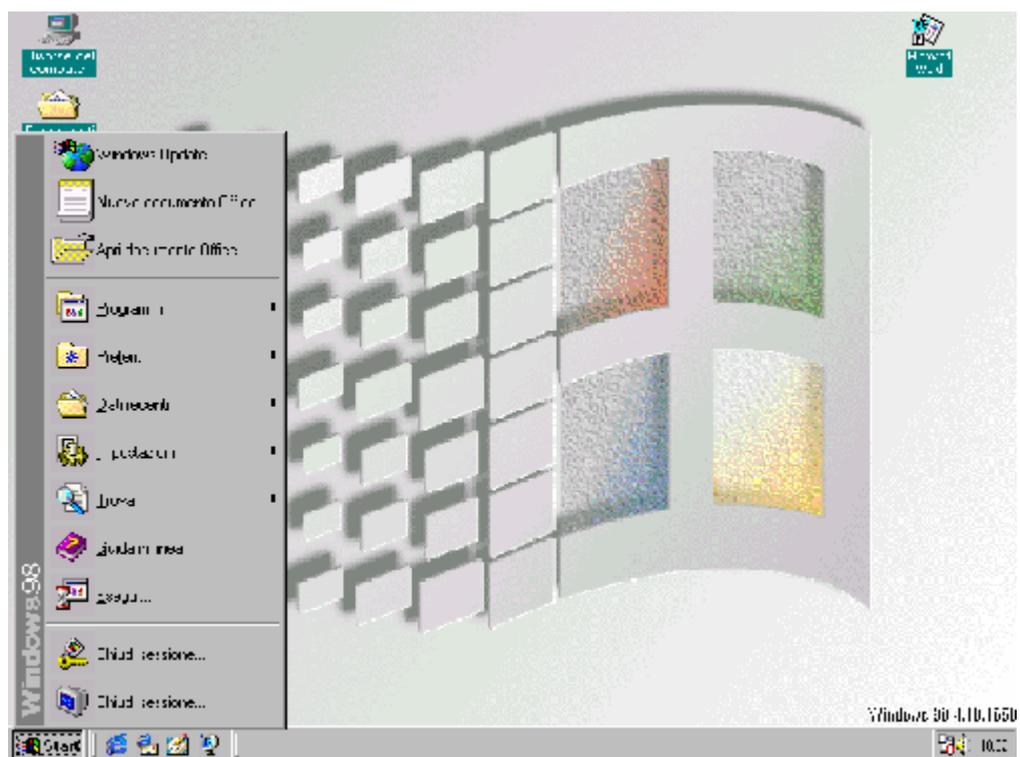


Avvio di Windows – Immissione password

Nella schermata bianca, attualmente troviamo solo un nome, più in appresso vedremo come inserire altri utenti. Le immagini che riporto in seguito sono prese dalla schermata del sistema quando inseriamo la password, e, quando compare questa schermata, cliccando su **Annulla**:



Desktop personalizzato Giovanni DI CECCA



Desktop personalizzato accessibile da tutti gli utenti

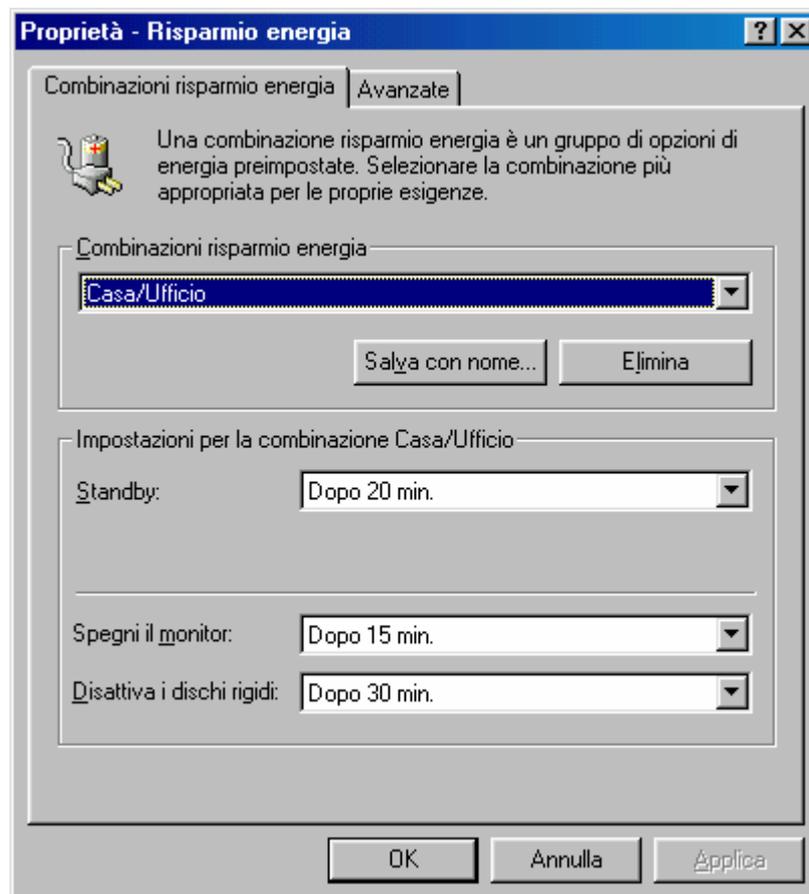
IV.XII) Pannello di controllo Risparmio energia



Pannello di controllo – Risparmio energia

Nel Volume I al Capitolo II paragrafo III.V.II, quando parlavamo dello screen saver abbiamo rimandato a questa sezione la **Proprietà – Risparmio energia**, in quanto è un argomento strettamente correlato con il Pannello di controllo.

Vediamo come si presenta la schermata principale:



Risparmio energia – Schermata standard

Il risparmio energia è molto importante in quanto incide notevolmente sulla bolletta, se consideriamo un calcolatore da tavolo, ma soprattutto incide sulla durata delle batterie di un portatile.

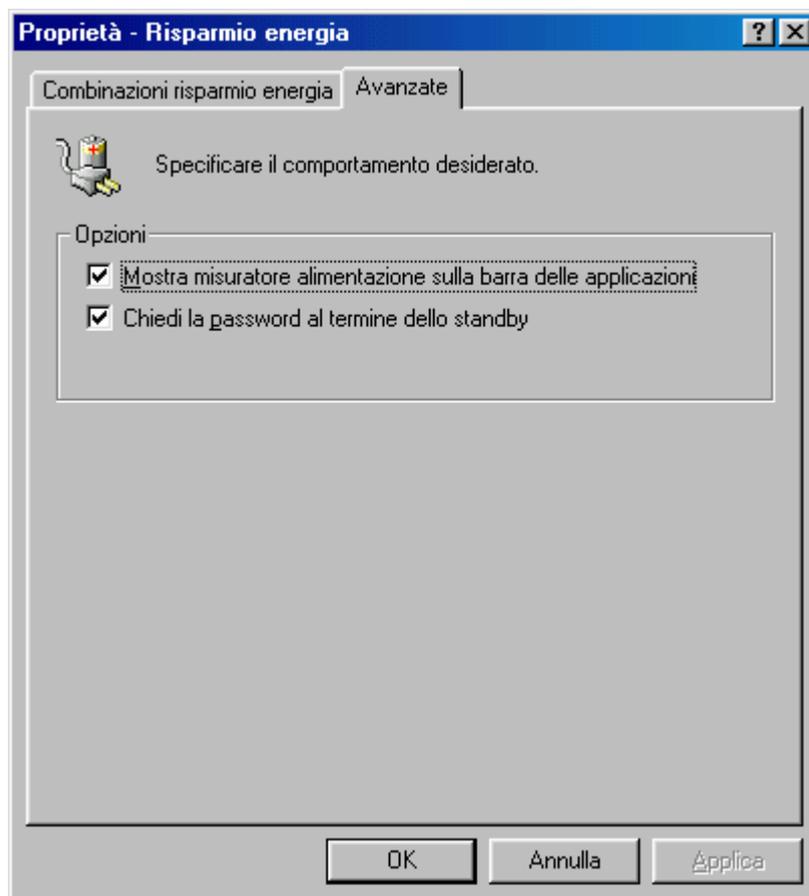
Il Windows ci fornisce già due modelli di risparmio energia, uno che riguarda appunto i PC da casa / Ufficio ed uno per i portatili.

Se le impostazioni che abbiamo per default non soddisfano le nostre esigenze, nessuno ci vieta di crearne di personalizzate.

Come possiamo notare dalla figura su proposta, notiamo che vi sono dei menu combo consente dei tempi predefiniti che possiamo scegliere. Una volta scelta la configurazione che ci sembra più opportuna, possiamo salvarla mediante il pulsante **Salva con nome**.

In caso volessimo eliminare una delle configurazioni (compresa la nostra) basta cliccare su **Elimina**.

Vediamo la scheda Avanzate:



Risparmio energia – Avanzate

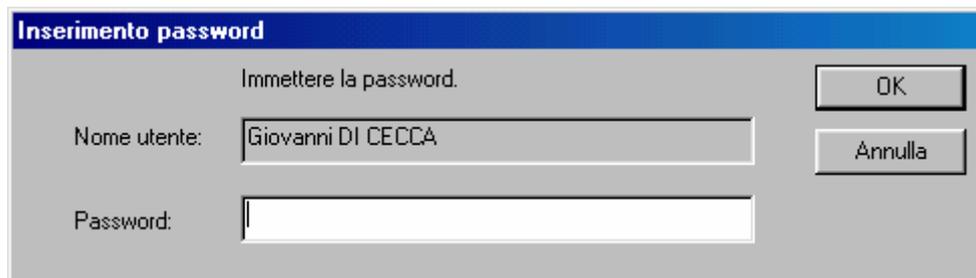
Nella scheda notiamo due check:

Mostra misuratore alimentazione sulla barra delle applicazioni: serve a mostrare una icona nella barra delle applicazioni vicino l'orologio e l'**Agente di sistema**. Cliccando due volte l'icona (vedi la prossima figura) compare la schermata standard che abbiamo trattato all'inizio del paragrafo:



Icona misuratore alimentazione

Chiedi la password al termine dello standby: quando il calcolatore dallo stato di standby viene riattivato, il sistema ci chiede di inserire la password dell'utente che usa il PC (cioè quella che abbiamo messo all'inizio):

A screenshot of a Windows 98 password prompt dialog box. The title bar reads 'Inserimento password'. The main text says 'Immettere la password.'. There are two input fields: 'Nome utente:' with the text 'Giovanni DI CECCA' and 'Password:' which is empty. On the right side, there are two buttons: 'OK' and 'Annulla'.

Schermata di richiesta password

IV.XIII) Pannello di controllo Utenti



Utenti

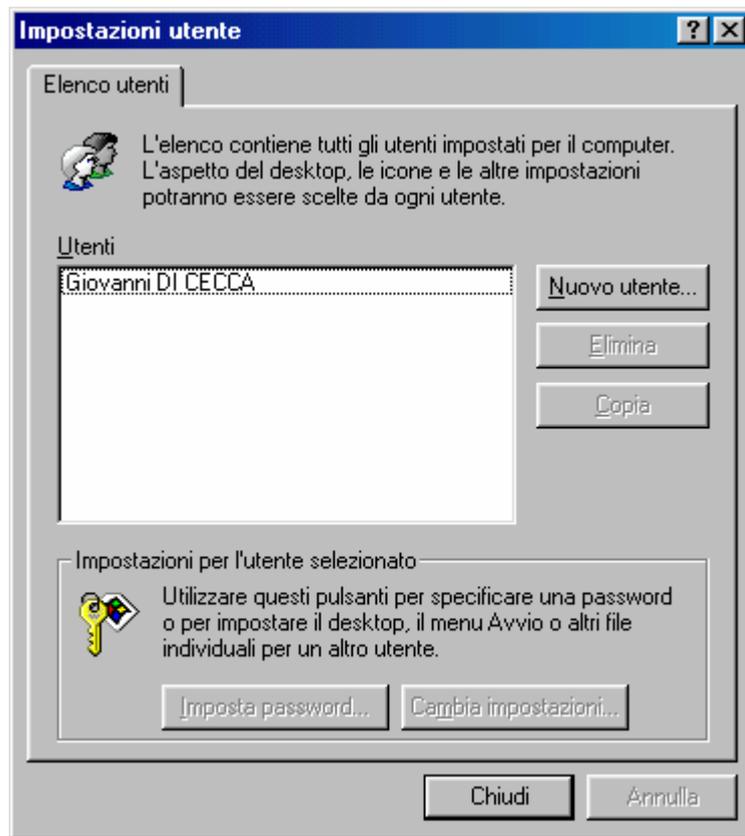
Pannello di controllo – Utenti

Quando abbiamo introdotto la Proprietà Password (cfr. paragrafo IV.XI), abbiamo detto che era possibile creare più “Windows virtuali” con caratteristiche particolari.

Quando andiamo a diversificare Windows è come se creassimo una piattaforma comune, poi, quando andiamo a creare gli utenti ogni utente può inserire nel “suo Windows” gli applicativi che vuole.

In genere si compie questo tipo di operazione per diversificare il desktop, e per usare degli applicativi che possono interessare uno e non l’altro. Non si deve dimenticare però che la piattaforma è comunque sempre comune, cioè se io inserisco un programma in un utente, anche se ho impostato il sistema per usarlo solo io casomai con un linguaggio di sviluppo come una qualsiasi versione di C o C++, gli altri utenti non hanno le icone della tool di sviluppo, ma possono accedervi, per esempio tramite Risorse del computer, ed usarle come tutti gli altri. Si può diversificare il desktop, la cartella dei documenti, la cache di Internet e la cartella dei Preferiti, ma le impostazioni registrate nel Registry (cioè il registro di configurazione di Windows, il file più importante del sistema, senza la quale niente funzionerebbe) è comunque comune. Come comuni sono le cartelle di Windows a cui tutti possono accedere e vederle con le personalizzazioni che vi abbiamo apportato.

Quindi una volta fatta chiarezza, andiamo a vedere come si presenta la schermata principale di questa proprietà:



Utenti – Schermata standard

Come possiamo osservare abbiamo solo un utente che è il vostro benamato autore. Andiamo ad aggiungerne un altro.

Cliccando su **Aggiungi**, si attiva un Wizard che ci permette di aggiungere un altro utente:



Aggiungi utente – Wizard – Prima schermata

Questa schermata ci introduce alle operazioni che andremo a svolgere. Come in tutti i Wizard clicchiamo su **Avanti** >:



Aggiungi utente – Wizard – Prima schermata

In questa casella di testo andiamo ad inserire il nuovo utente. Chi meglio di Bill Gates, alias Zio Paperone?



Aggiungi utente – Wizard – Terza schermata

Nella casella di sopra inseriamo la password di Zio Paperone, in quella di sotto la confermiamo. C'è da notare che non possiamo usare il copia – incolla per la password.



Aggiungi utente – Wizard – Quarta schermata

Questi check servono per impostare le nostre preferenze. Se siamo gelosi dei nostri documenti possiamo creare una cartella **Documenti** privata, ma servirà a poco in quanto chiunque altro utente può accedervi.

Infatti le personalizzazioni si trovano seguendo il percorso:

C:\Windows\Profiles\[nome utente]\[cartelle]

Nome utente: rappresenta il profilo dell'utente che stiamo andando a visualizzare

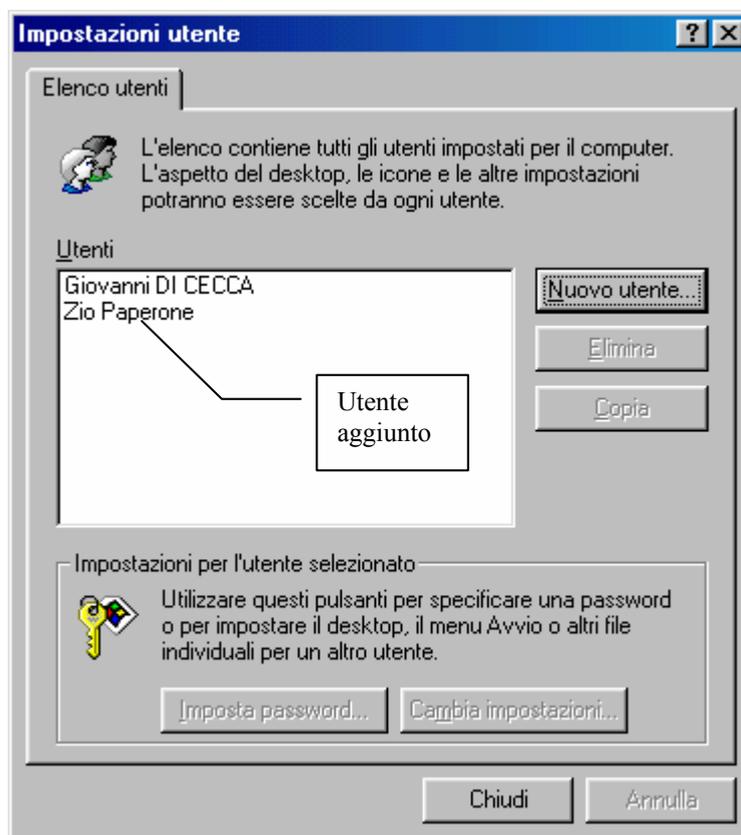
Cartelle: sono quelle che siamo andati a creare mediante il Wizard.

Andiamo **Avanti** >:



Aggiungi utente – Wizard – Schermata finale

A questo punto abbiamo concluso il Wizard. Cliccando su **Fine** il sistema ci mostrerà il nuovo utente:

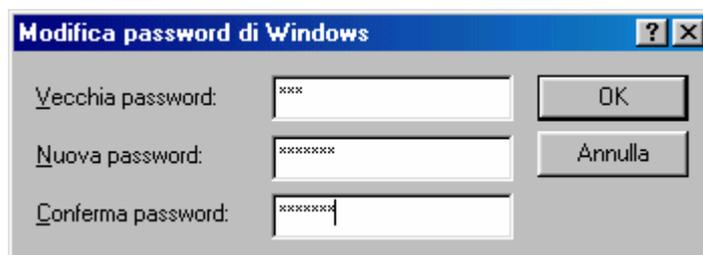


Utenti – Schermata standard – Utente aggiunto

Conviene **Riavviare il sistema** (vedi Volume I Capitolo IV paragrafo I) per essere sicuri che tutte le impostazioni abbiano effetto.

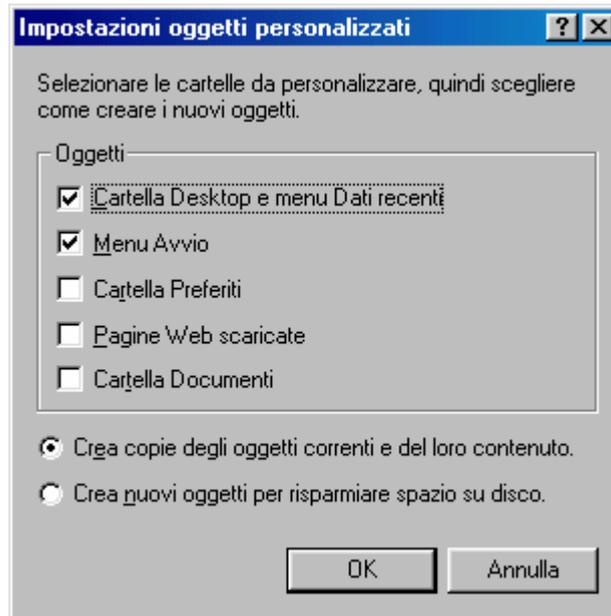
Selezionando una delle due voci, si attivano i due pulsanti a fondo scheda:

Imposta password: serve a modificare la password dell'utente selezionato:



Imposta password

Cambia impostazioni: serve ad aggiungere o togliere delle impostazioni all'utente selezionato:



Cambia impostazioni

I due pulsanti di scelta a fondo scheda (già viste all'immagine **Aggiungi utente – Wizard – Quarta schermata**) serve ad inserire nelle impostazioni solo le icone strettamente necessarie. Ciò serve sì a risparmiare spazio sul disco, ma a mio avviso è poco consigliabile.

Ritornando alla scheda **Utenti – Schermata standard**, alla destra degli utenti notiamo i pulsanti **Aggiungi** (già analizzato), **Elimina** per eliminare gli utenti che non ci interessano e **Copia**.

Copia serve a creare un nuovo utente (infatti si attiva il Wizard appena esposto) con le caratteristiche di desktop di quello scelto.

IV.XIV) Pannello di controllo Sistema

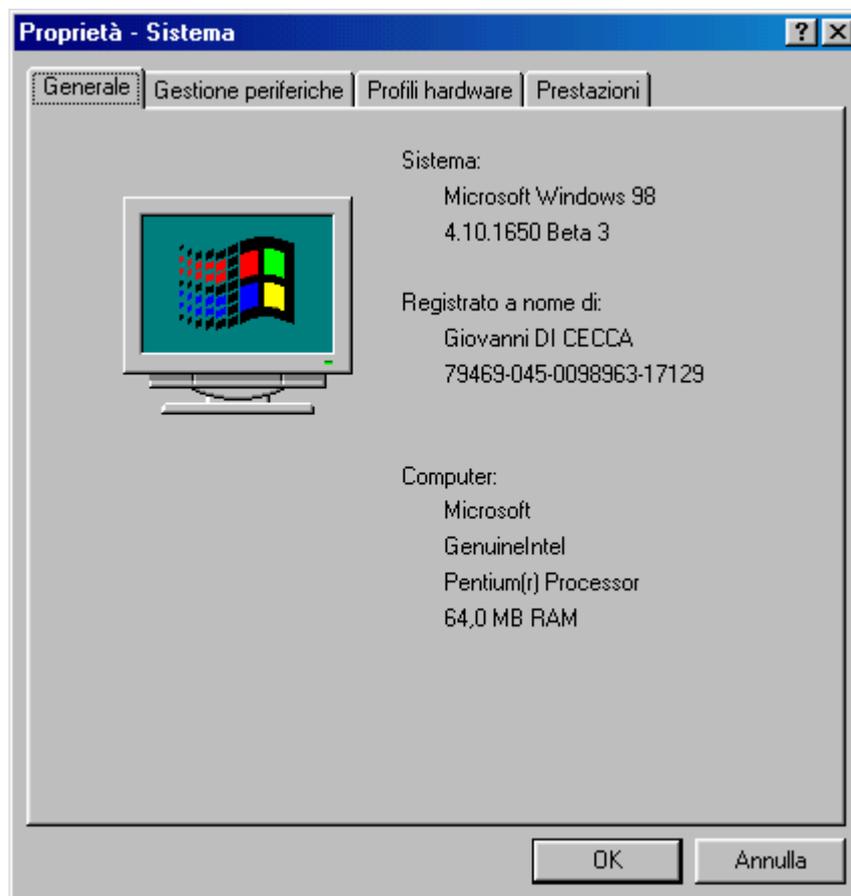


Pannello di controllo – Sistema

Questa icona serve a vedere il nostro sistema in che stato di salute si trova.

Anche in questo caso affronteremo il discorso in più paragrafi in modo da rendere più pratico il discorso e meno confusionario.

Vediamo la schermata standard:



Sistema – Generale – Schermata standard

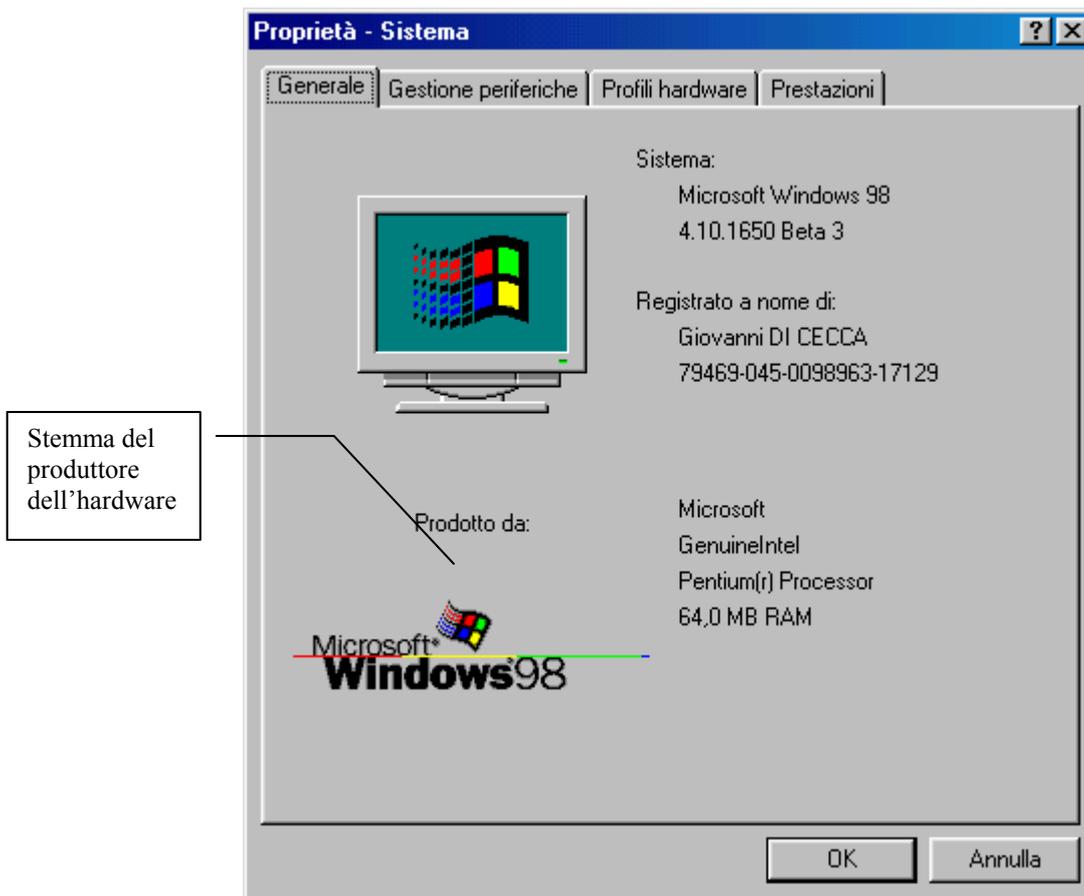
IV.XIV.I) Pannello di controllo Sistema Generale

La scheda **Generale** (vedi figura precedente) sembra esclusivamente espositiva dei dati relativi al sistema ed al licenziatario.

Possiamo inserire (anche se questa informazione è diretta ai rivenditori) il logo del rivenditore ed il modello del computer, inserendo nella cartella C:\Windows\System il file OEMLOGO.BMP e modificando il file OEMINFO.INI, situato sempre nella cartella SYSTEM.

Iniziamo dal file OEMLOGO.BMP (nome che non può essere modificato, altrimenti non viene riconosciuto).

Il file deve avere una grandezza in pixel di massimo 180×115 .
Vediamo:



Sistema – Generale – Stemma aggiunto

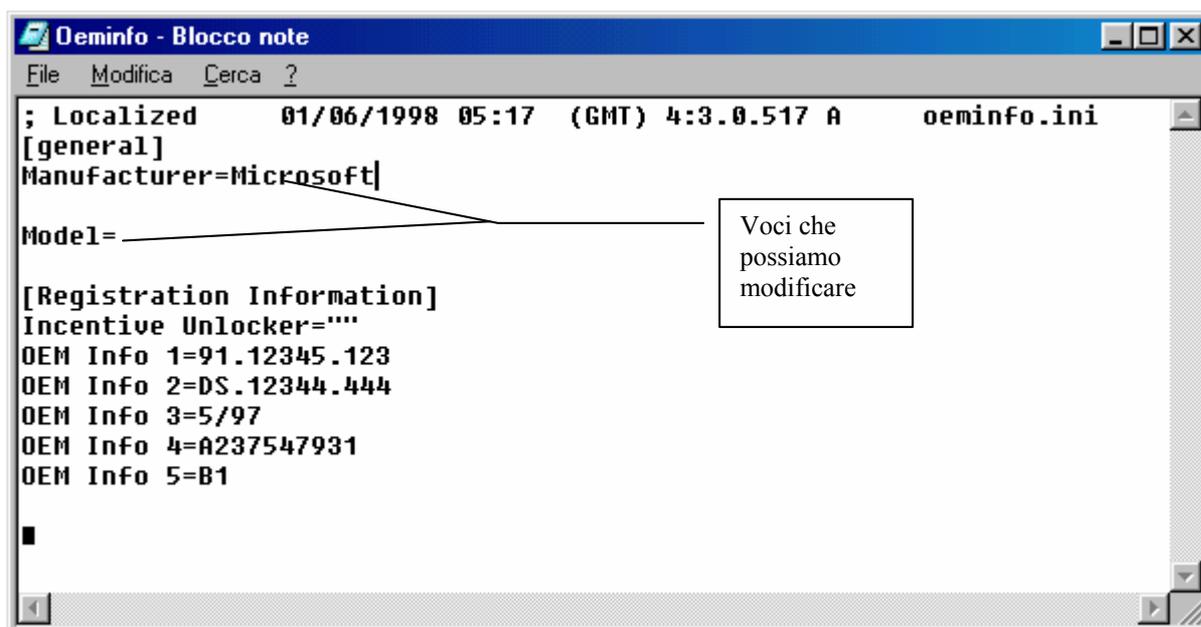
Note a parte, come possiamo notare sotto l'immagine della finestra con dentro l'icona di Windows viene automaticamente scritto **Prodotto da:** che sta ad indicare il costruttore dell'hardware, ma che in generale indica chi lo vende. Alla fine anche questa è pubblicità!

Alla destra dello stemma ci sono dei dati:

Microsoft
GenuineIntel
Pentium(r) Processor
64 MB RAM

Anche questa sezione può essere modificata, andando a modificare il file (già presente nel sistema) OEMINFO.INI, anch'esso presente nella cartella SYSTEM.

Per aprirlo possiamo usare il programma Blocco note fornito col Windows:



```
Oeminfo - Blocco note
File Modifica Cerca ?
; Localized 01/06/1998 05:17 (GMT) 4:3.0.517 A oeminfo.ini
[general]
Manufacturer=Microsoft]
Model=
[Registration Information]
Incentive Unlocker=""
OEM Info 1=91.12345.123
OEM Info 2=DS.12344.444
OEM Info 3=5/97
OEM Info 4=A237547931
OEM Info 5=B1
```

Blocco note – File OEMINFO.INI

Nella voce **[general]** (sic!) troviamo due scritte:

```
[general]

Manufacturer=Microsoft

Model=
```

Queste due voci, possono essere modificate inserendo il produttore del computer (alla voce **Manufacturer**) ed il modello (alla voce **Model**):

```
Oeminfo - Blocco note
File Modifica Cerca ?
; Localized 01/06/1998 05:17 (GMT) 4:3.0.517 A oeminfo.ini
[general]
Manufacturer=Prodotto da: HAL Industries

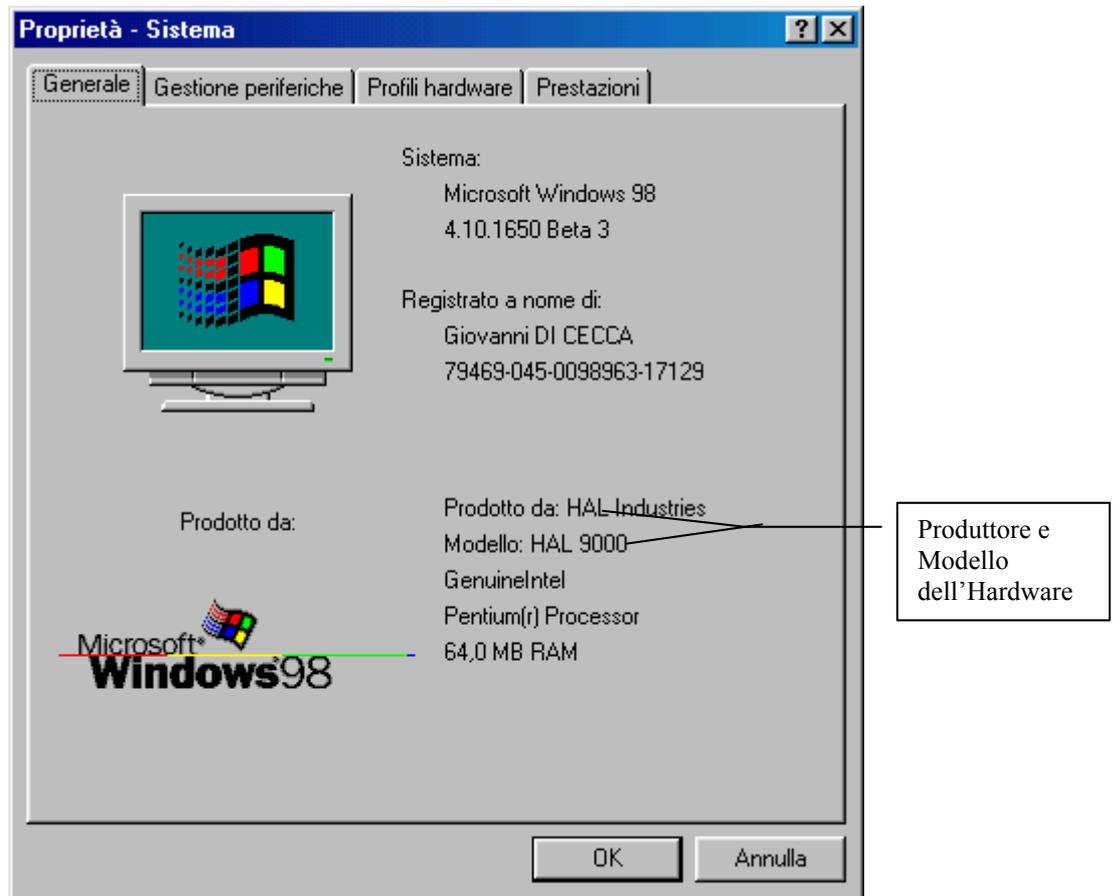
Model=Modello: HAL 9000

[Registration Information]
Incentive Unlocker=""
OEM Info 1=91.12345.123
OEM Info 2=DS.12344.444
OEM Info 3=5/97
OEM Info 4=A237547931
OEM Info 5=B1
```

Blocco note – File OEMINFO . INI – File modificato

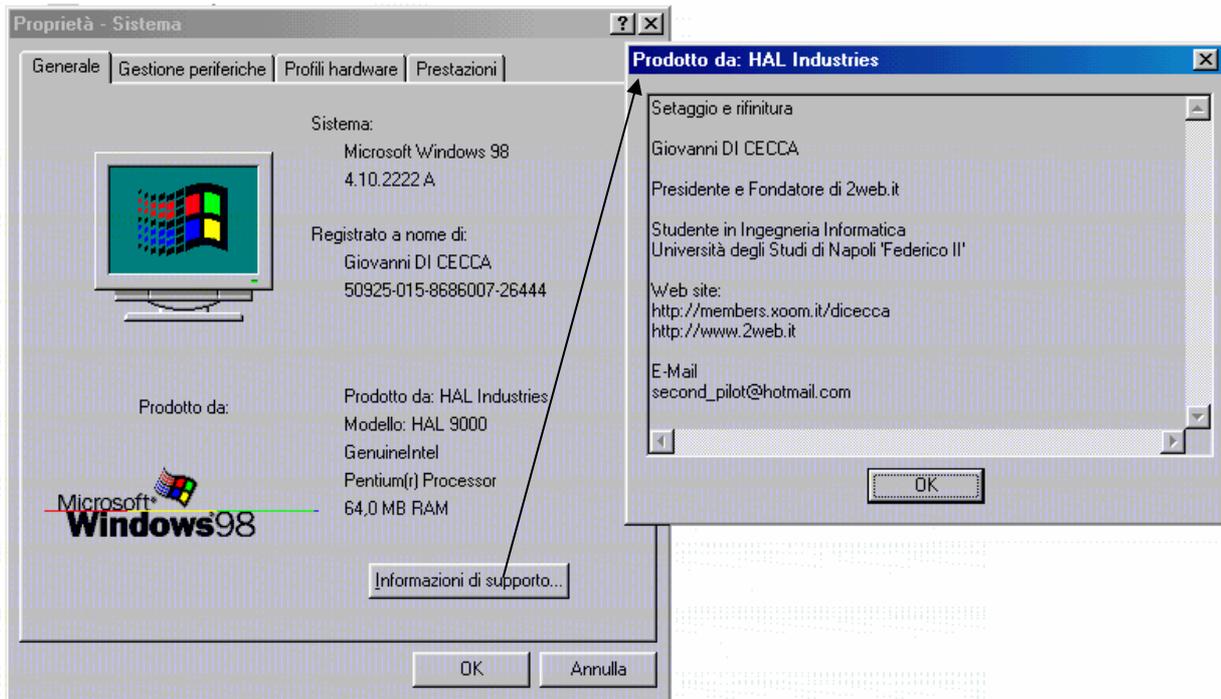
Prendendo ad esempio il famoso film “2001: Odissea nello spazio” possiamo chiamare il nostro computer come quello del computer del film: HAL 9000.

Vediamo il risultato finale:



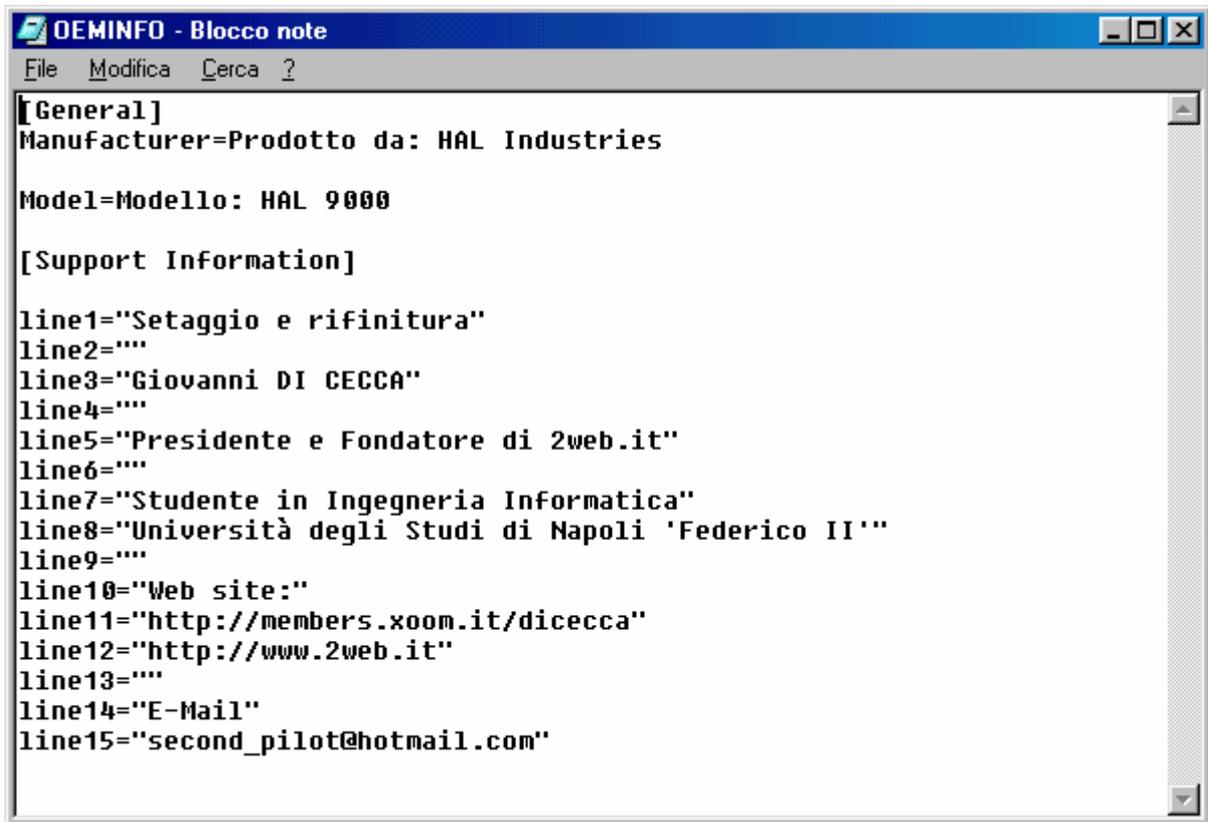
Sistema – Generale
Stemma, Produttore e Modello aggiunti

È inoltre possibile aggiungere delle ulteriori **Informazioni di supporto**. Questo tipo di informazioni possono essere utili per poter contattare il supporto tecnico del fornitore del nostro calcolatore:



Sistema – Generale Informazioni di supporto

Questo genere di dati, viene aggiunto eseguendo le seguenti modifiche al file OEMINFO.INI:



```
OEMINFO - Blocco note
File  Modifica  Cerca  ?

[General]
Manufacturer=Prodotto da: HAL Industries

Model=Modello: HAL 9000

[Support Information]

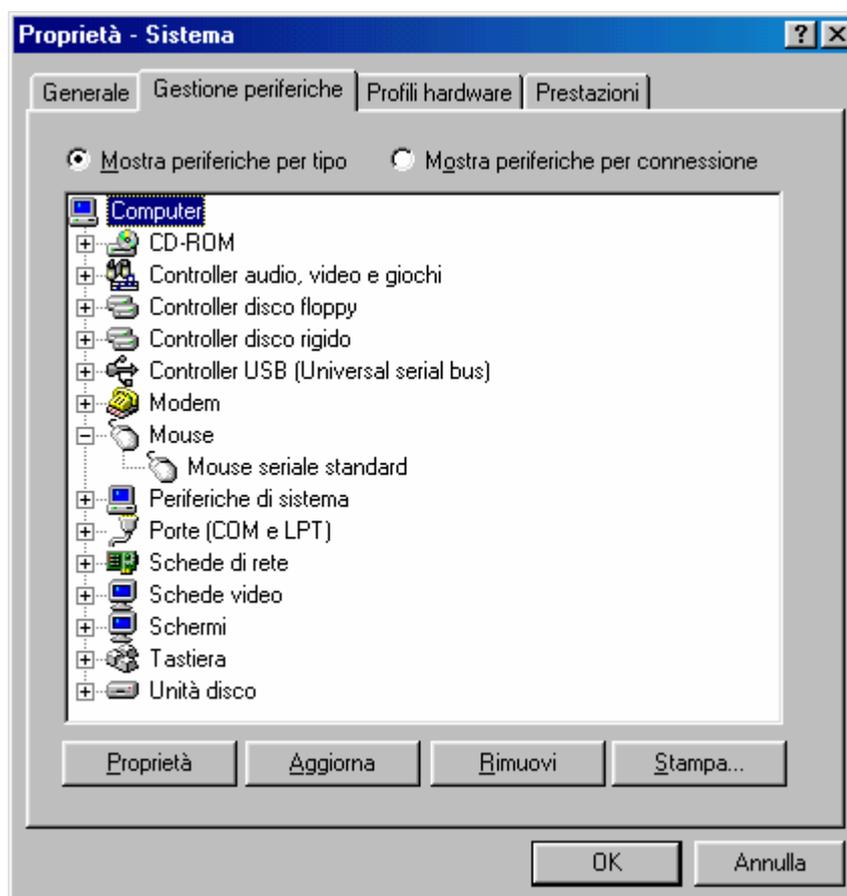
line1="Setaggio e rifinitura"
line2=""
line3="Giovanni DI CECCA"
line4=""
line5="Presidente e Fondatore di 2web.it"
line6=""
line7="Studente in Ingegneria Informatica"
line8="Università degli Studi di Napoli 'Federico II'"
line9=""
line10="Web site:"
line11="http://members.xoom.it/dicecca"
line12="http://www.2web.it"
line13=""
line14="E-Mail"
line15="second_pilot@hotmail.com"
```

Sistema – Generale
Informazioni di supporto – OEMINFO.INI

IV.XIV.II) Pannello di controllo Sistema *Gestione periferiche*

Nella scheda **Generale** abbiamo trattato la personalizzazione del Windows (almeno dal punto di vista del produttore). In questo paragrafo andremo a analizzare come gestire le varie periferiche che compongono il computer che abbiamo sotto mano.

Vediamo la scheda:



Sistema – Gestione periferiche – Schermata standard

Questa schermata ci mostra tutte le periferiche che abbiamo nel sistema per tipo di unità.

Noi non affronteremo tutte le periferiche che abbiamo connesse in quanto ognuna di queste ha delle specifiche caratteristiche. Cercheremo di introdurre l'argomento in

modo che l'utente possa facilmente trovare la strada che cerca senza arrampicarsi sugli specchi.

Un calcolatore che non sia adibito a funzioni particolari tipo Server di una rete locale (LAN = Local Area Network) o client di un server, in linea di massima presenta le seguenti periferiche connesse:

CD-ROM: questa voce, espandendo il ramo, cliccando sulla casella + ci mostra quali lettori di unità CD-ROM abbiamo connesse.

Controller audio, video e giochi: ci mostra quali tipi di dispositivi multimediali abbiamo nel nostro calcolatore, come ad esempio la scheda audio, il decoder per DVD-ROM e porta per periferiche di gioco.

Controller disco floppy: ci mostra il tipo di controller che utilizziamo per connettere l'unità a floppy disk.

Controller disco rigido: analogamente alla voce precedente, ci mostra quale tipo di controller usiamo per le unità a disco presenti in macchina.

Controller USB (Universal Serial Bus): ci mostra il tipo di controller che abbiamo per questo nuovo tipo di connettore.

Modem: visualizza quale tipo di modem abbiamo collegato.

Mouse: visualizza quale tipo mouse abbiamo collegato.

Periferiche di sistema: visualizza tutti i tipi di periferiche presenti sulla scheda madre, come ad esempio il BIOS Plug and Play o la presenza del coprocessore matematico ecc. Noi non tratteremo questo argomento in modo dettagliato in quanto è lungo e dispersivo. Alla fine Windows 98 sa quale driver inserire.

Porte (COM e LPT): ci mostra quali porte sono collegate al sistema. Analizzando le proprietà possiamo vedere a che velocità viaggiano le informazioni sul sistema.

Scheda di rete: mostra il tipo di scheda di rete che abbiamo nel nostro computer. È da considerare come **Scheda di rete** anche la connessione ad Internet in quanto è considerata come un **Accesso Remoto**.

Schede video: visualizza che tipo di scheda (o schede) video abbiamo nel nostro sistema. Windows 98 può supportare fino a sette schede video (e relativi monitor), ma noi ne tratteremo solo uno.

Schermi: visualizza informazioni relativa a tutti i tipi di monitor che abbiamo montati sul nostro calcolatore.

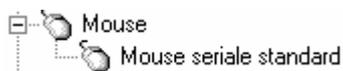
Tastiera: ci fornisce informazioni sul tipo di tastiera che stiamo usando.

Unità a disco: ci mostra informazioni relative a tutte le unità a disco che abbiamo sul computer.

È possibile visualizzare le periferiche per connessione, mediante il pulsante di scelta a fianco a quello per tipo.

Noi non analizzeremo questo tipo di visualizzazione in quanto è, almeno secondo il mio parere, più dispersivo, in quanto è strutturato ad albero. La visualizzazione per tipo, in caso di un problema ad una di queste unità, viene immediatamente notificato.

Detto ciò vediamo come funziona. Prenderemo in esame il mouse in quanto, pur essendo una “periferica di battaglia” (a meno che non sia un Microsoft o Logitech...) può creare non pochi problemi, soprattutto se all’avvio di Windows il sistema non la identifica. Uno di questi problemi è il rallentamento del sistema (non solo dovuto alla mancanza del dispositivo).



Mouse Seriale Standard (dettaglio)

Come possiamo osservare dall'immagine **Sistema – Gestione periferiche – Schermata standard** prenderemo in esame solo il dettaglio, in quanto la schermata rimane uguale.

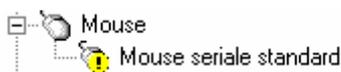
Poniamo l'ipotesi che il nostro “beneamato topolino compagno di mille avventure” abbia deciso di non funzionare più, e all'avvio di Windows il dispositivo sia solo un mero puntatore tristemente immobile al centro dello schermo.

Le reazioni che l'utente ha in questi casi sono generalmente due:

- 1) panico completo
- 2) disperazione per i soldi spesi e non sfruttati (soprattutto se il mouse è uno di quelli prodotti da Microsoft o Logitech)

La prima cosa che, in linea di massima, si va a vedere è se il mouse è correttamente collegato alla porta seriale COM1.

Comunque se andiamo a vedere il sistema noteremo il seguente particolare:



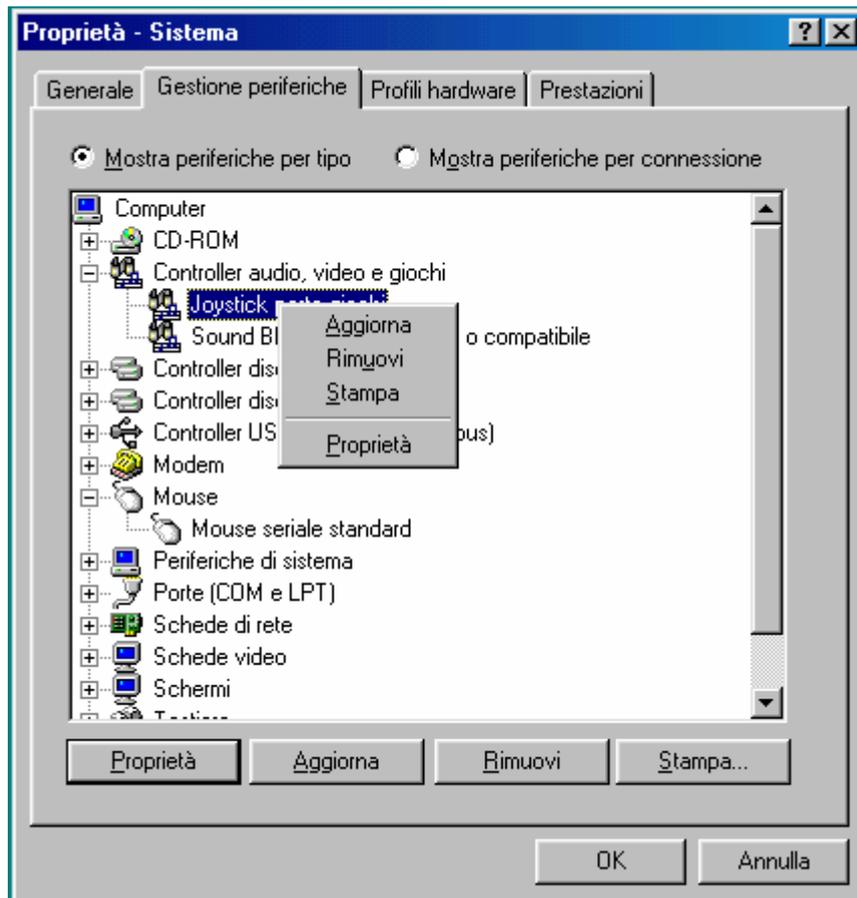
Mouse Seriale Standard – Periferica non funzionante (dettaglio)

Quel cerchio giallo con il punto esclamativo al centro ci dice che il “topolino” è fuori uso.

Se nel sistema funziona tutto, allora la schermata **Sistema – Gestione periferiche – Schermata standard** compare con tutti i rami compressi (infatti noi abbiamo espanso un ramo solo per motivi scenici). Ma se una o più periferiche non dovessero funzionare, allora Windows ci mostra immediatamente il problema.

Credo che a questo punto, dopo aver gufato abbastanza, credo che sia meglio trattare i quattro pulsanti che si trovano a fondo scheda.

Se clicchiamo il tasto destro del mouse su una voce dell'albero espanso, compare il seguente menu a tendina:



Sistema – Gestione periferiche
Tasto destro del mouse su voce della lista

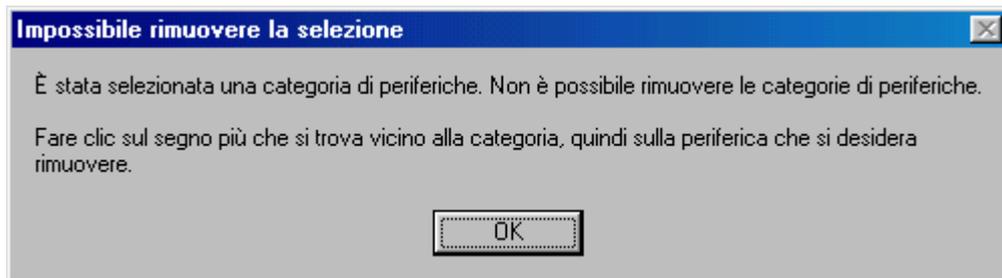
Le voci dei quattro pulsanti che andremo ad analizzare.

Aggiorna: serve ad aggiornare lo stato del sistema.

Rimuovi: si usa per rimuovere uno o più periferiche dalla configurazione del sistema. Anche se sarà argomento del paragrafo IV.XIV.III, in questa sezione tratteremo la rimozione dal profilo hardware di alcune periferiche.

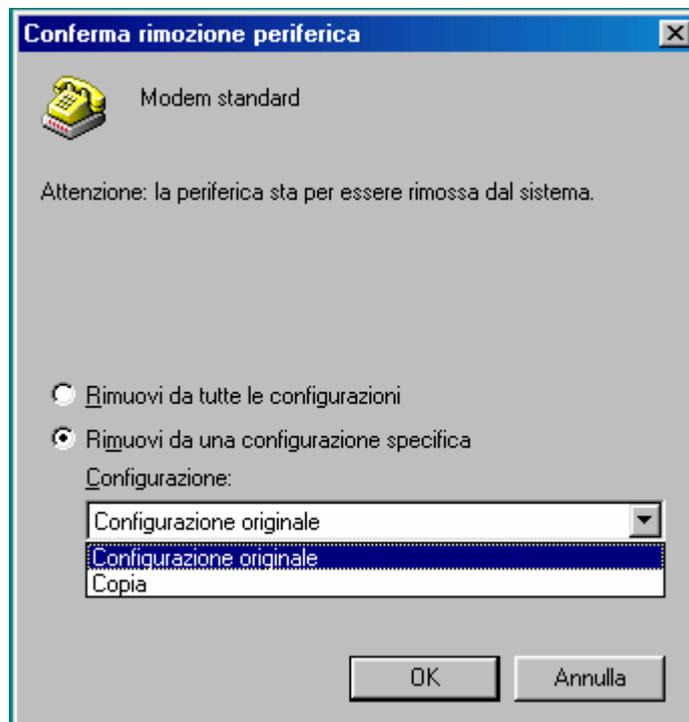
Se vogliamo eliminare ad esempio il modem, non possiamo eliminare direttamente tutta la voce modem (o la voce scheda di rete ecc.) ma solo una o più voci appartenenti al tipo di periferica che

abbiamo selezionato. Se facessimo come abbiamo esposto in precedenza “Windows ci bacchetta” così:



Schermata di errore nella rimozione della categoria della periferica

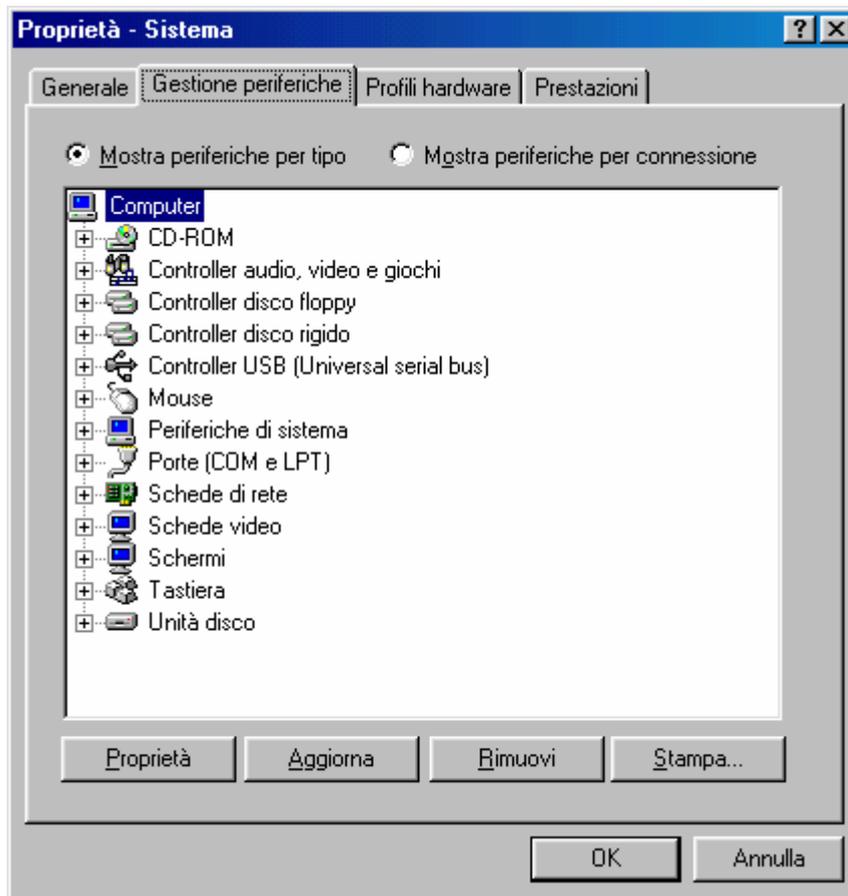
Allora dobbiamo selezionare la voce che si trova all'interno della categoria, in questo caso **Modem standard** e cliccare su **Rimuovi**:



Rimozione di Modem standard

Se non abbiamo una configurazione aggiunta, il sistema rimuoverà dalla configurazione la periferica selezionata. In questo caso considereremo di avere un profilo **Copia**.

Il pulsante di scelta **Rimuovi da tutte le configurazioni**, elimina dal sistema la periferica; il pulsante **Rimuovi da una configurazione specifica** elimina da una delle configurazioni presenti nel sistema la periferica.



Profilo Copia senza la categoria Modem

Come possiamo osservare in questa schermata, che rispecchia il profilo **Copia** manca la categoria Modem. Ciò non significa però che manchi anche alla **Configurazione originale**, che è quella principale del sistema.

Stampa: serve a stampare su carta i dati relativi al sistema. Se l'utente vuole lo può fare da sè, è facile, ma soprattutto non va niente in tilt.

Proprietà sarà trattato nel seguente paragrafo.

IV.XIV.II.I) Pannello di controllo Sistema *Gestione periferiche* *Proprietà*

Proprietà: le proprietà sono la parte più interessante di questa sezione. Anche se questa voce non è evidenziata in grassetto, se clicchiamo due volte sul tasto sinistro del mouse su una di queste voci, il sistema ci attiva, appunto, le proprietà.

Per analizzarle, useremo come esempio il Joystick, dal menu **Controller audio, video e giochi**.



Sistema – Gestione periferiche
Tasto destro del mouse su voce della lista
Proprietà – Generale

Come ogni scheda generale ci fornisce delle informazioni relative al **Tipo di periferica**, **Produttore** (anche se in questo caso è riferito ai driver) e alla **Versione dell'hardware**.

Di questa scheda la cosa più importante è lo **Stato periferica**, cioè se questa ha qualche problema o meno. Quando abbiamo mostrato il mouse che non funzionava, andando a vedere le proprietà del mouse, avremmo notato in questa sezione quale problema il sistema aveva.

A fondo scheda abbiamo due check nella sezione **Utilizzo della periferica**:

Disattiva in questo profilo hardware: Windows 98 ha la possibilità, all'avvio, di far partire una configurazione hardware particolare, dedicata in special modo a tutte quelle applicazioni (come ad esempio alcuni giochi) che non necessitano di particolari periferiche (come per esempio il modem o le schede di rete), così da far guadagnare al sistema più risorse sfruttabili da altri applicativi. Se selezioniamo questo check, profilo hardware (vedi più avanti) che stiamo usando (cfr. IV.XIV.III).

Rimuovi da questo profilo hardware: stesso discorso fatto in precedenza vale anche per questo check.

Vediamo adesso la seconda scheda delle **Proprietà del Joystick porta giochi**:



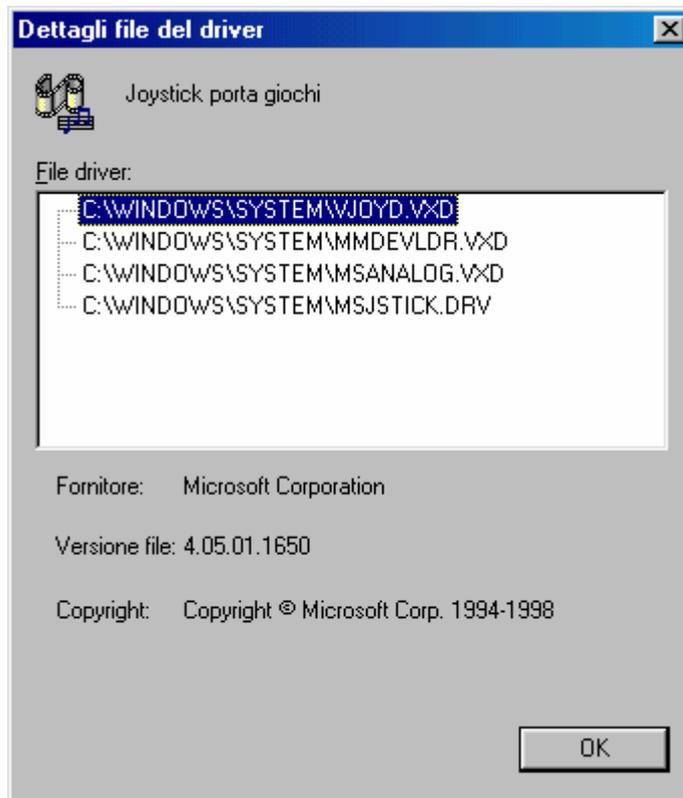
Sistema – Gestione periferiche
Tasto destro del mouse su voce della lista
Proprietà – Driver

Questa scheda ci fornisce informazioni relative al produttore dei driver e alla data della versione.

I due pulsanti posti a fondo scheda sono i più interessanti:

Aggiorna driver: questo pulsante serve ad aggiornare i driver presenti nel sistema, secondo le metodologie espresse nel Volume I Capitolo II paragrafo III.V.V.II.

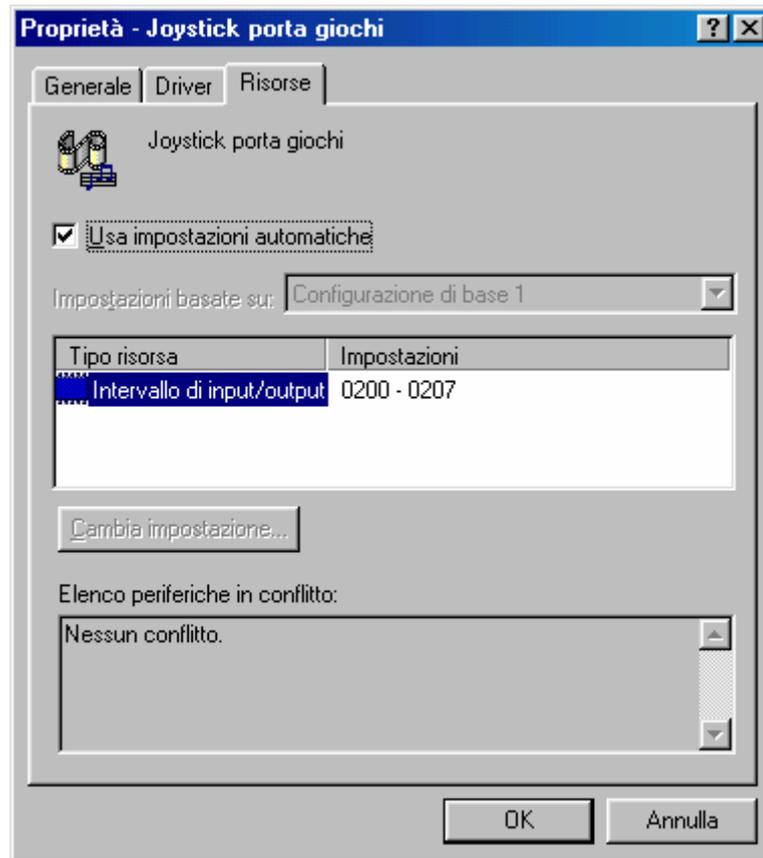
Dettagli driver: ci fornisce le informazioni relative ai driver della periferica selezionata:



Sistema – Gestione periferiche
Tasto destro del mouse su voce della lista
Proprietà – Driver
Dettagli driver

La finestra al centro della scheda ci mostra quali sono i file che Windows usa per gestire il Joystick e dove sono collocati.

Analizzeremo adesso l'ultima scheda delle **Proprietà del Joystick porta giochi**:

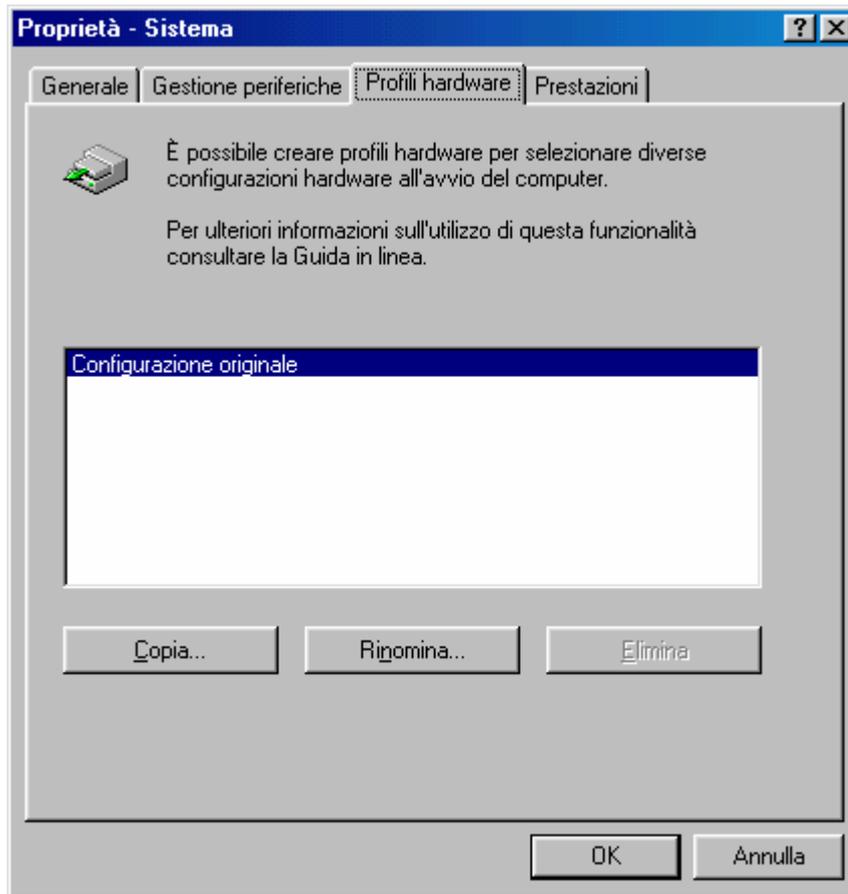


Sistema – Gestione periferiche
Tasto destro del mouse su voce della lista
Proprietà – Risorse

Questa impostazione è conveniente non modificarla, in quanto Windows alloca automaticamente questo tipo di risorsa, in modo da non creare conflitti con gli altri file. Noi questo argomento non l'approfondiremo, a causa della sua complessità.

Ho introdotto questa scheda, per dare una più ampia conoscenza all'argomento, in quanto non è presente su tutte le periferiche (ad esempio la voce **Mouse seriale standard** non la possiede), ma la maggioranza di esse la supporta.

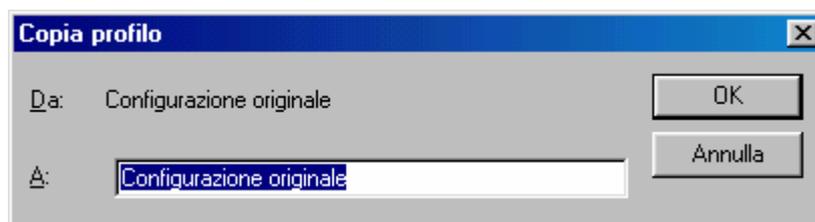
IV.XIV.III) Pannello di controllo Sistema *Profili hardware*



Sistema – Profilo hardware – Schermata standard

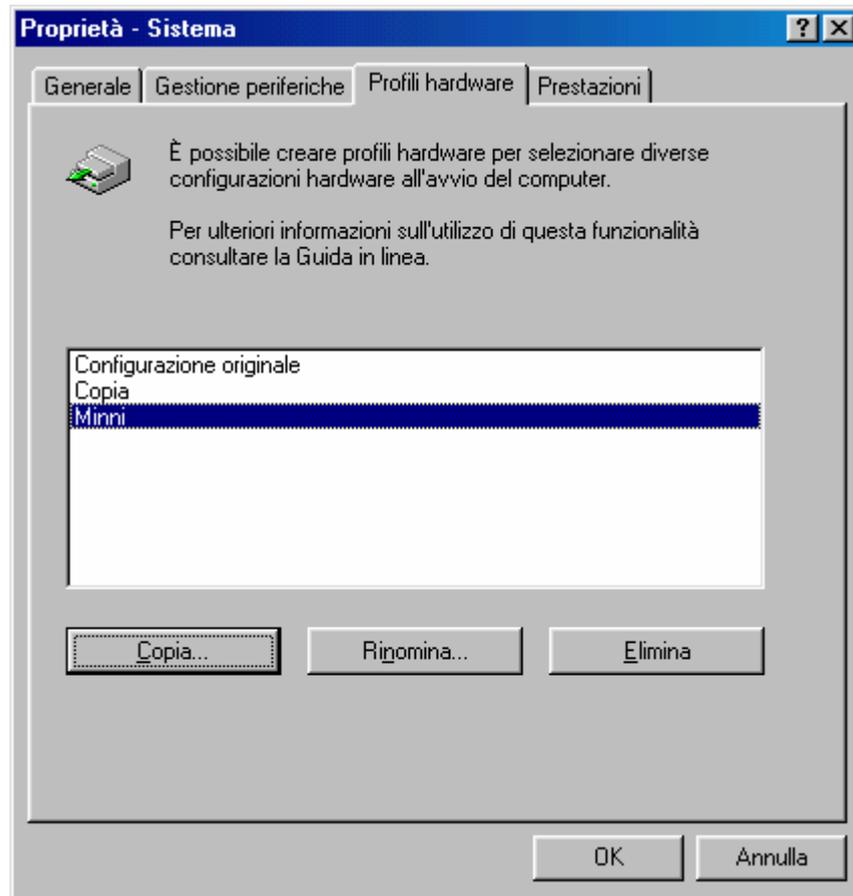
Questa schermata contiene la **Configurazione originale** del sistema. È consigliabile non apportare mai modifiche radicali a questa configurazione in quanto se qualcosa va storto si possono perdere i dati che abbiamo sul nostro calcolatore.

Per creare **Copia** dell'originale, basta cliccare sul tasto che ha il medesimo nome. Compare la seguente schermata:



Sistema – Profilo hardware – Copia profilo

Possiamo creare quante copie vogliamo della configurazione:



Profili hardware aggiunti

A questo punto possiamo modificare una delle due voci che abbiamo creato. C'è da notare che, in questa fase, le voci che abbiamo creato possono essere cancellate mediante il tasto **Elimina**.

Come espresso nel precedente paragrafo possiamo apportare tutte le modifiche che abbiamo in mente, dopodiché dobbiamo riavviare il calcolatore (cfr. Volume I Capitolo IV paragrafo I).

Al riavvio il sistema ci proporrà la seguente domanda:

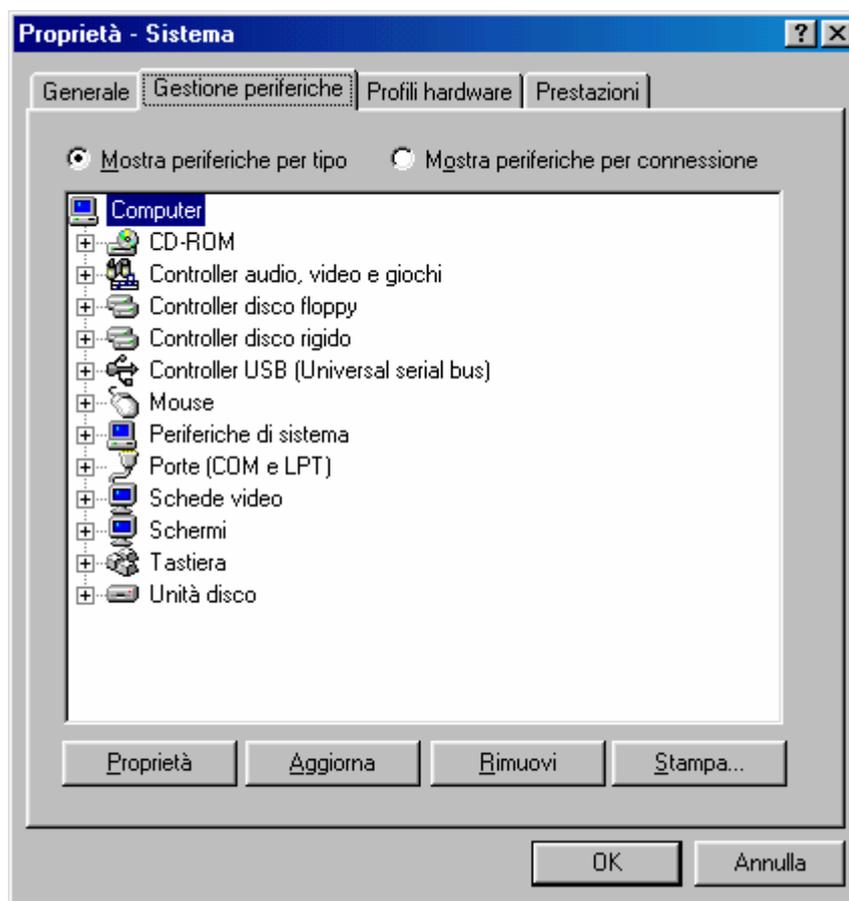
Impossibile determinare la configurazione corrente del computer.
Scegliere una delle configurazioni seguenti:

1. Configurazione originale
2. Copia
3. Minni
4. Nessuna delle precedenti

Inserire la configurazione desiderata:

Avvio di Windows, richiesta di scelta di configurazione

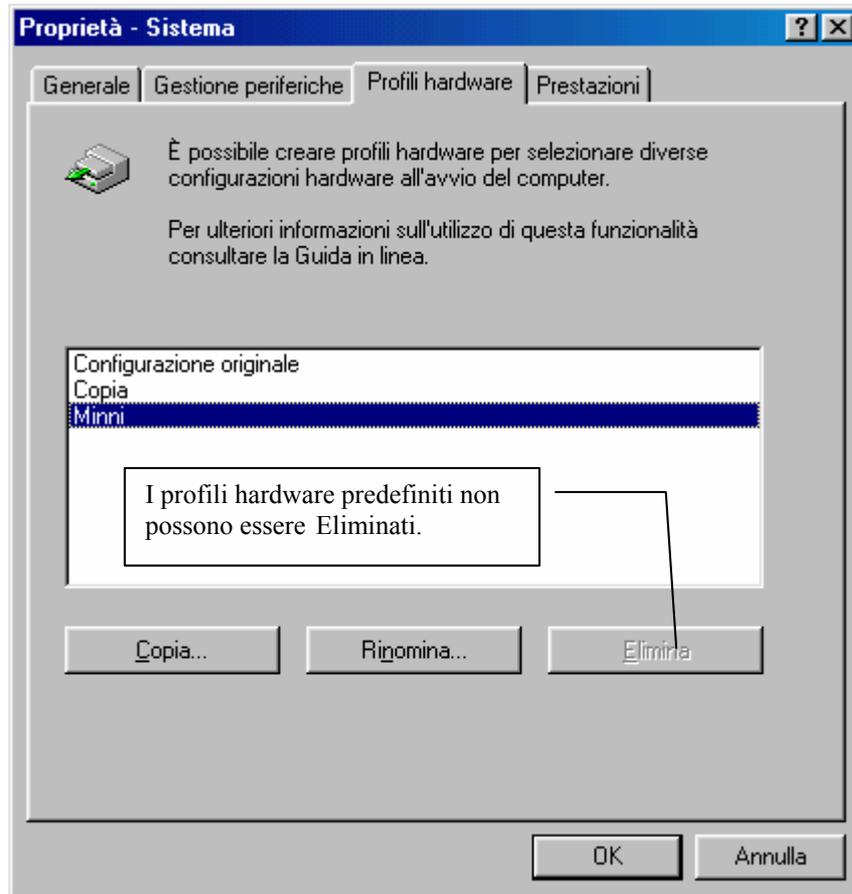
Nel nostro caso sceglieremo Minni, in quanto è su questa che abbiamo apportato delle modifiche:



Gestione periferiche – Profilo Minni

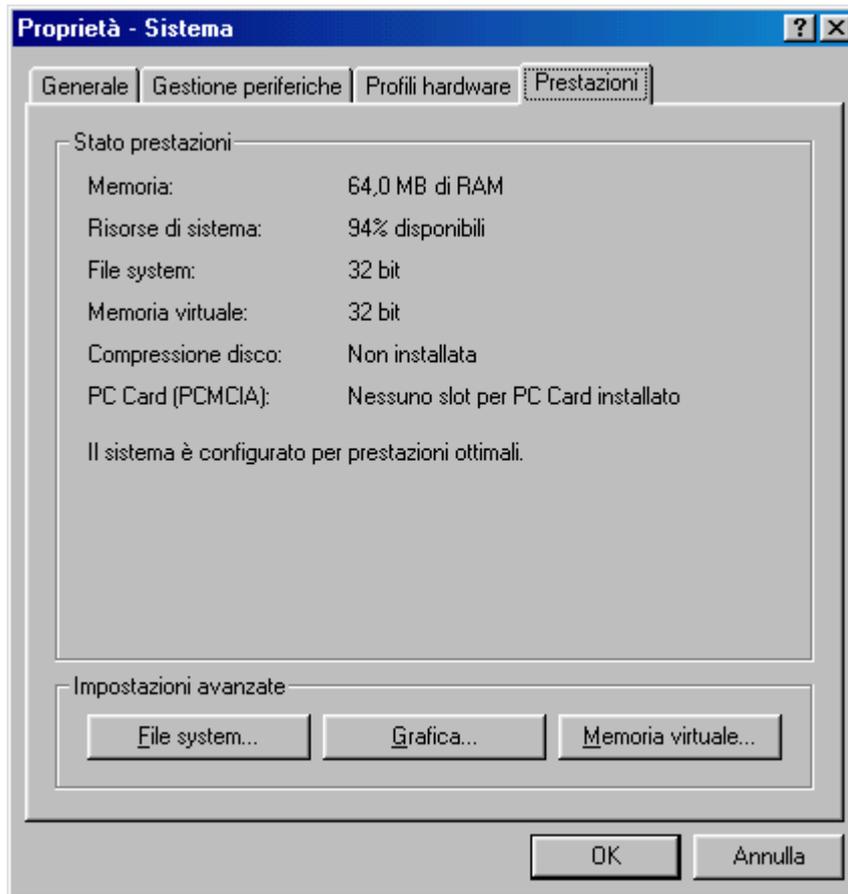
Come possiamo notare abbiamo cancellato, in questo profilo, il **Modem** e **Schede di rete**.

La cosa più interessante è che Windows, in base alla scelta che abbiamo effettuato all'avvio del computer, ha reso questo profilo predefinito, e non è possibile cancellarlo:



Profilo hardware – Profilo Minni – Predefinito

IV.XIV.IV) Pannello di controllo Sistema Prestazioni



Sistema – Prestazioni – Schermata standard

Andiamo a vedere le varie voci dello Stato prestazioni:

Memoria: indica la quantità totale di memoria disponibile sul nostro computer.

Risorse di sistema: indica in percentuale le risorse di sistema disponibili sul calcolatore. Se questo valore è molto basso le prestazioni diminuiscono.

File system: specifica se stiamo usando in modalità compatibile MS-DOS, detta modalità Reale, oppure a 32 bit. Le prestazioni di Windows diventano migliori (soprattutto in velocità) se si utilizza un file system a 32 bit, mentre rallenta utilizzando una modalità compatibile MS-DOS

Memoria virtuale: indica se la memoria virtuale è attiva o disattiva. Questa funzione è molto importante in quanto permette di usare dello spazio sul disco rigido come se fosse memoria RAM. Se la memoria virtuale è attiva ed utilizza la modalità MS-DOS, utilizzata dal disco, la velocità è di molto inferiore rispetto a quella a 32 bit.

Compressione disco: indica se sul calcolatore è presente una compressione dati. Anche in questo caso se la compressione è effettuata a 32 bit, risulta molto più veloce la modalità Reale (o MS-DOS).

Schede PCMCIA: indica se sul sistema è presente uno slot PCMCIA (molto frequente sui calcolatori portatili) e se questo è a 32 bit. In caso affermativo, noi possiamo inserire e rimuovere queste schede a caldo, cioè quando il calcolatore è acceso, utilizzando le proprietà Plug and Play.

Infine, sotto quest'ultima voce, Windows ci indica lo status del sistema. Nel caso specifico esso non crea problemi.

Nei prossimi paragrafi andremo ad analizzare in dettaglio i tre pulsanti presenti a fondo scheda.

IV.XIV.IV.D) Pannello di controllo Sistema *Prestazioni – File system*



Sistema – Prestazioni – File system – Schermata standard

Questa è la schermata standard delle impostazioni del File system.

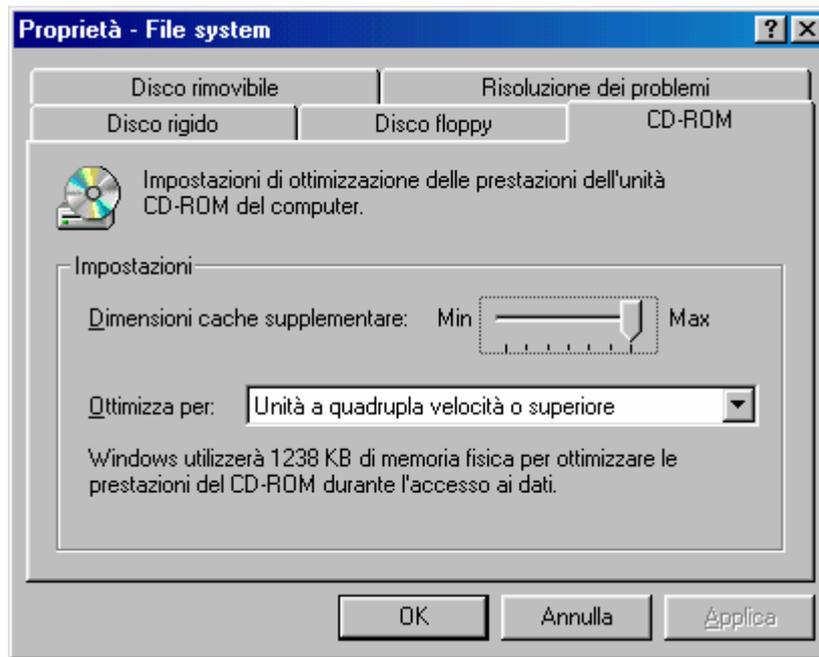
Serve ad ottimizzare le impostazioni del disco rigido per avere una migliore gestione del sistema. Il menu combo posto in alto **Utilizzo tipico del computer** serve ad indicare quale è il tipo del nostro computer, cioè un Computer da casa, un Portatile, un Server.



Sistema – Prestazioni – File system
Disco floppy

L'unico check di questa finestra è **Ricerca nuove unità floppy ad ogni riavvio del computer**. Praticamente chiede al computer se vi sono state aggiunte altre unità a floppy al sistema.

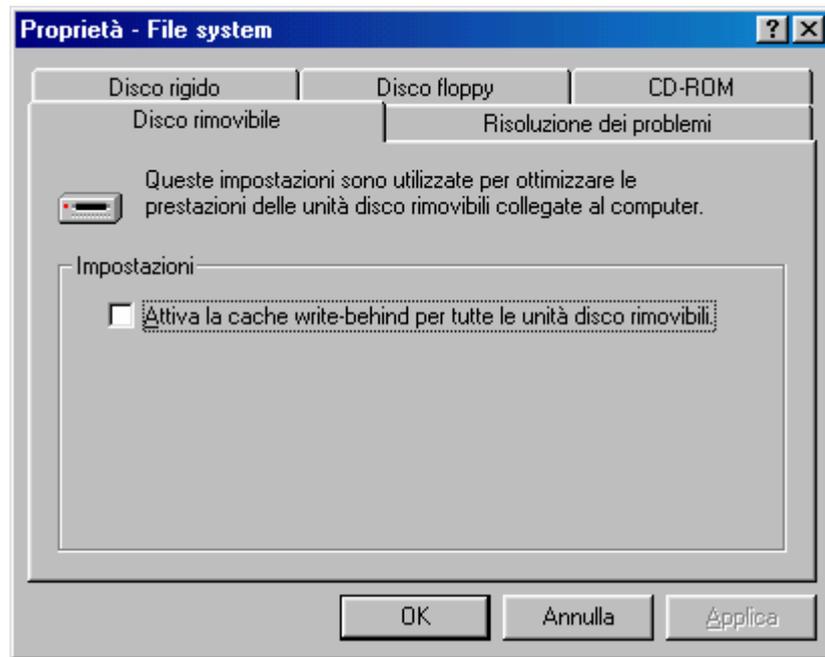
In genere questa funzione non viene mai toccata



Sistema – Prestazioni – File system CD-ROM

Come nel caso precedente il sistema in automatico imposta i dati per far funzionare al meglio le periferiche.

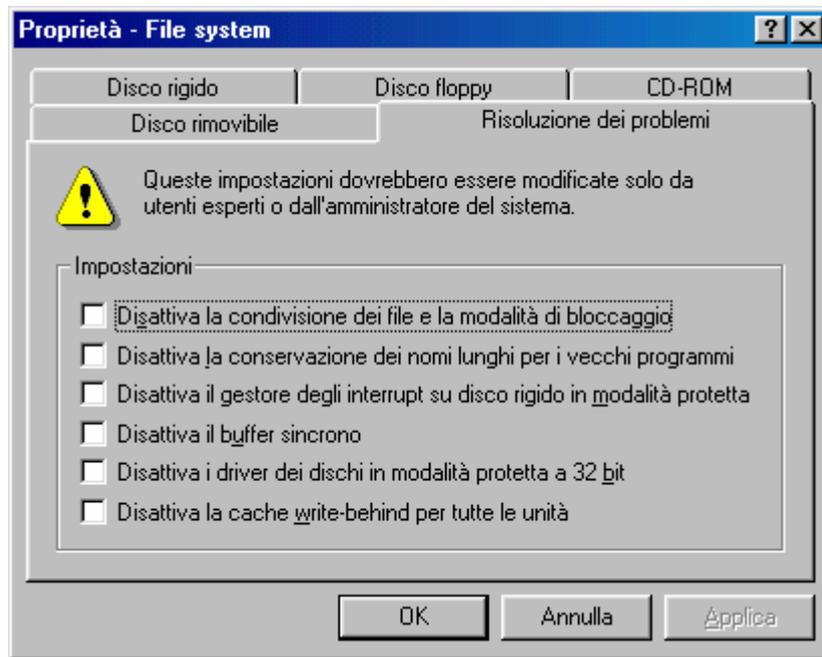
C'è da notare che il menu combo **Ottimizza per**, non mostra velocità superiori al 4×, tipo 12× o 16× ecc.



Sistema – Prestazioni – File system
Disco rimovibile

Se nel sistema sono presenti delle unità a disco rimovibili, Windows 98 attiva un particolare tipo di cache che permette di velocizzare l'accesso al disco.

Per unità rimovibili si possono intendere le moderne unità a disco rimovibili quali lo ZIP 100 o lo Jaz da 1 GB, che i classici hard-disk rimovibili, oggi più che mai attuali con l'introduzione anche nei PC delle specifiche Plug and Play nel BIOS.



Sistema – Prestazioni – File system
Risoluzione di problemi

In questa scheda troviamo alcuni check che servono a disattivare delle funzioni che Windows attiva in modo automatico al momento dell'avvio.

Non tratteremo questi argomenti in quanto da un lato è lungo e complesso, dall'altro sono problemi che l'utente medio difficilmente può intuire in quanto i sintomi possono essere tanti e tali che anche l'utente esperto spesso può sbagliare la diagnosi.

IV.XIV.IV.II) Pannello di controllo Sistema Prestazioni – Grafica



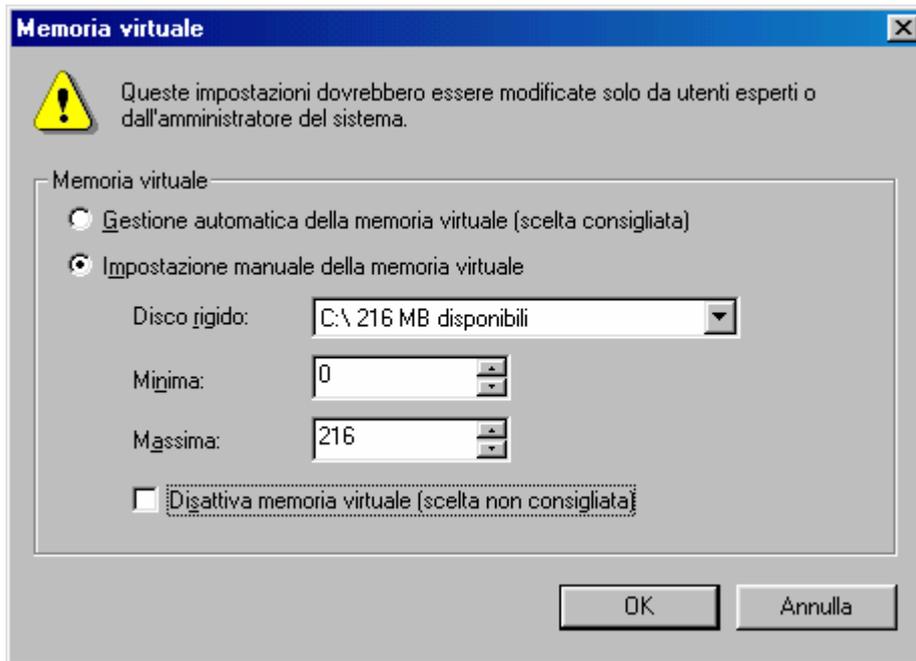
Sistema – Prestazioni – Grafica – Schermata standard

Questa scheda contiene un aghetto che serve a regolare l'accelerazione hardware grafico.

Premesso che è stato esposto nel Volume I Capitolo II paragrafo III.V.V.VI, questo aghetto specifica l'accelerazione desiderata riguardo l'hardware grafico.

Se si dovessero verificare dei problemi al sistema molto probabilmente può essere anche una accelerazione di hardware grafico o troppo elevato o minore rispetto all'ottimale. Per risolvere il problema basta regolare l'aghetto.

IV.XIV.IV.III) Pannello di controllo Sistema *Prestazioni – Memoria virtuale*



Sistema – Prestazioni – Memoria virtuale – Schermata standard

La memoria virtuale, come espresso in precedenza è fondamentale in quanto permette di usare parte del disco rigido come se fosse memoria RAM. Windows 95 e Windows 98 hanno la possibilità di gestire la memoria virtuale in automatico potendo accedere a tutto lo spazio disponibile sul disco rigido. In definitiva è la scelta consigliata (e Windows lo imposta per default)

Ci possono essere però delle particolari necessità per alcuni utenti, di non sfruttare tutte le risorse del sistema. Si può quindi disattivare questa modalità, cliccando (come proposto nella figura) sul pulsante di scelta **Impostazione manuale della memoria virtuale**.

Innanzitutto possiamo scegliere quale disco rigido usare per impostare la memoria virtuale (nel caso che sul sistema ne esistesse più di una fisica o virtuale, cioè più di una partizione), e mediante le caselle **Minima** e **Massima**, possiamo scegliere la quantità di memoria che il sistema può sfruttare.

Conviene sempre inserire nella quantità minima il valore 0, così da risparmiare spazio vitale nel caso che il sistema non ne avesse bisogno.

Per ciò che riguarda la quantità massima, possiamo inserire il valore che vogliamo, beninteso però che sia un valore accettabile dal sistema, cioè deve essere compreso tra 0 e lo spazio residuo sul disco, nel nostro caso 216 MB.

Questa opzione alloca staticamente lo spazio sul disco.

È possibile che vi siano problemi nella stabilità di Windows, nel caso che lo spazio disponibile sul disco sia inferiore a quello che abbiamo impostato nella memoria virtuale. Ecco perché è conveniente impostare una allocazione di tipo dinamico come quella della **Gestione automatica della memoria virtuale**.

Infine a fondo scheda abbiamo un check **Disattiva la memoria virtuale**. Questa impostazione non sfrutta lo spazio che abbiamo sul disco rigido.

Ciò è poco conveniente da attuare in situazioni normali, in quanto presenta un notevolissimo rallentamento del sistema (solo la RAM deve gestire i programmi che se da un lato è pure più veloce del disco, per contro è molto più limitata in termini di spazio).

Questo check conviene usarlo solo se stiamo con l'acqua alla gola in termini di spazio sul disco. Una sorta di tappo per non far affondare il nostro Titanic (cioè il PC) già affondato per tre quarti, in attesa dei soccorsi (che può essere o un nuova unità a disco o uno Zip 100 ecc.).

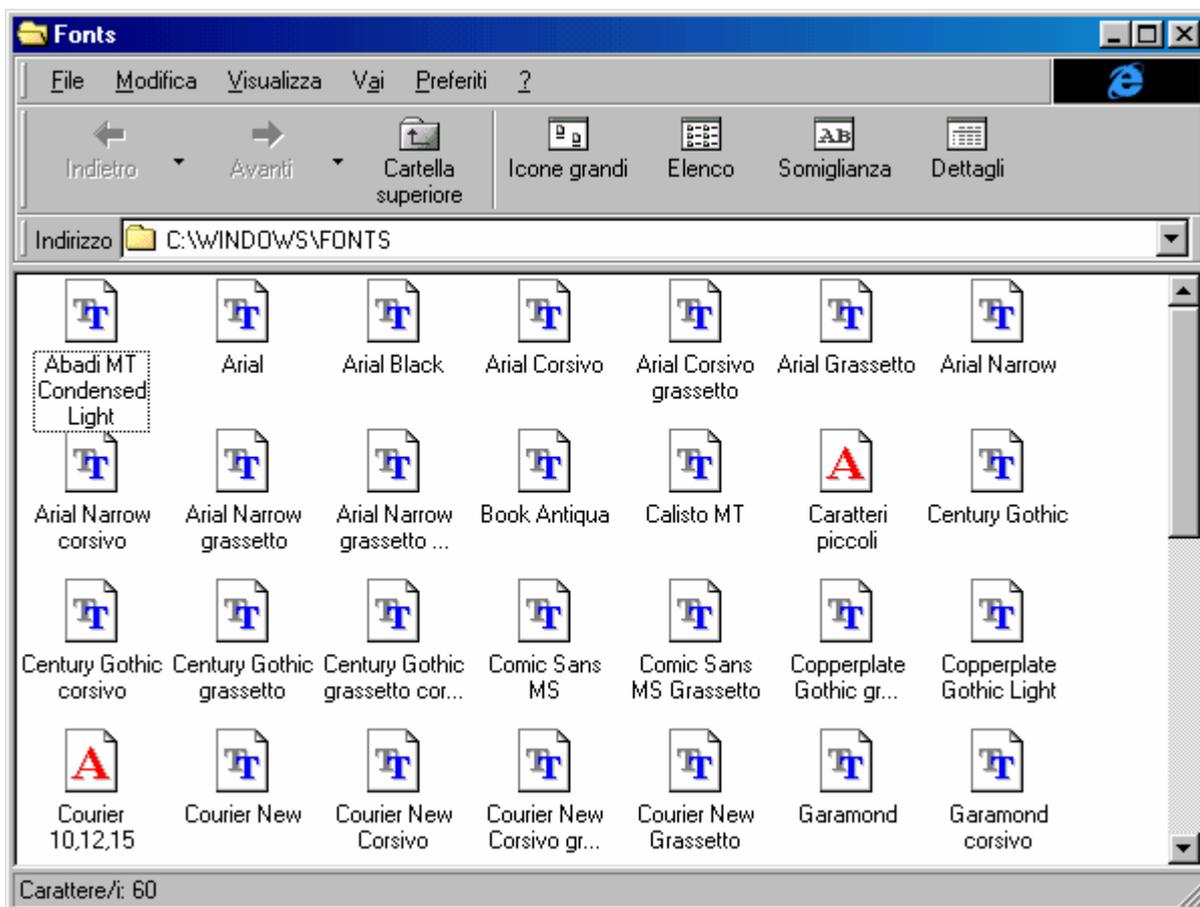
IV.XV) Pannello di controllo Tipi di carattere



Pannello di controllo – Tipi di carattere

Una definizione di carattere può essere: “i caratteri sono la base dell’arte di scrivere del Windows”. Infatti ne esistono una tale varietà da avere solo l’imbarazzo della scelta.

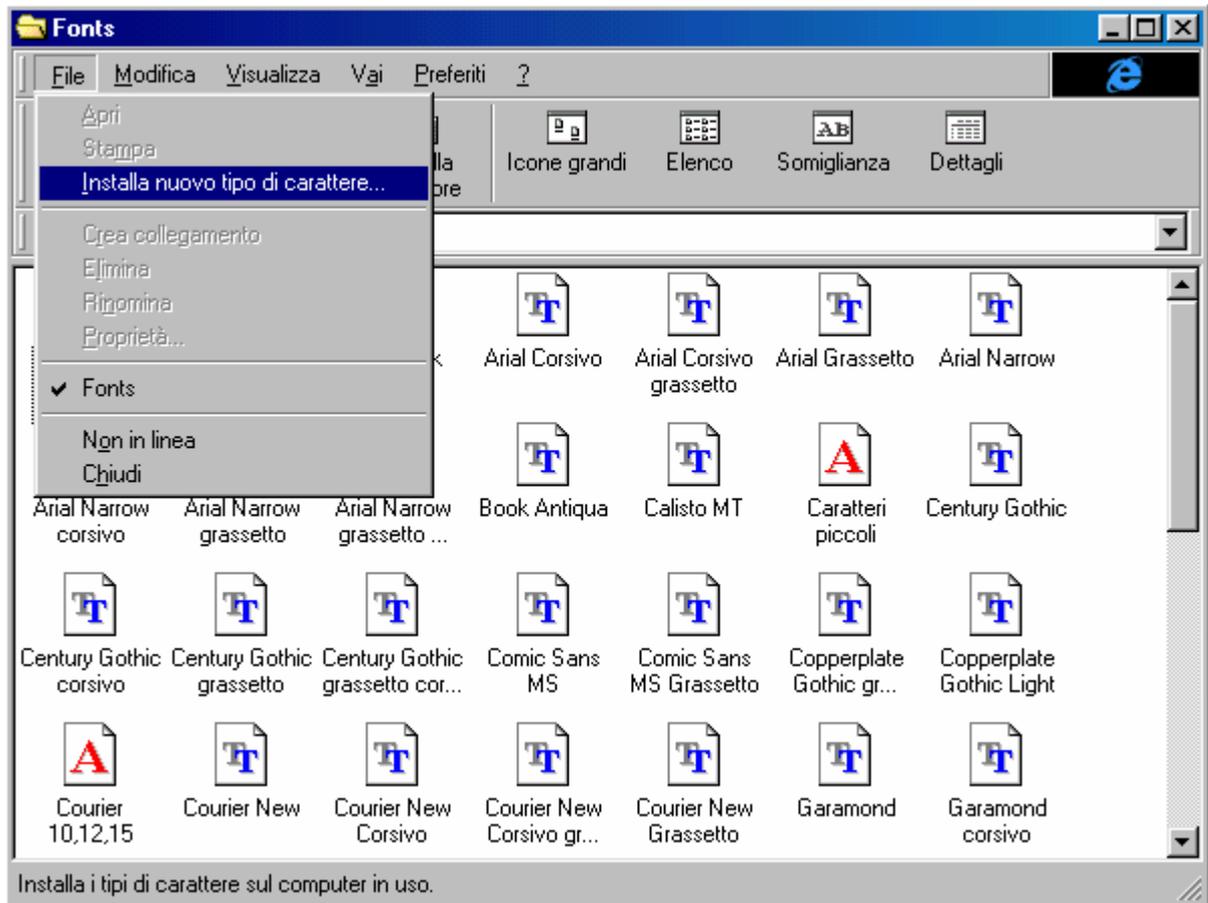
Quando clicchiamo due volte sull’icona compare la seguente schermata:



Tipi di carattere – Schermata standard

Come possiamo notare il sistema ne fornisce alcuni in dotazione. Prima di esporre come introdurne altri in modo manuale, notiamo che la finestra in cui lavoriamo è quella di **Risorse del computer**.

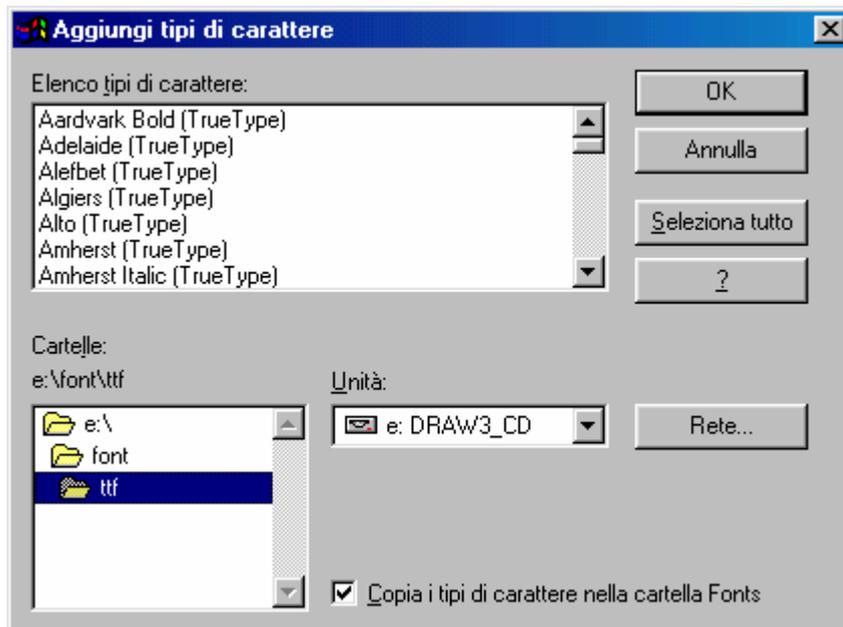
Andiamo a vedere il menu a tendina **File**:



Tipi di carattere – Menu a tendina File

In questo menu, se non selezioniamo alcuna icona, l'unica voce attiva è **Installa nuovo tipo di carattere** (come evidenziato).

Questa voce ci fa accedere ad una schermata mediante la quale possiamo cercare la cartella contenente i nuovi file che stiamo andando ad installare:



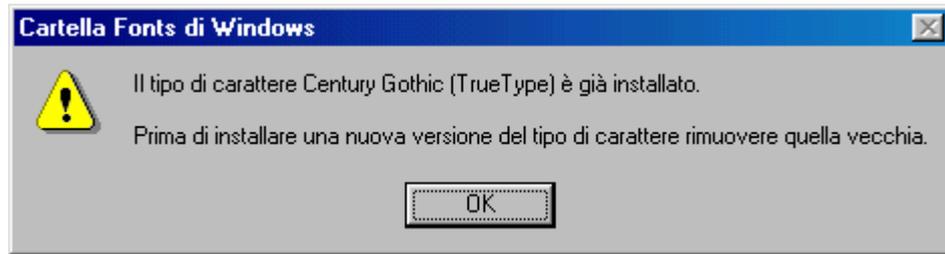
Tipi di carattere – Installa nuovo tipo di carattere

Per default il sistema ci fa accedere alla cartella `C:\Windows\fonts`, che è quella che contiene i file dei caratteri.

Un check a fondo scheda **Copia i tipi di carattere nella cartella fonts**, permette non solo di registrare la presenza di questi nuovi font, ma li copia nella cartella di Windows in modo da averli sempre a disposizione. In alcuni casi, può essere conveniente non registrare i file nella cartella, ad esempio se abbiamo questi font in un altro hard disk, possiamo risparmiarci spazio sul disco primario. Stessa discorso vale per i calcolatori in rete.

Per installare i caratteri, dobbiamo selezionare l'unità e la cartella sorgente, il sistema leggerà i caratteri nella casella centrale. A questo punto, se vogliamo installare tutti i caratteri basta semplicemente cliccare il pulsante **Seleziona tutto**, in alternativa ne selezioneremo uno e cliccheremo **OK**. Se dobbiamo installare più caratteri singolarmente, dobbiamo ripetere l'operazione da **Installa nuovo tipo di carattere** menu **File**.

Può capitare che durante la fase di installazione di nuovi caratteri ci siano uno o più caratteri già presenti nel sistema. In questo caso il sistema ci mostrerà il seguente avviso:

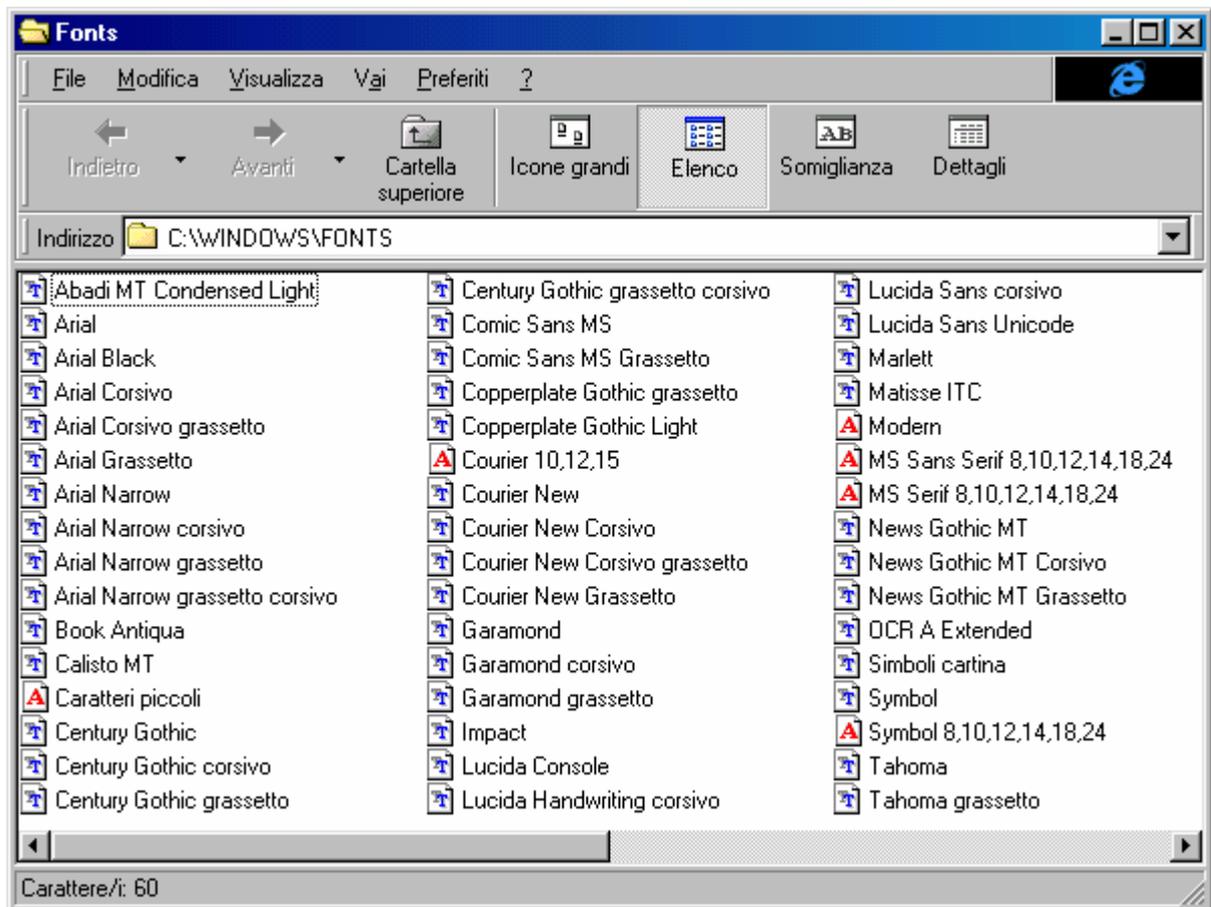


Tipi di carattere – Carattere già presente nel sistema

Una volta espletate queste operazioni, analizziamo le altre caratteristiche della finestra, i pulsanti della **Barra dei pulsanti standard**.

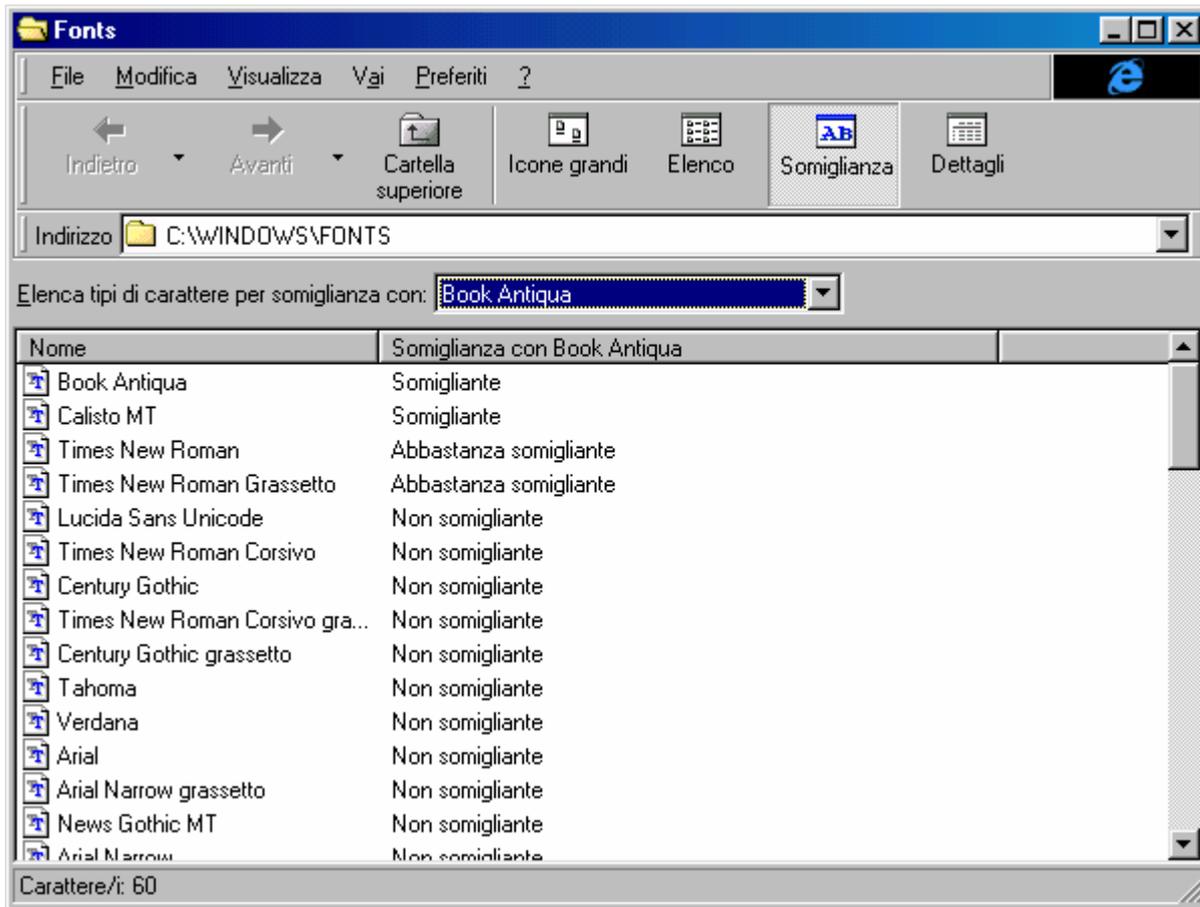
Il pulsante **Icone grandi** serve a mostrare le icone in formato standard.

Elenco: serve a mostrare tutti i file in icone piccole:



Cartella Fonts – Elenco

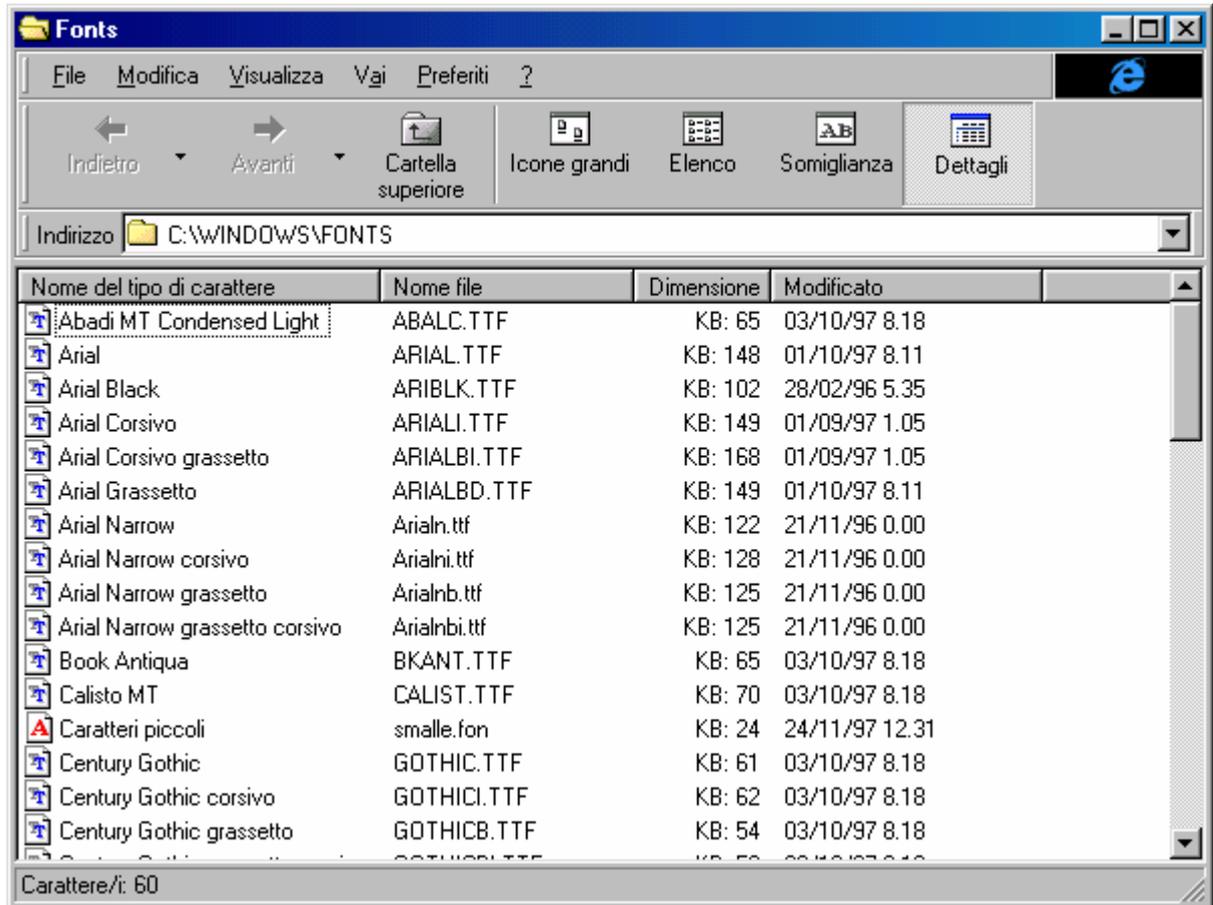
Somiglianza: molti caratteri anche se hanno nomi differenti spesso e volentieri sono uguali. Questo pulsante serve all'utente per vedere quali caratteri sono uguali (ed eventualmente eliminarli). Vediamo come funziona:



Cartella Fonts – Somiglianza

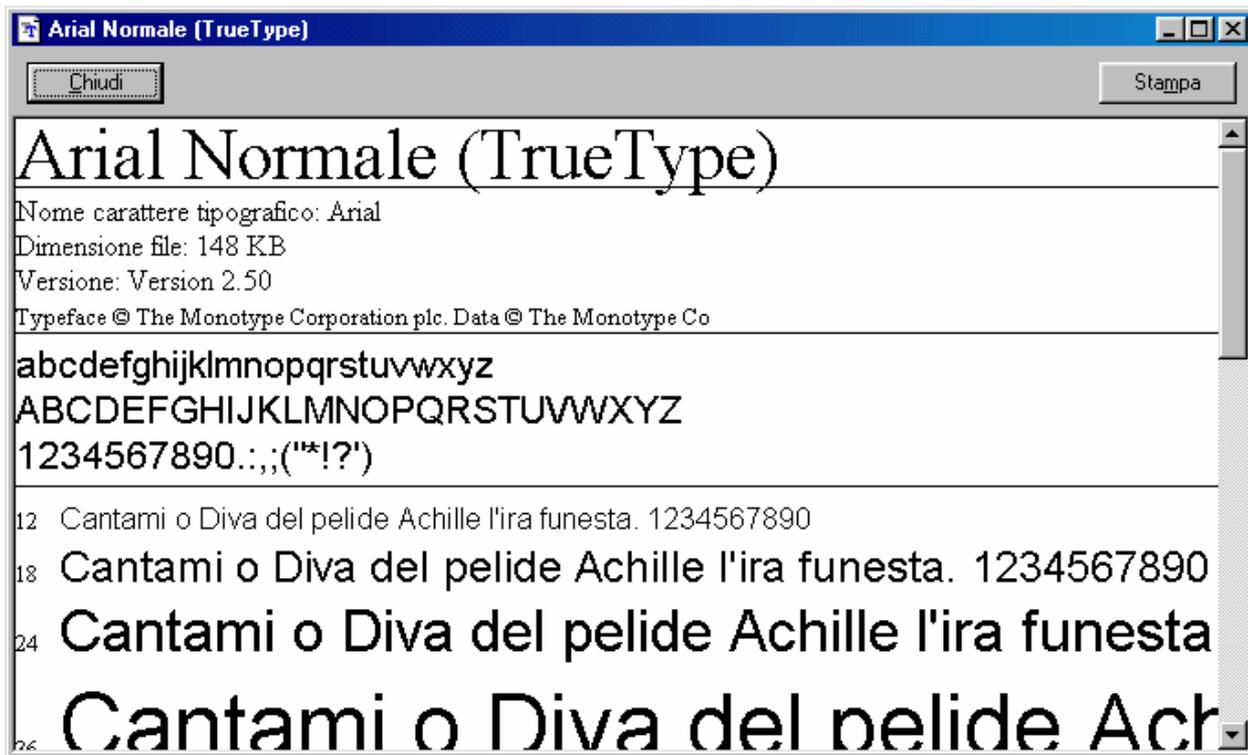
Come possiamo notare si sceglie un carattere ed il sistema provvede a fare i confronti.

Dettagli: serve a visualizzare il nome originale del file, la dimensione e la data dell'ultima modifica:



Cartella Fonts – Dettagli

Infine se vogliamo vedere lo stile del carattere che abbiamo scelto basta cliccare due volte il tasto sinistro del mouse (naturalmente se clicchiamo il tasto destro del mouse si attivano altre funzioni, che alla fin fine sono sempre le stesse). Vediamo uno di questi caratteri



Cartella Fonts – **A**pri carattere

Alla Microsoft sono amanti di Omero, e per visualizzare la grandezza di questi hanno scelto l'inizio dell'Iliade.

Le grandezze visualizzate vanno da 12 a 72 punti.

IV.XVI) Pannello di controllo Stampanti

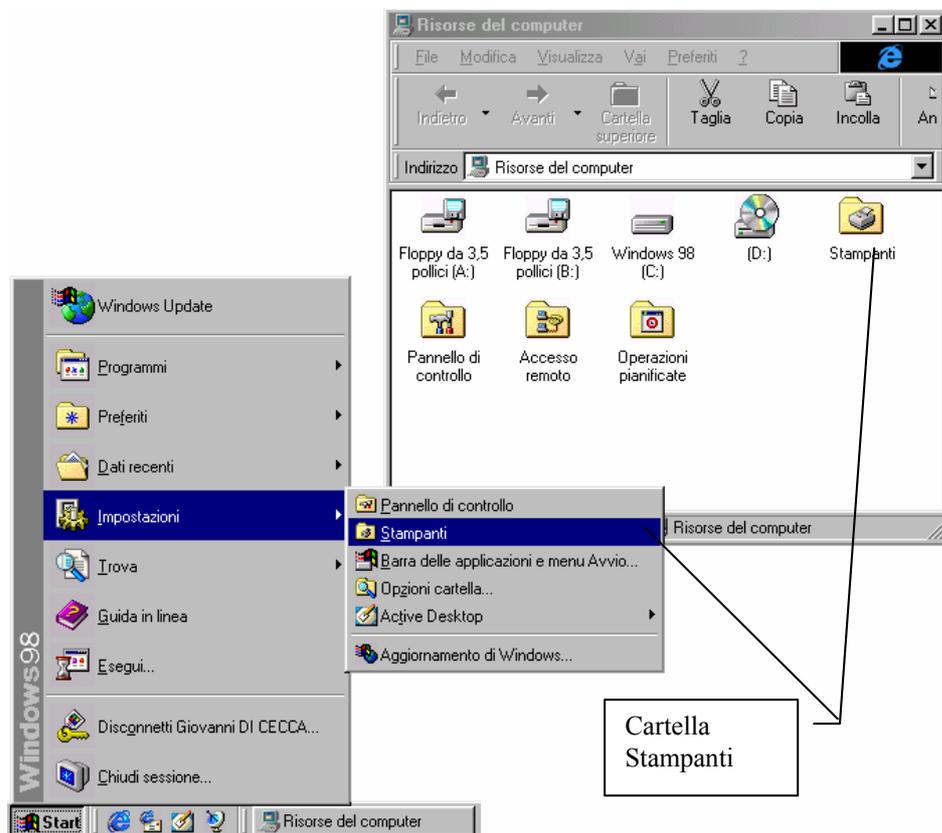


Pannello di controllo – Stampanti

I caratteri sono lo stile, la stampante è il mezzo.

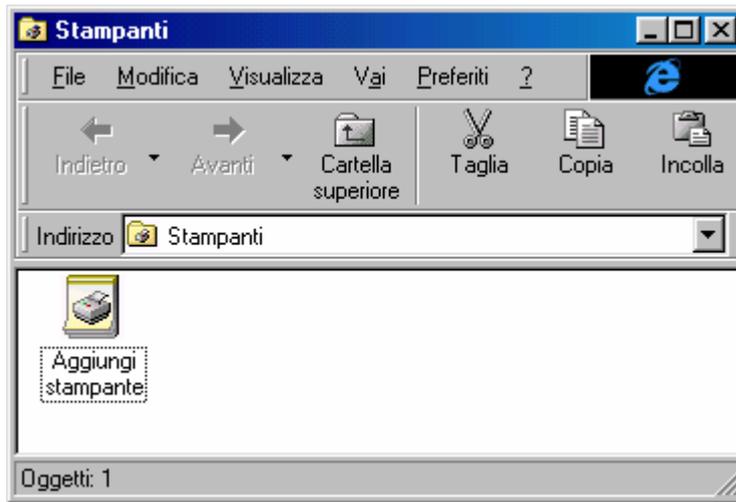
Il sistema può supportare una o più stampanti, sulla stessa porta o su più porte e stampanti condivise in rete. Quest'ultimo tipo non lo tratteremo.

Per attivare la cartella delle Stampanti, oltre al Pannello di controllo, si può attivare da Risorse del computer o da pulsante Avvio / Start:



Carica cartella Stampanti

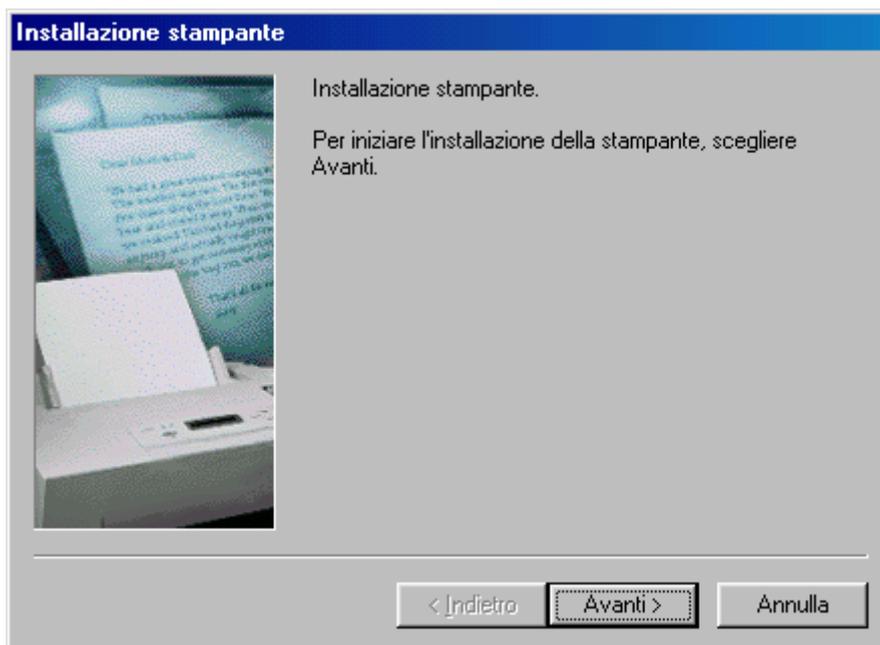
Scelto uno dei tre modi per caricare la cartella, arriveremo a questa schermata:



Cartella Stampanti

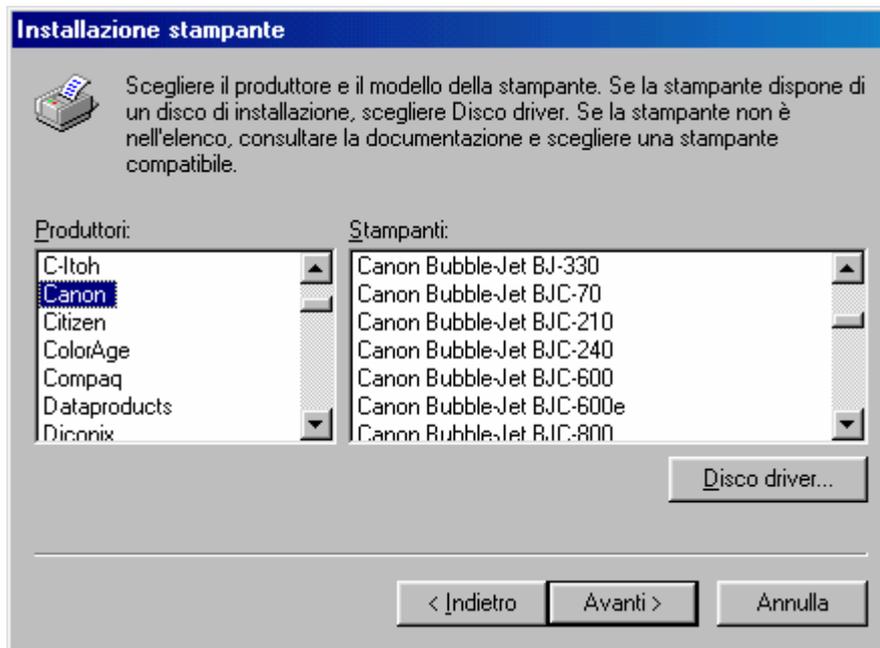
Noi tratteremo l'inserimento solo di una stampante, da floppy, cioè non contenuta nel CD-ROM di Windows 98.

Clicchiamo sull'icona **Aggiungi stampante:**



Wizard di installazione della Stampante – 1

Questa è la prima schermata del Wizard di installazione della stampante. Clicchiamo su **Avanti >**.



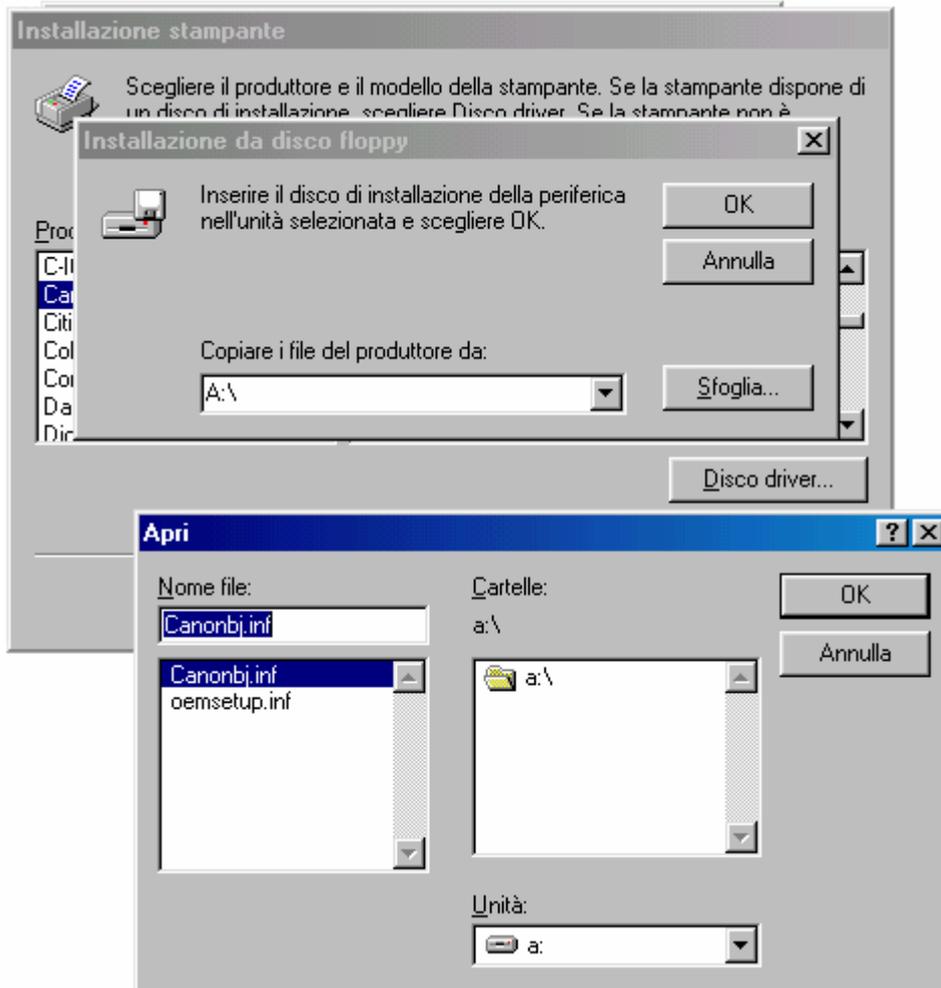
Wizard di installazione della Stampante – 2

A questo punto dobbiamo cercare il modello della nostra stampante tra quelli elencati, per esempio se abbiamo una stampante **Hewlett Packard DeskJet 550 C** (abbreviata a **HP DeskJet 550 C**) dobbiamo cercare nella sezione **Produttori** a sinistra HP, e alla destra il modello **HP DeskJet 550 C** (che essendo un modello vecchio lo troveremo sicuramente), dopodiché si clicca su **Avanti >** e continuiamo col Wizard, come esposto dall'immagine **Wizard di installazione della Stampante – 5** (c'è da ricordarsi si inserire il CD-ROM di Windows nel Computer).

Discorso a parte meritano quelle stampanti di recente fabbricazione non contemplate nei driver delle stampanti di Windows.

In genere dalla confezione escono dei floppy disk con i driver.

Clicchiamo su **Disco driver:**



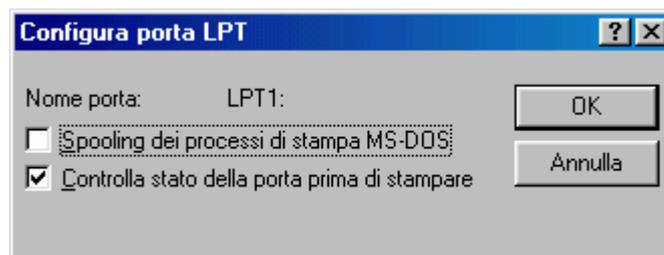
Wizard di installazione della Stampante – 3

Il sistema ci chiederà su quale unità si trova il floppy con i driver per Windows (come possiamo notare nella finestra attiva Apri) si sceglie il file che contiene le informazioni relative alla nostra stampante, e si clicca su **OK**:



Wizard di installazione della Stampante – 4

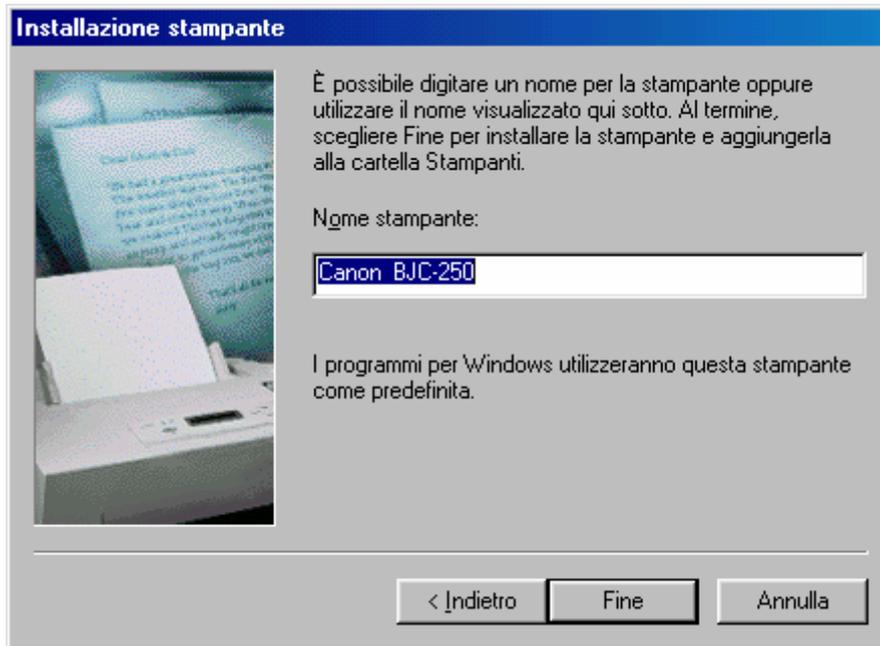
A questo punto selezioniamo la porta della stampante (anche se fa tutto in automatico, in quanto le porte COM, come espresso, servono al modem e al mouse). Possiamo configurare la porta cliccando su **Configura porta...**:

Wizard di installazione della Stampante – 4
Configura porta LPT

In questa schermata notiamo due check:

Spooling dei processi di stampa MS-DOS: Specifica se si desidera accodare i documenti che devono essere stampati dai programmi per MS-DOS.

Controlla stato della porta prima di stampare: verifica lo stato della porta, cioè se è attiva e funzionante, prima di mandare il documento in stampa.

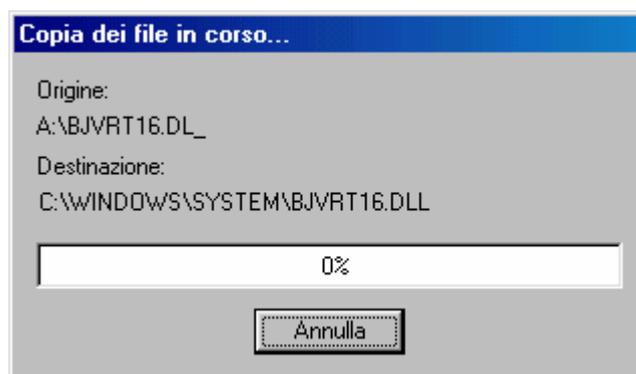


Wizard di installazione della Stampante – 5

A questo punto abbiamo terminato il Wizard.

Possiamo cambiare il nome della stampante, avendone più di una, assegnando una lettera che identifica la stampante sullo switcher, cioè un apparecchio che permette di avere più stampanti su un solo computer, pur avendo una sola porta LPT.

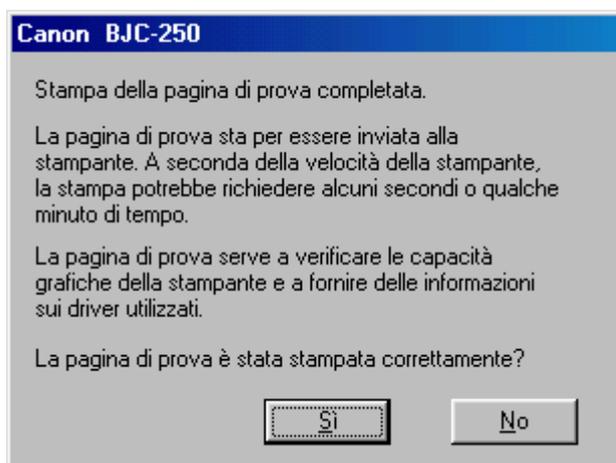
Il resto delle operazioni riguardano il sistema, cioè la copia dei file:



Copia dei file della stampante

Il sistema copia i file necessari nel sistema.

Alla fine di tutto il sistema ci richiede di stampare una pagina di prova per verificare che la nostra stampante funzioni bene:



Richiesta di stampare la pagina di prova

Nel frattempo avremo l'icona della nostra (o nostre) stampanti nella cartella **Stampanti**.

Se la pagina di prova è stata stampata correttamente, basterà cliccare su **Sì**, in caso contrario su **No**. Quest'ultima risposta ci fa attivare la guida in linea per la risoluzione dei problemi. Non tratteremo questo argomento, perché: uno è molto lungo, e poi la guida è di facile consultazione.

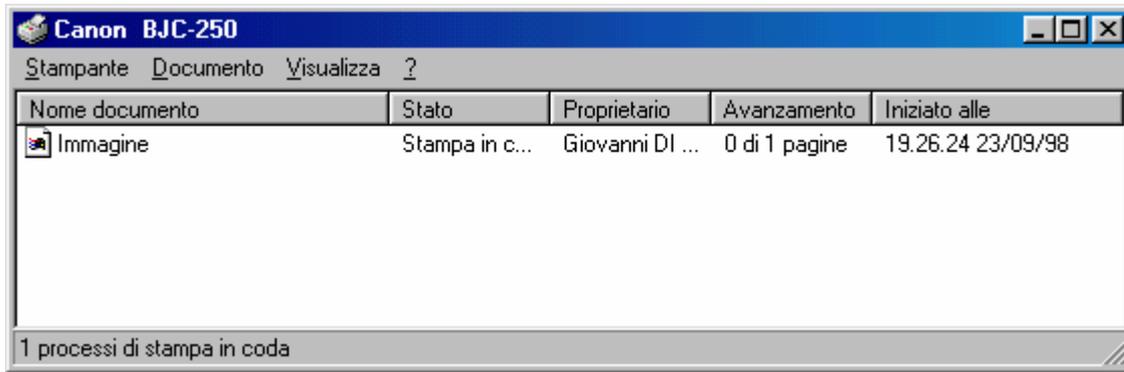
Prendendo ad esempio sempre la **Pagina di prova**, Windows 98 ci mostrerà nella Barra Strumenti l'icona della stampante quando è in fase di scrittura:



Icona della stampante in fase di scrittura

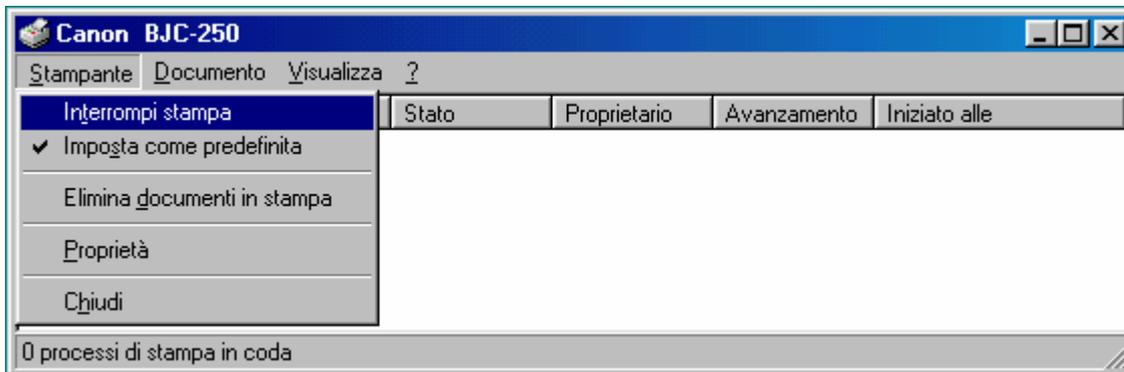
Attiva solo quando è in procinto o sta stampando

Ciò è importante nel caso avessimo sbagliato a stampare, per esempio abbiamo stampato la pagina 3 al posto della 2. In questo caso si clicca due volte sull'icona e si attiva la cartella dello spooler di stampa (il sistema manda in una apposita cartella, C:\WINDOWS\SPOOL\PRINTERS, il file che deve stampare, così contemporaneamente possiamo eseguire altre operazioni, mentre Windows dialoga con la stampante):



Stampa di un documento in corso

Se, come abbiamo espresso in precedenza, stiamo stampando un documento per un altro, possiamo o cliccare il pulsante destro del mouse sul documento e scegliere **Annulla**, o dal menu a tendina **Stampante** scegliere la voce **Interrompi stampa**:

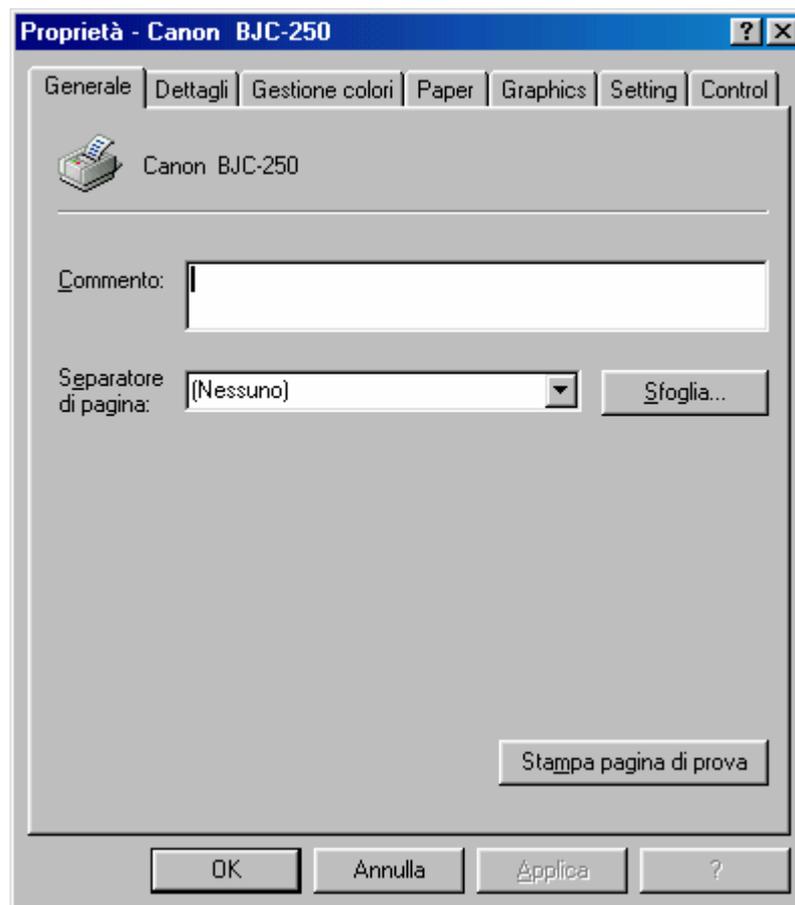


Menu a tendina Stampa

Nel giro di un minuto o poco più la stampante smette di stampare.

IV.XVI.I) Pannello di controllo Stampanti *Proprietà – Generale*

Infine andiamo a vedere le **Proprietà**. Tratteremo solo le prime tre schede che fanno parte della gestione standard del sistema (cioè anche quando andiamo ad inserire i driver delle stampanti supportate da Windows). Le altre quattro schede della proprietà sono relative solo al modello di stampante in uso.



Stampante – Proprietà – Generale

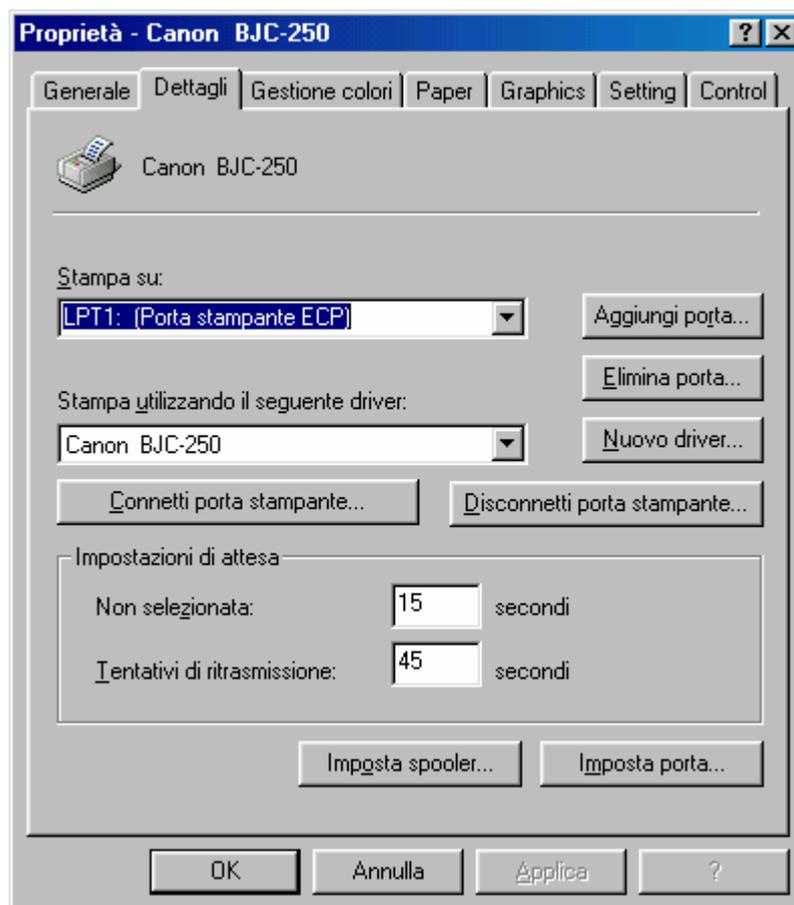
Al centro della scheda notiamo la casella di testo **Commento**. Questa serve ad aggiungere un commento sulla stampante, ad esempio per indicare quando è disponibile e quale è il suo scopo di utilizzo. Se si utilizza una rete il commento che abbiamo inserito, quando verrà installata su di un altro computer, il commento viene trasferito. Purtroppo eventuali modifiche effettuate dopo l'installazione, non verranno trasferite.

Sotto Commento notiamo **Separatore di pagina**: questa funzione serve ad inserire una pagina vuota tra un documento e l'altro. Ciò rende molto più pratico il riconoscimento dei documenti, soprattutto se si usa una stampante condivisa da più utenti. Se si desidera utilizzare un separatore di pagina personalizzato si clicca su **Sfoglia** per trovare e specificare il file separatore da stampare tra i documenti, scegliendo dei Windows Meta File (**.WMF**) come separatori di pagine. I separatori di pagine possono essere configurati solo se la stampante è direttamente collegata al proprio computer.

A fondo scheda troviamo il pulsante **Stampa pagina di prova**, che ha la stessa funzione di quella che compare nella schermata alla fine del Wizard, cioè manda un documento in stampa per verificare se il sistema funziona bene o meno.

IV.XVI.II) Pannello di controllo Stampanti *Proprietà – Dettagli*

La scheda da **Dettagli** serve ad impostare la stampante:



Stampante – Proprietà – Dettagli

Questa scheda serve ad impostare la stampante nei dettagli.

Vediamo:

Il menu combo **Stampa su** indica quale è la porta alla quale è connessa la stampante. È possibile aggiungere una porta LPT a livello hardware, con una semplice scheda di espansione.

Sotto il menu combo **Stampa su**, ne troviamo un altro: **Stampa utilizzando il seguente driver**. Ciò ci permette di scegliere quale stampante (e logicamente quale driver) usare.

Andiamo ora ad analizzare i pulsanti che si trovano in questa prima parte di scheda.

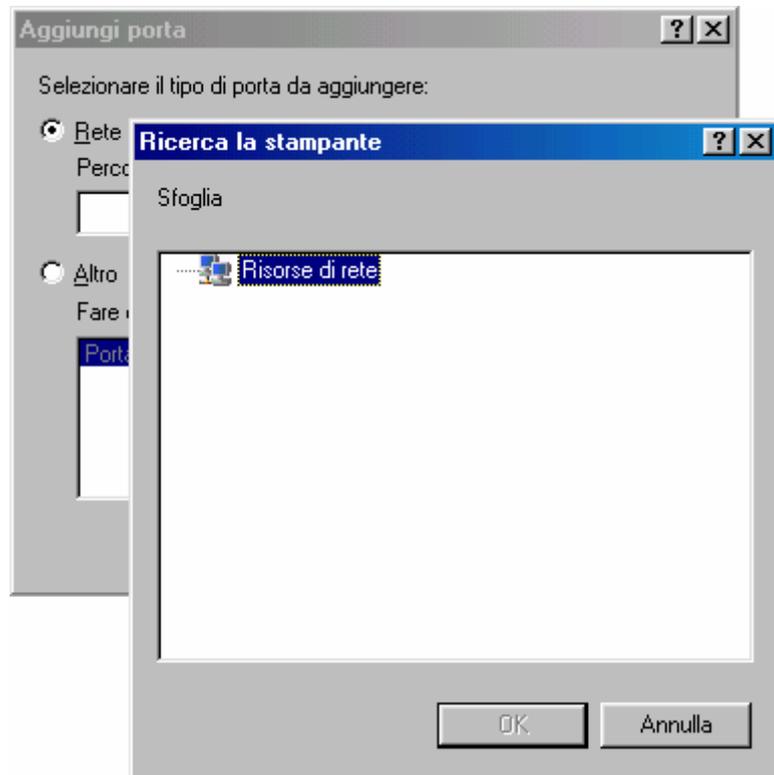
Aggiungi porta: serve a connettere una nuova porta di comunicazione per stampante al sistema. Abbiamo detto che **Stampa su** visualizza tutte le porte che il sistema ha disponibili:



Stampante – Proprietà – Dettagli – Stampa su (dettaglio)

Se queste porte non sono adatte alla stampante che abbiamo, cliccando sul pulsante **Aggiungi porta**, possiamo inserirne un'altra.

Prima di mostrare il come, è bene precisare una cosa: noi possiamo aggiungere o una porta di rete o una porta locale, selezionando un apposito pulsante di scelta. Vediamo:



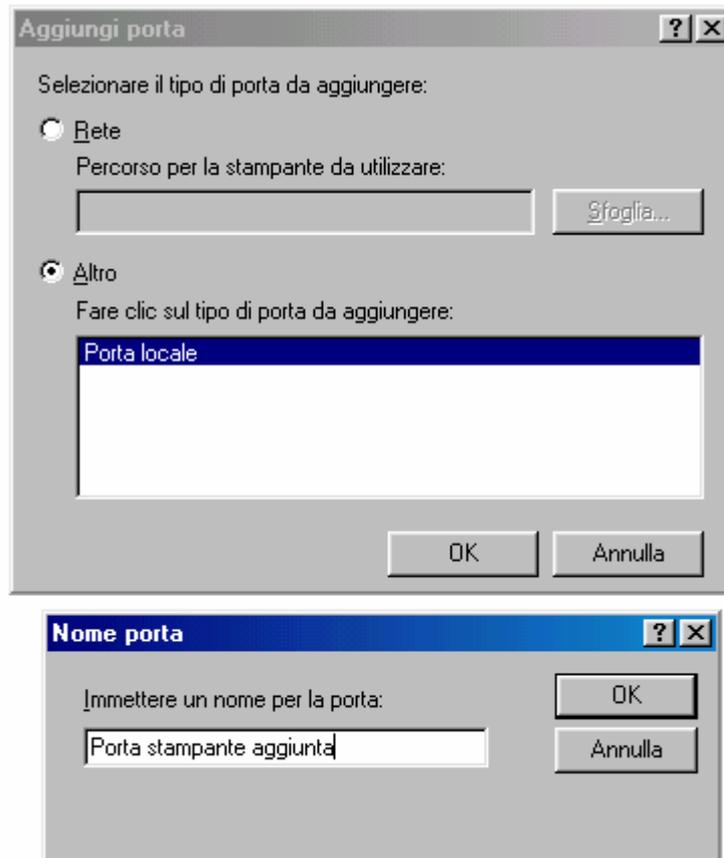
Stampante – Proprietà – Dettagli – Aggiungi porta di rete

Per aggiungere una porta di rete, prima dobbiamo cliccare il pulsante di scelta **Rete**, e poi inserire il percorso di ricerca nella casella di testo o usare il pulsante **Sfogli** (che si vedranno in modo migliore nella prossima schermata).

Cliccando Sfogli, compare la schermata **Ricerca la stampante**, dove mediante l'icona **Risorse di rete**, cerchiamo la porta con la relativa stampante connessa.

Considerato che noi non abbiamo considerato le reti, ho riportato l'argomento solo per dovere di cronaca.

Vediamo ora cosa accade selezionando l'altro pulsante di scelta: **Altro**.

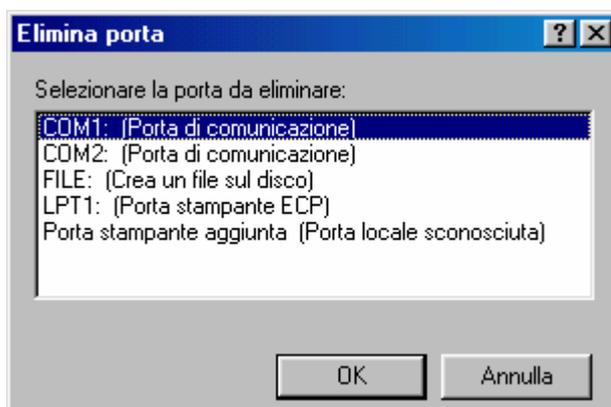


Stampante – Proprietà – Dettagli – Aggiungi porta locale

In questa schermata notiamo che il sistema mostra un unico tipo di porta, **Porta locale**, cliccando su OK, compare una finestra nella quale dobbiamo inserire il nome alla porta che abbiamo aggiunto. Fatto ciò Windows la riconoscerà e la conetterà alla stampante che abbiamo collegato (anche se questa è connessa su LPT1).

Ritornando alla figura **Stampante – Proprietà – Dettagli**, sotto il pulsante **Aggiungi porta**, c'è il pulsante **Elimina porta**.

Elimina porta: serve ad eliminare dal sistema (solo via software) la porta che abbiamo selezionato nella lista:

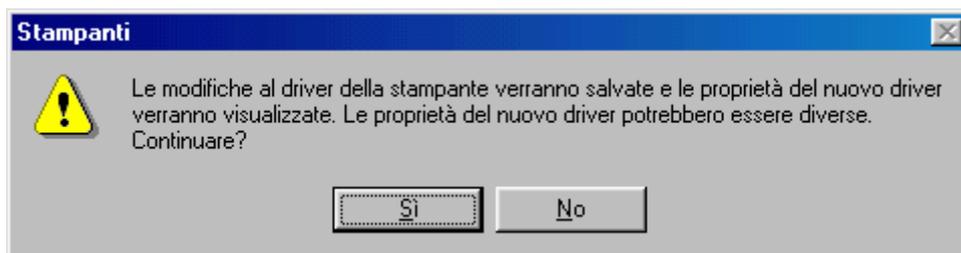


Stampante – Proprietà – Dettagli – Elimina porta

Basta selezionare una delle porte che sono presenti nella lista e cliccare su **OK**.

Sempre ritornando alla figura **Stampante – Proprietà – Dettagli**, al di sotto notiamo il pulsante **Nuovo driver**.

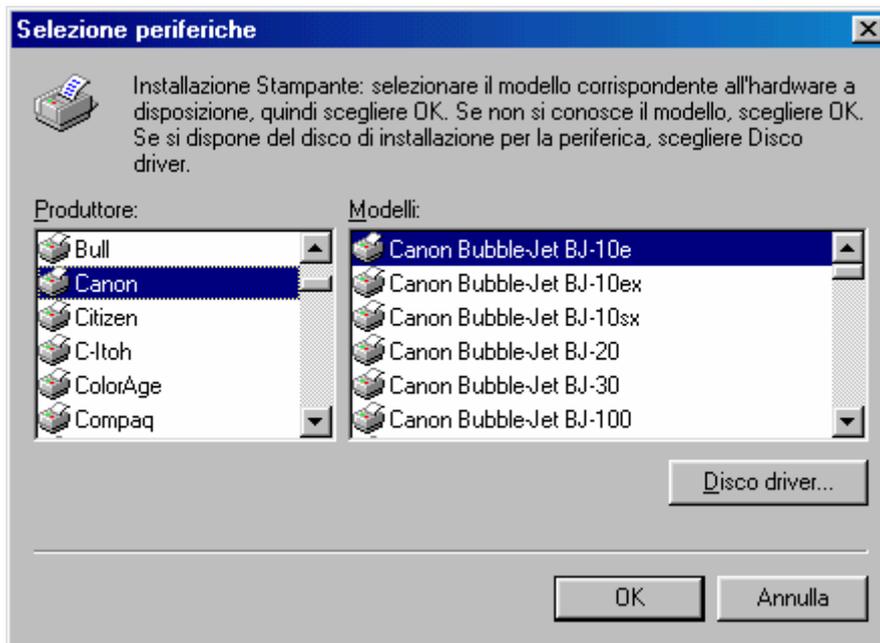
Nuovo driver: serve a cambiare il driver di stampa, cioè la stampante. Appena andiamo a cliccare il pulsante Windows fa comparire la seguente schermata:



Stampante – Proprietà – Dettagli – Nuovo driver
Prima schermata

Cliccare su **Sì**.

Fatto ciò compare la seguente schermata:

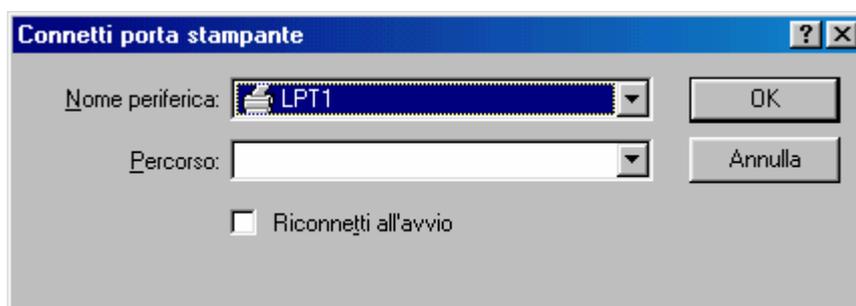


Stampante – Proprietà – Dettagli – Nuovo driver
Seconda schermata

In questa schermata basta scegliere una delle stampanti che abbiamo nell'elenco o, se è non vi è, cliccando su Disco driver, possiamo inserirla da disco. La procedura è identica a quella esposta in precedenza (cfr. paragrafo IV.XVI).

Infine, sempre facendo riferimento alla schermata **Stampante – Proprietà – Dettagli**, notiamo sotto il menu combo **Stampa utilizzando il seguente driver**, due pulsanti:

Connetti porta stampante...: serve a connettere la stampante su di una porta remota in una rete:



Stampante – Proprietà – Dettagli – Connetti porta stampante

Per percorso si intende su quale unità a disco di rete si trova la periferica.

Disconnetti porta stampante...: serve a disconnettere la porta della stampante di rete.

Sotto questi pulsanti notiamo il riquadro impostazioni di attesa:



Stampante – Proprietà – Dettagli (dettaglio)

In questo riquadro notiamo due voci:

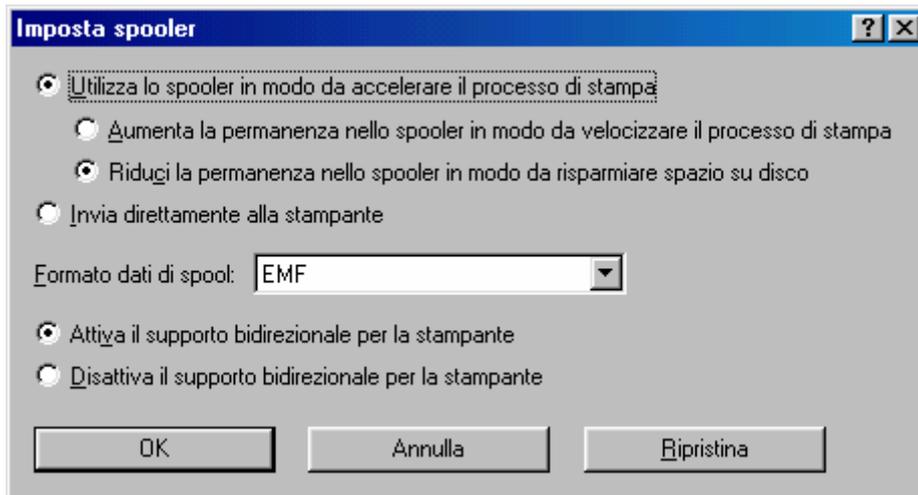
Non selezionata: specifica i secondi di attesa che dovranno trascorrere prima che la stampante sia in linea. Se ciò non dovesse accadere il sistema visualizzerà un messaggio di errore.

Tentativi di ritrasmissione: specifica i secondi di attesa che devono trascorrere prima che la stampante sia pronta, quindi verrà visualizzato un messaggio di errore. È possibile che si possano verificare dei problemi durante la stampa di documenti di grandi dimensioni, ciò può essere dovuto ad un tempo ridotto di questa impostazione. Per risolvere il problema basta aumentare il tempo. In linea di massima i tempi che imposta Windows 98 sono quelli giusti e non conviene modificarli.

Sotto questo riquadro, a fondo scheda, sono due pulsanti che servono ad impostare lo spooler di stampa e la porta.

Imposta porta: questo argomento lo abbiamo già trattato al paragrafo IV.XVI, quando siamo andati ad esporre l'installazione della stampante mediante l'apposito Wizard.

Imposta spooler: lo spooler è una cartella nel quale il sistema operativo copia il file che deve essere mandato alla stampante. Questo pulsante mostra la seguente schermata:



Stampante – Proprietà – Dettagli – Imposta spooler

Come possiamo notare i primi quattro pulsanti di scelta sono stati inseriti in modo strutturato, cioè se si attiva il primo si esclude il quarto e viceversa. Vediamoli:

Utilizza lo spooler in modo da accelerare il processo di stampa: questo pulsante permette di mandare il file da stampare direttamente nel disco rigido, in modo da farlo stampare in background e continuare a lavorare con l'applicazione. Questo pulsante di scelta possiede due sotto pulsanti:

Aumenta la permanenza nello spooler in modo da velocizzare il processo di stampa: il sistema manda nella cartella di spooler tutto il documento da stampare in modo da liberare più rapidamente l'applicazione. Ciò però richiede una quantità di spazio su disco rigido tale da poter memorizzare il tutto prima di stamparlo.

Riduci la permanenza nello spooler in modo da risparmiare spazio sul disco: inizia a mandare le informazioni di stampa dal disco alla stampante dopo aver ricevuto la prima pagina del programma. Ciò comporta un

minore utilizzo di spazio sul disco rigido, per contro l'applicazione impiegherà molto più per liberarsi.

Invia direttamente alla stampante: questo pulsante di scelta disattiva quello che abbiamo analizzato in precedenza e attende che la stampante sia pronta prima di inviare il processo di stampa direttamente alla stampante. Il programma potrebbe non essere disponibile per altre applicazioni. È consigliabile, quindi, utilizzare lo spooler a meno che non si verifichino dei problemi nel corso della stampa. Se si stampa direttamente sulla stampante, non sarà possibile sospendere le operazioni di stampa nè stampare se la periferica non è in linea. Infine se la nostra stampante è condivisa con altri utenti, l'opzione non sarà disponibile.

Formato dati di spool: questo menu combo specifica il formato in cui memorizzare le informazioni di stampa sul disco mentre un processo di stampa è in attesa. I formati di stampa sono due **EMF** e **RAW**. Il formato **EMF** (che è un tipo metafile) occupa il programma per poco tempo in quanto è di dimensioni ridotte ed è indipendente dal tipo di stampante. Il formato RAW, invece, è specifico della stampante e richiede ulteriore tempo per convertire le informazioni di stampa impedendo che il programma sia disponibile per altre operazioni.

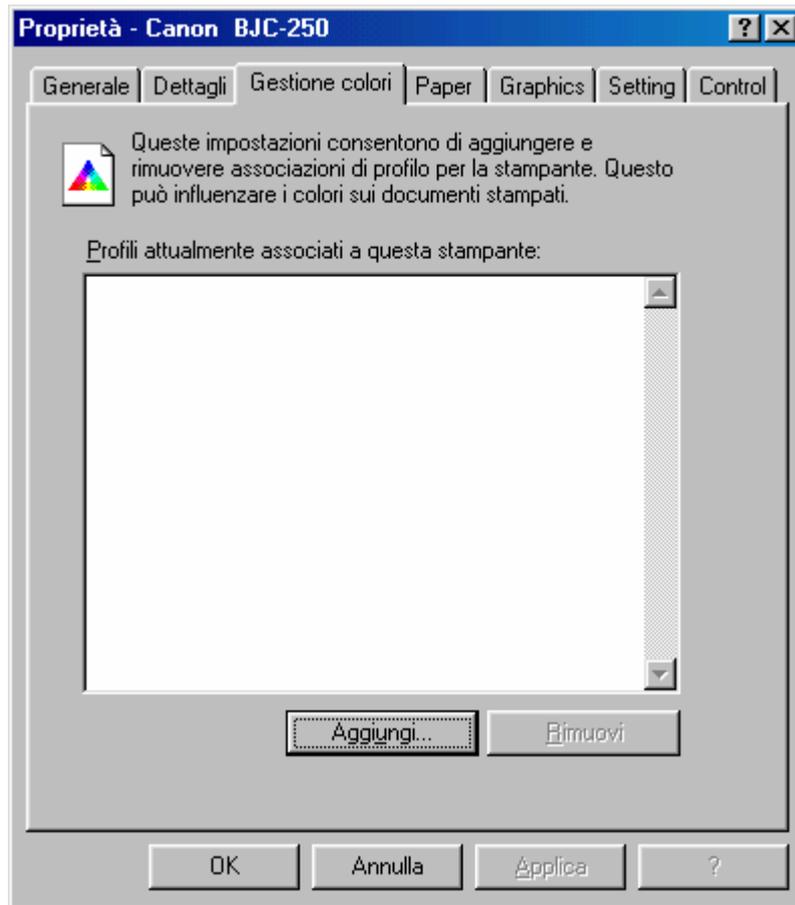
È consigliabile usare il formato RAW solo se si verificano dei problemi con il formato EMF.

Infine abbiamo altri due pulsanti di scelta:

Attiva il supporto bidirezionale per la stampante: attiva le capacità bidirezionali della stampante, utili per comunicare con altri computer, se collegati.

Disattiva il supporto bidirezionale per la stampante: al contrario del precedente pulsante, questo disattiva il supporto bidirezionale.

IV.XVI.III) Pannello di controllo Stampanti *Proprietà – Gestione colore*



Stampante – Proprietà – Gestione colori

Questa scheda serve ad impostare il profilo dei colori immagine che dovranno essere stampati, cioè, ogni stampante ha un modo proprio di interpretare in fase di stampa i colori. Quando andiamo ad installare una stampante tra quelle che sono contemplate da Windows 98, in automatico il sistema inserisce il profilo di colori propri della stampante. Nel nostro caso specifico, il programma di installazione specifico della stampante che abbiamo preso in esame, non inserisce alcun profilo in modo automatico. Ciò comporta una qualità di immagine non proprio nitidissima.

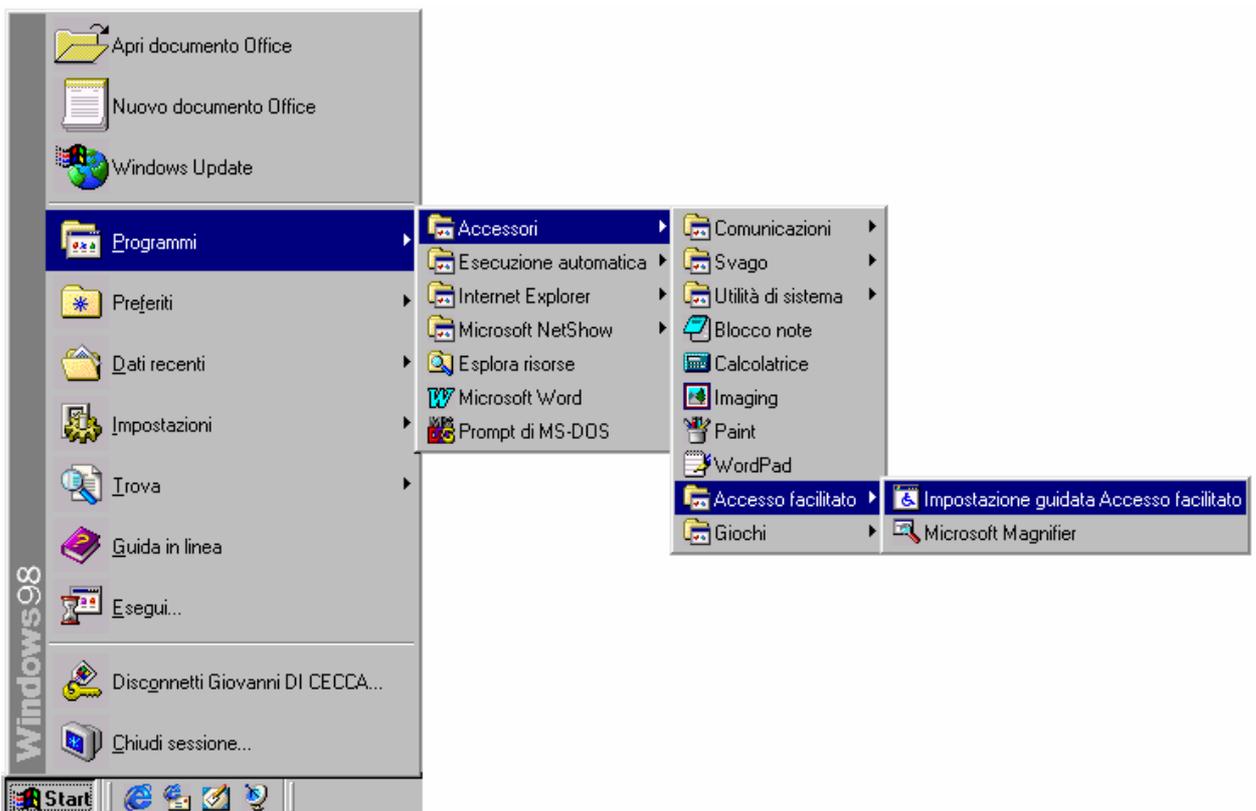
Capitolo V

A C C E S S O F A C I L I T A T O

La strategia di Microsoft è sempre stata quella di semplificare l'uso del computer. Già nel 1995 con Windows 95 aveva introdotto dei programmi che rendevano possibile l'uso alle persone che hanno degli handicap, come ad esempio la vista o l'udito.

Nella schermata **Pannello di controllo con nuove icone** nel paragrafo IV.I.II alla fine c'erano un'icona relativa all'Accesso facilitato, che non ho trattato nel precedente paragrafo. Ho preferito trattare il tutto in un solo argomento in modo da non essere dispersivo.

L'Accesso facilitato, va in primo luogo settato. Per fare ciò è necessario caricare le **Impostazioni guidate Accesso facilitato** dal menu Start / Avvio:



Carica Impostazione Guidata Accesso facilitato

Fatto ciò compare la prima di una lunga serie di schermate relative al setup delle impostazioni facilitate:



Impostazione guidata Accesso facilitato – 1

Come ci avvisa la seconda riga della finestra andremo ad adattare Windows alle diversi tipi di esigenze visive, uditive e motorie.

Ci siamo posti nell'ipotesi che l'utente abbia dei problemi di vista, quindi abbiamo scelto l'ultima ipotesi: **Utilizza Microsoft Magnifier e caratteri grandi.**

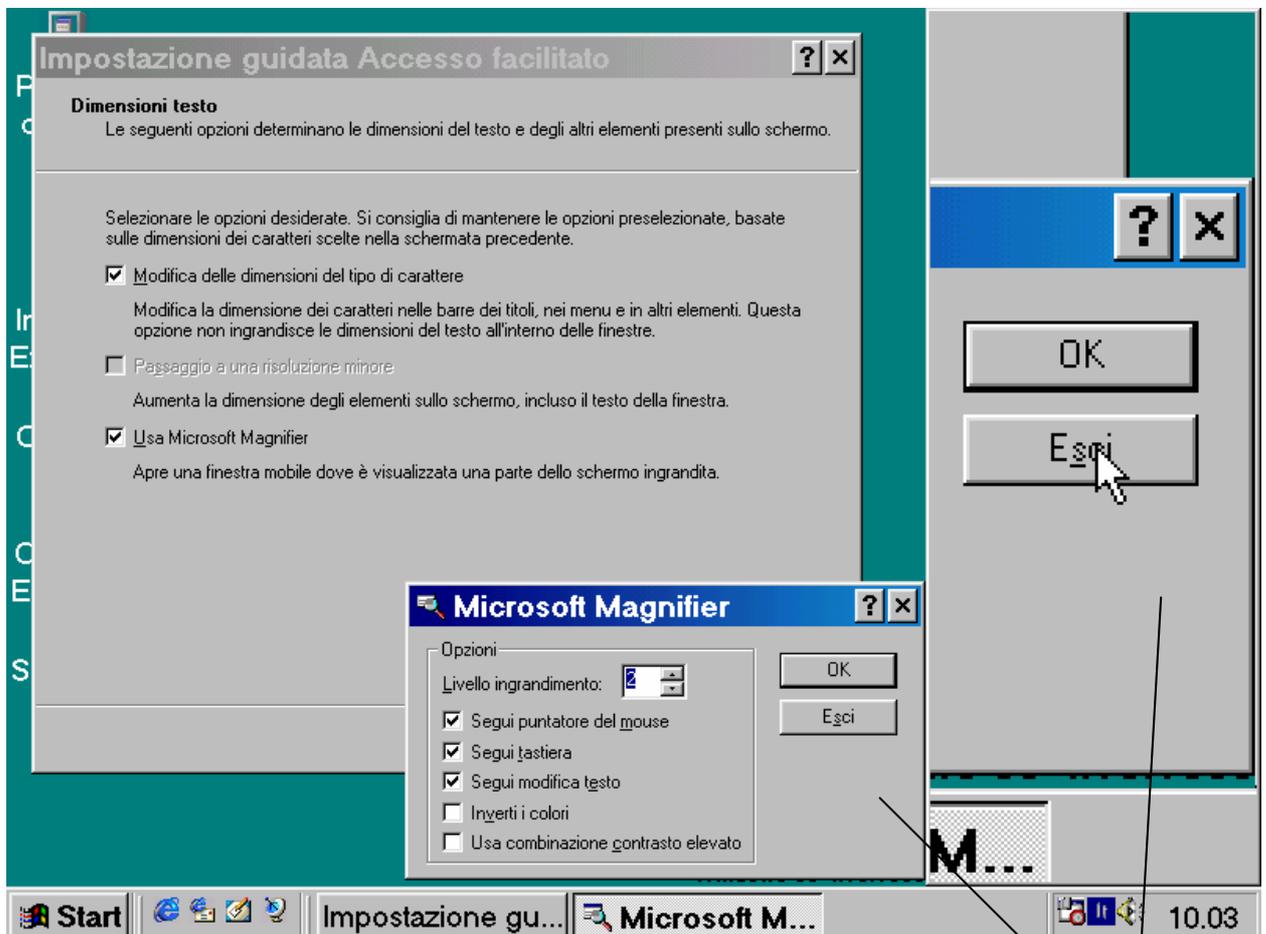
Prima di proseguire con l'illustrazione dell'Impostazione, voglio spendere due parole sul programma **Microsoft Magnifier**.

Questo programma viene attivato durante la fase di installazione (cioè questa che stiamo trattando), ma al riavvio di Windows questa non

viene aperta automaticamente (poco male perché mostreremo poi come farlo in automatico).

Il **Magnifier** altro non è che una sorta di lente di ingrandimento che visualizza in modo gigantesco tutto ciò che passa entro un certo campo visivo del mouse o della tastiera. Ciò è comodo per chi ha dei problemi di vista. Unica pecca è che bisogna lavorare molto con il mouse che non dà una completa visualizzazione di dove stiamo andando, e soprattutto ci limita di molto il campo d'uso del monitor (secondo me sarebbe consigliabile un monitor di almeno 21 pollici per avere dei risultati più che soddisfacenti).

Detto ciò proseguiamo:



Impostazione guidata Accesso facilitato – 2

Microsoft
Magnifier

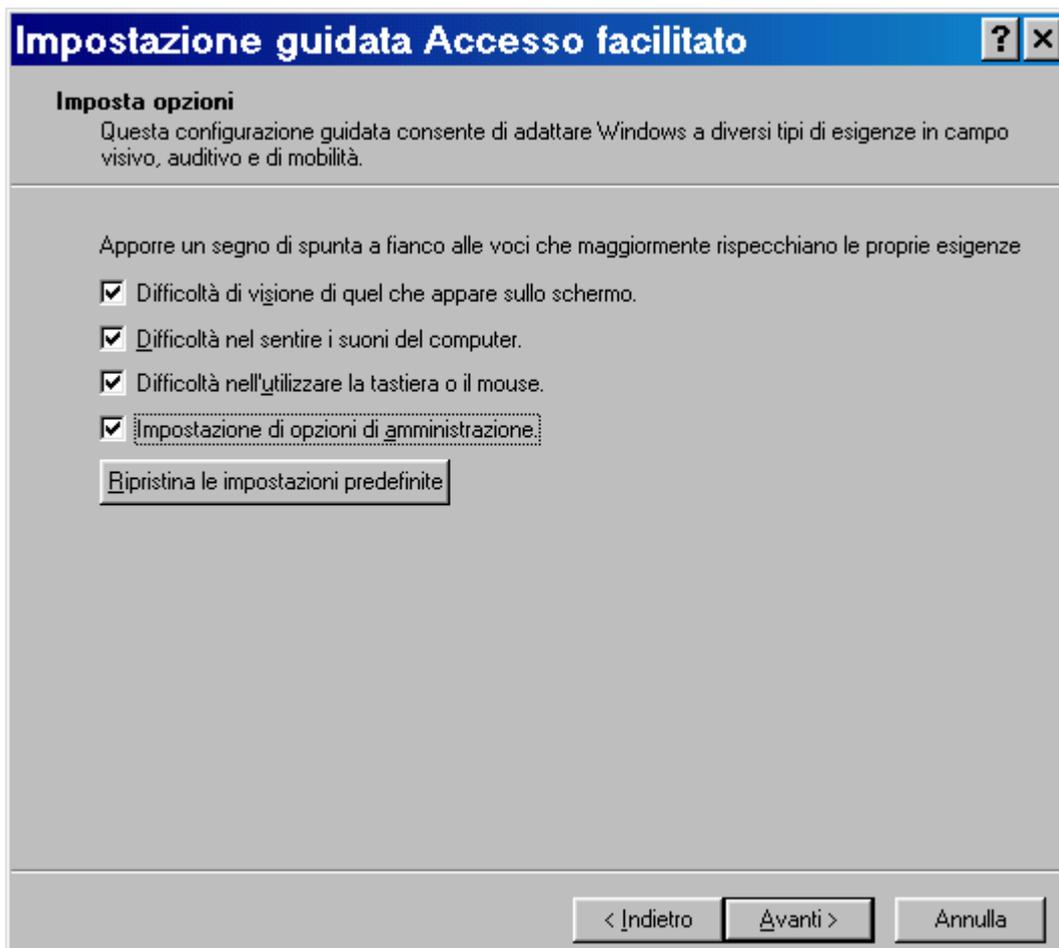
Come possiamo osservare dalla finestra attiva il Microsoft Magnifier ha un **Livello di ingrandimento** di appena **2**.

Per ciò che riguarda la scheda che stiamo trattando, quella dell'impostazione guidata, vi sono due check che ci chiedono:

Usa Microsoft Magnifer: cioè visualizzare la finestra ingranditrice

Modifica delle dimensione del tipo carattere: chiede se vogliamo modificare le dimensioni dei caratteri nelle barre dei titoli (cioè quelle dove si trova il nome del programma in uso con il colore digradante, in genere, dal blu al bianco), in quelle dei menu ecc. C'è da notare che questa opzione non ingrandisce i caratteri all'interno delle finestre.

Procedendo con il programma arriviamo alla seguente schermata:



Impostazione guidata Accesso facilitato – 3

I segni di spunta ci chiedono quali problemi abbiamo in modo da attivare i programmi adatti. Non li analizzeremo a fondo in quanto non avendoli scelti tutti non avremmo un quadro d'insieme completo.



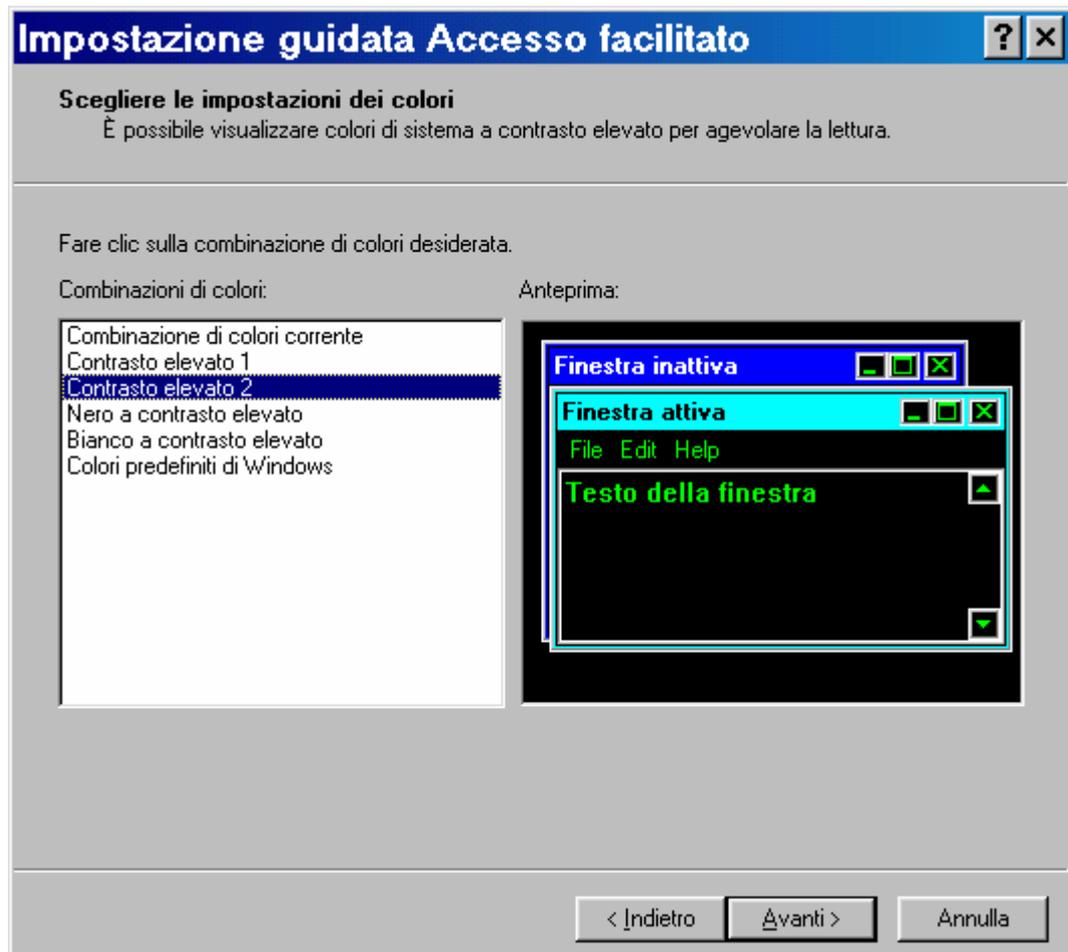
Impostazione guidata Accesso facilitato – 4

In questa altra schermata dobbiamo scegliere la grandezza della barra di scorrimento delle finestre.



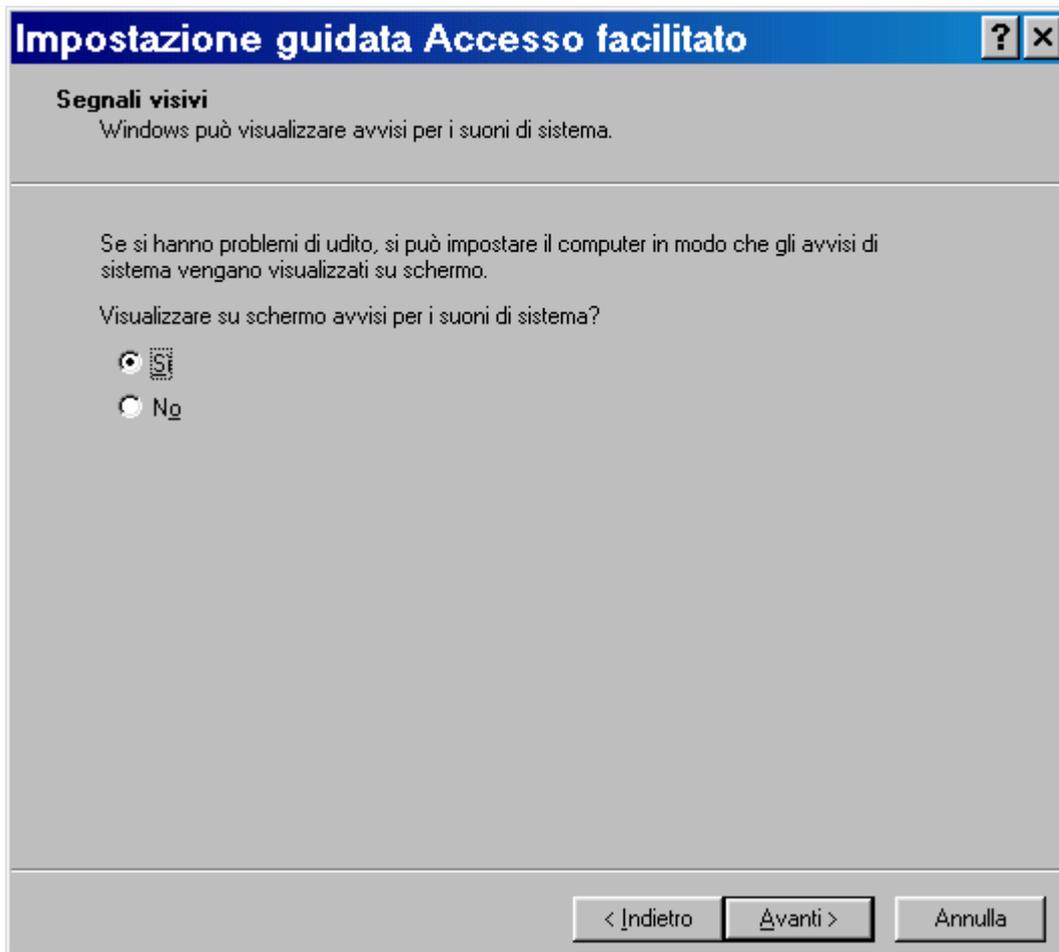
Impostazione guidata Accesso facilitato – 5

In quest'altra impostiamo la grandezza delle icone. Per chi ha notevoli problemi di vista è consigliabile **Molto grande**.



Impostazione guidata Accesso facilitato – 6

In questa altra dobbiamo scegliere le impostazioni di colori che possono essere utili per avere un forte contrasto visivo, utile, per chi ha problemi di vista. Noi continueremo con la combinazione di colori corrente.



Impostazione guidata Accesso facilitato – da 7 a 13

Da questo punto fino alla 13^a schermata si tratta di scegliere alcune impostazioni. Non inserisco le immagini in quanto somigliano tutte a questa. L'utente deciderà quali funzioni attivare e quali disattivare.



Impostazione guidata Accesso facilitato – 14

In questa schermata scegliamo il tipo di puntatori e la grandezza

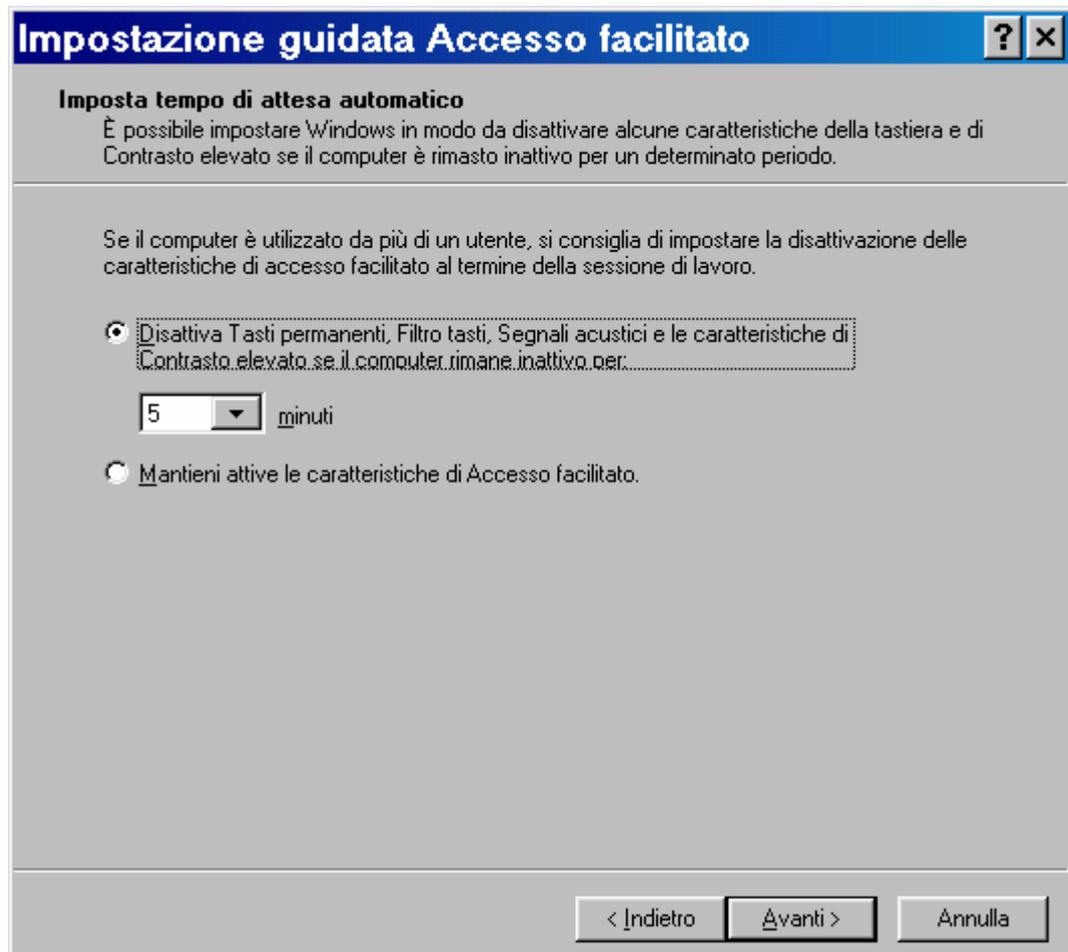


Impostazione guidata Accesso facilitato – da 15 a 17

Questa schermata serve a regolare il mouse per mancini o destrimani.

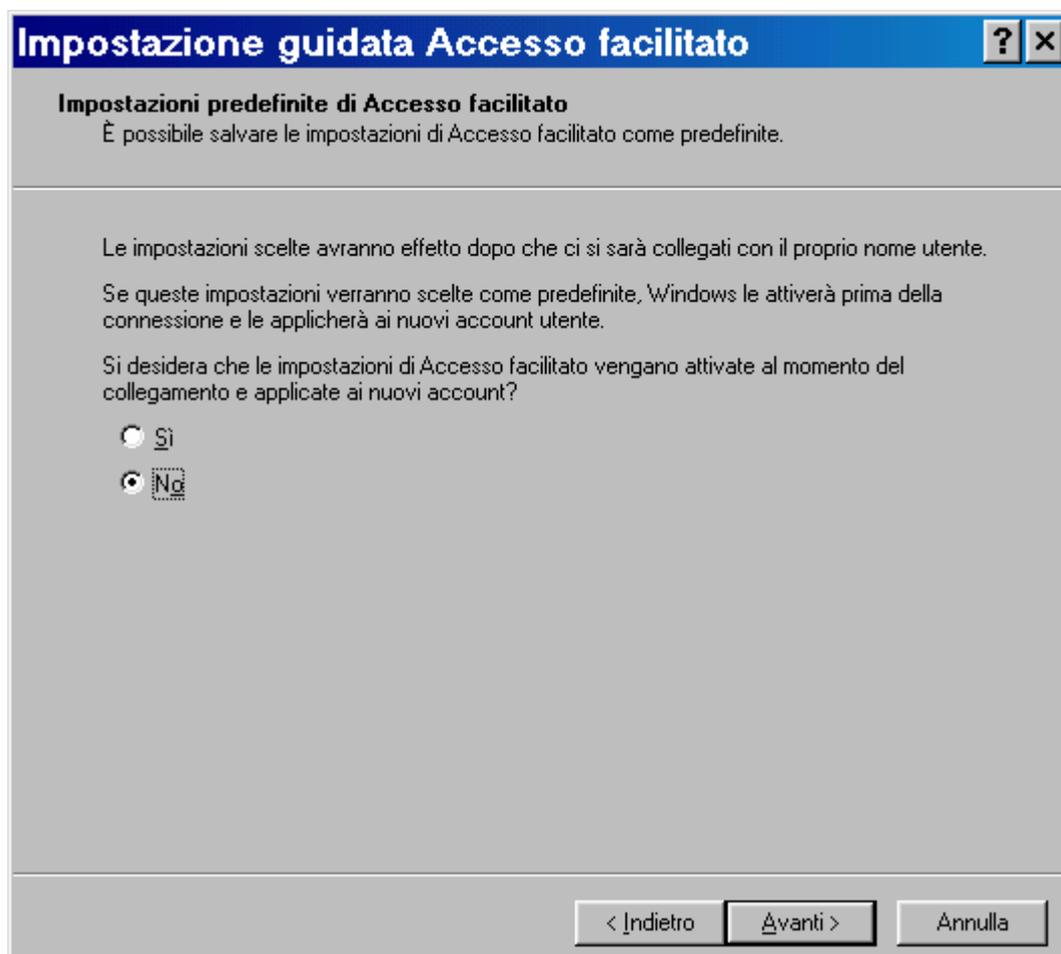
Cliccando su avanti, alla 16^a schermata, si regola la velocità del mouse mediante un aghetto.

La 17^a prevede l'uso della traccia del mouse. Tutte le funzioni esposte sono state già trattate al paragrafo IV.III



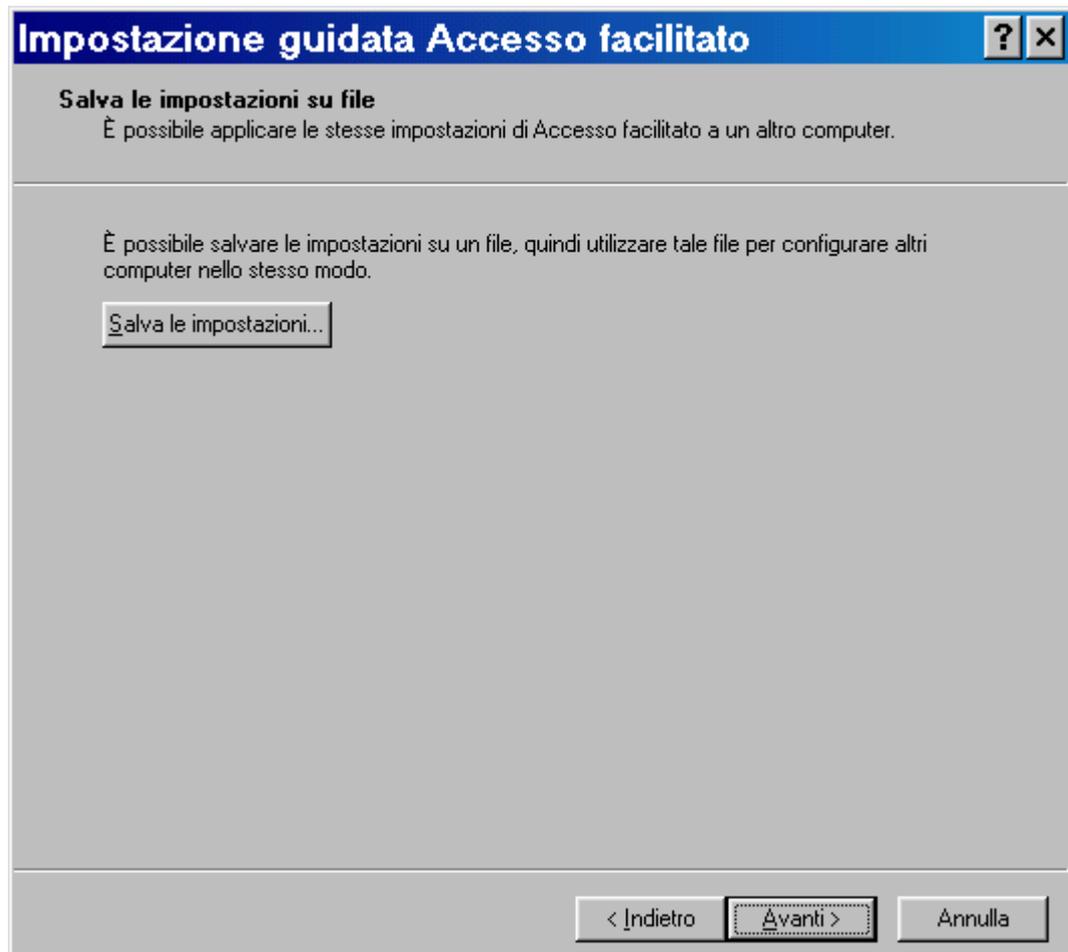
Impostazione guidata Accesso facilitato – 18

Questa schermata serve per chiedere all'utente se disattivare le impostazioni che abbiamo inserito entro un tempo prestabilito. Ciò è utile se Windows è usato da più di un utente (anche se l'ideale è creare un profilo utente riservato cfr. paragrafo IV.XIII).



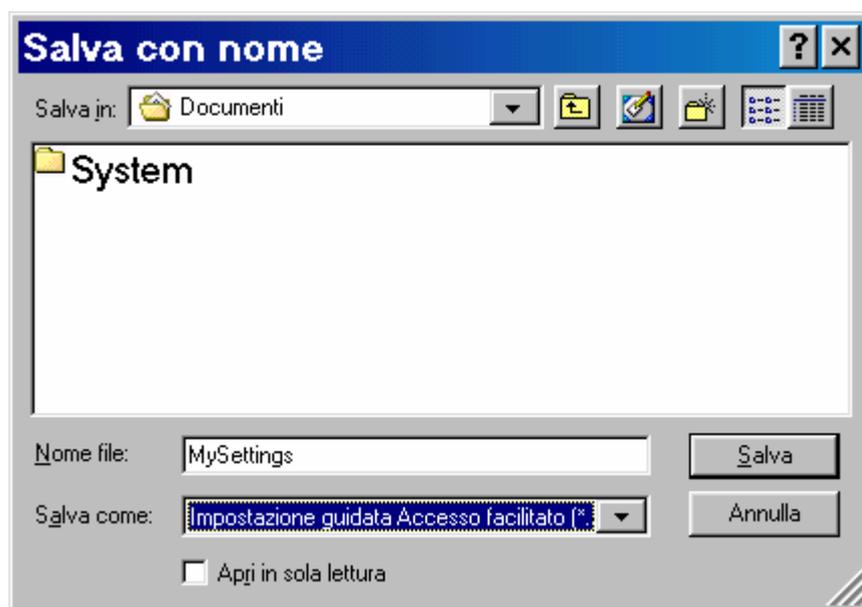
Impostazione guidata Accesso facilitato – 18

Questa schermata chiede se vogliamo impostare come predefinite ciò che abbiamo settato nell'Accesso facilitato.

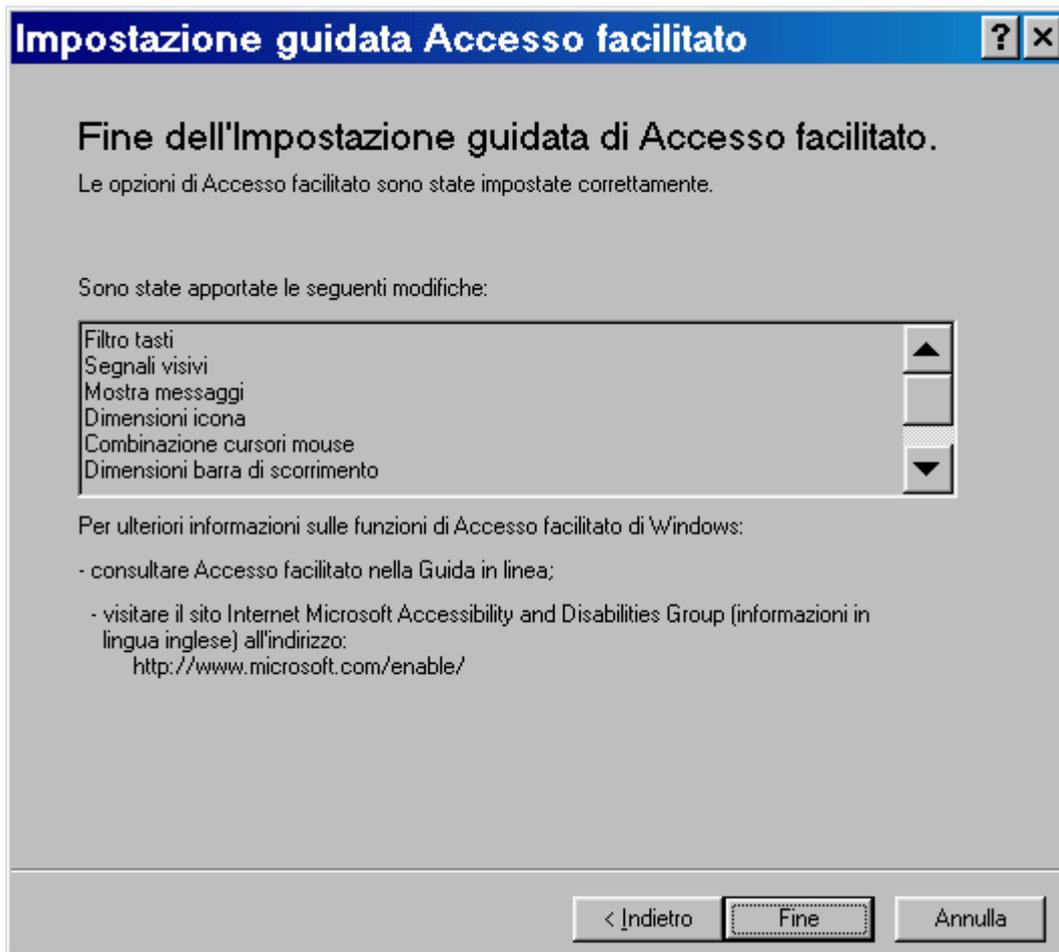


Impostazione guidata Accesso facilitato – 20

Questa schermata chiede se vogliamo salvare le impostazioni che abbiamo creato, nella cartella predefinita C : \Documenti :



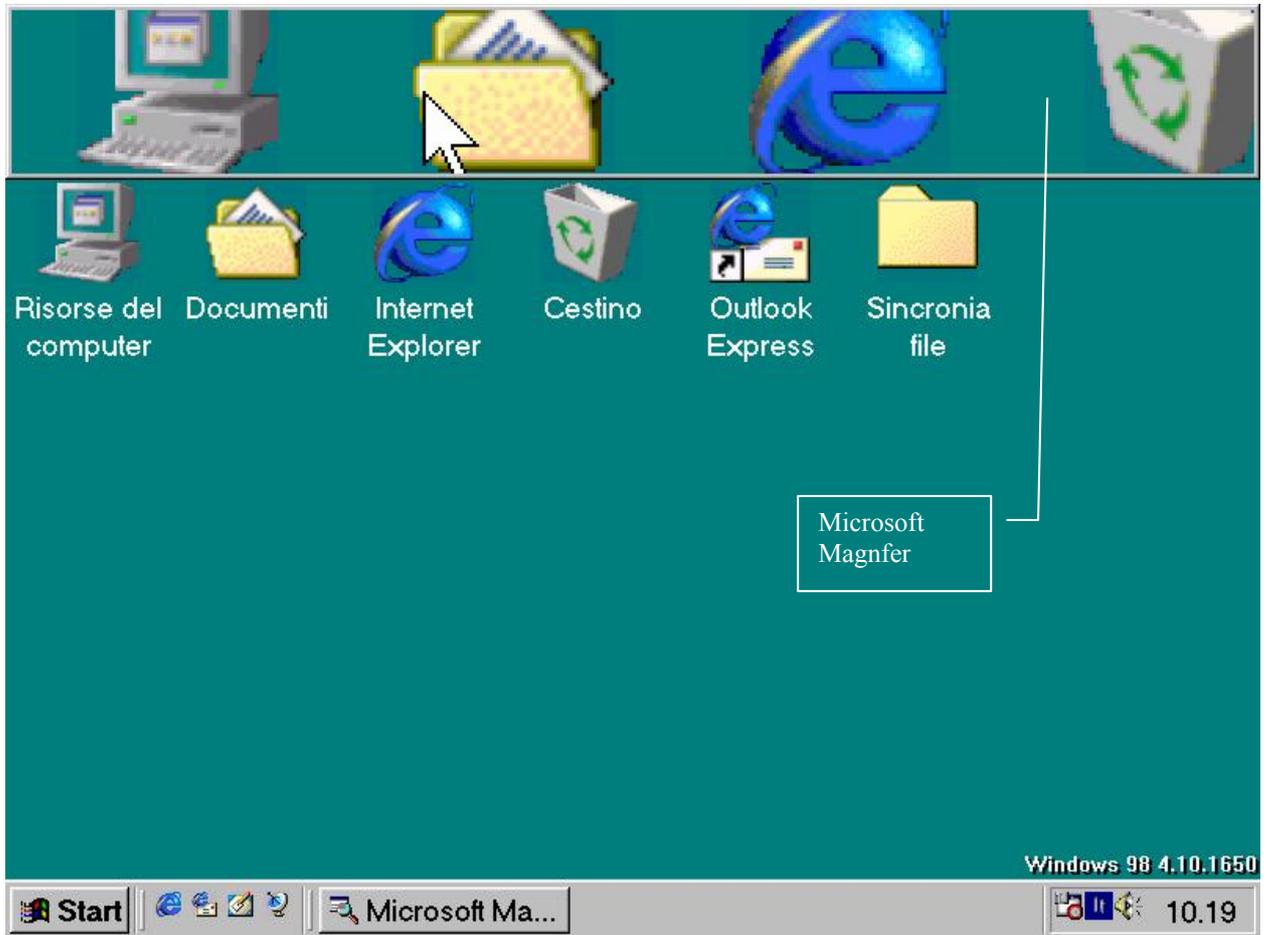
Impostazione guidata Accesso facilitato – 20 – Salva con nome



Impostazione guidata Accesso facilitato – Schermata finale

Questa schermata (finalmente quella finale) dice quali impostazioni sull'Accesso facilitato abbiamo effettuato.

Vediamo a questo punto il desktop come si presenta:



Desktop modificato con Accesso facilitato

In alto c'è il Magnifer.

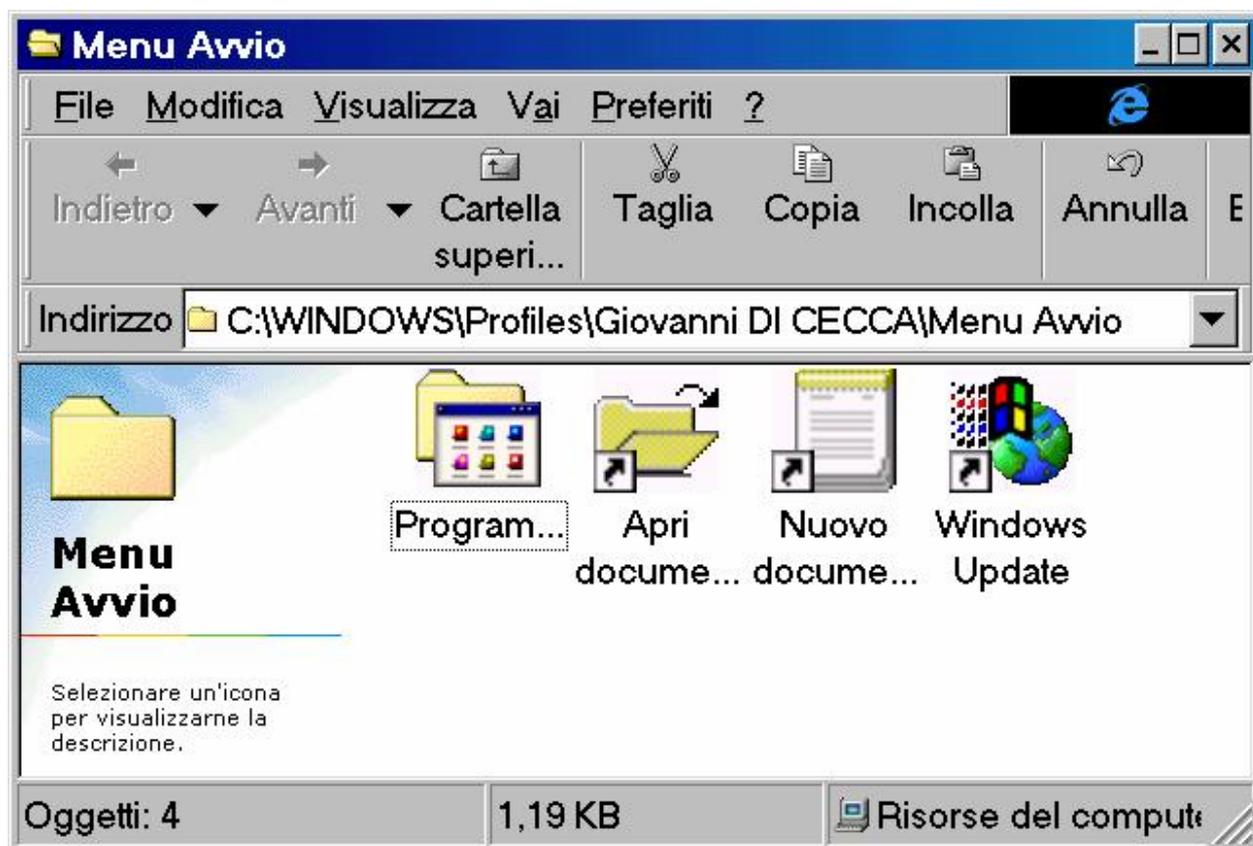
Come espresso in precedenza questo programma non si carica in modo automatico, come vedremo nel prossimo paragrafo.

V.I) Esecuzione automatica

Windows, già dalla versione 3.x, prevede il caricamento automatico di alcuni applicativi all'avvio del sistema.

Noi affronteremo come caricare il Microsoft Magnifer, ma questo procedimento può essere considerato anche in modo generale per altri applicativi che vogliamo alla partenza.

Nel Volume I al Capitolo II paragrafo II abbiamo detto che posizionando il puntatore del mouse e cliccando il tasto destro del mouse (considerando l'impostazione per destrimani, nel caso dei mancini è il tasto sinistro) compare un menu a tendina, con la voce **Apri** in grassetto. Cliccando su questa voce compare la seguente schermata:

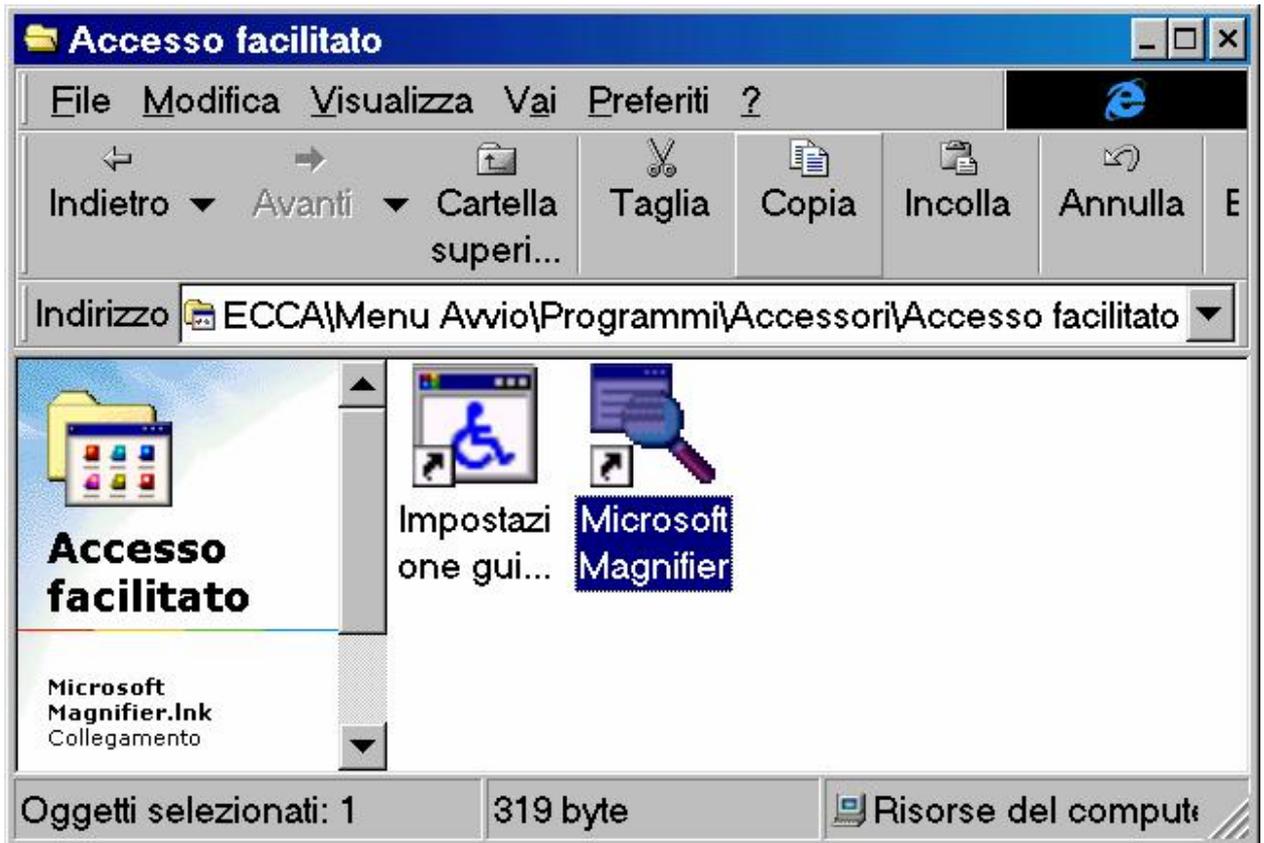


Cartella Menu Avvio in modalità Acceso facilitato

Questa cartella contiene la cartella **Programmi** e le icone che vi si trovano sopra (a differenza dell'immagine che si trova nel Volume I Capitolo II, qui abbiamo aperto la cartella del profilo

Giovanni DI CECCA, in quanto stiamo lavorando con questo **Utente** cfr. Capitolo IV paragrafo IV.XIII).

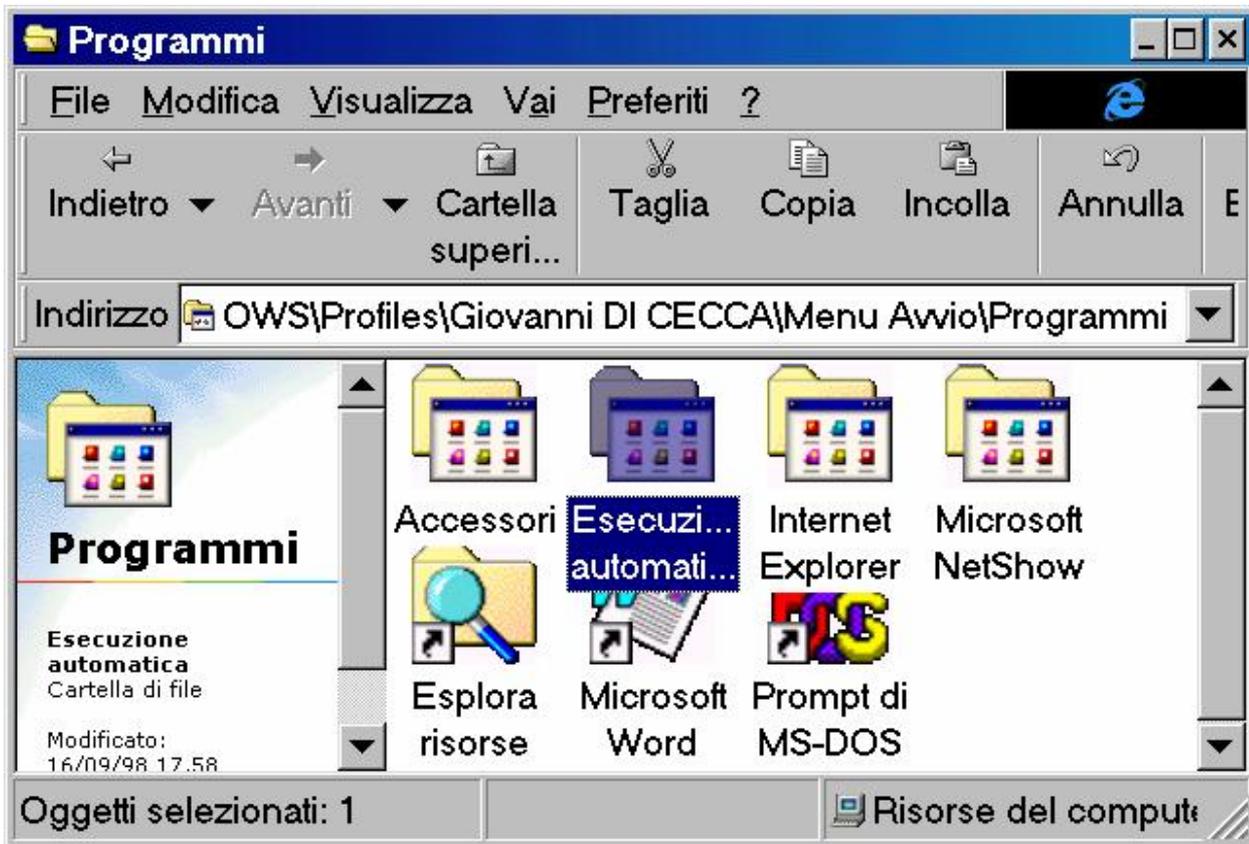
Cliccando sulla cartella **Programmi** andiamo fino alla cartella Accesso facilitato, come mostrato nella casella degli indirizzi:



Menu Avvio – Cartella Accesso facilitato

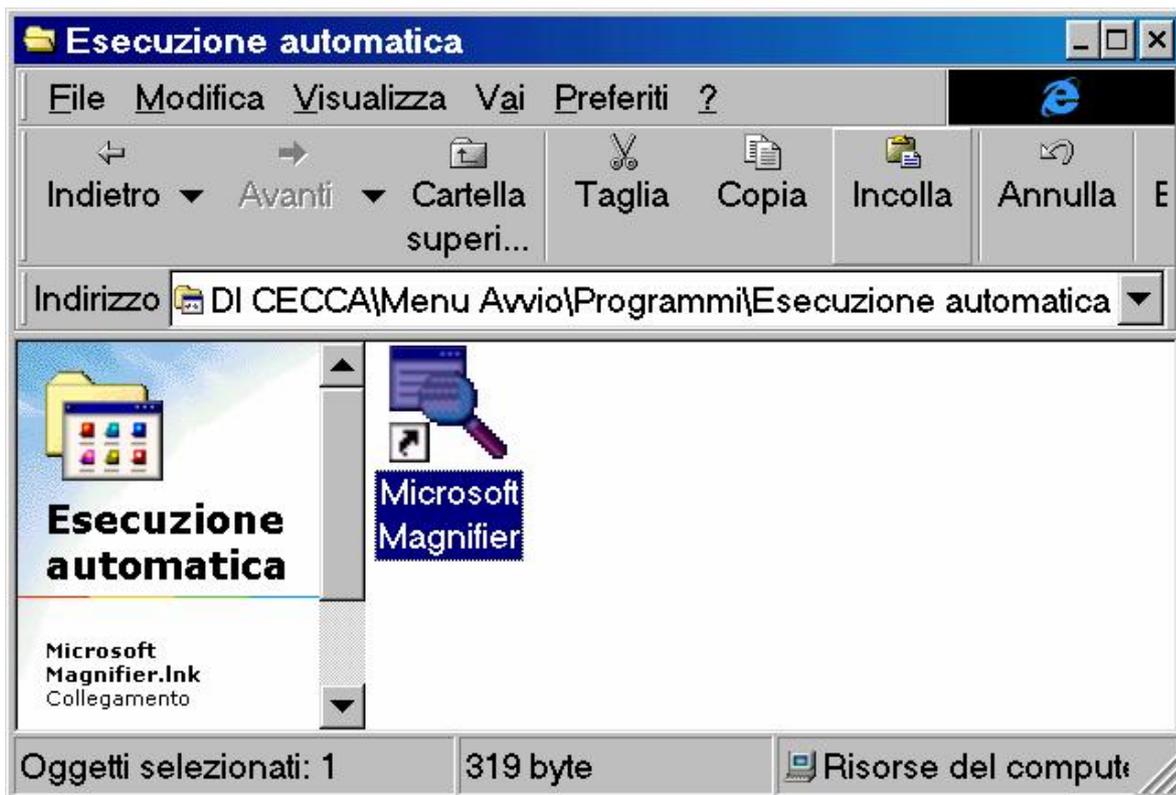
Come possiamo osservare abbiamo selezionato l'icona **Microsoft Magnifier** e abbiamo cliccato sul pulsante **Copia** (che appare sollevato).

A questo punto risaliamo di cartella, mediante il pulsante **Cartella superiore**, fino a **Programmi**:



Menu Avvio – Cartella Programmi

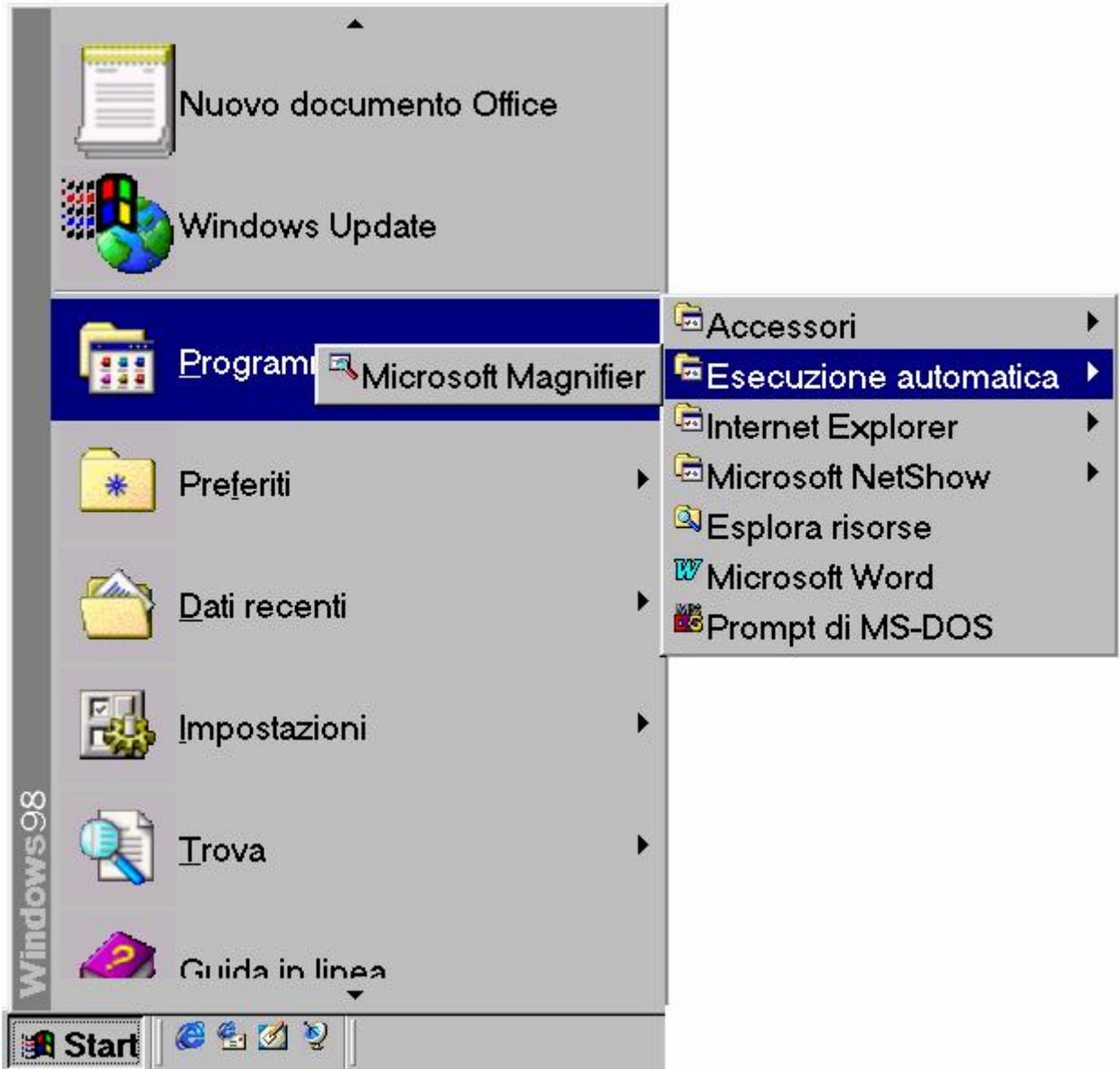
Dopodiché apriamo **Esecuzione automatica**:



Menu Avvio – Cartella Esecuzione automatica

Cliccando il pulsante **Incolla** (che come mostra l'immagine è sollevato) abbiamo copiato il file.

Se andiamo a vedere nel menu Start / Avvio, nella cartella **Esecuzione automatica**, vedremo il link Microsoft Magnifier:



Pulsante Avvio – Esecuzione automatica – Microsoft Magnifier

V.II) Pannello di controllo Accesso facilitato



Accesso
facilitato

Pannello di controllo – Stampanti

Questa funzione non l'abbiamo trattata nel Capitolo IV in quanto ho preferito inserirlo in questo discorso.

Cliccando su questa icona compare la seguente schermata:



Accesso facilitato – Schermata standard

La scheda tastiera contiene i settaggi relativi all'uso dei tasti permanenti, sulla velocità di ripetizione dei tasti (filtro tasti) e sull'associazione di segnali acustici alla pressioni di determinati tasti. Spezzetteremo il discorso in più paragrafi a causa dei pulsanti

Impostazioni, che ci introducono a più sotto schede nelle varie voci presenti nelle schede.

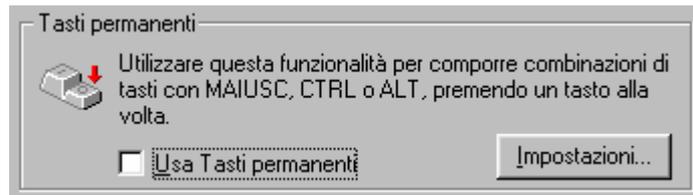
Per la precisione i prossimi paragrafi, dopo l'identificativo V.II, che indica l'argomento, per meglio identificare i prossimi argomenti, ho aggiunto altri due numeri romani, il primo dei quali identifica la scheda che stiamo trattando:

Tastiera	I.x
Audio	II.x
Schermo	III.x
Mouse	IV.x
Generale	V.x

Tabella illustrativa dei prossimi paragrafi

La *x* indica i sottoparagrafi di ogni argomento.

V.II.I.D) Pannello di controllo
Accesso facilitato
Tastiera
Tasti permanenti

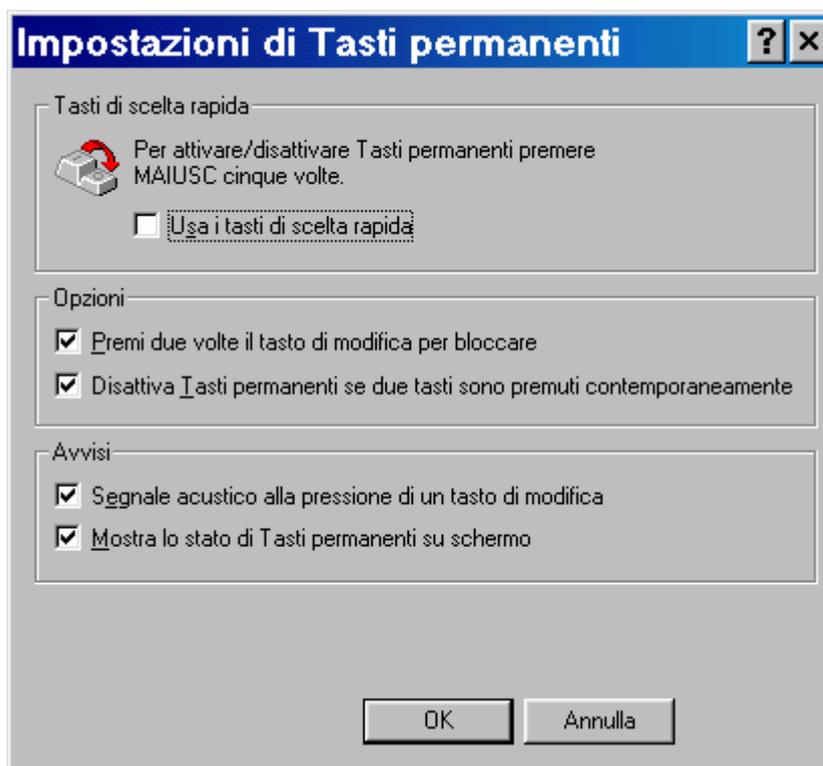


Accesso facilitato – Tasti permanenti (dettaglio)

In questo dettaglio ciò che ci appare subito agli occhi è il check:

Usa Tasti permanenti: questo check attiva la funzionalità di **Tasti permanenti** che consente di premere ,  e MAIUSC (che nelle tastiere italiane è rappresentato con la freccia verso l'alto), e mantenerli attivi fin quando non viene premuto un tasto differente da quelli sopra elencati. Questa funzionalità è conveniente per coloro che hanno delle difficoltà nel premere due o più tasti contemporaneamente.

Detto ciò, andiamo ad analizzare le **Impostazioni**:



Accesso facilitato – Tasti permanenti – Impostazioni

In alto alla scheda troviamo il riquadro **Tasti di scelta rapida**, nel quale è localizzato il seguente check:

Usa i tasti di scelta rapida: Consente di utilizzare una combinazione di tasti per attivare o disattivare la funzionalità **Tasti permanenti** senza ritornare al Pannello di controllo.

Sotto i Tasti di scelta rapida c'è il riquadro delle **Opzioni**:

Premi due volte il tasto di modifica per bloccare: premendo uno dei tasti **Ctrl**, **Alt** o MAIUSC due volte di seguito, il tasto resterà attivo fino a quando non verrà premuto di nuovo.

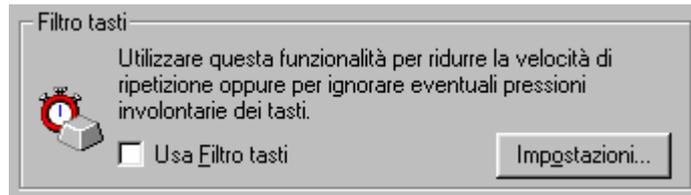
Disattiva tasti permanenti se due tasti sono premuti contemporaneamente: Disattiva la funzionalità **Tasti permanenti** se si preme un tasto di modifica, quale **Ctrl**, **Alt** o MAIUSC e un tasto non di modifica contemporaneamente. Ciò ritorna utile se il calcolatore è usato da più di un utente.

A fine scheda c'è un altro riquadro **Avvisi**:

Segnale acustico alla pressione di un tasto modifica: Imposta l'emissione di segnali acustici univoci indicanti la pressione, il blocco oppure il rilascio di un tasto di modifica quale ,  o MAIUSC.

Mostra lo stato di Tasti permanenti su schermo: visualizza un indicatorre di stato di Tasti permanenti sulla barra delle applicazioni quando la funzionalità è attivata.

V.II.I.II) Pannello di controllo
Accesso facilitato
Tastiera
Filtro tasti



Accesso facilitato – Filtro tasti (dettaglio)

Come nella precedente schermata anche questo riquadro contiene un check:

Usa Filtro tasti: Attiva la funzionalità Filtro tasti che indica alla tastiera di ignorare le pressioni accidentali o ripetute. È, inoltre, possibile modificare la velocità di ripetizioni della tastiera quando si tiene premuto un tasto.

A questo punto andiamo ad analizzare la scheda che si attiva quando andiamo a cliccare **Impostazioni**:



Accesso facilitato – Filtro tasti – Impostazioni

Il primo riquadro **Tasti di scelta rapida** troviamo un check:

Usa i tasti di scelta rapida: consente di utilizzare una combinazione di tasti per attivare o disattivare la funzionalità Filtro senza ritornare al Pannello di controllo.

Sotto rapida c'è il riquadro **Opzioni** con due tasti di scelta. Per iniziare analizzeremo il primo:

Ignora pressioni ripetute: questo check modifica le impostazioni effettuate per ignorare le pressione fatte accidentalmente.

A destra di questo c'è il pulsante **Impostazioni**, che fa accedere alle seguenti **Impostazioni avanzate**:



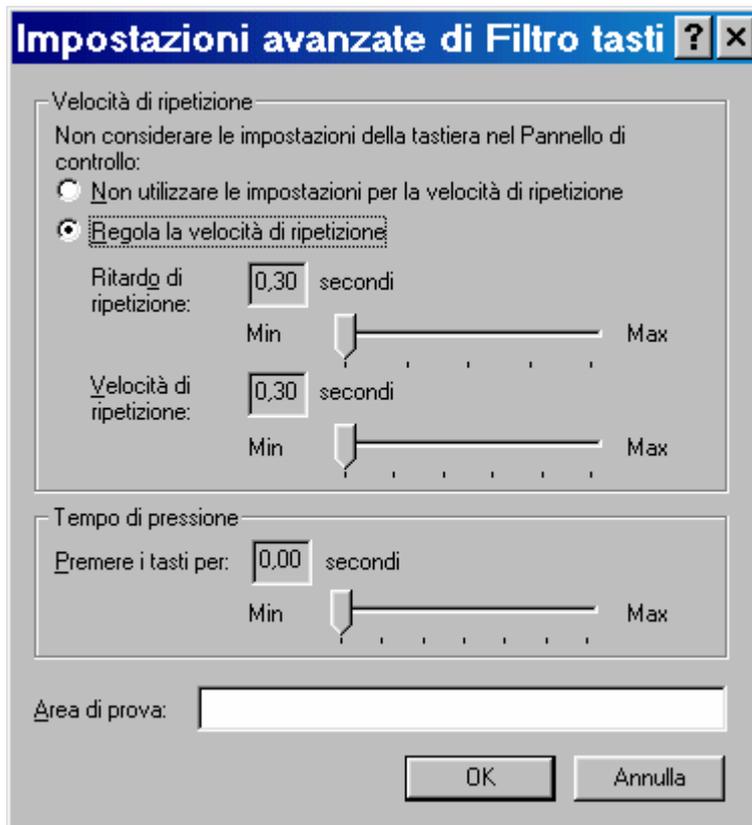
Accesso facilitato – Filtro tasti – Impostazioni Impostazioni avanzate di Filtro tasti – 1

In questa schermata notiamo a sinistra un indicatore di tempo e a fianco l'aghetto. Spostando l'aghetto andiamo ad impostare l'intervallo di tempo minimo necessario al sistema per interpretare la pressione di un tasto come una pressione vera e propria.

L'**Area di prova**: serve a verificare le impostazioni che abbiamo inserito.

Ritornando alla schermata **Accesso facilitato – Filtro tasti – Impostazioni** andiamo ad analizzare le funzioni del secondo pulsante di scelta:

Ignora i tasti ripetuti rapidamente e regola la velocità di ripetizione: questo pulsante di scelta indica al computer di ignorare le pressioni cosiddette spurie. Per selezionare il tempo necessario al sistema di riconoscere una pressione come tale, basta cliccare il pulsante **Impostazioni**, che andremo ad analizzare di seguito.



Accesso facilitato – Filtro tasti – Impostazioni
Impostazioni avanzate di filtro tasti – 2

Questa schermata è suddivisa in due riquadri **Velocità di ripetizione** e **Tempo di pressione**.

Andiamo ad analizzare il primo:

Non impostare le impostazioni per la velocità di ripetizione: indica a Windows di non ripetere le pressioni quando si tiene premuto un tasto. Quando la funzionalità **Filtro tasti** è attivata le opzioni verranno ignorate.

Regola la velocità di ripetizione: indica al sistema di ripetere le pressioni quando si tiene premuto il tasto. Quando la funzionalità **Filtro tasti** è attivata e si impostano le opzioni di ritardo di ripetizione e di velocità di ripetizione, le impostazioni della tastiera nel Pannello di controllo verranno ignorate.

Una volta impostate le premesse del pulsante di scelta, andiamo a vedere i due aghetti come funzionano:

Ritardo di ripetizione: imposta l'intervallo di tempo che deve trascorrere prima che un carattere venga ripetuto quando si tiene premuto un tasto. Anche in questo caso quando la funzionalità **Filtro tasti** è attivata le impostazioni della tastiera nel Pannello di controllo verranno ignorate.

Velocità di ripetizione: regola la velocità di ripetizione di un carattere quando si tiene premuto un tasto. Se ad esempio la velocità impostata è 1 secondo, tenendo premuto un tasto il carattere verrà ripetuto ogni secondo. Come in precedenza anche in questo caso quando la funzionalità **Filtro tasti** è attivata, le impostazioni della tastiera nel Pannello di controllo verranno ignorate.

Ritornando alla schermata **Accesso facilitato – Filtro tasti – Impostazioni – Impostazioni avanzate di filtro tasti – 2** andiamo ad analizzare il secondo riquadro:

Tempo di pressione: Imposta l'intervallo di tempo durante il quale è necessario tenere premuto un tasto prima che venga accettato come pressione valida. La pressione verrà ignorata se la sua durata è inferiore all'intervallo impostato.

Infine a fondo scheda c'è l'**Area di prova** destinata a provare le impostazioni di **Velocità di trasmissione** e **Tempo di pressione**.

Ritornando alla schermata **Accesso facilitato – Filtro tasti – Impostazioni** sempre nel riquadro **Opzioni** si trova un'**Area di prova**, nella quale si provano le impostazioni apportate alla tastiera.

A fondo scheda **Accesso facilitato – Filtro tasti – Impostazioni** c'è il riquadro **Avvisi**:

Segnale acustico alla pressione dei tasti: imposta l'emissione di un segnale acustico alla pressione di un tasto e la ripetizione del segnale acustico quando la pressione viene accettata.

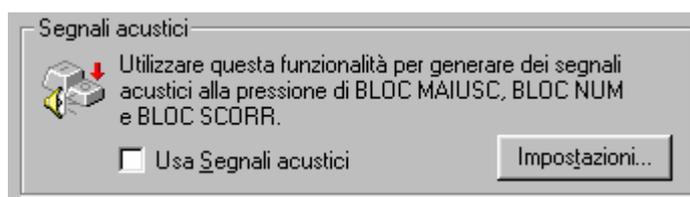
Mostra lo stato di filtro sullo schermo: Visualizza un indicatore di stato **Filtro tasti** sulla barra delle applicazione quando la funzionalità è attiva.

V.II.I.III) Pannello di controllo

Accesso facilitato

Tastiera

Segnali acustici



Accesso facilitato – Segnali acustici (dettaglio)

In questo riquadro, come nei precedenti, abbiamo un check:

Usa Segnali acustici: Attiva la funzionalità **Segnali acustici** che indica al computer di emettere un segnale acustico alto quando si attiva BLOC, MAIUS, BLOC SCORR o BLOC NUM e un segnale acustico basso quando disattiva uno di questi tasti.

Come gli altri riquadri affrontati in precedenza c'è un pulsante di **Impostazioni**:

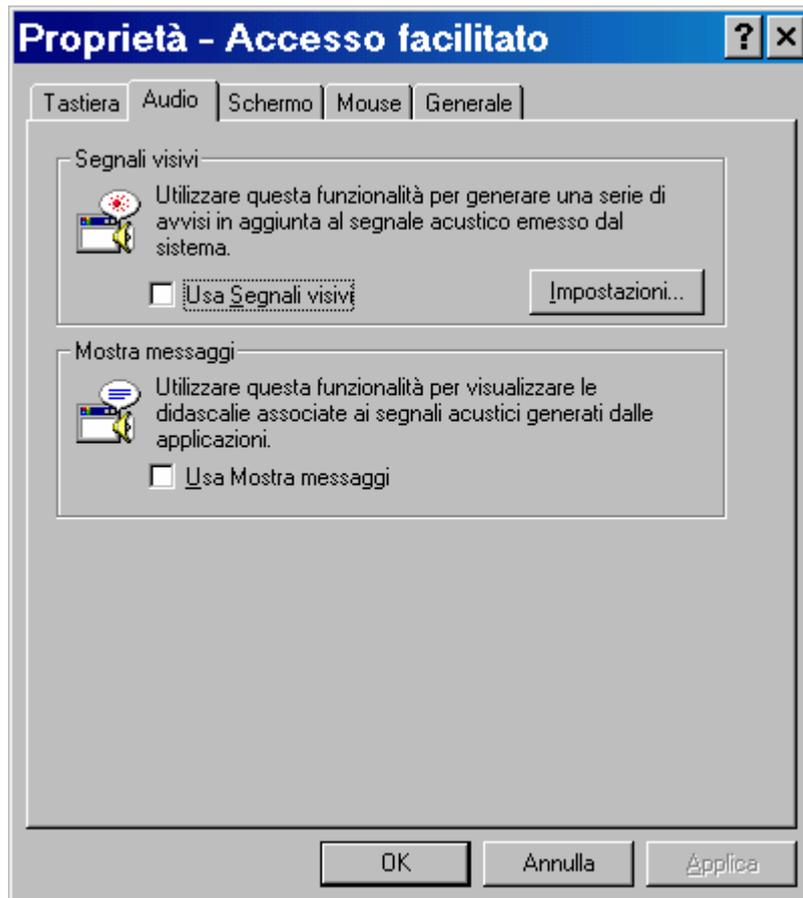


Accesso facilitato – Segnali acustici – Impostazioni

A differenza delle precedenti schede in questa abbiamo solo un check:

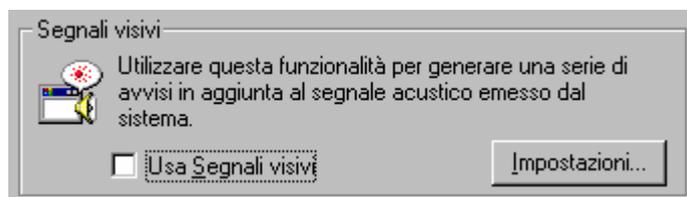
Usa i tasti di scelta rapida: consente di utilizzare una combinazione di tasti per attivare o disattivare la funzionalità **Segnali acustici** senza ritornare al Pannello di controllo.

V.II.II) Pannello di controllo Accesso facilitato Audio



Accesso facilitato – Audio

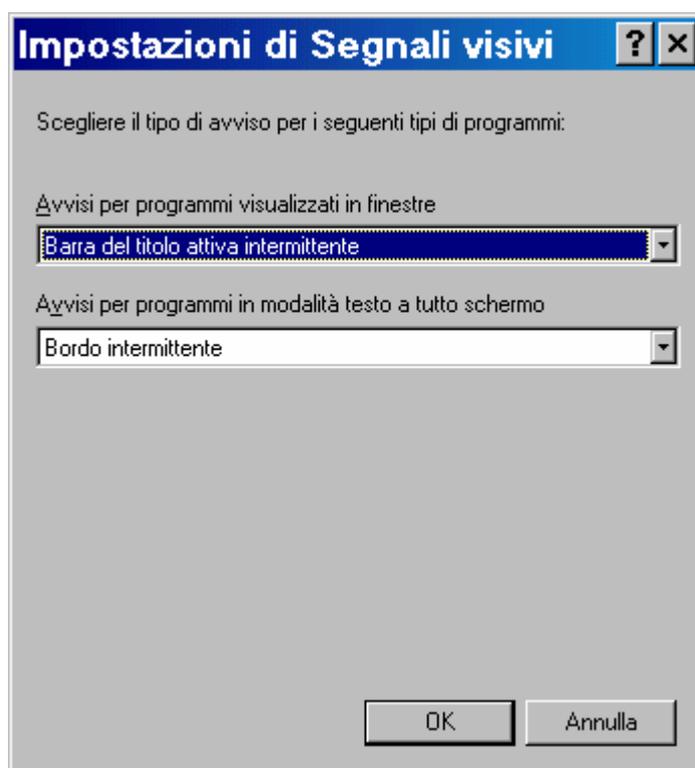
Come fatto in precedenza andremo ad analizzare i riquadri. Inizieremo dal primo **Segnali visivi**:



Accesso facilitato – Audio
Usa Segnali visivi (dettaglio)

Usa Segnali visivi: questo check attiva la funzionalità **Segnali visivi** per visualizzare un segnale intermittente ogni volta che gli altoparlanti del sistema emettono un segnale acustico. Facendo clic sul pulsante **Impostazioni**, è possibile specificare la posizione in cui verrà visualizzato il segnale intermittente.

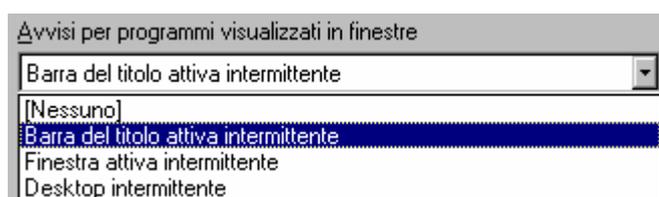
A questo punto andiamo a visualizzare la scheda **Impostazioni**:



Accesso facilitato – Segnali visivi – Impostazioni

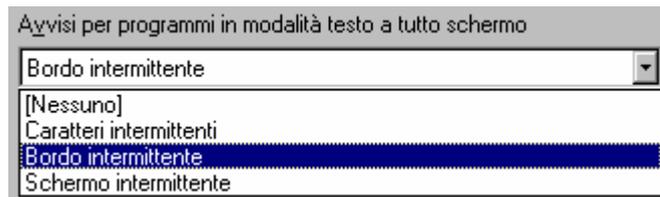
In questa scheda abbiamo due menu combo:

Avvisi per programmi visualizzati in finestre: attiva la funzionalità **Segnali visivi** per visualizzare un segnale intermittente ogni volta che gli altoparlanti del sistema emettono un segnale acustico. Vediamo il dettaglio:



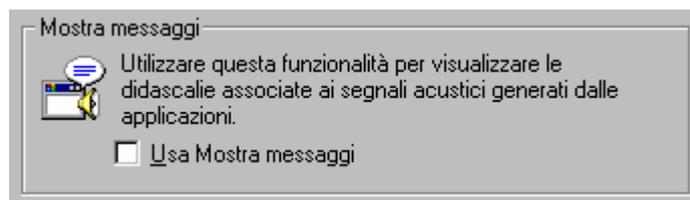
Accesso facilitato – Segnali visivi – Impostazioni (dettaglio) – 1

Avvisi dei programmi in modalità testo a tutto schermo: indica in quale punto dello schermo verrà visualizzato il segnale intermittente per i programmi in modalità testo a tutto schermo, quando gli altoparlanti di sistema emettono un segnale acustico. Anche in questo caso andiamo a vedere il dettaglio:



Accesso facilitato – Segnali visivi – Impostazioni (dettaglio) – 2

Risalendo all'immagine **Accesso facilitato – Segnali visivi – Impostazioni**, analizziamo l'altro riquadro:

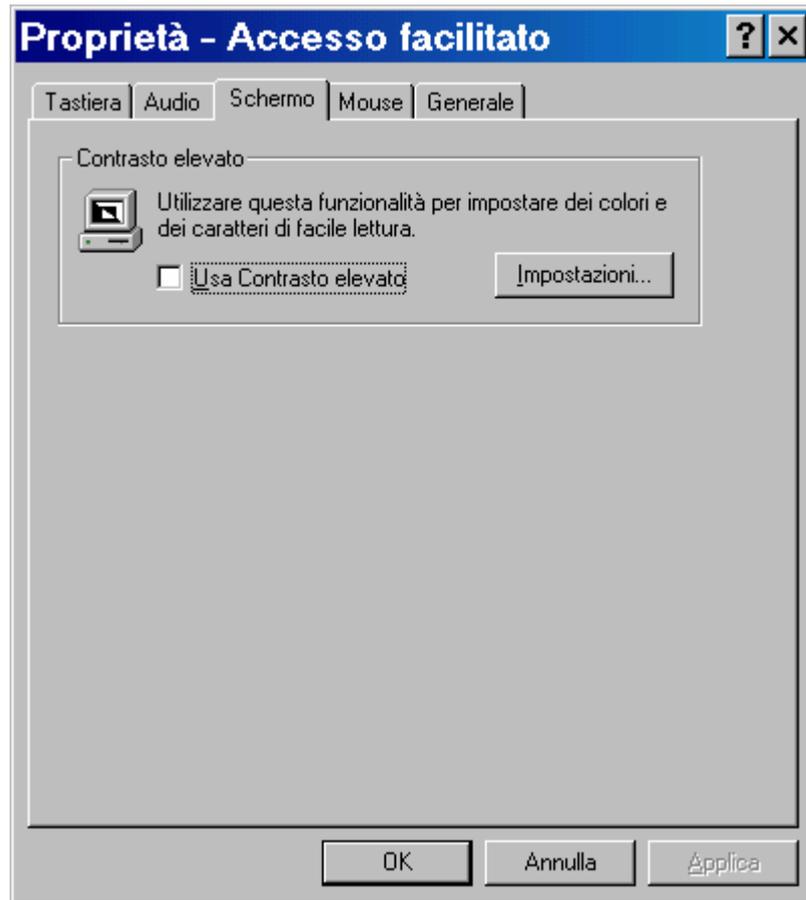


Accesso facilitato – Audio
Usa Mostra messaggi (dettaglio)

Questo riquadro ha solo un check:

Usa Mostra messaggi: attiva la funzionalità Mostra messaggi per generare dei messaggi visivi, quali didascalie o icone di informazione, oltre ai normali segnali acustici.

V.II.III) Pannello di controllo Accesso facilitato Schermo



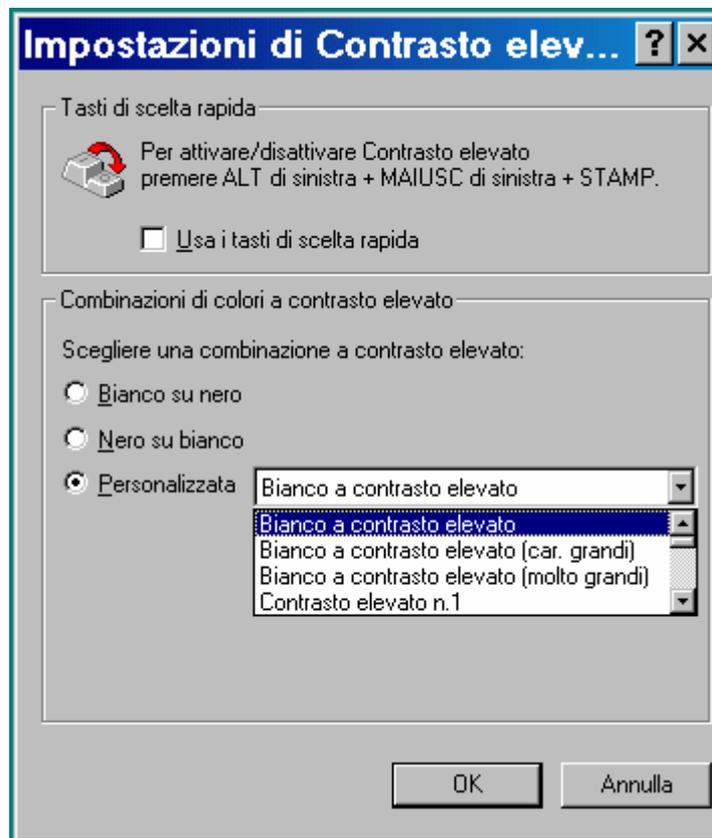
Accesso facilitato – Schermo

In questa schermata abbiamo un solo riquadro: **Contrasto elevato**.

Questo riquadro contiene un solo check:

Usa Contrasto elevato: attiva l'uso di una combinazione di colori che permette di avere una visuale migliore soprattutto per la leggibilità.

Cliccando su impostazioni compare la seguente schermata:



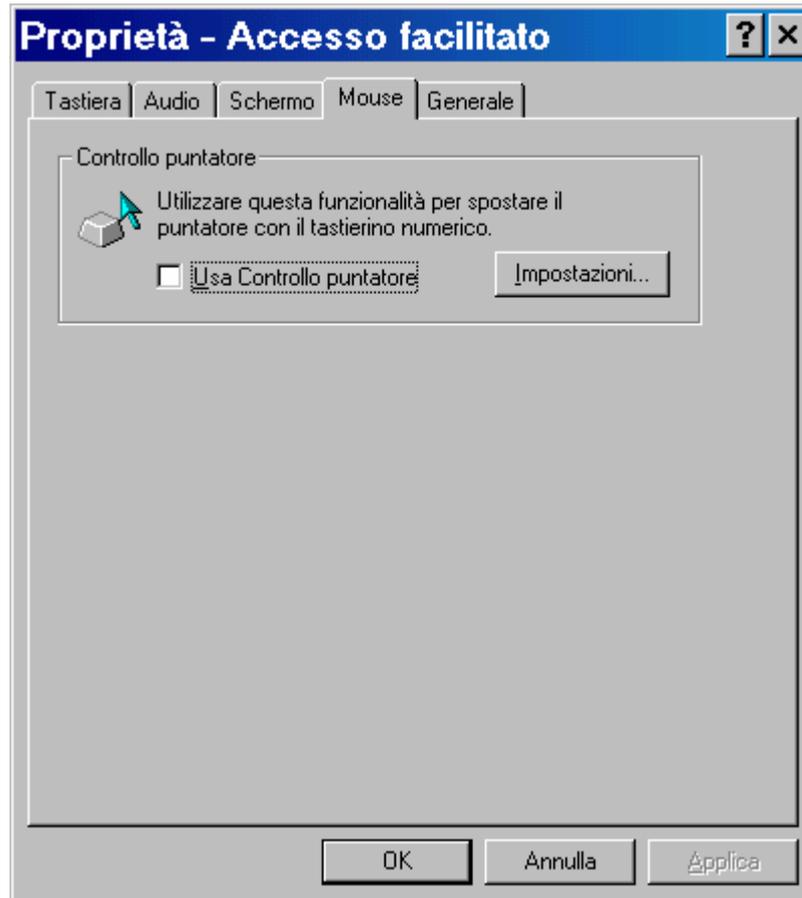
Accesso facilitato – Schermo – Impostazioni

Questa scheda ha due riquadri. Incominciamo dal primo: **Tasti di scelta rapida**, nel quale troviamo un check:

Tasti di scelta rapida: consente di utilizzare una combinazione di tasti per passare dalla combinazione di colori di **Contrasto elevato** alla combinazione originale. Per attivare o disattivare queste opzioni, basta vedere la combinazione di tasti che Windows ci mette a disposizione.

Il secondo riquadro **Combinazione di colori a contrasto elevato**, contiene i pulsanti di scelta che permettono di scegliere tra quelli ad altissimo contrasto (bianco su nero e viceversa) oppure di personalizzare la combinazione scegliendo tra quelli che si hanno a disposizione nel menu combo **Personalizza**.

V.II.IV) Pannello di controllo Accesso facilitato Mouse

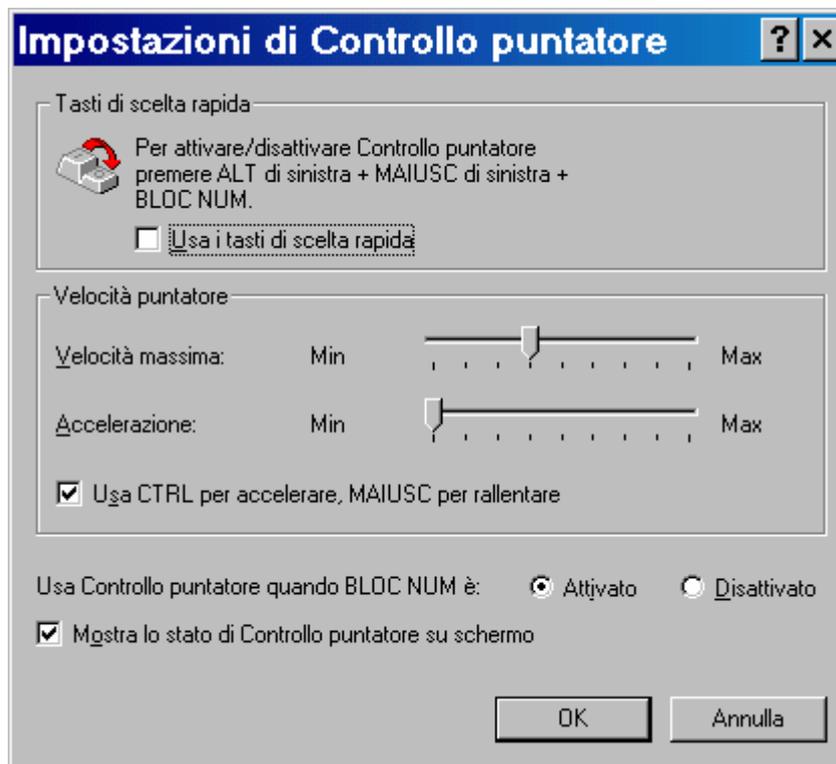


Accesso facilitato – Mouse

Come nel precedente caso anche questa scheda possiede solo un riquadro **Controllo puntatore** che, sempre come nei precedenti casi, ha un check:

Usa controllo puntatore: serve ad attivare il tastierino numerico per spostare il puntatore in tutte le direzioni, con annesso clic e doppio clic, trascinamento, ecc.

Di maggiore interesse è la scheda che compare quando clicchiamo su **Impostazioni**:



Accesso facilitato – Mouse – Impostazioni

Primo riquadro **Tasti di scelta rapida**:

Usa Tasti di scelta rapida: come nei precedenti casi permette di attivare la funzione mediante la combinazione di tasti che visualizza.

Secondo riquadro **Velocità puntatore**:

Velocità massima: serve a regolare la velocità massima di spostamento del mouse fino a raggiungerla quando si tiene premuto un tasto di direzione di **Controllo puntatore**.

Accelerazione: specifica la velocità di accelerazione del puntatore del mouse fino a raggiungere la velocità massima quando si tiene premuto un tasto di direzione **Controllo puntatore**.

A fondo riquadro si trova un check che attiva il controllo di accelerazione e decelerazione mediante la pressione di **CTRL** e **MAIUSC.**

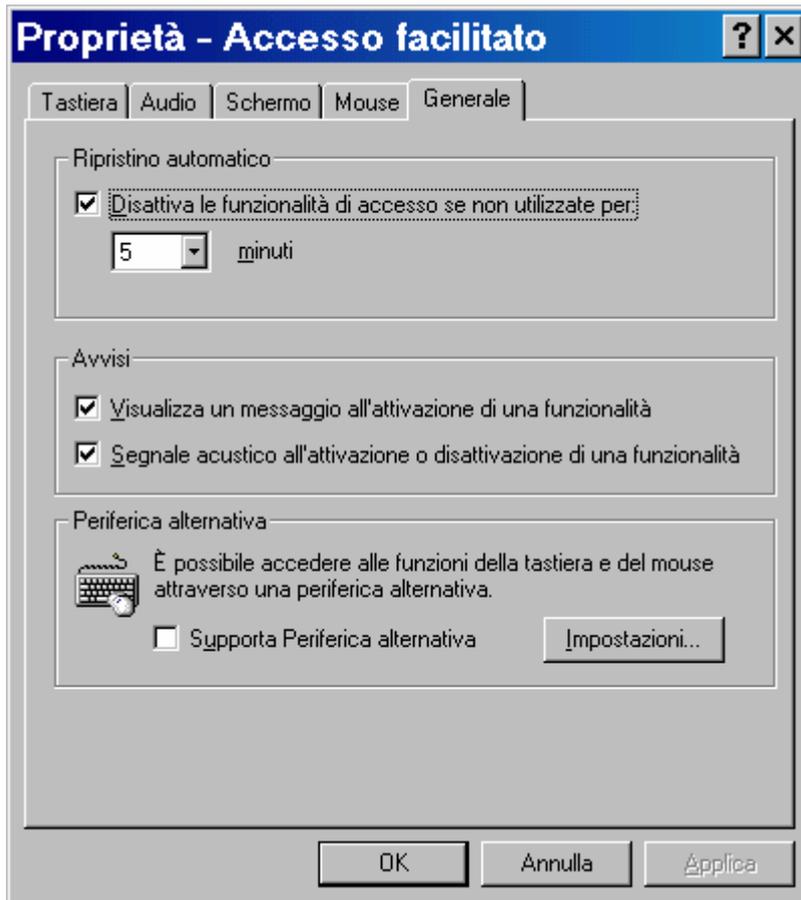
A fondo scheda si trova un pulsante di scelta per attivare o disattivare il controllo del mouse mediante la pressione del tasto **BLOC NUM.** Vediamo:

Usa controllo puntatore quando BLOC NUM è attivato o disattivato: specifica se è necessario attivare o disattivare l'impostazione BLOC NUM per utilizzare il tastierino numerico come **Controllo puntatore.** Questa modalità consente di utilizzare alternativamente Controllo puntatore ed il tastierino numerico premendo BLOC NUM.

In fondo alla scheda si trova il check:

Mostra lo stato di Controllo puntatore sullo schermo: visualizza un indicatore di stato di **Controllo sulla barra** delle applicazioni.

V.II.V) Pannello di controllo Accesso facilitato Generale



Accesso facilitato – Mouse

Come abbiamo fatto in precedenza affronteremo anche in questo caso l'argomentazione in tre momenti.

Primo riquadro **Ripristino automatico**:

Disattiva le funzionalità di accesso se non utilizzate per: indica al calcolatore di disattivare le funzionalità **Tasti permanenti**, **Segnali visivi**, **Controllo puntatore**, **Filtro tasti**, **Segnali acustici** e **Contrasto elevato**, dopo un determinato periodo di inattività. La funzionalità **Periferica alternativa** non viene disattivata. Ciò ritorna utile se il calcolatore viene utilizzato da più di una persona.

Secondo riquadro **Avvisi**:

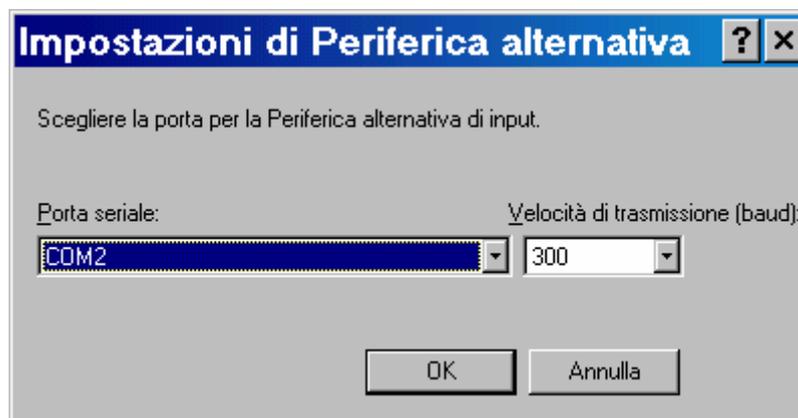
Visualizza un messaggio all'attivazione di una funzionalità: mostra un messaggio di conferma ogni volta che si utilizza un tasto di scelta rapida per attivare o disattivare una funzionalità di Accesso facilitato. Questo messaggio è utile per evitare l'attivazione involontaria di una funzionalità.

Segnale acustico all'attivazione o disattivazione di una funzionalità: emette un segnale acustico di conferma ogni volta che si utilizza un tasto di scelta rapida per attivare o disattivare una funzionalità di Accesso facilitato. Questo segnale è utile per evitare l'attivazione involontaria di una funzionalità.

Terzo riquadro **Periferica alternativa**. In questo riquadro c'è un check che attiva l'uso di una periferica alternativa:

Supporta periferica alternativa: attiva la funzionalità Periferiche alternative per poter collegare una periferica di input (appunto ingresso) alternativa alla porta seriale del computer. Questa funzionalità è stata progettata per coloro che non sono in grado di utilizzare la tastiera standard ed il mouse.

Andiamo a vedere quali sono le funzionalità del pulsante **Impostazioni**:



Accesso facilitato – Schermo – Impostazioni

In questa schermata notiamo due menu combo:

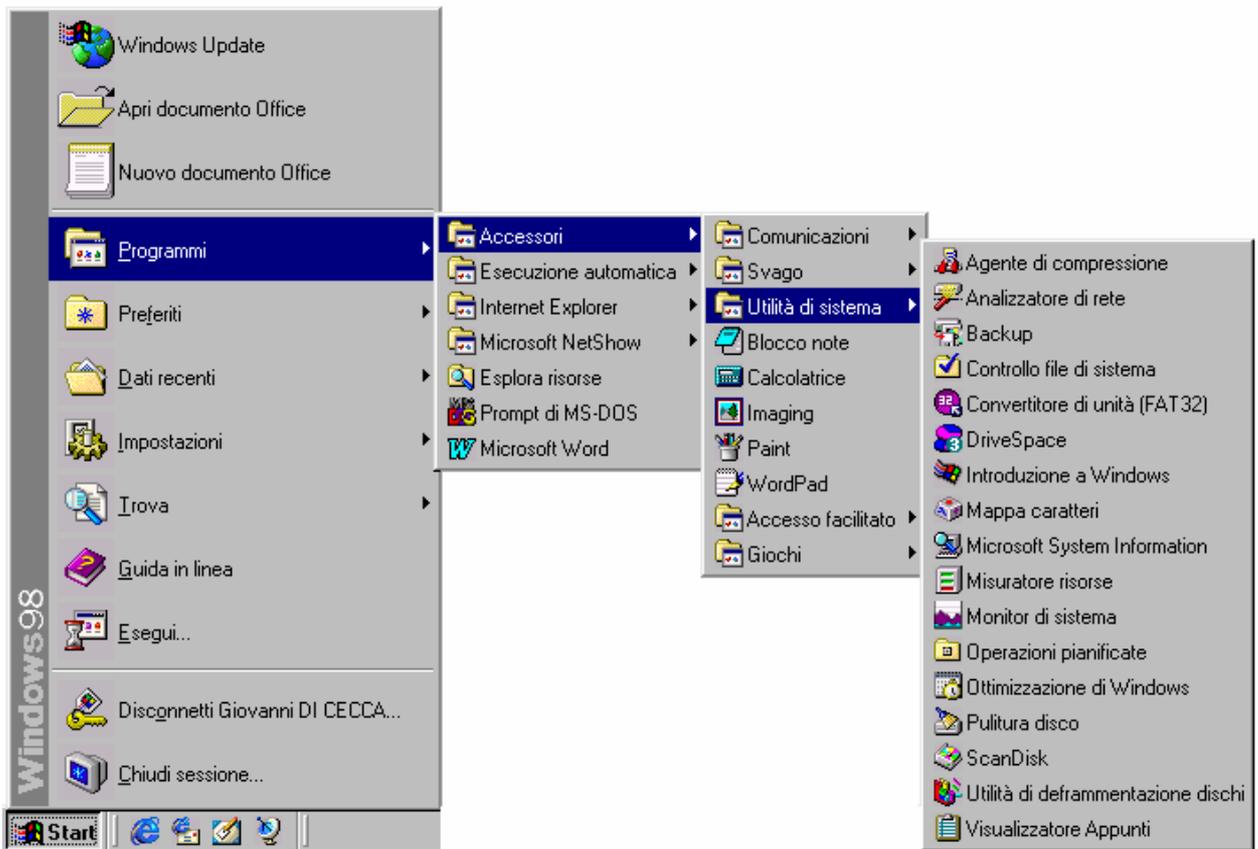
Porta seriale: visualizza la porta alla quale viene collegata la periferica di input alternativa.

Velocità di trasmissione: indica la velocità di trasmissione della periferica di input alternativa.

Capitolo VI

LE UTILITÀ, DI SISTEMA

Inizieremo in questo paragrafo l'analisi dei programmi che si trovano nel menu **Programmi – Accessori – Utilità di sistema**.



Menu Avvio – Utilità di sistema

Ovviamente non analizzeremo **Operazioni pianificate**, **Ottimizzazione di Windows** e **Introduzione a Windows**. I primi due perché li abbiamo già trattati, l'ultimo in quanto è solo introduttivo e non ha funzioni particolari.

VI.D) Le Utilità di sistema Agente di compressione e DriveSpace 3

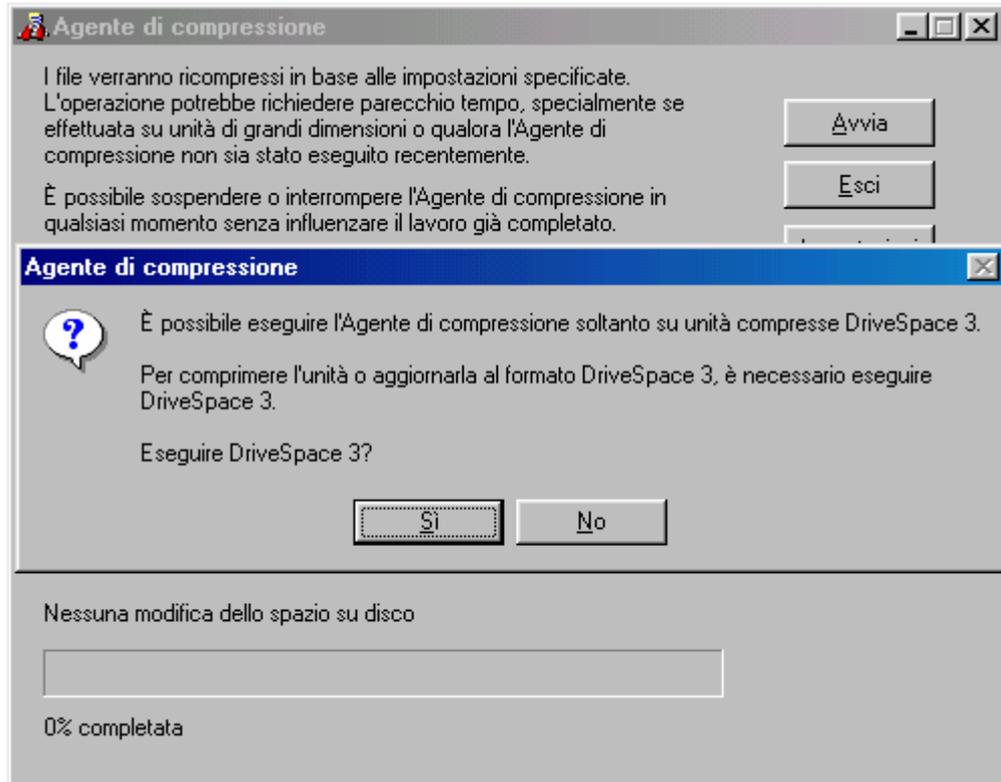
Una delle problematiche fondamentali nei PC è lo spazio fisico del disco rigido, in quanto viene usato dal sistema, come abbiamo visto, per tutto, anche per simulare la memoria RAM. Questo problema era già stato affrontato in passato, con risultati non proprio eccellenti, almeno nell'era DOS / Windows. Già con Windows 95 le cose sono un po' migliorate.

Windows 98 riprende quel tipo di architettura di compressione.

Prima di effettuare qualsiasi tipo di operazione conviene effettuare un approfondito controllo del disco mediante il programma **Scandisk** ed effettuare una deframmentazione mediante l'apposito programma (cfr. paragrafi VI.XI e VI.XII).

L'**Agente di compressione** lavora solo su unità compresse. Una sorta di pressa aggiunta dei nostri dati.

Tratteremo per primo il DriveSpace 3, in quanto è un programma necessario all'**Agente di compressione** (come dimostra l'immagine)



Agente di compressione – Schermata 1

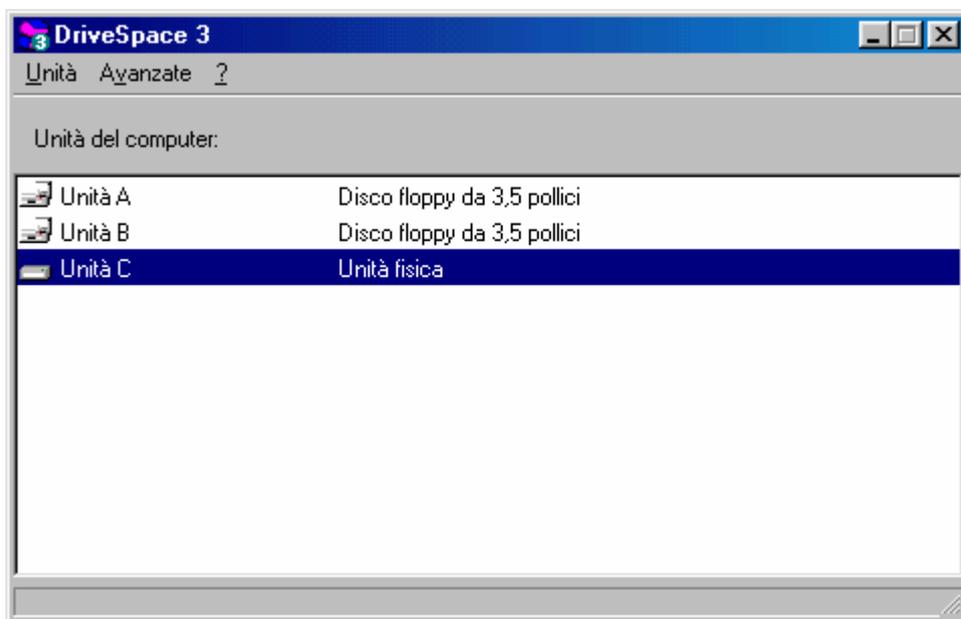
VI.I.D) Le Utilità di sistema Agente di compressione

e

DriveSpace 3

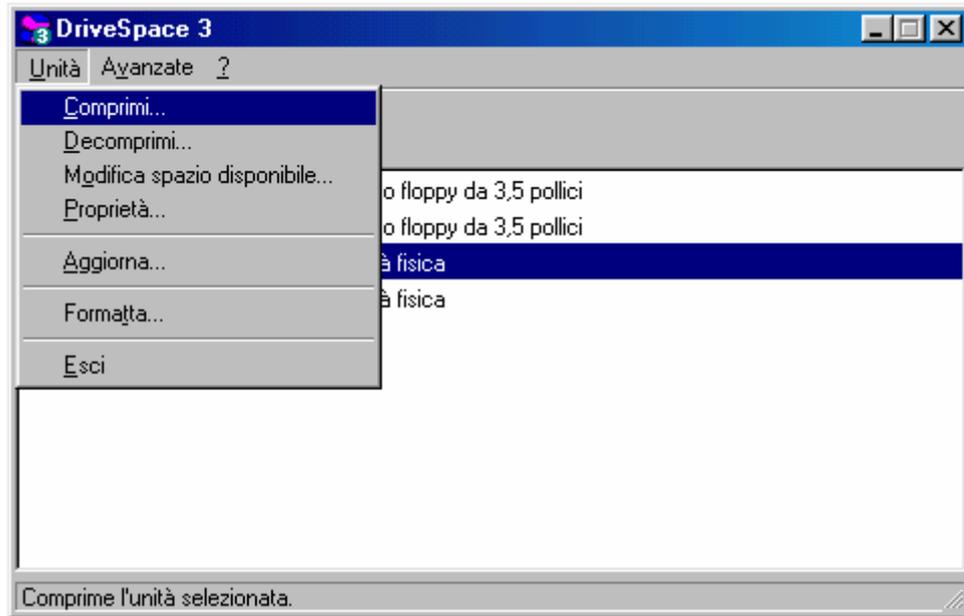
DriveSpace 3

Il programma richiede all'attuazione di eseguire DriveSpace 3, che è il programma fondamentale nell'eseguire la compressione del sistema.



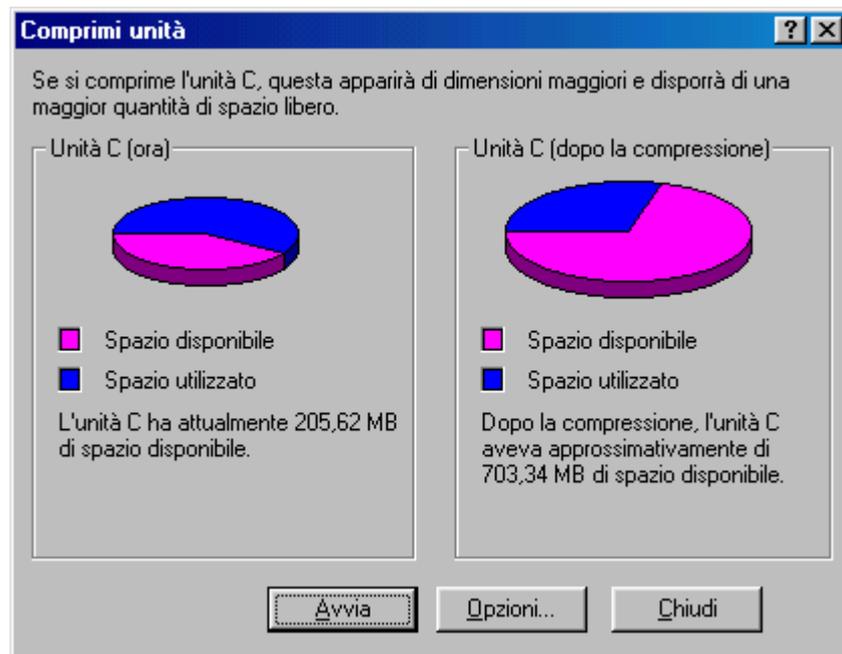
DriveSpace 3 – Schermata 1

In questa schermata si seleziona l'unità fisica da comprimere. Nel nostro caso abbiamo solo quella C. Aprendo il menu a tendina **Unità**, clicchiamo sulla voce **Comprimi**:



DriveSpace 3 – Schermata 2

Fatto ciò attiviamo il programma di compressione:



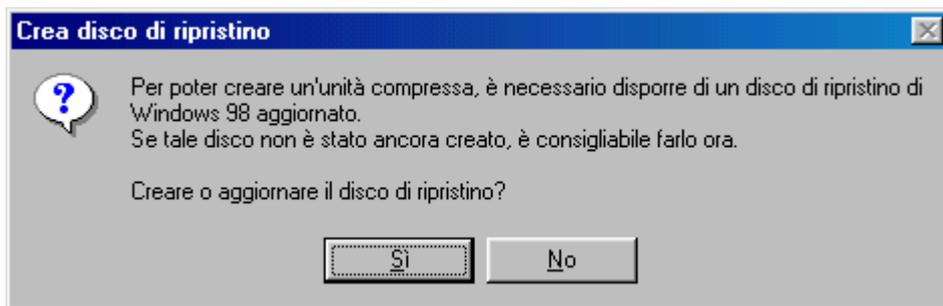
DriveSpace 3 – Schermata 3

Il sistema ci mostra quanto spazio abbiamo al momento della compressione e quanto il programma prevede che ne avremo dopo.

A questo punto non ci resta che scegliere **Avvia** in modo da iniziare il lungo (e noioso) processo di compressione che può variare in

tempo a secondo di quello che abbiamo a livello di computer (cioè più o meno veloce) e, soprattutto, a livello di programmi in macchina. Ovviamente più file ci sono più tempo richiederà il sistema per comprimere. Perciò, a mio avviso, se si pensa di attuare un tale processo è conveniente effettuarlo prima di installare i programmi.

Cliccando sul pulsante **Avvia**, come nell'immagine di sopra, attiviamo la seguente schermata:



DriveSpace 3 – Schermata 4

Per evitare possibili problemi, Windows ci chiede di effettuare un disco di ripristino con le impostazioni che abbiamo aggiornato. Si può evitare cliccando su **No**. Ma la prudenza non è mai troppa...

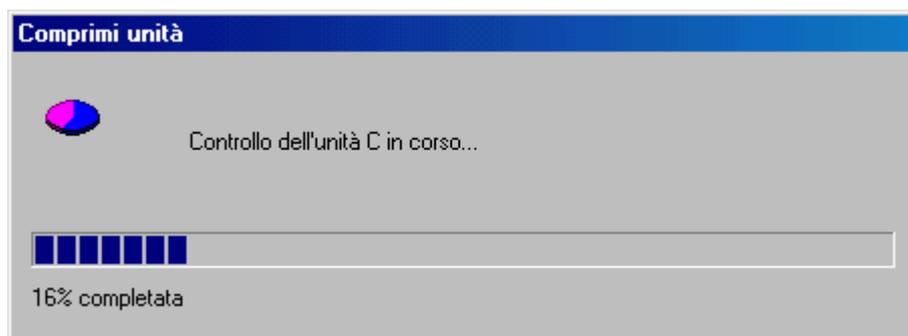


DriveSpace 3 – Schermata 5

Ultima faticaccia che Windows ci richiede è quella di creare una copia di backup del sistema o solo dei nostri dati.

Conviene farlo! Tratteremo, però, questo specifico argomento al paragrafo VI.II.

Una volta effettuato tale processo possiamo cliccare su **Comprimi**:

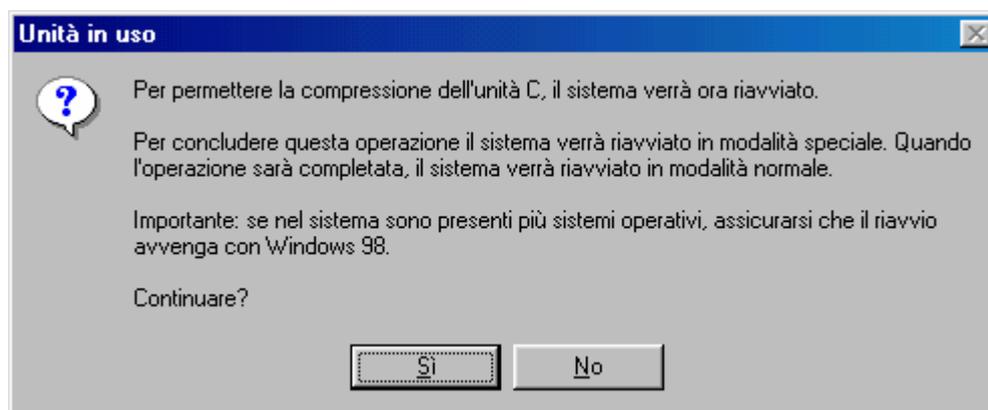


DriveSpace 3 – Schermata 6

A questo punto inizia la “lunga agonia dell’utente”, che, sperando di non aver commesso errori, s’appresta ad effettuare l’operazione con il religioso timore di perdere il sistema e soprattutto i preziosi dati.

Come detto in precedenza è sempre “cosa buona e giusta” avere una copia dei nostri preziosissimi dati su un’apposita unità di backup (ad esempio il DAT) o copiati su un supporto ottico come il CD (che è la soluzione migliore in assoluto). In modo tale che se per una qualsiasi cosa il sistema dovesse perdere tutto, almeno non siamo costretti a rivolgerci “a Santi e Madonne” per riaverli.

Al termine del controllo del sistema Windows ci pone davanti l’ultima schermata a sistema ancora utilizzabile:

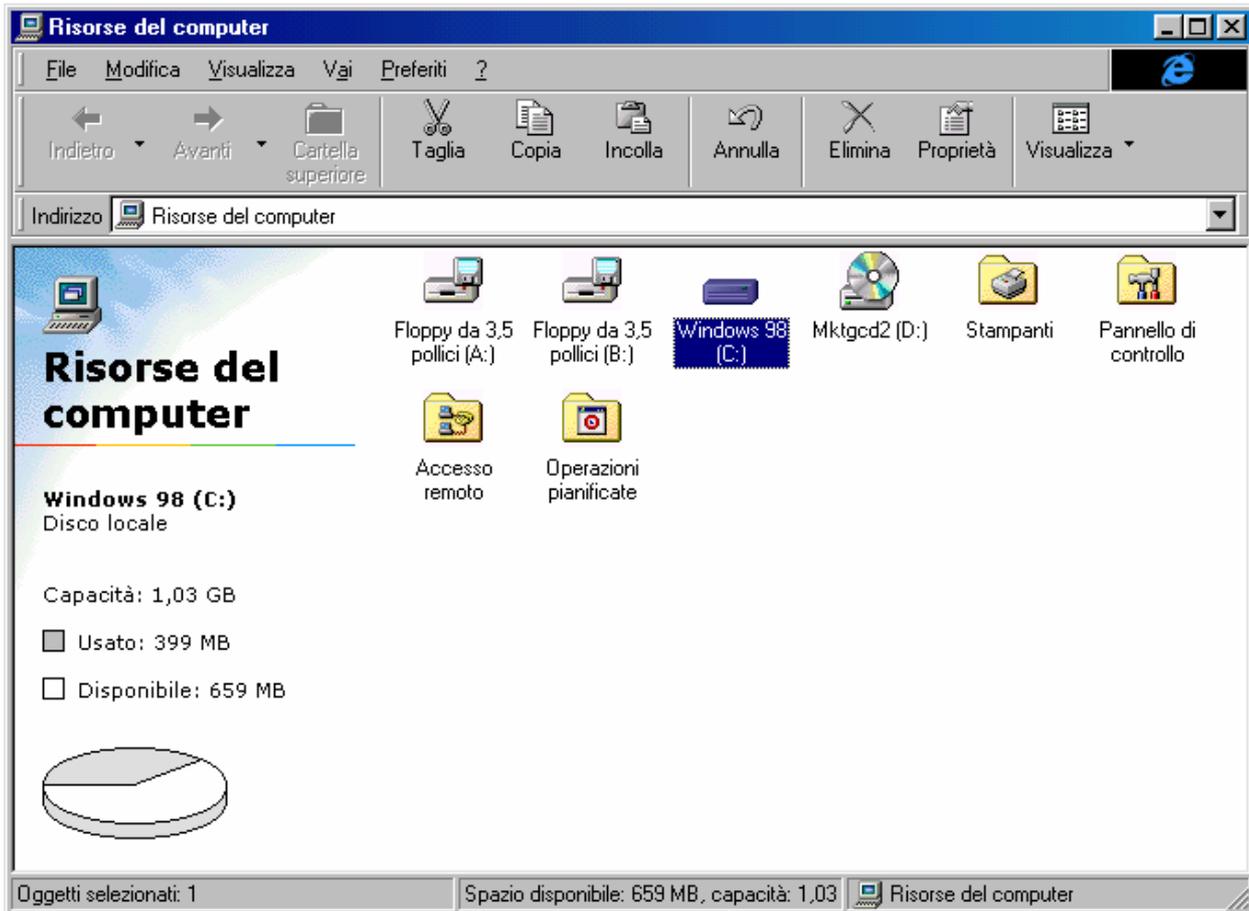


DriveSpace 3 – Schermata 7

Cliccando su **Sì**, inizia la fase di compressione vera e propria, dove il sistema in automatico prende le redini del comando estromettendo

l'utente. Dopo almeno un'ora e mezza il sistema avrà effettuato la compressione.

L'ultima schermata proposta è quella della fine compressione, che mostra il quantitativo di spazio disponibile:



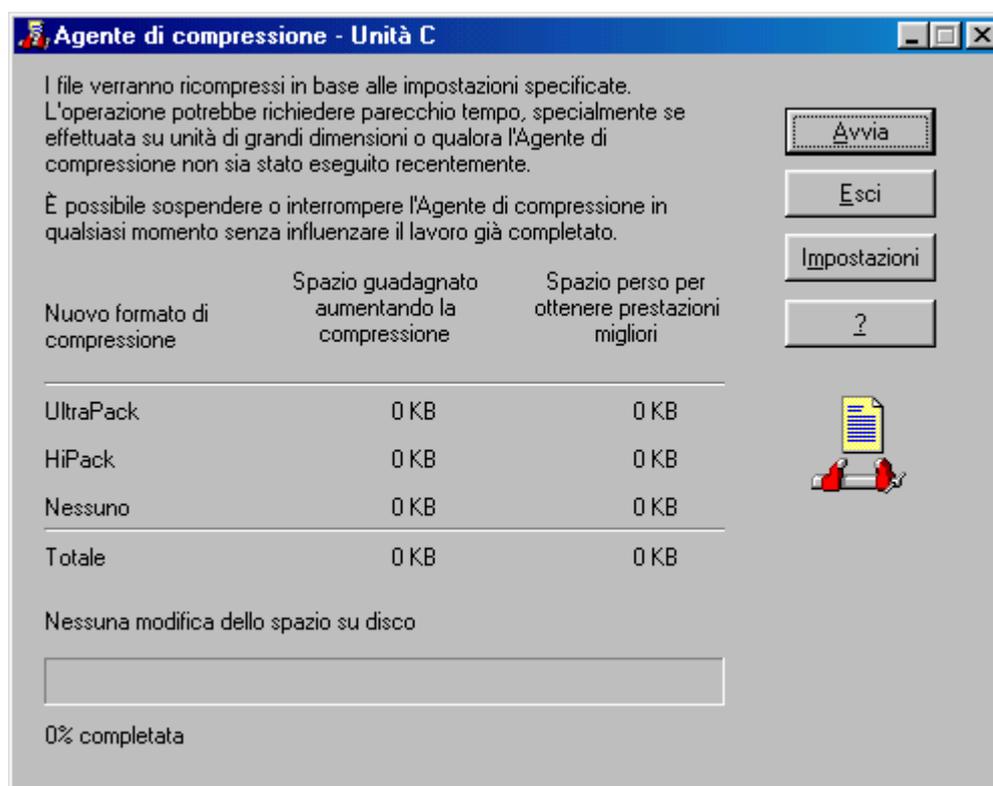
DriveSpace 3 – Schermata 8

VI.I.ID) Le Utilità di sistema Agente di compressione e DriveSpace 3

Agente di compressione

L'Agente di compressione, come detto, dà una torchiata al disco rigido del sistema, riuscendo a spremere qualche altro mega byte dal sistema.

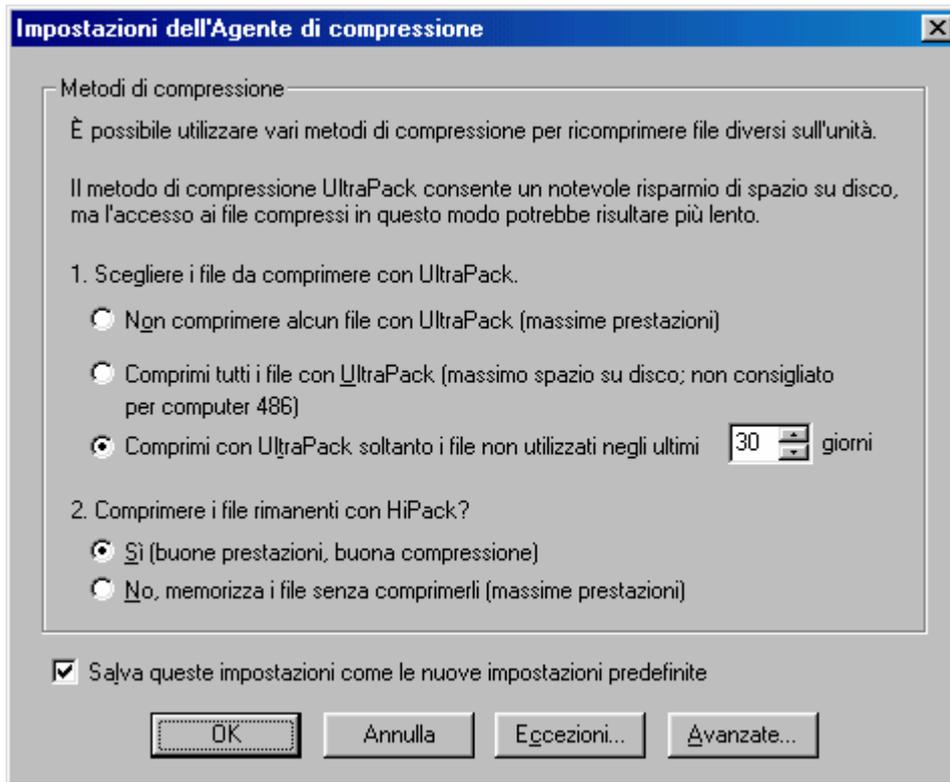
Una volta effettuata la compressione del disco mediante **DriveSpace 3**, possiamo ricaricare l'**Agente di compressione**:



Agente di compressione – 1

Se clicchiamo sul pulsante **Avvia** conviene non muovere nulla del sistema per almeno un'ora e mezza. Durante questa operazione il sistema analizza tutti i file e, la modifica anche di un solo file, fa ripartire da zero il programma e quindi i tempi si dilatano di gran lunga.

Andiamo a vedere quali schede compaiono quando clicchiamo il pulsante **Impostazioni**:



Agente di compressione – Impostazioni

La scheda contiene alcuni pulsanti di scelta:

Non comprimere alcun file con UltraPack: questo pulsante di scelta non attiva la “Ultra” compressione. Ciò comporta a favore un notevole risparmio di tempo, per contro non riusciamo a ricavare altro spazio.

Comprimi tutti i file con UltraPack: è il contrario del pulsante di scelta precedente. Questa condizione impiega un mare di tempo in più perché deve trovare l’algoritmo di compressione giusto e ricavare quanto più spazio possibile. Come suggerito è sconsigliabile utilizzare questo genere di procedura su processori 486 in quanto i processi che la CPU deve eseguire sono talmente tanti, soprattutto se si considera che quest’ultimo dialoga con le periferiche a 33 MHz, che i tempi sarebbero paragonabili a quelli che la luce di Andromeda impiega ad arrivare sulla Terra.

Comprimi con UltraPack soltanto i file non utilizzati negli ultimi [gg]² giorni: questa opzione è quella che Windows usa per default. È comoda in quanto non fa un lavoro elevato e comprime solo i file che non vengono utilizzati frequentemente.

Il punto secondo chiede all'utente di comprimere i file con l'altro algoritmo: **HiPack**. Questo cerca il miglior compromesso tra tempo per comprimere e compressione stessa:

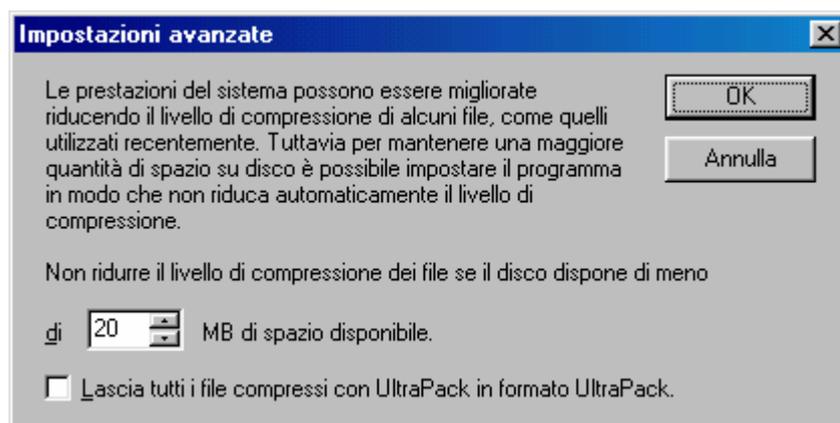
Comprimere i file rimanenti con HiPack?

Sì: cerca come detto il miglior compromesso tempo compressione.

No: memorizza i file senza comprimerli.

In fondo alla scheda ci sono quattro pulsanti di cui due sono quelli che ci possono interessare: **Eccezioni** e **Avanzate**.

Partiamo da quest'ultimo:



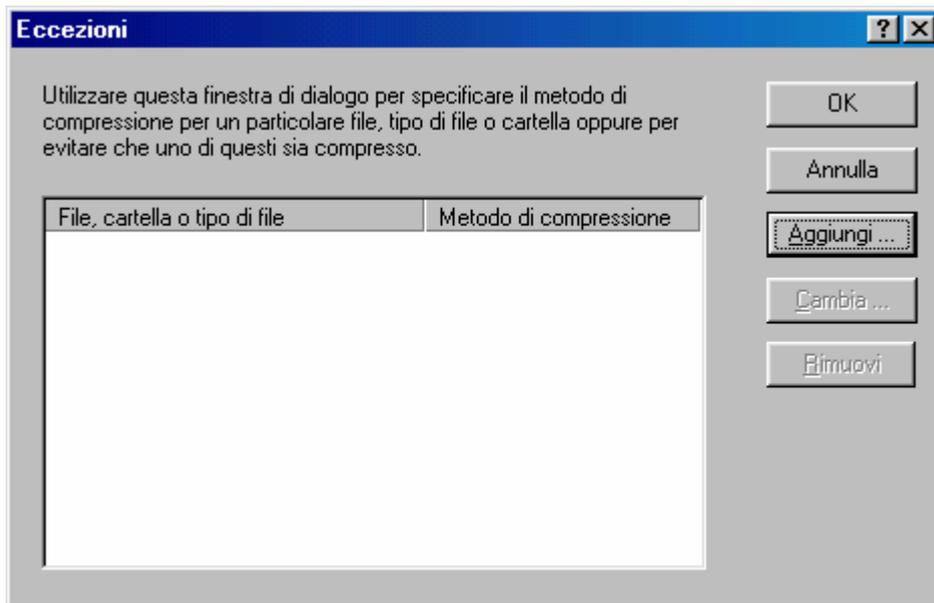
Agente di compressione – Impostazioni – Avanzate

In questa scheda c'è un contatore che indica al sistema di applicare l'algoritmo di compressione UltraPack se lo spazio disponibile scende al di sotto del valore indicato dal contatore (in questo caso 20MB).

Il check a fondo scheda indica la non modifica del tipo di algoritmo di compressione, cioè UltraPack è, e UltraPack rimane.

² [gg] indica i giorni che è possibile selezionare

Cliccando sul pulsante **Eccezioni** nella schermata **Agente di compressione – Impostazioni** abbiamo:



Agente di compressione – Impostazioni – Eccezioni

Cliccando sul pulsante **Aggiungi** possiamo inserire eventuali esclusioni di file o cartelle dalla compressione.

Per esempio comprimere con algoritmi HiPack o UltraPack file compressi con algoritmi Zip o Arj, è solo dispendioso a livello di calcolo e non produce effetti considerevoli (l'algoritmo Zip e Arj sono molto potenti e se si riesce a guadagnare l' 1% di spazio da un file compresso, è moltissimo).

VI.II) Le Utilità di sistema Backup

Al paragrafo VI.I abbiám detto che quando si attiva la compressione dell'unità a disco, il sistema chiede di effettuare un backup dei dati, o in generale del disco che si va a comprimere (nel nostro caso C).

Il sistema prevederebbe una unità di backup a nastro che il programma identifica in automatico. Il sistema che stiamo descrivendo non lo possiede, perciò useremo un altro tipo di stratagemma.

Le architetture dei calcolatori dal 1995 in poi sono di tipo Plug and Play, quindi possono riconoscere in automatico i dischi rigidi interni. Esistono delle particolari strutture che permettono di inserire e togliere gli hard disk, creando delle vere e proprie architetture Rimovibili. Sui server questi possono essere tolti a caldo, cioè quando il sistema è acceso, perché in genere l'operazione di mettere e togliere i dischi rigidi con queste speciali (ed economiche) strutture si fanno a PC spento.

Lavorando sul BIOS è possibile utilizzare tutti gli hard disk fisici che si trovano nel computer come partenti potendo utilizzare più di un sistema operativo Microsoft o meno (cioè come Linux, OS/2, ecc.).

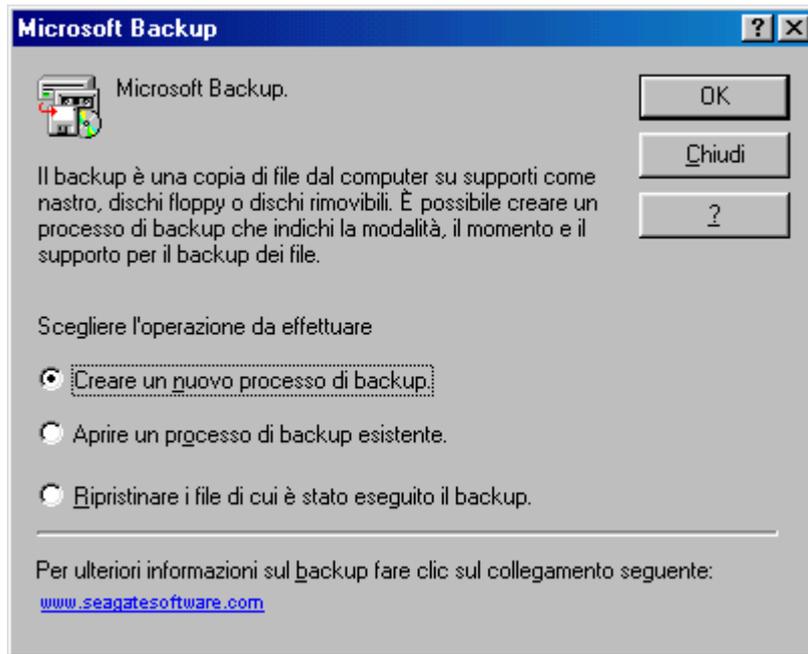
Nel nostro esempio abbiamo considerato un disco rigido fisico come destinatario della copia di backup dei dati di Windows 98.

Quando apriamo il programma di Backup per la prima volta se non identifica una unità di backup a nastro, ci mostra la seguente schermata:



Backup – Avviso di unità non rilevata

Aggirato il problema precedente cliccando su **Sì**, possiamo riprendere il discorso dalla schermata **DriveSpace 3 – Schermata 5**, vediamo come il sistema affronta il backup dei file del disco C:



Backup – Crea un nuovo processo di Backup

Per default il sistema ci seleziona il pulsante di scelta **Creare un nuovo processo di backup**, cliccando su **OK** compare la seguente schermata:



Backup – Wizard – 1ª schermata

Tutte le schermata di seguito proposte, sono ottenute cliccando sul pulsante **Avanti >**.

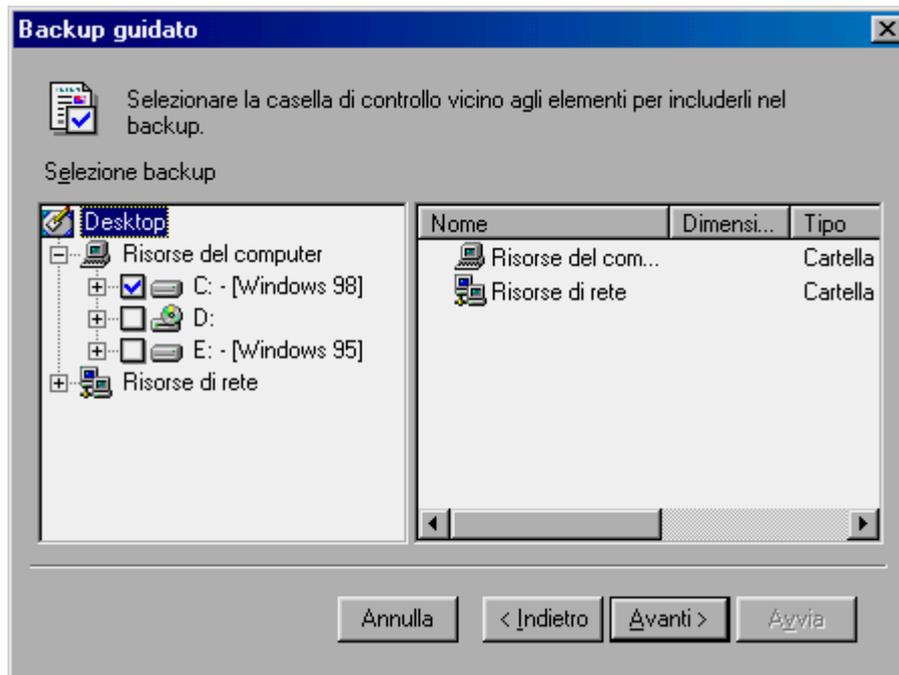
In questa schermata notiamo due pulsanti di scelta, il primo ci chiede di effettuare un backup di tutto il computer, l'altro solo di un determinato disco rigido o cartella. Nel nostro caso sceglieremo il secondo.

Il primo conviene effettuarlo quando, avendo una unità di backup esterna (anche un masterizzatore per CD ad esempio) vogliamo creare una copia dei nostri programmi e dati.

Prima di proseguire facciamo un po' di chiarezza. Windows quando effettua un backup di una unità a disco, soprattutto se essa è C, copia sul supporto esterno tutti i dati che essa contiene e soprattutto copia il file del registro di configurazione, fondamentale per conservare tutte le impostazioni.

Avendo una copia di tutto il sistema funzionante e aggiornandolo, spesso possiamo recuperare, (con una azione di **Ripristina**), tutti i nostri dati in caso di crash definitivo del computer, reinstallando, ovviamente, solo il sistema operativo (al limite anche in configurazione ultraridotta) con il programma di Backup.

Detto ciò continuiamo l'analisi del programma:



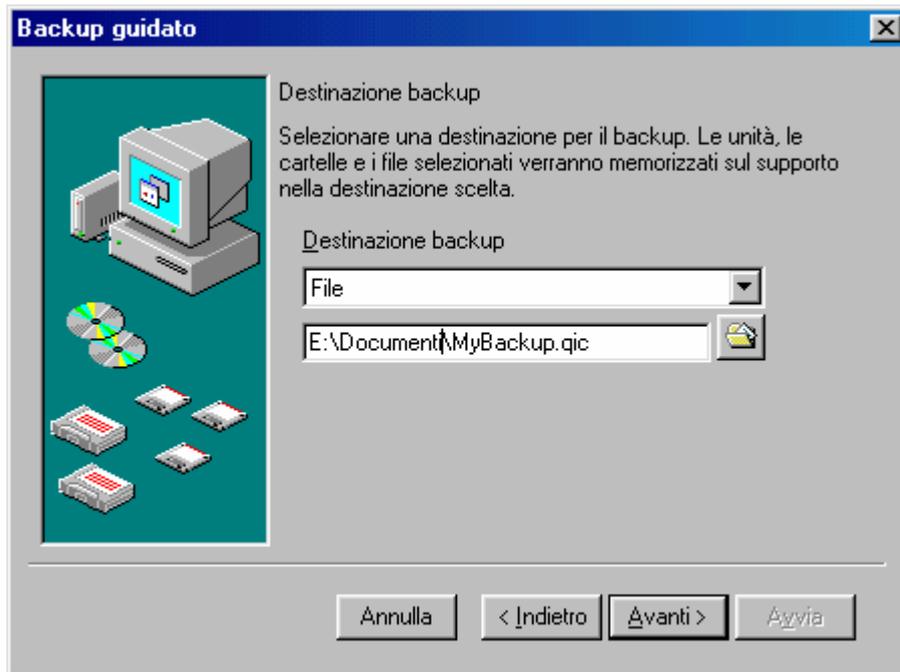
Backup – Wizard – 2^a schermata

Posizionando il mouse (che quando si trova nel riquadro di sinistra assume la forma di segno di spunta) sull'unità C abbiamo implicitamente selezionato tutti i file e cartelle presenti nell'unità.



Backup – Wizard – 3^a schermata

Come espresso in precedenza, Windows presuppone di aver selezionato tutti i file. Possiamo scegliere di fare un backup solo di file nuovi o modificati, ma questa scelta è consigliata solo se si aggiorna un backup.



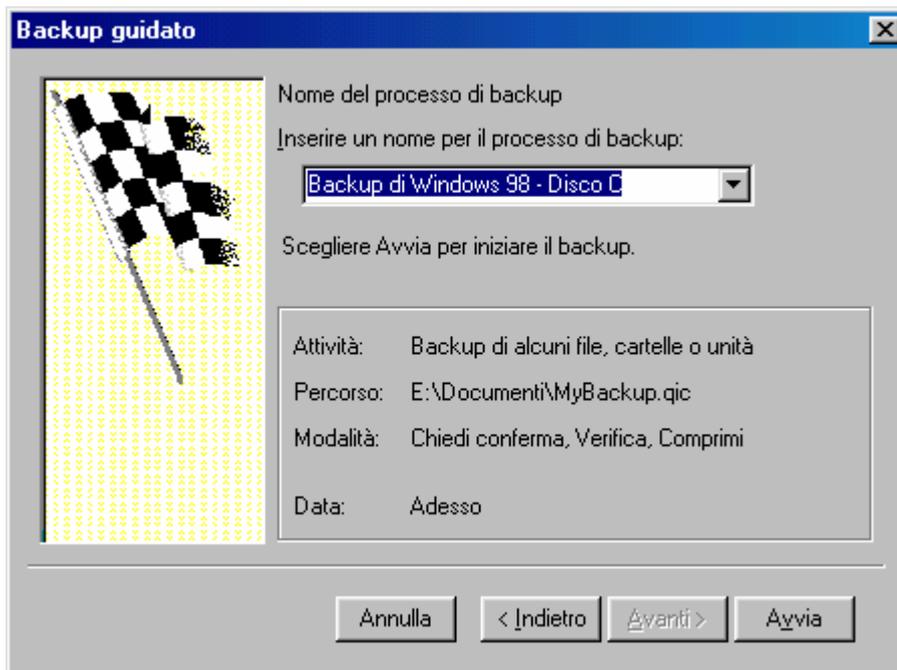
Backup – Wizard – 4^a schermata

Possiamo utilizzare l'unità fisica E come destinatario. Il nome di default del file è **MyBackup.qic**, che possiamo lasciare oppure modificare con uno più di nostro piacimento.



Backup – Wizard – 5ª schermata

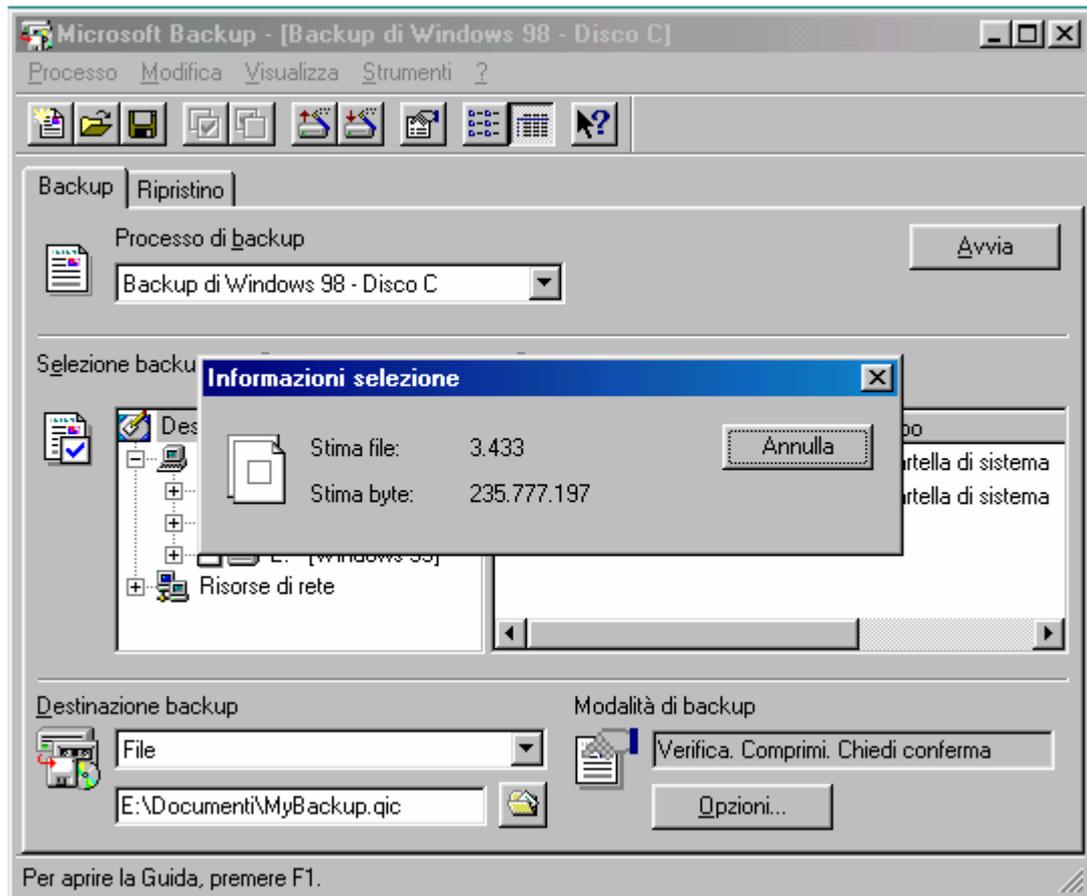
In questa schermata abbiamo due check: uno serve a confrontare i file originali con quelli del backup, l'altro indica al computer di comprimere i dati in modo da risparmiare spazio.



Backup – Wizard – Schermata finale

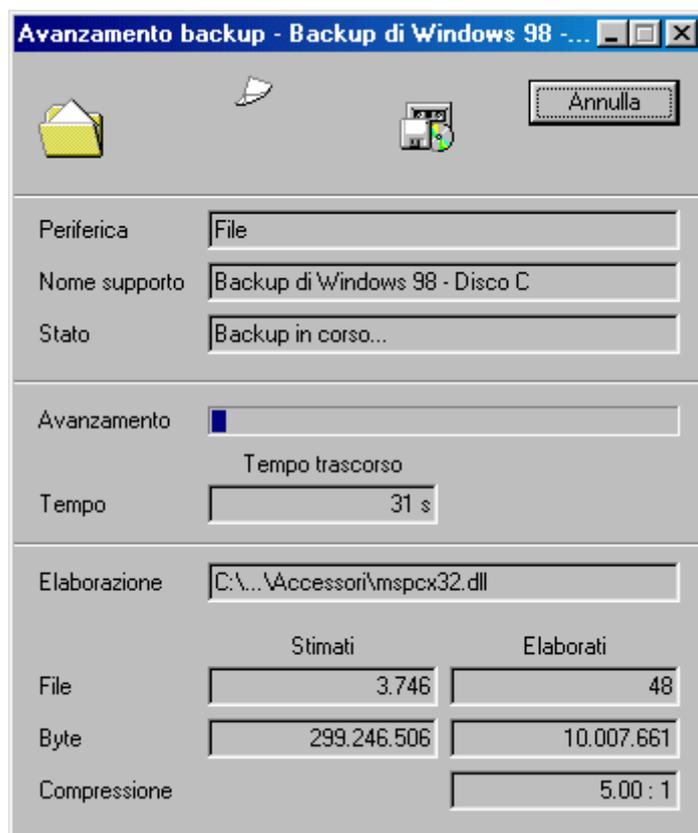
Nel menu combo possiamo inserire un nome al processo di backup (da non confondersi con quello del file vero e proprio).

Questa è la schermata finale, cliccando su **Avvia** iniziamo il processo:



Backup – Stima dei file da includere nel processo

A questo punto il sistema si fa i suoi conti (ci vuole un po' di tempo difficilmente quantificabile) e alla fine inizia il processo vero e proprio:



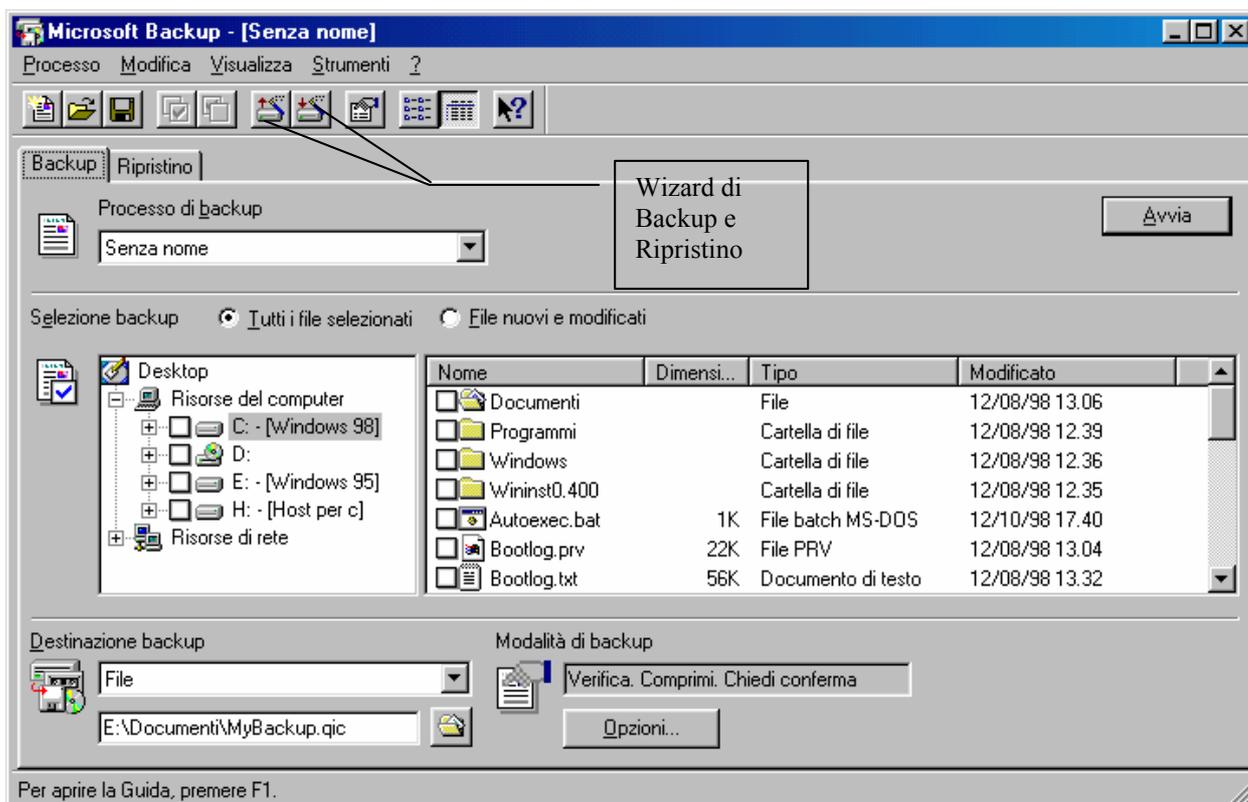
Backup – Processo in corso

Dopo un po' di tempo avrà completato.

VI.II.D) Le Utilità di sistema Backup

Scheda Backup

Dopo aver visto come effettuare la copia dei nostri dati, analizziamo il programma più nel dettaglio:



Backup – Schermata standard

In linea di massima Windows provvede a fare tutto mediante Wizard che aggirano problemi che all'apparenza possono sembrare più complessi.

In alto il callout mostra due pulsanti: questi servono a creare e ripristinare un backup mediante un apposito Wizard (come quello visto in precedenza)

Cliccando sul pulsante **Opzioni** viene visualizzata una scheda con delle sottoschede. Noi non andremo ad analizzarlo. L'utente può facilmente vederle.

VI.II.II) Le Utilità di sistema Backup

Ripristina

A questo punto andiamo a ripristinare il file di Backup che abbiamo fatto in precedenza. Poniamoci nella condizione estrema:

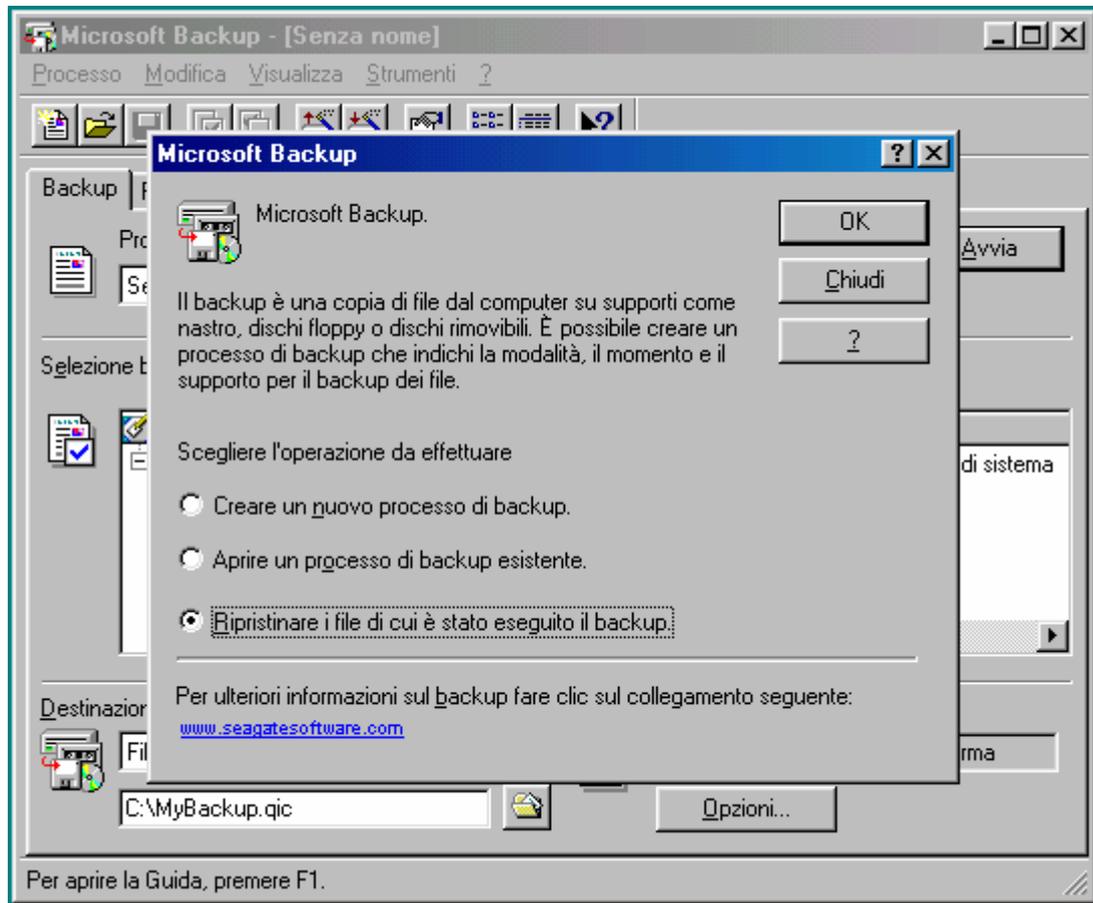
Dopo lungo penare, e dopo un'altrettanta lunghissima agonia (nostra) Windows 98 decide di non funzionare più.

Tragedia! Che fare?

Se abbiamo costantemente aggiornato il nostro file di Backup, la cosa più semplice da fare è quello di ripristinarlo. Ovviamente dobbiamo perdere comunque quell'oretta per reinstallare Windows 98.

Questa volta però possiamo fare un'installazione **Personalizzata**, molto più scarna, selezionando solo il programma di **Backup** (escludendo tutto soprattutto l'Internet Explorer 4, Windows alla fine del setup non richiede di inserire la password. Tutti i Profili, gli utenti, i programmi forniti da terzi ecc. verranno ripristinati nelle medesime posizioni e funzionanti. Ovviamente verrà richiesto di inserire un nuova password).

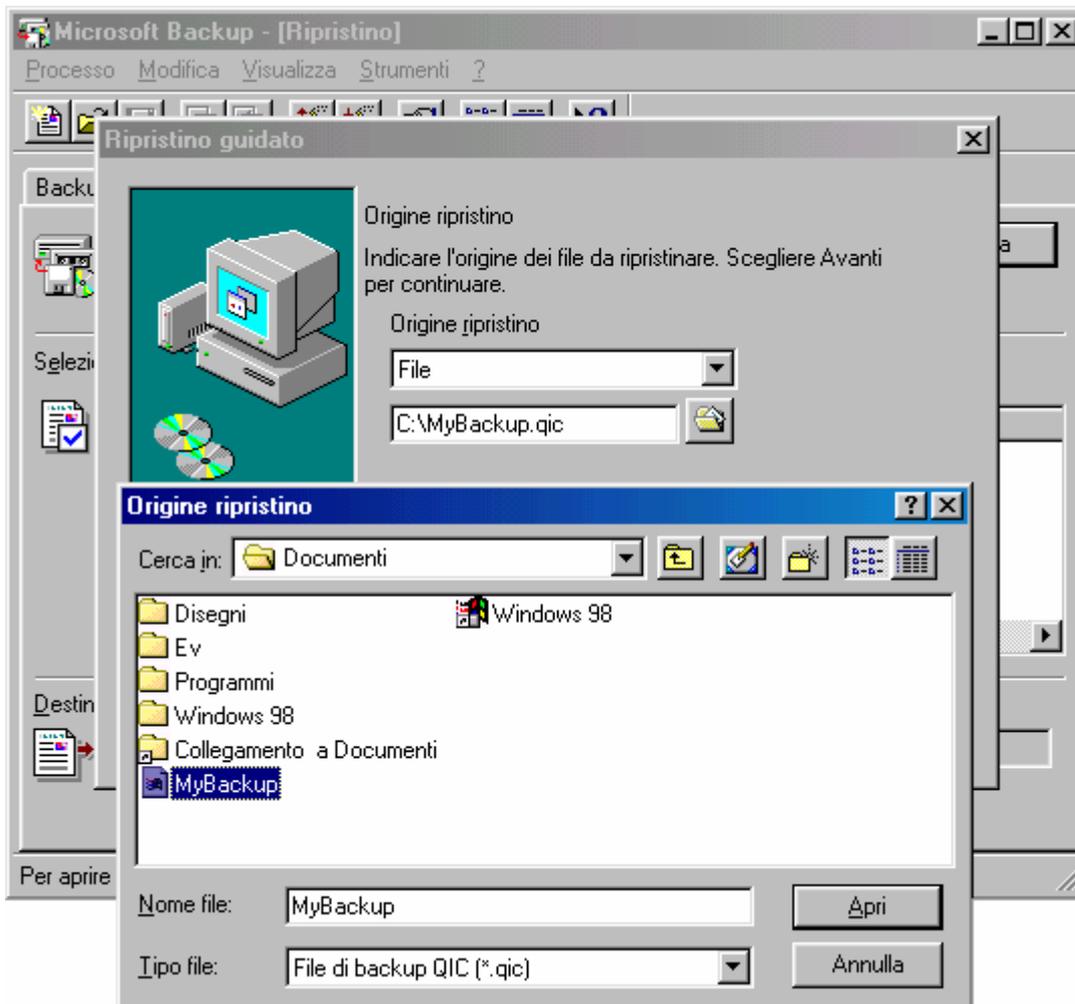
Apriamo il programma di Backup:



Ripristina – Wizard 1

Come successo in precedenza, il sistema può non riconoscere l'unità di backup se esistente. In questo caso se abbiamo memorizzato il file su una di queste unità particolari dobbiamo installarla.

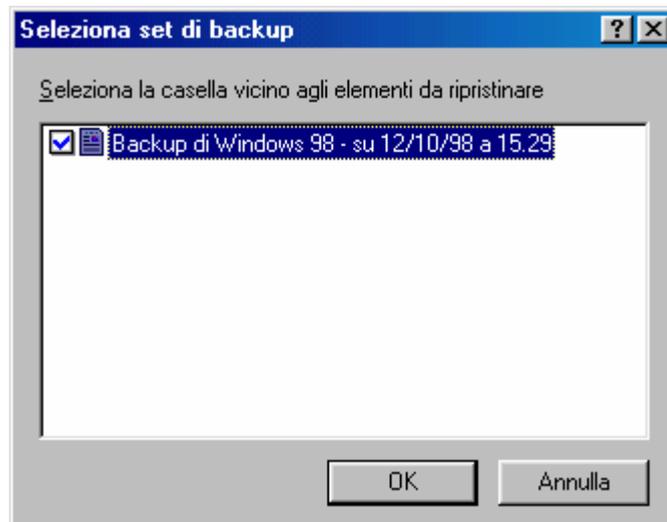
Selezioniamo **Ripristina i file di cui è stato eseguito il backup** e clicchiamo su **OK**:



Ripristina – Wizard 2

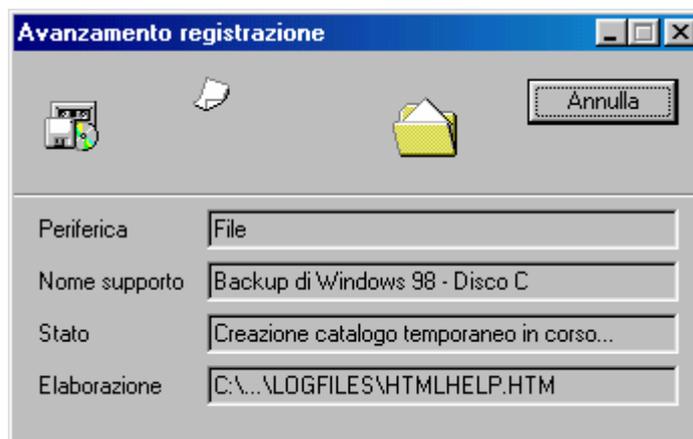
Per default Windows presuppone che il file **MyBackup.qic**, si trovi sull'unità C nella directory principale, mediante il pulsante a fianco all'indirizzo del file (quello quadrato con l'immagine della cartella), andiamo sull'unità che contiene il file di backup che abbiamo fatto in precedenza.

Una volta selezionato continuiamo il Wizard:



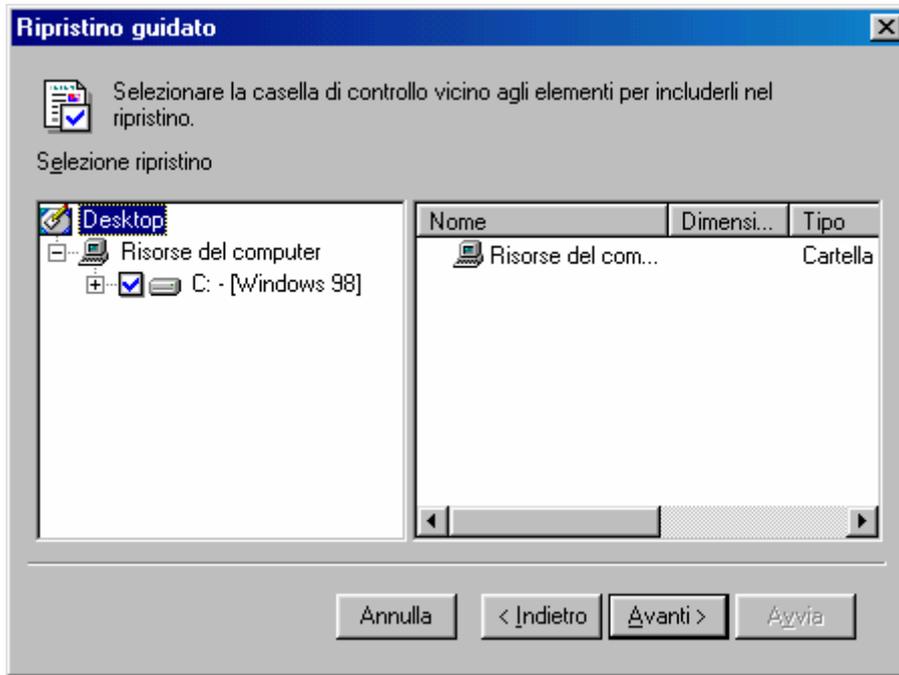
Ripristina – Wizard 3

In questa casella selezioniamo il set di backup da ripristinare. Una volta cliccato su **OK** compare la seguente schermata:



Ripristina – Wizard 4

In questa fase il programma di backup fa una elaborazione dei file da ripristinare.



Ripristina – Wizard 5

Selezioniamo l'unità su cui ripristinare i file di backup. Ovviamente conviene ripristinare il tutto sull'unità, senza selezionare una cartella specifica.



Ripristina – Wizard 6

In questa sezione possiamo scegliere se ripristinare i file nelle **Posizioni originali** (scelta di default) o in **Posizioni alternative**.

Se abbiamo scelto di ripristinare il sistema, in quanto abbiamo avuto un crash che ci ha costretto a reinstallare il sistema, selezionando **Posizioni originali**, il programma ci reinstallerà tutti i programmi, sfondi ed eventuali documenti che avevamo prodotti e backuppati prima di cancellare tutto.

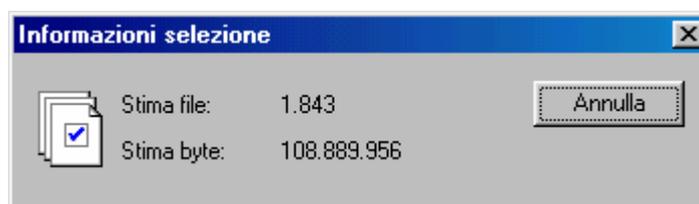


Ripristina – Wizard 7

Questa è l'ultima scheda di preparazione. Nel riquadro **Quando si ripristinano file già presenti** ci sono tre pulsanti di scelta.

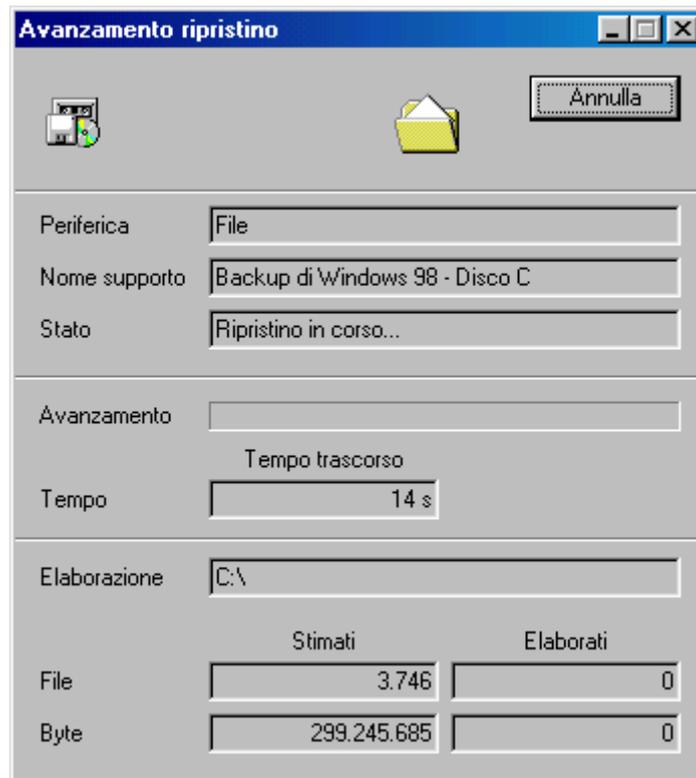
Conviene lasciare quello di default, perché è una scelta consigliata nella maggior parte dei casi. Gli altri pulsanti possono essere applicati in altre circostanze. Ogni caso è particolare e va affrontato in quanto tale.

Cliccando su **Avvia** attiviamo il processo di Backup:



Ripristina – Wizard 8

Windows fa una stima dei file da ripristinare e dello spazio in byte che necessita, fatto ciò inizia l'opera di ripristino:



Ripristina – Wizard 9

In questa fase il sistema sta ripristinando il tutto. Alla fine Windows ci avvisa che ha finito:



Ripristina – Wizard 10

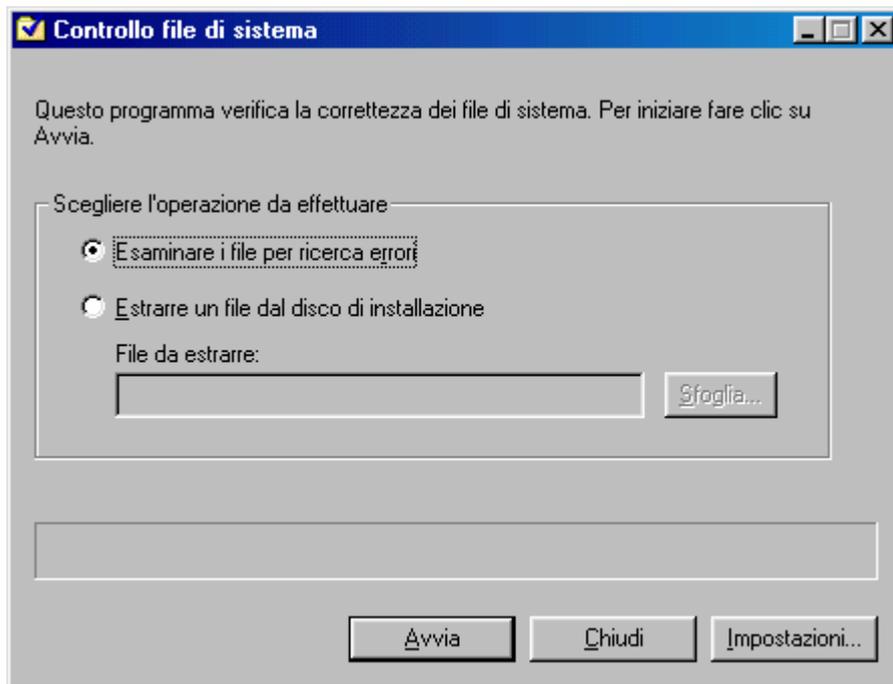
Avendo ripristinato anche il file del registro di configurazione, Windows ci richiede di essere riavviato per rendere effettive tutte le modifiche effettuate.

VI.III) Le Utilità di sistema

Controllo file di sistema

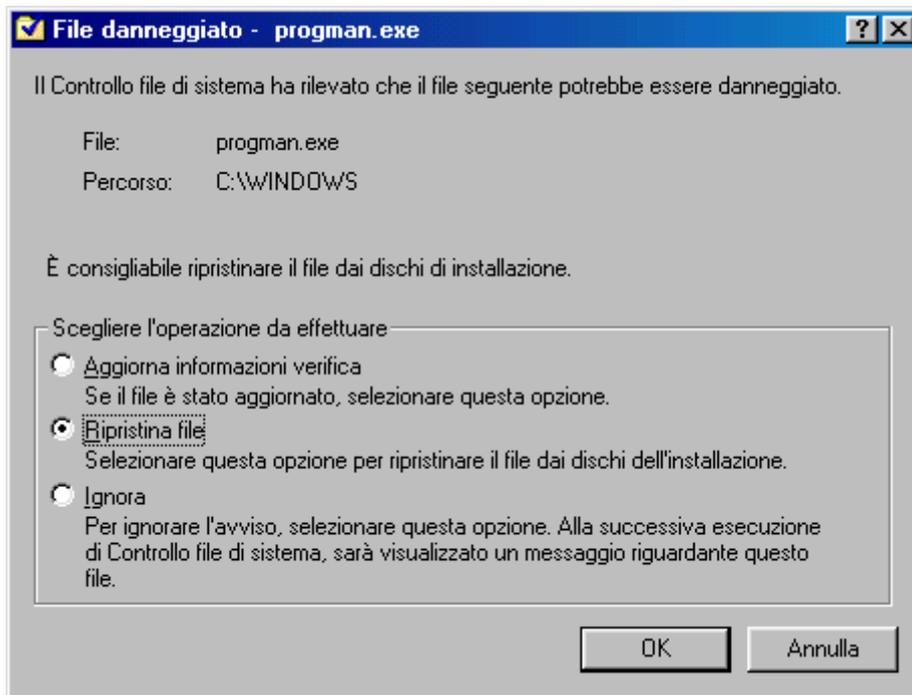
Controllare se il nostro sistema operativo è sempre in perfetta salute, cioè se non vi sono file di Windows che possono sembrare o essere danneggiati, è una delle innovazioni del Windows 98.

Vediamo:



Controllo file di sistema

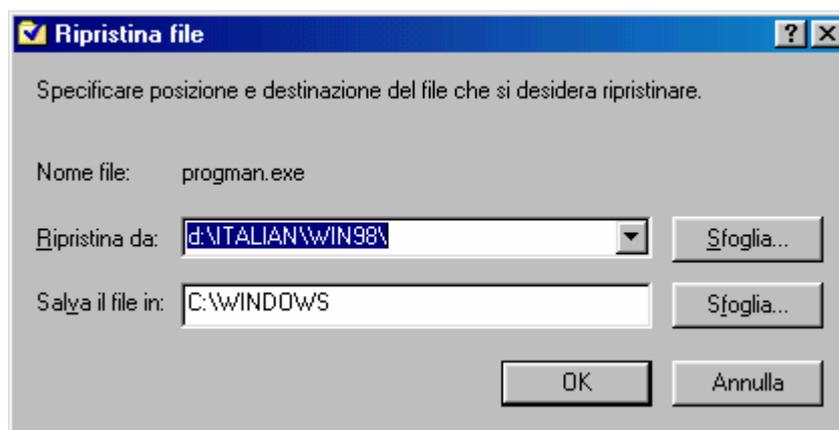
Clicchiamo su **Avvia** e facciamo analizzare il sistema:



Controllo file di sistema – Errore di file del sistema

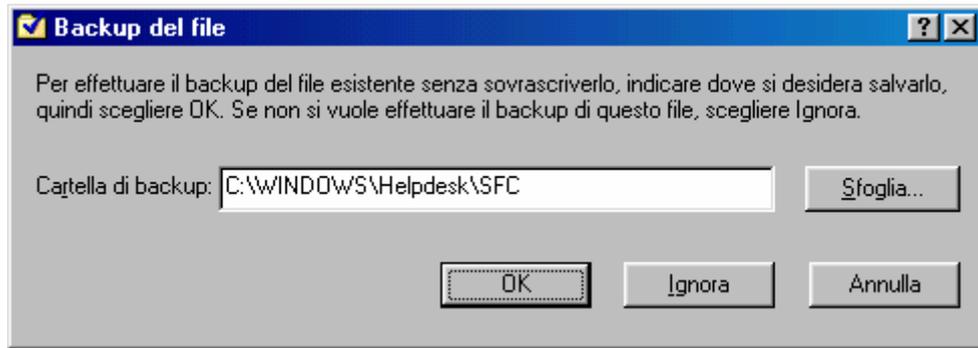
Windows ha incontrato un errore durante l'analisi.

Per default il sistema ci può fare scegliere quale operazione effettuare. In linea di massima conviene ripristinare il file in modo da non avere problemi con il sistema.



Controllo file di sistema – Ripristino del file

Per ripristinare il file di Windows è necessario inserire il CD di Windows 98 nel computer:



Controllo file di sistema – Backup del file

Windows provvede a creare una copia di backup del file che andiamo a sostituire, in una apposita sotto cartella di Windows.



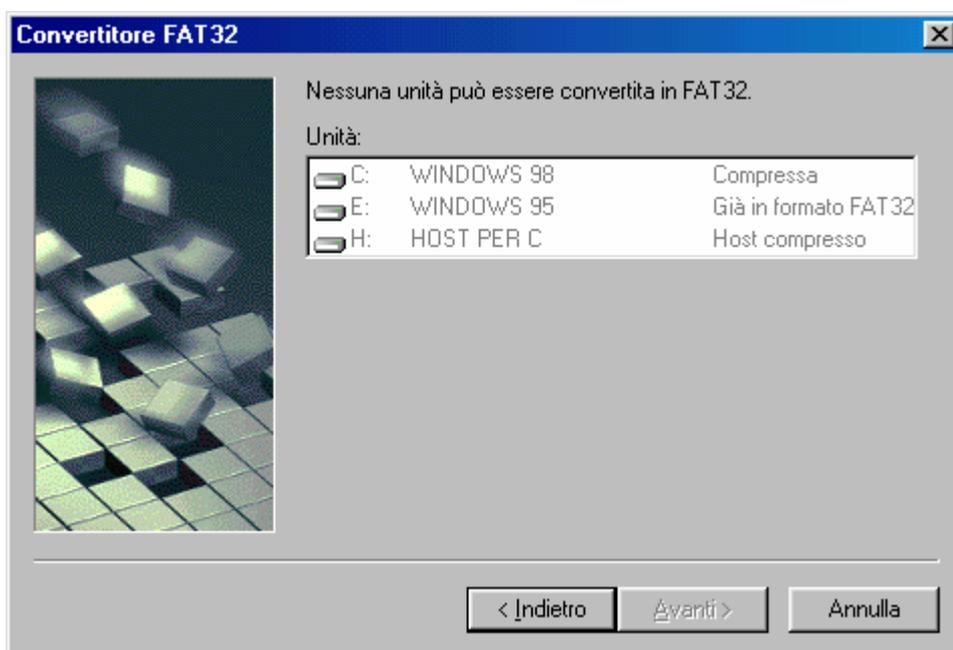
Controllo file di sistema – Riavvio di Windows

Una volta effettuate le sostituzioni per rendere effettive le modifiche è necessario riavviare il computer.

VI.IV) Le Utilità di sistema Convertitore di unità (FAT 32)

La FAT 32 è molto conveniente in quanto (come detto nel Volume I Capitolo I paragrafo IV) permette di superare il limite fisico della FAT 16 di 2,1 GB (cioè se abbiamo un disco rigido di 4 GB, possiamo creare una sola partizione di appunto 4 GB), ma soprattutto permette di guadagnare spazio, circa il 40% in più.

Questa opzione, che si esegue mediante Wizard, non è attivabile su unità che sono state compresse:



Convertitore di FAT 32 – Impossibilità di convertire unità

Nessuna unità può essere convertita.

Ciò accade anche se l'unità è troppo piccola cioè se è inferiore ai 512 MB.

Per completare l'operazione basta seguire il Wizard. L'utente può farlo anche senza le illustrazioni di questo testo.

VI.V) Le Utilità di sistema

Mappa caratteri

La Mappa caratteri serve a visualizzare tutti i simboli di ogni set di carattere:



Mappa caratteri – 1

Questo programma è molto utile quando si utilizza un programma come Word (anche se Word possiede un proprio programma di Mappa caratteri), WordPad o similari e si necessita di inserire un simbolo o, comunque un carattere in un testo.

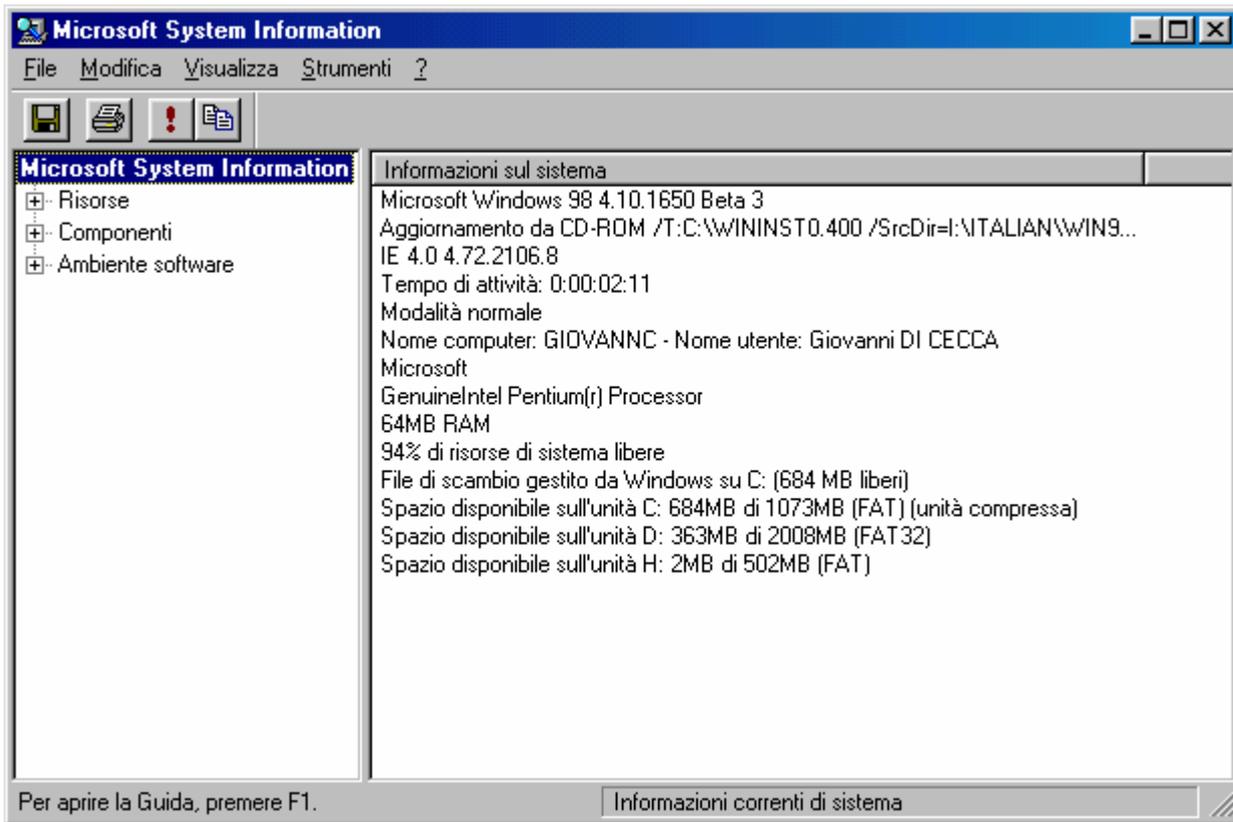


Mappa caratteri – 2

Quando andiamo su di un simbolo con il mouse, questo viene ingrandito (come il simbolo dell'euro €), mediante il pulsante **Seleziona** questo viene visualizzato in una casella di testo, e tramite **Copia** copiato in memoria per essere utilizzato nell'applicazione che stiamo usando.

VI.VI) Le Utilità di sistema Microsoft System Information

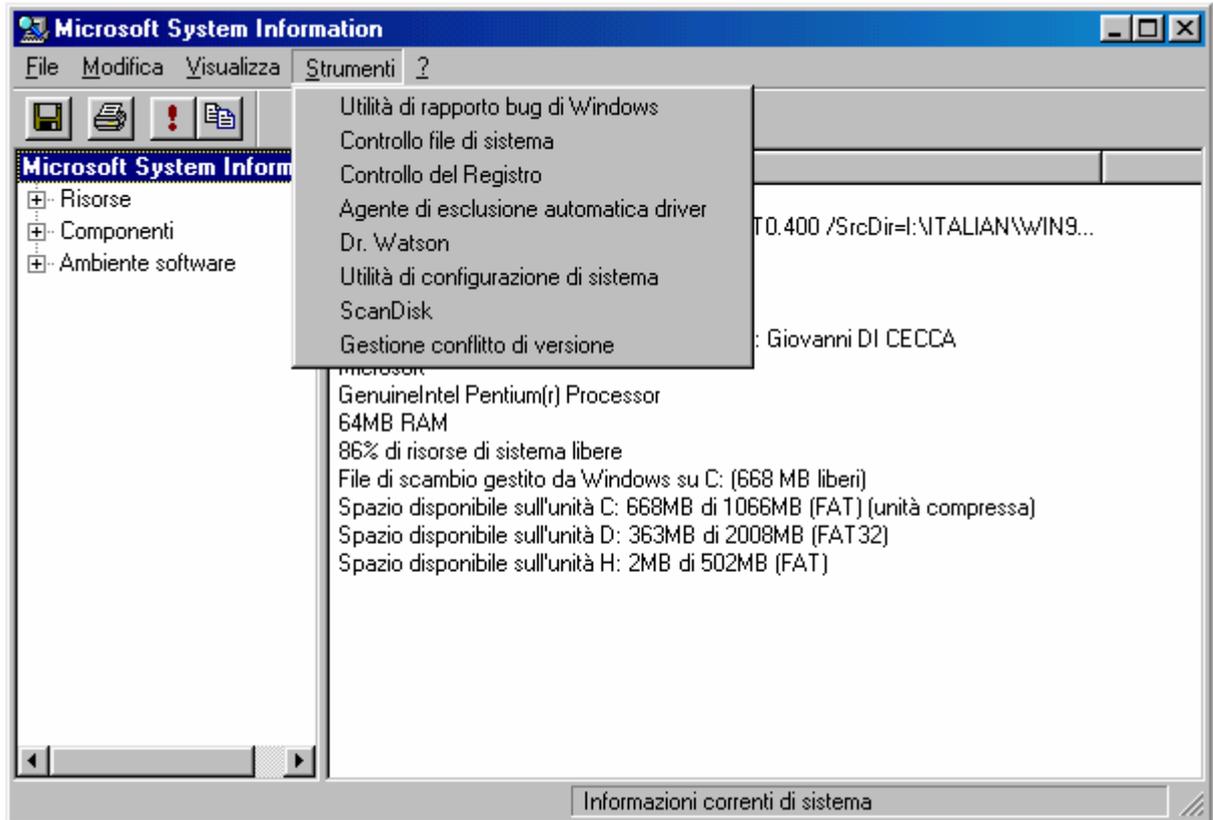
Questo è uno dei più antichi programmi di Windows e serve per avere un quadro generale del computer che stiamo usando:



Microsoft System Information – Standard

Non tratteremo le singole voci perché è lungo.

Il menu a tendina **Strumenti**, contiene alcuni programmi per la verifica del sistema (cioè ci sono programmi che analizzano e riportano eventuali problemi riscontrati):



Microsoft System Information – Menu Strumenti

Come vediamo ci sono degli strumenti (che non analizzeremo, l'utente può farlo da solo) utili quando ci sono dei problemi che non riusciamo a capire (il più classico è quello del conflitto di versione).

Nel menu **File** c'è la voce **Esporta** che serve ad esportare su di un file di testo le informazioni che riguardano il nostro PC.

È possibile anche stamparlo, ma a occhio e croce dovremmo utilizzare non meno di 64 pagine, e se non è proprio necessario, è inchiostro che viene sprecato.

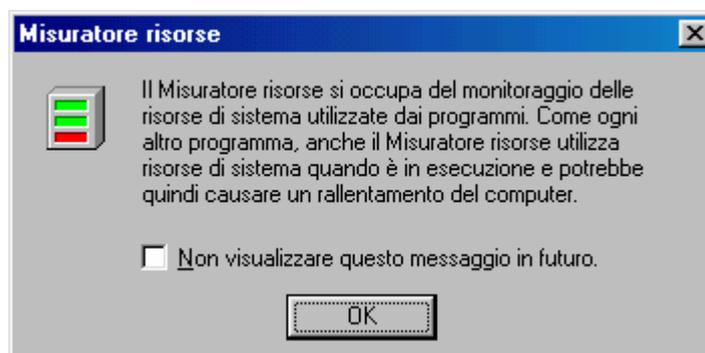
VI.VII) Le Utilità di sistema

Misuratore risorse

Questo programmino, non fa altro che mostrarci quanto delle risorse del computer (non inteso come programma) abbiamo a disposizione.

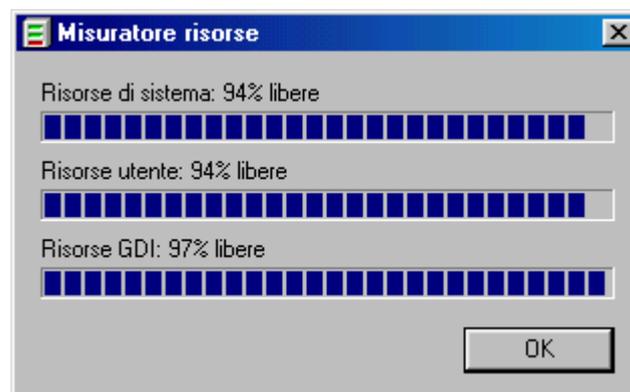
Visto che comunque un file in memoria occupa delle risorse, conviene visualizzare questo **se e solo se** abbiamo necessità di monitorare lo spazio che abbiamo.

Vediamo:



Misuratore risorse – Schermata di avviso

Questa schermata serve solo ad informarci che essendo un processo, potrebbe rallentare il sistema, questa schermata è annullabile cliccando sul check: **Non visualizzare questo messaggio in futuro.**



Misuratore di sistema – Standard

Questa schermata ci mostra quante risorse abbiamo disponibili.

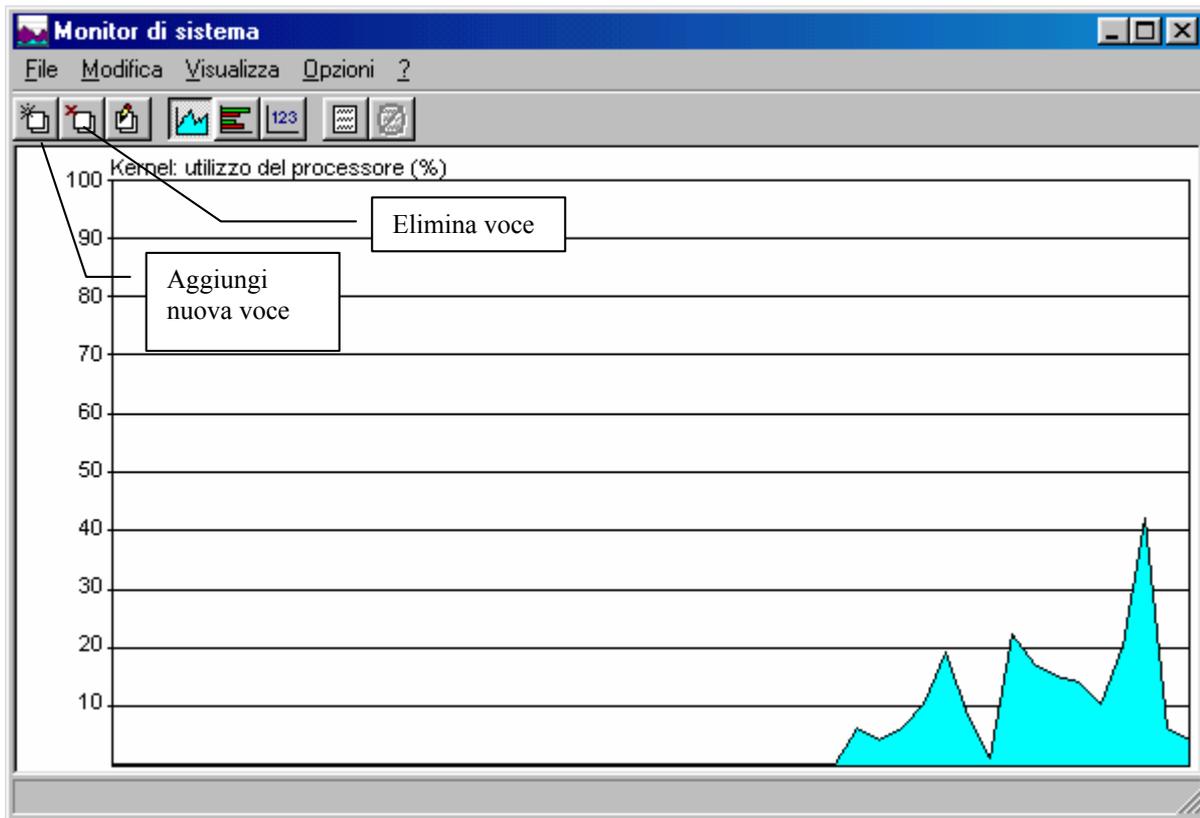
Cliccando su **OK**, il programma scomparirà nella barra delle applicazioni affianco l'orologio:



Misuratore di sistema – Programma nella barra delle applicazioni

VI.VIII) Le Utilità di sistema Monitor di sistema

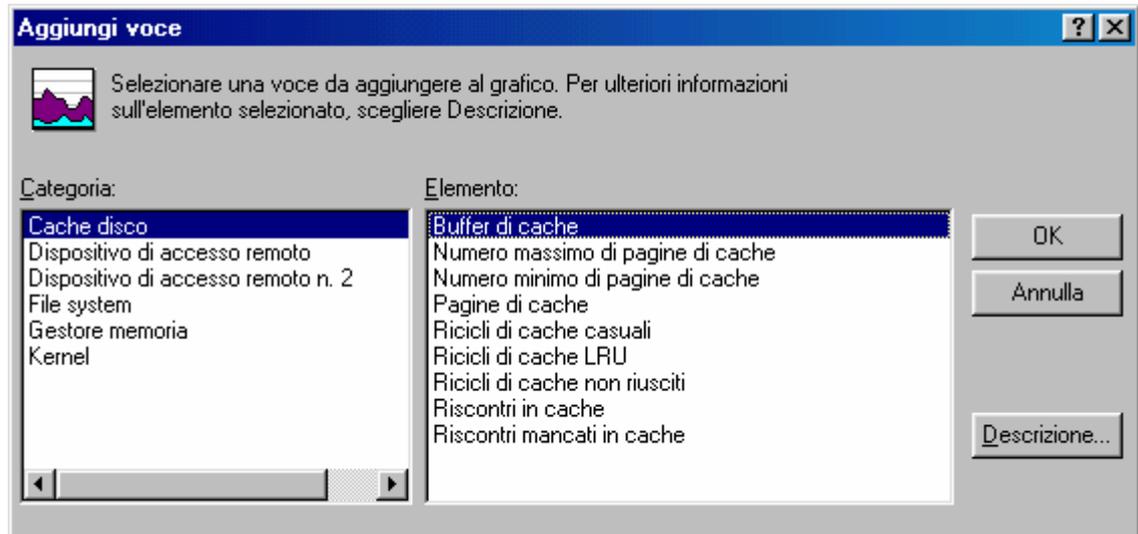
Come nel precedente caso anche questa utility serve a monitorare il nostro computer:



Monitor di sistema – Standard

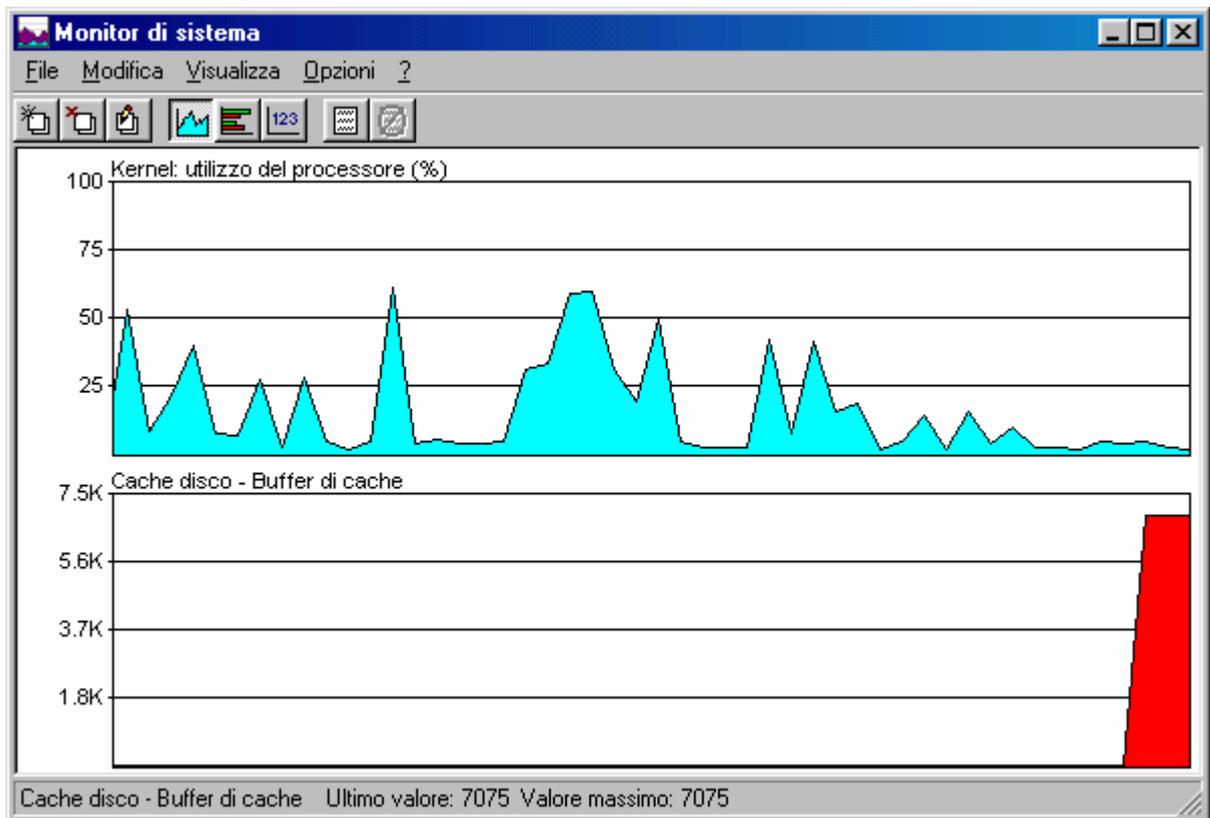
Questo diagramma visualizza l'attività del Kernel.

Premesso che questo genere di informazioni può tornare utile ai professionisti del settore I.T. (= Information Technology) noi possiamo scegliere quali operazioni possiamo monitorare, cliccando sul pulsante **Aggiungi nuova voce** (vedi callout) ci compare questa immagine:



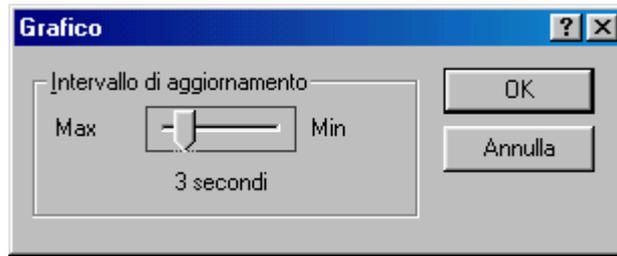
Monitor di sistema – Aggiungi voce

Prendiamo ad esempio dalla schermata **Categoria** la **Cache disco**, e nella casella **Elemento** **Buffer di cache**. Vediamo che cosa accade:



Monitor di sistema – Misurazione aggiunta

Per stabilire ogni quanto effettuare le misurazioni, scegliamo dal menu a tendina **Opzioni** l'unica voce **Grafico...**:



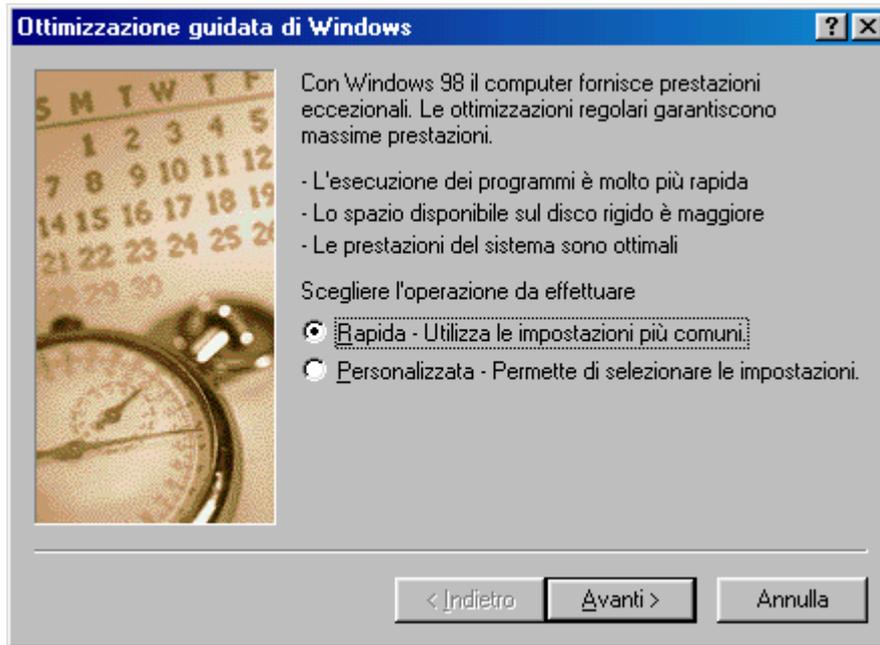
Monitor di sistema – Grafico

Spostando l'aghetto verso sinistra diminuiamo il tempo di intervallo (ad un secondo), verso destra lo andiamo ad aumentare (fino ad un'ora).

A mio parere, conviene usare questo programma solo se si presuppongono problemi al sistema e, per visualizzare meglio quasi tutti gli stati che affronta il computer, con intervallo di un secondo.

VI.IX) Le Utilità di sistema Ottimizzazione di Windows

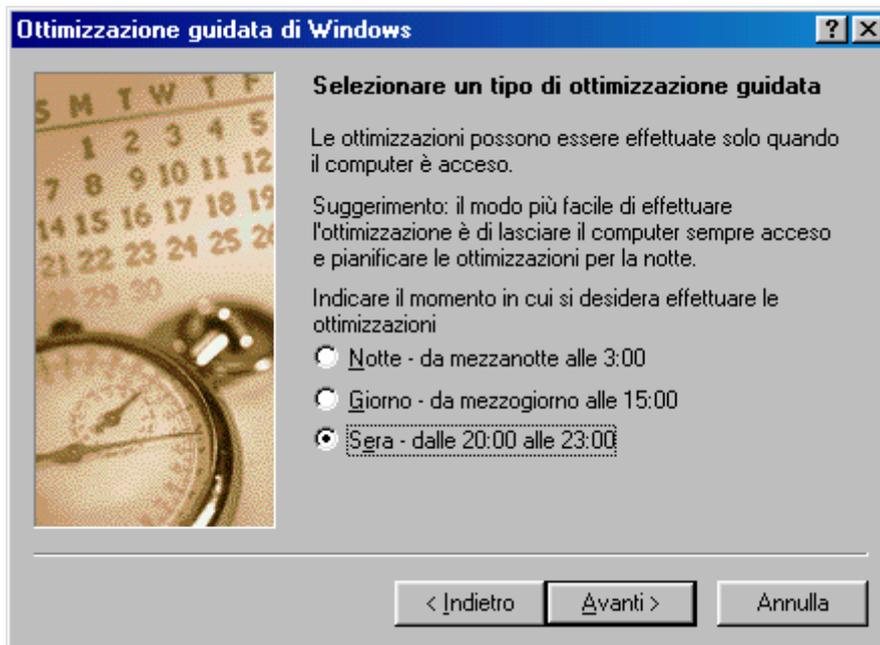
Windows 98 ha un'altra utility che permette di ottimizzare le prestazioni. Una sorta di controllore che attiva dei programmi di manutenzione. Tutto il processo di ottimizzazione avviene mediante un Wizard:



Wizard di Ottimizzazione di Windows – 1

Il sistema ci consente di utilizzare un setup **Rapido** o **Personalizzato**.

Noi analizzeremo quello **Rapido**:



Wizard di Ottimizzazione di Windows – 2

In questa schermata dobbiamo scegliere quando effettuare questa ottimizzazione. Se si usa il calcolatore prevalentemente la sera o comunque se si usa fino a sera è consigliabile scegliere o **Giorno** o **Sera**.

Cliccando su **Avanti** >:

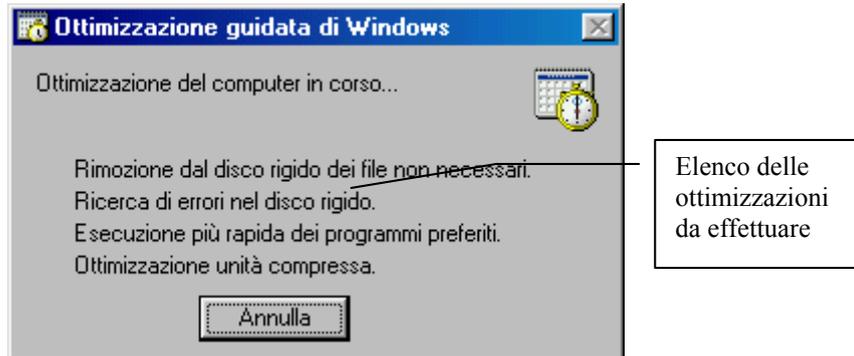


Wizard di Ottimizzazione di Windows – 3

Come possiamo notare sono visualizzati i programmi che Windows attiva per ottimizzare il sistema.

A fondo scheda c'è un check che attiva tutti i programmi quando si effettua il Wizard per la prima volta.

Ecco l'elenco che compare quando finiamo il Wizard:



Wizard di Ottimizzazione di Windows – 4

Contemporaneamente attiva i programmi elencati in successione. Ogni volta che finisce un'applicazione, appone un segno di spunta alla lista dell'immagine di sopra.

VI.X) Le Utilità di sistema

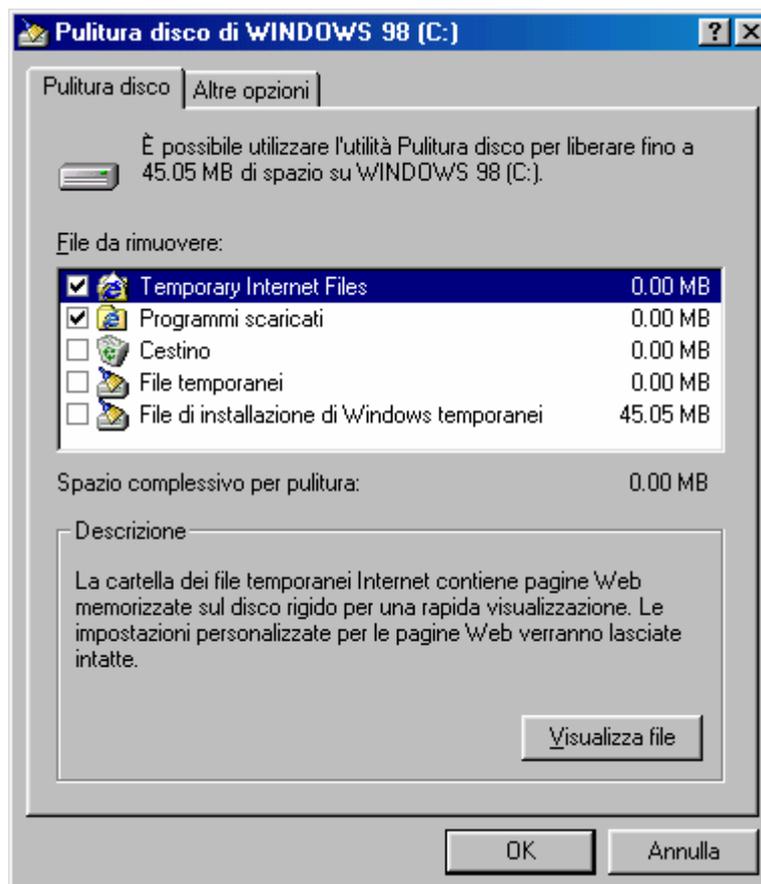
Pulitura disco

Una delle cause più frequenti di perdita di spazio sul disco rigido è quella dei file inutili che il sistema non riesce ad eliminare. Per sopperire a questo problema Microsoft ha realizzato un programma molto interessante:



Pulitura disco – Analisi del sistema in corso

Fatta un'analisi del sistema per vedere che cosa abbiamo come spazzatura:



Pulitura disco – Standard

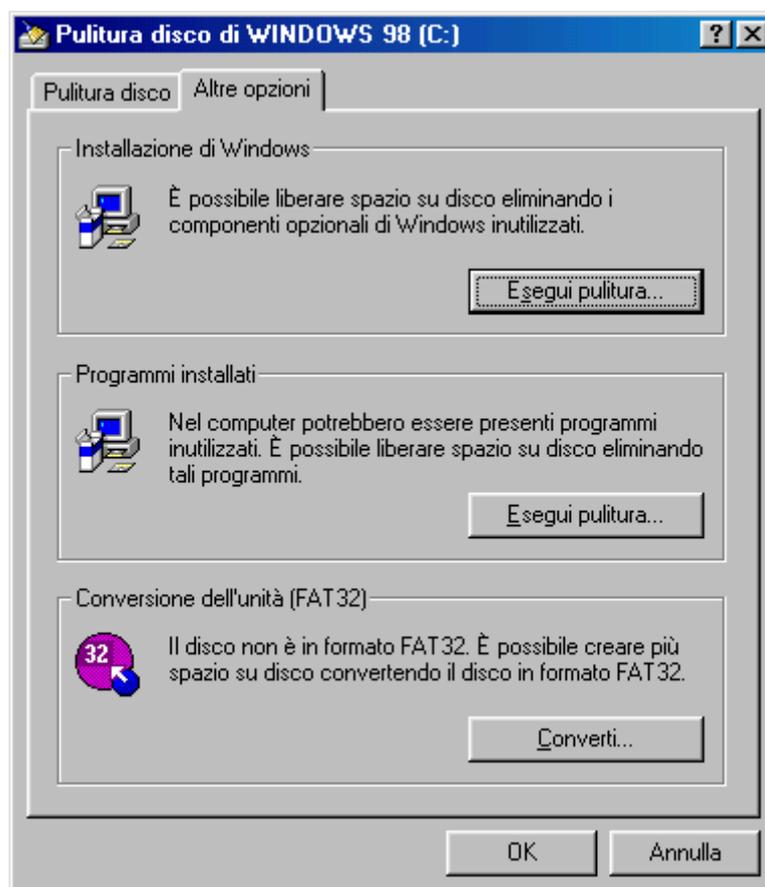
Ciò che troviamo nella schermata sono dei check che ci permettono eliminare dei file presenti nel sistema.

Una delle cartelle che più accumula file è quella di **Temporary Internet File**. Questa cartella contiene tutte le pagine che abbiamo scaricato (come detto nel Volume I al Capitolo III il sistema ricompone i segnali che riceve in immagini sul disco rigido).

In basso c'è il pulsante **Visualizza** (attivo solo per i primi tre check della lista) che ci permette di decidere cosa rimane e cosa buttare.

Ovviamente cliccando su **OK** si attiva il processo.

Vediamo l'altra scheda **Altre opzioni**:



Pulitura disco – Altre opzioni

I primi due riquadri attivano **Installazione applicazioni**, e l'utente può rispettivamente eliminare programmi di sistema o quelli comprati a parte forniti da terze parti.

L'ultimo riquadro attiva il Wizard di conversione della FAT 32.

VI.XI) Le Utilità di sistema Scandisk

Lo **Scandisk** è il più importante dei programmi di Windows.

Questo serve a verificare se sul disco vi sono degli **Errori logici** o **Errori fisici** che ci impediscono di far funzionare bene il sistema.

Gli **Errori logici** sono delle defaillances che Windows commette durante la scrittura su dischi molto frammentati (vedi paragrafo successivo).

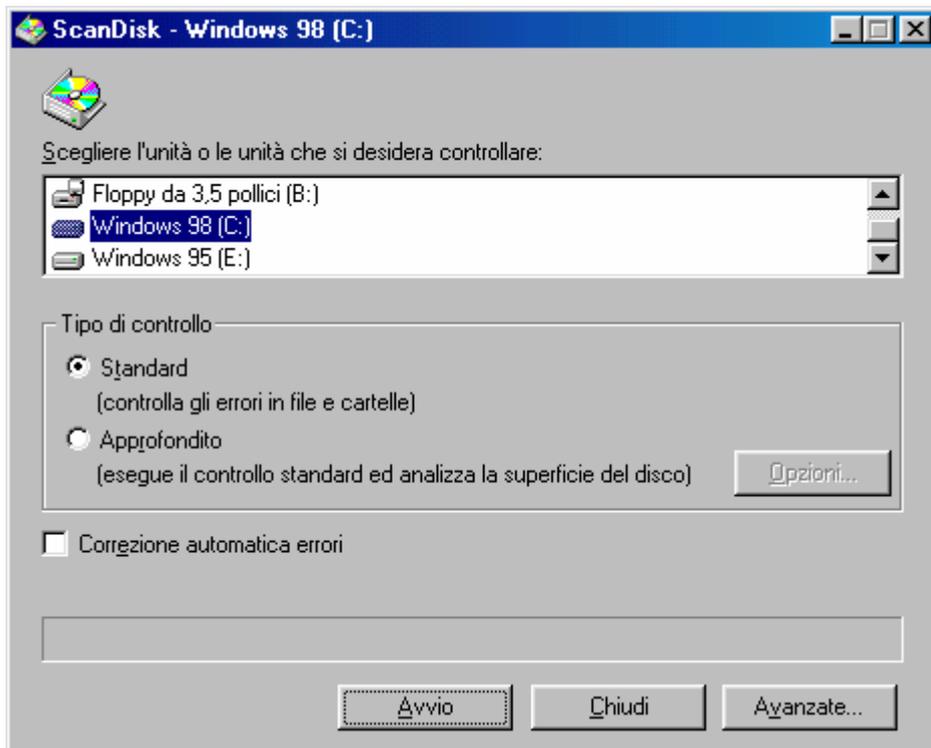
Gli **Errori fisici** sono dei problemi reali che abbiamo sul disco rigido in quanto tale.

Per capirci un **Errore logico** (molto comune) avviene quando due o più file utilizzano allo stesso tempo il medesimo cluster (che possiamo immaginare come uno scaffale di una libreria). Ciò non può avvenire se non in casi particolari. Questo essendo un problema molto comune si risolve facilmente (vedi più avanti).

Per **Errore fisico** (molto più raro sui dischi rigidi, ma altrettanto grave) è la rottura a livello fisico del cluster (praticamente lo scaffale rotto della libreria di cui sopra). In questo caso Windows sposta tutti i dati che riesce a recuperare in un'altra allocazione integra.

Quest'ultimo fenomeno è molto frequente sui floppy disk, anche se ormai stanno diventando sempre più pezzi di antiquariato informatico.

Andiamo a vedere la schermata di questo programma:



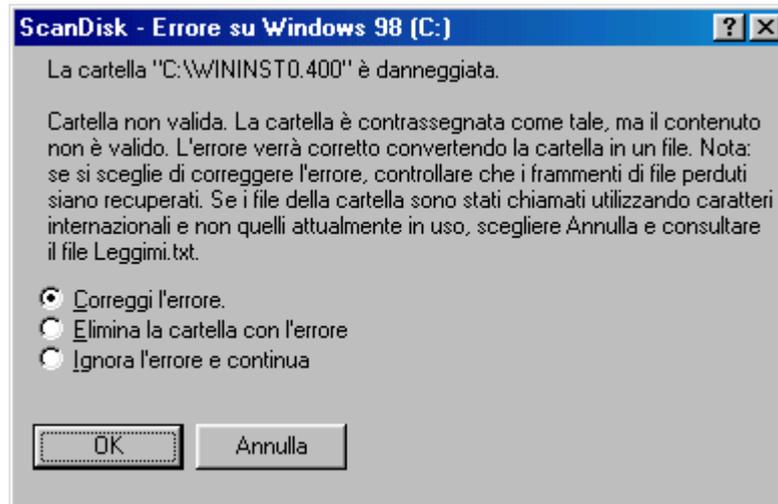
Scandisk – Standard

Come possiamo notare si possono effettuare due tipi di controllo: uno **Standard** ed uno **Approfondito**.

La scansione del disco **Standard** (che noi vedremo) controlla gli errori a livello logico dei file e cartelle presenti sul disco. Questo tipo di controllo è quello che si effettua in modo più comune (perché come detto è difficile che su di un disco rigido si possano verificare degli errori di tipo fisico).

La scansione **Approfondita** analizza file e cartelle, in più analizza tutti i cluster del disco (più il disco è grande più ci sono cluster da esaminare).

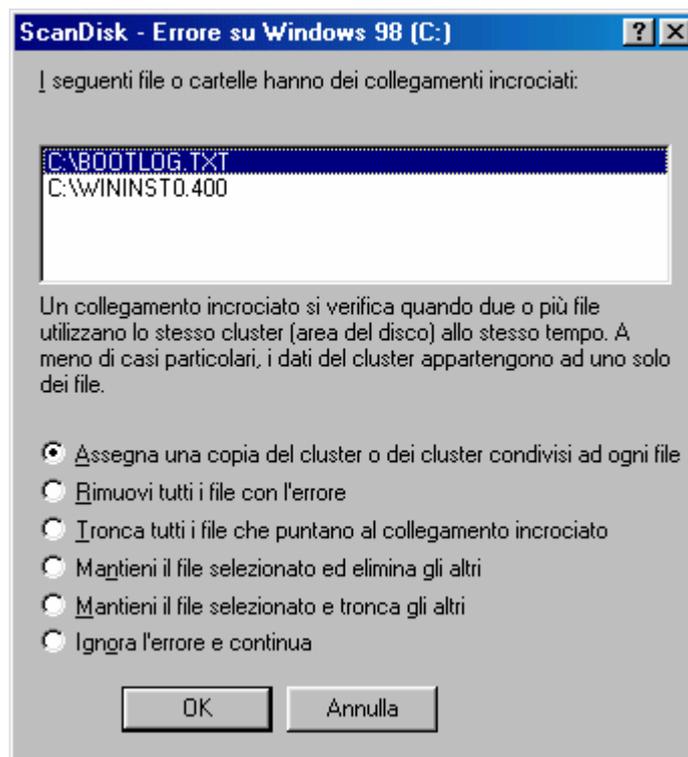
Andiamo ad analizzare la scansione del disco:



Scandisk – Errore sull'unità C

Dopo un'installazione di Windows conviene sempre verificare se il nostro disco rigido è ancora integro. È molto probabile che venga riscontrato un problema di questo tipo. Basta cliccare su **Correggi l'errore** per aggiustare il tutto (non conviene scegliere **Elimina l'errore** perché può creare problemi con gli altri programmi ad esso collegati).

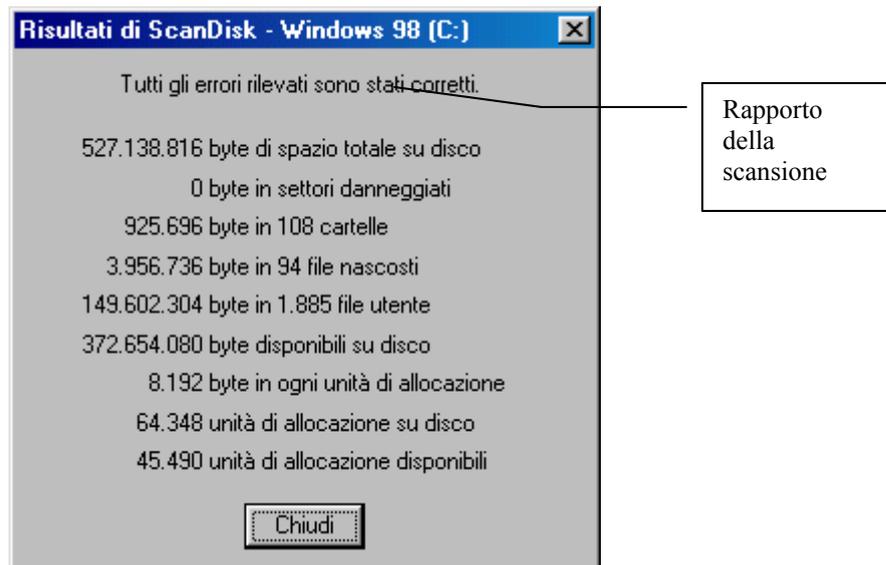
Cliccando su **OK** riusciamo a correggere l'errore.



Scandisk – Errore di file incrociato

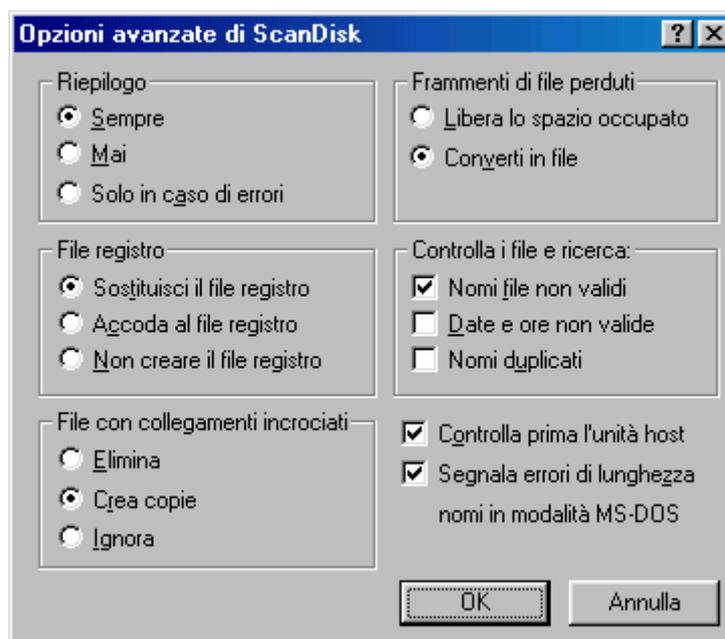
Il sistema in questi casi assegna una copia del o dei cluster ai file che lo usano contemporaneamente. Non conviene selezionare altri metodi, in quanto sono metodi molto pesanti e abbastanza distruttivi, sempre considerando gli altri file correlati del sistema.

Alla fine Scandisk ci mostrerà la schermata con il dettaglio di ciò che ha fatto:



Scandisk – Risultato finale

Effettuate le correzioni vediamo quale scheda attiva il pulsante **Avanzate**:



Scandisk – Pulsante Avanzate

Questa casella serve a stabilire quali operazioni deve effettuare Scandisk quando esegue la **Correzione automatica** (il check al di sopra dei pulsanti a fondo scheda), oppure consigliare all'utente cosa fare quando si riscontrano questi errori. Vediamo:

Nel riquadro **Riepilogo**, serve a stabilire il tipo rapporto dati che vogliamo alla fine della scansione.

Nel riquadro **File registro** possiamo decidere se creare un file sul disco rigido (Scandisk.log) che contiene tutte le informazioni relative a tutte le operazioni che ha effettuato durante la scansione:

```

*****

Microsoft ScanDisk per Windows

NOTA: se viene utilizzato un programma per MS-DOS per visualizzare il
file, alcuni caratteri
verranno visualizzati in maniera errata. Utilizzare un programma per
Windows quale Blocco note.

File registro generato alle 17.43 del 15/10/1998.

Utilizzate le seguenti opzioni da ScanDisk:
  Controllo standard

L'unità Windows 98 (C:) contiene i seguenti errori:

La cartella C:\WININST0.400
è danneggiata:
Contenuto non valido per una cartella.
  Risoluzione: Correggi l'errore
  Risultati: Errore non corretto precedentemente.
  Risultati: Correzione non riuscita. Un altro programma ha eseguito
un'operazione di scrittura sul disco.

La cartella C:\WININST0.400
è danneggiata:
Contenuto non valido per una cartella.
  Risoluzione: Correggi l'errore
  Risultati: Errori corretti come specificato

I seguenti file o cartelle contengono collegamenti incrociati:
I 1) C:\BOOTLOG.TXT
I 2) C:\WININST0.400
  Risoluzione: Assegnare ad ogni file una copia del cluster o dei
cluster condivisi
  Risultati: Errore corretto parzialmente.
  Risultati: Correzione non riuscita. Un altro programma ha eseguito
un'operazione di scrittura sul disco.

I seguenti file o cartelle contengono collegamenti incrociati:
I 1) C:\BOOTLOG.TXT
I 2) C:\WININST0.400

```

Risoluzione: Assegnare ad ogni file una copia del cluster o dei cluster condivisi

Risultati: Errori corretti come specificato

Tutti gli errori trovati sull'unità sono stati corretti.

Nel riquadro **File con collegamenti incrociati** Scandisk per default fa una copia dei file, ma si può scegliere anche di eliminarli o di ignorare il problema.

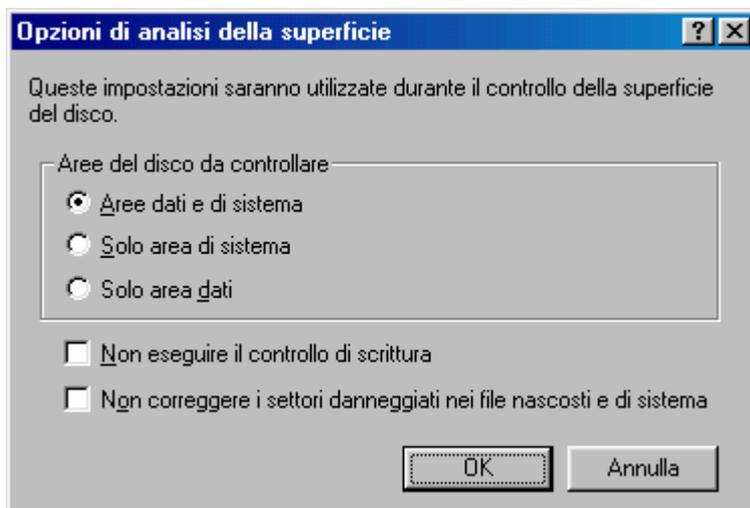
Il riquadro **Frammenti di file perduti** permette di scegliere se eliminare o conservare sotto forma di file questi frammenti perduti. Come spesso consiglia Windows questi possono essere pezzi di file eliminati, quindi, a mio avviso, conviene eliminarli, in modo da guadagnare spazio.

Il riquadro **Controlla i file e ricerca** indica a Scandisk di ricercare Nomi di file non validi, date non valide, Nomi di file duplicati. Essendo check possono essere scelti tutti e tre.

Fuori riquadro ci sono due check:

Controlla prima l'unità host: controlla l'unità non compressa che contiene l'unità che abbiamo compresso (con DriveSpace 3). Ciò serve a verificare che su tale unità non vi siano errori che possono ripercuotersi su quella compressa.

Segnala errori di lunghezza nomi in modalità MS-DOS: la cartella che contiene i file è quella Documenti. Per separare le tipologie di file spesso creiamo un mare di sottocartelle, ciò produce un problema nella gestione da parte di MS-DOS, che può contare solo su due righe per poter visualizzare il percorso di ricerca, mentre questo tipo di operazione va oltre questo spazio.



Scandisk – Opzioni di controllo Approfondito

Il riquadro **Aree del disco da controllare** contiene dei pulsanti di scelta che ci permettono di scegliere quale tipo di controllo effettuare sul disco (fino ad ora abbiamo considerato solo quello rigido, ma è da considerare tutti i tipi di supporto magnetici a disco, quindi Floppy, Zip 100, dischi rigidi ecc.).

È consigliabile lasciare quello che Scandisk ha impostato per default.

A fondo scheda ci sono due check:

Non eseguire il controllo di scrittura: se il check è disattivato, il contenuto di ogni settore dell'unità verrà letto e riscritto, per controllare che la lettura e la scrittura possano essere eseguite correttamente. Attivando il check il contenuto dei settori verrà solo letto.

Non correggere i settori danneggiati nei file nascosti e di sistema: se su una unità a disco vi sono dei settori danneggiati, questi vengono spostati in altri considerati buoni. Questo check serve a salvaguardare alcuni tipi di programma (per lo più quelli un po' datati) che per verificare che la copia in uso sia licenziata fanno affidamento a file generalmente nascosti.

In linea di massima non conviene attivare nessuno dei due check, a meno che non vi sia un qualche tipo di necessità particolare.

VI.XII) Le Utilità di sistema Utilità di deframmentazione dischi

Anche questo programma è di fondamentale importanza!

Prima di vedere come funziona, spendo due parole sulla funzionalità del programma.

Questa utilità nasce praticamente con le unità a disco rigido (quindi nel 1983, da casa Symantec con la prima versione delle Norton Utilities) e serve ad ottimizzare le prestazioni e soprattutto la velocità del disco.

Abbiamo detto che Windows utilizza moltissimo l'unità a disco rigido e per memorizzare dati e programmi, e per swappare file che non riesce a gestire con la sola memoria RAM a disposizione. Quindi c'è un notevole "sconquassamento" del disco. In poche parole: il Caos!

Quindi le testine per leggere i dati, impiegano molto più tempo perché devono andare a cercare i file dispersi. Da questo problema ne nascono altri che portano anche degli errori (come ad esempio i file incrociati o cross file).

Una volta identificato il problema, vediamo come risolverlo:



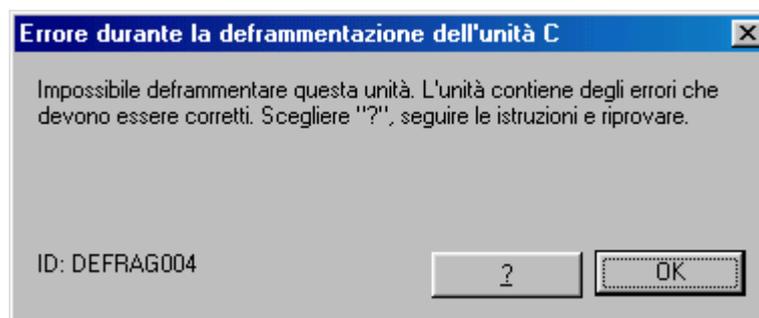
Utilità di deframmentazione dischi – Standard

Questo programma è di una banalità cronica. Basta selezionare l'unità a disco che si vuole deframmentare (compressa o fisica, come lo definisce). Una volta selezionata l'unità C, basta cliccare su **OK**:



Utilità di deframmentazione dischi – In corso

Se si effettua una deframmentazione senza fare uno Scandisk prima, si può incorrere in un errore di questo tipo:

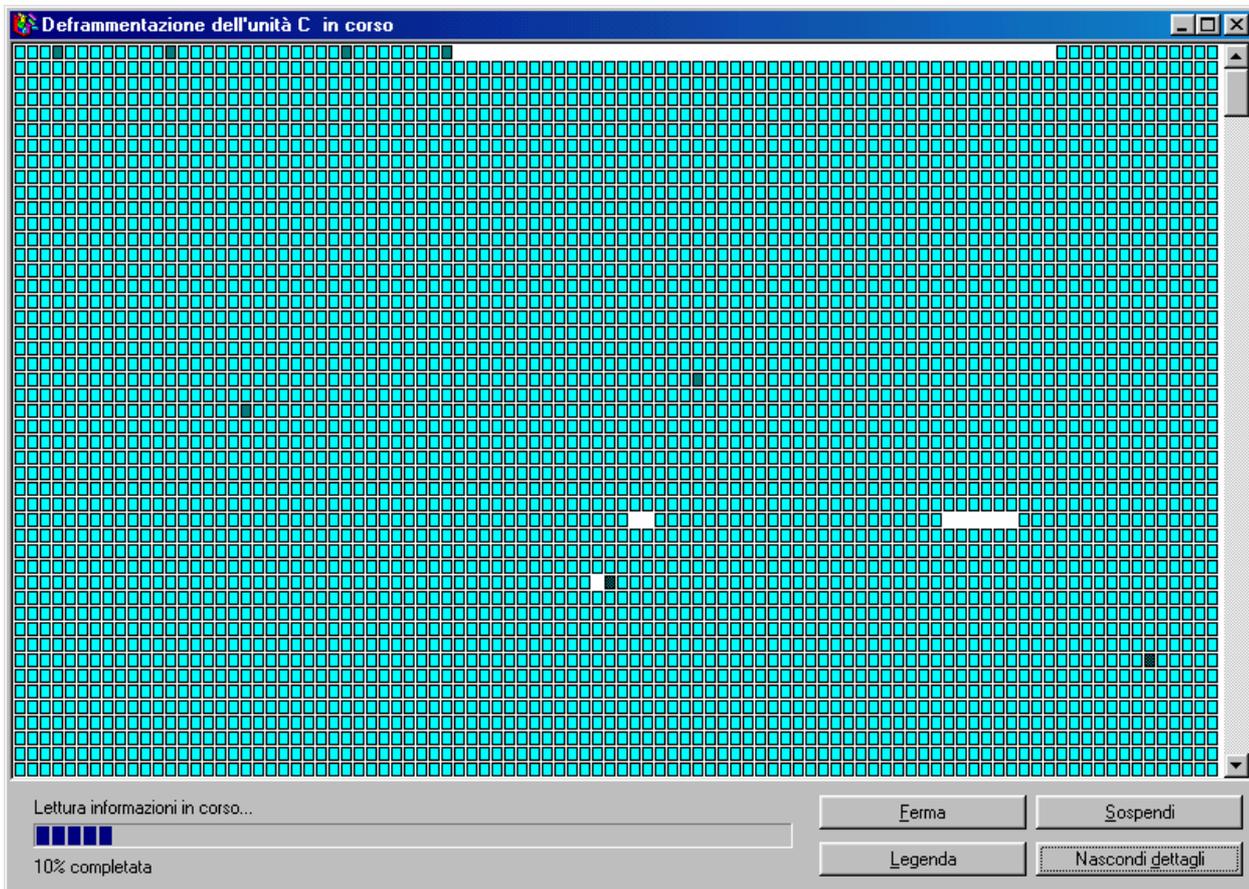


Utilità di deframmentazione dischi
Errore durante la deframmentazione

In questo caso si effettua uno Scandisk e poi si ripete daccapo l'operazione.

Nel caso che il tutto funzioni bene arriviamo alla fine del processo.

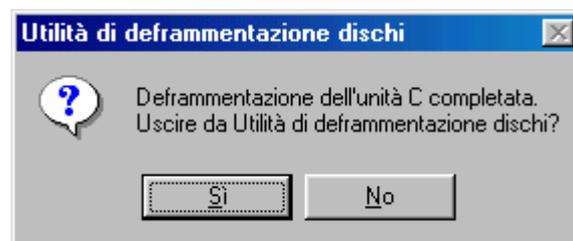
Se alla schermata **Utilità di deframmentazione dischi – In corso** clicchiamo Dettagli, compare questa schermata:



Utilità di deframmentazione dischi – Dettagli

Può essere interessante vedere come funziona (nel caso si volessero dei dettagli sul significato dei quadrettini basta cliccare su **Legenda**), ma allunga solo la durata del processo di deframmentazione. Nei casi peggiori può durare anche qualche ora.

Alla fine esce questa schermata:



Utilità di deframmentazione dischi – Fine processo

Rispondendo **Sì** si esce, con **No** si può scegliere un'eventuale altra unità da deframmentare.

VI.XIII) Le Utilità di sistema Visualizzatore appunti

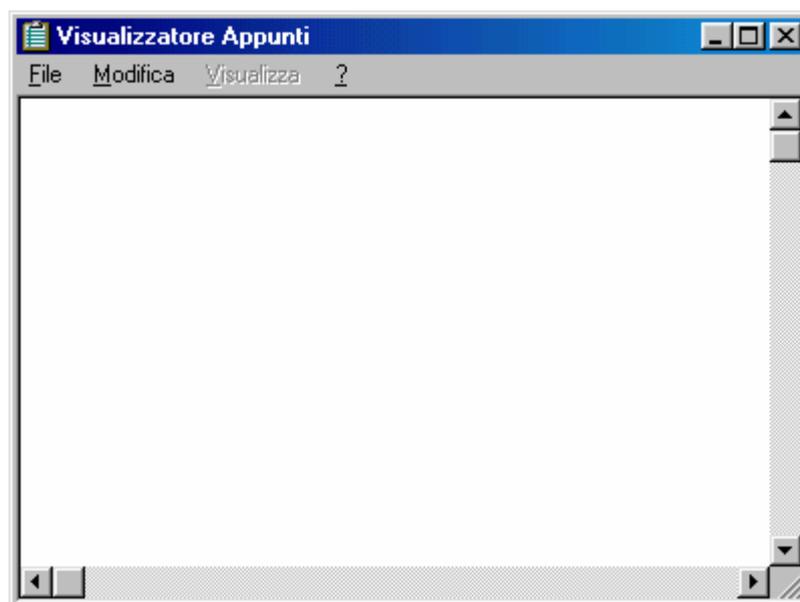
Questo, ultimo, programma può tornare utile se si desidera sapere cosa abbiamo nella cartella appunti.

Prima di proseguire è bene fare un po' di chiarezza.

La **Cartella appunti** contiene tutte le immagini (per immagini consideriamo testo come quello di Word, WordPad, Blocco note ecc., e immagini come quelli Paint, Imaging ecc.) che siamo andati a copiare mediante le funzioni **Taglia** e **Copia** (questo discorso vale anche per i programmi e cartelle che andiamo a copiare, anche se nella cartella viene registrato solo l'indirizzo di ricerca del file o cartella detto **Path**).

La funzione **Incolla**, che pure tante volte abbiamo citato, serve ad “incollare” o copiare su di un altro programma (sempre per Windows, e mai per DOS) ciò che abbiamo copiato in questa cartella.

Scoperto l'arcano, vediamo il programma:

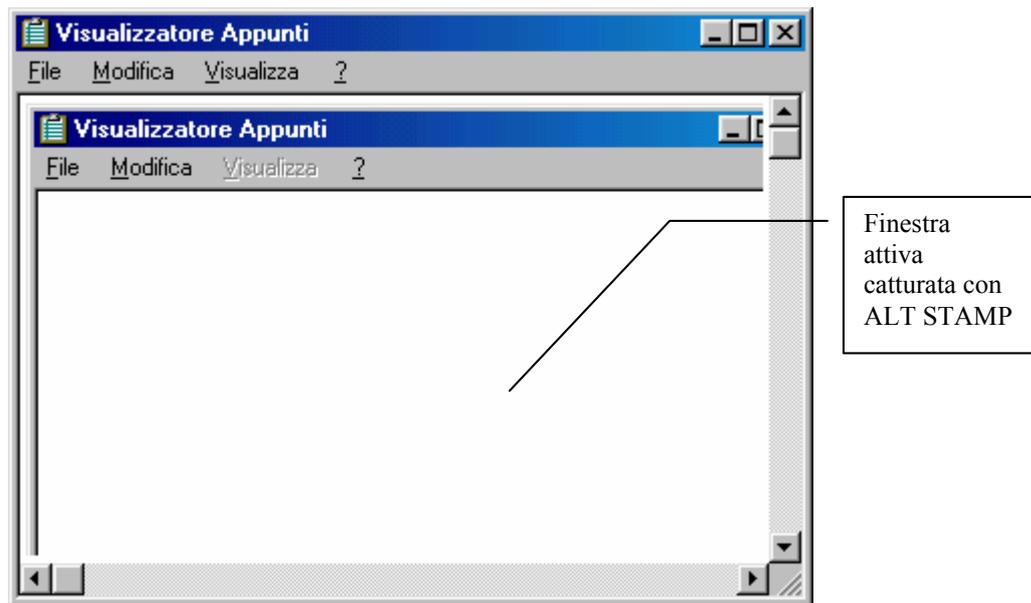


Visualizzatore appunti – Vuoto

Questo è il programma come si presenta al pubblico. In questa cartella si materializza (in tempo reale) tutto ciò che noi andiamo a memorizzare, mediante le funzioni **Taglia** e **Copia** (scopriamo un altro

arcano: le immagini fin qui riportate sono state prese mediante l'uso di due funzioni: premendo **Alt Stamp**, per le immagini delle finestre attive, e solo il tasto **Stamp** per memorizzare l'immagine di tutto lo schermo e le relative parti attive e non attive).

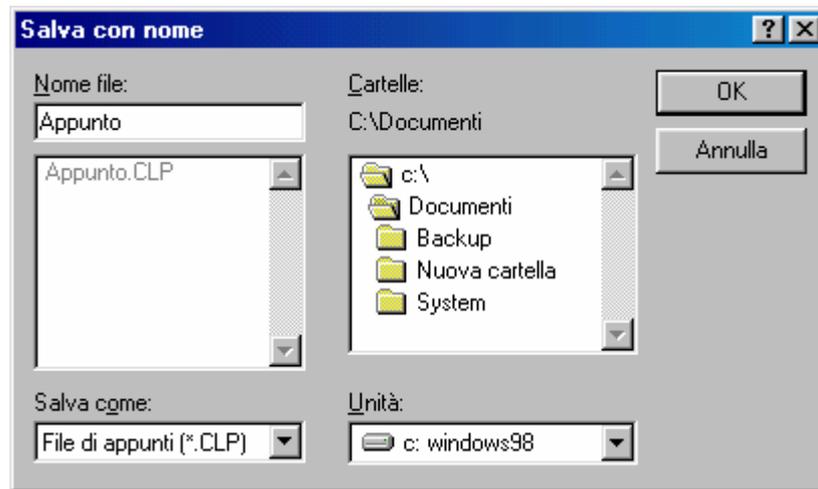
Vediamo un'immagine dentro la cartella:



Visualizzatore appunti – Pieno

“Con molta fantasia”, abbiamo memorizzato la finestra attiva.

Questa immagine (o qualunque cosa sia in senso generale) la possiamo immagazzinare sul disco salvandola (la Cartella appunti può memorizzare e di conseguenza visualizzare solo un'immagine per volta. Cioè se memorizziamo due cose consecutivamente il sistema conserva solo l'ultima immagine che abbiamo copiato). La funzione di salvataggio si attiva selezionando dal menu a tendina **File** la voce **Salva con nome**:



Visualizzatore appunti – Salva con nome

In questa schermata possiamo immagazzinare il file che abbiamo memorizzato. Questo può essere riutilizzato in seguito per altri scopi.

Se vogliamo cancellare il file contenuto nella cartella selezionando la voce **Canc** dal menu a tendina **Modifica**, puliamo la Clipboard (ovvero lavagna che contiene la clip, cioè l'immagine).

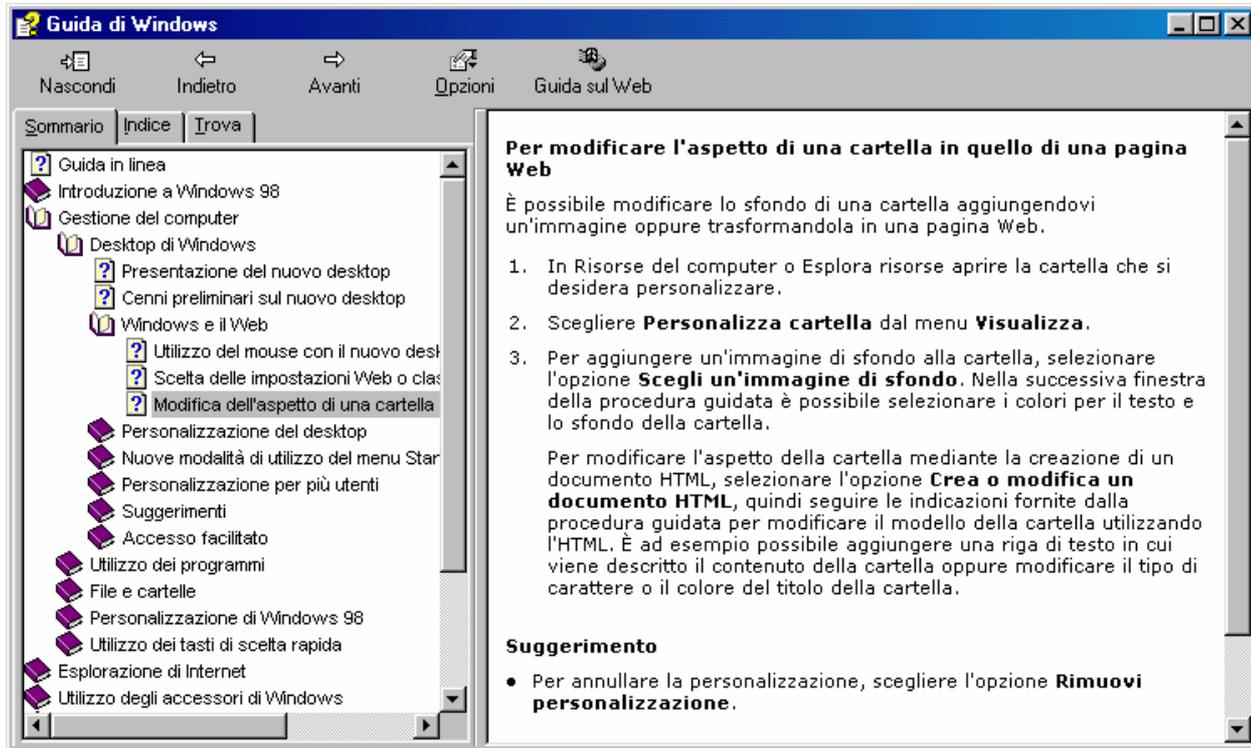
Capitolo VII

LA "GUIDA" DI WINDOWS

Come tutti i programmi di una certa importanza Windows 98 contiene un supporto tecnico, **non cartaceo**. Già dalla versione di MS-DOS 6.0 Microsoft non fornisce a programmi di largo consumo come i sistemi operativi (eccetto quelli di fascia alta come NT) un supporto cartaceo approfondito, come avveniva fino alla versione 3.x di Windows.

Ciò è dovuto ad una politica economica piuttosto semplice. È più conveniente che alcuni autori (come vuole essere il sottoscritto) forniscano un supporto valido all'utente finale a vario livello. Dopotutto non tutti ne necessitano, e non tutti sono curiosi di sapere come funziona Windows 98 (o chi per lui) fin dentro le viscere. Quindi dimezzando i costi di produzione, e, logicamente, scalandoli dal prezzo che andiamo a spendere da un lato, e, dall'altro, favorendo lo sviluppo di metodi più emplici ed efficaci per emergere come autori, si incentiva, mediante la concorrenza, a produrre dei libri che, a vario livello, possano essere adatti all'utente finale spendendo il dovuto alla fonte, cioè il programma e, se necessario, spendere quanto necessario per sfruttare al meglio il binomio Computer / Sistema operativo per il suo scopo.

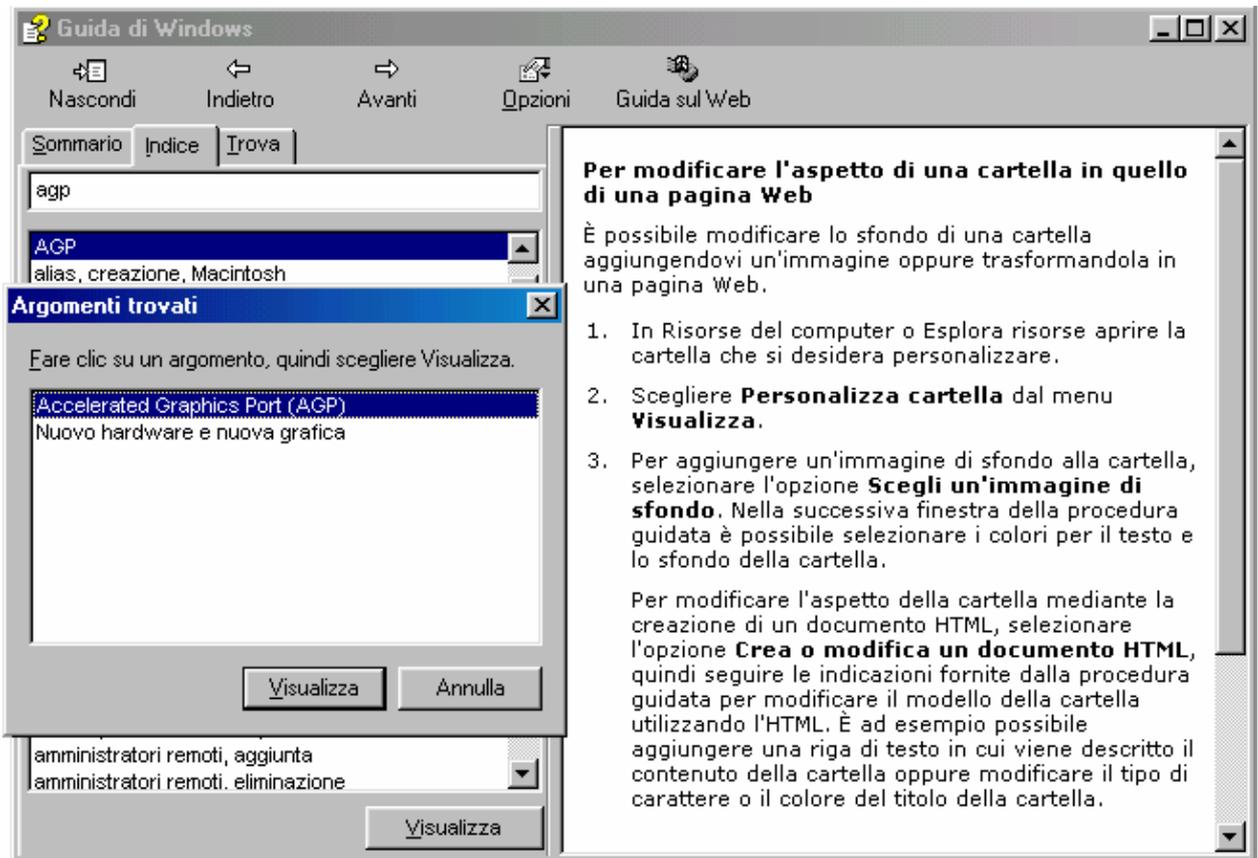
Windows dispone, però di un supporto tecnico elettronico, molto efficiente. Selezionando dal **Pulsante Avvio / Start** la voce **Guida in linea** si attiva la seguente finestra:



Guida in linea

Aprendo questi libretti, si aprono a rami i vari argomenti che sono proposti.

Se, al contrario, sappiamo cosa ci interessa, ma non riusciamo a localizzarlo, possiamo trovarlo mediante l'**Indice**:



Guida in linea – Scheda indice

Inserendo nell'apposita casella di testo ciò che cerchiamo, il sistema ci porta alla sezione alfabetica che riesce a ricavare mediante l'analisi dei caratteri. Se siamo fortunati e indichiamo con precisione l'argomento, abbiamo raggiunto, il nostro scopo altrimenti dobbiamo salire e scendere un po' per cercare l'argomento che vogliamo.

Ponendoci nella condizione che abbiamo selezionato l'argomento giusto, cliccando due volte con il tasto sinistro del mouse sull'argomento, è molto probabile che compaia la finestra **Argomenti trovati**, nel quale sian visualizzati tutti gli argomenti correlati.

Cliccando uno di questi finalmente abbiamo ciò che ci interessa.

Cliccando sul pulsante **Opzioni** e selezionando la voce **Stampa**, possiamo anche stamparli su carta.

Capitolo VIII

IL WINDOWS IN CRASH

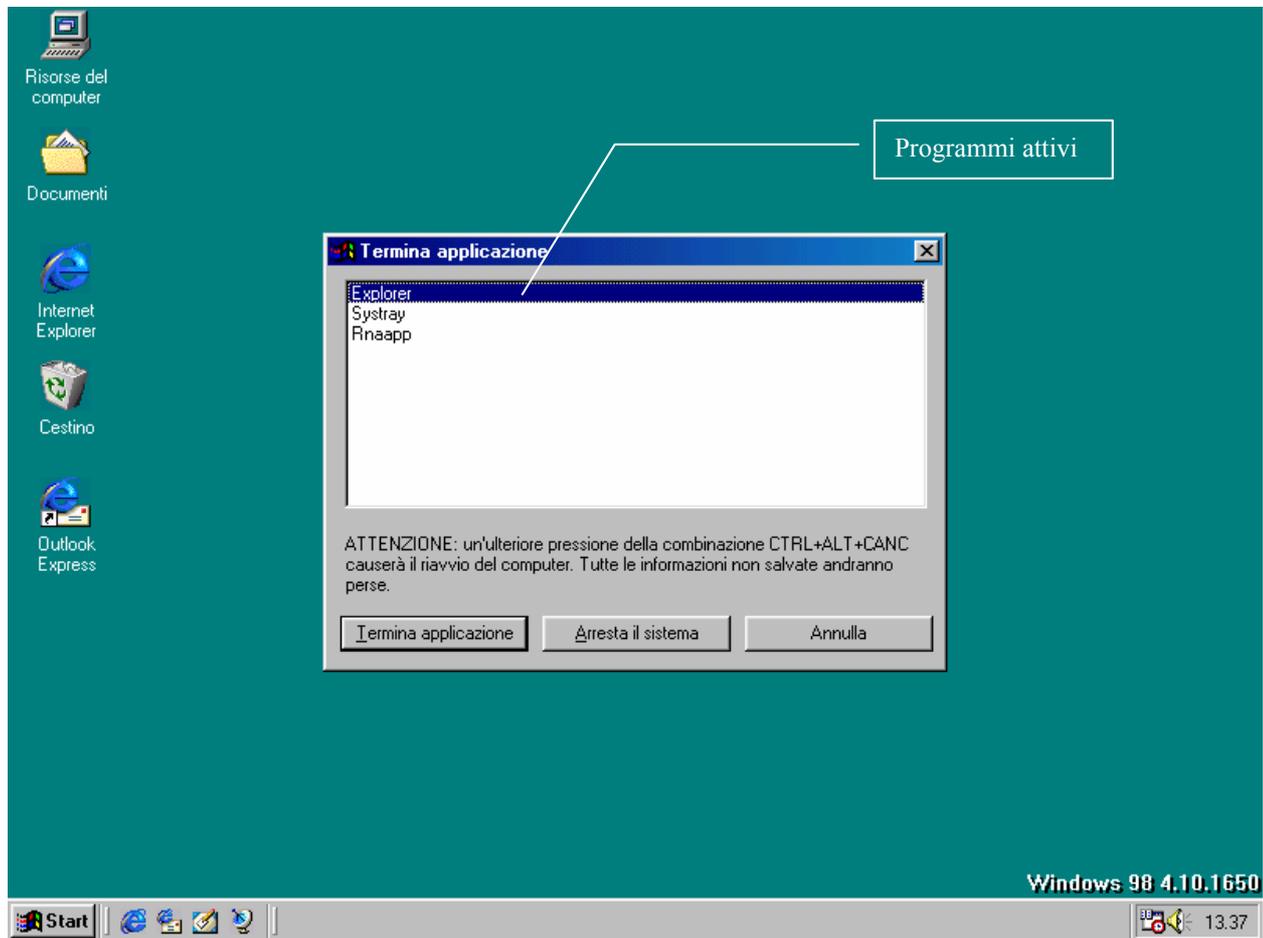
Può capitare che qualche applicazione possa piantarsi. In questo caso dobbiamo pensare che molto probabilmente abbiamo perso i dati sui quali stavamo lavorando (o giocando), e che, cosa ancora più triste, difficilmente potremo recuperarli.

Esistono due tipi di crash, quello che compare con la schermata “blu morte”, che ci dice che è più conveniente resettare il tutto, cioè farlo partire da capo o mediante la pressione contemporanea dei tasti **CTRL ALT CANC** oppure mediante la pressione del tasto di **Reset** che si trova sullo châssis del computer, (scelta altamente consigliata), oppure quando notiamo che un'applicazione (e non il sistema) la vediamo per troppo tempo ferma su un'operazione che generalmente compie nel giro di pochi istanti o al massimo di pochi secondi.

Questo è uno dei crash più tipici che si possono verificare, ed è anche uno dei più rimediabili.

Abbiamo detto più volte che Windows 98 prende parte del suo kernal da Windows NT, che in fatto di sicurezza, a livello di crash, può essere definita una sorta di “Rocca di Gibilterra”, in quanto quando si pianta un'applicazione il sistema è recuperabile (o almeno lo è un po' di più di Windows 9x).

Premendo i tasti **CTRL ALT CANC** una sola volta, ci compare questa schermata:



Windows 98 – Termina applicazione

La schermata al centro del Desktop, ci visualizza tutti i programmi aperti.

Se affianco ad uno di questi task compare la scritta **[Bloccato]** significa che essa si è piantata e che non è più utilizzabile.

È possibile escluderla , selezionandola con il puntatore e cliccando di seguito il pulsante **Termina applicazione**.

Il 70% – 80 % delle volte il sistema torna a funzionare bene ed è ancora abbastanza stabile.

Il problema rimane per quel 20% – 30%.

Molti applicativi sfruttano delle librerie che sono comuni con altre applicazioni in uso o meno. Se una di queste è coinvolta nel crash, difficilmente il sistema potrà tornare stabile.

A questo punto non ci resta che salvare il salvabile. Chiudere tutto e **Riavviare il sistema** (cfr. Volume I Capitolo IV paragrafo I).

Se non è possibile chiudere le altre applicazioni, provare a rifare la sequenza **CTRL ALT CANC** e poi cliccare sul pulsante **Arresta sistema**.

In fase critica (ma non disperata) permette di chiudere il sistema ed è possibile effettuare un nuovo bootstrap (parola in gergo per dire che permette di farlo ripartire) in modo normale, così da non peggiorare una eventuale situazione non più normale (ma questa è proprio una eventualità da “pessimismo cosmico leopardiano”).

In fine un ultimo consiglio è quello di effettuare un’analisi del disco rigido con lo **Scandisk** e poi effettuare una deframmentazione con l’apposito programma (cfr. Capitolo VI paragrafi VI.XI e VI.XII).

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**:

Vittima silente: 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

Capitolo I

RISORSE DEL COMPUTER	11
- I.I) Le “Opzioni cartella”	37
- I.I.I) La scheda generale	37
- I.I.II) La scheda Visualizzazione	47
- I.I.III) La scheda Tipo file	55
- I.I.IV) La cartella Windows	67
- I.I.V) Il cestino in modalità Web	69
- I.II) Personalizza cartelle	71
- I.II.I) Crea o modifica un documento HTML	72
- I.II.II) Scegli un’immagine di sfondo	82
- I.II.III) Rimuovi personalizzazione	86
- I.III) Il tasto destro del mouse sull’icona Risorse del computer	89
- I.IV) Il tasto destro del mouse sulle icone delle unità a disco del computer	93
- I.V) Personalizziamo la voce Invia a (Send to)	98

Capitolo II

ESPLORA RISORSE	101
------------------------	------------

Capitolo III

OPERAZIONI PIANIFICATE	105
------------------------	-----

Capitolo IV

IL PANNELLO DI CONTROLLO	117
--------------------------	-----

- IV.I) Il Pannello di controllo Installazione applicazioni	120
- IV.I.I) Il Pannello di controllo Installazione applicazioni – Installa / Rimuovi	121
- IV.I.II) Il Pannello di controllo Installazione applicazioni – Installazione di Windows	125
- IV.I.III) Il Pannello di controllo Installazione applicazioni – Disco di ripristino	132
- IV.II) Il Pannello di controllo Tastiera	134
- IV.II.I) Il Pannello di controllo Tastiera – Velocità	135
- IV.II.II) Il Pannello di controllo Tastiera – Lingua	136
- IV.III) Il Pannello di controllo Mouse	140
- IV.III.I) Il Pannello di controllo Mouse – Pulsanti	141
- IV.III.II) Il Pannello di controllo Mouse – Puntatori	143
- IV.III.III) Il Pannello di controllo Mouse – Moto	145
- IV.IV) Il Pannello di controllo Impostazioni internazionali	146

- IV.V) Il Pannello di controllo Suoni	150
- IV.VI) Il Pannello di controllo Multimedia	153
- IV.VI.I) Il Pannello di controllo Multimedia – Video	154
- IV.VI.II) Il Pannello di controllo Multimedia – MIDI	155
- IV.VI.III) Il Pannello di controllo Multimedia – CD Musica	161
- IV.VI.IV) Il Pannello di controllo Multimedia – Periferiche	162
- IV.VII) Il Pannello di controllo Periferiche di gioco	164
- IV.VIII) Il Pannello di controllo Modem	171
- IV.VIII.I) Il Pannello di controllo Modem – Generale	173
- IV.VIII.II) Il Pannello di controllo Modem – Diagnostica	186
- IV.IX) Il Pannello di controllo Telefonia	188
- IV.X) Il Pannello di controllo Nuovo hardware	192
- IV.XI) Il Pannello di controllo Password	199
- IV.XI.I) Il Pannello di controllo Password – Profili utente	201
- IV.XII) Il Pannello di controllo Risparmio energia	205
- IV.XIII) Il Pannello di controllo Utenti	208
- IV.XIV) Il Pannello di controllo Sistema	215

- IV.XIV.I) Il Pannello di controllo Sistema – Generale	216
- IV.XIV.II) Il Pannello di controllo Sistema – Gestione periferiche	222
- IV.XIV.II.I) Il Pannello di controllo Sistema – Gestione periferiche – Proprietà	229
- IV.XIV.III) Il Pannello di controllo Sistema – Profili hardware	234
- IV.XIV.IV) Il Pannello di controllo Sistema – Prestazioni	238
- IV.XIV.IV.I) Il Pannello di controllo Sistema – Prestazioni – File system	240
- IV.XIV.IV.II) Il Pannello di controllo Sistema – Prestazioni – Grafica	245
- IV.XIV.IV.III) Il Pannello di controllo Sistema – Prestazioni – Memoria virtuale	246
- IV.XV) Il Pannello di controllo Tipi di carattere	248
- IV.XVI) Il Pannello di controllo Stampanti	255
- IV.XVI.I) Il Pannello di controllo Stampanti – Proprietà – Generale	263
- IV.XVI.II) Il Pannello di controllo Stampanti – Proprietà – Dettagli	265
- IV.XVI.III) Il Pannello di controllo Stampanti – Proprietà – Gestione colori	274

Capitolo V

A C C E S S O F A C I L I T A T O	275
- V.I) Esecuzione automatica	290
- V.II) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato	294

- V.II.I.I) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato Tastiera – Tasti permanenti	296
- V.II.I.II) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato Tastiera – Filtro tasti	299
- V.II.I.III) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato Tastiera – Segnali acustici	305
- V.II.II) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato Audio	306
- V.II.III) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato Schermo	309
- V.II.IV) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato Mouse	311
- V.II.V) Il Pannello di controllo – Accesso facilitato Generale	314

Capitolo VI

LE UTILITÀ, DI SISTEMA	317
- VI.I) Le Utilità di sistema Agente di compressione e DriveSpace 3	318
- VI.I.I) Le Utilità di sistema Agente di compressione e DriveSpace 3 DriveSpace 3	321
- VI.I.II) Le Utilità di sistema Agente di compressione e DriveSpace 3 Agente di compressione	325
- VI.II) Le Utilità di sistema Backup	329
- VI.II.I) Le Utilità di sistema Backup – Scheda Backup	337
- VI.II.II) Le Utilità di sistema Backup – Ripristina	338

- VI.III) Le Utilità di sistema	
Controllo file di sistema	345
- VI.IV) Le Utilità di sistema	
Convertitore di unità (FAT 32)	348
- VI.V) Le Utilità di sistema	
Mappa caratteri	349
- VI.VI) Le Utilità di sistema	
Microsoft System Information	350
- VI.VII) Le Utilità di sistema	
Misuratore risorse	352
- VI.VIII) Le Utilità di sistema	
Monitor di sistema	354
- VI.IX) Le Utilità di sistema	
Ottimizzazione di Windows	357
- VI.X) Le Utilità di sistema	
Pulitura disco	360
- VI.XI) Le Utilità di sistema	
Scandisk	363
- VI.XII) Le Utilità di sistema	
Utilità di deframmentazione dischi	370
- VI.XIII) Le Utilità di sistema	
Visualizzatore appunti	373

Capitolo VII

LA GUIDA DI WINDOWS	377
---------------------	-----

Capitolo VIII

IL WINDOWS IN CRASH	381
---------------------	-----

Titoli di coda 385

L'autore in breve 387

INDICE 389
