

# MAGAZINE **BEYOND**

beos - amiga - osx - linux - \*bsd

FREE MAGAZINE - N.3 MAGGIO 2004

**DOSSIER**

## Progettazione oggetti con UML

### Zeta RC1

### MacOSX Panther

**REBOL tutorial  
un gioco di dadi**



**EmuZone**

## Speciale LAN

Ruby image is used under license and is a registered trademark of ATI Technologies Inc. in the United States and other countries.

NEWS - BECOME - INTERVIEWS - REVIEWS - DEVELOPMENT - EMUZONE

# Ben trovati!

**D**opo un bel po' di mesi siamo tornati alla carica. Sentivate già la nostra mancanza, non è vero? Gli impegni lavorativi e non di ognuno di noi ci hanno costretto a far uscire questo numero tre con largo ritardo rispetto alla tabella di marcia e in versione piuttosto rimaneggiata come avrete potuto notare dal numero di pagine. Speriamo comunque di riprendere bene la nostra corsa e di offrire sempre un buon servizio all'altezza di un pubblico di lettori che ci ha dimostrato fiducia e gradimento sin dal primo numero.

Innanzitutto permettetemi un saluto a tutti coloro i quali probabilmente ci leggeranno in anteprima al prossimo Webb.it di Padova (nel prossimo numero un succoso resoconto), dove saranno presenti alcuni nostri prodi collaboratori.

In questo numero un interessantissimo articolo su come collegare in rete MacOS X e Zeta, la presentazione di Panther ovvero la nuova versione di MacOSX e la recensione della RC1 (Release Candidate 1) di Zeta.

Gli immancabili e impeccabili interventi di Giuseppe Gargaro metteranno ancora una volta in moto la macchina del tempo riportandoci con piacere indietro di qualche annetto, ai tempi del fantastico Ghosts'n'Goblins e del mitico AppleII!

Concludiamo con la terza ed imperdibile puntata del corso di Rebol e con un dossier su Unified Model Language e progettazione ad oggetti.

Vi lascio alle pagine di Beyond.

Buon divertimento e buona lettura!

**Gian Davide Alfano**  
[gdalfano@katamail.com]

## ATTENZIONE

Il nostro indirizzo internet è cambiato. Il nuovo indirizzo è:  
**[www.itbug.org/beyond](http://www.itbug.org/beyond)**

Immagine di copertina: Ruby copyright ATI™ Technologies  
ATI images and logos are used under license and are registered trademarks of ATI Technologies Inc. in the United States and other countries.

# BEYOND

free magazine per utenti di sistemi BeOS - Amiga - OSX - Linux - \*BSD  
*Distribuzione gratuita*

**[www.itbug.org/beyond](http://www.itbug.org/beyond) - [beyond@itbug.org](mailto:beyond@itbug.org)**

### CAPOREDATTORE

Gian Davide Alfano

### COLLABORATORI

Gabriele Baldassarre - Marco Begliardo  
Federico "daf" Da Frassini - Pier Luigi Fiorini  
Giuseppe Gargaro - Davide Gessi  
Matteo Riondato - Andrea Scatena  
Mattia Tristo - Eros Viganò

### PROGETTO GRAFICO

Gian Davide Alfano



NEWS

**NEWS**

Segnali, novità, curiosità dalle comunità di tutto il mondo

4

**BECOME**

MacOS X 10.3: Panther  
Un ruggito di potenza

8

**BECOME**

MacOS X 10.3: Panther  
Un ruggito di potenza

10

**DOSSIER**

Progettazione ad oggetti: UML  
Unified Model Language

14



RUBRICHE

**EMUZONE**

Ghosts'n'Goblins.  
Brr... che paura!

16

**EMUZONE**

In questo numero incontriamo il mitico **Apple II**

18

**DEVELOPMENT**

Corso di **Rebol** parte III  
Realizziamo un piccolo gioco

19

**REVIEW**

**Zeta RC1.**  
Diamo uno sguardo al futuro

22

BEYOND

## ATI™ lancia la nuova Radeon X800

Probabilmente la Visual Processing Unit più potente al mondo. ATI™ assicura per la sua ultima creatura performance elevatissime con i giochi. La scheda utilizza fino a 16 pipe parallele per l'elaborazione di pixel e 6 per i vertici, capaci di gestire ben oltre 8 miliardi di pixel e fino 800 milioni di vertici al secondo. La X800 utilizza una particolare tecnologia produttiva a 13 micron che porta la scheda ad una velocità doppia rispetto alla 9800XT. Saranno commercializzate due versioni: RADEON X800 XT Platinum Edition e RADEON X800 Pro. La Platinum Edition avrà un engine con 16 pipe, clock a 520MHz, un'interfaccia verso la memoria GDDR3 a 256 bit con velocità di 1.12GHz. Il prezzo si aggirerà intorno ai 499 dollari. La RADEON X800 PRO, il cui prezzo di vendita sarà \$399, avrà un engine con 12 pipe, clock a 475MHz, memoria GDDR3 a 900MHz e interfaccia a 256-bit. I prodotti possono essere ordinati direttamente sul sito di ATI™ dove è possibile trovare anche due video demo.



<http://www.ati.com>  
<http://www.ati.com/developer/demos/rx800.html>

## Sharp lancia Zaurus "Enterprise"

Sharp ha immesso sul mercato il PDA SL-6000 Zaurus, basato sul sistema operativo Linux, nei primi mesi del 2004. Molto interessanti le caratteristiche: il nuovo display VGA 640x480 transflective, 64MB di memoria Flash protetta e 64MB di SDRAM, un processore Intel XScale 400Mhz, una batteria al litio da 1500 mAh, una tastiera integrata QWERTY accessibile attraverso un'innovativa slide cover, un sistema operativo multi-tasking a 32-bit ed il supporto wireless 802.11b. Attraverso il software IBM WebSphere Everyplace Connection Manager, gli utenti potranno accedere contemporaneamente a servizi Web e di rete, senza perdita di prestazioni. Il nuovo Zaurus supporta anche IBM WebSphere Everyplace Multimodal Environment for Embedix per garantire completamente l'utilizzo di applicazioni multimodal.

<http://www.linuxdevices.com/news/NS6804055064.html>  
<http://www.geekzone.co.nz/content.asp?contentid=1846>  
<http://www.mobiletechnews.com/info/2003/11/24/215039.html>  
<http://www.bargainpda.com/default.asp?newsID=1701>



## WiNGs per il Commodore64

WiNGs é un moderno Sistema Operativo per il Commodore 64 e 128. E' a 16-bit, multi-tasking e richiede una SuperCPU Commodore con un massimo 1 Megabyte di SuperRam. Il Sistema Operativo include una GUI opzionale, shell multiple, integrazione con internet via TCP/IP su PPP, chat in IRC, ricezione ed invio di E-mail, telnet, visualizzazione di immagini Jpeg e bitmap ad alta definizione, riproduzione di musica nei formati WAV, SM3, XM o MOD, file management, visualizzazione e conversione di filmati in formati PC. Infine ... WiNGs é GRATIS!

Il sito WiNGs pubblica inoltre un innovativo controller per Commodore64, l'IDE64 v3.4. E' la quarta generazione dell'IDE64 dal suo debutto nel 1997.

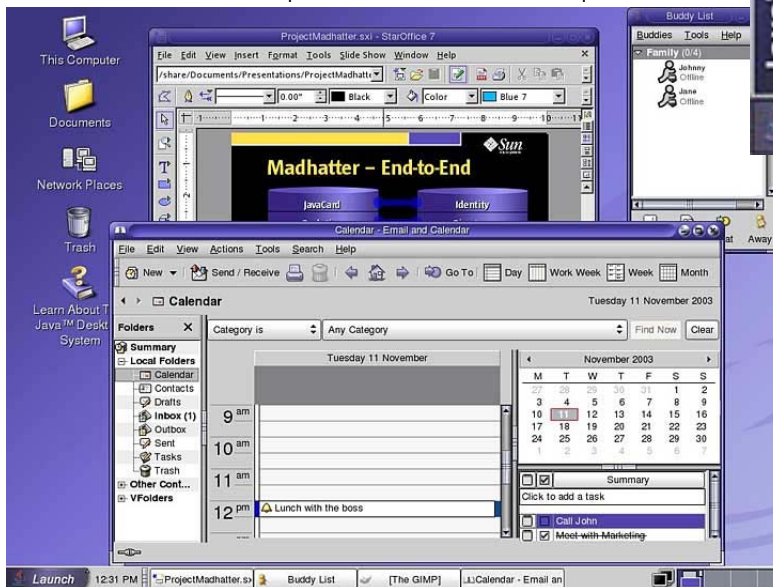
L'IDE64 permette il collegamento dei più comuni Hard Disk ATA, CD-Rom e Compact Flash cards e integra una doppia porta seriale ad alta velocità (115k) e una scheda di rete a 10 megabit.

<http://www.king.igs.net/~billnacu/wings/>

## JDS: c'è Sun sul nuovo desktop di Linux



L'innovativo Desktop System di SUN ha raggiunto la versione 2. Combinando innovazione tecnologica e software open source SUN si propone come alternativa completa, sicura ed economica alle soluzioni Desktop attualmente in commercio. Java Desktop System è l'unico ambiente con tecnologia Java pienamente integrata, che presenta una maggiore stabilità, semplicità di gestione e facilità d'utilizzo. Java Desktop System è una soluzione desktop completa, sicura ed economica per le aziende. Tra I requisiti di base



sono richiesti Red Hat Linux 7.3 o Red Hat Enterprise Linux AS/ES 2.1, J2SE 1.4.1\_03 o superiori e Tomcat 4.0.3 o superiori. Basato su open source e standard, ma dotato di tutto il supporto di Sun, include l'ambiente desktop GNOME, la Suite StarOffice, il browser Mozilla, il client di posta Evolution, Java 2 Standard Edition e il sistema operativo Linux.

<http://www.sun.com/software/javadesktopsystem/index.html>

## AMD a quota 939



AMD sta per immettere sul mercato il nuovo processore Athlon64 3700+ che farà da apripista per la nuova tecnologia a 939 pin, che sembra porterà benefici anche a livello di velocità, aggiungendo un centinaio di Mhz alle già notevoli prestazioni del processore a 64 bit. Cosa accadrà alla relativamente vecchia tecnologia a 754 pin? In attesa dell'unificazione di tutti i chip alla tecnologia a 939 pin entro il 2005, AMD pare intenzionata a commercializzare un nuovo erede del Duron. Un processore di fascia bassa dedicato al mercato consumer che cambierà nome e con prestazioni di tutto rispetto. C'è da giurarci.

<http://www.amd.com>

## BeOS/Zeta Infranto il muro di 1Gb

Euan Kirkhope ha appena rilasciato una patch che consentirebbe agli utenti dotati di uno o più gigabyte di memoria di far partire BeOS/Zeta. La patch in realtà non infrange il limite ma con un trucchetto lo aggira: fa credere al sistema operativo, infatti, che siano installati solo 512Mb di RAM. Dato che la patch è ancora in fase Alpha, se doveste incontrare problemi non esitate a contattare l'autore.

<http://bebits.com/app/3851>

## OpenBeOS e la shell di BeOS R5

Il team di OpenBeOS, grazie alla transizione dalla libreria stdio di BSD alla glibc, è riuscito nell'intento di far girare sotto OpenBeOS le applicazioni a linea di comando della R5. È possibile far girare comandi come "echo" e altri simili comandi presenti nel CD della R5. Alcuni problemi devono ancora essere risolti, tra cui la stampa e l'input di numeri in virgola mobile. Questo ed altri piccoli bug sono dovuti alla non totale implementazione della glibc e ad alcuni suoi problemi intrinseci quali: scarsa modularità e sicurezza dei thread, non perfetta gestione della struttura dei file.

<http://www.openbeos.org>

## AmigaOS 4.0 rilasciato agli sviluppatori



Ci sono voluti circa 30 mesi di sviluppo ma alla fine il team di sviluppo di Amiga OS 4.0 e la Hyperion Entertainment hanno rilasciato Amiga OS 4.0 Developer Pre-release contenente l'ultimo release di AmigaOS 4.0 per la piattaforma AmigaOne, una guida HTML per l'installazione e il software development kit (SDK).

<http://os.amiga.com/os4/>  
<http://www.hyperion-entertainment.com/>



## Linspire

Il 14 Aprile 2004  
LindowsOS ha

lasciato il posto a Linspire. Michael Robertson, chief executive officer di Lindows Inc. ha sottolineato che, nonostante la vittoria in campo legale nelle corti Americane verso Microsoft, si è preferito cambiare il nome del prodotto per facilitare la distribuzione easy-to-use e low-cost della loro piattaforma desktop basata su Linux.

<http://www.linspire.com/>

## Nuove release per XBEOX e KNOPPIX

Rilasciate le versioni 2 (beta 1) e 3.4 delle due distro LiveCD rispettivamente della BeOS Personal Edition e di Linux. L'ultima release di XBEOX include nuove feature come il Multiboot, l'Installer (insieme a un gioco per ingannare l'attesa), il Memtest e la possibilità di connettersi a Internet (tramite floppy); il CD di KNOPPIX invece include il nuovo Kernel 2.6.5, KDE 3.2.2, OpenOffice.org 1.1.1 e Gimp 2.0.

<http://www.bebits.com/app/3861>  
<http://www.knoppix.net/>



The **Apache Software Foundation**  
<http://www.apache.org/>

## GERONIMO: un application server open source da Apache

E' il 6 Agosto 2004 la data ufficiale del rilascio dell'application server compatibile con la piattaforma J2EE. La proposta dell'Apache Software Foundation, insieme al più noto Jboss, dovrebbe rappresentare l'alternativa "free" agli application server attualmente in commercio.

<http://www.apache.org/>



## NASA open source

Houston USA, l'Ames Research Center della NASA ha pubblicato un elenco di quelli che sarebbero i pro e i contro legato ad un rilascio pubblico di parte del codice sorgente di proprietà dell'agenzia spaziale statunitense. A discapito della licenza GPL e BSD la futura "Nasa Public License" si baserà sulla Mozilla Public License 1.1: eventuali sviluppi saranno disponibili e ridistribuibili in forma commerciale a patto che tutte le modifiche vengano rese note e approvate dalla NASA.

<http://www.nas.nasa.gov/Research/Reports/Techreports/2003/nas-03-009-abstract.html>

## FreeBSD raggiunge la Release Candidate 2

Disponibile per il download la seconda Release Candidate del sistema operativo FreeBSD 4.10. Poche le modifiche introdotte ma include il release set package per agevolare il testing approfondito di KDE e Gnome.

<http://www.freebsd.org/>  
<http://lists.freebsd.org/pipermail/freebsd-stable/2004-May/007300.html>



## Licenza GPL per Solaris

Sun sta considerando di offrire gratis una versione open source del suo sistema operativo Solaris. Jonathan Schwartz, Presidente e Chief Operating Officer, durante un'intervista ha discusso la possibilità dell'utilizzo di Solaris con licenza GNU General Public License.

<http://www.sun.com/>  
[http://www.infoworld.com/article/04/04/30/HNsolarisgpl\\_1.html](http://www.infoworld.com/article/04/04/30/HNsolarisgpl_1.html)

## C'è un cuore Linux che batte nel nuovo TomTom GO

TomTom GO è il nuovo prodotto lanciato dalla TomTom BV. E' un completo navigatore satellitare GPS da auto, portatile ed economico rispetto agli standard attualmente in commercio. Tra le caratteristiche uno slot SD per memory card, un processore 200MHz ARM920T, uno schermo a colori TFT LCS 3.5" 320x240, 32 MB di RAM, una batteria Li-Ion con autonomia di 5 ore, un ricevitore GPS integrato con 12-channel e tracking "All-in-View". Come sistema operativo, nonostante il software assomigli al più famoso TomTom Navigator per piattaforme Palm e Pocket PC, è stato scelto Linux.

<http://www.tomtom.com/products/products.php?ID=243>



## Opera 7 nel Mood Box™ di i3 micro

La versione 7 del browser Opera è stata integrata completamente nel nuovissimo Mood Box™ distribuito dalla i3. Jon S. von Tetzchner, CEO di Opera Software, e Chris Chalkitis, CTO della i3 micro, durante la conferenza stampa di presentazione del prodotto hanno elogiato le caratteristiche innovative, l'usabilità dell'interfaccia e le performance di rendering e velocità di Opera.



<http://www.opera.com/>  
<http://www.i3micro.com/>

## Superato il limite dei 300GB

Alla fine di febbraio Hitachi Global Storage Technologies ha annunciato il primo hard drive a 300Gbyte con tecnologia Ultra SCSI 320 e Fibre Channel 2GB, l'impiego di 5 piatti e dieci testine, velocità di rotazione 100rpm e transfer rate da 89MB/s.



<http://www.hitachigst.com/hdd/ultra/ul10k300.htm>

# Zeta e MacOSX

## Matrimonio perfetto

di **Andrea Scatena** [[andyscat@libero.it](mailto:andyscat@libero.it)]

Vediamo come procedere per collegare in rete due computer su cui girano Zeta e MacOSX

**N**ella vita quotidiana sempre più spesso ci si ritrova, al lavoro ma anche in casa, ad utilizzare più di un computer.

Spesso si tratta di avere diverse macchine con le quali si vuole accedere ad una serie di risorse che devono essere comuni, siano esse file e cartelle ovvero hardware accessorio (come stampanti e scanner) che per ragioni economiche e/o logistiche sono in numero limitato.

Oppure abbiamo un unico accesso ad internet ma abbiamo il computer di papà, quello di mamma, quello dei figli., e tutti vogliono connettersi contemporaneamente. Sorge la necessità quindi di creare una rete locale per permettere a tutti di usufruire vuoi della connessione ad Internet, vuoi della stampante o dei file comuni con cui lavorare. Tralasciamo ovviamente tutte le problematiche più complesse inerenti il networking, non

è questo certo il posto né tantomeno il nostro obiettivo, e tralasciamo anche i passi necessari a creare una rete locale tra macchine che usano solo Windows, o Windows e Linux, o Windows e Mac, o Mac e Linux.

Mosso da questa necessità e da una certa dose di curiosità, devo ammettere, ho provato a creare una piccola, minima, rete locale tra il mio iMac G3 a 450 mhz con OsX 10.3.2 installato ed il mio portatile Packard-Bell con processore AMD k6-2 a 450 mhz con Zeta installato e service pack 3.

Come potete immaginare non è che ci sia una grande quantità di materiale sull'argomento in giro, e quindi facendomi forte di qualche nozione basilare sul networking, che rimangono le stesse a prescindere dal sistema operativo utilizzato, di un po' di letture su come effettuare le condivisioni (rispetto ad OsX) e di qualche programmino (sia grafico che a linea di comando), mi sono messo a lavorare per connettere tra loro le mie due macchine.

### Parte prima: preparazione materiale del network

Preparare fisicamente la rete è stato semplicissimo: si è trattato di spendere circa 3,4 euro per un cavo ethernet crossover, e

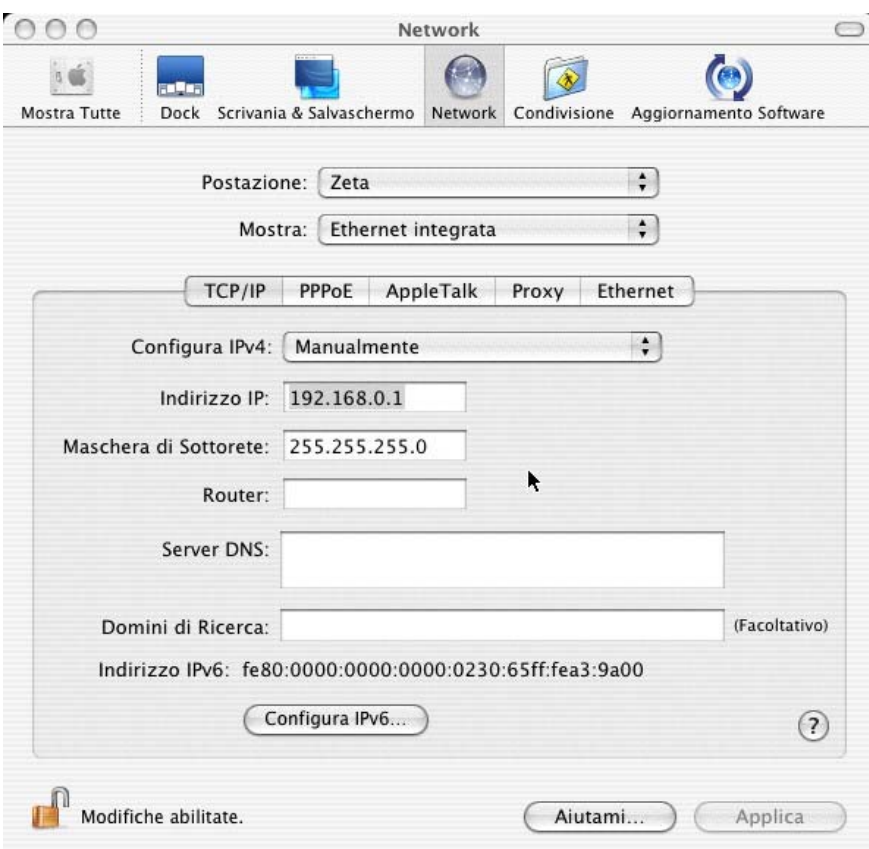
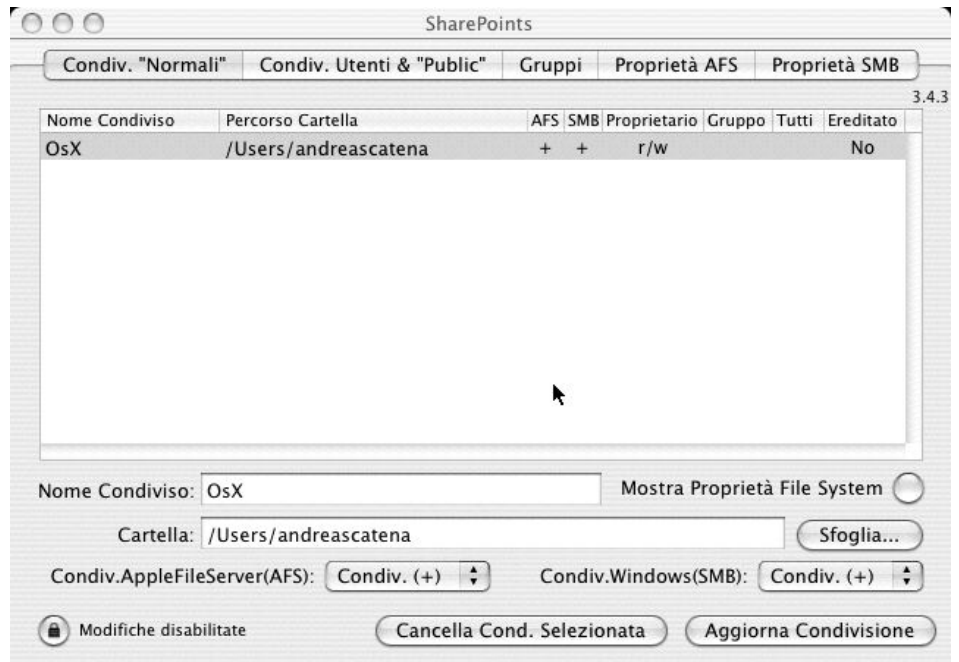


FIGURA 1 E IN ALTO FIGURA 2



di inserire nell'apposito slot del portatile una scheda di rete ethernet base 10/100 gentilmente offerti da Christian Celona che ringrazio pubblicamente (anche per l'aiuto "teorico" sulla materia), dopodichè ho collegato il cavo ai due computer et voilà, sul piano hardware è fatta.

## Parte seconda: preparazione di Os X

Mettere in rete un Mac on Os X installato è estremamente semplice basta aprire l'applicazione "Preferenze di Sistema" nella cartella Applicazioni che si trova immediatamente sotto alla "radice" del sistema (ossia: /Applicazioni/Preferenze di Sistema).

Nel pannello "Network" ho impostato manualmente l'indirizzo IP del Mac da utilizzare poi per la connessione dal portatile usando l'indirizzo 192.168.0.1 (intendo impostare il Mac come server, e per la connessione ad internet, abilitando la condivisione tramite il modem interno del Mac) [FIGURA 1].

Nel pannello "Condivisione" basta spuntare la casella "Condivisione Documenti" per permettere ad altri computer in rete di accedere ai contenuti del nostro computer. Sfortunatamente (ma correttamente) Apple consente il solo accesso alla cartella "Pubblica" nella nostra cartella "Inizio" (che si trova in: /Utenti/nomeutente): questo ha permesso a sviluppatori indipendenti di creare applicazioni che permettono di consentire l'accesso da computer esterni non solo alla cartella "Pubblica" ma di specificare la cartella che si desidera condividere, con i relativi privilegi che si intende assegnare alla cartella in questione.

L'applicazione che ho utilizzato per ottenere questo scopo è "SharePoints" della HornWare con licenza donationware.

Ho attivato la condivisione SMB e ho impostato la mia intera cartella "Inizio" come cartella condivisa [FIGURA 2] ed ho impostato il nome della condivisione: "OsX".

Successivamente, cliccando su "Proprietà SMB" ho impostato il nome per il netbios server



DALL'ALTO FIGURE 3, 4 E 5

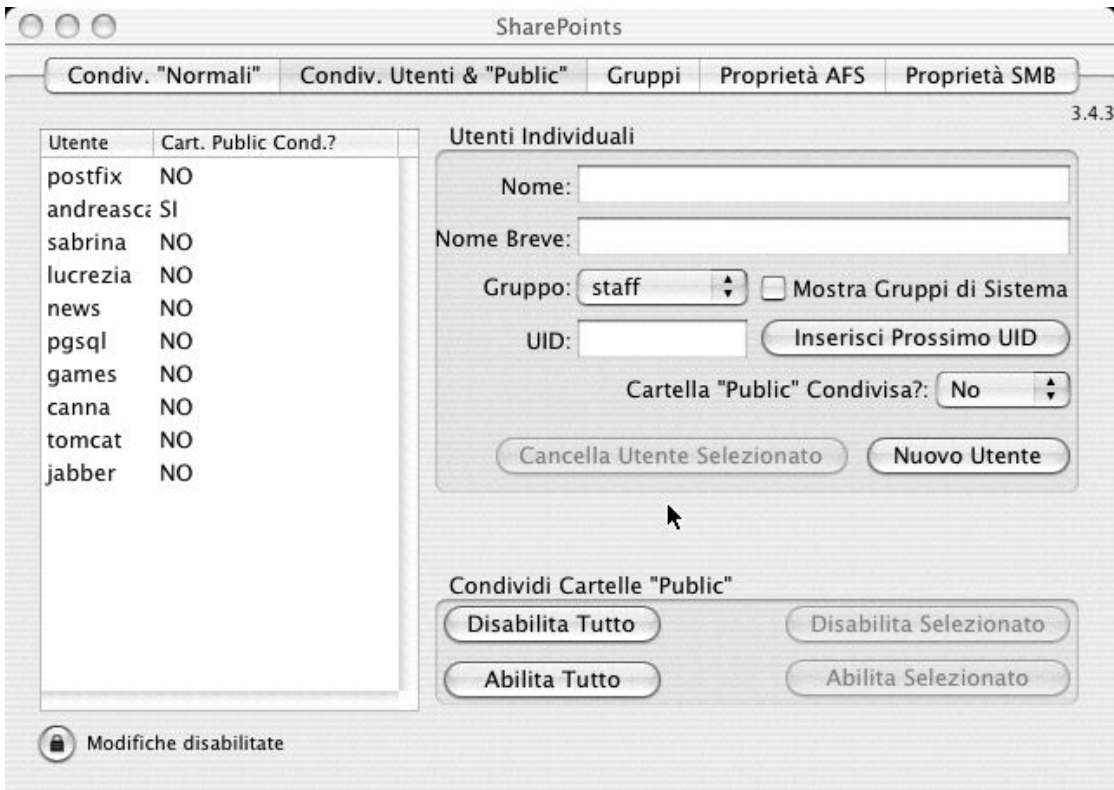


FIGURA 6

("OsX"), il nome del workgroup ("Be-different"), ho lasciato le altre impostazioni di default ed ho cliccato sul pulsante "aggiorna proprietà Samba server SMB" [FIGURA 3]. Tutte le altre impostazioni dell'applicazione sono state lasciate di default [FIGURE 4, 5 E 6].

A questo punto la preparazione del Mac è ultimata.

### Parte terza: preparazione di Zeta.

In Zeta le impostazioni per mettere Zeta in rete si trovano in /boot/beos/preferences e vi si accede dallo Zet menu sotto la voce "Preferences".

La finestra "Network configuration" si apre direttamente alla linguetta "cifs": qui vengono inserite i dati fondamentali necessari a Zeta per collegarsi ad una rete [Impostazioni\_CIFS\_Zeta.jpg] e da questa linguetta è poi possibile "montare" sul desktop il drive da cui accedere all'altro computer.

Le voci "server", "share", "workgroup" e "server IP address" vanno ovviamente riempite indicando gli stessi dati già inseriti in SharePoints per quanto riguarda risettivamente il "netbios server", il "nome condiviso", il "WorkGroup" e l'indirizzo IP del Mac (192.168.0.1).

Nella linguetta "identity" troviamo le impostazioni che vengono date alla macchina su cui risiede Zeta: ho denominato la macchina "Zeta" (con grande dispendio di fantasia), impostato come "hawkmoor" il mio username e settata la mia password [identity.jpg].

In "interfaces" vengono impostati i dati relativi alla scheda di rete utilizzata: indirizzo IP (192.168.0.2), maschera di sottorete (255.255.255.0) e indirizzo IP del router, in questo caso del Mac (192.168.0.1) [interfa-ces.jpg].

La linguetta "PPP" è stata lasciata così com'era, visto che per la connessione ad internet verrà sfruttato il Mac [PPP.jpg].

Infine nella linguetta "services" abilitiamo i servizi di rete che

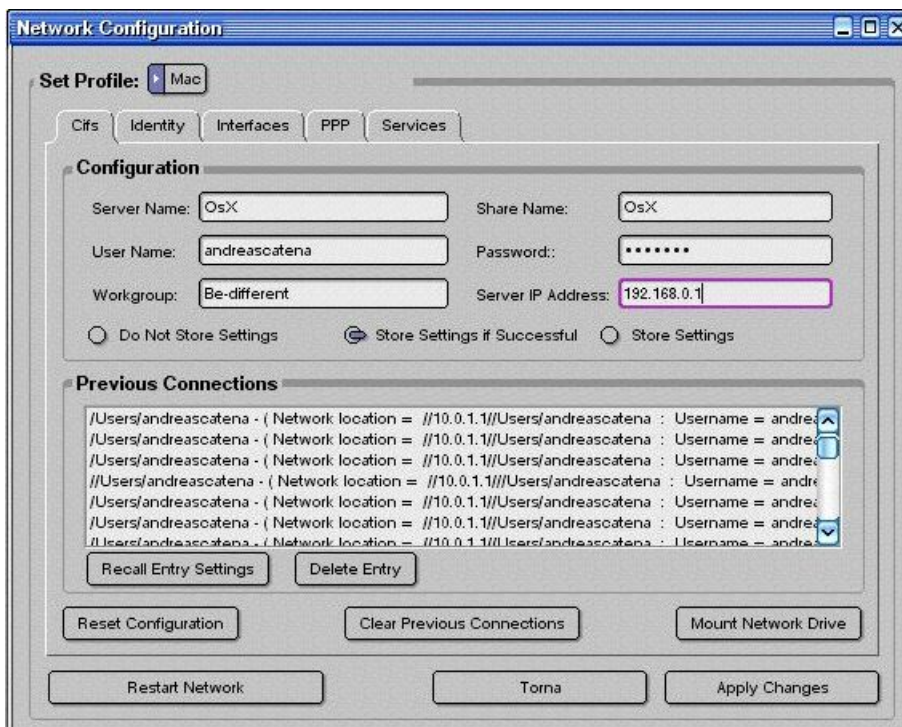


FIGURA 7

intenderemo utilizzare (telnet, ftp, SMTP...) [services.jpg]. Torniamo alla linguetta "cifs" e clicchiamo sul pulsante "mount network drive": pochi istanti e sulla scrivania di Zeta verrà montata un'icona rappresentante il Mac, ovvero la cartella che abbiamo deciso di condividere. Tutto qua, semplicemente, come è sempre stata tradizione in questi due mondi diversi ma affini, Macintosh e BeOS, Os X e Zeta. A questo punto sarà possibile trasferire file e

cartelle, aprire file residenti sul Mac (mentre scrivo queste righe ho aperto un file pdf sulla struttura del file-system scritto da un certo Dominic Giampaolo), navigare in rete usando la connessione del Mac... Non mancano comunque le noti dolenti, non potendo ancora stampare utilizzando la mia Epson stylus COLOR 680 collegata la Mac e di cui ho impostato la condivisione ("job pending" in eterno), e non potendo montare sulla scrivania del Mac la condivisione in Zeta.

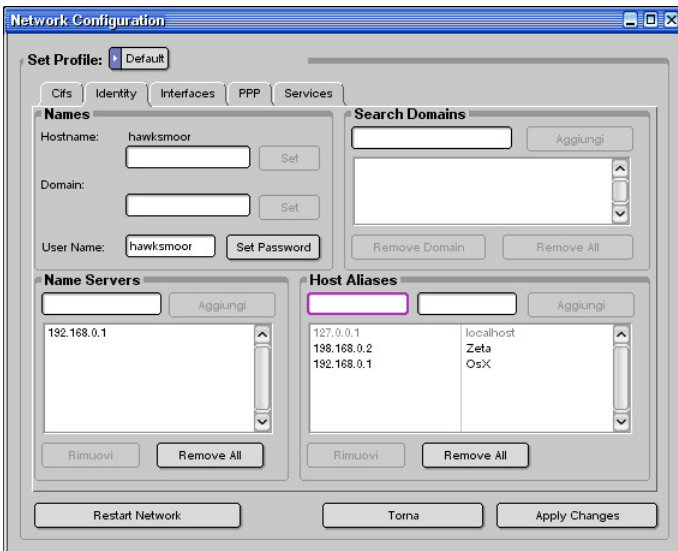


FIGURA 8

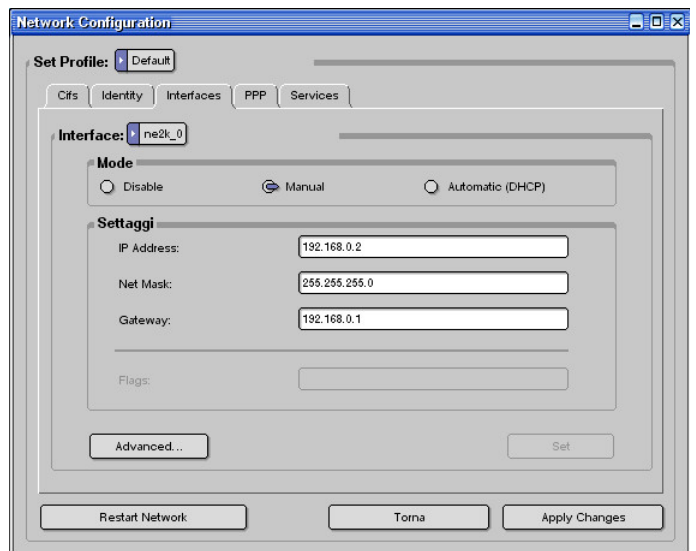


FIGURA 9

FIGURA 10

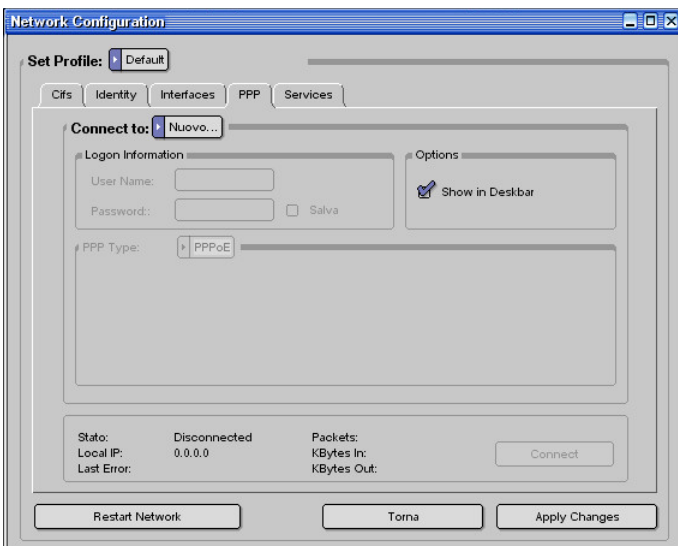
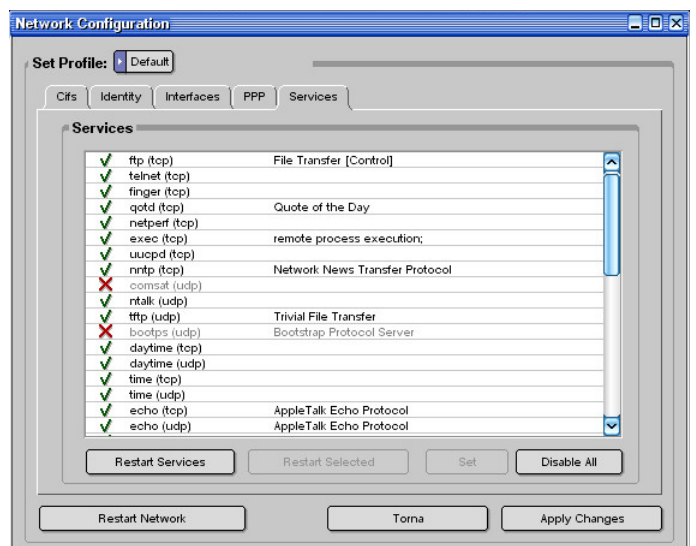


FIGURA 11



# MacOS X 10.3 Panther

di **Andrea Scatena** [[andyscat@libero.it](mailto:andyscat@libero.it)]

Diamo un'occhiata all'ultima incarnazione del mostro di casa Apple

Oggi vi voglio parlare di Panther, la nuova versione dell'OS della casa di Cupertino, ovvero la versione 10.3.1 (ho effettuato il primo aggiornamento appena sfornato da mamma Apple).

La prima cosa che salta subito all'occhio è che tutto quello che avete sentito o letto su Panther corrisponde a verità: sembra di avere una macchina nuova tra le mani, tanto il sistema è veloce e responsivo.

Ho effettuato l'installazione due volte: la prima ho effettuato l'aggiornamento sulla versione 10.2.6 che avevo installata, la seconda ho inizializzato il volume d'avvio con l'opzione journaled abilitata ed ho effettuato una installazione ex novo.

Ovviamente avevo fatto un back up dei miei dati, sia copiando le cartelle interessate su una delle altre mie due partizioni, sia copiandoli su cd.

Prima di iniziare la recensione vera e propria, vi do un po' di dati relativamente alla mia macchina:

- iMac G3 DV (inverno 2000)
- velocità di clock 450 mhz
- memoria 320Mb ram (64 originali su PC100 + 256 PC133)
- disco fisso 20 gigabyte
- lettore DVD
- ... bla, bla, bla ...

Come potete leggere, non stiamo parlando dello stato dell'arte, ma di una macchina discreta, per certi versi un po' vecchiotta.

Una macchina che comunque mi ha sempre dato, e continua a darmi solo soddisfazioni, specialmente una volta passato dalla 9.0.4 alla 10.1 (ho saltato sia la beta pubblica che la 10.0), infatti ho dimenticato da subito i frequenti congelamenti delle applicazioni e del sistema, gli errori di memoria, i riavvii.... insomma ho reso l'idea, no? (niente a che vedere con Windows, ovvio, nel qual caso avremmo dovuto aggiungere alla lista i frequenti "blue screens of death", le formattazioni, le perdite di dati...) Chiudiamo questa piccola parentesi, ora, e torniamo all'installazione.

Nel primo caso ho proceduto ad effettuare l'opzione di aggiornamento del sistema, in maniera da non toccare i miei dati e tutte le personalizzazioni effettuate, processo che mi ha portato via circa una ora e quaranta/cinquanta, scegliendo una installazione ad hoc: ho eliminato internet explorer e tutti i driver per le stampanti, che non mi servono assoluta-

mente e che mi avrebbero preso tantissimo spazio, ma ho installato il sottosistema BSD e X11.

Tutto il processo è stato fluido e indolore, ed al riavvio la mia scrivania era la, pronta e funzionante come prima, nessuna preferenza toccata, così come l'avevo lasciata.

Poi la sera dopo ho deciso di reinstallare tutto, ma stavolta inizializzando completamente il volume, volevo lasciarmi appresso ogni vestigia dei vecchi sistemi, ogni rimasuglio delle precedenti installazioni.

Stavolta l'installazione è durata decisamente di meno, e con circa un'ora ho installato anche Xcode.

Al riavvio ho copiato le preferenze presenti nella mia vecchia Library, così da ristabilire le mie preferenze per le mie applicazioni, e mi sono finalmente seduto a lavorare per un po' di tempo, giocherellando con Panther (ovviamente ho rifatto subito l'aggiornamento alla 10.3.1).

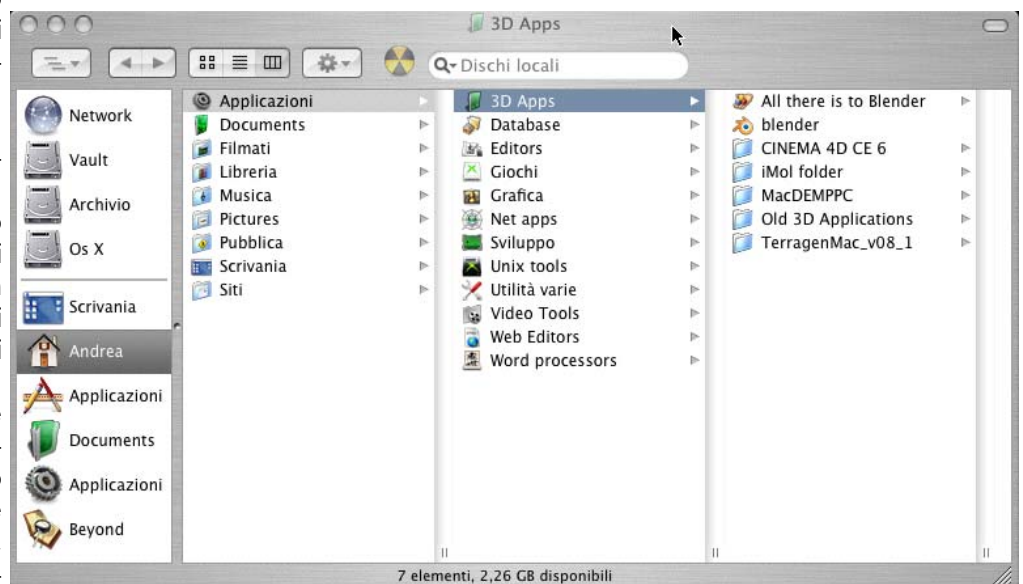
Un iMac nuovo: questa è la preponderante sensazione che ho seduto qui di fronte.

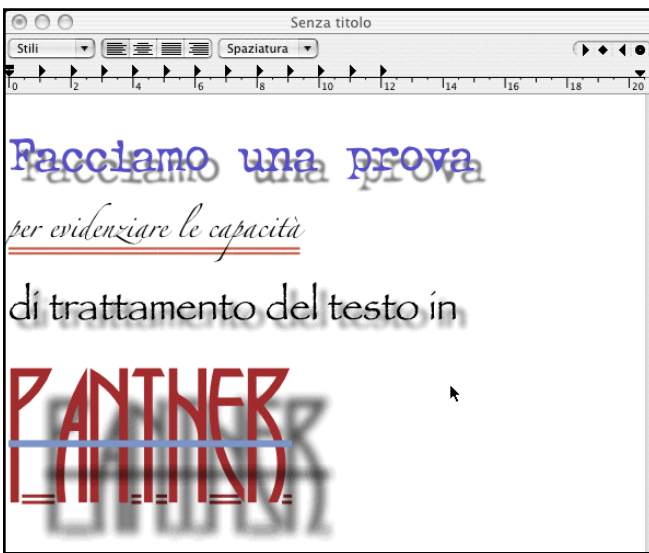
Velocissimo in tutte le operazioni, decisamente la differenza con Jaguar è palpabile (e con Jaguar mi trovavo molto bene).

Non sto scherzando: se prima l'avvio mi prendeva più di un minuto e mezzo ora parliamo di trenta/quaranta secondi; se lo spegnimento mi prendeva più di quaranta secondi, ora i tempi oscillano tra i dodici e i quindici secondi.

Anche la copia di files o cartelle di grosse dimensioni sembra essere più veloce.

Il Finder è stato rinnovato ed ora, tralasciando l'aspetto metallizzato tipico delle iApps, presenta per default la vista a colonne ed una sezione posta a sinistra della finestra dove vengono evidenziati i volumi e le cartelle più utilizzate che possono essere aggiunte o tolte con un





semplice drag'n'drop; inoltre queste sono accessibili anche trascinandole sopra l'elemento o gli elementi che si intende spostare nella cartella o volume prescelto. Sono ritornate le etichette colorate (per i nostalgici del vecchio system) ed i menu contestuali si sono arricchiti delle voci Taglia, Copia, Incolla che sono utili se non si è usi alle scorciatoie da tastiera per effettuare le medesime operazioni, ma che a me personalmente fanno un po' ribrezzo (troppo simil-Windows).

Altra novità, forse passata un po' in sordina, (io lo scoperto visitando [codepoetry.com](http://codepoetry.com)) è la capacità di trattamento del testo in Panther: in TextEdit (non so in altri word processors scritti in Cocoa) la combinazione Command-T apre la finestra dei font dove troviamo la possibilità di scegliere il tipo di sottolineatura il colore del testo, il colore dello sfondo del documento, il carattere, le dimensioni e lo stile.

Ma se apriamo di più la finestra, trascinandola verso destra scopriamo la possibilità di applicare un'ombra alla scritta, darle spessore, sfumarla ed impostare la sua inclinazione e lo spostamento dal testo a cui è applicata. Tutte le possibilità che finora potevano essere applicate al testo unicamente modificandolo in una applicazione di impaginazione, ma che da oggi possono essere applicate dall'utente direttamente nel documento salvato in formato .rtf.

Una sorta di piccolo Nirvana per chi scrive molto e vuole avere un certo grado di controllo sull'impostazione ed enfasi del proprio testo.

L'altra grande novità, molto appariscente, è la nuova modalità di gestione dello spazio sulla scrivania: molti lamentano la mancanza, per un sistema Unix come Os X delle scrivanie multiple, finora utilizzabili solo tramite alcune utility shareware o freeware (come Space che io uso e che compare nell'immagine del trattamento del testo altrove in questo articolo).

Apple ha trovato una risposta differente: Exposé

Premendo i tasti F9, F10 ed F11 è possibile sgombrare la scrivania dalle moltitudini di finestre aperte per poi scegliere quella che cercata.

In pratica premendo F9 tutte le finestre aperte sulla scrivania vengono automaticamente rimpicciolite e spostate dal Finder in maniera tale da occupare tutto lo schermo senza sovrapporsi, così da trovare la finestra che interessa, cliccarci sopra in modo da renderla attiva ed in primo piano, e il Finder riporterà tutte le altre finestre esattamente nella posizione originale.

Con F10 otteniamo lo stesso effetto ma solo per le finestre dell'applicazione attiva, mentre con F11 sgombramo la scrivania da tutte le finestre aperte che vengono spinte ai bordi estremi dello schermo, permettendo così di effettuare operazioni di spostamento e copiatura di file e cartelle, ad esempio.

Da vedere per credere quanto possa essere utile. Un'altra novità introdotta da Panther è il "fast user-switching", ossia la possibilità (abilitata nelle Preferenze di Sistema) di passare ad un altro utente, previo login, mantenendo aperte le proprie applicazioni.

Purtroppo lo spettacolare effetto di transizione che accompagna questa azione (si passa da un utente all'altro tramite un effetto di rotazione delle facce di un cubo, facce che sono date dalle scrivanie dei due diversi utenti) mi è negato, in quanto la mia scheda grafica è un po' vecchiotta (sigh!!) e non mi permette di sfruttare la tecnologia Quartz Extreme di Apple.

Comunque una caratteristica del sistema molto utile (sì, lo so che già su windows XP era possibile, ma almeno per una volta è Apple che "copia" la Microsoft, ma ragazzi con che classe!!!).

Probabilmente ho tralasciato qualche cosa, anzi sicuramente molto di più di una, ma lo spazio è veramente tiranno in questo caso.

La conclusione è: vale la pena di spendere 129 euro per questo "aggiornamento"? Per me la risposta è assolutamente positiva, la mole e la qualità dei miglioramenti e delle nuove funzionalità è incredibile.

Come ho detto all'inizio, io oggi ho una macchina nuova, nuova del 2000... e scusate se è poco.

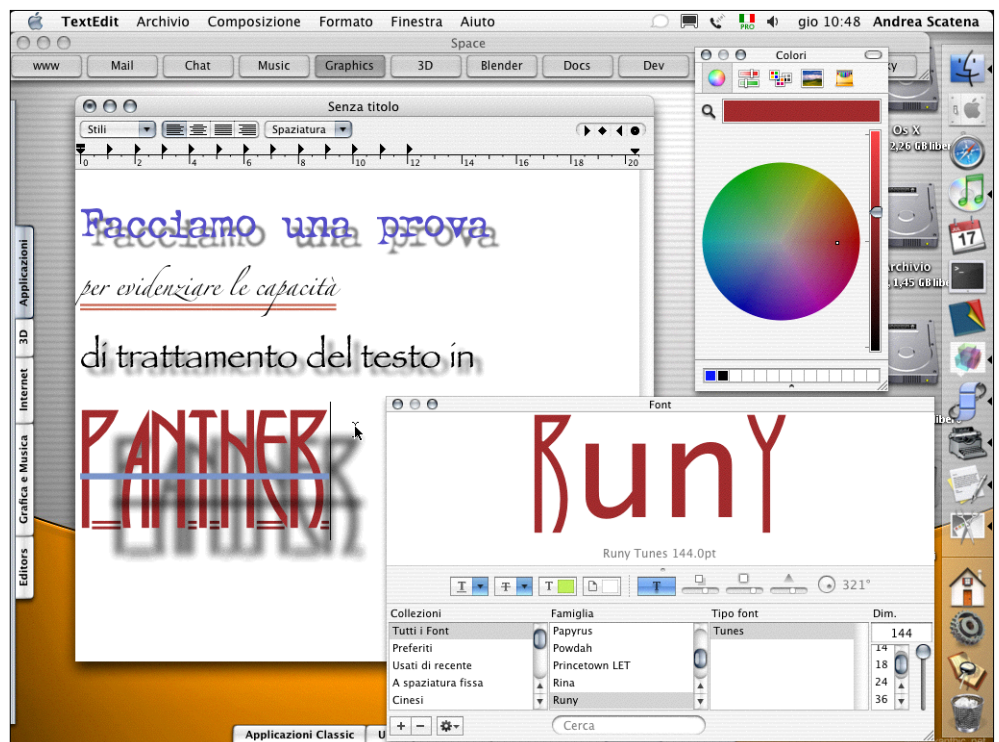


FOTO 3

# Progettazione ad Oggetti con UML

## Unified Model Language

di Gian Davide Alfano [gdalfano@katamail.com]

Con questa serie di articoli sulla progettazione ad oggetti vogliamo introdurre il lettore ad uno dei più potenti strumenti a disposizione dei progettisti: UML

Le tecniche di progettazione del software si sono evolute negli anni per adeguarsi alle scoperte tecnologiche che si susseguono a ritmo incalzante. In particolare l'introduzione su larga scala dei linguaggi ad oggetti (Smalltalk, Oberon, C++, Eiffel, ecc.) ha costretto numerosi studiosi a rivedere profondamente il concetto di progettazione di un software, tra questi citiamo Jacobson, Rumbaugh e Booch. E non a caso direi, poiché questi sono i padri di UML: Unified Modelling Language.

UML nasce dall'unione delle notazioni e metodologie create dai testé citati autori con influenze da parte di altri studiosi e società di sviluppo quali Microsoft, Oracle, HP e IBM.

UML è un linguaggio di definizione di sistemi eterogenei per caratteristiche e origine (software, hardware, organizzativi, ecc) ed è indipendente da uno specifico processo, va da sé però che la struttura stessa di UML suggerisce un certo tipo di approccio e metodo al problema della progettazione di un software complesso.

In questa serie di articoli tenteremo di coprire le fasi principali della progettazione con UML, partendo dalla raccolta e dall'analisi dei requisiti, senza pretesa di rigore formale o volendo sostituire corsi avanzati di Ingegneria del Software.

UML attraverso una serie di diagrammi mette a disposizione degli strumenti per modellare il nostro sistema software. Partire da una buona analisi del problema e crearne un modello consistente è il segreto per la buona riuscita del nostro lavoro.

Per questa prima fase della progettazione, utilizzeremo i diagrammi dei casi d'uso, i diagrammi delle classi, i diagrammi di sequenza e di attività di UML.

Il lavoro di progettazione richiede sempre, almeno inizialmente, la costante collaborazione tra cliente, analista/progettista e utenti del sistema.

Partendo dalle specifiche del sistema fornite dal cliente, l'analista dovrà determinare il cosiddetto dominio dell'applicazione ovvero l'insieme di elementi e regole presenti nel sistema che l'applicazione deve rispettare. Creare un modello del sistema significa creare una sua astrazione focalizzata sugli aspetti più importanti del problema. Si parte quindi con l'individuare gli attori ovvero quegli elementi che interagiscono col sistema, questi possono essere gli utenti del sistema o persino altri sistemi che si interfacciano ad esso; essi vengono identificati con l'immagine di **FIGURA 1**. Un addetto al terminale e un DBMS (Database Management System) sono ottimi esempi di attori secondo UML.

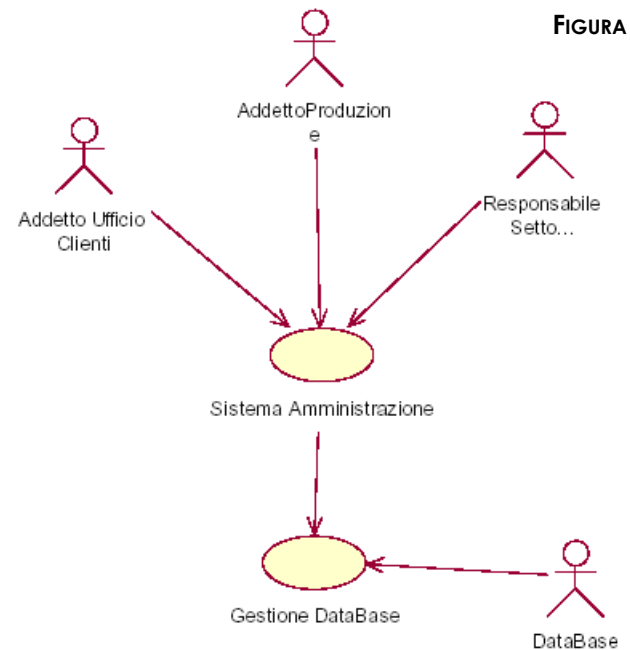
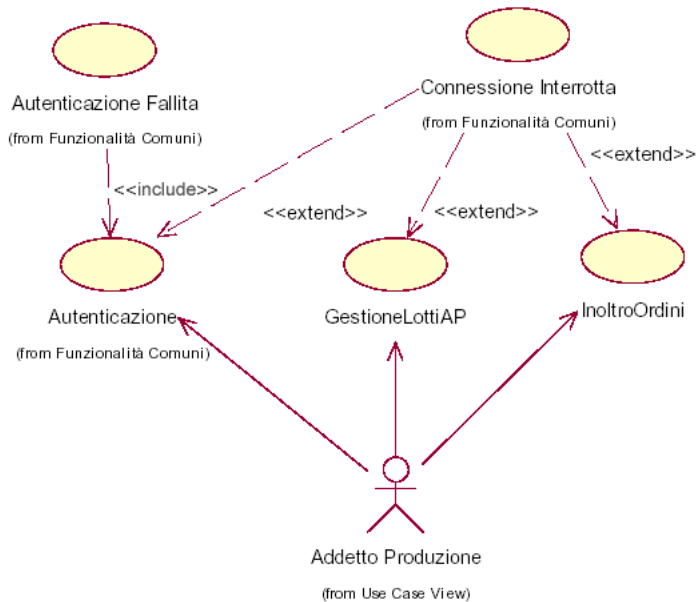


FIGURA 1

Adesso è il momento di estrarre dalle specifiche i cosiddetti scenari, cioè quelle sequenze di azioni tipiche che servono a descrivere il comportamento del sistema.

Ipotizziamo di dover progettare un applicazione che gestisca un negozio di ricambi per auto. Individuiamo nel commesso e nell'addetto al magazzino gli attori del sistema. Quando un cliente richiede un pezzo di ricambio al commesso, questi inoltra la richiesta tramite terminale. L'addetto al magazzino controlla se il pezzo è disponibile e prepara il pezzo che il cliente ritirerà. Se il pezzo non è disponibile l'addetto al magazzino ordina il pezzo al fornitore. Il cliente lascia un acconto e ritornerà in seguito per ritirare il pezzo. Quando il pezzo arriva in negozio l'addetto al magazzino inserirà i dati ad esso relativi nel computer.

Da quanto scritto emergono due scenari che chiameremo richiestaPezzo e ordinePezzo. Per ogni scenario dobbiamo specificare il nome, le istanze degli attori che partecipano e la sequenza



degli eventi. Gli scenari possono essere di vari tipi, principalmente reali o previsti. Significa che oltre ad inserire scenari che tipicamente accadono occorre ipotizzare situazioni che ancora non si sono verificate nella realtà o che il cliente ha omesso di elencare. Chiariamo meglio il concetto con gli scenari di **FIGURA 2**.

Abbiamo semplificato un po' le cose rispetto alla realtà e questo ci fornisce un punto di partenza per la costruzione di un modello del problema.

Attraverso questa analisi informale riusciamo ad avere un'idea più chiara degli attori che partecipano all'azione dell'applicazione e di alcuni comportamenti del sistema.

Vale la pena ricordare che la progettazione di un software è un lavoro tutt'altro che immediato e semplice e che deve essere portato avanti in maniera iterativa, man mano che sorgono nuovi elementi, nuove specifiche o queste cambiano per volontà del cliente, occorre rivedere il lavoro svolto alla luce di questi cambiamenti. Innanzitutto dall'analisi del secondo scenario si evince la presenza di un attore che non avevamo considerato: il Database.

Uno scenario ipotetico (che il cliente non ci ha specificato) è quello che vede un cliente rinunciare al pezzo ordinato perdendo l'acconto versato se questo ritarda ad arrivare. L'addetto al magazzino provvederà allora a cancellare o meno l'ordine a seconda delle specifiche fornite dal cliente.

A questo punto dobbiamo individuare i cosiddetti casi d'uso (Use Cases) che rappresentano i comportamenti esterni del sistema visti dall'ottica dell'utente (fig.4).

Senza scendere nel particolare (la notazione UML è davvero vasta), diremo che ogni singolo caso d'uso deriva direttamente dagli scenari già formulati. In maniera del tutto grafica possiamo rappresentare tutti i casi possibili ed eventuali eccezioni o estensioni. UML infatti consente di associare alle connessioni tra oggetti delle etichette dette "stereotipi". Avremo quindi un attore collegato da una freccia all'ovale che rappresenta il caso d'uso, quest'ultimo potrà poi essere collegato ad un altro caso d'uso che ne estende o modifica il comportamento.

In fig.5 vediamo alcuni esempi. Il prototipo <<include>> viene usato quando un certo comportamento è comune a molti casi d'uso, ad esempio un sistema di help in linea che consente all'utente di visualizzare una pagina di aiuto ovunque si trovi all'interno dell'applicazione che dobbiamo progettare (supponiamo per semplicità che l'help non sia contestuale). Il prototipo <<extend>> è più adatto a situazioni in cui un caso d'uso "devia" dal suo comportamento naturale in seguito ad un evento straordinario, una cosiddetta "eccezione". In un'applicazione distribuita che funziona, ad esempio, in una rete intranet si verificherà un'eccezione quando la connessione tra due nodi della rete viene persa; si provvederà quindi ad avvisare l'utente salvando magari i dati su un disco locale per l'invio successivo.

Nella prossima puntata passeremo ad esaminare velocemente la raccolta dei requisiti funzionali e non funzionali per poi iniziare la cosiddetta progettazione ad oggetti, in cui dovremo individuare gli oggetti che compongono la nostra applicazione.

Nome Scenario	richiestaPezzo
Istanze attori partecipanti	marco: Commesso andrea: AddettoMagazzino
Sequenza eventi	1. Un cliente richiede a Marco uno specchietto retrovisore per una berlina. 2. Marco inserisce i dati del ricambio nel computer e attende una risposta. 3. Andrea riceve la richiesta e controlla sul terminale la presenza del ricambio. 4. Se il ricambio è presente Andrea conferma la richiesta del pezzo. Il cliente paga e va a ritirare il pezzo. 5. Se il ricambio non c'è Andrea conferma la richiesta di ordine. Il cliente lascia un acconto e se ne va.
Nome Scenario	acquistoPezzo
Istanze attori partecipanti	andrea: AddettoMagazzino
Sequenza eventi	1. Andrea ordina il pezzo richiesto al fornitore e conferma l'ordine sul terminale etichettandolo il pezzo come "in arrivo". 2. Quando il pezzo arriva, Andrea inserisce nel database i dati del ricambio ed elimina l'etichetta "in arrivo".

TABELLA 1

# Ghosts'n Goblins

di Giuseppe Gargaro [giuseppe.gargaro@tin.it]



Un altro strabiliante capolavoro dell'epoca d'oro dei videogames. Fantasm, spettri, diavoli, zombi e quant'altro la vostra fantasia riesce ad immaginare.

**D**opo il fantastico mondo di Marble Madness eccoci pronti ad un'altra tappa del nostro viaggio con Ghosts'n Goblins capolavoro della nipponica Capcom. Stanchi di tutte le battaglie affrontate stiamo sonnecchiando accanto alla nostra armatura ma neanche il tempo di rilassarci un pò abbandonati su un manto di pixel verdi che compare un gigantesco diavolaccio che manco a dirlo ci rapisce la gentil donzella..la cosa potrebbe anche non interessarci infondo la ragazza era una gran rompiscatole, ma impersoniamo King Arthur un prode cavaliere e ahinoi ci tocca proprio salvarla. Parte l'avventura che si articola in sei fasi durante le quali il diavolaccio scatena contro di noi un campionario di mostri: zombi, corvi, piante carnivore, diavoli, guerrieri, streghe, orchi, stalagmiti, pipistrelli, scheletri e draghi.. e come se non bastasse ci tocca anche incontrare satana e lucifero. Ghosts'n Goblins è un classico platform della Capcom che uscì nel 1985 ed ebbe un grande successo prima nelle sale giochi e poi nelle conversioni sul C64, Nes, Master System ecc; il gioco che non presenta barre energetiche come in molti giochi moderni, risulta piuttosto difficile visto che il protagonista se colpito perde l'armatura e resta in mutande per poi morire se colpito nuovamente; il gioco è sostenuto da un'ottima musica che contribuisce a creare l'atmosfera cupa e allo stesso tempo divertente in cui si svolge l'avventura; Ghosts'n Goblins ha avuto due successori: Ghouls'n Ghosts nel 1988 e Super Ghouls'n Ghosts nel 1991. Tornando alle sei fasi del gioco, si parte da un bel cimitero, si fa per dire, pieno di lapidi infestate da non molto simpatici zombi che cercano di abbracciarci e ridurci prima in mutande e poi in un mucchietto d'ossa; superati gli zombi a forza di colpi di lancia troveremo lungo il cammino altre armi (coltello, torcia, scudo e scure) e dopo aver eliminato un corvaccio blu ci inerpiamo su un terrapieno dove ci aspettano un paio di piante carnivore pronte a tirarci contro delle palle, poi ci aspetta un diavolello saltellante che tenta di colpirci con delle stelline e per abbatterlo ci serviranno tre colpi ben assestati non appena ci viene a tiro; passiamo su un isolotto semovente e troviamo degli armigeri volanti muniti di scudo e un'altra pianta carnivora, superati questi ostacoli ci vengono incontro le streghe che precedono l'ultima pianta carnivora prima di un gigantesco orco che scaglia palle

di fuoco, per farlo fuori occorrono una decina di colpi. Ucciso l'orco raccogliamo la chiave che apre il grande portone che ci permette di accedere alla seconda fase. Nella seconda fase ci troviamo di fronte un paio di piante carnivore e un bel pò di spiritelli volanti muniti di un proiettile rosso, ma andando su e giù per le piattaforme color ghiaccio arriviamo ad una casa composta solo di finestre da cui escono tanti piccoli mostri viola che si gettano contro di noi; superati tutti questi ostacoli e saltato un fossato ci ritroviamo in un palazzo infestato da nove Hulk che muoino solo dopo una decina di colpi, finalmente superati anche gli Hulk dobbiamo attraversare, infastiditi da corvacci rossi, quattro fossati grazie a delle piattaforme mobili e così arriviamo alla fine della fase dove bisogna eliminare due orchi identici a quelli incontrati al termine della prima fase. Iniziata la terza fase piena di zombi, pipistrelli e stalagmiti che lanciano palle giganti ci ritroviamo davanti una scala scavata nella roccia dove dovremo affrontare sei diavoli, stalagmiti, mostriciattoli viola e un nugolo di streghe, il tutto per ritrovarsi al cospetto di una specie di drago che muore colpendolo ripetutamente alla testa. Siete già stanchi? Forza siamo solo all'inizio della quarta fase dove superati quattro burroni con delle piattaforme ci ritroviamo davanti uno dopo l'altro un paio di diavoli fino a giungere al finale simile a quello della terza fase. Nella fase cinque invece di andare verso destra dobbiamo salire e incontriamo di tutto: streghe, spiriti viola, pipistrelli, un diavolo, cinque hulk e teschi fino a giungere davanti a quel secatore di un diavolo che ha interrotto il nostro sonnellino, per colpire il dannato aspettate che si scopra della mantella. Ed eccoci alla sesta fase che inizia con 5 teschi poi una strega e salti grazie ad una scala al primo piano troviamo un serpente cinque hulk e vari teschi, poi arrivati in cima troviamo due diavolacci da uccidere con lo scudo e non con il coltello altrimenti saremo ricacciati all'inizio della quinta fase anziché passare alla settima. Nella settima fase dobbiamo affrontare solo un diavolo munito di maschera, infatti la settima fase è solo un'illusione e il gioco riprende dalla prima fase e se volete riabbracciare la vostra bella dovete rifare tutto il ciclo.. mica un'impresa da poco....mmmh ho deciso mi fermo qui al primo livello che la gentil pulzella vada in malora é ora di riprendere il sonnellino su questo prato di pixel verdi :)





## LINKS

The Ghoul Realm  
<http://www.geocities.com/theghourealm/main.html>

ClassicGaming.com  
<http://www.classicgaming.com/rotw/ghosts/>



## EMUNEWS

### ATARI ST

NUOVA VERSIONE DI HATARI 0.45

(BEOS [HTTP://WWW.BEEMULATED.NET/](http://www.beemulated.net/))

(OS X [HTTP://HATARI.SOURCEFORGE.NET/](http://hatari.sourceforge.net/))

### MSX

FMSX VERSIONE 2.7.2

(OS X [HTTP://BANNISTER.ORG/SOFTWARE/FMSX.HTM](http://bannister.org/software/fmsx.htm))

### GAMEBOY ADVANCE

BOYCOTT ADVANCE V0.3.2

(OS X [HTTP://BANNISTER.ORG/SOFTWARE/BA.HTM](http://bannister.org/software/ba.htm))

### GAMEBOY

KIGB V1.54 (LINUX [HTTP://KIGB.EMUUNLIM.COM/](http://kigb.emuunlim.com/))

### GENESIS/MEGADRIVE

GENERATOR 0.3.7.

(OSX [HTTP://WWW.BANNISTER.ORG/SOFTWARE/GENERATOR.HTM](http://www.bannister.org/software/generator.htm))

GENESIS PLUS V1.2.3

(OS X [HTTP://BANNISTER.ORG/SOFTWARE/GPLUS.HTM](http://bannister.org/software/gplus.htm))

### ARCADE

AGGIORNATI XMAME E XMESS ALLA VERSIONE 0.77.1

(BEOS [HTTP://WWW.BEEMULATED.NET/](http://www.beemulated.net/))

### SUPERNINTENDO

SNES9X 1.42

(LINUX [HTTP://WWW.LYSATOR.LIU.SE/SNES9X/](http://www.lysator.liu.se/snes9x/))

### X86

DOSBox 0.60 (ORA SUPPORTA IL "PROTECT MODE" E SI PUÒ GIO-  
 CARE A GIOCHI COME DOOM E ULTIMA UNDERWORLD

(BEOS [HTTP://WWW.BEEMULATED.NET/](http://www.beemulated.net/))



In alto il logo del sequel del nostro gioco: Gouls'n'Ghost s. Inoltre alcuni screenshots del gioco.

## EMULIAMOLO!

Per rivivere le imprese di King Arthur potete usare il M.A.M.E oppure un emulatore di Nes o Commodore64. Di seguito i link da cui scaricare il M.A.M.E. per le varie piattaforme:

Mac OS 9 & OS X

<http://www.macmame.org/>

Unix

<http://x.mame.net/>

BeOS

<http://www.beemulated.net/>

MorphOS

<http://perso.wanadoo.fr/fabien.coeurjoly/>

OS/2

<http://emuos2.netlabs.org/>

QNX

<http://www.qnxzone.com/~travis/phmame/>

AmigaPPC

<http://www.amidog.com/emu/mame/>

AmigaOS

<http://homepage.powerup.com.au/~cward/english/downloads.html>

# Apple II

di Giuseppe Gargaro [giuseppe.gargaro@tin.it]

Come entrare nel mito costruendo un computer nel garage sotto casa

È impossibile parlare dell'Apple II senza accennare all'incredibile storia che ne precede la nascita: siamo nel 1976 quando Steve Jobs e Steve Wozniak due giovani amici che frequentavano l'Homebrew Computer Club a Palo Alto negli Stati Uniti fondano la Apple Computer Company. Wozniak aveva 26 anni ed era impiegato alla Hewlett-Packard, nel tempo libero aveva già progettato diversi computer ma non era riuscito a costruirli per mancanza di soldi, mentre Jobs lavorava come disegna-

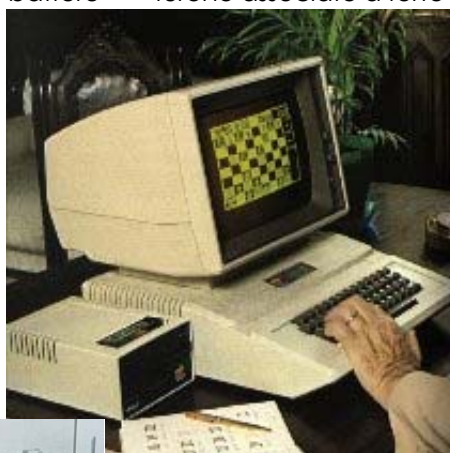


tore per l'Atari Inc.; i due amici realizzarono un computer battezzato Apple I assemblato nel garage di casa con una scheda basata sul processore MOS 6502 1.023 MHz con 4Kb di RAM espandibile a 64Kb a questa macchina bisognava aggiungere una tastiera un alimentatore e un terminale video; nel luglio del 1976 Steve Jobs riuscì ad ottenere il primo ordine di 50 Apple I da un negozio (The byte shop) in seguito furono venduti complessivamente circa 200 pezzi spesso montati in scatole di legno dalle forme più disparate. L'Apple I era più facile da usare di altre macchine dell'epoca ma prima di poter usare il Basic bisognava battere circa 3000 byte di codice in esadecimale, per risolvere questo problema Wozniak progettò un'interfaccia per cassette a nastro magnetico che fu venduta insieme a una cassetta del Basic di Wozniak. Ben presto Wozniak iniziò a pensare a varie modifiche alla sua creatura dando vita all'Apple II macchina che ebbe un enorme successo e diede decisamente il via all'era dell'home-computer; questa macchina a 8 bit presentava notevoli innovazioni, infatti per la prima volta un computer veniva fornito con un'ampia documentazione a corredo ed era ampiamente espandibile presentando 8 connettori a cui collegare interfacce di input/output e espansioni di memoria; le caratteristiche tecniche (CPU 6502 a 1MHz, 4-

48K di Ram, grafica 280x192 a 4 colori e 40x48 a 16 colori, testo 40 caratteri x 24 linee) erano simili a quelle dell'Apple I ma al contrario del suo predecessore l'Apple II era un po' più semplice da usare e conteneva il Basic in ROM, ciò rese molto attraente questo computer che veniva venduto a \$1298 con 4K fino ai \$2638 della versione a 48k. Una macchina completa con semplici programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, giochi e una buona documentazione, tutto questo decretò l'enorme successo del primo vero homecomputer. Diverse società svilupparono schede di espansione e software per Apple II e ben presto gli utenti ebbero a disposizione il foglio di calcolo VisiCalc creato dalla Personal Software Inc. e la prima stampante Apple la Silentype. Più successo dell'Apple II ebbero le successive versioni, si contano in totale 8 revisioni, a partire dall'Apple II plus che essenzialmente ne espandeva le caratteristiche con 12K di ROM e 48K di RAM sulla motherboard, seguì l'Apple IIe con 64K di RAM, 80 colonne di testo e il supporto per le lettere minuscole. Nel 1984 l'Apple presentò il suo primo computer portatile l'Apple IIc molto simile al IIe ma con un case compatto che conteneva un disk drive, una cpu migliore (65c02) e il supporto per il mouse; questa macchina non ebbe molto successo sia perché non era espandibile come la serie IIe sia perché le piccole dimensioni furono associate a torto con perdita di prestazioni. La storia di questo glorioso computer si chiuse nel 1986 con l'Apple IIgs macchina a 16 bit mentre tutti i suoi predecessori erano a 8 bit. L'Apple IIgs era in grado di utilizzare il software scritto per l'Apple II e montava un processore 65816 a 2,8 MHz, grafica 640x200 a 256 colori scelti tra 4096, 256K come RAM di base, un chip sonoro a 32 voci e un mouse di serie.



na bisognava aggiungere una tastiera un alimentatore e un terminale video; nel luglio del 1976 Steve Jobs riuscì ad ottenere il primo ordine di 50 Apple I da un negozio (The byte shop) in seguito furono venduti complessivamente circa 200 pezzi spesso montati in scatole di legno dalle forme più disparate. L'Apple I era più facile da usare di altre macchine dell'epoca ma prima di poter usare il Basic bisognava battere circa 3000 byte di codice in esadecimale, per risolvere questo problema Wozniak progettò un'interfaccia per cassette a nastro magnetico che fu venduta insieme a una cassetta del Basic di Wozniak. Ben presto Wozniak iniziò a pensare a varie modifiche alla sua creatura dando vita all'Apple II macchina che ebbe un enorme successo e diede decisamente il via all'era dell'home-computer; questa macchina a 8 bit presentava notevoli innovazioni, infatti per la prima volta un computer veniva fornito con un'ampia documentazione a corredo ed era ampiamente espandibile presentando 8 connettori a cui collegare interfacce di input/output e espansioni di memoria; le caratteristiche tecniche (CPU 6502 a 1MHz, 4-



A sinistra Wozniak e Jobs. Nella foto sopra un esemplare di Apple II. In alto il mitico Apple I

BeApple2	<a href="http://www.chez.com/treza/beapple2.html">http://www.chez.com/treza/beapple2.html</a>	(BeOS ppc/intel)
VirtualII	<a href="http://www.xs4all.nl/~gp/VirtualII/">http://www.xs4all.nl/~gp/VirtualII/</a>	(OSX)
OSXII	<a href="http://apple2.intergalactic.de/">http://apple2.intergalactic.de/</a>	(OSX)
KEGS	<a href="http://kegs.sourceforge.net/">http://kegs.sourceforge.net/</a>	(OSX, Linux e Unix/X11)
iGS-Mac	<a href="http://www.openprojects.rarcoa.com/~justmike/XGS-Mac/">http://www.openprojects.rarcoa.com/~justmike/XGS-Mac/</a>	(MacOS)
Catakig	<a href="http://www.radix.net/~cklipsch/ctkgdoc/">http://www.radix.net/~cklipsch/ctkgdoc/</a>	(MacOS)
Apple2000	<a href="http://www.zip.com.au/~alexm/faq/emu2.html">http://www.zip.com.au/~alexm/faq/emu2.html</a>	(Amiga)

# REBOL - parte III

di Davide Gessi [davidegessi@tin.it]

Proseguiamo il mini-corso con Zilch, un gioco multiplatforma scritto in Rebol

Si tratta di un gioco di dadi dalle regole semplici ma avvincenti. È possibile giocare da soli o contro il computer per un massimo di 4 giocatori. Attenzione perché una volta iniziato a giocare può risultare difficile smettere.

Può essere scaricato dall'indirizzo: <http://www.itbug.org/beyond/download/zilch.zip>, l'installazione consiste semplicemente nel creare una cartella, copiare il file dentro e dargli il permesso di esecuzione. Lo script assume che sia stato correttamente installato l'interprete Rebol view accessibile da /bin/rebol.

## Regole

Il numero di dadi che vengono inizialmente lanciati sono sei, ad ogni mano il giocatore deve scegliere una combinazione di valori che produce punti, se non vi è nessuna combinazione valida il giocatore perde la mano e passa il turno.

All'interno di una mano, dopo aver scelto una combinazione di dadi che produce punti, i dadi in questione vengono tolti dal gioco e i punti accumulati, il giocatore a questo punto può scegliere se salvare i punti conquistati nel turno corrente oppure se tirare ancora i dadi rimasti con il pericolo di perderli (points zilched). Se non vi sono più dadi rimasti in una mano si riparte con 6 dadi dando al giocatore grande possibilità di accumulare punti.

Le combinazioni che producono punti sono:

- un asso o un cinque: rispettivamente 100 e 50 punti;
- 3 valori uguali: il valore moltiplicato per 100 (es. 3 "quattro" produce 400 punti), 3 "uno" valgono invece 1000 punti);
- 4 valori uguali: il doppio del valore di 3 valori uguali (es. 4 "sei" valgono  $600 \times 2 = 1200$  punti);
- 5 valori uguali: il doppio del valore di 4 valori uguali (es. 5 "sei" valgono  $600 \times 2 \times 2 = 2400$  punti);
- 6 valori uguali: è ridicolo parlarne per quanto è improbabile, in ogni caso vale il doppio del valore di 5 valori uguali (es. 6 "sei" val-

gono  $600 \times 2 \times 2 \times 3 = 4800$  punti;

- Tre coppie: 500 punti;
- Una scala completa: 1500 punti;

Il gioco termina quando si arriva o si supera un limite prefissato di punti (di default è 5000).

## Interfaccia ed utilizzo

Il tavolo verde (ma in questo caso è fatto di solido ciliegio con venature) presenta 6 dadi; per scegliere la combinazione desiderata basta cliccare sulle facce desiderate e queste si sposteranno nella riga superiore. Sotto vi sono due tasti verdi che permettono di tirare i dadi o di salvare la mano. Nella parte bassa, in corrispondenza di ogni giocatore vi è una barra colorata che indica



FIG. 1

```

ia-move: func [
    /local sc nd
][
    if ALL [moves = reduce [none none none none none none] board = reduce [none
none none none none none]][
        roll
        return
    ]

    sc: get-best-score
    either sc/1 = 0 [
        nd: 0 forall board [if not none? board/1 [nd: nd + 1]] board: head board

        if nd = 0 [
            roll
            return
        ]

        either hand-score/:cp >= 700 [
            save-hand
        ]
    ][
        either hand-score/:cp >= 500 [
            either nd >= 5 [
                roll
            ]
            save-hand
        ]
    ][
        either nd >= 3 [
            roll
        ]
        save-hand
    ]
]
]
board-click sc/1
]

new-hand: func [
    /local s m
][
    cp: cp // config/n-players + 1
    if cp = 1 [
        s: copy [] repeat i config/n-players [append s reduce [score/:i config/players-
name/:i]]
        m: maximum-of/skip s 2
        if m/1 >= config/winning-score [
            game-over: true
            lbl-title/text: rejoin ["The winner is: " m/2 " !"] show lbl-title
            alert rejoin [m/2 " won with " m/1 " points !"]

            return
        ]
    ]
]

board: reduce [none none none none none none]
pl-board: reduce [none none none none none none]
moves: reduce [none none none none none none]
assign-images/first-run

```

```

poke hand-score cp 0
show-points
enable-face cmd-roll
disable-face cmd-save

either config/cpu-players/:cp [
  cmd-roll/text: "Do move" show cmd-roll
  cmd-save/text: "" show cmd-save
][
  cmd-roll/text: "Roll" show cmd-roll
  cmd-save/text: "Save" show cmd-save
]
]

```

TABELLA 1 (CONTINUA)



FIG. 2

quanto è distante la vittoria.

Nel caso la mano sia di un giocatore del computer, tutti i controlli saranno disabilitati ad eccezione del tasto verde di sinistra che dovrà essere premuto in successione per vedere le mosse dell'avversario cibernetico.

### Opzioni del programma

Inutile dire che essendo un gioco di dadi, il caso gioca un ruolo fondamentale, ma una buona strategia di gioco indubbiamente aiuta. È possibile giocare contro il computer, l'algoritmo di gioco è facilmente modificabi-

le nello script.

Viene mantenuta la statistica delle migliori mani e dei peggiori zilch effettuati (solitamente sempre a carico di giocatori umani, visto che il computer è più equilibrato nel gioco).

# ZETA RC1

di **Andrea Scatena** [[andyscat@libero.it](mailto:andyscat@libero.it)]

Abbiamo provato per voi la Release Candidate 1 di Zeta

È lunedì, sto lavorando e sono circa le dieci quando arriva il corriere e mi porta il pacchetto proveniente dalla Germania che stavo aspettando con una certa ansia da qualche giorno.

Devo comunque aspettare l'ora di pranzo per poter aprire il pacchetto.

Finalmente apro il pacco e al suo interno trovo Zeta RC1 nella confezione da DVD e la maglietta, che con piacere scopro essere di un ottimo cotone doppio, molto morbido, una buona fattura.

Apro la confezione ed al suo interno trovo un libricino di istruzioni, in varie lingue, molto semplice e chiaro; d'altra parte, non è che serva uno scienziato per installare Zeta, tanto il procedimento è semplice ed intuitivo.

Infilo il CD nel cassetto ed avvio la macchina.

A questo punto è doveroso fare cenno alle caratteristiche tecniche della macchina sulla quale ho installato Zeta: si tratta di un portatile Packard Bell Easy One, che monta un processore AMD k6-2 a 450 mhz, schermo a matrice passiva, con 128 Mb di memoria ram ed un disco fisso da 6 Gb, già partizio-

nato.

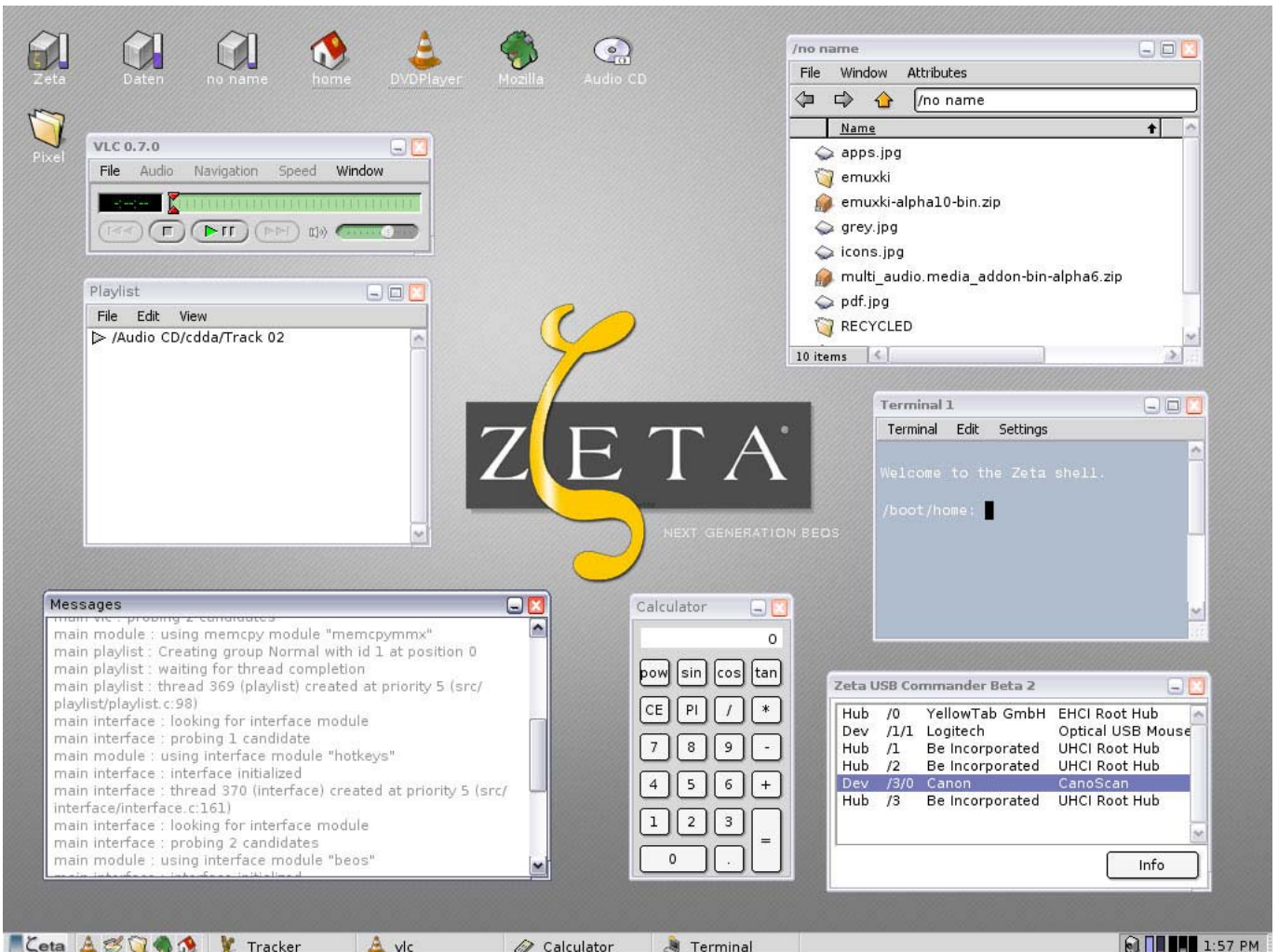
Come vedete si tratta di una macchina decisamente non recente, quasi al limite delle richieste minime per fare funzionare Zeta.

Parte l'installer e scelgo l'italiano come lingua di sistema, e quindi la partizione dove risiederà Zeta, una partizione da 2,4 Gb libera.

Alla schermata successiva decido di optare per una installazione completa: Zeta fa scegliere tra una installazione semplice di base, una completa, ed una personalizzata, dove è possibile scegliere applicazione per applicazione cosa installare; è anche disponibile una piccola descrizione dell'applicazione selezionata, con uno screenshot della stessa, se disponibile.

L'installazione completa mi porta via circa 1,3 Gb di spazio su disco, quindi procedo e parto con l'installazione.

Questa mi porta via circa una mezz'oretta, e qui una prima stranezza: l'installazione si completa quando l'indicatore ha da poco superato il 70% del processo, per presentare la finestra dove si richiede se si



vuole installare Bootman, il boot manager di BeOS, alla quale do risposta affermativa ed indico nella partizione da 2,5 Gb con Linux Mandrake 9.1, l'altra partizione avviabile che deve comparire al boot. Riavvio la macchina e mi ritrovo subito alla splash page di boot di Zeta: orribile.

Il tutto sembra malamente accroccato, si legge malissimo e la risoluzione è pessima, e comincio a sperare che la prima impressione non sia quella giusta.

Mi ritrovo quindi nel desktop di Zeta e l'ansia mi attanaglia perchè la resa della schermata e dei font è bruttissima, tanto che persino il rendering dei font così criticato all'epoca delle Beta 4 e 5 è migliore.

Non mi do per vinto e apro immediatamente la voce Screen delle preferenze: qui mi accorgo che per default Zeta ha impostato la risoluzione dello schermo a 640x480, così modifico subito ed imposto prima 1024x768 (ma Zeta non l'accetta) e poi 800x600, con colore a 16 bit e frequenza 59.9 hz.

E torno a rivedere la luce, finalmente un desktop degno di questo nome.

Installo immediatamente il Service Pack 1, o SP1, e subito appare una "chicca" che non si vede su altri sistemi operativi più blasonati: SP1 è in formato Software Valet, e mentre procede con l'installazione automaticamente aggiorna il sistema "live", nel senso che le icone SVG che vengono installate modificano istantaneamente le icone che vanno a sostituire, e questo è solo ciò che appare, senza con-

siderare quello che sta sotto al cofano, tanto che riavviare la macchina è una opzione, non una necessità.

Quindi possiamo dire che la fase di installazione/aggiornamento è una delle note positive di questa recensione, sia come facilità che come velocità.

A questo punto passiamo alla configurazione del sistema.

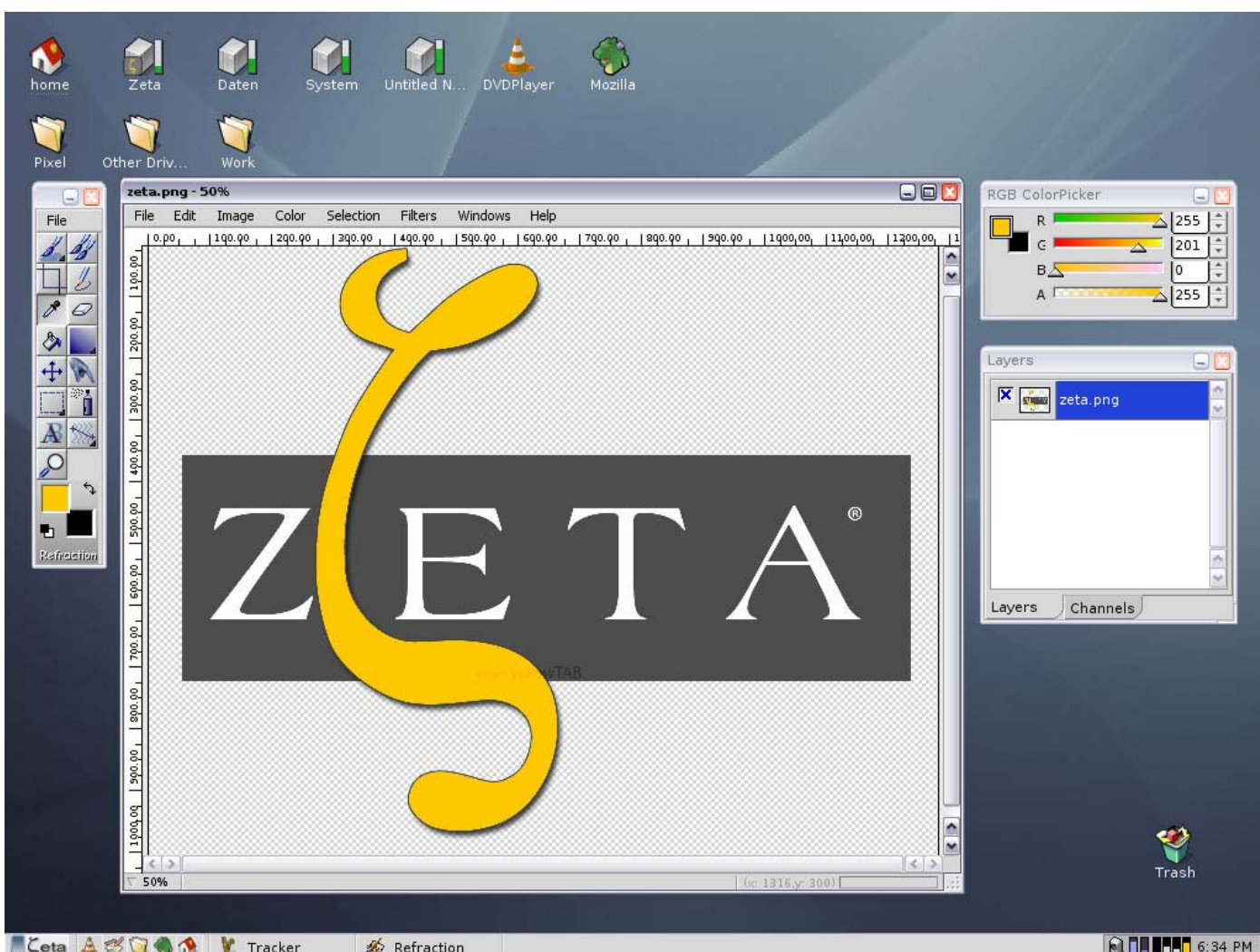
Purtroppo, essendo dotato di un winmodem interno, non mi è possibile avventurarmi nella rete e quindi mi è preclusa la possibilità di provare l'ebbrezza della navigazione e delle chat, cosa alla quale rimedierò quanto prima prendendo un modem esterno compatibile.

Apro le preferenze ed abilito Dockbert, nella sua forma sagomata, creando una linguetta ad hoc per le applicazioni in uso e posizionando la Deskbar in alto a destra nella sua forma compatta.

Sarà un retaggio di Os X, ma trovo molto comoda la combinazione Deskbar/Dockbert per accedere rapidamente alle applicazioni ed alle preferenze.

Cliccando sull'icona di Zeta nella Deskbar e curiosando scopro l'opzione per utilizzare la Quick Launch Bar, vado quindi a creare un'apposita cartella chiamata QuickLaunch dove ho messo i link alle applicazioni che uso più spesso, come BePDF, Gobe, Pe, Zedit, Terminal, DeeperPeople, Blender, Abiword, TimeZliner, Workspaces.

In questo modo ho un sistema ridondante per lancia-



re le mie applicazioni (Deskbar + Quick Launch + Dockbert) che mi permette di farlo rapidamente, ovunque il puntatore del mouse si trovi.

La navigazione sul desktop e nel sistema è godibilissima ed estremamente fluida, ma vista l'eredità lasciata da Be non poteva essere altrimenti, anche se quando si apre un menu contestuale che presenta molte icone (che non siano icone di cartelle) questo è molto lento a crearsi (ma è tutto da vedersi su una macchina più potente).

Esteticamente devo dire che mi è dispiaciuto non trovare più l'effetto "serpentina" navigando nelle gerarchie dei menu contestuali, che invece avevo apprezzato nella precedente Beta4, e che era sì da affinare, ma secondo me molto efficace dal punto di vista dell'usabilità.

Passo poi al menu Zeta e comincio a scorrere le sue opzioni: Bookmarks, Demo, Documentation, Preferences e Software.

Le prime due voci sono secondo me superflue, anche se probabilmente c'è chi trova utile avere i propri siti preferiti a portata di click (ed interessante la presenza della demo di GrooveMaker), ed anche la voce relativa alla documentazione potrebbe in fondo essere omessa, ma è solo una questione di gusti se vogliamo.

La quarta voce permette di accedere facilmente alle preferenze di sistema e di configurarlo secondo le proprie esigenze.

Nessun problema di sorta nelle varie voci di configurazione, anche se non ho provato Boneyard non avendo la possibilità di connettermi; non ho quindi avuto modo di riscontrare se i problemi incontrati da alcuni utenti che avevano schede di rete Realtek.

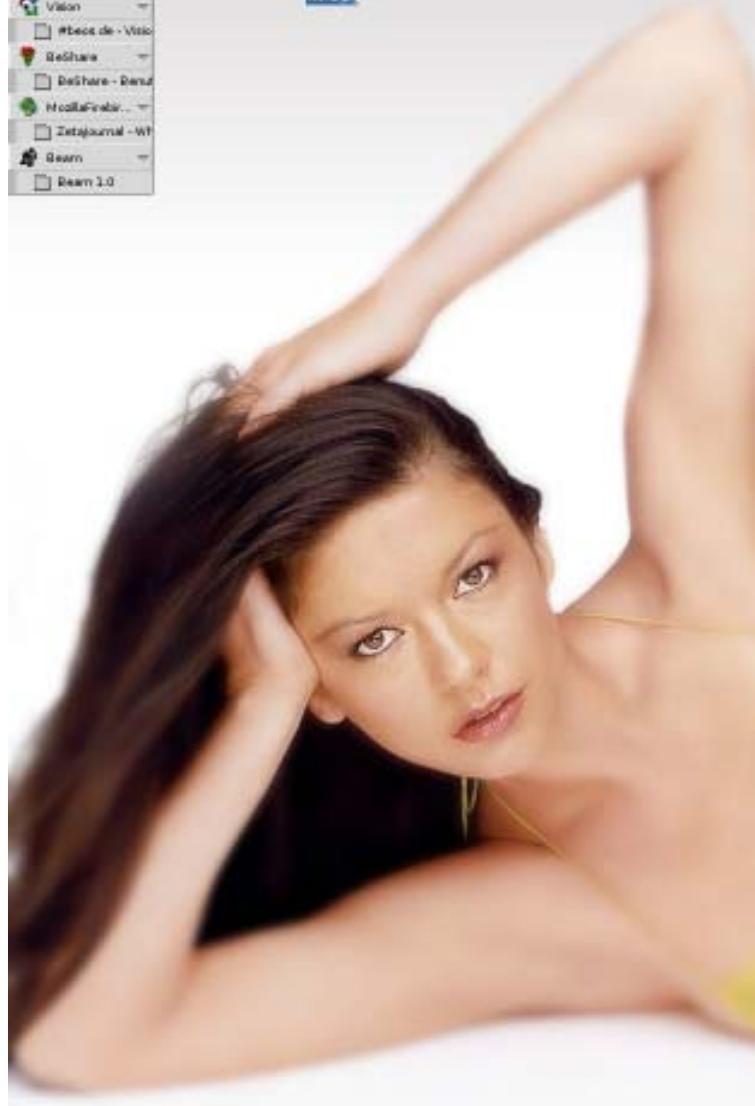
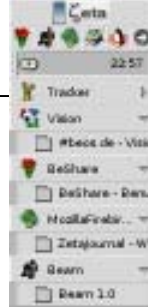
Il sottomenu Software comprende una raccolta dei programmi installati con Zeta, anche se non tutti, come ho avuto modo di scoprire allorché ho cercato ZediT nel menu senza trovarlo, mentre in realtà è installato in /boot/apps/Office/ZediT.

Comunque i programmi presenti sono ordinati in categorie molto precise, e quindi facilmente raggiungibili.

La sezione più ricca è sicuramente quella dei giochi. E qui qualche problemino comincia però a sorgere, difatti diversi giochi o non partono (vedi purtroppo Frozen-Bubble) oppure non vanno e chiudendoli mi congelano addirittura Zeta (vedi KQ); per il resto si tratta di giochini che certo permettono di passare un po' di tempo, ma sicuramente non attirano i gamers (non c'è nulla del calibro dei grandi giochi come Unreal Tournament, neanche in versione demo).

La sezione dedicata agli strumenti di sviluppo è molto ricca e ricomprende sia il vecchio BeIDE che CodeLiege come ambienti di sviluppo orientati al linguaggio C++, MeTOS per la creazione di elementi di interfaccia, Eddie e Pe come editor di testo orientati agli sviluppatori, Globe per lo sviluppo di siti web, al quale ho già applicato il file per la localizzazione in italiano scritto da Mattia Tristo.

Nella sezione Infomanagement troviamo anche un'altra applicazione scritta da un italiano, ossia AttribExplorer di Gabriele Biffi.



Altra sezione abbastanza ricca è quella dedicata alle applicazioni per la rete, dove troviamo Mozilla, alla versione 1.5b (con i moduli Navigator, Composer, Mail, Address Book, ChatZilla e Calendar), Phoenix e NetPositive, Beam, BeMail, e non poteva certo mancare BeShare alla versione 2.22; è presente anche il Flash player, ma non si apre (Missing symbol 'mpeg1 audio\_fh.decoder'). La sezione Music è anch'essa ricchissima di programmi, anche se, aimè, la mancanza di driver per la mia scheda via86cxxx l'audio mi è precluso (e quindi non posso neanche testare le applicazioni video) anche se da quello che ho potuto capire Jukebox (ex BeTunes) ha qualche problema ad aprire file musicali da CD, che non compaiono neanche nella lista dei file.

Altra sezione interessante è quella della grafica, dove troviamo due frontend grafici per PovRay, PoTextures e ppModeler, ma priva di una applicazione, anche in versione demo, di grafica vettoriale (a la Illustrator) o di fotoritocco (tipo Refraction o Becasso)

La sezione che ha più importanza per me è quella dedicata alle applicazioni per l'ufficio.

Tra tutte le applicazioni spicca ovviamente la versione completa di Gobe Productive, versione 2.0.1, con la quale sto appunto scrivendo questa recen-





sione, una applicazione storica nel mondo BeOS. Abbiamo anche AbiWord 1.0.6, che ho provato diverse volte senza trovare particolari problemi. Troviamo qui sia People che una versione più ricca di opzioni, DeeperPeople, ed anche essa sembra essere molto stabile.

Qui abbiamo due applicazioni sviluppate dalla YellowTab esclusivamente per Zeta: Umler e TimeZliner.

Ma entrambe sembrano essere ancora incomplete, specialmente Umler, e TimeZliner mi ha congelato Zeta semplicemente ridimensionando la finestra prima di creare un nuovo progetto; inoltre le finestre utilizzano una immagine di sfondo molto scura che di fatto impedisce di leggere le voci presenti nella finestra ed occorre andare nelle preferenze per togliere l'opzione per l'immagine di sfondo per avere delle finestre utilizzabili.

Anche l'altra applicazione ZediT è ancora in uno stato embrionale, alcune piccole pecche nell'interfaccia grafica, ed il frame corrispondente alle preferenze (settings) è vuoto, non è possibile variare il font predefinito dell'applicazione; nel complesso sembra essere comunque una applicazione promettente, data la sua architettura espandibile.

BePDF apre documenti anche molto complessi, anche se con una certa "lentezza", tipo le 430 pagine dell'Advanced Bash Scripting.pdf; inoltre alla

riapertura di un file BePDF si riposiziona sulla pagina con la quale il file era stato precedentemente chiuso.

Ho anche finalmente trovato un anima pia che mi ha mandato per email la libreria python versione 1.5, e quindi finalmente ho potuto utilizzare Blender, questo meraviglioso applicativo 3D open source anche su Zeta; purtroppo questa versione di Blender è la 2.11, perchè ancora non è disponibile per architettura BeOS una versione attuale, giunta alla 2.31, ma sembra che ci sia qualcuno che stia lavorando al suo porting.

Nel complesso questa versione di Zeta, ancorchè non definitiva, mi ha dato, e mi da tuttora, una ottima impressione, e sicuramente mi da meno problemi della Mandrake 9.2 installata su un'altra partizione (anche se qui l'audio funziona e quindi posso sentire i miei CD con Xmms ed i miei video con Xine).

Di sicuro mi da prestazioni migliori della R5 PE che avevo precedentemente utilizzato, anche se penso che il vero potenziale di Zeta sia tuttora appena evidente, e avremo la conferma quando avremo applicazioni sviluppate esclusivamente per Zeta, senza preoccuparsi della retrocompatibilità.

La leggendaria semplicità di utilizzo di BeOS è rimasta immutata in Zeta, ed è assolutamente piacevole navigare nel sistema: io poi sono innamorato della navigazione tra cartelle tramite il tasto destro del mouse, ed è l'unica cosa che mi manca ogni volta che accendo il mio iMac con Panther.

Una nota dolente è invece la apparente impossibilità di utilizzare le due prese USB poste alla sinistra del mio portatile: non riesco a configurare il sistema in alcun modo, e in Devices le voci relative ad USB risultano essere abilitate... ma tant'è, mi sono abituato ad usare l'adattatore USB/PS2 per il mouse.

#### CONCLUSIONI

Zeta RC1 è sicuramente ancora un prodotto incompleto, da rifinire e con ampi margini di miglioramento per arrivare alla R1 definitiva, intanto aspettiamo per metà dicembre il Service Pack 2 che tra le altre cose dovrebbe risolvere il fastidioso bug dell'unmounting dei volumi sul desktop.

La RC1 rimane comunque un sistema operativo comunque affidabile e stabile, utilizzabile per l'operatività quotidiana, ed il successo che ha conseguito finora deve essere uno stimolo a migliorare sempre di più. Mancano ancora alcune cose, su tutte la multiutenza e Java, per permettere veramente alle persone che tutt'ora utilizzano Windows di avvicinarsi a questo sistema operativo senza considerarlo un OS di nicchia, ma credo che la YellowTab sia veramente sulla strada giusta per realizzare questo obiettivo.

P.S. una nota sul Service Pack 2: tra le prime cose che ho potuto notare è l'eliminazione di quel fastidioso bug relativo allo smontaggio dei volumi dalla scrivania, una rivisitazione in chiave moderna del tema di BeOS 5, ed un nuovo font, Zeta sans roman, che ha una buona resa grafica (anche se il motore di rendering dei font non è all'altezza di un moderno OS, pur se siamo in presenza di costanti miglioramenti).



**MAGAZINE BEYOND**  
beos - amiga - osx - linux - \*bsd

free magazine per utenti di sistemi BeOS - Amiga - OSX - Linux - \*BSD  
*Distribuzione gratuita*

[www.itbug.org/beyond](http://www.itbug.org/beyond) - [beyond@itbug.org](mailto:beyond@itbug.org)

**BEYOND**

© 2003-2004 ITBug - Italian BeOS User Group  
All rights reserved worldwide

Tutti gli articoli pubblicati e le loro traduzioni sono © di BEYOND e dei rispettivi autori  
È VIETATA LA RIPRODUZIONE ANCHE PARZIALE SENZA L'AUTORIZZAZIONE DI BEYOND

Tutti i marchi e i nomi sono © dei rispettivi proprietari

---