

# GUIDA IN ITALIANO PER DC++

Traduzione dei FAQs Ufficiali DC++ 1 e 2 mantenuti da Bsod2600, USR56K, TheParanoidOne

Tradotta da LoTeK\_

Aggiornata al DC++ 0.674

Versione della guida 1.0

UTILIZZO INTERAMENTE RISERVATO AL PERSONALE DI ENTERPRISE ITALIA, ASSOLUTAMENTE VIETATO CONDIVIDERE O DIVULGARE IN QUALSIASI MODO LA GUIDA O PARTE DI ESSA.

(Per favore se trovate errori di qualsiasi genere non modificarli sulla vostra copia, bensì avvisatemi in modo che possa provvedere e ridistribuire la guida).

## INDICE:

### 1) GENERALE

- Cos'è Neo-Modus Direct Connect?
- Cos'è DC++?
- Cos'è ADC?
- Cos'è un Hub?
- Cos'è un Operatore?
- FAQ Credits
- Domandare qualcosa / suggerimenti?

### 2) INSTALLAZIONE

#### . Dove posso trovare il software per windows?

- . Esiste una versione per Linux?
- . Esiste una versione per Mac?

### 3) IMPOSTAZIONE

- Ci sono dei siti Internet che mi possono aiutare a impostare DC++?
- Posso importare la mia coda download NMDC in DC++?
- Come posso condividere unità di rete?
- Perché ho bisogno della modalità attiva?
- **Come posso impostare la modalità attiva con router/firewall hardware?**
- Come posso impostare la modalità attiva con ICS?
- Come posso impostare la modalità attiva con router/firewall basati su Linux?
- Come posso impostare la modalità attiva con FreeBSD?
- Come posso configurare DC++ per usare UPnP?
- **Quali porte usano DC++ e NMDC?**
- Come posso fare per accedere da utente registrato/Op?
- Hublists alternative?
- La mia università sta bloccando DC++, cosa posso fare in proposito?

#### 3.1) SOFTWARE FIREWALLS

- Come impostare Agnitum Outpost Firewall
- Come impostare Kerio Personal Firewall
- Come impostare McAfee Personal Firewall
- **Come impostare Norton Personal Firewall**
- Come impostare Sygate Personal Firewall
- Come impostare Tiny Personal Firewall
- Come impostare Window ISA Server
- Come impostare Window XP Firewall
- Come impostare Zone Alarm Pro Firewall

#### 3.2) HARDWARE FIREWALLS / ROUTERS

- Come impostare Alcatel SpeedTouch 510
- **Come impostare D-Link DI-604 / DI-704**
- Come impostare D-Link DI-804

- Come impostare D-Link (tutti gli altri modelli)
- **Come impostare Linksys**
- Come impostare Netgear DG814, RP614, RP614v2, MR814, MR814v2, WGT624
- Come impostare Netgear RM356, RH340, RH348, RT388, RT311, RT314
- Come impostare Netgear (tutti gli altri modelli)
- Come impostare ZyXEL Prestige 310 / 314
- **Come impostare tutti gli altri modelli non presenti in questa lista**

#### 4)USANDO NEO-MODUS DIRECT CONNECT

- Cosa significano le differenti icone?

#### 5)USANDO DC++

- Come posso configurare DC++ per usarlo con un proxy?
- Perché non ricevo risultati in nessuna ricerca?
- Come posso riprendere i miei download in DC++?
- Come fare per riprendere o sovra scrivere i miei download in DC++ da utente differente?
- Cosa significa la barra di stato in basso?
- Alcuni hubs mi impediscono di usare DC++. Come posso prevenirli?
- Il significato dell'etichetta ++
- Come posso usare il filtro per le liste pubbliche?
- Come sono impostate le corrispondenze nelle ricerche automatiche?
- Cosa significano i colori chiari & scuri nelle barre di trasferimento?
- Velocità di scaricamento basse!
- Quando si scarica a velocità irreali/incredibili?
- Come recuperare i download senza il file queue.xml

##### 5.1)FUNZIONI

- Cosa significano le differenti icone?
- Quali sono tutti i comandi / per DC++?
- Cosa fa la spia ricerche?
- Come posso proteggere me stesso dallo spam di ricerca in DC++?
- Cos'è la funzione di anti-frammentazione?
- Come funziona la funzione di auto-concessione dello slot?
- Cos'è il TTH? (Tiger Tree Hashing)?
- Cosa sono i Magnet Links?

##### 5.2)MESSAGGI DI ERRORE

- Cosa posso fare se vengo esiliato ("bannato")?
- Connection refused by target machine
- Connessione in Timeout
- "Nessuno utente da cui scaricare" - Ma ne ho appena aggiunto uno!
- Cos'è una inconsistenza di Rollback?
- Cos'è una inconsistenza TTH?
- Cos'è " Tutti gli slot in download occupati" e "Nessuno slot disponibile?"

#### 6)ABUSANDO

- E' possibile rimuovere l'etichetta ++ / rendere irrilabile DC++?
- Cos'è lo Share Faking? (Condivisione fasulla)
- Cos'è lo Slot Locking? (Blocco degli slots)
- Cos'è il Tag Faking? (falsificazione dell'etichetta)

#### 7)OPERARE UN HUB

- **Come posso impostare un Hub?**
- Dove posso trovare il software necessario?
- Quali sono i requisiti Hardware minimi?

- Come posso impostare un Hub con un IP dinamico?
- Come impostare NMDC Hub v1

## 7.1)SCRIPTS / PLUGINS

- Dove posso scaricare scripts?
- Come installo un Neo-Modus Hub script?
- Come posso personalizzare l'icona del mio Neo-Modus Hub script?

## 8)STRUMENTI

- DC++ analizzatore registri (log)
- Client side bots
- MoGlo – cerca nella DC++ Community
- DCppStats – IRC stat generator
- Strumenti TTH

# 1) GENERALE

## · Cos'è Neo-Modus Direct Connect? (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

Direct Connect v1 è stato rilasciato nel Settembre 2001. Ovviamente, molti errori sono stati scoperti dopo il suo ultimo rilascio. L'autore decise di implementare un Ad Banner (anche conosciuto come Adware) all'interno del client per fare fronte alle spese. In questo FAQ faremo riferimento a questo client con NMDC.

Direct Connect v2 è stato rilasciato nel Luglio 2003. Stessa apparenza della versione 1, ma con errori corretti e diverse funzioni del DC++ incorporate. In questo FAQ faremo riferimento a questo client con NMDCv2.

## · Cos'è DC++? (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

DC++ è un open source (il codice sorgente è libero), è uno spyware free client (non sono presenti spyware), scritto in C++ per il protocollo Direct Connect originariamente sviluppato da Neo-Modus.com, che permette di condividere files tramite internet con altri utenti. Il client è aggiornato più o meno una volta al mese per correggere eventuali bugs e aggiungere nuove funzioni. Funzioni originali e aggiunte dall'originario NMDC v1 (alcune hanno trovato la loro strada nella v2):

- Molto più stabile. Consuma meno memoria, è più veloce, la dimensione dei file è minore e le lunghe code non bloccheranno più l'intero programma.
- Hai la possibilità di connetterti a più hub allo stesso tempo e cercare files dentro tali hubs allo stesso tempo.
- Puoi riprendere lo scaricamento di un file da un diverso utente se il precedente esce.
- Puoi vedere gli orari sulla chat. La chat non torna alla fine quando guardi i vecchi messaggi.
- I messaggi bot apriranno nuove finestre, puoi disattivare la loro visione.
- No Ads.
- La ricerca è più versatile.
- La lista degli hubs è scaricabile da server multipli o sorgenti multiple.

## Funzioni – Configurabili

- **Ricerca automaticamente per sorgenti download alternativi** (0.173) – Permette a DC++ di cercare altre sorgenti per scaricare i tuoi files.
- **Aggiornamento automatico condivisione** (0.172) – Ogni ora DC++ può aggiornare il contenuto della tua condivisione.
- **Usa buffer per piccoli trasferimenti** (0.181) – Se gli uploads rallentano troppo i tuoi downloads puoi provare ad attivare questa opzione.
- **Verifica SFV** (0.22) – Molti download su DC contengono un file sfv per verificare l'integrità di un download. DC++ può al-volo calcolare il valore CRC-32 per un file e compararlo con il file sfv. Se la verifica fallisce, il file sarà automaticamente scaricato un'altra volta e se anche questa fallisce, l'utente sarà rimosso come sorgente.

- **Rollback** (0.11) – Quando si riprende un file, questa funzione si assicura che non contenga errori. Se viene rilevato un errore DC++ cancellerà gli ultimi bytes e quindi ricontrollerà di nuovo.
- **Buffer di scrittura** (0.16) – Funzione di anti-frammentazione, DC++ salva ogni X bytes per tenere la frammentazione bassa.
- **File di lingua** (0.16) – Un file XML contenente la maggior parte del testo usato in DC++. Puoi specificare un file per avere DC++ nella tua lingua.
- **Registrazione eventi** (0.163) – Registra i tuoi downloads, uploads, e varie finestre di chat.
- **Statistiche di rete** (0.300) – Vai al menu Visualizza -> Statistiche di rete.
- **Gestione URL** (0.18) – URLS del tipo dchub:// per aprire in DC++ dal tuo browser. Collegamenti nella chat principale con www, http://, or ftp:// automaticamente si apriranno con il tuo browser predefinito con un doppio clic.
- **Chiusura dello slot** (0.20) – Se un utente abbandona l'hub DC++ chiuderà il suo slot, se l'utente ritorna entro 10 minuti gli concederà uno slot.
- **Anti-frammentazione** (0.241) – Scaricando, crea un file delle dimensioni del file che si vuole scaricare con contenuto non specificato.
- **Descrizioni personalizzabili** (0.24) – Descrizioni personalizzabili diversamente per ogni hub negli hubs preferiti.
- **Selezionare gli hubs in cui cercare** (0.301) – Puoi scegliere su quale hub vuoi fare una ricerca.
- **Ricerche ADL** (0.24) – Strumento per la ricerca veloce di listati di directory scaricati dagli utenti.
- **Nazione utente** (0.402) – Mostra l'abbreviazione della nazione dell'utente nel campo IP.

#### Funzioni – Non configurabili:

- **File Hashing** (0.307) – Alberi Merkle e Tiger Hashing sono usati per il file hashing.
- **Rilevamento utente DC++** (0.11) – Gli utenti DC++ appaiono in blu.
- **Rilevamento utente passivo** (0.154) – Chi è dietro ad un muretto di mattoncini è un utente passivo (questo è rilevato quando l'utente effettua una ricerca o prova a connettersi con te).
- **Rimozione file duplicati** (0.154) – I files con lo stesso nome e la stessa dimensione non verranno condivisi.
- **Prevenzione al Banning (esilio)** (0.23) – Se DC++ riceve "banned" durante la fase di login, non proverà a riconnettersi.
- **Tabella completamento nick** (0.300) – Automaticamente completa il nickname che stai scrivendo, premendo TAB una volta che il nickname è parzialmente scritto.
- **Storia dei comandi per lo scorrimento** (0.302) – Usa ctrl-up/down/home/end per vedere le cose scritte in precedenza.
- **\$BZList** (0.172) – Invio della lista file compressa.
- **\$GetZBlock** (0.302) – Invio dei files tramite l'utilizzo della compressione dinamica.
- **\$MiniSlots** (0.13) – L'upload di liste files e di files minori di 16 kB verso gli altri utenti DC++ non richiede uno slot.
- **\$UserIP** (0.305) – Rilevamento Server side IP (automaticamente usato se il campo IP nelle impostazioni è vuoto).
- **\$NoHello** (0.305) – Una semplice funzione per ridurre la quantità di banda necessaria ad alcuni hub che la supportano.
- **\$NoGetINFO** (0.301) - Una semplice funzione per ridurre la quantità di banda necessaria ad alcuni hub che la supportano.
- **ADC Protocol** (0.402) – Un protocollo di testo per una rete stile DC.

**Sistemi Operativi supportati:** Windows 2000, Windows 2003, Windows 98, Windows XP

• **Cos'è ADC?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005) – Changelog -

ADC è un nuovo protocollo per il DC++ client. E' ancora in fase di sviluppo. Le specifiche del protocollo possono essere trovate qui. Esso aggiunge le capacità di fare questo:

- Condivisioni differenti su differenti hubs.
- Identificazione reale dell'utente.
- Cambio nick senza riconnettersi.
- Ricerche dirette client to client
- Hubs con più utenti, a causa della mancanza del MyInfo, che riduce la quantità di banda utilizzata.
- Trasmissioni di passwords criptate (Tiger Hash).

· **Cos'è un Hub?** (ultimo aggiornamento 06.04.2004)

"Hub" è come una tipologia di router (non nel senso di un Cisco router), che permette ai clients di connettersi tra loro. Non è chiamato server perché non condividerà nessun file, semplicemente gestisce la chat, le richieste di ricerca e i risultati. Tutti i trasferimenti dei file vengono attuati tramite i clients, non attraverso l'hub.

Una guida su come impostare un proprio hub può essere trovata [qui](#).

· **Cos'è un Operatore?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Un Operatore è una persona che supervisiona la rilevanza della chat e dei file condivisi. Gli Operatori possono rimuovere temporaneamente o permanentemente gli utenti irrilevanti a loro discrezione. Puoi riconoscere un Operatore dall'icona della chiave nella lista utenti (alcuni utenti con le chiavi possono essere dei bots, segui la conversazione).

· **FAQ Credits** (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

Questo FAQ è un assortimento di tante cose prese da molte sorgenti, compreso me stesso (USR56K / BSOD2600). I seguenti hanno aiutato nella sua realizzazione:

- [SourceForge DC++ FAQ](#)
- ButterflySoul
- Gadget
- SeeKay303
- Tajisen
- Ender
- Studio
- HaArD
- mai9
- cologic
- Sedulus
- TheParanoidOne
- Ketsuron
- GargoyleMT

· **Domandare qualcosa / suggerimenti?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

Se ti serve aiuto su argomenti trattati in questo FAQ, puoi scrivere nel [FileSharing forum](#).

Se vuoi fare un utile aggiunta o suggerimento a questo FAQ, non esitare a scrivere nel [DC++ forum](#)., con oggetto: FAQ Suggestion: <topic idea>

---

## INSTALLAZIONE

· **Dove posso trovare il software per windows?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

Qui sotto è visibile una tabella con i vari DC++ client più popolari e quelli che usano il Direct Connect protocol.

Puoi notare le differenze e come i client cambiano dalla versione originale di DC++ dalle colonne delle funzioni.

Se desideri che il client da te sviluppato sia aggiunto inviami un PM.

La tabella è un lavoro ancora in corso, ogni suggerimento è benvenuto.

· **Esiste una versione per Linux?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

La tabella è un lavoro ancora in corso, ogni suggerimento è benvenuto.

· **Esiste una versione per Mac?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

La tabella è un lavoro ancora in corso, ogni suggerimento è benvenuto.

---

## IMPOSTAZIONE

- **Ci sono dei siti Internet che mi possono aiutare a impostare DC++?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

- [Broadbandreports.com DC++ FAQ](#)  
Questo è stato scritto da BSOD ed è parzialmente uno specchio di questo sito. Tratta molte informazioni su impostazioni di firewall software/hardware e di software per hub (inglese)
- [DC++ Guide](#)  
Questa è una grande guida con molte immagini sulla configurazione base di DC++, scritto da TheParanoidOne sul DC++ forum (inglese)
- [DCNet.be](#) Una guida scritta in Olandese
- [indx.f2s.com](#) Un'altra guida sulla configurazione basilare di DC++ (inglese)
- [enterprise-ita.org](#) DC++ FAQ Italiana

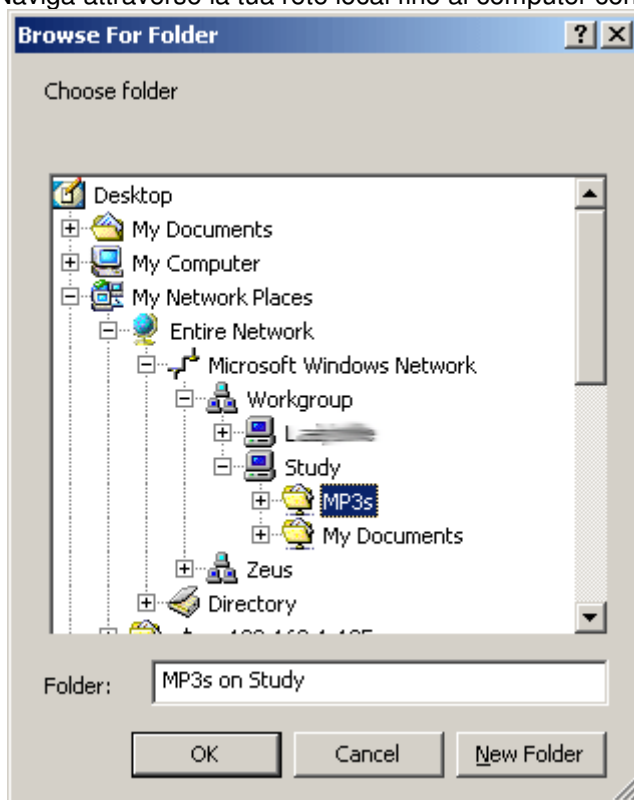
- **Posso importare la mia coda download NMDC in DC++?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005) Changelog  
Dipende dalla versione di DC++. I client superiori alla 0.4032 non possono. I client inferiori alla 0.4032 possono. Vai su File -> import NMDC queue... Sfoglia la tua cartella NMDC e seleziona il file queue.config

- **Come posso condividere unità di rete?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005) – Changelog -

## DC++ 0.404 o successive

Le versioni successive alla 0.4032 hanno la possibilità di condividere unità di rete internamente da DC++ senza doverle localizzare.

1. Vai a File -> Impostazioni -> Condivisione -> Aggiungi cartella
2. Naviga attraverso la tua rete local fino al computer con la cartella condivisa e selezionane una.



3. Ora dovresti vederle nella lista delle cartelle condivise in DC++.

Shared directories	
Directory	Size
F:\My Music	GiB
E:\DC Share\Screeners	GiB
\\Study\MP3s\	GiB

## DC++ 0.305 to 0.403

Le versioni dalla 0.305 alla 0.403 supportano la condivisione di cartelle di rete attraverso il loro nome UNC (es. `\\servername\share`), ma il GUI non ha la possibilità di navigare attraverso le risorse di rete. Questo fa rimanere due modi per condividere un unità di rete:

1. Segui il metodo sottostante nella prossima sezione per le versioni inferiori.
2. Edita il tuo file DCPlusPlus.xml e aggiungi il percorso UNC per la condivisione.

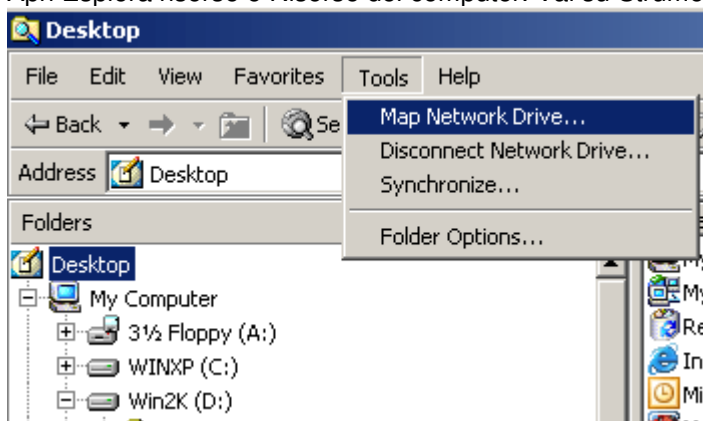
```
<Share>
  <Directory>F:\My Music</Directory>
  <Directory>\\somecomputer\share</Directory>
</Share>
```

## DC++ 0.304 or older

Ne il NeoModus Direct Connect ne DC++ ti permetteranno di condividere unità di rete direttamente. C'è comunque una soluzione per condividerli!

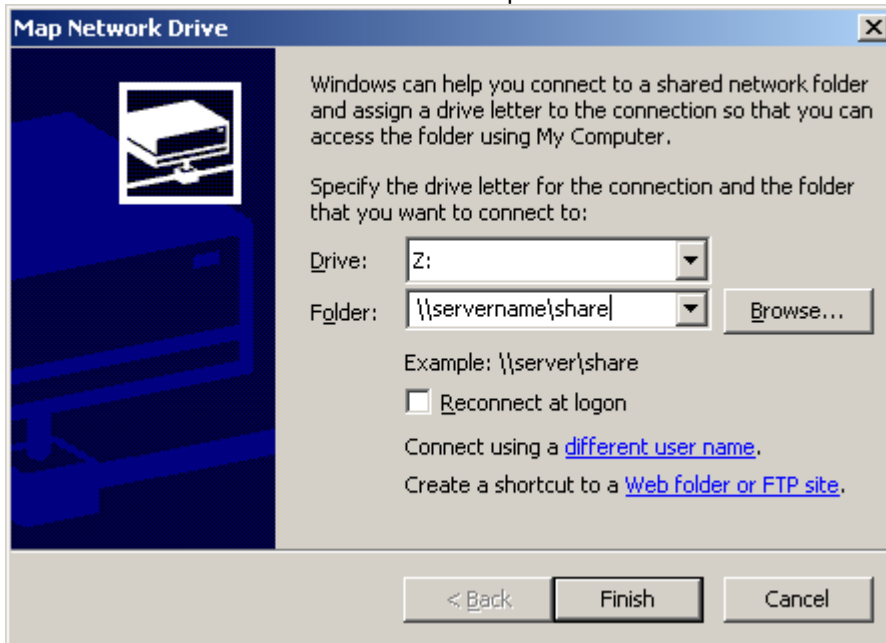
Semplicemente localizza un unità di rete ad una lettera di un unità in windows (es. Z:\share). Una volta che l'unità di rete è stata localizzata ad una lettera di un unità, puoi condividerla in NMDC o DC++ come una normale cartella.

1. Apri Esplora risorse o Risorse del computer. Vai su Strumenti -> Connetti unità di rete.



2. Digita il nome del computer e la cartella condivisa (o sfogliala). Potresti dover specificare un diverso nome utente al momento della connessione con quel computer. Fai clic su "Connetti usando un

nome utente *differente*” e inserisci il nome/password.



3. Nelle impostazioni condivisione di DC++, seleziona l'unità che hai appena connesso (Z: nell'esempio). Questo è tutto!

#### - Perché ho bisogno della modalità attiva? (ultimo aggiornamento 18.01.2004)

Nel modo passivo, DC++ eseguirà solo connessioni verso gli altri utenti. Tutte le ricerche verranno inviate attraverso l'hub, e i risultati delle ricerche saranno restituiti nello stesso modo, attraverso l'hub. DC++ ritornerà un massimo di 5 ricerche per un utente passivo. Gli utenti passivi non possono scaricare da altri utenti passivi. Il modo passivo comporta un maggiore carico di lavoro per l'hub, quindi per favore non usarlo se non ne hai assoluta necessità. Gli utenti DC++ passivi avranno M:P nella loro **Etichetta DC++** (Tag). Come detto, il modo attivo eseguirà connessioni da e verso altri utenti. Tutte le ricerche verranno inviate attraverso l'hub, e i risultati verranno ritornati direttamente dagli utenti in modo attivo e passeranno attraverso l'hub per gli utenti in modo passivo. Gli utenti attivi possono scaricare sia da altri attivi che da utenti passivi. Ovviamente questo vuol dire che potrai collegarti a un numero più vasto di utenti.

#### - Come posso impostare la modalità attiva con router/firewall hardware? (ultimo aggiornamento 06.02.2005) – Changelog --

La modalità attiva richiede l'accesso sia **TCP** che **UDP** sulla stessa porta in entrata e su tutte le porte in uscita per consentire a DC++ di funzionare correttamente.

Puoi semplificare il processo di impostare il modo attivo se il tuo router e il tuo sistema operativo è **UPnP** compatibile. Leggi [questo FAQ](#) per maggiori informazioni.

1. Prima di tutto è necessario impostare il router per inoltrare le connessioni al computer con DC++. Questo può essere chiamato port mapping, port redirecting, port forwarding o qualcosa di simile. Per sapere come fare questo con il tuo **router/NAT** consulta nel manuale dell'utente.
2. E' necessario inoltrare una porta. Seleziona un numero tra 1024 – 65535, dovrebbero essere tutte libere solitamente. Assicurati che sia **TCP** che **UDP** vengano inoltrati nella porta da te scelta.
3. L'**IP** a cui stai inoltrando dovrebbe essere l'**internal IP address** del computer con DC++. Solitamente comincia per "192.168.", "172.16." o "10.x.". Vai al prompt dei comandi e digita: ipconfig (Start Menu | Run | cmd /k ipconfig)
4. Una volta che hai "mappato" una porta sul router, apri DC++ e vai nelle impostazioni. Seleziona modalità attiva. Nel campo porta, inserisci il numero della porta che stai inoltrando sul router.
5. Nel campo IP, è necessario inserire l'**external IP address** del tuo router. Questo può essere facilmente verificato [qui](#).
6. Ora dovrebbe funzionare. Se funziona solo per un breve periodo, e la prossima volta che utilizzerai DC++ otterrai solo "Connessione in timeout" or "nessun risultato nelle ricerche", il tuo IP (che sia **external** o **internal**) molto probabilmente è cambiato. Se scopri che l'external IP cambia costantemente (gli utenti DSL spesso sperimentano questo), puoi impostare te stesso con un nome dinamico (es. *myname.kick-ass.net*). Come su **Dynip** o **DynDns** e inserisci quel nome nella campo



IP. Assicurati di utilizzare un [update client](#), che aggiornerà il servizio del nome dinamico con il tuo ultimo IP.

Per firewalls/routers basati su Linux, dai un'occhiata in [questo FAQ](#) con quell'oggetto.

Qui sono presenti diverse guide come-fare-per con immagini per vari modelli. Non esitare a dare un'occhiata su come si fa anche se il modello non corrisponde al tuo, sicuramente fornirà guide utili e aiuto su come impostare il tuo.

- Alcatel SpeedTouch 510
- D-Link DI-604 / DI-704
- D-Link DI-804
- D-Link (tutti gli altri modelli)
- Linksys (più modelli)
- Netgear DG814, RP614, RP614v2, MR814, MR814v2, WGT624
- Netgear RM356, RH340, RH348, RT388, RT311, RT314
- Netgear (tutti gli altri modelli)
- ZyXEL Prestige 310 / 314
- Tutti gli altri modelli che non compaiono qui

### E a proposito di Zone Alarm?

Le vecchie versioni di Zone Alarm hanno problemi con DC++, che causano la corruzione dei downloads/uploads. Questo risulta in un messaggio di errore "Rollback Consistency". Un altro problema che gli utenti solitamente hanno è che ZA sta bloccando DC++ anche se è inserito nei programmi permessi. In questo caso, è necessaria una disinstallazione completa di ZA, perché disabilitarlo non aiuterà, e successivamente munirsi di un altro firewall.

### Windows XP?

- Service Pack 1: E' altamente raccomandato non usare il [firewall](#) integrato nell'SP1, piuttosto usare uno di terze parti. Assicurati di disabilitare il firewall integrato se scegli questa opzione. Se hai necessità di usarlo per forza, allora controlla [questa guida](#) su come impostarlo. Ricorda che serve sia TCP che UDP.
- Service Pack 2: Il firewall nell'SP2 è molto più robusto della sua originale incarnazione. Anche se non offre una gran quantità di opzioni, è utilizzabile per la propria protezione. Sarebbe saggio abilitare il registro dei pacchetti che il firewall lascia cadere. Per fare questo, vai al Pannello di controllo -> Windows Firewall -> Avanzate -> Security logging -> Impostazioni. Abilita "Log Dropped Packets". Il file di registro si trova in C:\WINDOWS\pfirewall.log.

### • Come posso impostare la modalità attiva con ICS? (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

Parte 1: Installare ICS sul sistema operativo

Windows 98: Segui [questa guida](#) su PracticallyNetworked

Windows ME: Segui [questa guida](#) su PracticallyNetworked

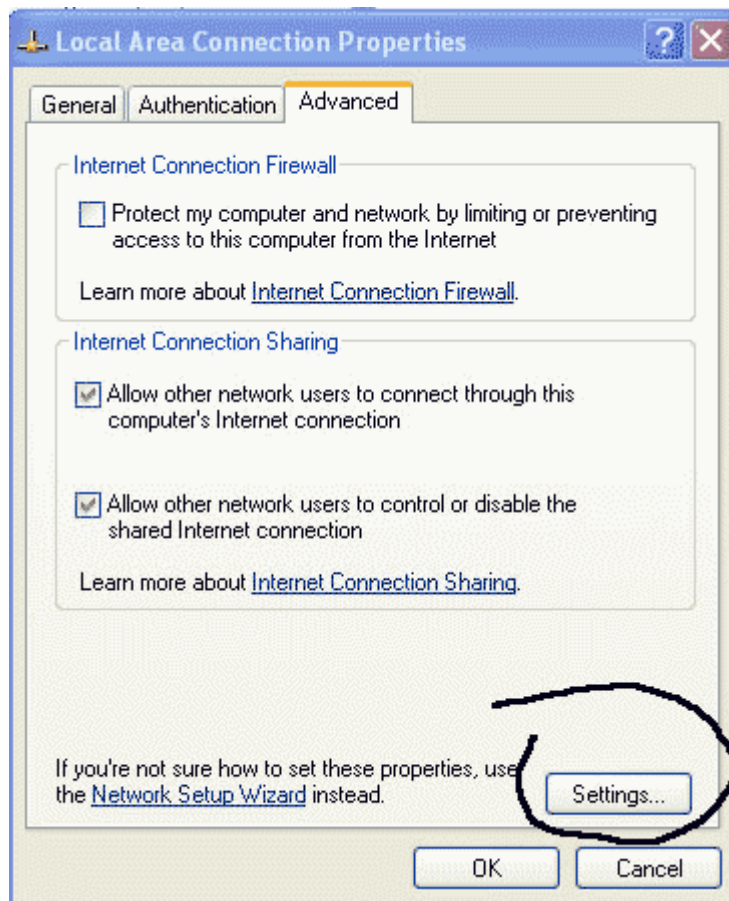
Windows 2000: Segui [questa guida](#) su PracticallyNetworked

Windows XP: Segui [questa guida](#) su PracticallyNetworked

Parte 2: Inoltro delle porte

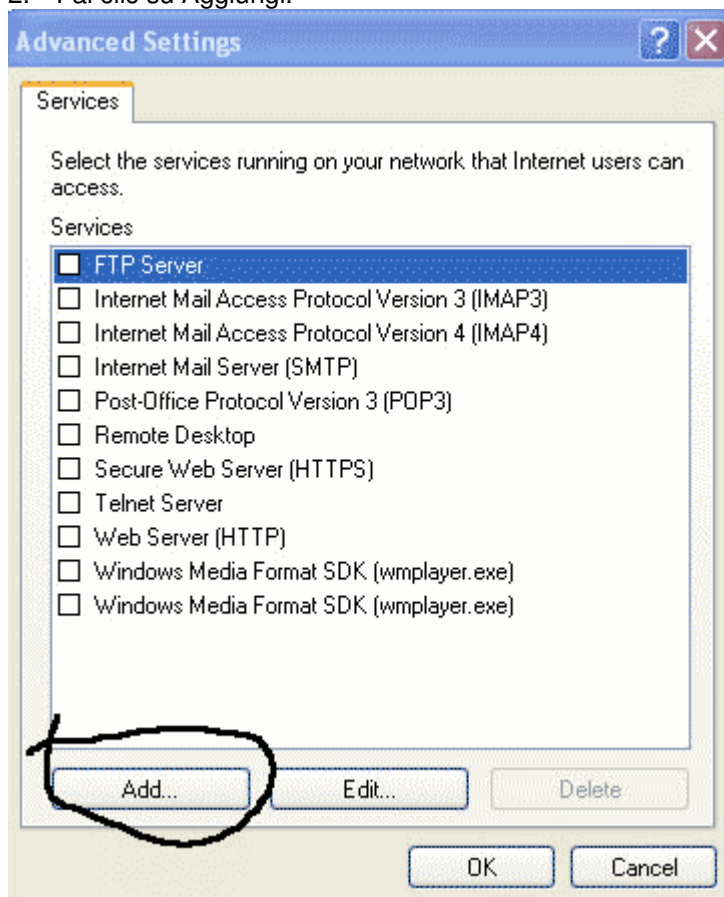
\*Per clients Windows 98/ME, sarebbe più facile usare [ICS Configuration tool](#). Una volta installato,

1. Apri le proprietà della scheda di rete che è direttamente collegata con Internet.

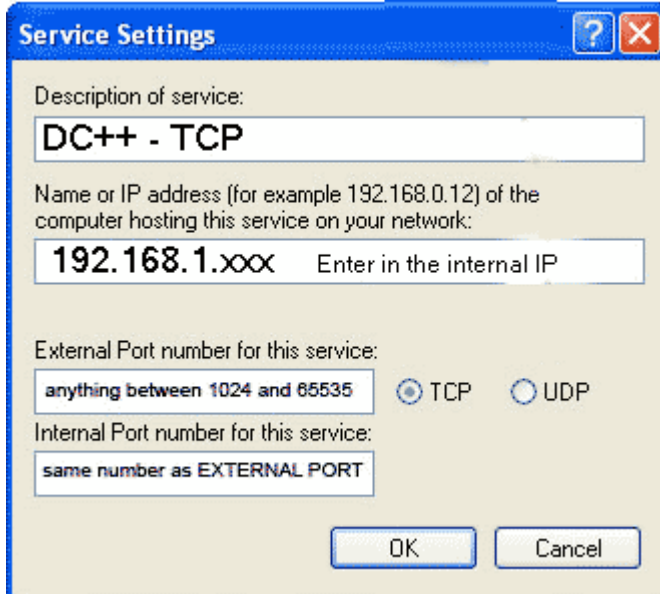


Assicurati che il firewall sia disabilitato. Fai clic su Impostazioni.

2. Fai clic su Aggiungi.



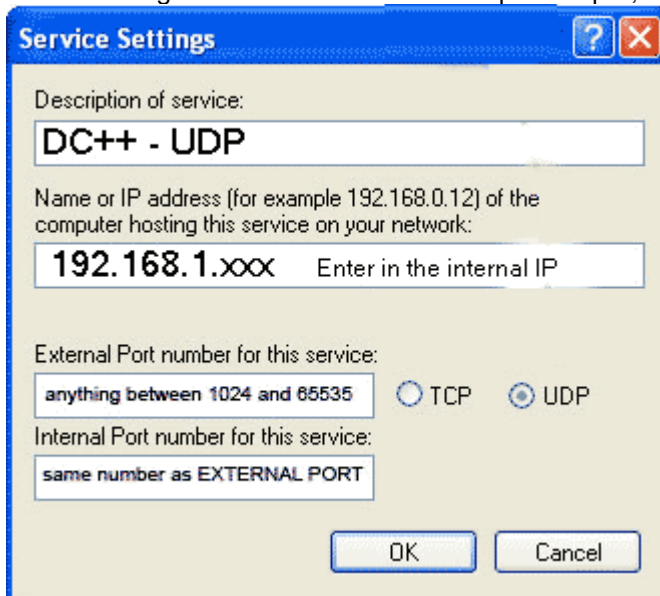
3. Avrai bisogno di creare due nuovi servizi. Uno per TCP e l'altro per UDP.



The screenshot shows a 'Service Settings' dialog box with a blue title bar. The 'Description of service:' field contains 'DC++ - TCP'. The 'Name or IP address...' field contains '192.168.1.XXX'. The 'External Port number...' field contains 'anything between 1024 and 65535'. The 'Internal Port number...' field contains 'same number as EXTERNAL PORT'. The 'TCP' radio button is selected, and the 'UDP' radio button is unselected. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

Questo sarà per TCP. Inserisci l'indirizzo IP del computer. Dovrebbe usare un IP che inizia per 192.168.xxx.xxx. Per scoprire qual è (Win9x: Start > Esegui > winipcfg | Win 2k/XP: Start > Esegui > "cmd /k ipconfig" [senza le ""]). Scegli una porta tra 1024 e 65535. Inserisci questo su entrambi i campi External Port e Internal Port. Diciamo che tu abbia scelto la porta 40500, per esempio.

4. Usa gli stessi esatti numeri come poco sopra, tranne che selezionare UDP invece che TCP.



The screenshot shows a 'Service Settings' dialog box with a blue title bar. The 'Description of service:' field contains 'DC++ - UDP'. The 'Name or IP address...' field contains '192.168.1.XXX'. The 'External Port number...' field contains 'anything between 1024 and 65535'. The 'Internal Port number...' field contains 'same number as EXTERNAL PORT'. The 'UDP' radio button is selected, and the 'TCP' radio button is unselected. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

5. In DC++, vai a File > Impostazioni

Connection Settings (see the readme / newbie help if unsure)

Active IP  Port (empty=random)

Passive (behind a firewall)

SOCKS5

Socks IP  Port

Username  Password

Use SOCKS5 server to resolve hostnames

Inserisci il tuo indirizzo IP Esterno, che può essere trovato qui. Utilizza la stessa porta che hai inserito durante la configurazione dei nuovi servizi.

6. DC++ dovrebbe ora funzionare in modalità Attiva.

**· Come posso impostare la modalità attiva con router/firewall basati su Linux?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Dipende da quale versione del kernel stai usando. Con 2.4 puoi scegliere tra fare postrouting o il più semplice prerouting. La differenza è che se fai un postrouting, tutti i clients della tua rete interna (LAN) potranno connettersi e fare download/upload tra di loro. Postrouting non è necessario se tu sei il solo client che usa DC++ dietro al router/firewall. Gli esempi qui sotto usano le seguenti impostazioni:

External ethernet card: eth1, external IP 213.112.8.55, firewall (router) IP: 192.168.0.1, client IP: 192.168.0.2, external and internal port: 555

#### Linux 2.4, esempio di postrouting

```
iptables -t nat -A POSTROUTING -d 192.168.0.2 -s 192.168.0.0/24 -p tcp --dport 555 -j SNAT --to 192.168.10.1
```

```
iptables -t nat -A POSTROUTING -d 192.168.0.2 -s 192.168.0.0/24 -p udp --dport 555 -j SNAT --to 192.168.10.1
```

```
iptables -t nat -A PREROUTING -i eth1 -p tcp --dport 555 -j DNAT --to 192.168.10.2:555
```

```
iptables -t nat -A PREROUTING -i eth1 -p udp --dport 555 -j DNAT --to 192.168.10.2:555
```

```
iptables -t nat -A PREROUTING -d 213.112.8.55 -p tcp --dport 555 -j DNAT --to 192.168.10.2:555
```

```
iptables -t nat -A PREROUTING -d 213.112.8.55 -p udp --dport 555 -j DNAT --to 192.168.10.2:555
```

#### Linux 2.4, esempio di prerouting

```
iptables -t nat -A PREROUTING -i eth1 -p tcp --dport 555 -j DNAT --to 192.168.0.2:555
```

```
iptables -t nat -A PREROUTING -i eth1 -p udp --dport 555 -j DNAT --to 192.168.0.2:555
```

#### Linux 2.2, esempio

```
ipmasqadm portfw -a -P tcp -L 213.112.8.55 555 -R 192.168.0.2 555
```

```
ipmasqadm portfw -a -P udp -L 213.112.8.55 555 -R 192.168.0.2 555
```

Come usare Shorewall per configurare le tue iptables

Ecco cosa devi aggiungere alle regole (assumendo che loc è la zona dove si trova il tuo computer, 192.168.0.7 è l'indirizzo IP del tuo computer, 666 è la porta che vuoi usare e 123.45.67.89 è il tuo external IP):

#ACTION	SOURCE	DEST	PROTO	DEST PORT	SOURCE PORT (S)	ORIGINAL DEST
DNAT	net	loc:192.168.0.7	tcp	666	-	123.45.67.89
DNAT	net	loc:192.168.0.7	udp	666	-	123.45.67.89

- **Come posso impostare la modalità attiva con FreeBSD?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

### Come impostare la modalità attiva su FreeBSD (usando ipfw/natd firewall)

1. Edita la tua lista regole ipfw (solitamente è qualcosa come /etc/rc.ipfw). Li da qualche parte, dovresti avere una regola che devia tutto il traffico al natd, che dovrebbe sembrare una cosa così:  
*`{fwcmd} add divert natd all from any to any via {natd_interface}`*
2. Sotto questo, aggiungi come tua prossima regola:  
*`# Direct Connect Active Mode Port Forwarding`*  
*`{fwcmd} add pass all from any to any 1776 via {oif}`*  
*`{fwcmd} add pass all from any to any 1776 via {iif}`*
3. Sostituisci "1776" con una porta qualsiasi (preferibilmente una sopra a 1000) che intendi usare come la tua porta inoltrata. Salva e chiudi /etc/rc.ipfw.
4. Poi apri il tuo file /etc/natd.conf. Assicurati che prima linea visualizzi la tua interfaccia (sostituisci "de0" con qualsiasi sia la tua interfaccia esterna): *`interface de0`*
5. Quindi aggiungi alla fine le seguenti due righe:  
*`redirect_port tcp 192.168.70.2:1776 1776`*  
*`redirect_port udp 192.168.70.2:1776 1776`*
6. Per 192.168.70.2, sostituisci l'internal IP della macchina che sta usando DC++. Per "1776" sostituisci la porta che hai usato sopra nel tuo file /etc/rc.ipfw.
7. Infine, bisogna resettare ipfw e natd. Digita: `ps aux | grep natd`
8. Trova il processo # per il natd. Ora dobbiamo chiudere il processo e riavviarlo:  
Digita: `kill -9 && natd -f /etc/natd.conf`
9. Ultimo passo, resettare ipfw per assicurarsi che il traffico in uscita possa passare attraverso:  
`/sbin/ipfw -f flush`  
`/bin/sh /etc/rc.ipfw`

### Commenti dagli utenti:

aa@bb.cc in data 29-08-2004:

E' importante che non siate connessi al firewall mediante connessione di rete quando inviate il comando "ipfw -f flush". Questo comando è impostato a negare l'accesso come predefinito (ti chiuderesti fuori).

- **Come posso configurare DC++ per usare UPnP?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005) – Changelog -- Universal Plug and Play (UPnP) è attualmente supportato solamente su piattaforme windows XP. In aggiunta, devi anche avere un hardware con capacità UPnP (tipicamente un broadband router che utilizza il NAT trasversale). Se soddisfi entrambi i requisiti, impostare il DC++ è un semplice processo.  
**Supporto UPnP presente solamente su DC++ 0.4033 e successivi.**

Per abilitare UPnP su DC++, apri il pannello impostazioni, seleziona Avanzate, scorri in basso e abilita "Usa controllo UPnP". Riavvia DC++. Se il tuo sistema UPnP è impostato correttamente, DC++ localizzerà automaticamente le porte richieste a DC++ per operare in modalità attiva. Rileverà anche il tuo external IP, e cambierà in modalità attiva.

Se UPnP ha funzionato correttamente o non correttamente, compilate [questo form](#) in modo che gli altri utenti possano sapere quali configurazioni funzionano.

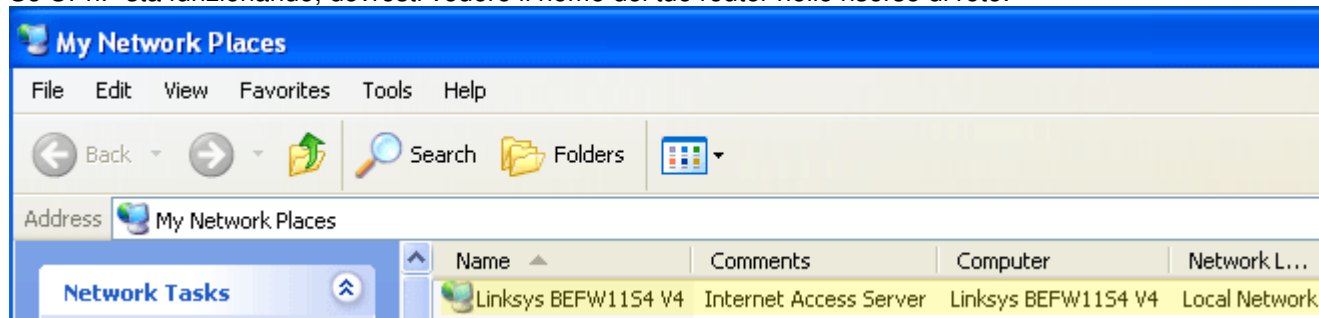
### Troubleshooting:

Se stai avendo problemi cercando di far funzionare tutto questo (o vedi messaggi nel file di registro DC++ come "Failed To Create Port Mappings"), e sei sicuro che soddisfi i requisiti minimi menzionati qui sopra,

scarica UPnP diagnostic tool. Puoi trovarlo [qui](#). Questo strumento ti permetterà di sapere quali interfacce di rete sul tuo computer supportano UPnP. Se nessuna delle tue interfacce di rete supporta UPnP, prova i seguenti suggerimenti:

1. Assicurati che l'hardware abbia il servizio UPnP abilitato (alcuni routers hanno off predefinito), consulta la documentazione del produttore.
2. Assicurati che i servizi Windows UPnP siano abilitati (Pannello di controllo -> Strumenti di amministrazione -> Servizi). "Universal Plug and Play Device Host" e "SSDP Discovery Service". Tutti e due questi servizi XP dovrebbero essere impostati su "Automatico" avvio e "Avviato" stato.
3. Attiva l'interfaccia utente UPnP. Per fare questo: Apri "Risorse di rete", e nel pannello operazioni di rete, seleziona *Mostra icone per periferiche UPnP di rete*.

Se UPnP sta funzionando, dovresti vedere il nome del tuo router nelle risorse di rete:



Inoltre, quando vai su: Start | Impostazioni | Connessioni di rete, dovresti vedere la tua connessione ad Internet nella categoria Internet Gateway.

Name	Type	Status	Device Name
<b>Internet Gateway</b>			
Internet Connection	Internet Gateway	Connected	Internet Connection
<b>LAN or High-Speed Internet</b>			
Local Area Connection	LAN or High-Speed...	Connected	AMD PCNET Famil...

4. Riavvia sia il tuo PC che il tuo dispositivo UPnP (router).
5. Se non vedi il tuo router come un dispositivo di rete nelle "Risorse di Rete" dopo qualche minuto, UPnPTest fallirà a creare una mappatura UPnP al router, risultando in qualcosa come:  
*INFO: Adapter #0 - 192.168.8.17 - UPnP Disabled*. Assicurati che windows firewall o il tuo firewall di terze parti non stiano bloccando i pacchetti UPnP.

#### Windows XP Firewall:

Vai al Pannello di Controllo -> Windows Firewall -> Avanzate -> Registro sicurezza -> Impostazioni. Abilita *Registra Pacchetti lasciati*. Il file di registro si trova in `C:\WINDOWS\pfirewall.log`. Se vedi pacchetti lasciati con porta 1900 o 2869, il firewall è mal configurato e **sta** prevenendo UPnP dal funzionare correttamente.

#### Third Party Firewall:

Queste impostazioni variano tra i tanti firewalls. I firewall decenti solitamente hanno un qualche sistema di registrazione, dove è possibile vedere cosa il firewall sta bloccando. Cerca per "UPnP" o le porte 1900 e 2869. Al momento della scrittura di questa guida, sono a conoscenza che Norton Internet Security 2005 blocca UPnP e non lo registra. Leggi [questo FAQ](#) per sapere come sbloccarlo.

6. Se lo strumento diagnostico non riporta nessun dispositivo UPnP, dovresti cominciare a considerare un'azione più drastica come aggiornare il firmware del tuo router, dato che molti router hanno bugs di implementazione UPnP

Se hai fatto tutto quello scritto qui sopra, e stai ancora avendo problemi con UPnP, mandami una email, e cercherò di aiutarti. [mark.gillespie@gmail.com](mailto:mark.gillespie@gmail.com) (ENGLISH ONLY)

NOTA MOLTO IMPORTANTE: Ignorerò qualsiasi richiesta di persone che non hanno provato i passi scritti qui sopra, e che non provvedano le seguenti informazioni minime di configurazione:

- Quali passi hai già fatto.
- Il numero del modello e la versione del firmware del tuo dispositivo UPnP.
- Il tuo sistema operativo e quale livello di service pack.
- Quale firewall stai usando (se ne stai usando uno)

Senza queste informazioni, per favore non aspettarti risposta... Sono dispiaciuto di dover essere così restrittivo ma alcune delle emails che ho ricevuto devono essere viste per poterci credere!, e il crystal ball è attualmente fuori funzionamento..

**- Quali porte usano DC++ e NMDC?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005)

In Uscita:

TCP: 411 - Questa è la porta che molti Hubs usano. Potrebbero usare anche altre porte per aggirare alcuni ISP che bloccano il traffico su questa porta.

TCP: 1025-32000 – DC++ e NMDC utilizzeranno qualsiasi porta in uscita per i trasferimenti file e ricerche. Questo è il comportamento predefinito di qualsiasi programma che cerca di stabilire una connessione in uscita.

In Entrata:

TCP: 1025-32000 – A meno che una porta non sia specificata nel campo porta della modalità Attiva, DC++ e NMDC useranno qualsiasi porta disponibile entro questo raggio per stabilire i trasferimenti dei files. Le ricerche saranno restituite dall'Hub sulla porta che il client ha impostato (ricerca in modo passivo).

UDP: 1025-32000 - A meno che una porta non sia specificata nel campo porta della modalità Attiva, DC++ e NMDC useranno qualsiasi porta disponibile entro questo raggio per ritornare i risultati delle ricerche.

**- Come faccio ad accedere come utente registrato/Op?** (ultimo aggiornamento 01.02.2005)

Ci sono due modi: il primo è quello di impostare il tuo nick predefinito (Impostazioni -> Generali) al nick che hai nell'hub in questione e quindi connettersi. Ti verrà chiesta una password ogni volta. Il secondo è quello di aggiungere l'hub ai favoriti. Ora puoi scegliere di accedere automaticamente specificando la combinazione nick/password per quell'hub (nota: dovrai accedere poi dai preferiti a quell'hub, quando accedi dalla lista pubblica, DC++ userà sempre il nick predefinito).

**- Hublists alternative?** (ultimo aggiornamento 17.05.2005) – Changelog --

Uno dei benefici dell'usare DC++ è l'abilità di scaricare diverse liste hub (hublists). Per iniziare, [Hublist.org](http://Hublist.org) è un grande sito con un largo numero di hublists. DC++ userà una sola hublist alla volta, ma puoi specificarne diverse nel caso che una non sia disponibile.

DC++ dopo 0.4033:

Per utilizzare un'altra lista hub, apri File -> Impostazioni -> Downloads. Fai clic su Configura Lista Hub Pubblici. Copia l'altro indirizzo della lista hub e fai clic su Aggiungi. DC++ tenterà ogni lista specificata qui, partendo da quella più in alto.

DC++ prima 0.4033:

Per utilizzare un'altra lista hub, apri File -> Impostazioni -> Downloads. Sostituisci l'indirizzo lista Hub Pubblici in basso. Metti un **(semicolon)** tra ogni lista.

Ecco una [lista](#) delle hublists in uso oggi.

Se nessuna di queste funziona su DC++, prova a copiare il collegamento nel tuo browser. Se il file fa un download, allora hai un qualche tipo di firewall che sta bloccando DC++. Se non scarica nulla, allora il tuo firewall sta bloccando tutto il traffico Internet a quel sito, o la lista non è al momento disponibile.

· **La mia università sta bloccando DC++, cosa posso fare in proposito?** (ultimo aggiornamento 09.11.2004)

Sfortunatamente, probabilmente nulla. La maggior parte degli istituti scolastici hanno approntato soluzioni come **Packeteer** o una compagnia simile. Questo tipo di software ha la possibilità di osservare dentro un pacchetto **TCP**, decodificare i dati **application layer** e quindi agire/bloccare a seconda.

Ci può essere un modo per aggirare questo, ma non è un compito semplice. Necessiterebbe di un host esterno al campus che non sia influenzato dalla regolazione dei pacchetti dell'istituto. Quindi impostare un tunnel (socks, proxy, ssh, vpn, ecc.) e re-indirizzare tutto il tuo traffico di DC++ attraverso di esso. Esso sarà **comunque** soggetto alla regolazione dei pacchetti dell'istituto, ma c'è una possibilità che il tunnel creato abbia una probabilità di funzionamento più alta di uno P2P.

Alcuni istituti potrebbero avere la loro rete dietro a un **NAT**, in questo caso sei impossibilitato nella connessione attiva. Inoltre, se questo è il tuo caso allora hanno il pieno controllo delle connessioni e non c'è niente che tu possa fare. Prova in modalità passiva e incrocia le dita.




Pochi istituti adottano semplicemente il blocco delle porte. DC++ automaticamente usa una vasta gamma di porte per il traffico in uscita per aiutarti nel bypass del blocco delle porte. Se l'istituto è furbo a sufficienza e blocca le connessioni in uscita sulla porta 411, allora è un problema, perchè quella porta è usata dalla maggior parte degli hubs. Puoi provare a connetterti ad un hub che usa una porta alternativa (es. myhub.kicks-ass.net:2385). Di nuovo, c'è sempre la possibilità di impostare un tunnel o una localizzazione delle porte, ma queste sono soluzioni complicate che non sono alla portata di tutti (e non sono nemmeno lo scopo di questo FAQ).

Una soluzione che potrebbe funzionare è quella di usare un programma/servizio proxy per fare un bypass del loro firewall, come un **HTTP-tunnel** o **Hopster**.

---

## USANDO NEO-MODUS DIRECT CONNECT

· **Cosa significano le differenti icone?**

-  File Server: Stando online 2 ore, condividendo 2GB, e trasferendo 200MB
-  Palla di fuoco: Velocità su un file in upload di più di 100KB/second
-  Chiave: Operatore

## USANDO DC++









· **Cosa significano le differenti icone?** (ultimo aggiornamento 13.05.2004)

Generalmente quello che segue è applicabile:

- **Con mattoncini:** Utente in modo passivo (nota che questo non significa che gli utenti senza i mattoncini sono attivi, ma solo, che quelli che li hanno sono sicuramente passivi. Questo viene rilevato quando un utente esegue una ricerca o prova a connettersi con te).
- **Blue:** Utente DC++ (di nuovo, niente blue non significa niente DC++, questo è rilevato quando l'utente tenta di connettersi con te o tu tenti di connetterti a lui).

Esempi specifici:



- : utente non identificato
- : Op non identificato
- : utente DC++ in modalità attiva
- : Op DC++ in modalità attiva
- : Utente non identificato in modalità passiva
- : Op non identificato in modalità passiva
- : Utente DC++ in modalità passiva
- : Op DC++ in modalità passiva

• **Come posso configurare DC++ per usarlo con un proxy?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Attualmente, le connessioni proxy sono supportate in DC++ solamente per il download delle liste pubbliche. Per usare un proxy HTTP per questo scopo, inserisci l'indirizzo completo del proxy (http://my.proxy.com:8080) nelle impostazioni, sotto "HTTP proxy". In altre parole, la connessione ad un hub attraverso un proxy non è supportata.

Usare un proxy per incanalare tutto il traffico di DC++ attraverso di esso va oltre gli scopi di questo FAQ. Anche se usare un proxy può essere utile per mascherare il proprio reale IP, può venire altrettanto abusato per la stessa ragione, che il motivo per cui questo argomento non sarà coperto.

• **Quali sono tutti i comandi / per DC++?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Tutti questi comandi possono essere digitati sia in main chat che in una finestra messaggio privato.

/grant	Apri uno slot all'utente del messaggio privato in cui è stato digitato
/getlist	Prende la lista dell'utente del messaggio privato in cui è stato digitato
/close	Chiude la finestra corrente
/help	Breve messaggio di aiuto
/refresh	Aggiorna la lista dei file condivisi
/away	Specifica un messaggio per auto rispondere in PM quando sei away
/back	Rientra dopo un away
/slots <#>	Cambia il numero di slots a <#>
/clear	Pulisce la finestra main chat
/ts	Cambia le impostazioni di timestamps nella finestra di chat
/showjoins	Cambia i messaggi joins/parts nell'hub corrente
/search <xyz>	Cerca per xyz
/join	Unisciti all'hub specificato
/pm	Apri una finestra di messaggio private verso l'utente specificato
/g	Cerca Google
/imdb	Cerca IMDB
/fav	Aggiunge l'hub/utente ai favoriti
/dc++	Da un commento riguardo DC++ e mostra l'URL dove lo si può trovare

• **Perchè non ricevo risultati in nessuna ricerca?** (ultimo aggiornamento 11.11.2004)

Assumendo che puoi connetterti e comunicare con altri utenti, questo è solitamente causato da un firewall o dalla condivisione della connessione ad Internet. Ci sono diverse cose che puoi provare:

1. Inserisci il tuo IP nelle impostazioni e riprova. Trova l'IP da [qui](#).
2. Controlla la configurazione del tuo firewall. Bisogna essere certi che stia permettendo o inoltrando le connessioni in entrata sulla porta specificata nelle impostazioni (412 o 1412 per predefinito). Dovrai abilitare sia il traffico TCP che UDP (se riesci a scaricare files, ma non a cercare, questo significa che i pacchetti UDP vengono ancora bloccati). Controlla [questo FAQ](#).
3. Il tuo istituto/ufficio potrebbe bloccare il traffico DC, [leggi questo FAQ](#).
4. Se i precedenti tentativi non hanno funzionato, dovrai usare la modalità passiva (se l'hub lo permette).
5. Se stai usando DC++ 0.4034 o 0.666, c'è un bug che previene gli utenti in passivo con caratteri internazionali dalla possibilità di eseguire ricerche. Aggiorna a 0.667 o successiva.

• **Come posso riprendere i miei download in DC++?** (ultimo aggiornamento 13.05.2004)

DC++ per predefinito, automaticamente cercherà sorgenti alternative per i files nella vostra coda. Se non lo fa, assicurati che la relativa opzione sia attivata (File | Impostazione | Avanzate | Ricerca automaticamente sorgenti per downloads alternativi). Al momento della scrittura di questo argomento, le sue ricerche sono basate sul nome del file e la sua dimensione. Qualsiasi risultato che abbia lo stesso identico nome e dimensione sarà aggiunto come sorgente alternativa. Il file(s) riprenderà ora lo scaricamento. Nel prossimo futuro, DC++ cercherà i files basandosi solamente sul loro **valore TTH**.

Puoi manualmente aggiungere files nella tua coda download attraverso un modo simile. Cerca per un file (è meglio specificare anche una dimensione minima per ridurre il numero di risultati non necessari). Se il file è esattamente della stessa dimensione di quello nella tua coda, puoi fare un clic destro su di esso e selezionare *Scarica in..*. Il file esistente dovrebbe comparire nel sottomenu. In caso contrario, allora non ha la stessa dimensione o valore TTH.

Se il file si è rifiutato di riprendere lo scaricamento, allora molto probabilmente hai un'**Inconsistenza di Rollback**.

**· Come fare per riprendere o sovra scrivere i miei download in DC++ da utente differente?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

In DC++ hai la possibilità di riprendere o sovra scrivere un file da un utente differente. Quando scegli il file che vuoi scaricare, hai la possibilità di scaricarlo in un nome differente usando "Scarica in...". Questo ti permette di scegliere tra riprendere il file esistente o scegliere un nuovo file destinazione e ricominciare da capo...

**· Cosa significa la barra di stato in basso?** (ultimo aggiornamento 15.04.2004)

Utilizza il seguente esempio.

H: 0/1/8	Slots: 0/2	D: 1.13 GB	U: 865.06 MB	D Lim: 0 B/s	U Lim: 11.00 kB/s	D: 1.31 kB/s (0)	U: 13.40 kB/s (2)
----------	------------	------------	--------------	--------------	-------------------	------------------	-------------------

- H: 0/1/8** Numero di hub a cui sei connesso. Sei in 0 hub come utente non registrato / in 1 come utente registrato / in 8 come OP
- Slots: 0/2** Slots aperte. 0 slots libere / 2 slots in totale
- D: 1.13 GB** Download totale durante la sessione corrente del client
- U: 865.06 MB** Upload totale durante la sessione corrente del client
- D Lim: 0 B/s** Limite della velocità di download (presente solo nei mods di DC++)
- U Lim: 11.00 kB/s** Limite della velocità di upload (presente solo nei mods di DC++)
- D: 1.31 kB/s (0)** Velocità totale di download. (numero dei download in corso: 0)
- U: 13.40 kB/s (2)** Velocità totale di upload. (numero degli upload in corso: 2)

**· Alcuni hubs mi impediscono di usare DC++. Come posso prevenirli?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Ci sono due soluzioni reali qui,

1. Convincere i possessori di quell'hub che DC++ è una cosa buona, che in molti casi può essere difficile perché alcuni sono semplicemente stupidi e non staranno ad ascoltare nessuna ragione (nemmeno se saresti l'unico a connetterti a quell'hub con DC++ e rispettassi le stesse regole degli utenti di nmdc...)
2. Non andare in quegli hubs! Ci sono tanti altri ottimi hubs che non si curano di questo o altresì consigliano l'utilizzo del ++.
3. Modificare il client, ma questa non è una buona soluzione a lungo termine perché solitamente conduce ad un ban (esilio).

**· Il significato dell'etichetta ++** (ultimo aggiornamento 06.04.2004)

La seguente tabella è basata sulle versioni più recenti dei client al momento della sua scrittura.

Client	Etichetta (Tag)	Descrizione	Informazioni
DC++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>		V: Client version M: Mode A = Active, P = Passive, 5 = Socks5 H: x = il numero di Hubs a cui sei connesso come utente non registrato y = il numero di Hubs a cui sei connesso come utente registrato

			z = il numero di <b>Hubs</b> a cui sei connesso come op
			S: Numero di <b>Slots</b> aperti
			O: Se il totale attuale della velocità di upload dell'utente è più bassa del numero dopo la O:, DC++ aprirà ( <b>Open</b> ) automaticamente un altro slot.
BCDC++	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>		B: ( <b>B</b> andwidth) Limite della velocità in upload in kb/s <i>(opzionale è verrà mostrata solo quando in modalità BCDC)</i>
CZDC++	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,L:x>		L: Limite della velocità in upload <i>(opzionale e non sempre mostrata)</i>
DC:Pro			F: Limitazione di banda <i>(opzionale è verrà mostrata solo quando in modalità DC++)</i> x = limite in download y = limite in upload
DC++k CDM	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>		V:y <b>V</b> ersione del CDM
DCDM++	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>		B: ( <b>B</b> andwidth) Limite della velocità in upload in kb/s
DCGUI			H: Il numero di <b>Hubs</b> a cui il client è connesso.
iDC++	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>		L: Limite della velocità in upload
MS++V	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>		V:y <b>V</b> ersione di iDC++
			B: ( <b>B</b> andwidth) Limite della velocità in upload in kb/s <i>(opzionale e verrà mostrata solo quando in modalità MS++V e in &gt; 3 hubs)</i>
NMDC v2			O: <i>ha un significato differente dall'etichetta DC++.</i>
oDC			O: Number of <b>O</b> pen slots. Le versioni 5.3 e successive cambiano il campo nome del client e il campo versione.
PhantomDC	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>	<.P>	B: ( <b>B</b> andwidth) Limite della velocità in upload in kb/s <i>(opzionale è verrà mostrata solo quando in modalità PhantomDC)</i>
rmDC++			B: ( <b>B</b> andwidth) Limite della velocità in upload in kb/s <i>[in modalità rmDC++]</i> D: Limite della velocità di <b>D</b> ownload in kb/s <i>[in modalità rmDC++]</i> <i>Questo client è capace di emulare DC++, RMDC, zDC, CZDC, BCDC, oDC, Phantom</i>
StrongDC++	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,L:x>		V:y <b>V</b> ersione di StrongDC++ <i>[in modalità StrongDC++]</i> L: Limite della velocità in upload <i>(opzionale e verrà mostrata solo quando in modalità CZDC / StrongDC)</i> <i>[in modalità CZDC]</i>
zDC++	<+++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>	zDC++[V:x]	V:y zDC++ <b>V</b> ersion

**- Cosa posso fare se vengo esiliato ("bannato")?** (ultimo aggiornamento 16.02.2004)

Ci sono due tipi di esilio, quello temporaneo e quello permanente.

I ban temporanei durano (di solito) 10 minuti e possono accadere per svariate ragioni, da un fallimento del tentativo di connessione all'hub ad esempio (può capitare).

I ban permanenti sono inseriti manualmente o tramite degli script ed essi durano fino a che la lista degli esiliati non venga pulita o fino a che qualcuno ti rimuove da essa. Questo vuol dire che al tuo Nickname / IP

non viene più concesso di connettersi a tale hub, sia DC++ che NMDC. La maggior parte degli hubs ha degli owner/s (possessore/ri) e OP ragionevoli che esiliano per motivi logici come per esempio il fake sharing (condivisione fasulla), condivisione di materiale illegale o anti-etico (pornografia infantile, propaganda nazi, ecc.). Ci sono anche quelli che ti esilieranno per ragioni molto più leggere, come la tua scelta del client o perché l'OP ha i denti affilati.. se ti imbatti nella seconda, la migliore cosa che puoi fare è evitare quell'hub in futuro, in fondo a chi importa di loro?? Se sei stato esiliato per ragioni della prima categoria, l'unico da incolpare sei tu...

Puoi procedere come segue:

- Correggere quello che non andava bene e aspettare che l'esilio termini, se è temporaneo.
- Contattare qualcuno di quell'hub fuori dallo stesso. Potresti trovare informazioni su come metterti in contatto tramite i dettagli del benvenuto dell'hub, un sito web dell'hub se ne hanno uno. Hublist.org è un utile strumento di ricerca per trovare utenti in altri hubs (prova con i nomi degli ops).
- Mandare qualcuno in quell'hub a intercedere per te.
- Andare in un altro hub. Ce ne sono così tanti...

#### - **Connection refused by target machine** (ultimo aggiornamento 11.11.2004)

Questo solitamente significa che non c'è nessun hub funzionante sulla macchina alla quale stai cercando di connetterti. Se hai ottenuto l'indirizzo da una lista hub, riprova più tardi dato che al momento potrebbe essere offline (o essere sotto un pesante carico e non poter gestire la tua connessione al momento).

Questo messaggio può apparire anche nel caso che un firewall stia bloccando DC++. Se stai utilizzando un firewall software, prova a cancellare la regola creata per DC++ e a ricrearla. Se questo non funziona, **disinstalla** firewall e riprova (in molti casi, semplicemente disabilitare il firewall non funzionerà).

Se sei ancora impossibilitato a connetterti a qualsiasi hub delle liste pubbliche, allora la tua sola opzione è cercare altri suggerimenti in [questo FAQ](#).

#### - **Connessione in Timeout** (ultimo aggiornamento 13.05.2004)

Questo è solitamente causato da un firewall che sta bloccando DC++. Cose che potresti voler verificare: il firewall di XP, firewall software di terze parti (Kerio, Norton Personal Firewall, Zone Alarm, Sygate, ecc.), o un router/NAT (questo include quelli che si connettono da Università o posti di lavoro).

Per risolvere questo problema, ci sono diverse cose che bisogna verificare:

- Disabilitare il firewall di XP. Segui la prima parte di [questa guida](#) per sapere dove si trova.
- Impostare una regola sul tuo firewall software di terze parti che permetta al traffico di DC++ di passare attraverso di esso. Molte guide possono essere trovate [qui](#).
- Abilitare l'inoltro delle porte sul tuo router. Segui [questo FAQ](#) per sapere come fare.
- Connettersi agli hubs che reggono su porte non-standard, questi hubs possono essere trovati sulle liste pubbliche, si riconoscono perché hanno il numero di porta dopo l'indirizzo (es. *myhub.kicks-ass.net:9821*)
- Se ti stai connettendo da un Università o posto di lavoro, allora leggi [questo FAQ](#). A volte non c'è niente che tu possa fare per far funzionare DC++.
- Cambiare alla modalità passiva.

#### - **Cosa fa la spia ricerche?** (ultimo aggiornamento 07.10.2004) – Changelog --

La spia ricerche mostra le cose più comuni che cercano gli utenti e alcune altre statistiche. La prima colonna è la parola che essi hanno cercato (quello che hanno scritto nella finestra ricerca). La seconda colonna è il numero di volte che questa parola è stata cercata contro il tuo client DC++.

Le statistiche sono resettate ogni volta che chiudi la finestra spia ricerche. La barra di stato in basso mostra anche il numero totale di ricerche effettuate da quando è stata aperta la finestra spia ricerche e la media delle ricerche al secondo.

#### - **Come posso usare il filtro per le liste pubbliche?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Digita qualcosa per cui sei interessato e premi enter. La lista hub verrà quindi filtrata in modo che solo gli hubs che contengono quella stringa vengano mostrati.

Esempio:

Digita anime e premi enter, vedrai solo gli hubs che hanno la parola anime nel loro nome, descrizione o indirizzo.

Per ripristinare la lista completa, pulisci la casella filtro e premi enter. Qui c'è una lista di [liste pubbliche alternative](#) utilizzabili.

· **Come sono corrisposte le ricerche automatiche?** (ultimo aggiornamento 07.10.2004) – Changelog --  
Perché questa funzionalità possa essere utilizzabile, devi averla attivata. File -> Impostazioni -> Avanzate -> Ricerca automaticamente sorgenti per download alternativi.

In pratica, viene usato lo stesso algoritmo del "ricerca per alternativi". Tutti i caratteri non-alfanumerici dal nome del file vengono rimossi (. \_ e così via), e la ricerca viene inoltrata. Quindi, ogni risultato che risulti avere esattamente la stessa dimensione verrà aggiunto come sorgente. Alla fine, non è una verifica sul nome del file, ma il nome del file mantiene comunque un ruolo centrale (altrimenti, per esempio, gli assortimenti rar sarebbe aggiunti come i rars sbagliati).

Dal DC++ 0.402, se un file ha una radice TTH, l'auto ricerca userà la radice TTH al posto del nome del file per la sua ricerca.

· **Come posso proteggere me stesso dallo spam di ricerca in DC++?** (ultimo aggiornamento 07.10.2004) – Changelog --  
Non facendo nulla!

DC++ automaticamente ti protegge contro lo spam di ricerca. Tieni presente, che a volte, quando DC++ rileva uno spam di ricerca, potrebbe essere dovuto al fatto che l'hub è sovraccarico e invia ricerche in massa, facendo reagire il contatore del flood perché troppe ricerche arrivano in una volta sola. Se più di 5 ricerche sono ricevute dallo stesso utente entro 7 secondi, DC++ manderà questo avviso. Inoltre, se un'operazione in DC++ si blocca e porta l'utilizzo del CPU al massimo (ad esempio potrebbe verificarsi nell'aprire una lista molto grossa), DC++ potrebbe mandare questo avvertimento.

· **"Nessune utente da cui scaricare" - Ma ne ho appena aggiunto uno!** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Quando cerco per qualcosa, compaiono tre persone con slot liberi, io provo a scaricare e quindi mi risponde "Nessun utente da cui scaricare" non ostante il fatto che ho cercato un secondo prima (e cercato di nuovo dopo e sono ancora lì), loro hanno gli slot liberi e io non posso scaricare. Quindi qual è il problema?

Controlla nella colonna errori nella coda per maggiori informazioni. Il file potrebbe essere mancante o corrotto per esempio. Molto spesso è causato da un'inconsistenza di Rollback.

· **Cos'è una inconsistenza di Rollback?** (ultimo aggiornamento 18.04.2004)

Questo messaggio sta a significare che in qualche modo i dati si sono corrotti durante un trasferimento. Di solito capita a causa di un utente, o tu o quello da cui stai scaricando, sta usando un firewall scadente come ZoneAlarm che intercetta alcuni pacchetti. Queste sono 3 cose che puoi fare per risolvere il problema:

- Puoi tentare di riparare il file tagliando la parte del file in rollback, usando ad esempio cutoff.
- Cancellare il file e scaricarlo di nuovo dall'inizio.
- Disabilitare completamente la funzione di rollback cambiandone i valori in Preferenze -> Avanzate a 0 (zero). Puoi fare questo, ma a tuo rischio. Il rollback è uno schema per assicurare che il file da cui stai riprendendo e il file che stavi scaricando dalla sorgente remota siano uguali. Se lo disabiliti dopo aver riscontrato l'inconsistenza di rollback, si corromperà il file.

· **Cos'è una inconsistenza TTH?** (ultimo aggiornamento 18.07.2004)

Questo messaggio significa che il file che hai tentato di scaricare contiene un diverso TTH di quello che avete in coda. Ci sono due cose che si possono fare per risolvere questo:

- Cercare per il file tramite il suo valore TTH per trovare un'altra sorgente.
- Cancellare il file dalla coda e dal disco fisso. Quindi aggiungerlo di nuovo dalla finestra della ricerca o dalla lista dell'utente.

**Versioni del programma coinvolte:** 0.401, 0.400, 0.307

· **Cos'è la funzione di anti-frammentazione?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Quando si scarica, questa funzione crea un file delle stesse dimensioni del file in download, con contenuto non specificato. Se il download fallisce, questo file viene troncato alla dimensione che DC++ pensa di aver scaricato, e il resume dovrebbe funzionare meglio. Se DC++ va in crash, perderai tutta la parte scaricata + qualsiasi punto di ripristino, e non c'è modo di sapere quanto siano validi i contenuti del file. E' altamente consigliato DISATTIVARE questa opzione.

La frammentazione capita quando molti download sono in corso allo stesso tempo, e una minima parte di dati viene scritta su differenti files in continuazione – causando la dispersione dei dati in diverse locazioni sul disco. L'Anti-frammentazione riserverà dello spazio sul disco fisso, e la userà per contenere tutti i dati nello stesso spazio fisico del disco fisso.

Dischi fissi frammentati diverranno lenti, dato che il drive dovrà saltare intorno per raccogliere i dati dei files. Esegui Windows Defrag per "riparare" I dati frammentati.

· **Come funziona la funzione di auto-concessione dello slot?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Ci sono 3 extra slots (apparte quelli specificati nelle preferenze) che verranno usati per l'upload dei files sotto i 16kb e per la vostra lista, indipendentemente dalla dimensione della stessa. Gli Operatori in un hub possono scaricare mini-files e liste file anche se questi 3 extra slots sono occupati.

Questa è la ragione che potrebbe causare una non reperibilità della lista alcune volte, ma quando provi a scaricare un differente file più grande, riceverai il messaggio "Nessuno slot disponibile".

Nota che questa funzione non è presente in un client DC (non DC++) – il che vuol dire che non potrai scaricare piccoli file o liste file dagli utenti che non hanno uno slot disponibile.

· **Cos'è " Tutti gli slot in download occupati" e "Nessuno slot disponibile?"** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

**Nessuno slot disponibile**

L'utente dal quale stai tentando di scaricare sta già facendo upload abbastanza, dovrai aspettare fino a che qualcuno dei suoi upload siano finiti. Quanto? Non c'è veramente modo di saperlo.

**Tutti gli slot in download occupati**

Hai impostato un limite nelle tue impostazioni, l'opzione riguarda quanti download vuoi permettere contemporaneamente. Questa opzione si trova sotto Download nelle impostazioni di DC++.

· **Cosa significano i colori chiari & scuri nelle barre di trasferimento?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)

Compressed Transfer:

\* Downloaded 172.22 kB (83.6%) in 0:00:04  
(New) (Gained by compression)

Resumed Transfer:

Downloaded 53.74 kB (26.2%) in 0:00:04  
(Old) (New)

· **Velocità di scaricamento basse!** (ultimo aggiornamento 07.08.2004)

Se stai sperimentando basse velocità di download, questo può essere dovuto a svariate ragioni:

1. Hai bisogno di ottimizzare il tuo sistema operativo per la tua velocità di connessione attuale. Prima chiudi tutte le applicazioni Peer to Peer (P2P). Poi esegui il [TweakTest](#) in questo sito. Una volta ottimizzato, esegui uno [Speed Test](#) (la migliore cosa è selezionare il sito più vicino alla tua locazione). Questo ti darà un'idea di quali sono le tue velocità massime di download e upload. Se rientri nel 10% della tua velocità di connessione, questo è il massimo che puoi ottenere! Se stai riscontrando problemi con la tua connessione **a banda larga**, come perdite di pacchetti, latenza eccessiva, o una congestione internet o ISP, esegui il [Line Quality Test](#), potrebbe aiutarti a trovare la causa (richiede la registrazione, iscrizione libera).
2. La banda della persona dalla quale stai scaricando è esaurita. Non prestare attenzione al tipo di connessione mostrato nella colonna "connessione", è completamente soggettiva e spesso non è la

connessione reale di quella persona dato che è possibile inserirla a piacimento. Cerca una persona con meno slot occupati, per ottenere un veloce scaricamento.

3. La persona dalla quale stai scaricando utilizza un limitatore di banda. Ce ne sono di due tipi: basati su client, oppure programmi di terze parti. A volte quello basato su client ha una finestra per poter impostare la velocità massima di download e di upload, non è molto leale. Questo varia da client a client e ovviamente non tutti supportano la limitazione di banda. Questo tipo di limitazione di velocità restringe solamente l'upload, non limiterà l'utente nelle sue ricerche e liste file. Il programma di terze parti più comune è NetLimiter. Questo tipo di limitazione è assoluta; significa che esso può limitare la velocità con cui ricevi/invi le liste e le ricerche. Puoi sospettare l'utilizzo di un programma come NetLimiter quando il download è sotto 1kB/s.
4. Stai condividendo la connessione ad internet con altri nella tua LAN e loro stanno utilizzando tutta la banda disponibile.
5. QoS Packet Scheduler limitazione di banda è attivo dal tuo sistema operativo. Segui questa guida per disattivarlo su XP/Win2K3. Windows 9x/ME/2K non vengono di nascita con QoS. QoS può anche essere abilitato nel vostro router (non come predefinito penso). Controlla nel manuale su come controllare se è abilitato.
6. Il tuo ISP potrebbe limitare il tuo traffico P2P tramite qualche metodo di filtraggio dei pacchetti. Questo è molto comune nelle Università e nei posti di lavoro. Chiama l'ISP e richiedi se stanno facendo qualcosa con il traffico P2P. Se l'ISP sta regolando la velocità, non c'è niente che può essere fatto per aumentarla.
7. Con connessioni asimmetriche (la velocità di entrata è più alta di quella in uscita, es. DSL, Cable, Satellite), l'upload vicino alla massima velocità **influirà** sulla velocità di download. Per ovviare a questo, puoi attivare l'opzione "Usa buffer per piccoli trasferimenti" sotto Avanzate nelle Preferenze.
8. Se l'opzione "Usa buffer per piccoli trasferimenti" ancora non migliora la velocità di download quando stai facendo upload allo stesso tempo, allora scegli un client con un limitatore di banda. Consulta la [lista](#) delle funzioni dei clients per trovarne uno. Imposta il limite alla velocità di upload all'85% della tua banda di upload. (es. Se hai 256kbps in upload.  $256\text{kbps} / 8 \text{ bytes} = 32 \text{ kB/s}$ .  $32\text{kB/s} * 0.85 = 27.2\text{kB/s}$ . Limite upload a 27kB/s).

· **Cos'è il TTH? (Tiger Tree Hashing)?** (ultimo aggiornamento 01.02.2005) – Changelog --

- [Informazioni sul TTH](#)
- [Consigli per velocizzare l'hashing](#)
- [Troubleshooting](#)

Tiger Tree Hashing o TTH è usato per verificare l'integrità di larghi pezzi di dati. I dati vengono spezzati in piccole parti, che verranno poi individualmente ricomposte insieme e viene formata una radice TTH. Un TTH ha un aspetto simile a questo: 4NIABZVGR4HOTNRPOMH2IRIJQSJYKFHEEIQUJWY. Informazioni dettagliate possono essere trovate [qui](#). DC++ 0.400 introduce il TTH obbligatorio. Una volta che DC++ ha già spezzettato tutto il materiale condiviso (Sì, questo **prenderà** qualche minuto), esso spezzerà solo i nuovi file. La funzione TTH in DC++ è impostata ad una bassa priorità, così non dovrebbe interferire troppo. Ci sono diversi benefici del TTH:

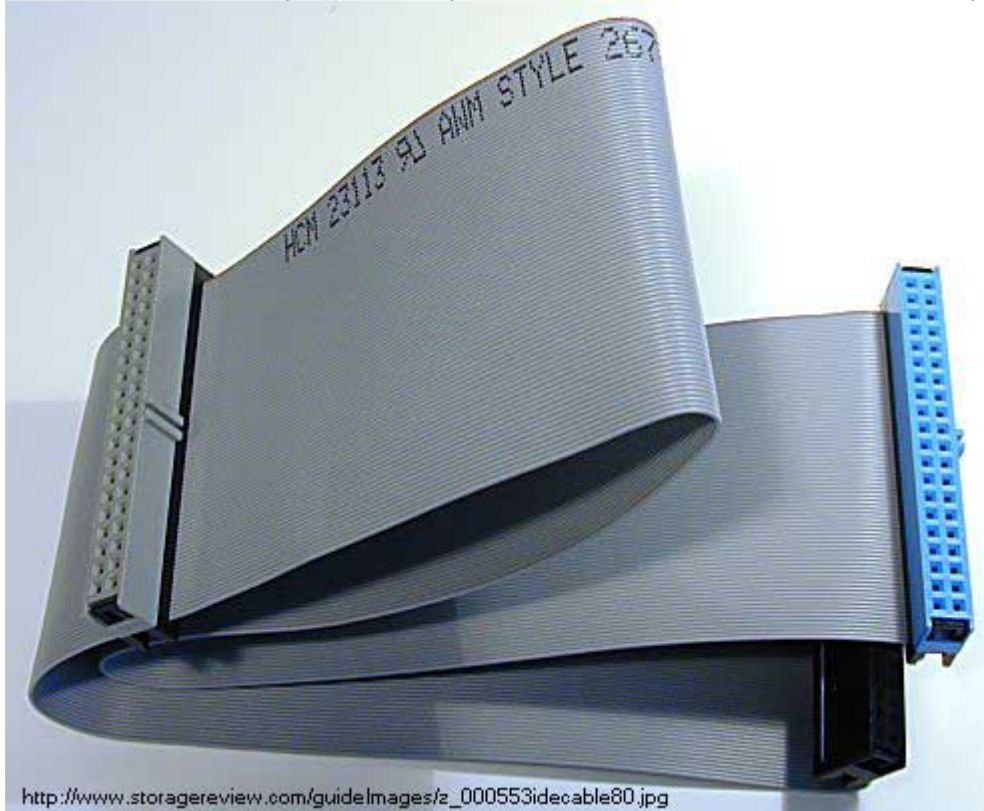
- Se il file è lo stesso avrà lo stesso TTH e quindi verrà scelto come una sorgente alternativa. Non c'è più bisogno di prestare attenzione al nome del file quando si cercano sorgenti alternative. Se i files sono gli stessi, avranno la stessa radice TTH e tranquillamente verranno scelti come sorgenti alternative. Solo perché due files sono della stessa dimensione **non** significa che sono gli stessi fino all'ultimo bit!
- - [Magnet Links](#). Implementati in DC++ 0.4032. Maggiori informazioni su [questo FAQ](#).
- Download segmentato (anche chiamato multi-sorgente). Anche se in questo momento non è stato implementato, ora c'è un modo sicuro per implementare lo scaricamento dei files da sorgenti multiple. Tutti i client a questo punto stanno implementando il download multi-sorgente in stile cowboy. Loro NON verificano se i file sono gli stessi (ad eccezione della dimensione e del nome parziale) che risulterà in una corruzione dei files. Un file con la stessa radice TTH assicura che il file è identico.

## Consigli per velocizzare l'hashing:

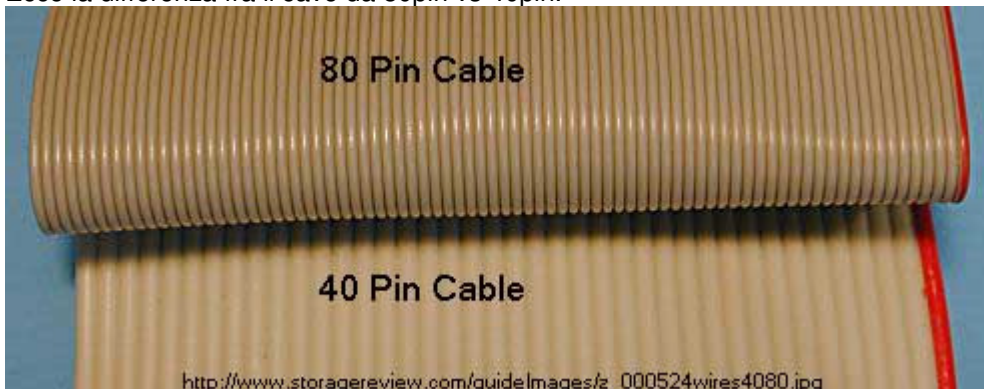
### 1. **Utilizzare un cavo IDE da 80pin.**

Assicurati che il tuo hard disk (HDD) utilizzi un cavo IDE da 80pin in modo che possa utilizzare

l'UDMA (Ultra Direct Memory Access) a 66/100 di velocità. Un cavo IDE da 40pin costringerà l'HDD ad una massima velocità dell' UDMA33. Qualsiasi computer acquistato negli ultimi ~4 anni *dovrebbe* utilizzare un cavo da 80pin. Qui sotto puoi vedere come è fatto un cavo IDE da 80pin.



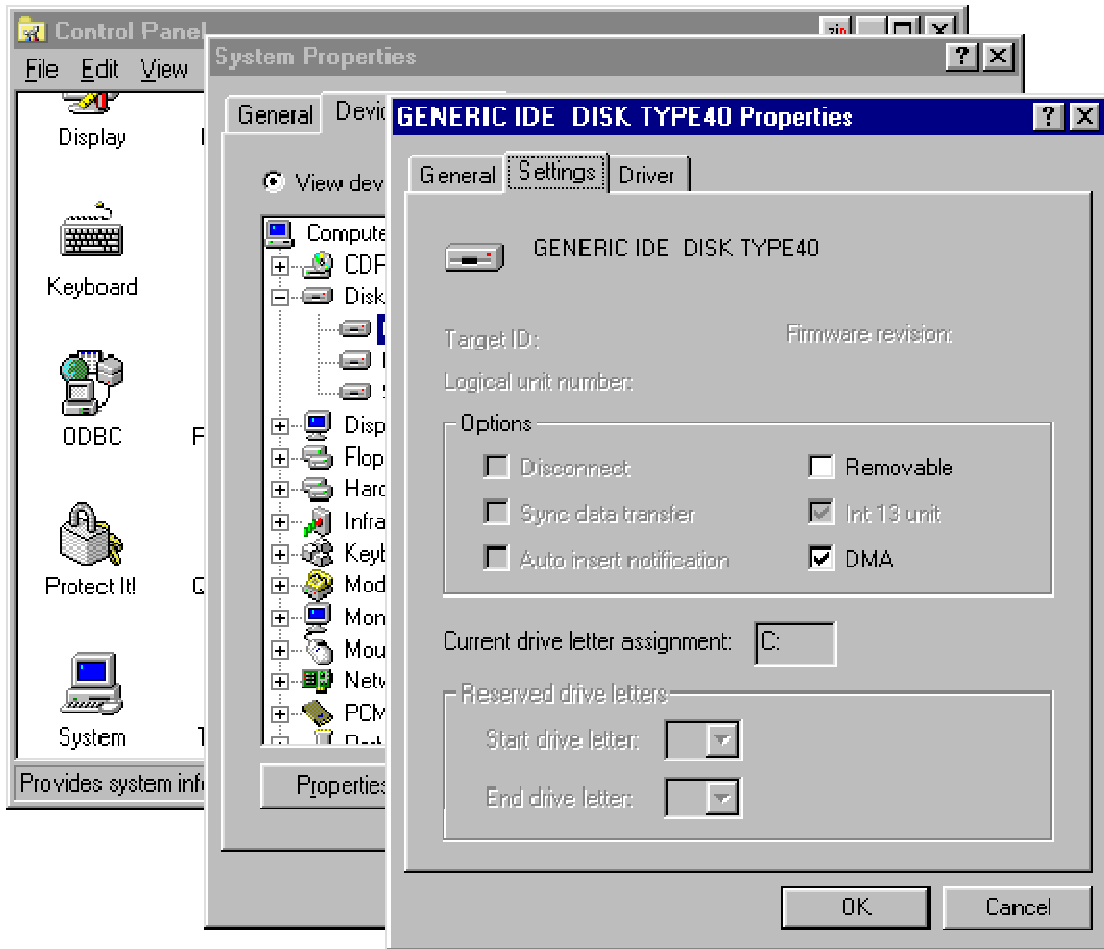
Ecco la differenza fra il cavo da 80pin vs 40pin.



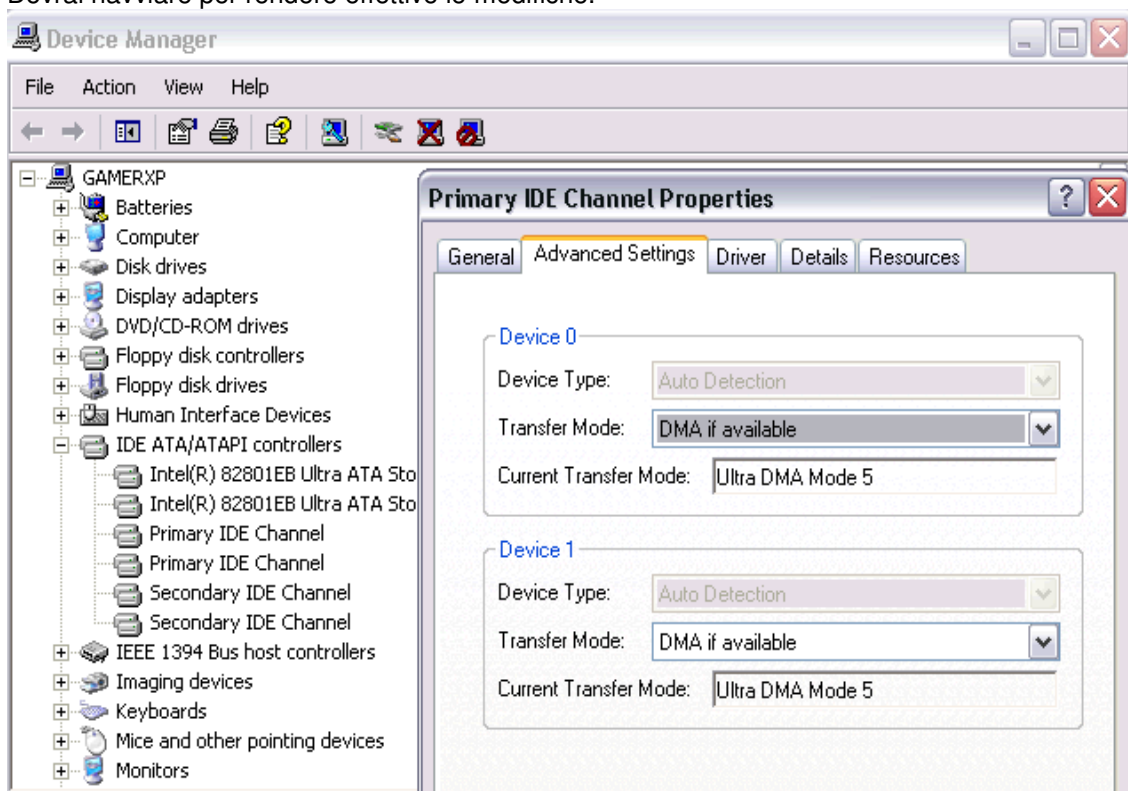
## 2. **Abilitare UDMA 66/100 in Windows.**

**Windows 95/98/ME:** Dal Pannello di Controllo, apri "Sistema", quindi clic su "Gestione periferiche". Apri l'icona "Unità Disco", e quindi seleziona l'unità a cui sei interessato. Clic su "Proprietà" e quindi "Impostazioni". Tra le impostazioni varie dovresti trovare una casella "DMA", che dovrebbe essere attivata. Se non lo è, prova ad abilitarla per abilitare il supporto DMA. Se quindi esegui un riavvio e l'opzione appena attivata risulta di nuovo disabilitata, questo probabilmente vuol dire che il tuo sistema non supporta Ultra DMA ed è invece in modalità PIO.





**Windows 2000/XP/2003:** Vai al Pannello di Controllo -> Sistema -> Hardware -> Gestione periferiche. Apri le proprietà dei canali IDE e cambia il modo di trasferimento a DMA *se disponibile*. Dovrai riavviare per rendere effettive le modifiche.



Dopo che il computer è stato riavviato, ritorna lì controlla quale è il metodo di trasferimento corrente. Qui sotto c'è una tabella delle velocità teoriche che corrispondono alle impostazioni di velocità delle unità. Windows tenterà automaticamente di impostare quello più alto possibile.

Ultra DMA Mode	Maximum Transfer Rate (MB/s)	Defining Standard	PIO Mode	Maximum Transfer Rate (MB/s)	Defining Standard
Multiword 1	13.3	ATA-2	Mode 0	3.3	ATA
Multiword 2	16.7	ATA-2	Mode 1	5.2	ATA
Mode 0	16.7	ATA1 / ATAPI-1	Mode 2	8.3	ATA
Mode 1	25	ATA2 / ATAPI-2	Mode 3	11.1	ATA-2
Mode 2	33.3	ATA3 / ATAPI-3	Mode 4	16.7	ATA-2
Mode 3	44.4	ATA4 / ATAPI-4			
Mode 4	66.7	ATA5 / ATAPI-5			
Mode 5	100	ATA6 / ATAPI-6			
Mode 6	133	ATA7 / ATAPI-7			

Se il tuo HDD è in modalità PIO, il solo leggere semplicemente dal disco è ad utilizzo intensivo del CPU e ridurrà parecchio la tua velocità di hashing in DC++!

Attualmente, la maggior parte degli utenti dovrebbe avere il loro HDD in modalità UDMA. Se il tuo si rifiuta di farlo, allora bisogna verificare il controllore HDD sul BIOS della scheda madre; consulta il manuale su come controllare se UDMA è abilitato. Un altro punto in cui l'utente a volte potrebbe voler guardare sono le impostazioni interne dell'HDD. Questi dati sono accessibili da uno speciale programma ottenibile dal produttore del tuo HDD; consulta la loro documentazione su come farlo.

E' possibile usare un programma libero come [HD Tach](#) per testare l'HDD e compararlo contro dozzine di altri tipi. Se ottieni un alto utilizzo CPU o "velocità al di sotto della media" nei tuoi risultati, **sperimenterai** un hashing lento in DC++.

### 3. Aggiornamento dei Drivers

E' fonte di problemi di velocità anche avere un vecchio IDE / chipset drivers. Vai al sito ufficiale del tuo produttore della scheda madre e scarica gli ultimi drivers per il chipset / IDE. Se hai un computer OEM (Dell, Compaq, HP, Sony, Gateway, ecc.) allora vai al loro sito ufficiale e guarda per i drivers più appropriati. Se possiedi un computer personalizzato con una scheda madre comune (Asus, Abit, MSI, Gigabyte, ecc.) allora controlla il loro sito ufficiale per l'aggiornamento dei drivers più appropriato. Se possiedi un computer personalizzato, sarai in grado di utilizzare i drivers direttamente dal produttore del chipset della tua scheda madre. I principali produttori di chipset sono: [Intel](#), [Via](#), [nVidia](#), [SiS](#), and [Ali](#). Per sapere quale chipset e scheda madre stai utilizzando sul tuo computer, puoi utilizzare strumenti gratuiti come [CPU-Z](#).

### 4. Deframmentazione

Per quanto avanzati gli hard disk siano divenuti, una cosa in cui non sono mai stati bravi è il mantenimento della casa, o forse dovrebbe essere mantenimento dell'unità. Quando i files vengono creati, cancellati, o modificati è praticamente certo che diverranno frammentati. Frammentati semplicemente significa che il file non è conservato interamente nello stesso punto, o quello che il popolo dei computer amerebbe chiamare "allocazione contigua". Differenti parti del file sono sparse lungo il disco in pezzi non contigui fra loro. Più files frammentati ci sono sull'unità, minore sarà l'affidabilità e la performance del disco, perché la testina dovrà cercare tutti i pezzi nelle loro differenti locazioni. L'utilità di deframmentazione dischi è progettata per riorganizzare i files non contigui in files contigui e ottimizzare la loro posizione sull'hard disk per aumentare l'affidabilità e la performance. <sup>1</sup>

Tutte le versioni di windows vengono con qualche tipo di deframmentatore dischi e vi si può accedere da: Start | Programmi | Accessori | Strumenti di sistema | Deframmentazione disco. Il deframmentatore sotto Windows 95/98/ME è un po' schizzinoso e a volte si riavvia da solo se un altro programma è in uso sul sistema. Per questa ragione, è raccomandato usare un programma di terze parti. Il deframmentore per Windows 2000/XP/2003 non è affetto da questo problema. Alcuni strumenti di terze parti più popolari sono: *Diskeeper*, *PerfectDisk*, *O&O Defrag*, and *Speed Disk*.

## 5. **Disabilitare i programmi a utilizzo intensivo di CPU**

Ci sono molti programmi che possono consumare il tempo libero del CPU. Da questo può dipendere il fatto del DC++ lento a fare l'hashing della tua condivisione. Se usi uno screen saver, disabilitalo; prende un sacco di CPU quando sei lontano da DC++. Se tu utilizzi un programma calcolatore distribuito (SETI, Protein folding, Key cracking, ecc.), disabilitalo mentre DC++ sta facendo l'hashing della condivisione. Con DC++ chiuso, dai un'occhiata a quanto CPU è utilizzato (gli utenti Win9x/ME usano *Process Explorer*, quelli di Win2K/XP usano il Task Manager [Ctrl+Alt+Del | Task Manager]). Se l'utilizzo del CPU è sopra 10%, trova quale pesante programma dovrà essere chiuso.

## Troubleshooting:

**Q:** DC++ si blocca durante l'hashing.

**A:** Questo è molto probabilmente causato dal fatto che hai un file system corrotto. Gli utenti di Windows 0x/ME dovranno eseguire Checkdisk (Programmi | Accessori | Strumenti di sistema | Checkdisk). Windows 2000/XP dovranno eseguire chkdsk (Start | Esegui | cmd /k chkdsk c: /f). Questo dovrà essere fatto per ogni lettera delle unità.

**Q:** Perché DC++ utilizza il 100% del mio CPU?

**A:** DC sta molto probabilmente facendo l'hashing dei files. Guarda nell'angolo in basso a sinistra nella finestra di DC++. Dovresti vedere che il nome dei files cambia mano a mano che l'hashing viene terminato. Se è scritto "*Aggiornamento elenco files condivisi completato*" per un lungo periodo di tempo e DC++ sta ancora usando il 100% del CPU, allora è più probabile che DC++ stia crashando. Uccidi l'applicazione e lanciala di nuovo.

**Q:** Perché DC++ sta facendo l'hashing dei miei files?

**A:** Rileggi l'inizio di questo FAQ.

**Versioni del programma coinvolte:** 0.401, 0.400, 0.4032, 0.403, 0.402, 0.668, 0.667, 0.666, 0.4034, 0.4033

- **Quando si scarica a velocità irreali/incredibili?** (ultimo aggiornamento 13.06.2004)

Quando si scarica un file a velocità incredibili/irreali per la vostra connessione, è molto probabile che stiate scaricando un fake file. Si noterà questo solo se l'opzione di DC++, "Abilita trasferimenti sicuri e compressi" è attivata. Questo succede perché un fake file è costituito da caratteri ripetitivi, che DC++ riconosce come compressi per l'invio. Il più delle volte, questi fake files si presentano come: \*.avi, \*.bin, \*.iso. Se sei ancora insicuro che sia un fake file, semplicemente prova ad utilizzarlo; se non funzionerà, ne avrai la certezza.

Se vi dovesse capitare di scaricare un fake file di questo genere, fate un favore alla comunità, allertate gli operatori dell'hub riguardo al fake file e all'utente che lo condivide.

- **Cosa sono i Magnet Links?** (ultimo aggiornamento 07.10.2004) – Changelog –

Un magnet link è un aperto URI-scheme e supporta pratiche/codice per abilitare l'integrazione "seamless". Tra i siti internet e utilities localizzate, come lo strumento di file-management o peer to peer clients.

I magnet link sono stati implementati in DC++ 0.4032. Con questa versione di DC++, esso si registrerà, come predefinito, per gestire qualsiasi magnet: collega il tuo click alla pagina web. Se clicchi su uno di questi collegamenti DC++ mostrerà un avviso e chiederà se vuoi cercare la rete DC (o altri hub a cui sei connesso) per un valore di hash.

Puoi creare i tuoi magnet nella finestra di ricerca, finestra lista file, e coda download per un nuovo contestuale menu – semplicemente fai clic sul file su cui vuoi un magnet, e seleziona "copy magnet link to clipboard". Dato che i magnet links sono un standard aperto a tutte le (peer to peer) applicazioni, ci sono dei

tipi di file hashing in alcuni magnet che DC++ non può gestire. Potrà gestire solo magnets che contengono un TTH. Un esempio di un collegamento:

magnet:?xt=urn:tree:tiger:UXNWMYERN37HJNXB7V6KDJKZXMFBIQAGMDMYDBY&dn=DCPlusPlus-0.4032.exe.

**Versioni del programma coinvolte:** 0.4032

---

## ABUSANDO

· **E' possibile rimuovere l'etichetta ++ / rendere irrilabile DC++?** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)  
Sì. Puoi scaricare il codice sorgente, rimuovere l'etichetta <++ e ricompilarlo. In alternativa, altri possono averlo già fatto e messo online. Però ricordati che quando un OP scopre che sei un falso (la tua icona cambierà da verde a rosso quando prenderanno la tua lista) verrai permanentemente esiliato da quell'hub.

Per rendere DC++ irrilabile, c'è da dire che è molto difficile senza disabilitare molte delle funzioni disponibili come differenti nicks su differenti hubs, la compressione bzip e le altre estensioni che dc++ utilizza. Fino ad ora, non ho mai incontrato un Hacked DC++ client che non sia stato scoperto. Ci sono scripts per hub e applicazioni client che usano diversi metodi per determinare il client da te usato.

· **Cos'è lo Share Faking? (Condivisione fasulla)** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)  
Questo è quando falsifichi e gonfi la dimensione dei file condivisi su Direct Connect.

Normalmente, la ragione che sta dietro al fare questo è dovuto ai grandi e d'elite hubs che richiedono un minimo condiviso alto (80+ GB) solo per entrare. Molte persone non hanno la capacità su disco fisso per condividere quel quantitativo di dati. Pensano che gli altri 400 altri hubs là fuori, che non hanno requisiti così alti, non sono buoni per loro, e quindi falsificano i dati condivisi per entrare in questi hubs "sopra la media".

Ecco quello che il creatore della utility di falsificazione dice riguardo a questo:

*"Prima di tutto, io non penso che i miei share fakers stiano uccidendo DC, perché ci sono 100000 altri utenti che non utilizzano il mio share faker. In secondo luogo, se sei molto furbo quando stai usando il falsificatore, raramente vieni beccato. Lol io sono stato beccato su 5 hub dei 400 a cui sono connesso quando cerco qualcosa da DC. E questa "ideologia" della condivisione che andate sbattendo in faccia quando dite che se tutti usassero share fakers non ci sarà più nulla da scaricare, è una affermazione falsa, questo sarebbe successo se DC fosse stato più piccolo, ma ci sono un sacco di persone e non tutti utilizzeranno il mio share faker"*

Se non hai la capacità di disco fisso per unirti a questi "top hubs", allora tu non appartieni a loro, non sei uno di loro. Tutti gli utenti hanno messo denaro e tempo per avere una condivisione valida di quelle dimensioni. I Faker distruggono la comunità di DC. I faker possono essere facilmente beccati con un semplice controllo della condivisione. Quelli più furbi che utilizzano metodi intelligenti per falsificare dei file spazzatura possono altresì essere beccati facilmente.

· **Cos'è lo Slot Locking? (Blocco degli slots)** (ultimo aggiornamento 09.01.2004)  
Questo blocca gli slots in un client DC in modo che nessuno vi si possa connettere (perché gli slots sono pieni). Chiaro e semplice, questa è pura mentalità leech (parassita).

E' facile essere beccati per un client Hacked DC++ perché DC++ permetterà SEMPRE di scaricare la lista file, anche se gli slots sono pieni. C'è un client modificato altresì pericoloso di DC++ che permette solo agli OP di scaricare la lista e blocca gli slot per gli utenti normali.

· **Cos'è il Tag Faking? (falsificazione dell'etichetta)** ultimo aggiornamento 06.04.2004)  
Un'etichetta di DC++ è es. <++ V:0.305,M:A,H:0/1/0,S:2 (il significato dell'etichetta ++).  
Un faker può essere definito per, avere false o inconcludenti apparenze; fraudolento. Come detto, un faker è qualcuno che **nasconde** o fraudolentemente **modifica** la sua etichetta DC++. Gli OP esiliano permanentemente a vista qualsiasi utente che sta facendo questo.

---

## **COMPILANDO DC++**

Nessun argomento