




2.8. Le applicazioni di Windows

2.8.1. Introduzione

Oltre alle applicazioni che si acquistano al di fuori di Windows (*Word, Excel, Eudora, etc.*), Windows gestisce alcune semplici applicazioni che sono incluse nel suo costo. Facciamo in particolare riferimento a due semplici ed efficienti programmi per operazioni di video-scrittura ed uno di disegno: *Blocco note, WordPad e Paint*.

In questa unità didattica impareremo ad aprire, chiudere e trattare ad un livello introduttivo queste applicazioni, mentre si rinvia alle altre parti del corso oppure agli "approfondimenti" per ulteriori dettagli. Quanto qui diremo per *Blocco note, WordPad e Paint* vale in generale per tutte le applicazioni, che corrono in ambiente Windows.

Comandi comuni alle diverse applicazioni

Comando a menu	Comando-pulsante	Tasti di scelta rapida	Azione	vedi §
da barra delle applicazioni				
<i>Start-Tutti i Programmi-nome Applicazione</i>	2 clic su applicazione	---	Apri esplicitamente l'applicazione ed un file dati di nome standard	2.8.7 2.8.8
da Esplora Risorse				
---	2 clic su file dati	---	Apri la finestra associata al file ed implicitamente l'applicazione	2.8.9
da Applicazione				
<i>?-Guida in linea di...</i>		F1	Visualizza la guida in linea	2.8.2
<i>File-Nuovo</i>		---	Apri un nuovo documento	2.8.10
<i>File-Salva con nome</i>	---	---	Salva il file con le proprietà specificate dall'utente	2.8.11
<i>File-Salva</i>		MAIUSC+F12	Salva il file in una cartella predefinita	2.8.11
---	---	CTRL+ALT+CANC	Apri il Task Manager	2.8.13
---	---	STAMP	Fotografa lo schermo copiandone l'immagine negli Appunti	2.8.5
<i>File-Chiudi</i>	---	ALT+F4	Chiude il file	2.8.11
<i>File-Esci</i>	---	---	Chiude l'applicazione	2.8.11

2.8.2. La guida delle applicazioni

Ogni applicazione contiene una propria *Guida in linea*. La guida si attiva dall'interno delle singole applicazioni, attraverso il tasto-funzione **F1** oppure usando un comando sul menu a tendine **?**, tipicamente *?-Guida in linea di....*: si apre così la guida, simile per struttura a quella di Windows (vedi RICHIAMO).

Con il comando *?-Guida rapida* (vedi tabella-figura) si ottiene, per le applicazioni che la posseggono, la guida rapida dell'applicazione, che mette a disposizione dell'utente un "?" che, trascinato sui comandi o sugli oggetti all'interno dell'applicazione, ne fornisce una breve descrizione.

RICHIAMO:2.4.6 Guida in linea

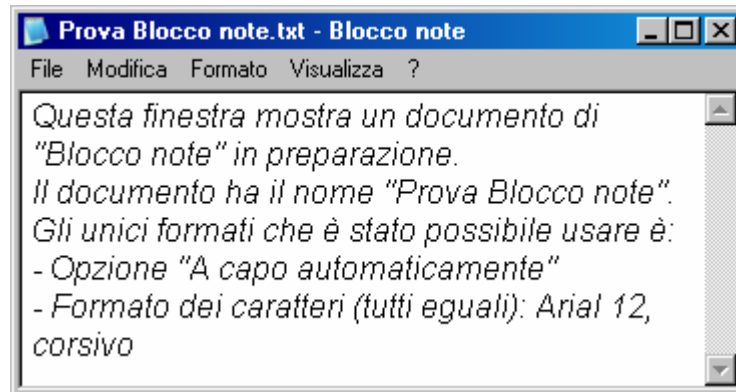
2.8.3. *Editor di testo e Blocco note, un taccuino per gli appunti*

Blocco note è un semplice editor di testi che è possibile utilizzare per creare documenti "non formattati". Il formato supportato è infatti quello di "puro testo" (.txt, vedi RICHIAMO) che vede il testo come una sequenza di caratteri ASCII senza caratteri di controllo all'infuori del segno di fine riga. Invero, essa gestisce alcuni formati standard, come Unicode, ANSI, UTF-8 o Big-Endian Unicode.

Questa applicazione può essere usata come taccuino per gli appunti, ma può anche essere utile per visualizzare o modificare i file di testo o per la creazione di pagine Web. Essa costituisce un "entry point" per l'uso di editor di testo più sofisticati che, restando nell'ambito dei prodotti Microsoft, sono *WordPad* e *Office-Word*.

WordPad è un programma di videoscrittura che consente di scrivere documenti con una formattazione più evoluta: il testo può comprendere parole singolarmente con corpi di carattere diversi per grandezza, tipo, stile (grassetto, corsivo,...) e colore, può includere tabelle e figure, etc.. Il formato standard del file-dati è .rtf *WordPad* è in effetti simile a Word (in realtà ne è una sua vecchia versione) e lo può sostituire per chi non abbia esigenze grafiche particolari.

Microsoft Word è infine un diffuso ed articolato editor di testi che sarà studiato in uno specifico corso di questa serie di corsi per le "Abilità informatiche".



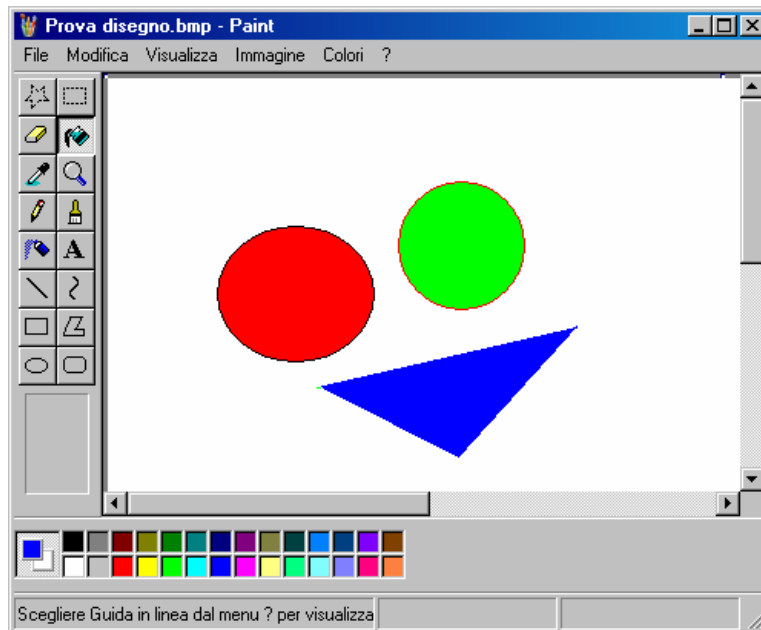
Una finestra Blocco note

RICHIAMO: 2.1.3 Tipi di file ed estensioni

2.8.4. *Paint, un programma per disegnare*

Microsoft Paint è un semplice programma di Windows XP dedicato alla grafica e al disegno; è l'equivalente di *Blocco note* (o *WordPad*) per le immagini. Grazie a *Paint* è possibile realizzare disegni geometrici o a mano libera, ritagliare fotografie o modificarle (vedi figura).

I dati di *Paint* sono posti in file "grafici", detti anche di "bitmap" con estensione .bmp (vedi RICHIAMO).



File-dati di Paint

RICHIAMO: 2.1.3 Tipi di file ed estensioni

2.8.4.1. Paint (approfondimento)

Paint può aprire file grafici anche memorizzati nei formati Tagged Image File Format (.TIF), JPEG (.JPG) e GIF (.GIF). I file creati o modificati con Paint possono essere salvati come file bitmap utilizzando vari schemi di colori (monocromatico, 16 colori, 256 colori e colori a 24 bit) e in formato GIF e JPEG.

Gli attrezzi per disegnare, colorare e modificare immagini si trovano nella barra degli strumenti (vedi figura). Per attivare ciascuno di questi occorre cliccare sul relativo pulsante, posizionare il puntatore del mouse e quindi trascinarlo in modo da tracciare (o cancellare) il disegno. Gli attrezzi disponibili per il disegno "a mano libera" sono:

- **Matita:** traccia linee sottili;
- **Pennello:** disegna linee più spesse;
- **Aerografo:** crea effetti tipo "bomboletta spray";
- **Linea:** traccia un segmento (finché si trascina il mouse, la seconda estremità del segmento ne segue gli spostamenti, quando si rilascia l'estremità resta definita);
- **Curva:** traccia una linea curva (dopo aver tracciato un segmento, posizionare il puntatore del mouse su di esso e "stirarlo", trascinando il mouse, per definire i punti di curvatura).

Esistono poi alcuni attrezzi per realizzare disegni geometrici:

- **Poligono:** traccia un poligono (dopo aver tracciato un segmento, ogni successivo clic definisce un vertice del poligono);
- **Rettangolo:** traccia un rettangolo o un quadrato (il mouse ne definisce il contorno; se si preme il tasto SHIFT mentre si trascina, si disegna un quadrato);
- **Ellissi:** traccia una ellissi o un cerchio (il mouse ne definisce il contorno; se si preme il tasto SHIFT mentre si trascina, si disegna un cerchio).

Attrezzi per realizzare effetti colorati:

- **Riempi,** che raffigura un barattolo di vernice: riempie di colore un'area delimitata, per esempio un quadrato o un cerchio (cliccare all'interno dell'area da colorare).

Un attrezzo per scrivere:

- **Testo (lettera A):** scrive testi come didascalie o nomi di figure (porre il puntatore nella posizione scelta e, senza rilasciare il pulsante, disegnare un rettangolo tratteggiato. Compare la casella di testo in cui è possibile incominciare a scrivere).

Infine, è possibile cancellare parte di quanto disegnato, usando l'attrezzo

- **Gomma:** cancella i pixel di dove viene passata.

Le righe e le figure possono essere colorate utilizzando la **Tavolozza dei colori**. Per selezionare un colore occorre cliccare su quello desiderato. Se si clicca con il pulsante sinistro il colore viene considerato colore di primo piano, se invece si utilizza il pulsante destro viene trattato come colore di sfondo. Dopo aver selezionato un colore si può scegliere uno strumento per disegnare, per esempio la matita o il pennello: ogni forma tracciata utilizzando il pulsante sinistro del mouse assumerà il colore di primo piano, mentre ogni disegno realizzato con il pulsante destro avrà il colore dello sfondo.

Gli strumenti **Seleziona e Seleziona parte** consentono di selezionare un'area dell'immagine sulla quale successivamente si voglia operare: "**Seleziona**" definisce un'area rettangolare, "**Seleziona parte**" un'area delimitata da un contorno anche curvo e irregolare. Per attivarli occorre selezionare lo strumento, cliccare in un punto dell'immagine e tracciare la selezione trascinando il mouse.

Un'area selezionata può essere spostata in un punto qualsiasi trascinandola con il mouse, oppure copiata ed incollata altrove. È anche possibile intervenire sulla parte selezionata con altri strumenti, per esempio **Capovolgi/Ruota o Allunga/Inclina** o gli altri comandi che si trovano nel menu **Immagine**, senza influenzare il resto dell'immagine.

Con il comando **Visualizza-zoom-Ingrandisci** (la lente di ingrandimento) si può avere una ripresa ravvicinata di una parte dell'immagine. Bisogna cliccare sul pulsante e posizionare il rettangolo che appare nell'area di disegno in modo da racchiudere la parte che si vuole ingrandire, quindi fare di nuovo clic. Per tornare al livello di ingrandimento normale è necessario fare di nuovo clic su **Ingrandisci** oppure selezionare il comando **Zoom** del menu **Visualizza** per controllare con maggiore precisione il livello di ingrandimento.

2.8.5. Fotografare lo schermo: il tasto STAMP

Tutto lo schermo può essere catturato premendo sulla tastiera il tasto STAMP (vedi tabella-figura) o PRINT in alcune tastiere: Windows XP scatta una sorta di fotografia di tutto ciò che compare sullo schermo in quel momento e la conserva negli *Appunti* (vedi RICHIAMO). Successivamente, con una operazione di "Incolla" la fotografia può essere ricopiata in altre applicazioni (ad esempio in Paint).

Ad esempio, per riprodurre lo schermo del computer in una particolare evenienza, si procede come segue:

- si dispone esattamente sul desktop l'evenienza che si vuole visualizzare,
- si preme il tasto STAMP: la sensazione è che non sia accaduto nulla, in realtà Windows XP ha immortalato i contenuti a video e li ha trasferiti negli Appunti;
- si lancia Paint (o altre applicazioni di Windows, ad esempio Word);
- si incolla (CTRL+V) l'immagine dagli Appunti al documento di Paint (o di altra applicazione).

Se, invece di tutto lo schermo, si vuole "fotografare" solo la finestra attiva, allora si preme la combinazione di tasti CTRL+ALT+STAMP.

2.8.6. Il "ciclo di vita" di un lavoro

Durante la sua "vita" fornitagli da un utente, un lavoro (più precisamente, una coppia applicazione-file dati associato) è sottoposta alle seguenti vicissitudini:

- 1) si apre l'applicazione (ad esempio *Blocco note*, *WordPad* oppure *Paint*);
- 2) si crea un file-dati dell'applicazione aperta, destinato a raccogliere i dati da generare (ad esempio il file "Documento" oppure il file "Immagine");
- 3) si lavora con l'applicazione, generando i suoi dati (ad esempio scrivendo il documento oppure disegnando l'immagine);
- 4) si "salva" il file-dati per non perdere il lavoro fatto;
- 5) eventualmente si stampa il file-dati (Documento oppure Immagine) per verificare il lavoro fatto;

Il lavoro può essere sospeso e quindi ripreso in seguito; allora il "ciclo di vita" prosegue:

- 6) si apre il file-dati precedentemente salvato;
 - 7) si riprende il lavoro, correggendo o completando il file-dati;
 - 8) si "salva" il file-dati;
 - 9) eventualmente si stampa il file-dati per verificare il lavoro fatto;
- ...e così via.

2.8.7. Apertura di una applicazione

Con l'opzione *Menu di Avvio* (vedi RICHIAMO), i programmi sono distribuiti su 3 livelli del menu secondo quanto l'utente (o la fase di installazione) ha deciso. Se occorre dunque iniziare ex-novo un lavoro con un'applicazione (fase 1 del ciclo di vita) si usa un comando lievemente diverso a seconda del livello ove la personalizzazione del sistema ha posto l'applicazione:

- secondo livello: ***Start- -nome dell'applicazione***;
- terzo livello: ***Start-Tutti i programmi -nome dell'applicazione***;
- quarto livello, tipico dei programmi di sistema (come *Esplora risorse*), di utilità ed in generale di ausilio alla gestione della macchina: ***Start-Tutti i programmi-Accessori -nome dell'applicazione***.

In particolare, l'utente può spostare al secondo livello le applicazioni di uso più frequente. Ad esempio, per la personalizzazione mostrata in figura:

- *Paint* si apre con ***Start-Paint*** (e così *Word*, *Excel* ed altri);
- *Acrobat Reader* si apre con ***Start-Tutti i programmi Acrobat Reader***;
- *Esplora risorse* si apre con ***Start-Tutti i programmi Accessori-Esplora Risorse*** (vedi tabella-figura).



Esempio di apertura di una applicazione al quarto livello

2.8.8. **File-dati aperto automaticamente da un'applicazione**

All'apertura dell'applicazione questa mette a disposizione dell'utente un file-dati di nome standard sul quale si può iniziare il lavoro, ad esempio (vedi figure):

- *BloccoNote* apre un file di nome "Senza nome";
- *Paint* apre un file di nome "Immagine";
- *Word* apre un file di nome "Documento 1" (oppure "Documento 2", "Documento 3", etc.);

In figura sono mostrati due esempi: sul file aperto automaticamente l'utente ha iniziato il lavoro.

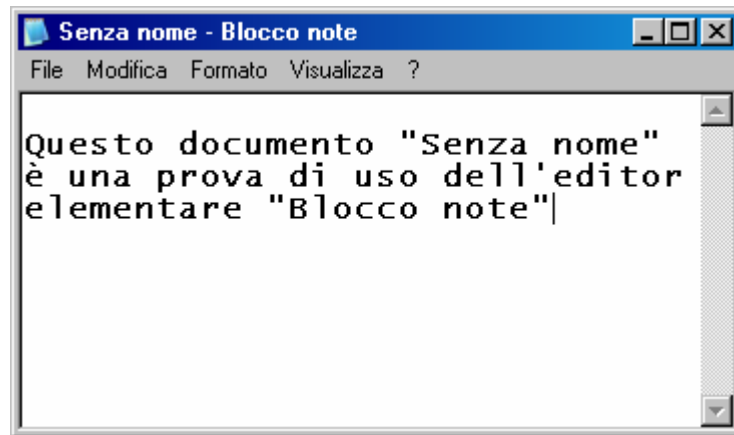


Figura A: File "Senza nome" di Blocco note

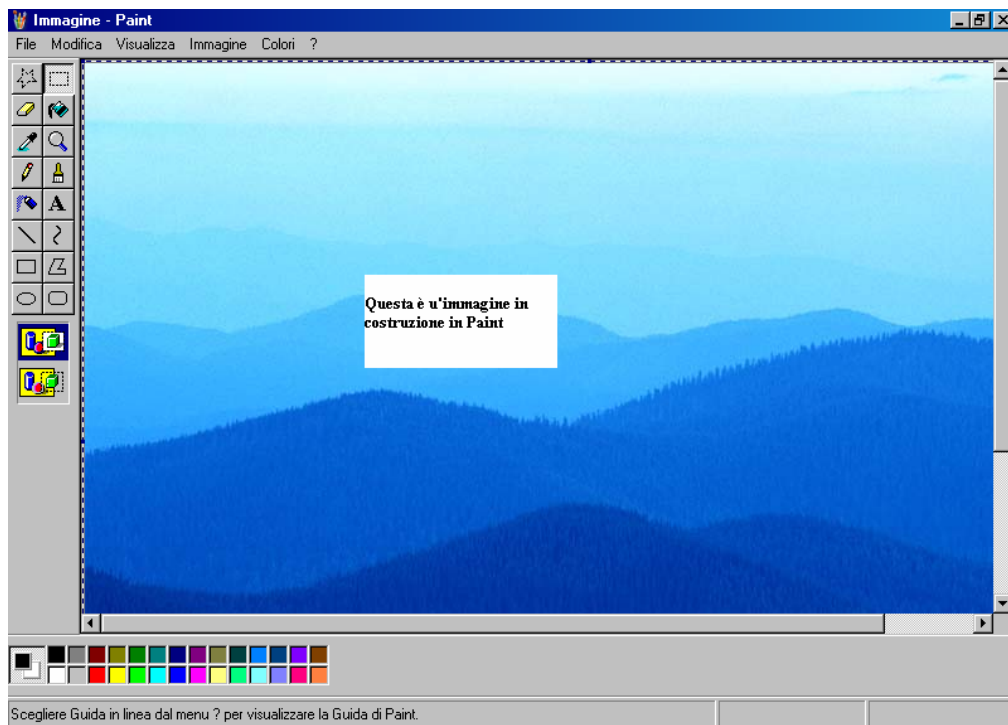
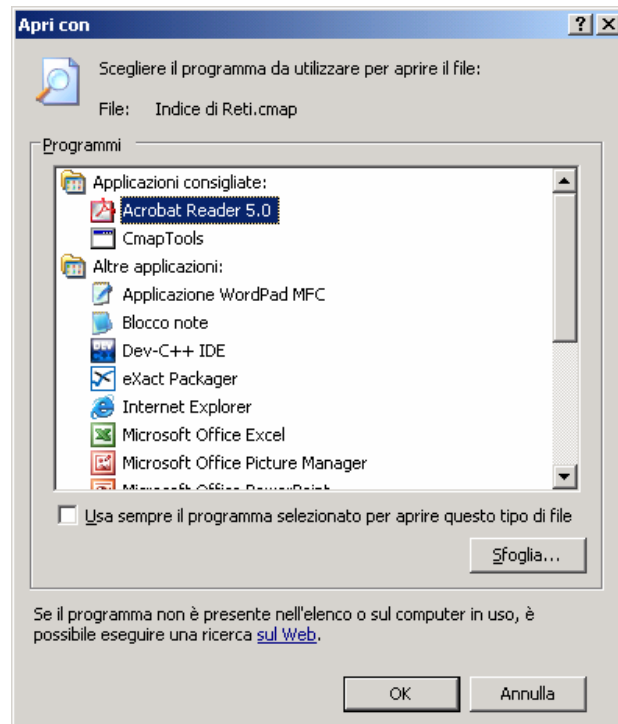


Figura B: File "Immagine" di Paint

2.8.9. **Apertura di un'applicazione attraverso un file-dati**

Quando occorre aprire un'applicazione per operare su un file-dati esistente (fase 6 del ciclo di vita), conviene aprire il file-dati: questa apertura si trascina automaticamente quella dell'applicazione. Per fare ciò occorre, stando nella cartella in cui è contenuto il file-dati, fare doppio click su di esso oppure selezionarlo e lanciare il comando **File-Apri** (vedi tabella-figura).

In generale, questa operazione provoca l'apertura dell'applicazione associata al file dati (*Blocco note* se ha estensione *.txt*, *Paint* se *.bmp*, *Word* se *.doc*, etc.). Se il file non ha estensione nota al Windows installato, allora quest'ultimo apre una finestra di dialogo ove chiede all'utente con quale applicazione il file-dati debba aprirsi (vedi figura).



Associazione Applicazione per l'apertura del file-dati

2.8.10. Lavorare con l'applicazione

Una volta che l'applicazione sia stata aperta in un modo o nell'altro, appare la sua finestra che, come in ogni finestra di Windows, contiene le varie barre (vedi RICHIAMO).

La lista dei menu a tendine nella barra dei menu, pur contenendo ovviamente i comandi specifici di ogni applicazione, presenta una certa regolarità nei menu fondamentali:

- **File:** contiene i comandi per gestire il file-dati dell'applicazione (Apri, Chiudi, Esci, etc.);
- **Visualizza:** contiene i comandi per ottenere viste diverse nella finestra;
- **Modifica:** contiene i comandi per modificare, copiare, spostare parti del file-dati;
- **Finestra** (per le applicazioni che prevedono di operare con più finestre): gestisce le diverse finestre dell'applicazione.

Altri menu sono invece tipici delle singole applicazioni: (p.e. Immagine e Colori per *Paint*), così come le barre degli strumenti e dello stato.

RICHIAMO: 2.2.2 Le barre di una finestra

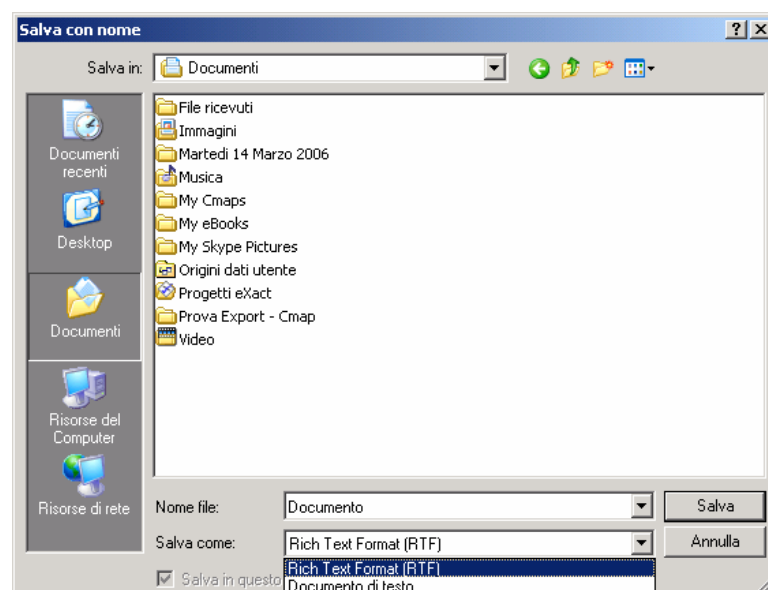
2.8.11. Il salvataggio dei file-dati

Mentre si opera sul file-dati di una applicazione, i dati restano nella memoria RAM, "volatile"; con l'operazione di salvataggio, invece, il file viene ricopiato sul disco che è una memoria "permanente" (vedi RICHIAMO). Esistono diversi comandi e diversi mezzi per ottenere un salvataggio:

- **File-Salva con nome** (vedi tabella-figura): il file viene salvato con le proprietà che l'utente specifica in una finestra di dialogo appositamente aperta da Windows; le proprietà da specificare sono (Windows suggerisce le risposte e l'utente le accetta o le varia):
 - Casella **Nome file**. il nome che si vuole assegnare al file.
 - Casella **Tipo file**: il tipo da assegnare al file (in genere basta lasciare il tipo suggerito).

- Casella **Salva in:** percorso della cartella ove salvare il file da digitare o selezionare fra quelli mostrati da un menu a discesa che si apre cliccando sulla freccia a destra della casella.
- **File-Salva:** il file viene salvato con il suo nome corrente. Se il file ha ancora quello standard definito in fase di apertura (vedi RICHIAMO), allora Windows applica automaticamente il comando "Salva con nome".
- **Salvataggio automatico periodico:** nelle applicazioni più evolute esiste un sistema di salvataggio automatico periodico (ad esempio, ogni 10 minuti) che può essere impostato; ciò garantisce che l'eventuale perdita di lavoro sia limitata ad un tempo ridotto.

È buona norma non aspettare la fine del lavoro per salvare il file-dati. L'operazione di salvataggio a brevi intervalli deve entrare nell'abitudine dell'utente per non rischiare la perdita di ore di lavoro. Ricordarsi che vi sono mille motivi per cui il computer può andare in avaria, cancellando così la RAM e perdendo il lavoro.



Salva con nome

RICHIAMO: 1.1.7 La memoria RAM

RICHIAMO: 1.1.8 Memoria di massa.

RICHIAMO: 2.8.8 File dati aperto automaticamente

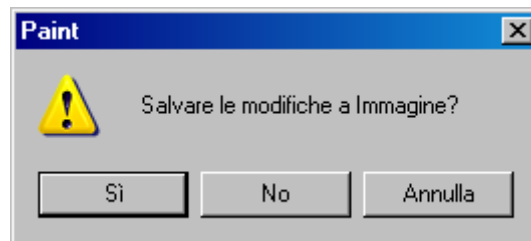
2.8.12. Chiusura di una applicazione

La chiusura del lavoro consiste nel salvataggio del file-dati e nell'uscita dall'applicazione. Le applicazioni più elementari (come *Blocco note* e *Paint*) mantengono aperto un solo file-dati alla volta ed in tal caso uscire dal file-dati è la stessa cosa che uscire dall'applicazione. Si usa allora il comando **File-Esci** oppure il clic sul pulsante di chiusura della finestra (alcune applicazioni dicono **File-Chiudi** questa operazione).

Altre applicazioni (come *Word*) consentono di tenere aperti simultaneamente più file-dati, ed allora con il comando **File-Esci** si esce dall'applicazione e quindi da tutti i file-dati, mentre con il comando **File-Chiudi** si chiude soltanto il file-dati della finestra attiva.

Nel caso si tenti di uscire da un file-dati senza averne salvato le ultime modifiche, Windows si accerta delle intenzioni dell'utente e apre una finestra di dialogo con la quale chiede se effettivamente l'utente voglia uscire senza salvare (potrebbe volere annullare le operazioni fatte), se

voglia invece salvare il lavoro oppure infine se voglia annullare il comando di chiusura del file (vedi tabella-figura).



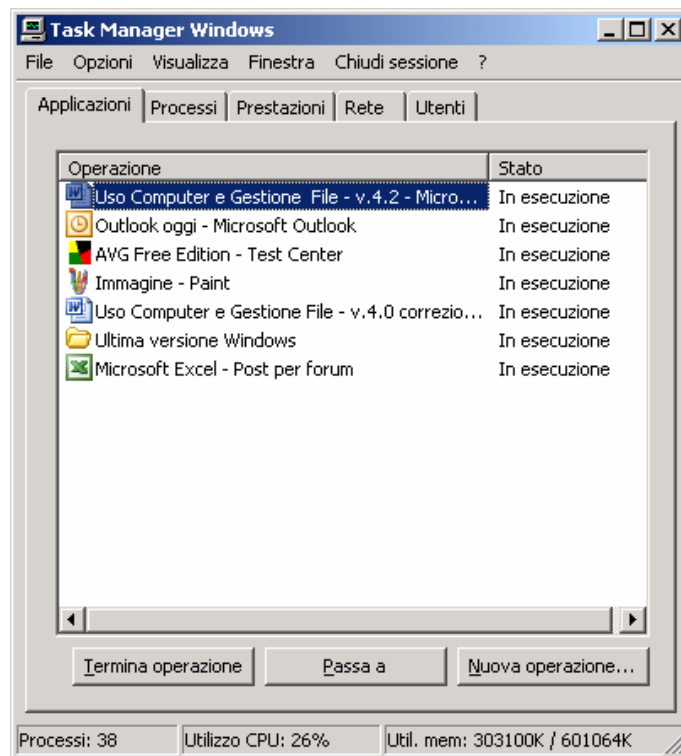
L'utente tenta di uscire senza salvare

2.8.13. Il Task Manager

Il *Task Manager* è un programma di Windows XP che gestisce le applicazioni, i task e i processi del sistema operativo. Per curiosità (e qualche volta per necessità, come si vedrà) si può accedere alle informazioni che *Task Manager* fornisce; da queste l'utente esperto può trarre gli elementi per una migliore gestione del sistema, ma noi ci contentiamo solo di dare uno sguardo alle informazioni essenziali.

Attivando il comando da tastiera **CTRL+ALT+CANC** (vedi tabella-figura) si apre una ricca finestra di dialogo di *Task Manager*, composta da più schede. La prima di queste, *Applicazioni*, lista tutte le coppie Applicazione-dati esistenti ed il loro "stato" (vedi figura) che, normalmente, è "In esecuzione".

NOTA: Per semplificare i concetti, abbiamo detto che la coppia applicazione-dati è un "processo" di Windows; invero, i processi sono molti di più perché ogni coppia applicazione-dati viene a sua volta frazionata in più processi e chiede in aiuto la collaborazione di altri "processi di sistema"; tutto questo si potrebbe vedere nella scheda Processi di Task Manager, ma ciò esorbita dai limiti di questo corso.



2.8.14. Il blocco di una applicazione

Talora può capitare che un'applicazione con la quale si sta lavorando si "blocchi" all'improvviso, cioè smetta di rispondere ad ogni comando inviato tramite tastiera o mouse. Una consultazione della scheda *Applicazioni* di *Task Manager* può allora essere opportuna, in quanto, in generale, lo stato della coppia Applicazione-file bloccata sarà "*Bloccato*" invece che "*In esecuzione*". Si può allora procedere come segue:

- attivare la finestra di dialogo di *Task Manager* con **CTRL+ALT+CANC**;
- selezionare la coppia bloccata e cliccare su "*termina operazione*": l'applicazione viene chiusa (perdendone purtroppo i dati non salvati);
- riaprire la coppia Applicazione-dati e ricominciare a lavorare.

Se, essendosi bloccata un'applicazione, nulla risulta dalla tabella di *Task Manager*, non resta che dare di nuovo il comando **CTRL+ALT+CANC**: si produce allora la chiusura di tutte le applicazioni e il riavvio del computer.

RICHIAMO: 2.8.13 Il Task Manager