

Lunedì 30 settembre 1996

## Accordo Ibm-Mercedes L'auto «furba» Tecnologia stupida addio

ENRICO FERRARI

■ L'auto del futuro potrebbe già essere in costruzione. Mentre parlavano di affari durante lo svolgimento delle Olimpiadi di Atlanta, Helmut Werner, Direttore di Mercedes-Benz AG e Louis Gerstner Jr. Direttore di IBM hanno stipulato un accordo per una collaborazione industriale che svilupperà una nuova generazione di componenti elettronici destinati alle automobili.

L'elettronica in auto non è certo una novità: ABS, Airbag climatizzatore, iniezione elettronica sono solo alcune funzioni governate da sensori che interagiscono con le condizioni di marcia del momento. In realtà attualmente l'integrazione e la comunicazione fra i diversi componenti elettronici è molto modesta, sotto questo punto di vista l'elettronica in auto è ancora molto «stupida» ed è in grado di far fronte solo ad una piccola parte delle necessità del guidatore e del mezzo meccanico.

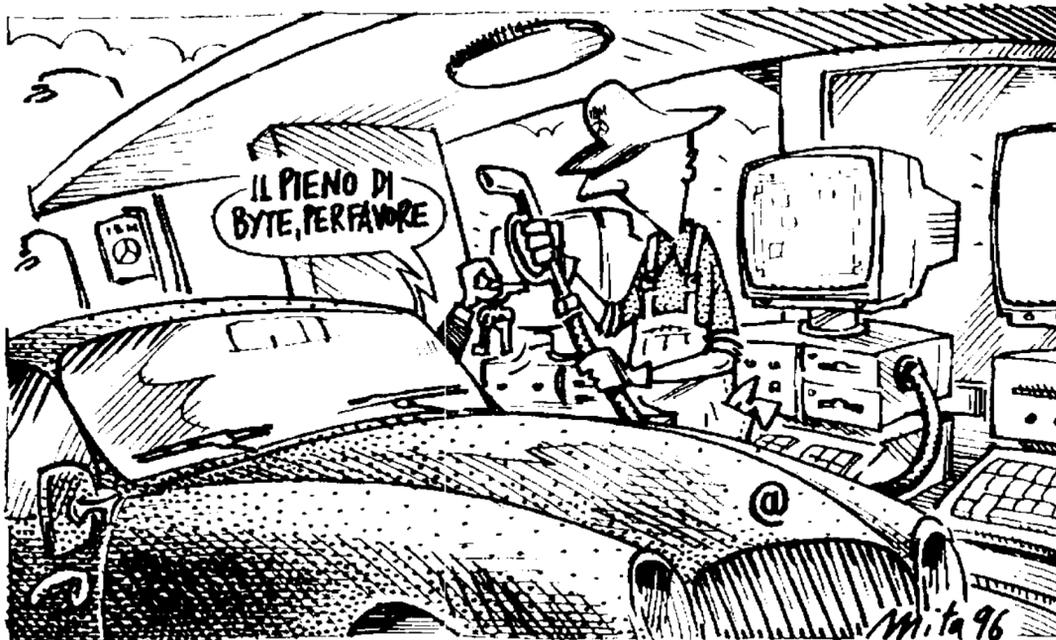
IBM e Mercedes vogliono fare molto di più: come primo passo, svilupperanno una nuova architettura, basata sul network computing, che controllerà e terrà sotto osservazione i dispositivi dell'auto, come per esempio le luci, il motore e l'impianto di climatizzazione.

Tale architettura sarà naturalmente sviluppata in collaborazione con tutte le industrie automobilistiche, al fine di realizzare uno standard di riferimento, come già avviene in altri settori industriali. In questa maniera non sarà più necessario costruire elettronica solo per la Volvo, ad esempio, ma basterà seguire lo standard comune perché un solo pezzo vada bene su qualsiasi modello.

Naturalmente questo favorirà il mercato, non dovendo progettare più singolarmente, e quindi a costi elevati, le case produttrici inonderanno il mercato di articoli a basso costo da collegare alla comune piattaforma informatica dell'automobile. Inoltre fidando sulla piattaforma comune, le stesse case produttrici non avranno la necessità di riprogettare gli stessi componenti ad ogni nuova uscita di modello.

In futuro i guidatori potranno collegarsi a diversi network, per esempio Internet, per ottenere immediatamente informazioni commerciali, indicazioni stradali, rapporti sull'entità del traffico e persino messaggi di posta elettronica o fax. Sono già in commercio diversi sistemi elettronici di guida, alcuni dei quali prevedono la pianificazione della rotta grazie alla posizione rilevata dai satelliti (dei satelliti di navigazione GPS abbiamo parlato sul numero di Multimedia del 26 agosto).

In futuro questi sistemi verranno largamente ampliati, le informazioni disponibili non saranno più solo quelle limitate al dischetto del proprio navigatore, ma attraverso informazioni esterne, il guidatore avrà a disposizione un quadro completo delle condizioni climatiche, stradali e di rendimento della propria automobile per organizzare un viaggio al meglio delle possibilità.



**SOFTWARE.** Come rituffarsi nei videogiochi di una volta utilizzando gli emulatori

# Onore al vecchio Commodore

## I giochi della gioventù Ecco una mini guida

Ecco alcuni giochi consigliati all'impavidissimo salmone digitale che abbia voglia di ripercorrere i bei tempi andati.

**PER C64:**  
«Alter Ego» (un simulatore di personalità assolutamente delizioso);  
«Bubble Bobble» (un platform pieno di trucchetti e ideale per 2 giocatori);  
«Jeff Minter» («Attack of the Mutant Camels», «Sheeps in Space», «Iridis Alpha»);  
«Portal» (un romanzo di fantascienza poco interattivo ma affascinante);  
«The Sentinel» (uno stranissimo gioco di strategia basato sulle leggi basilari della fisica, davvero splendido) e qualche camionata di altri.

**PER SPECTRUM:**  
tutti i giochi della Ultimate e della Gargoyle (quindi «Atic Atac», «Sabre Wulf», «Knight Lore», «Tir Na Nog») e quelli di Costa Panay («Highway Encounter», «Revolution»);  
«Rock Star Ate my Hamster», e la bellissima versione di «Elite».  
**PER VCS 2600/5200:**  
«Pac Man», «Space Invaders», «Defenders», «Joust», «Raiders of the Lost Ark» e il bruttissimo «E.T.»  
**PER COLECO VISION:**  
«Wings of War», «Venture», «Omega Race», «Montezuma's Revenge».

Non si fanno più i videogiochi di una volta, dicono gli appassionati. Per rivivere quei momenti ecco una serie di programmi che potrete trovare freeware (gratuiti) o shareware (pagando l'autore) e che emulano i vecchi computer su quelli nuovi. Se avete un Pentium 166 o un Powermac dentro ci potete infilare un Commodore 64, un Amiga 500 o uno ZX Spectrum, un tritico di arcaiche console per videogiochi. La storia di Warajevo.

TIZIANO TONIUTTI

■ La buona usanza vuole che ogni consumo, dalle automobili ai libri passando per i dischi fino anche al software, dipenda dalla propria personale visione del mondo e non può, o almeno non dovrebbe prescindere. Ed è anche vero che esiste tra la vostra platea degli appassionati di computer una specie di zoccolo duro, di vecchia irriducibile guardia che non accetta il proprio ruolo di mero consumatore di bytes, o per lo meno di quello che attualmente è il software che gioca forza si deve consumare.

Non si parla di *word processor* e simili, che fanno le stesse cose dalla notte dei tempi e semplicemente col passare del tempo la fanno meglio: il discorso è più orientato verso il software gioco, quella prima infima e poi immensa porzione del mercato senza la quale oggi la parola «interattività» sarebbe ancora da Zingarelli immediato per i più. Per l'appunto, il software di oggi è, secondo molti - e basta leggere qualche messaggio nei newsgroup dedicati - affogato nel pastone multimediale-reattivo che tutto fagocita senza ritengo, e ancora di

più sulle esigenze di un mercato in espansione che deve badare poco al livello della proposta, quanto ad accontentare il maggior numero di paganti possibile. Soprattutto, deve convincere gli scettici che questa «rivoluzione interattiva» è una cosa seria, e che tutti farebbero bene ad interessarsi. Dieci anni fa con i computer ci si divertiva di più, e non è la solita nostalgia da trentennite acuta o polemica da sacri adepti colpiti al cuore dal boom dell'home entertainment: in definitiva quelle che mancano non sono le idee, quanto le attuali possibilità per un programmatore di uscire dal proprio ruolo assegnato e tentare qualcosa di un tantino creativo.

Come succedeva, per forza di cose, dieci anni fa. Fortunatamente, vengono in sollievo del cuore alfranto o del banale speleologo una serie di programmi generalmente «freeware» ma più facilmente «shareware» denominati *emulatori*. C'è un buon motivo: questi programmi si preoccupano di emulare i vecchi computer su quelli nuovi, così se avete

appena preso un Pentium 166 o un PowerMac sapete anche che dentro ci potete infilare un Commodore 64, un Amiga 500 o uno ZX Spectrum, un tritico di arcaiche console per videogiochi (l'Atari 2600 e 5200, il ColecoVision, il Vectrex) e pure qualche «legale» (Nintendo NES, GameBoy e Super Nes, macchine tutt'ora in produzione e quindi con la ROM ancora sotto copyright). Oltre ovviamente al relativo software, che, se allora si pagava in probante fuori mercato e facilmente rintracciabile in parecchi siti FTP. L'unica cosa da pagare è il telefono. I nomi dei programmi da procurarsi per la inaugurare la cornucopia dei sogni repressi sono presto fatti: per emulare un Commodore 64 su un PC ci sono, sopra ogni altro, il C64S o il PC64 entrambi shareware (le versioni complete costano sui 60\$) e entrambi ottimi con una leggera prevalenza del primo per semplicità d'uso e compatibilità, compensata da una limitazione del tempo di utilizzo nella versione distribuita; Z80 e Warajevo se volete un qualsiasi Spectrum, dal 16 al 128K; la storia di Warajevo è tra l'altro molto particolare, il programma è stato sviluppato da due ragazzi sardi durante la guerra, in condizioni immaginabili. Ad accompagnare il programma c'è un bellissimo file ReadMe dove i due spiegano che «programmare Warajevo è servito a farli sentire vivi in un paese dove tutto era morto».

CPC e CPCEMU sono invece dedicati al semiconosciuto Am-

strad CPC, Beebit! al leggermente più noto Acorn BBC (diffusissimo nelle scuole inglesi) e Pokey al Atari 800XL, concorrente semplicemente senza speranze del C64. UAE (Unix Amiga Emulator) è in grado di emulare un Amiga 500 quasi al 50% di secondo su un buon Pentium, ed è in costante aggiornamento: per farlo funzionare c'è bisogno del sistema operativo originale Commodore che per ora è sotto copyright. Per il Macintosh il discorso è più ristretto, gli emulatori sono in genere delle conversioni non ottimizzate del codice sorgente delle versioni PC, più facilmente Unix.

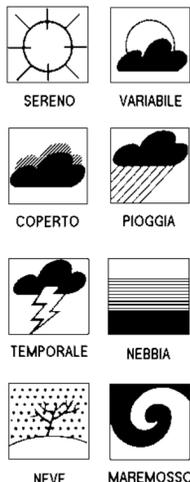
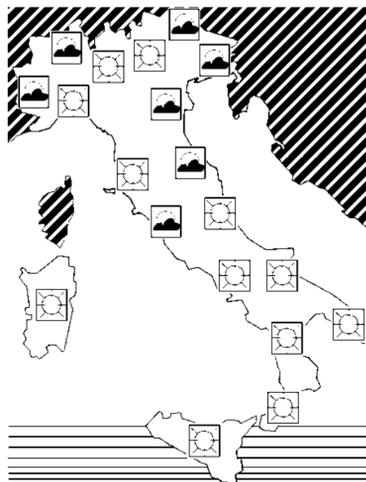
Ad ogni modo, tutti gli emulatori per funzionare utilizzano delle cosiddette «images», ovvero dei file con estensione diversa per ogni emulatore - ci sono degli standard che non sempre vengono rispettati - che in pratica racchiudono tutto il contenuto del dischetto/cassetta del programma, che per una serie di motivi tecnici e barbosissimi non può essere fisicamente utilizzato sul PC. Con delle semplici interfacce, spesso richiedibili agli autori dei programmi, è possibile addirittura collegare via seriale le vecchie periferiche al computer e gustarsi così un Pentium Pro che carica «The Hobbit» per Spectrum da cassetta, mettendoci i suoi sacrosanti dieci minuti. Con l'immagine dello stesso gioco ci sarebbero voluti circa tre secondi, ma se qualche grande encefalo ha detto che «l'emulazione è la più grande dimostrazione di stima», un motivo ci doveva essere.



■ A zonzo per Internet è facile incontrare delle immagini «attive» che, a seconda di dove clicchiamo, ci portano ad un diverso documento. È il caso della pianta di una casa che ci può trasferire all'interno delle singole stanze. Se sul vostro server è installato un programma chiamato *imagemap*, potrete inserire nelle pagine web una mappa sensibile. Utilizzerete due file: un normale file immagine in formato GIF e un file «mappa» (un normale file di testo) in cui vengono indicate le coordinate di tutte le «zone sensibili» dell'immagine e le url ad esse collegate. (A HREF = "http://www.provider.it/cgi-bin/imapmap/immagine.m...") (IMG SRC = "immagine.gif" I-SMAP) (/A). In ogni riga del file map è descritta una singola zona dell'immagine sensibile con le relative url da attivare al click del mouse. Esempio: rect http://www.provider.it/abc.html 150,337 177,346 In ogni riga c'è il tipo di area (rect sta per rettangolo), l'URL e le coordinate in pixel. Per creare le mappe esistono programmi, come *Mapedit*, che facilitano questi procedimenti, catturando automaticamente le coordinate. Una volta acquisita una conoscenza di fondo del linguaggio HTML, converrà utilizzare strumenti specifici per creare documenti, i cosiddetti editor HTML. Una prima possibilità è quella di usare un word processor a noi familiare, creando delle macro per ognuno dei principali codici HTML. Su internet si possono persino trovare dei fogli di stile per la codifica. Se si vuole poi convertire un documento già disponibile in modo da inserirlo su Web, basterà ad esempio usare la funzione «salva con nome» e convertire il testo in formato RTF. Esistono dei software gratuiti chiamati *rtf2html* (per Windows) o *rtf2html* (UNIX e Macintosh) che convertono RTF in HTML, anche se poi c'è bisogno di qualche aggiustamento. Ma la strada più comoda è utilizzare un HTML editor che opera in ambiente WYSIWYG (cioè: quello che vedi è quello che ottieni). Quasi tutti usano menu a discesa per l'inserimento dei codici e il documento sul quale si sta lavorando può essere visualizzato caricando il browser dall'interno dell'editor. Tra i più popolari, citiamo HotMetal, Microsoft Internet Assistant per Word 6.0, Wordperfect Internet Publisher, PageMill e Netscape Navigator Gold. Ricordiamo infine che gli standard HTML sono in continuo mutamento. Nessun browser è in grado di gestire tutti i nuovi codici. Bisogna dunque usare una certa saggezza nel seguire questa evoluzione, utilizzando solo le caratteristiche più diffuse al momento.

[Camillo De Marco, demarco@mclink.it]

## CHE TEMPO FA



Il Centro nazionale di meteorologia e climatologia aeronautica comunica le previsioni del tempo sull'Italia. SITUAZIONE: sull'Italia è presente un campo di alte pressioni; deboli infiltrazioni di aria atlantica interessano principalmente le regioni settentrionali.

TEMPO PREVISTO: su tutte le regioni cielo sereno o poco nuvoloso, con addensamenti temporanei sulle regioni adriatiche. Visibilità generalmente discreta, localmente ridotta per foschie dense e locali banchi di nebbia nottetempo nelle valli del nord e del centro.

TEMPERATURA: in lieve aumento le massime, stazionarie le minime.

VENTI: deboli o moderati dai quadranti settentrionali.

MARI: generalmente poco mossi; mosso l'Adriatico centro-meridionale.

## TEMPERATURE IN ITALIA

Bolzano	7 19	L'Aquila	5 15
Verona	12 20	Roma Giamp.	11 22
Trieste	15 19	Roma Flumic.	11 24
Venezia	14 21	Campobasso	11 15
Milano	11 21	Bari	16 20
Torino	10 19	Napoli	13 23
Cuneo	no 19	Potenza	13 18
Genova	15 np	S. M. Leuca	15 20
Bologna	13 22	Reggio C.	16 24
Firenze	11 22	Messina	18 23
Risica	11 21	Palermo	18 24
Ancona	11 21	Catania	14 24
Perugia	9 21	Alghero	11 24
Pescara	10 21	Cagliari	13 23

## TEMPERATURE ALL'ESTERO

Amsterdam	10 17	Londra	10 21
Athene	18 24	Madrid	13 30
Berlino	12 18	Mosca	-2 13
Bruxelles	10 18	Nizza	14 22
Copenaghen	11 13	Parigi	8 20
Ginevra	11 18	Stoccolma	9 14
Helsinki	0 13	Varsavia	7 12
Lisbona	19 29	Vienna	8 16

## L'Unità

Tariffe di abbonamento		
Italia	Annale	Semestrale
7 numeri + iniz. edit.	L. 400.000	L. 210.000
6 numeri + iniz. edit.	L. 365.000	L. 190.000
7 numeri senza iniz. edit.	L. 330.000	L. 169.000
6 numeri senza iniz. edit.	L. 290.000	L. 149.000
Estero		
7 numeri	L. 780.000	L. 395.000
6 numeri	L. 685.000	L. 335.000
Per abbonarsi: versamento sul c.c.p. n. 4583800 intestato a l'Arca SpA, via dei Due Macelli 23/13 00187 Roma oppure presso le Federazioni dei Pds		
Tariffe pubblicitarie		
A mod. (mm. 45x30) Commerciale Ferie L.	530.000	Sabato e festivi L. 657.000
Feriale		
Finestra 1° pag. 1° fascicolo	L. 5.088.000	L. 5.724.000
Finestra 1° pag. 2° fascicolo	L. 3.816.000	L. 4.558.000
Manchette di test. 1° fasc. L. 2.756.000 - Manchette di test. 2° fasc. L. 1.696.000		
Redazionali L. 890.000; Finanz.-Leggit.-Concess.-Aste-Appalti: Feriali L. 784.000; Festivi L. 856.000		
A parola: Necrologie L. 8.200; Partecip. Lutto L. 10.700; Economici L. 5.900		
Concessionaria per la pubblicità nazionale M. M. PUBBLICITA S.p.A. Direzione Generale: Milano 20124 - Via di S. Gregorio 34 - Tel. 02/671691 Fax 02/67169750		
Area di Vendita		
Nord Ovest: Milano 20124 - Via Reselli, 29 - Tel. 02/697111 - Fax 02/69711755	Nord Est: Bologna 40121 - Via Cairoli, 8/F - Tel. 051/252323 - Fax 051/251288	
Centro: Roma 00192 - Via Boezio, 6 - Tel. 06/35781 - Fax 06/357200	Sud: Napoli 80133 - Via San T. D' Aquino 15 - Tel. 081/5521834 - Fax 081/5521797	
Stampa in fac-simile		
Telestampa Centro Italia, Orsola (Ag) - Via Colle Marcarelli, 58/B		
SABO, Bologna - Via del Tappezziere, 1		
PPM Industria Poligrafica, Paderno Dugnano (Mi) - S. Statale dei Giovi, 137		
STS S.p.A. 95030 Catania - Strada 5°, 35		
Distribuzione: SODIP, 20092 Cinisello B. (MI), via Bettola, 18		

## L'Unità 2

Supplemento quotidiano diffuso sul territorio nazionale unitamente al giornale L'Unità  
Direttore responsabile Giuseppe Caldarola  
Iscriz. al n. 22 del 22/01/94 registro stampa del tribunale di Roma