

# LEZIONE 11

Un problema molto comune per chi si avvicina all'uso dei computer è quello di capire quando è necessario un clic del mouse e quando invece occorre il doppio clic. Essenzialmente si può dire che è necessario il doppio click per aprire un oggetto ed un unico clic per usufruire di un controllo.

Il nostro quesito si allarga dunque a due concetti fondamentali in ambiente Windows: gli *oggetti* ed i *controlli*.

## Gli oggetti

In informatica il concetto di **oggetto** è molto importante e, al tempo stesso, molto complicato. Poiché non è scopo di questo corso addentrarsi nelle nozioni tecniche, possiamo semplicemente definire gli oggetti come quelle entità che dispongono di una serie di *attributi* (come ad esempio un nome, una dimensione, una posizione) e che possono subire delle *azioni*.

In ambiente Windows gli oggetti più comuni sono i file, le cartelle e, generalizzando, tutte le icone che possiamo incontrare sul desktop e all'interno delle altre cartelle. Tutti questi oggetti hanno infatti una serie di **attributi** (hanno un *nome*, una *dimensione*, un *indirizzo* di memoria, un *immagine* che li rappresenta, ecc.) e poi possono subire le **azioni** dell'utente (possono essere *rinominati*, *cancellati*, *spostati*, ecc.).

Proprio a causa delle loro caratteristiche, all'interno di un'*interfaccia grafica* (GUI) si è reso necessario creare un metodo per poter agire sui loro attributi ed un metodo per utilizzarli.

Il primo metodo consiste nella **selezione** ovvero il "*controllo*" di un oggetto: una volta che l'utente seleziona l'oggetto tutte le azioni svolte riguardano solo ed esclusivamente l'oggetto selezionato. Se ad esempio selezioniamo un file e richiameremo la funzione cancella, allora cancelleremo solo quel file.

Il secondo metodo dipende invece dal tipo di oggetto: se ci riferiamo ad un file possiamo **Aprirlo**, se ci riferiamo ad una cartella possiamo **Esplorarla**, se ci riferiamo ad un programma possiamo **Eseguirlo**.

La scelta dei programmatori è stata che, in ambiente Windows, il primo metodo (selezione) venga effettuato con un unico clic del mouse mentre il secondo con un doppio clic. Di conseguenza, il doppio clic deve essere utilizzato esclusivamente per aprire file, cartelle e tutti gli altri oggetti che possiamo ritrovare sul Desktop e sulle altre cartelle.

## Il menù rapido di un oggetto

La procedura più semplice per richiamare tutte le "azioni" che possiamo attuare su un oggetto, consiste nel fare un clic con il tasto destro del mouse sull'oggetto stesso. Con questa operazione appare sullo schermo il menù file (o rapido) con l'elenco di tutte le operazioni che è possibile eseguire su quel determinato oggetto; questo elenco varia a seconda dell'oggetto selezionato ma inizia sempre con un'operazione evidenziata in grassetto, questa operazione è detta predefinita perché è l'operazione che si esegue con il doppio clic.

*Utilizzando il tasto destro in un punto vuoto del Desktop, di una finestra, di un menù o di una barra possiamo accedere al loro menù rapido. Ciò avviene perché anche questi elementi sono in realtà degli oggetti del Sistema Operativo, tuttavia vedremo in seguito che sono degli oggetti un po' particolari che si differenziano da quelli trattati in questa lezione.*

## Oggetti meno noti, i collegamenti

Oltre ai più comuni file e cartelle che popolano i nostri desktop, in ambiente Windows esistono anche altri oggetti che possiamo creare per velocizzare la nostra navigazione tra i contenuti o che possiamo incontrare nelle cartelle di sistema. Se consideriamo ad esempio il *Pannello di controllo*, troveremo all'interno una serie di icone che teoricamente non sono né file né cartelle ma solamente dei collegamenti a delle funzioni del sistema operativo.

Al contrario di file e cartelle, i **Collegamenti** sono degli oggetti che hanno come unica funzione quella di richiamare altri oggetti, che siano file, cartelle, programmi o altri elementi accessibili sul computer locale o in rete. Il collegamento è di fatto un oggetto in cui viene memorizzata la posizione in memoria dell'oggetto a cui "punta", quando con il doppio clic apriamo ad esempio l'icona del collegamento di un programma, questo richiamerà il programma e l'utente avrà l'impressione che sia stato lui ad aprire il programma.

## Creazione di un collegamento

L'utilità dei collegamenti sta nel fatto che a volte un oggetto che dobbiamo utilizzare frequentemente si trova in una posizione di memoria complicata da raggiungere. In questi casi Windows ci permette di creare il collegamento con una semplice procedura:

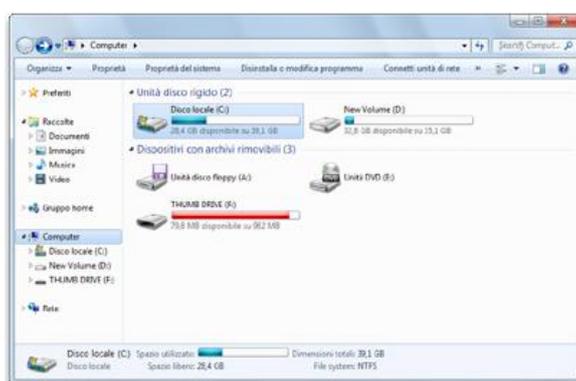
1. Raggiungere la posizione dell'oggetto che vogliamo collegare;
2. Selezionare con un clic l'oggetto;
3. Richiamare con il tasto destro il menù file;
4. Dal comando "Invia a" scegliere **Desktop (crea collegamento)**;
5. A questo punto sul desktop compare la stessa icona dell'oggetto selezionato con una piccola freccia in basso a sinistra (l'icona del collegamento);
6. Chiudere la finestra;
7. Aprire il collegamento per aprire l'oggetto collegato.

*I collegamenti si trovano anche nei menù e nelle barre del sistema operativo ma, nella prossima lezione, vedremo che in realtà si differenziano sostanzialmente dai collegamenti che abbiamo appena trattato.*

## Le periferiche del PC

L'interfaccia grafica di Windows ci permette anche di "vedere" all'interno del computer stesso per poter accedere ai percorsi delle periferiche installate. Infatti, in Windows abbiamo anche degli oggetti che rappresentano i dispositivi in uso sul PC.

Una prima cartella che contiene i dispositivi di memoria del computer l'abbiamo già incontrata durante le prime lezioni, si tratta della cartella **Computer** (o **Risorse del computer** per Windows XP)



Da questa cartella possiamo raggiungere i dischi rigidi, i lettori CD o DVD ed anche i dispositivi di memoria rimovibili (PenDrive, Schede di memoria, Hard Disk esterni, ecc.). Sempre nella cartella Computer possiamo visualizzare anche i dati contenuti delle fotocamere, videocamere, lettori mp3 o telefoni cellulari che possiamo installare sul nostro computer.

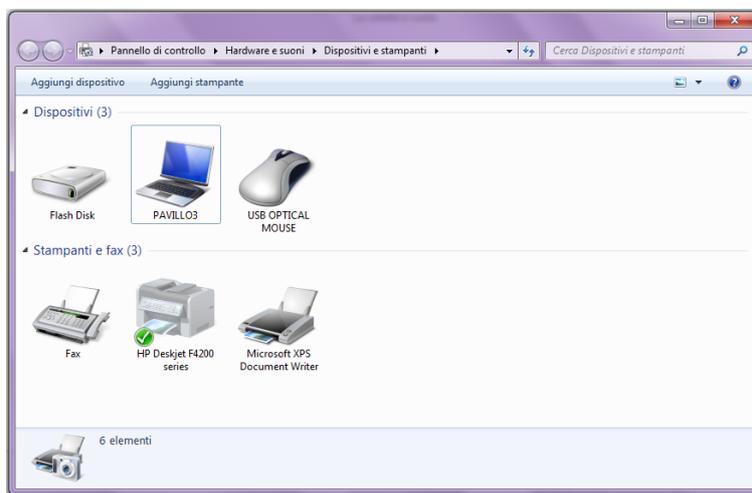
Questi oggetti ci permettono anche di accedere ad alcune proprietà del dispositivo, come lo spazio libero ancora disponibile nella memoria e quello totale del dispositivo, o a delle applicazioni disponibili sul computer come la formattazione (che equivale alla cancellazione di tutti i dati contenuti) o la scansione antivirus.

*Suggerimento – quando viene installato sul computer un dispositivo rimovibile, è buona norma non permettere l'auto play (la finestra di dialogo che vi chiederà come utilizzare il dispositivo) e lanciare una scansione dell'antivirus:*

1. *Aprire la cartella Computer (o Risorse del computer)*
2. *Selezionare l'icona del nuovo dispositivo*
3. *Richiamare con il tasto destro il menù rapido*
4. *Selezionare l'operazione Scansione con [nome dell'antivirus installato]*
5. *Attendere il completamento della scansione [potrebbe richiedere qualche minuto a seconda dalla quantità e dalla dimensione dei dati contenuti nel dispositivo]*

*La scansione è consigliabile perché le memorie rimovibili possono trasportare virus da un computer all'altro.*

Un'altra cartella di windows che ci permette di gestire le periferiche di un PC è la cartella **Stampanti e FAX**. In questa cartella ritroviamo appunto le icone di tutte le stampanti installate sul PC, dalle quali possiamo gestire le code di stampa o le opzioni di stampa.



Su Windows XP la cartella Stampanti e FAX viene sostituita dalla cartella **Dispositivi e stampanti**, che consente una gestione più flessibile e globale di tutte le periferiche collegate al PC. Nonostante l'aspetto e il funzionamento diversi, la cartella Dispositivi e stampanti consente di eseguire tutte le importanti attività correlate alla stampa gestite in precedenza dalla cartella Stampanti.