

Nomenclatura

Windows 11 ha, come tutti i sistemi operativi, il compito fondamentale di gestire il computer, presidiando gli interscambi di input e output, gestendo l'accesso ai dischi e alle periferiche da parte dei programmi e reagendo alle richieste di servizio che possono arrivare da altri sistemi con i quali il computer è collegato. Tutto questo lavoro si svolge dietro le quinte, l'utente normale non se ne accorge né è previsto che se ne debba accorgere: si tratta di qualcosa di molto tecnico, che riguarda gli specialisti.

1

Windows 11 ha anche un compito di interfaccia fra utente e sistema. Per agevolare l'accesso al sistema e ai suoi componenti, Windows 11 utilizza una serie di forme grafiche chiamate *finestre* (da cui il suo nome americano), concepite per trasmettere informazioni all'utente in modo chiaro e coerente. L'idea di base è questa: quando un utente ha imparato come è fatta e come si utilizza una finestra, ha imparato tutto quello che gli serve per fare qualunque cosa in Windows, perché in quel contesto tutto viene presentato tramite finestre, che hanno la stessa struttura grafica e nelle quali ci si muove e si opera sempre nello stesso modo.

Questa regola generale ha due importanti eccezioni.

- La schermata iniziale, che si chiama **Desktop**, è una finestra pur non avendone l'aspetto.
- È una finestra la struttura grafica che si chiama **Start** e sale al centro del desktop quando si fa clic (o un "tap" con il dito) sul logo di Windows che si trova all'estrema sinistra nel gruppo di icone della barra delle applicazioni oppure quando si preme il tasto con lo stesso simbolo nelle tastiere dei computer desktop e portatili che ne sono dotate, o, ancora, sulla tastiera su schermo disponibile per gli schermi tattili (Figura 1.1).

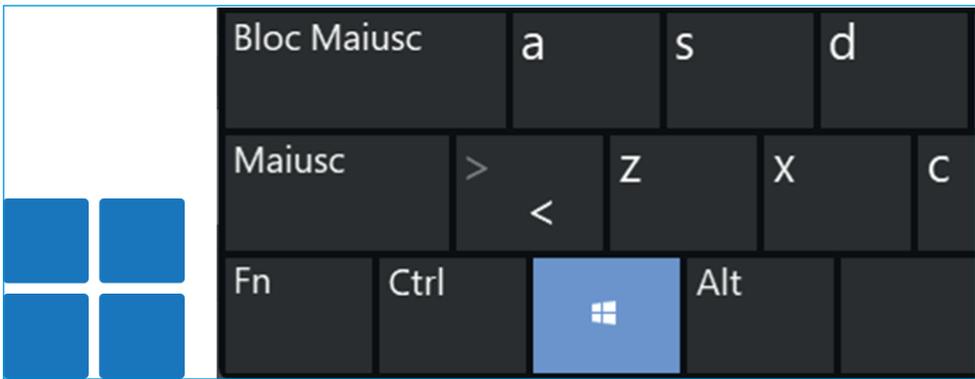


Figura 1.1 L'icona di Windows nella barra delle applicazioni (a sinistra) e la posizione del tasto Windows sulla Tastiera su schermo (che corrisponde a quella su una tastiera fisica).

Come vediamo nella Figura 1.2, la schermata iniziale si articola in un'immagine che domina lo sfondo, sul quale è presente un'immagine più piccola, *icona* nel gergo di Windows, che rappresenta un componente del sistema che si chiama **Cestino**.

Quasi tutto quello che si vede in Windows 11 è personalizzabile; l'immagine di sfondo può essere cambiata, sul desktop possono essere salvate altre icone e perfino la forma delle icone può essere personalizzata. Perciò, se la schermata iniziale sul vostro computer è diversa, non allarmatevi: può essere stata personalizzata dal produttore del computer, o dai tecnici della vostra organizzazione (se il computer vi è stato fornito come dotazione per il vostro lavoro). Inoltre, se Windows 11 è stato installato come aggiornamento su una macchina dotata in precedenza di Windows 10, le impostazioni della schermata iniziale e del desktop saranno state trasferite alla nuova versione, perciò vi ritroverete tutto quello che nella versione precedente avevate sul desktop, nella barra delle applicazioni e nell'area di notifica.

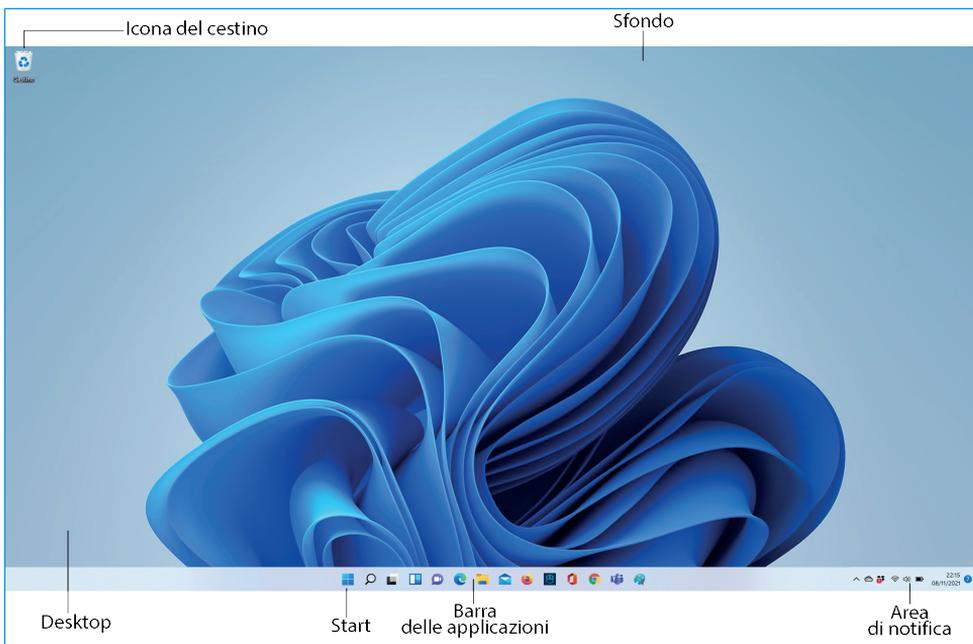


Figura 1.2 Il Desktop di Windows 11 in una versione spartana.

Al piede della schermata si trova una specie di nastro, la *barra delle applicazioni*, al centro della quale si trova una serie di icone. Un altro gruppo di icone è collocato all'estrema destra della barra delle applicazioni: la sezione occupata da queste icone prende il nome di *area di notifica*.

Le icone sono piccoli elementi grafici che possono rappresentare un programma, un componente del sistema o un insieme di dati detto genericamente file. Quasi sempre le icone sono accompagnate da un nome o una breve didascalia, come nel caso dell'icona del **Cestino**, che vediamo in alto a sinistra sul desktop. In altri casi l'icona non è completata da una didascalia, ma se si fa passare il puntatore del mouse sull'icona compare una descrizione del suo significato (Figura 1.3),

che in questi casi identifica un *pulsante*, vale a dire un elemento grafico sul quale si può agire col mouse allo scopo di inviare un segnale al computer: se si fa clic sul primo pulsante a sinistra sulla barra delle applicazioni si apre la finestra **Start**.

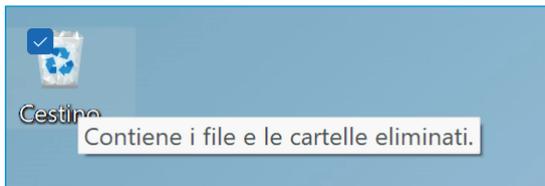


Figura 1.3 Il puntatore del mouse avvicinato a un'icona fa uscire una descrizione dell'oggetto rappresentato da quell'icona.

Il mouse

Come abbiamo ricordato nell'Introduzione, il mouse è una periferica di input. Per lavorare con Windows su computer desktop o portatile tradizionale, senza schermo tattile, il mouse è essenziale, quindi bisogna fare un po' di pratica e imparare a usarlo correttamente.

Il mouse viene fatto strisciare su una superficie piana e a ciascun movimento del mouse corrisponde sullo schermo il movimento di un'icona particolare, che di norma ha la forma di una freccia bianca che punta verso sinistra. Quando la freccia si avvicina a un'icona nel desktop, di solito si apre una casella contenente una descrizione dell'oggetto rappresentato dall'icona (Figura 1.3). Contemporaneamente, l'icona viene circondata da un rettangolo di colore diverso dallo sfondo e in alto a sinistra entro il rettangolo si visualizza un quadratino (che serve, come vedremo, per la selezione).

Talvolta a fianco del puntatore del mouse a forma di freccia compare l'icona di un tondino luminoso in rotazione: la presenza di quell'icona sta a indicare che il sistema in quel momento è impegnato a svolgere una sua attività interna, quindi è bene non usare il mouse fino a quando il tondino luminoso non scompare, un'attesa di solito non superiore a pochi secondi.

Il mouse è equipaggiato con due pulsanti nella parte anteriore. Premendo leggermente, ma in modo deciso, uno o l'altro dei due pulsanti si genera un segnale che viene recepito da Windows. Contemporaneamente, si avverte un leggero rumore, una specie di clic, determinato da una piccola molla di richiamo che sta sotto la lamella del pulsante. Per via di questo rumore, premere uno dei due pulsanti del mouse si dice "fare clic" (anche se qualcuno lo usa, eviteremo accuratamente il verbo "cliccare").

I mouse sono dotati anche di una rotellina zigrinata, collocata fra i due pulsanti. In determinati contesti, che vedremo più avanti, facendo girare questa rotellina si ottiene l'effetto di far scorrere rapidamente il contenuto che è visualizzato nel monitor.

NOTA

Se si fa clic col *pulsante di sinistra* (o pulsante *primario*) mentre il puntatore del mouse è appoggiato sopra un'icona, il quadratino di selezione in alto a sinistra cambia colore e mostra al suo interno un segno di spunta. Questo comportamento segnala che l'oggetto è "selezionato". Che cosa vuol dire? Vuol dire che eventuali altri input, dal mouse o dalla tastiera, immediatamente successivi, verranno indirizzati a quell'oggetto (le icone sul desktop rappresentano di norma programmi o documenti).

Che cosa succede se si fa clic col *pulsante di destra* (il pulsante *secondario*) in una zona qualunque del desktop, lontano dalle icone eventualmente presenti? Si ottiene l'effetto mostrato nella Figura 1.4: la comparsa di un elenco di operazioni che è possibile eseguire in quel contesto. Questo elenco si chiama *menu* e siccome è riferito al contesto nel quale è stato fatto apparire, quello che si vede nella Figura 1.4 è un *menu contestuale*, detto anche *menu di scelta rapida* perché consente di scegliere rapidamente fra varie opzioni elencate nel menu stesso. Se, anziché in una zona libera del desktop si fa un clic destro su un'icona, il menu contestuale presenta un elenco dei comandi che si possono eseguire sull'oggetto rappresentato da quell'icona: nel caso del Cestino, per esempio, fra le poche operazioni possibili vi sarà quella di aprirlo, per vederne i contenuti in una finestra, e quella di svuotarlo eliminando definitivamente tutto ciò che contiene.

Abitualmente, per fare clic si utilizza il pulsante di sinistra del mouse, quindi nel testo non lo specifichiamo. Per non essere troppo prolissi, per indicare il clic col pulsante destro del mouse diremo "clic destro".

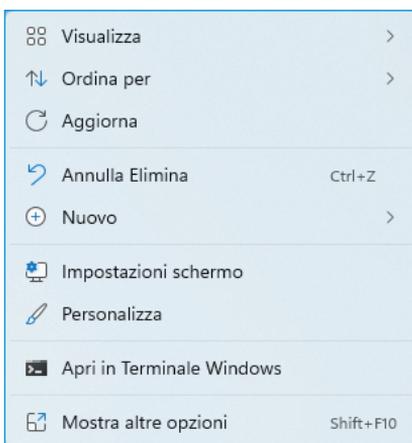


Figura 1.4 Un clic fatto col pulsante di destra del mouse fa uscire un menu contestuale.

NOTA

Appena installato, un mouse ha come pulsante principale il sinistro e come secondario il destro. Questo è il comportamento predefinito ovvero “di default” come si dice in gergo, ma può essere modificato, se si è mancini o si usa comunque il mouse con la mano sinistra. Si può modificare il comportamento del mouse attraverso le opzioni offerte dalle Impostazioni del sistema (vedi il Capitolo 5). Per comodità, nel testo identifichiamo sempre il pulsante primario con quello di sinistra.

Col pulsante di sinistra del mouse è possibile fare un'altra operazione, detta “doppio clic”. Si chiama così l'esecuzione in rapida successione di due clic. Mentre un solo clic seleziona un oggetto, un doppio clic lo apre, cioè attiva il programma associato all'icona sulla quale si è fatto doppio clic, oppure apre il documento rappresentato dall'icona.

Attenzione: doppio clic non significa due clic! Se invece di un doppio clic se ne fanno due in successione lenta, o non succede nulla (in alcune finestre) o, nella maggior parte dei casi, si ottiene l'effetto che si vede nella Figura 1.5: la scritta associata all'icona diventa accessibile ed è possibile modificarla.

Rinomina è una funzione che permette di cambiare il nome a un oggetto. Se si tratta di un'icona, dopo averla selezionata con un clic si può premere il tasto F2 sulla tastiera, abilitando così l'accesso alla scritta, che può essere modificata scrivendo un'altra dicitura con la tastiera. Lo stesso effetto si ottiene facendo un secondo clic dopo il primo. Questa funzione non è disponibile nella finestra **Accesso rapido**.

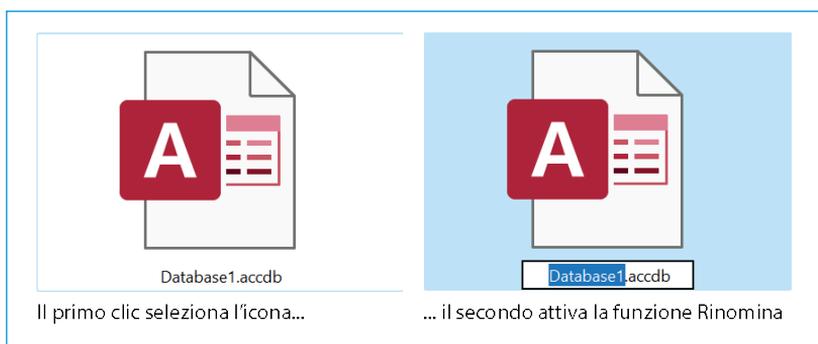


Figura 1.5 Un doppio clic con un intervallo troppo lungo fra i due clic attiva, nella maggior parte dei casi, la funzione Rinomina.

Col mouse è infine possibile spostare oggetti e ridimensionare finestre. Per spostare un oggetto, per esempio un'icona sul desktop, si appoggia il puntatore del mouse sull'oggetto e poi si sposta il puntatore tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Raggiunta la posizione desiderata, si rilascia il pulsante e l'oggetto resta nella nuova posizione.

I dodici tasti disposti sulla tastiera immediatamente sopra la riga dei tasti con i numeri e marcati con le sigle da F1 a F12 si chiamano *tasti di funzione* o anche *tasti funzione*. Hanno questo nome perché sono spesso associati a una funzione particolare. Per esempio, quando è aperto Windows 11 ed è visibile il Desktop, la pressione di F1 apre la pagina web di Microsoft intitolata "Come ottenere assistenza in Windows 10" (beninteso, se il computer è collegato con Internet).

Lo schermo tattile

Da parecchi anni sono stati inventati e messi sul mercato monitor particolari per PC caratterizzati dal fatto di essere sensibili al tocco delle dita o di uno stilo con la punta morbida e arrotondata. Questa loro caratteristica fa sì che oltre a essere dispositivi di output (come tutti gli schermi vide) che mostrano immagini e testi, sono anche organi di input, dal momento che toccando con un dito o con uno stilo un punto qualunque dello schermo si genera un segnale che può essere acquisito da un programma e interpretato in base al contesto in cui avviene il tocco, per esempio sul pulsante di comando di una finestra di dialogo o su un tasto di una tastiera virtuale. Nella Figura 1.6 vediamo una casella di testo pronta a ricevere input da una tastiera virtuale che occupa la parte bassa dello schermo.

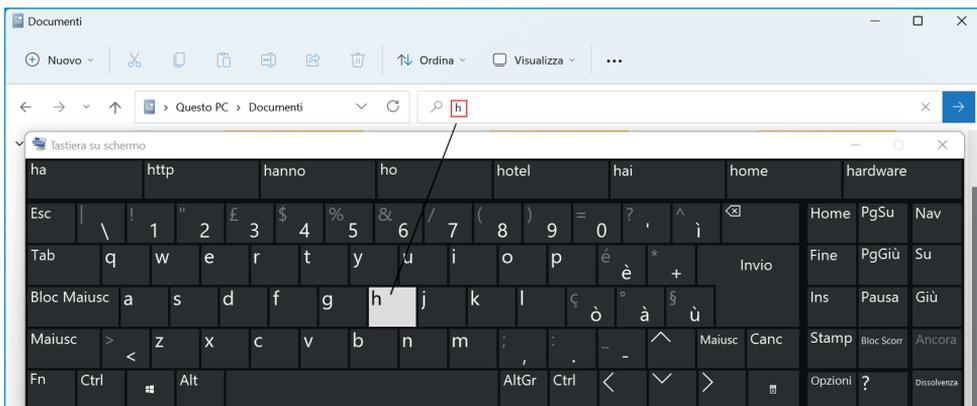


Figura 1.6 Si può scrivere in una casella di testo toccando i tasti di una tastiera virtuale.

Usati come periferiche dei normali personal computer da tavolo, gli schermi tattili non hanno avuto una grande diffusione, eccetto che in applicazioni specializzate per la grafica. Negli ultimi anni, però, gli schermi tattili hanno avuto un rilancio poderoso e sono diventati dominanti in un settore industriale molto vicino a quello dell'informatica, vale a dire quello della telefonia mobile, dove la loro sensibilità al tocco ne ha fatto lo strumento ideale per contenere in un unico componente di dimensioni ridotte le due funzionalità fondamentali dell'input e dell'output.

Dagli smartphone, dove si sono affermati alla grande e hanno beneficiato di notevoli progressi tecnologici, gli schermi tattili sono passati al settore industriale dei computer, diventando un componente essenziale di dispositivi che si collocano a metà strada fra i telefoni cellulari e i personal computer portatili, chiamati *tablet computer* o più sinteticamente *tablet*.

In quanto computer a tutti gli effetti, anche i tablet lavorano sotto la ferrea guida di un sistema operativo, che si fa carico dell'acquisizione degli input che si manifestano come pressioni o sfioramenti dello schermo con le dita o con uno stilo.

In Windows 11 le funzionalità per gli schermi tattili sono pienamente riconosciute e gestite, permettendo così di utilizzare un tablet come un personal computer a tutti gli effetti, nonché di usare uno schermo tattile collegato a un computer desktop o anche un tabletop (questi tavoli-computer sono ancora rari e costosi, ma sono in commercio).

Se si seleziona il comando **Impostazioni schermo** dal menu contestuale che si vede nella Figura 1.4, si ottiene la comparsa del riquadro che vediamo nella Figura 1.7 dove è possibile impostare la risoluzione dello schermo e il suo orientamento.

Adottare l'orientamento *Verticale* per un monitor di un PC da tavolo o di un notebook non ha molto senso, mentre potrebbe averne per un tablet.

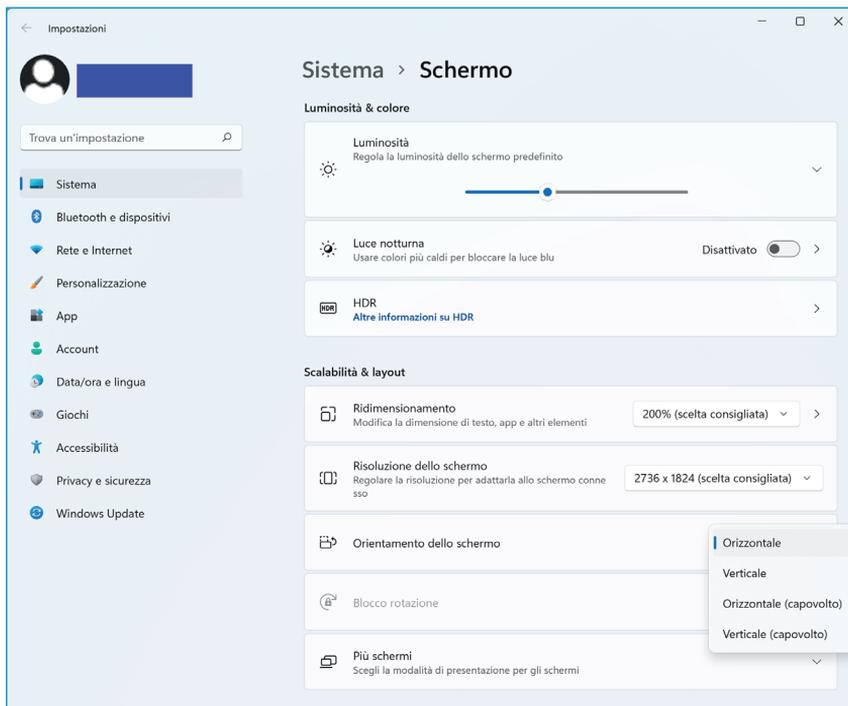


Figura 1.7 Si può scegliere l'orientamento dello schermo.

Trattandosi di prodotti industriali presenti sul mercato in forte concorrenza fra loro, i tablet non sono uguali per quanto riguarda il comportamento del loro schermo tattile, alcuni hanno più opzioni di altri e di questo Windows 11 tiene conto nell'impostazione delle loro specifiche funzionalità. Esiste un insieme minimo di comandi comuni a tutti i tablet e riconosciuti da Windows 11 che elenchiamo qui di seguito.

1. Tocco o *tap*: pressione leggera esercitata con un dito o con uno stilo in un punto qualunque dello schermo, equivale al clic fatto col pulsante primario (o sinistro) del mouse.
2. Tap prolungato: pressione leggera mantenuta per almeno mezzo secondo, equivale al clic fatto col pulsante destro del mouse.
3. Trascinamento: si appoggia il dito su uno dei bordi dello schermo e lo si trascina verso il bordo opposto, continuando ad applicare la pressione.
4. Chiusura della pinza: si appoggiano due dita divaricate sullo schermo e si chiudono continuando ad applicare la pressione.
5. Apertura della pinza: si appoggiano due dita ravvicinate sullo schermo e si divaricano, continuando ad applicare la pressione.

Le finestre di Windows 11

Come abbiamo accennato, il sistema operativo Windows prende il nome dal fatto che, per le funzionalità di interfaccia utente, utilizza strutture grafiche chiamate “finestre” per presentare e acquisire dati.

Per accedere ai file in Windows 11 si utilizzano finestre che si presentano molto simili a quelle delle versioni precedenti, ma anche con qualche differenza. Al di là delle differenze estetiche, come gli angoli leggermente arrotondati anziché a spigolo retto (come erano in Window 10), la differenza principale sta nella scomparsa della barra multifunzione a “nastro”, complessa e relativamente ingombrante, che caratterizzava la versione precedente, sostituita da una barra più semplice e più ordinata, in cui molti dei comandi di uso meno comune che erano rappresentati direttamente nel nastro ora sono accessibili dai menu.

L'aspetto delle finestre (sfondo, colori ecc.) può essere personalizzato, quindi ancora una volta non allarmatevi se le vostre finestre hanno, per esempio, colori un po' diversi da quelli che vedete riprodotti in queste pagine. Vedremo più avanti come effettuare la personalizzazione; qui abbiamo adottato una visualizzazione che risultasse leggibile e (speriamo) gradevole anche per la stampa su carta.



NOTA

Una finestra tipica

Le finestre tipiche di Windows per accedere ai dati si presentano come quella riprodotta nella Figura 1.8.

Le finestre che possiamo considerare “canoniche” di Windows 11 servono principalmente per accedere ai file contenuti in un disco, quindi l’elemento essenziale di ogni finestra è l’elenco dei file. Ogni finestra è dotata di numerosi strumenti che agevolano l’accesso a quei file: ne vediamo brevemente alcuni qui di seguito e ne vedremo altri in modo più approfondito nel prossimo capitolo.

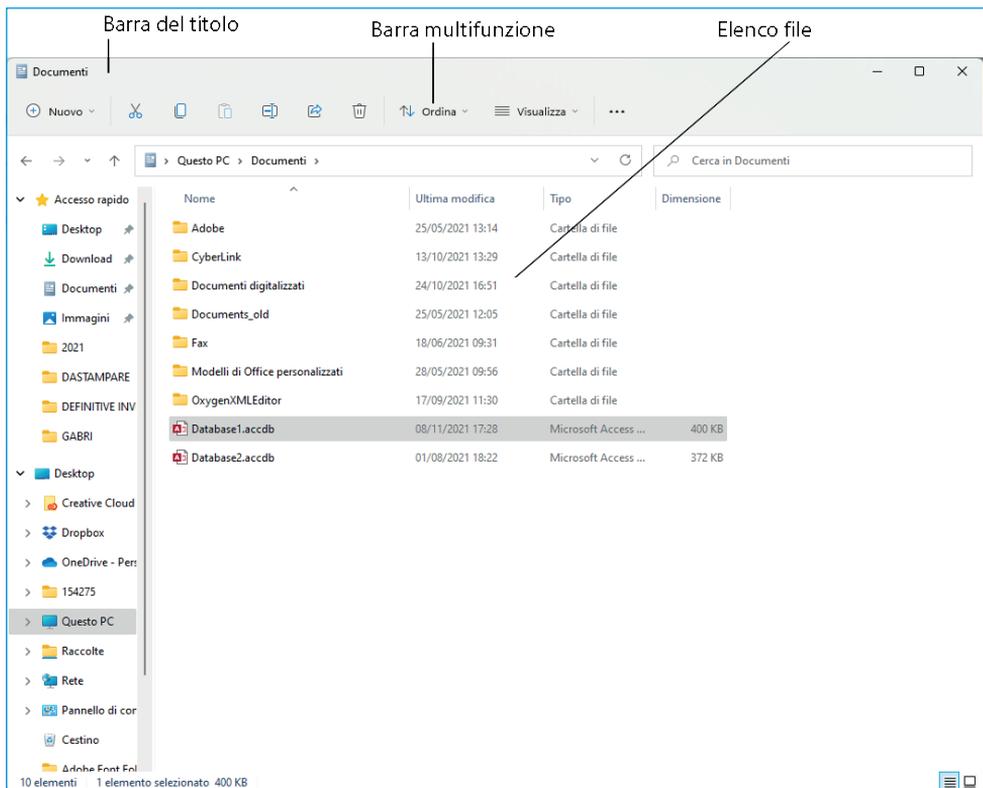


Figura 1.8 Questa finestra ha una struttura tipica.

La barra del titolo

Tutte le finestre si presentano come riquadri definiti da un bordo continuo, che nella parte superiore si ingrossa formando una specie di cornice, che funge da maniglia per spostare la finestra: posando il puntatore del mouse su questa cornice e trascinando il mouse mentre si tiene premuto il suo pulsante di sinistra si può spostare la finestra in una posizione diversa da quella nella quale si è aperta. Facendo doppio clic sulla cornice la finestra si amplia fino a occupare l’intero

schermo. Quando si lavora con un tablet o con uno schermo tattile, si ottengono gli stessi risultati agendo col dito come se fosse il puntatore del mouse oppure con una penna.

Il bordo superiore della finestra contiene una scritta, che è il nome del contenitore di file sul quale è stata aperta la finestra e per questa ragione il bordo si chiama *barra del titolo*.

Quando non occupa tutto lo schermo, si possono modificare le dimensioni di una finestra trascinando col mouse uno qualunque dei suoi quattro bordi: l'operazione è consentita quando il puntatore del mouse, nel momento in cui tocca un bordo, assume la forma di una *freccia a due punte*; dopo che la finestra ha raggiunto la dimensione desiderata, rilasciando il pulsante del mouse il puntatore riprende il suo aspetto abituale.

Se si fa un clic destro in un punto libero della barra del titolo, compare un elenco di comandi possibili, detto *menu di controllo* (Figura 1.9). Lo stesso elenco si apre quando si fa clic sull'icona collocata all'estremità di sinistra della barra del titolo.



Figura 1.9 Il menu di controllo.

Un menu è un elenco di comandi che si possono attivare selettivamente facendovi sopra un clic. Non sempre i comandi elencati in un menu sono attivabili: questo dipende da varie circostanze. I comandi non attivabili compaiono nell'elenco scritti in un carattere offuscato, mentre quelli attivabili sono chiaramente leggibili. Nella Figura 1.9 il comando **Ripristina** non è attivabile, mentre lo sono gli altri.

L'ultimo comando (**Chiudi**) ha a lato una dicitura, **ALT+F4**. Per molti comandi di menu è disponibile una combinazione di tasti, la cui pressione equivale al clic sul nome di quel comando quando è aperto il menu. “Alt+F4” significa “Tenere schiacciato il tasto Alt e premere il tasto di funzione F4”. Quando la finestra che stiamo esaminando è aperta e vogliamo chiuderla, possiamo agire sul menu di controllo e fare clic sul comando **Chiudi** oppure, più semplicemente, senza aprire alcun menu, possiamo premere la combinazione di tasti Alt+F4 (attenzione: il segno + rappresenta la pressione contemporanea dei due tasti Alt e F4, non il tasto con il segno +).

NOTA

Il tasto Alt si chiama così perché ha il compito di dare un significato “alternativo” al tasto che si preme insieme con questo. Premuto da solo, Alt non genera alcun input. Lo stesso vale per i due tasti Ctrl (la sigla sta per “Control”) situati ai due lati della tastiera. Il tasto Alt Gr (sigla per “Alternate Graphics”) si usa insieme con uno dei tasti che portano tre simboli, per far uscire il terzo carattere (@ oppure #, per esempio).

All'estremità destra della cornice superiore vi sono tre pulsanti, l'ultimo dei quali è contrassegnato da una croce di Sant'Andrea. Premendo quest'ultimo pulsante si chiude la finestra.

Il primo dei tre pulsanti ha una barretta in fondo. Un clic sul pulsante riduce a icona la finestra. Che cosa vuol dire? La finestra scompare dal desktop, ma resta aperta in stato di animazione sospesa, per così dire, in forma di icona nella *barra delle applicazioni*. Un clic su questa icona riporta la finestra alla dimensione che aveva prima della sua riduzione.

Il pulsante centrale può avere due simboli diversi: un solo riquadro o due riquadri più piccoli sovrapposti. I due simboli sono in alternativa e rappresentano, il primo, l'intero schermo e il secondo due finestre sovrapposte. Quando la finestra è aperta in modo da occupare l'intero schermo, il pulsante centrale porta il simbolo dei due riquadri e se vi si fa sopra un clic la finestra viene riportata alle dimensioni che aveva prima di essere ingrandita a tutto schermo.

Quando la finestra non occupa l'intero schermo, il pulsante centrale mostra il simbolo del riquadro grande (vorrebbe rappresentare l'intero schermo). Un clic su questo pulsante massimizza la dimensione della finestra, facendole occupare lo schermo intero (Figura 1.10).

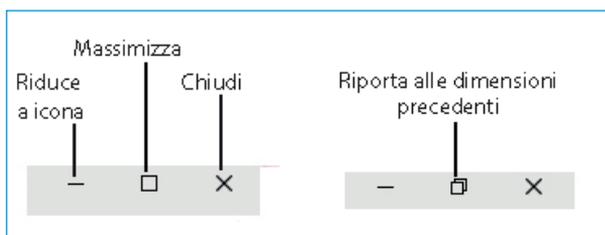


Figura 1.10 I pulsanti di ridimensionamento, quando la finestra è a tutto schermo (a destra) e quando non lo è.

Ancoraggio delle finestre

In Windows 11, il pulsante **Massimizza/Riporta alle dimensioni precedenti** acquista una nuova funzione, che è legata a quello che viene chiamato “ancoraggio” delle finestre. Quando si aprono più finestre, posizionarle e dimensionarle su un monitor di grandi dimensioni collegato a un PC desktop non è particolarmente problematico; meno facile è farlo sullo schermo ridotto, per esempio, di un tablet. Per facilitare queste operazioni, ora è possibile utilizzare alcune configurazioni standard: quando si avvicina il puntatore del mouse sul pulsante **Massimizza**, compare questa piccola finestra con sei schemi a due, tre o quattro finestre:



Se si fa un clic su una delle posizioni schematizzate in una di questa configurazioni, la finestra si dispone in quel modo. Supponiamo, per esempio, di scegliere per semplicità il primo schema in alto a sinistra e di fare clic sulla colonna di sinistra: la finestra si dispone a occupare la metà sinistra dello schermo. Se poi si sceglie un'altra finestra e la si attiva, questa si dispone a occupare esattamente la metà destra dello schermo.

Il meccanismo è il medesimo anche per altri schemi; con la prima finestra si sceglie lo schema e la posizione, per le finestre successive le posizioni possono essere automatiche. Supponiamo di scegliere lo schema a quattro finestre: collochiamo la prima in alto a sinistra. La finestra successiva si colloca in alto a destra, ma potremmo volerla, invece, in un'altra posizione, per esempio a sinistra in basso. In questo caso, ripetiamo lo stesso procedimento iniziale: portiamo il mouse sul pulsante di massimizzazione, facciamo comparire la finestra con gli schemi e selezioniamo la posizione che desideriamo nello schema a quattro finestre.

Una volta perfezionato uno schema, le finestre possono essere comunque ridimensionate se serve: nello schema a due colonne (il primo in alto a sinistra), si può agganciare il bordo di una delle due finestre e tirarlo in modo da ingrandirla o ridurla: l'altra finestra si ridimensiona di conseguenza, e le due finestre continuano a occupare tutto lo schermo senza sovrapporsi.

Nel caso dello schermo ridotto di un tablet, il numero degli schemi possibili si riduce da sei a quattro.

Stessi risultati in modi diversi

Viene spontanea una domanda: ma perché si possono fare le stesse cose con pulsanti diversi o addirittura (nel caso di Alt+F4) anche con la tastiera oltre che con il mouse? Questa è una caratteristica dell'interfaccia utente di tutte le versioni di Windows: è sempre possibile ottenere lo stesso risultato con almeno due manovre diverse, che in certi casi possono essere addirittura tre o quattro. L'idea è di dare all'utente la possibilità di scegliere il modo di lavorare che gli torna più comodo. Alcuni hanno molta confidenza col mouse e preferiscono dare i comandi con questo strumento, altri si trovano meglio con la tastiera e ricorrono al mouse quando proprio non possono farne a meno. Inoltre, lavorando con un PC dotato di schermo tattile le operazioni che si possono fare col mouse si possono fare anche con le dita; quando si lavora con un tablet, che non ha tastiera né mouse, non si può fare altro che dare i comandi con il tocco delle dita.

La barra multifunzione

La *barra multifunzione* aggrega comandi che possono variare (parzialmente) in funzione del contenuto della finestra che è stata aperta e del tipo di file che è selezionato all'interno della finestra. Vi compaiono regolarmente un menu **Nuovo**, per la creazione di nuove cartelle o nuovi documenti all'interno della finestra, le icone per i comandi **Taglia**, **Copia**, **Incolla**, **Rinomina**, **Condividi** ed **Elimina**, nonché i menu per le opzioni di ordinamento dei contenuti e per il tipo di visualizzazione; infine, una icona a forma di tre puntini che apre un menu **Visualizza altre info**.

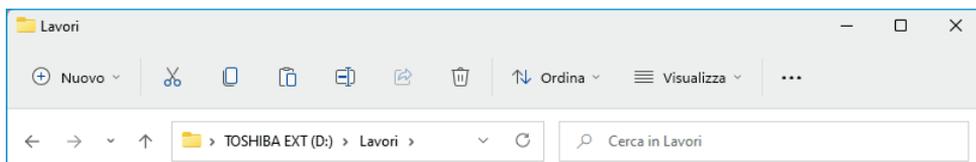


Figura 1.11 La barra multifunzione.

Strumenti di posizionamento

Sotto la barra multifunzione si collocano, sulla stessa linea orizzontale, sei strumenti: si tratta dei quattro pulsanti **Indietro**, **Avanti**, **Posizioni recenti** e **Su**, e delle caselle di testo **Barra degli indirizzi** e **Casella di ricerca**.

I due pulsanti rappresentati con l'icona di una freccia, una che punta verso sinistra e l'altra che punta verso destra, servono per tornare indietro o andare avanti nella visualizzazione dei nomi dei file.

A destra dei due pulsanti **Avanti** e **Indietro** troviamo un pulsante con l'icona di una punta di freccia che punta verso il basso, chiamato **Posizioni recenti**: se lo si preme si ottiene un elenco delle posizioni visitate più di recente.

Subito a destra di questo pulsante ve n'è uno individuato dall'icona di una freccia lunga che punta verso l'alto: premendo questo secondo pulsante si risale di una posizione nella gerarchia delle cartelle.

La barra degli indirizzi contiene un'icona alla sua estremità sinistra e un nome subito a destra dell'icona: il nome dà un titolo alla finestra e al tempo stesso indica in quale posizione del disco, cioè su quale indirizzo, la finestra è aperta.

In una posizione separata, a destra della barra degli indirizzi, si trova un pulsante con l'icona di una freccia curva che punta verso destra: un clic su questo pulsante aggiorna il contenuto dell'area centrale della finestra.

Trascuriamo per il momento la **Casella di ricerca**, che merita un approfondimento a parte e sarà descritta nel prossimo capitolo.

Menu e sottomenu

Nella terminologia di Windows si conviene di chiamare *menu* un riquadro contenente un elenco di comandi fra i quali scegliere quello da eseguire, portando su quel comando il puntatore del mouse e facendo un clic (oppure con un tap su uno schermo tattile).

I comandi spesso sono raggruppati in famiglie omogenee, separate ciascuna da una sottile linea grigia, che distingue le varie sezioni.

In molti menu sono indicate alcune combinazioni di tasti, utilizzabili in alternativa al clic sul nome del comando da eseguire, per esempio l'indicazione **Ctrl+A** sta a indicare che il comando al quale si riferisce si può dare anche premendo il tasto della lettera A mentre si tiene abbassato il tasto Ctrl.

Da notare, inoltre, che in molti casi il nome dei comandi presenta una lettera sottolineata: così, per esempio, il comando **Nuovo** ha sottolineata la lettera **u**. Una volta aperto il menu, il comando può essere impartito da tastiera premendo quella lettera. Nel sottomenu del comando **Nuovo**, il comando **Cartella** ha sottolineata la lettera **e**: pertanto, aperto il menu (magari con il tasto Menu di scelta rapida) la combinazione di tasti **u e** attiva il sottocomando **Cartella** del menu **Nuovo**. Chi non ama il mouse e ha a disposizione una tastiera può riuscire a fare quasi tutto solo con quella.

In alcuni casi, un menu contiene numerosi comandi, che per chiarezza vengono presentati raggruppati in sottomenu, come vediamo nella Figura 1.12.

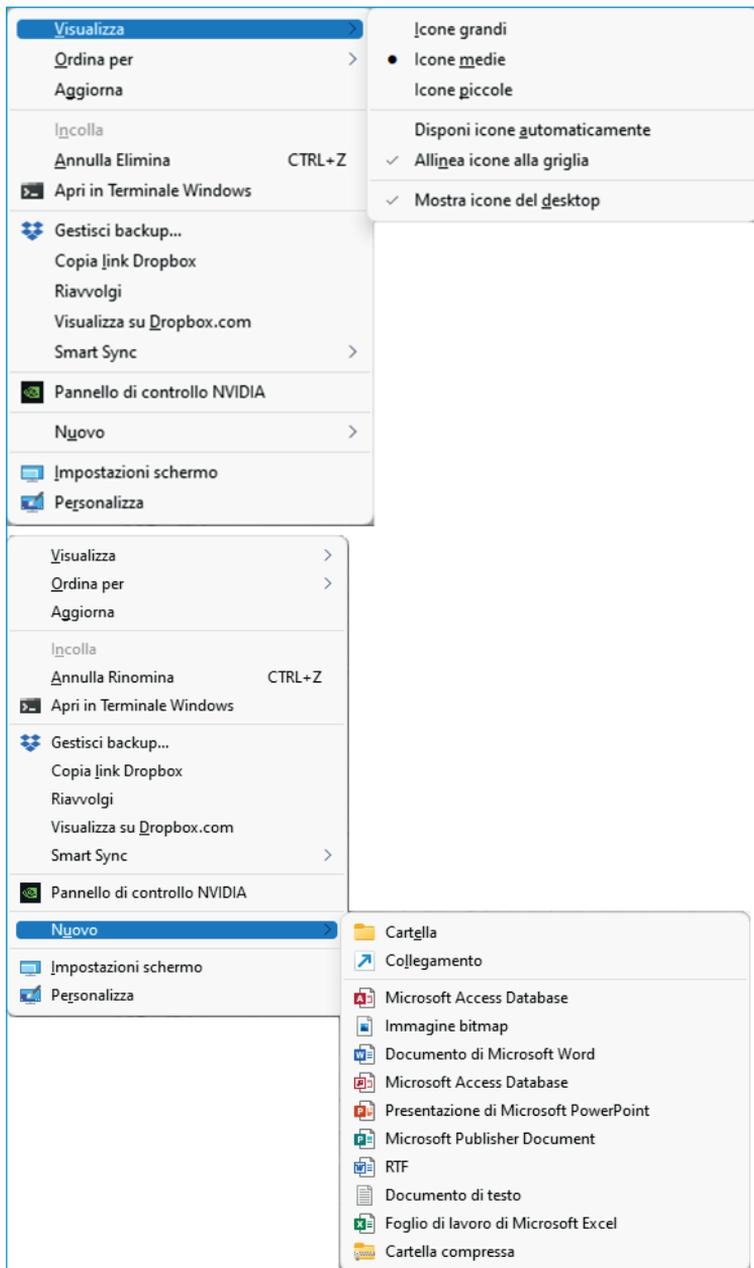


Figura 1.12 Due esempi di menu e sottomenu.

Quando un menu si articola in sottomenu può succedere, come nel caso della figura, che siano utilizzate alcune convenzioni grafiche che è importante conoscere.

- Se a un comando è associato un sottomenu, a destra del suo nome è visibile una freccia rivolta verso destra; un clic sulla freccia allora fa comparire l'elenco dei comandi che compongono il sottomenu. Nella figura, il sottomenu si

è aperto sulla destra, ma non è detto che sia così: se sulla destra non c'è abbastanza spazio sullo schermo, il sottomenu viene aperto sulla sinistra (anche se la punta della freccia accanto al comando continua a puntare a destra).

- Un pallino a sinistra del nome di un comando (che sia nel menu principale o in un sottomenu non fa differenza) indica che quel comando in quella sezione è attivo al momento; un clic su un altro comando nella stessa sezione attiva quest'ultimo e disattiva il precedente. Così, per esempio, nel sottomenu del comando **Visualizza** nella Figura 1.12, nella prima sezione il comando **Icone medie** è accompagnato da un pallino nero sulla sinistra: significa che al momento è attiva la visualizzazione per icone medie; se si seleziona uno degli altri comandi di quella sezione (**Icone grandi** oppure **Icone piccole**), alla successiva apertura del menu il pallino si sarà spostato accanto all'ultimo comando impartito e indicherà quale tipo di visualizzazione sia attivo in quel momento.
- In alcune sezioni esistono comandi che funzionano come commutatori (si attivano con un clic e con il clic successivo si disattivano) ed è possibile attivare più di un comando; in tal caso, i comandi attivi sono segnalati con un segno di spunta a sinistra del nome; un clic su un comando attivato fa scomparire il segno di spunta e disattiva il comando, mentre un comando senza segno di spunta fa uscire il segno e attiva anche quel comando. Così, per esempio, nella Figura 1.12 si vede che nel sottomenu del comando **Visualizza** è attivo, nella seconda sezione dall'alto, il comando **Allinea icone alla griglia**, mentre non è attivo **Disponi icone automaticamente**.

Quando si fa comparire un menu non è obbligatorio scegliere uno dei comandi elencati. Se si cambia idea, basta fare clic in un punto qualunque dello schermo (esterno al menu) e il menu scompare. In alternativa, la pressione del tasto **Esc** produce lo stesso risultato.

Il tasto Esc è il primo a sinistra in alto nella tastiera e prende il nome dalla parola "escape", che vuol dire, più o meno, "fuga". In molti contesti la pressione di questo tasto permette di uscire da situazioni difficili o dubbie.

NOTA

I comandi disponibili in genere sono individuati da un'icona che ne rappresenta la funzione. In alcuni casi l'icona è molto chiara e intuitiva, in altri un po' meno. Quando non si ha chiaro (o non si ricorda) a che cosa serve un pulsante, basta farvi sostare sopra per oltre mezzo secondo, senza fare clic, il puntatore del mouse: compare un riquadro che contiene al suo interno una descrizione del comando corrispondente al pulsante.

Vi sono pulsanti che hanno a lato una piccola freccia che punta verso il basso: un clic su questa freccia fa uscire un piccolo menu, nel quale si può scegliere un'opzione specifica del comando attivato da quel pulsante. (Vedi per esempio la

piccola freccia accanto ai comandi **Ordina** e **Visualizza** nella barra multifunzione della Figura 1.11.)

Finestre di dialogo

Lavorando con alcuni programmi contenuti in Windows 11 può capitare di vedersi aprire una finestra particolare, come quella della Figura 1.13. Si tratta di una *finestra di dialogo*, così chiamata perché serve a Windows per comunicare con l'utente al fine di acquisire dati (informazioni o scelte), mediante elementi grafici convenzionali che è bene conoscere.

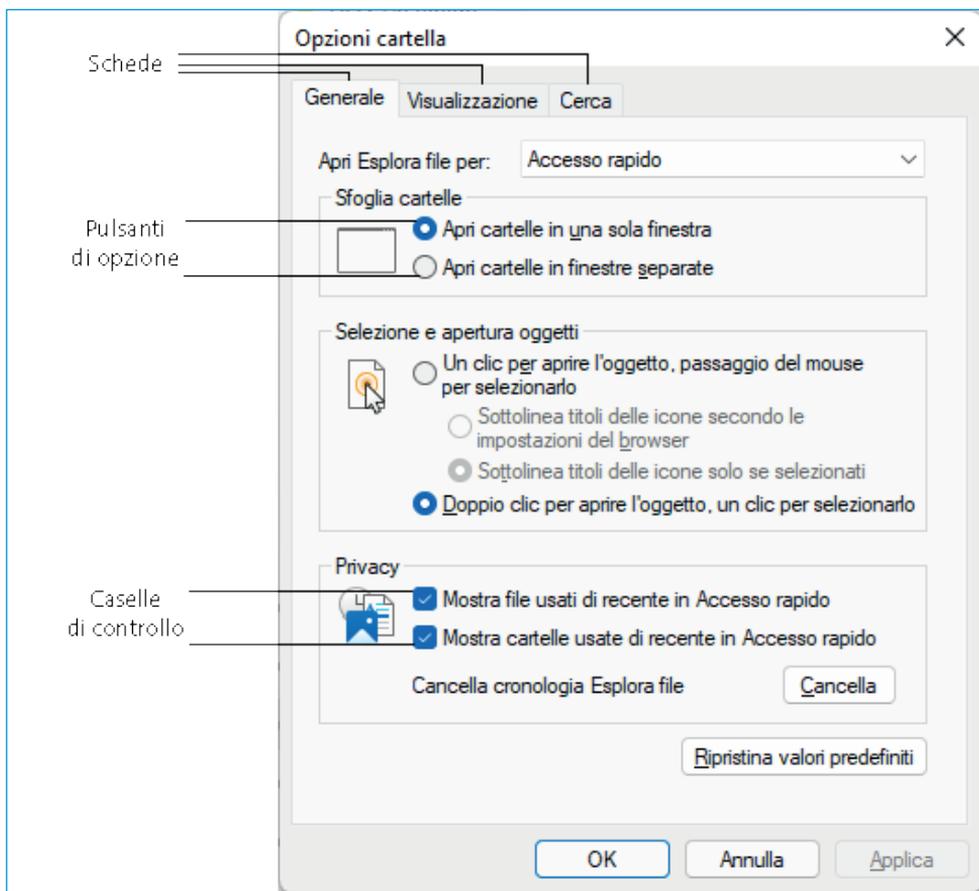


Figura 1.13 Una finestra di dialogo semplice.

La finestra di dialogo della figura chiede all'utente di scegliere fra diverse opzioni. Nel riquadro superiore e in quello centrale le opzioni possibili si escludono a vicenda: l'utente può sceglierne una soltanto. In questi casi le descrizioni delle opzioni sono affiancate da un cerchietto, chiamato *pulsante di opzione*. Un clic su

uno di questi pulsanti fa comparire un anello colorato all'interno del cerchietto, attivando l'opzione corrispondente. Se in precedenza l'evidenziazione stava in un altro cerchietto, questo torna a essere bianco, perché l'opzione che rappresenta è stata disattivata.

Nel riquadro in basso l'utente può scegliere una o più opzioni, che non sono in alternativa fra loro. Questa possibilità gli viene segnalata con un elemento grafico diverso, chiamato *casella di controllo*. Una casella di controllo è una casella quadrata che può essere vuota o essere evidenziata con il colore e contenere un segno di spunta. Se contiene il segno di spunta, l'opzione corrispondente è attivata.

Sia le caselle di controllo sia i pulsanti di opzione si attivano e si disattivano con un solo clic.

Nella stessa Figura 1.13 vediamo vari elementi grafici di forma rettangolare (con gli angoli arrotondati, caratteristica tipica degli elementi di Windows 11), fra i quali compaiono regolarmente quelli con le diciture *OK* e *Annulla*. Si tratta di *pulsanti di comando*: un clic su uno di questi esegue il comando richiamato dalla descrizione. Spesso nelle finestre di dialogo si trova anche un pulsante di comando con un punto interrogativo: premendolo, si richiama una spiegazione tratta dalla Guida di Windows 11 o del programma del quale fa parte la finestra di dialogo. Il pulsante *OK* chiude la finestra di dialogo e trasmette al programma che l'ha aperta le scelte dell'utente, mentre il pulsante *Annulla* chiude la finestra di dialogo senza inviare informazioni al programma.

In molte finestre di dialogo di Windows 11 si usano *collegamenti ipertestuali* al posto dei pulsanti di comando: i collegamenti ipertestuali sono scritte sensibili al passaggio del puntatore del mouse, che cambia aspetto trasformandosi da freccia bianca in una mano con l'indice puntato, per segnalare che un clic attiverà la funzione descritta dal testo del collegamento.

La Figura 1.14 riporta una finestra di dialogo più complessa, nella quale sono presenti altri elementi grafici che è opportuno conoscere.

In questa finestra di dialogo vi sono in alto tre *caselle di testo*, in corrispondenza delle diciture **Tipo di carattere**, **Stile carattere** e **Dimensione**. Il contenuto di queste caselle di testo può essere selezionato scegliendo con un clic uno dei valori contenuti nelle tre *caselle di riepilogo* che stanno sotto le caselle di testo. Se il valore che interessa non fosse visibile, si può scorrere l'elenco in ciascuna casella di riepilogo agendo col mouse sulle barre di scorrimento verticale a lato di ciascuna casella. Si può anche iniziare a scrivere il nome dell'opzione che si desidera e, quando compare nella casella di riepilogo, selezionarlo o anche scriverlo per intero. In questi casi, la selezione al posto della scrittura garantisce che il nome dell'opzione sia corretto.

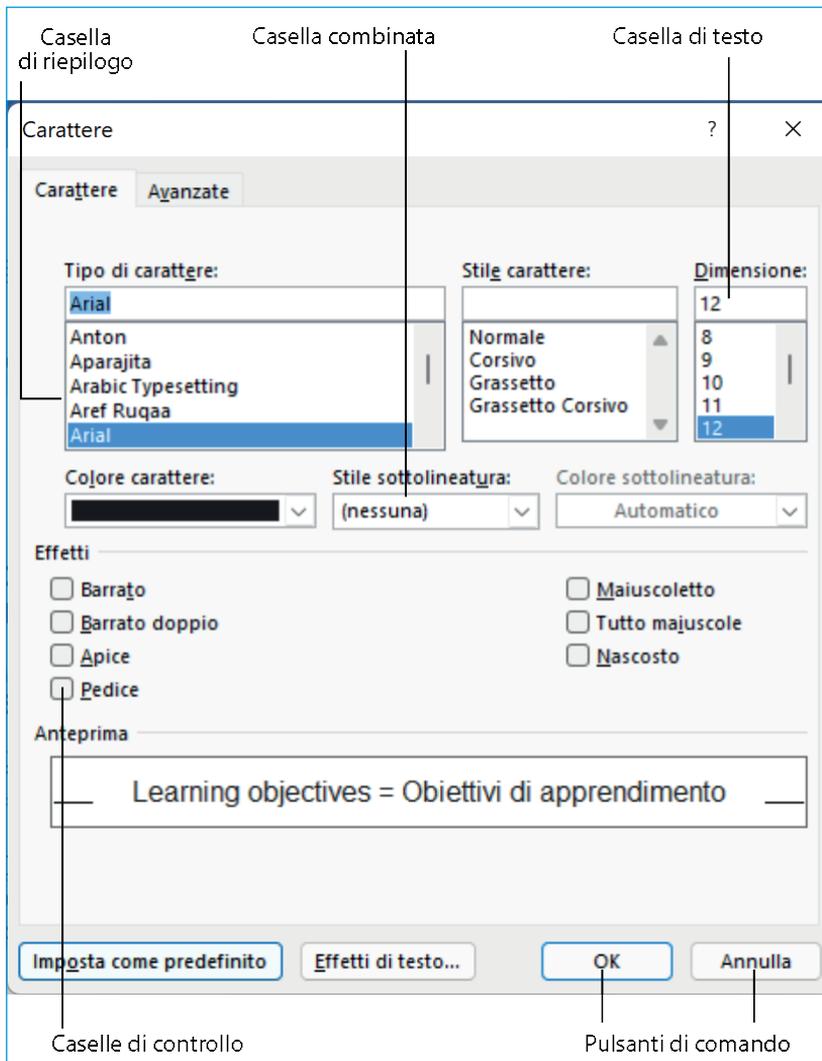


Figura 1.14 Una finestra di dialogo complessa.

Sotto, troviamo tre *caselle combinate* (**Colore carattere**, **Stile sottolineatura** e **Colore sottolineatura**), che “combinano” una casella di testo con una casella di riepilogo a discesa. La casella combinata è chiusa, quindi presenta un solo valore e una freccia che punta verso il basso. Facendo clic su quella freccia scende l’elenco dei valori possibili.

Gli elementi grafici che abbiamo descritto fin qui sono:

- pulsanti di opzione;
- caselle di controllo;
- caselle di testo;

- pulsanti di comando;
- caselle combinate;
- caselle di riepilogo.

Si chiamano *controlli* nel gergo di Windows ed è importante saperli distinguere per poterli usare in modo corretto.

Concludiamo questa breve panoramica sui componenti grafici delle finestre di dialogo esaminando la finestra che presentiamo nella Figura 1.15.

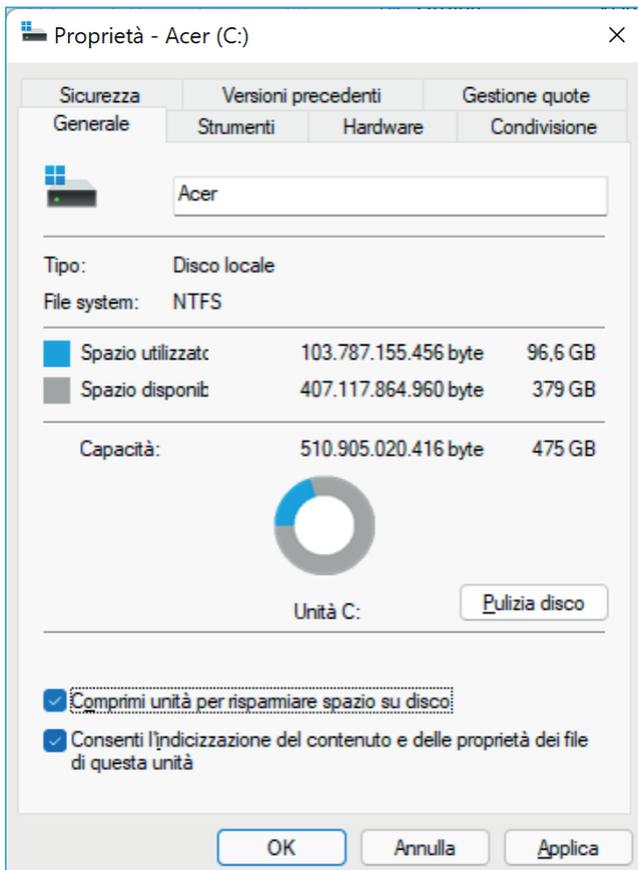


Figura 1.15 Una finestra di dialogo articolata in schede.

In Windows 11 si usano di frequente finestre come questa, che possono presentare numerosissime informazioni e controlli (pulsanti di comando, caselle di testo, pulsanti di opzione e così via) aggregandoli in schede separate, in modo che l'ingombro della finestra rimanga contenuto: si passa agevolmente da una scheda all'altra facendo un clic sulla linguetta che sta in alto e contiene di solito il nome dell'insieme delle informazioni e delle opzioni che si rendono disponibili aprendo quella scheda.

NOTA

Nella finestra di dialogo della Figura 1.15 e in altre con la stessa struttura a schede che vedremo nel resto del libro compaiono tre pulsanti di comando, con le diciture **OK**, **Annulla** e **Applica**. I primi due si spiegano da soli. Che cosa vuol dire **Applica**? Questo pulsante si rende disponibile (la sua dicitura appare in nero e non in grigio) dopo che è stata fatta almeno una selezione entro una scheda. Un clic sul pulsante **Applica** rende esecutiva quella selezione, ma lascia aperta la finestra di dialogo per consentire eventuali altre selezioni, nella stessa scheda o in una delle altre. Premendo il pulsante **OK**, invece, la selezione viene attivata, ma la finestra di dialogo si chiude subito dopo.

La finestra Start

Quando si preme Win, il tasto col logo di Windows sulla tastiera di un personal computer, o si fa clic sull'icona dello stesso logo nella barra delle applicazioni, si provoca l'apertura di un'ampia finestra che ha l'aspetto che vediamo nella Figura 1.16.

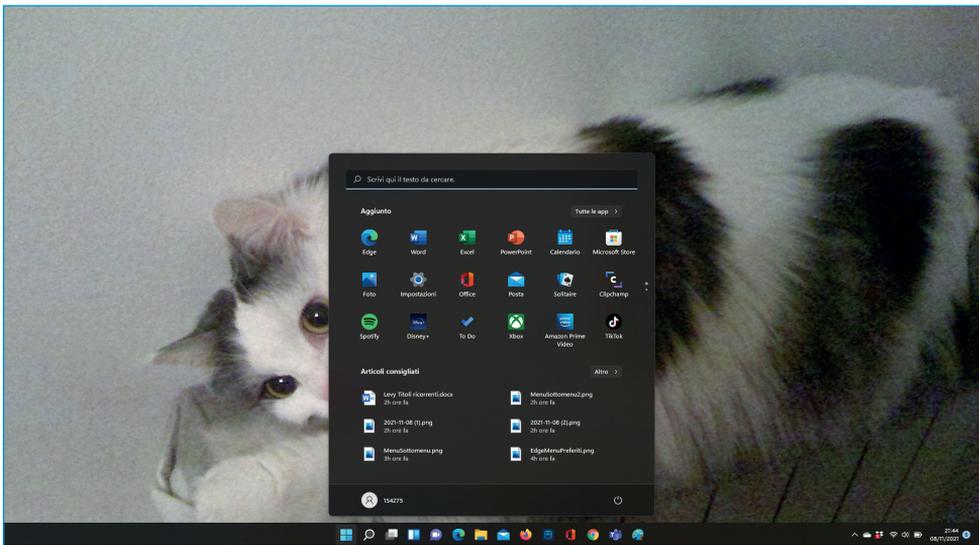


Figura 1.16 La finestra Start in Windows 11 (su uno sfondo personalizzato).

Questa finestra (non ridimensionabile) è un po' il centro nevralgico del sistema: da qui si possono selezionare le app da aprire o anche i documenti recenti che si possono aprire con l'app relativa, ed è la finestra da cui si può spegnere, sospendere o riavviare il sistema (grazie all'icona in basso a destra, che offre appunto queste tre opzioni).

La nuova finestra **Start** è significativamente diversa da quella del precedente Windows 10: è scomparso il menu **Start** (quello a forma di "hamburger") e l'elenco delle app in ordine alfabetico ora non appare più automaticamente, ma vi si accede con il pulsante **Tutte le app** in alto a destra; sono scomparse le rappresentazioni a riquadri raggruppabili in sezioni e ora vi sono solo icone spostabili per trascinamento ma ordinate solo per righe e colonne; nella parte inferiore della finestra, sotto l'etichetta *Articoli consigliati* sono elencati i documenti o file di uso più recente (un po' un duplicato della cartella **Accesso rapido** ma, almeno al momento in cui scriviamo, non personalizzabile).

NOTA

Come si può capire, la finestra **Start** di Windows 11 è molto importante e ne parleremo diffusamente nei prossimi capitoli.