

# Jigsaw

*per Windows 3.1 e versioni superiori*

**Manuale utente**

## Condizioni di licenza

Vi invitiamo cortesemente a leggere con attenzione le seguenti condizioni di licenza. Questo prodotto è concesso in licenza per essere usato in un singolo luogo, soltanto all'interno dell'organizzazione dell'acquirente. A meno che non disponiate di un'apposita licenza di ubicazione, il numero di sistemi operativi sui quali potete utilizzare il prodotto è limitato a cinque.

Questo prodotto è protetto dalle leggi di copyright. Per informazioni più dettagliate, fate riferimento alle vostre condizioni di licenza.

### ©Datatek i Linköping/Östra Hargs Data & Elektronik.

Da un'idea di Gunilla Karisson e Kerstin Kanebrant.  
Immagini di Eva-Marie Törnström.  
Programmazione di Leif Kanebrant.

Traduzione a cura di Auxilia s.a.s.

Nessuna parte del presente manuale o software può essere riprodotta o trasmessa, né in parte, né per intero, con qualsiasi mezzo, senza previa autorizzazione scritta da parte dell'editore. Tale autorizzazione scritta è, inoltre, necessaria prima che qualsiasi parte della presente pubblicazione venga memorizzata in un sistema di reperimento dati, di qualunque natura esso sia.

Premesso che, per la realizzazione del presente prodotto, si è prestata la massima cura e attenzione, l'autore e l'editore non sono da ritenersi in alcun modo responsabili per gli eventuali errori in esso contenuti. Non è, inoltre, accettabile alcuna responsabilità per danni o perdite derivanti dall'uso di questo prodotto.

### **Crick Software Ltd**

1 The Avenue  
Spinney Hill - Northampton NN3 6BA  
Tel: 01604 671691  
Fax: 01604 671692  
E-mail: support@cricksoft.com  
Sito internet: www.cricksoft.com

### **Distributore italiano:**

Auxilia s.a.s.  
Via Vaccari, 72  
41100 MODENA  
Tel: 059/216311  
Fax: 059/220543  
E-mail: info@auxilia.it  
Sito internet: www.auxilia.it

## Sommario

Introduzione.....	5
Installazione del programma .....	6
Per cominciare .....	7
Jigsaw Puzzle (Puzzle) .....	7
Fit Pieces (Incastra i pezzi mancanti).....	8
Opzioni .....	9
Impostazioni .....	12
Soluzione di problemi .....	14
Supporto tecnico .....	14

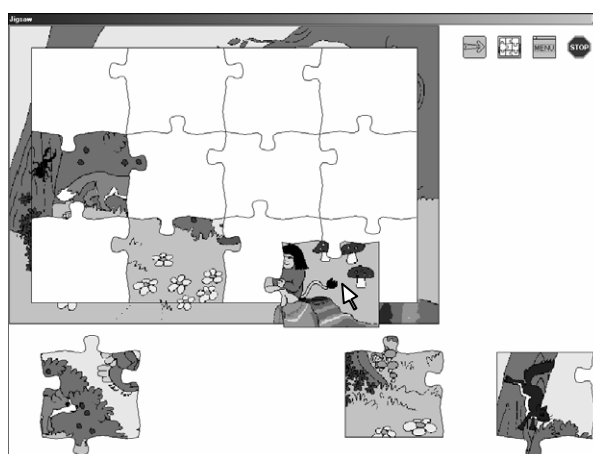


# Introduzione

*Jigsaw* è un programma molto facile da usare che dispone di due opzioni: **Jigsaw Puzzle** (Puzzle) e **Fit Pieces** (Incastra i pezzi mancanti).

## Jigsaw Puzzle (Puzzle)

**Jigsaw Puzzle** vi consente di creare dei veri e propri puzzle su schermo, di elevato livello qualitativo, suddivisi in vari pezzi, da un minimo di 4 fino a un massimo di 42. Avete la possibilità di utilizzare qualsiasi immagine desideriate (scelta fra le 12 incluse nel programma, oppure da voi realizzata personalmente), e il puzzle verrà creato automaticamente.



*Jigsaw Puzzle*

## Fit Pieces (Incastra i pezzi mancanti)

**Fit Pieces** è una versione per computer di un tradizionale gioco ad incastro delle parti mancanti su una figura di sfondo. Gli oggetti devono essere inseriti in una posizione precisa, su uno sfondo già pronto per l'uso (il programma dispone di 12 sfondi già predisposti). Voi potrete scegliere in quanti pezzi suddividerlo, da un minimo di 4 fino ad un massimo di 10, per cambiare il livello di difficoltà del gioco.

Con entrambe le possibilità di gioco incluse nel programma, l'utente può prendere i pezzi desiderati e collocarli nella posizione corretta, utilizzando un mouse, un touchscreen o sensori esterni. In quest'ultimo caso, viene effettuata la scansione dei vari pezzi, usando un sensore singolo oppure due sensori. Una volta che un pezzo viene "catturato", si avrà la scansione del suo percorso attraverso l'immagine sullo schermo, e l'utente potrà decidere dove collocarlo, facendo clic con il mouse, oppure premendo il sensore esterno.



*Fit Pieces*

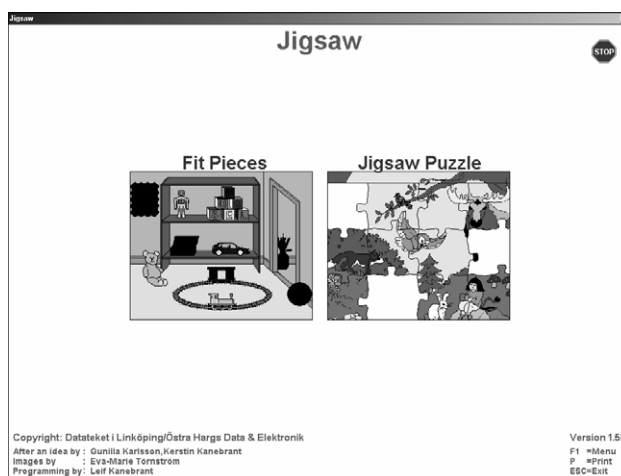
## Installazione del programma

1. Uscite da qualsiasi applicazione in uso, all'interno di Windows.
2. Inserite il dischetto 1 nell'apposita unità per floppy disk del vostro computer.
3. Per **Windows 3.1**: da **Program Manager**, selezionate il menù **File** e, quindi, **Esegui**.  
Per **Windows 95 e versioni superiori**: dal menù **Start**, selezionate **Esegui**.
4. Digitate: **a:\setup**, e quindi premete [**Invio**].
5. Seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo.

## Per cominciare

Una volta che **Jigsaw** è stato correttamente installato sul vostro computer, sul disco fisso avrete una directory che contiene il programma **Jigsaw** e i relativi file ad esso associati.

In **Windows 3.1**, fate doppio clic sull'icona di **Jigsaw** che appare nella cartella **Jigsaw**. In **Windows 95 e versioni superiori**, fate clic sul collegamento a **Jigsaw**, nella sezione relativa a **Jigsaw** del menù **Start**. Si aprirà così la finestra principale di avvio del programma, offrendovi due possibilità di scelta: **Fit Pieces** (Incastra i pezzi mancanti) e **Jigsaw Puzzle** (Puzzle).



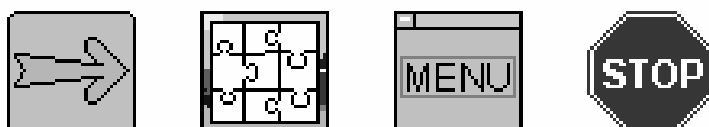
Schermata di avvio di **Jigsaw**

## Jigsaw Puzzle (Puzzle)

Fate clic su **Jigsaw Puzzle**. Apparirà un'immagine con quattro icone nella parte superiore destra dello schermo. Queste icone vi consentiranno di modificare l'immagine, iniziare il puzzle, cambiare le preferenze di menù ed uscire da **Jigsaw Puzzle**.

### Come selezionare le immagini

Innanzitutto, dovete scegliere una delle 12 immagini incluse in **Jigsaw Puzzle**. Fate clic sull'icona con la freccia (la prima icona nella serie di figure qui sotto riportate). Ogni volta che farete clic su questa icona, l'immagine da ricomporre corrente verrà sostituita da quella successiva.



Una volta che avete selezionato l'immagine desiderata, fate clic sull'icona che rappresenta un piccolo puzzle (la seconda di quelle riportate sopra). Così facendo, l'immagine da voi scelta verrà suddivisa in 12 pezzi e potrete cominciare a giocare.

### Come selezionare i pezzi

Spostate il puntatore su uno dei pezzi con cui dovreste ricomporre il puzzle, nella parte inferiore dello schermo e fate clic su di esso una volta. Avete così selezionato il vostro primo pezzo da inserire. Collocatelo, ora, nella posizione corretta (il programma non consente, infatti, di collocare i pezzi in posizioni errate). Una volta che il pezzo è stato inserito correttamente, potrete udire un segnale acustico (bip) e noterete che i rimanenti pezzi, in fondo allo schermo, scorreranno (se volete scorrerli manualmente, spostate il puntatore sulla destra dei pezzi). Continuate a selezionare e a collocare i pezzi rimanenti, oppure fate clic sull'icona con la freccia, per passare ad un'altra immagine da ricomporre.

### Come modificare le opzioni di menù

Rendiamo, ora, il gioco leggermente più difficile. Fate clic sull'icona Menù (la terza icona fra quelle riportate più sopra). Si aprirà, così, il **Jigsaw Puzzle menu** (Menù di Jigsaw Puzzle), di cui si parla in modo più dettagliato nelle pagine successive del presente manuale, nella sezione "Opzioni". Alla voce **Number of pieces** (Numero di pezzi), selezionate "25" e fate clic sul bottone **OK**. Ora, fate clic sulla piccola icona con il puzzle e potete iniziare a ricomporre il puzzle costituito da 25 pezzi.

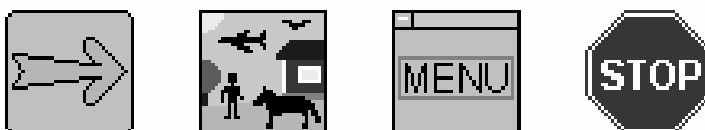
Attraverso il **Jigsaw Puzzle menu** potete anche caricare le vostre immagini personalizzate e modificare le azioni e l'aspetto generale del **Jigsaw Puzzle**.

### Come fermare e uscire da Jigsaw Puzzle

Fate clic sull'icona **Stop** (la quarta fra quelle riportate più sopra). In questo modo, ritornerete alla pagina iniziale di *Jigsaw*, dalla quale, se desiderate, potete uscire da *Jigsaw*, facendo clic su **Stop** e, poi, su **OK**.

## Fit Pieces (Incastra i pezzi mancanti)

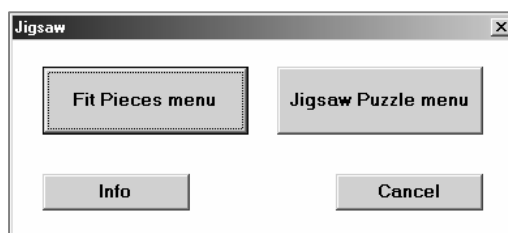
Fate clic su **Fit Pieces**. Apparirà un'immagine con quattro icone nella parte superiore destra dello schermo. Noterete che la piccola icona con il puzzle è stata ora sostituita da un'icona con piccoli pezzi (la seconda, fra quelle riportate qui sotto).



Le icone e la selezione dei vari pezzi funziona esattamente nello stesso modo descritto nella sezione relativa al **Jigsaw Puzzle**. Provate a selezionare un'immagine diversa con pochi pezzi da incastrare.

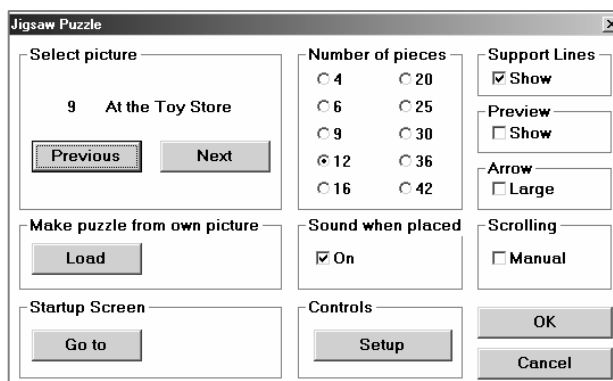
## Opzioni

Per aprire la finestra di dialogo con le opzioni di menù, premete **[F1]**. Potete scegliere tra **Fit Pieces menu** (Menù di Fit Pieces), e **Jigsaw Puzzle menu** (Menù di Jigsaw Puzzle), facendo clic su uno dei due grandi bottoni che appaiono nella finestra.



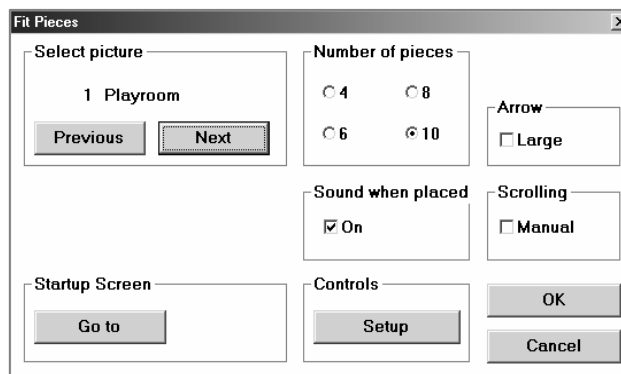
*Finestra di dialogo con le opzioni di menù*

Se selezionate **Jigsaw Puzzle menu**, si aprirà una finestra di dialogo come quella riportata qui sotto.



*Menù di Jigsaw Puzzle*

La finestra di dialogo per **Fit Pieces** (vedete le pagine successive di questo manuale) è leggermente diversa da quella del **Jigsaw Puzzle**, in quanto presenta meno opzioni.



*Menù di Fit Pieces*

### Select Picture (Seleziona immagine)

Per scegliere una delle 24 immagini incluse in **Jigsaw** (12 in **Jigsaw Puzzle** e 12 in **Fit Pieces**), selezionate **Previous** (Precedente) o **Next** (Successiva), nella sezione **Select Picture** (Seleziona immagine) della finestra di dialogo.

### Crea un puzzle da un'immagine personalizzata

Facendo clic su **Load** (Carica), si aprirà una finestra di dialogo standard di Windows per l'apertura di file. Fate clic sulla cartella che contiene le vostre immagini. Selezionate un'immagine tra quelle che appaiono nell'elenco dei file disponibili, e fate doppio clic sul file desiderato. Questa immagine sarà così pronta per poter essere utilizzata in **Jigsaw Puzzle**. Notate che **Jigsaw** si avvale di figure in determinati formati, essendo questa un'immagine bitmap (cioè un'immagine con l'estensione di file ".bmp"), a 256 colori o inferiore. Ricordate, inoltre, che è consigliabile utilizzare immagini che siano di forma rettangolare o quadrata (quindi, non sottili e strette). Questa opzione è disponibile soltanto in **Jigsaw Puzzle**.

### Schermata di avvio

Fate clic su **Go to** (Vai a), per tornare alla schermata principale di avvio di **Jigsaw** (riportata nelle prime pagine di questo manuale).

### Number of pieces (Numero di pezzi)

Questa è l'opzione che vi consente di determinare in quanti pezzi volete suddividere la vostra immagine in **Jigsaw Puzzle**, oppure il numero dei pezzi mancanti in **Fit Pieces**. In alcuni casi, **Jigsaw Puzzle** potrebbe non essere in grado di gestire un numero elevato di pezzi, se state utilizzando un'immagine personalizzata. In questo caso, verrà creato automaticamente un puzzle con un numero inferiore di pezzi rispetto a quelli da voi desiderati.

### **Sound when placed (Segnale acustico quando si collocano i pezzi)**

Se questa casella è selezionata, potrete sentire un segnale acustico ogni volta che collocate un pezzo nella posizione corretta, sia in **Jigsaw Puzzle** che in **Fit Pieces**, mentre se la casella viene lasciata vuota e, quindi, l'opzione non è attivata, non si avrà alcun suono.

### **Support Lines (Linee di supporto)**

Secondo l'impostazione predefinita del programma, questa casella è attivata e sull'immagine compaiono delle linee che indicano la delimitazione i pezzi mancanti. Per eliminare tali linee di supporto, disattivate questa casella (l'opzione riguarda soltanto **Jigsaw Puzzle**).

### **Scrolling (Scorrimento)**

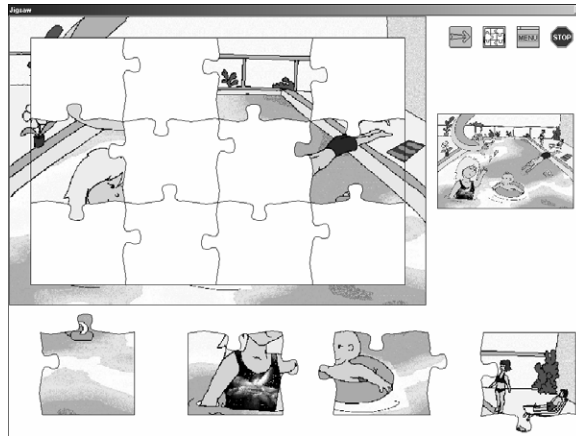
Quando questa casella viene lasciata vuota e, quindi, disattivata, i pezzi rimanenti del puzzle possono scorrere nella parte inferiore dello schermo, ogni volta che un pezzo viene collocato nella giusta posizione. Al contrario, quando questa opzione è attivata, lo scorrimento automatico non è in funzione. Appare, quindi, una piccola icona gialla che, se selezionata, effettuerà lo scorrimento di tutti i pezzi che non sono ancora stati inseriti (questa opzione è disponibile soltanto in **Jigsaw Puzzle**).

### **Arrow (Freccia)**

Questa opzione vi consente d'impostare le dimensioni del puntatore a freccia, e potete quindi, decidere se deve essere di formato standard o più grande.

### **Preview (Anteprima)**

Quando questa opzione è selezionata, di fianco al puzzle da ricomporre, appare un'immagine più piccola della figura completa (vedete l'immagine riportata di seguito), fornendo all'utente un'idea di dove andranno collocati i pezzi (tale opzione riguarda soltanto **Jigsaw Puzzle**).



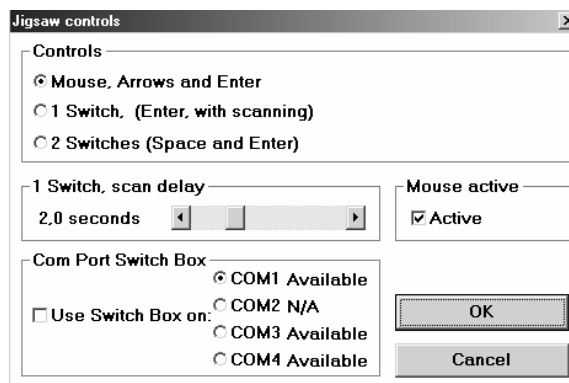
*Jigsaw con le linee di supporto e **Preview** (Anteprima) selezionato*

## Controls (Impostazioni)

Facendo clic su **Setup** (Impostazioni), si apre la finestra di dialogo **Jigsaw Control** (Impostazioni di Jigsaw), riportata più sotto. Tutte le impostazioni di accesso con sensori esterni, sia per **Jigsaw Puzzle** che per **Fit Pieces**, possono essere configurate in questa finestra.

## Impostazioni

Per utilizzare dei sensori esterni con **Jigsaw**, dovrete inserire una scatola per sensore (cioè un'interfaccia) nella porta seriale che si trova nella parte posteriore del vostro computer. I sensori esterni andranno, poi, inseriti in questa interfaccia.



*La finestra di dialogo con le Impostazioni di Jigsaw*

Nella finestra di dialogo **Jigsaw Controls** (Impostazioni di Jigsaw), potete vedere le tre principali opzioni disponibili sia per **Jigsaw Puzzle**, sia per **Fit Pieces**. È possibile accedere a questa finestra utilizzando il bottone **Setup** (Impostazioni), che si trova sia in **Jigsaw Puzzle**, sia in **Fit Pieces**.

## **Mouse, Arrows and Enter (Mouse, Freccce e Invio)**

Questa è l'impostazione predefinita. Quando tale opzione è selezionata, un pezzo del puzzle viene selezionato spostando il puntatore e facendo clic su di esso, oppure utilizzando i tasti con le frecce che si trovano sulla tastiera standard e premendo il tasto **[Invio]**.

### **1 Switch, (Enter with Scanning) (1 Sensore esterno – Invio con scansione)**

Quando questa opzione è selezionata, potrete utilizzare un sensore esterno oppure il tasto **[Invio]**, per selezionare il pezzo desiderato, mentre il programma effettua la scansione dei vari pezzi disponibili.

### **2 Switches, (Space and Enter) (2 Sensori esterni – Barra spaziatrice e Invio)**

Quando questa opzione è selezionata, uno dei sensori esterni esegue la scansione dei pezzi da inserire, mentre l'altro effettua la selezione. Anche la barra spaziatrice, quando premuta, esegue la scansione dei pezzi disponibili, mentre il tasto **[Invio]** effettua la selezione. Per collocare un pezzo, eseguite la scansione con un sensore e collocatelo con l'altro.

### **1 Switch, scan delay (1 Sensore esterno, velocità di scansione)**

Avete la possibilità di regolare la velocità di scansione, spostando la barra di scorrimento di questa opzione (verso sinistra per aumentare la velocità e verso destra per ridurla).

## **Com Port Switch Box (Porta di comunicazione per l'interfaccia del sensore)**

In questo elenco trovate tutte le opzioni disponibili (COM1 N/A, COM2 disponibile, e così via). Assicuratevi che la casella **Use Switch Box on** (Usa Interfaccia per Sensore esterno) sia attivata e selezionate la porta di comunicazione disponibile. In questo modo, *Jigsaw* potrà essere controllato da sensori esterni.

## **Mouse active (Attiva mouse)**

Questa opzione è sempre attiva quando si utilizza l'impostazione **Mouse, Arrows and Enter** (Mouse, Freccce e [Invio]), mentre è facoltativa quando ci si avvale dell'impostazione **2 Switches, (Space and Enter) (2 Sensori esterni – Barra spaziatrice e Invio)**. Non è, invece, disponibile quando si utilizza l'opzione **1 Switch, (Enter with Scanning) (1 Sensore esterno – Invio con scansione)**.

## Soluzione di problemi

### I sensori esterni non funzionano

#### Controllate quanto segue:

I sensori esterni sono inseriti negli ingressi corretti dell'apposita interfaccia?

L'interfaccia è correttamente collegata al computer?

Le impostazioni della finestra di dialogo **Jigsaw Control** (Impostazioni di Jigsaw) sono corrette?

L'opzione **Use Switch Box on** (Usa Interfaccia per Sensore esterno), nella finestra di dialogo **Jigsaw Control** (Impostazioni di Jigsaw), è attivata?

## Supporto tecnico

Se riscontrate dei problemi con *Jigsaw* che non riuscite a risolvere, potete contattare Auxilia:

Auxilia s.a.s.  
Via Vaccari, 72  
41100 MODENA  
Tel: 059/216311  
Fax: 059/220543  
E-mail: [info@auxilia.it](mailto:info@auxilia.it)  
Sito Internet: [www.auxilia.it](http://www.auxilia.it)