

## Consigli per un uso ottimale di "Eureka 4.0" e per il suo sviluppo futuro

### 1 - L'aggiornamento

La versione di Eureka attualmente in distribuzione col DVD "Beone 2010" è la 4.0. Vi invitiamo a visitare periodicamente la pagina dedicata al "Beone" sul sito della B.E.I. [www.enignet.it](http://www.enignet.it), dove saranno messi a disposizione aggiornamenti agli archivi ed eventuali correzioni ai documenti contenuti nel DVD.

### 2 - I caratteri "jolly"

Utilizzando i caratteri jolly si possono eseguire ricerche altrimenti impossibili o comunque complesse:

- l'asterisco "\*" (o il simbolo percentuale "%") indica che al suo posto può trovarsi un numero imprecisato di lettere (anche nessuna);
- il punto interrogativo "?" indica che al suo posto deve trovarsi una sola lettera;
- il segno meno "-" indica che il campo deve essere vuoto;
- il segno più "+" indica che il campo può contenere qualunque cosa ma non deve essere vuoto.

Alcuni esempi d'uso dei caratteri jolly

Se nel campo "Parola" dell'archivio "Giochi in versi" si inserisce:

- more : si trovano i giochi che hanno questa parola nella soluz. (orme = more; more / resto = mosto; ecc.)
- \*more : si trovano i giochi in cui una parte della soluz. termina con "more" ("amore", "tremore", ecc.)
- \*more\* : si trovano i giochi nella cui soluz. è presente "more" ("amore cieco", "edera morente", ecc.)
- ?more : si trovano i giochi nella cui soluz. ci sono parole di 5 lettere terminanti con "more" ("amore", "umore")

Se nel campo "Autore" dell'archivio "Rebus" si inserisce:

- Bardo : si trovano tutti i giochi il cui autore è solo Bardo
- \*Bardo\* : si trovano i giochi in cui tra gli autori c'è anche Bardo (Bardo - Ilion; Atlante - Bardo; ecc.)

Se nell'archivio "Crittografie" si immette "C" nel campo "Tipo1" e nel "Tipo2" si inserisce:

- : si trovano tutte le crittografie pure senza varianti
- + : si trovano tutte le crittografie pure con varianti (a cambio, a rovescio, ecc.)

### 3 - La funzione "cesura"

Negli archivi "Crittografie" e "Rebus", a seconda del tipo di ricerca che si vuole effettuare questa funzione, eventualmente in combinazione con i caratteri jolly, può risultare molto utile. Quando si attiva la cesura è sempre opportuno mettere prima e dopo la stringa che si cerca il carattere jolly "\*".

Alcuni esempi di uso della funzione "cesura"

Se nel campo "Frase risolutiva" dell'archivio "Rebus" si inserisce \*archivio\*:

- se la funzione non è attiva si trovano tutte le frasi contenenti la parola "archivio";
- se la funzione è attiva si trova ad es. anche la frase "Condannar chi viola la legge".

Se nel campo "Frase risolutiva" dell'archivio "Crittografia" si inserisce \*more\*:

- se la funzione non è attiva si trovano le frasi contenenti "more" ("amore cieco", "cesto di more", ecc.)
- se la funzione è attiva si trovano anche le frasi "amo resistente", "econo~~m~~o retto", ecc.

### 4 - La ricerca nei giochi in versi

Il campo "Parola" nell'archivio "Giochi in versi" offre l'opzione di limitare la ricerca alle prime 3 o 5 parti del gioco, caso che copre la quasi totalità degli schemi; questa scelta ha il vantaggio di ridurre il tempo impiegato nell'elaborazione dei dati. La stessa finestra permette, tramite l'opzione "Visualizzazione" posta in basso, di escludere le ultime parti del gioco per mostrare solo i dati effettivamente utilizzati.

Nella maggior parte dei casi limitare la ricerca alle prime 3 o 5 parti è più che sufficiente (ad es. per l'indovinello, che ha una sola parte; per il lucchetto, che ha in genere tre parti); nel caso di ricerche approfondite è consigliabile abilitare ricerca e visualizzazione per tutte le parti del gioco.

## 5 - Il dettaglio

Selezionando l'opzione "Giochi -> Dettaglio" o facendo doppio clic in qualunque punto di un gioco, si apre una finestra che mostra l'intero gioco in forma compatta e più simile a quella di pubblicazione.

In blu appare la *prima lettura*, equivalente al *diagramma numerico* del gioco, utile a capire meglio come è stata costruita una particolare combinazione. Il *dettaglio* è utile inoltre per decodificare le sigle dei giochi (vedi punto 6).

## 6 - Le sigle

Negli archivi le riviste e i tipi di gioco sono stati indicati, per praticità e risparmio di spazio, con una sigla in una o più parti (ad es. "MOR" per "Morgana", "ind" per indovinello, "P rov" per "crittografia perifrastica a rovescio, "cam ini sil" per "cambio di sillaba iniziale", etc.).

Aperto la finestra "Dettaglio" (vedi punto 5) in alto appare la *spiegazione della sigla del gioco*: un quasi incomprendibile "estra dop uni est" diventa un più leggibile "doppia estrazione con unione di estremi".

La lista completa è contenuta nella finestra "Legende" accessibile dal menù "Archivio".

## 7 - Le crittografie anomale

I giochi di un tempo presentavano spesso esposti tipograficamente molto particolari. Nell'archivio "Crittografie" i giochi non rappresentabili semplicemente tramite una normale stringa di testo recano l'indicazione "(anomala)" e sono raccolti in un file separato, consultabile tramite il menù "Archivio" -> "Crittografie anomale".

I giochi presenti in questo file sono rappresentati graficamente riproducendo l'originale nel modo più fedele possibile e sono ordinati alfabeticamente per frase. E' poi disponibile, per stampe o ricerche, un file .RTF nella directory /fdb/ del programma.

## 8 - Le ricerche nell'archivio "Prosa"

Nell'archivio "Prosa" le ricerche con parole-chiave oltre che nel campo "Titolo", che riporta il titolo dell'articolo come pubblicato e quindi non sempre esplicativo del contenuto, è bene siano fatte anche nel campo "note".

Ad esempio: inserendo \*Valletto\* nel campo "Titolo" si ottengono i riferimenti a 28 articoli, inserendolo nel campo "Note" se ne trovano altri 14; inserendo \*equipollenza\* nel campo "Titolo" si ottengono 18 risposte, inserendolo nel campo "Note" se ne ottengono altre due.

## 9 - La completezza del gioco

Solo l'archivio "Crittografie" riporta, per ogni gioco, tutti i suoi elementi. Negli archivi "Giochi in versi", "Rebus" e "Prosa" si sono dovuti omettere rispettivamente svolgimento, illustrazione e testo per ovvi motivi, essenzialmente tecnico-pratici: una archiviazione completa non è impossibile, ma richiederebbe tempo e risorse di cui non disponiamo. La B.E.I. è a disposizione per fornire tutti gli elementi mancanti negli archivi che interessano; per richieste in merito scrivere a *Pippo* ([giuseppe.riva@tiscali.it](mailto:giuseppe.riva@tiscali.it)).

## 10 - Gli errori e le omissioni

Per il fatto stesso di essere un complesso di archivi di enormi dimensioni interamente compilati 'a mano', "Eureka" presenta inevitabilmente errori ed omissioni. Come eliminarli? Tutti sono invitati a collaborare segnalando i giochi sbagliati e la relativa correzione, nella maniera più completa possibile, e i giochi mancanti completi di tutti gli elementi a *Pippo* ([giuseppe.riva@tiscali.it](mailto:giuseppe.riva@tiscali.it)), che provvederà poi allo smistamento ai responsabili delle varie sezioni.

E' possibile utilizzare la funzione "Segnala un errore" dal menù di help "?". Il programma preparerà un'e-mail con i dati necessari a identificare il gioco; l'utente indicherà la correzione da apportare.

## 11 - I problemi tecnici

Per segnalare problemi tecnici o un funzionamento non corretto del programma e per fornire suggerimenti relativi al miglioramento del programma stesso, contattare *Hammer* ([giulio.ferrari@laminifabbrica.com](mailto:giulio.ferrari@laminifabbrica.com)), responsabile della parte tecnica e degli aggiornamenti del software.