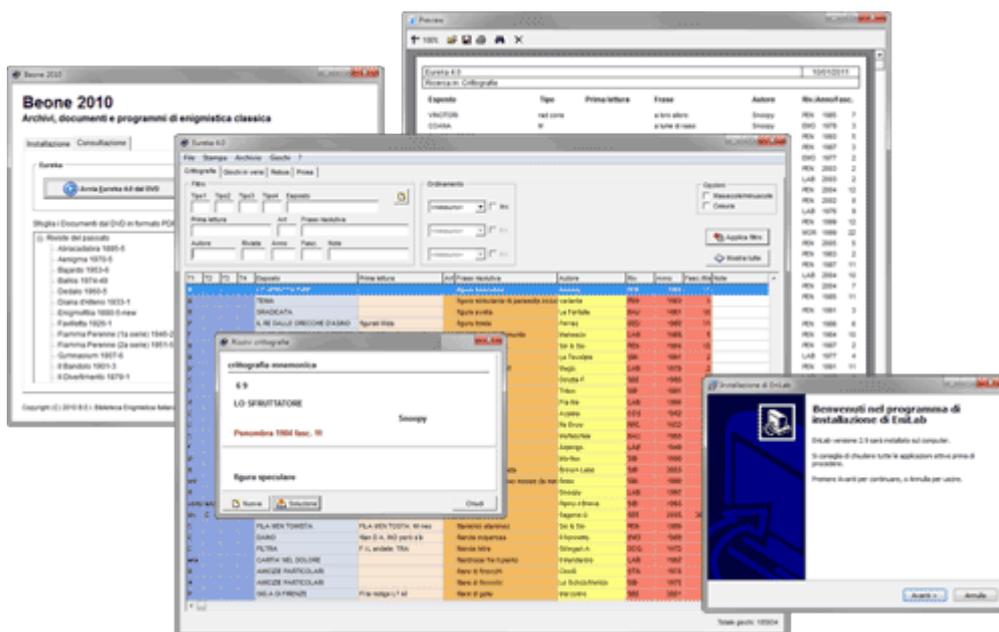


Che cos'è Eureka 2017?

Eureka è un programma che comprende 4 archivi, che 'coprono' la produzione enigmistica d'ogni tipo e quasi d'ogni tempo:

- **Crittografie** (1870 - 2016) - vengono archiviate per intero
- **Giochi in versi** (1946 - 2016) - viene archiviata la combinazione del gioco (è omesso il testo del gioco)
- **Frase da rebus** (1869 - 2016) - viene archiviata la combinazione del gioco (è omessa l'immagine del rebus)
- **Prosa enigmistica** (1891 - 2016) - vengono archiviati i riferimenti completi e gli argomenti trattati (è omesso il testo degli articoli)

Gli archivi sono aggiornati a tutto il 2016 e primi mesi del 2017, per un totale di oltre 481.000 elementi inseriti.



Come usare il programma

Ricerche e ordinamento

Per effettuare una ricerca con Eureka è sufficiente selezionare la scheda relativa al tipo di gioco (crittografie, giochi in versi, rebus, prosa), digitare il testo da cercare nella casella corrispondente al campo in cui effettuare la ricerca, e premere il pulsante Applica filtro. In questo modo è possibile cercare qualunque combinazione di dati, filtrando per tipo di gioco, autore, anno e rivista della pubblicazione, etc.

E' inoltre possibile ordinare i risultati secondo uno o più campi a piacere. Il secondo e il terzo campo di ordinamento saranno accessibili solo dopo aver indicato un valore per il campo di ordinamento precedente.

Il pulsante Mostra tutte/i consente di visualizzare l'intero contenuto di uno degli archivi. In questo caso sarà utilizzato l'ordinamento predefinito, nel seguente modo:

- crittografie: per frase
- giochi in versi: per parti (P1, P2, P3, etc.)

- rebus: per frase
- prosa: per argomento

E' possibile comunque visualizzare e ordinare l'intero contenuto di un archivio in maniera diversa: è sufficiente lasciare vuoti tutti i campi di ricerca e selezionare Applica filtro.

Il pulsante con il simbolo del foglio bianco permette di cancellare il testo da tutti i campi eventualmente compilati, e può essere comodo all'inizio di una nuova ricerca.

Il campo "Parola" nella scheda dei giochi in versi offre l'opzione di limitare la ricerca alle prime 3 o 5 parti del gioco, di norma quelle più significative, per limitare 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.

I caratteri "jolly"

Sono caratteri standard che consentono di fare ricerche complesse. Indicano una lettera o un gruppo di lettere qualunque, e si possono usare all'interno di parole o frammenti di testo. Questo permette di trovare facilmente anche termini che sono preceduti o seguiti da altre parole.

I caratteri jolly sono:

- l'asterisco * 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
-

Ecco alcuni esempi di utilizzo dei caratteri jolly.

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

more : si trovano i giochi che contengono esattamente questa parola

*more : si trovano i giochi in cui una parte termina con "more" ("amore", "tremore", ecc.)

more : si trovano i giochi che contengono "more" ("amore cieco", "edera morente", ecc.)

?more : si trovano i giochi con parole di 5 lettere che terminano con "more" ("amore", "umore")

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

Guido : si trovano tutti i giochi il cui autore è solo Guido

Guido : si trovano i giochi in cui tra gli autori c'è anche Guido (Edgar e Guido; Guido - Morfeo; etc.)

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

- (meno) : si trovano tutte le crittografie pure senza varianti

+ (più) : si trovano tutte le crittografie pure con varianti (a cambio, a rovescio, etc.)

Le opzioni

Due importanti opzioni permettono di definire meglio la ricerca:

- la casella **Maiuscole/minuscole** consente di filtrare i dati tenendo conto anche del carattere (maiuscolo o minuscolo, appunto) del testo da cercare, che altrimenti non viene considerato

- con la casella **Cesura** non vengono presi in considerazione gli spazi all'interno di una frase di testo; ad esempio, cercando "archivio" fra gli altri risultati si otterrebbe anche "ire di gerarchi violenti"

La finestra "dettaglio"

Facendo doppio clic sulla riga di un gioco si apre una finestra riassuntiva che permette una sintetica visualizzazione di tutte le parti del gioco stesso.

In alto appare la spiegazione della sigla del gioco: quello che per comodità e necessità di spazio nella griglia generale è indicato tramite sigle spesso di difficile lettura, qui è indicato esplicitamente. La lista completa delle sigle è contenuta nella finestra "Legende" accessibile dal menù "Archivio".

In blu appare la chiave letterale, cioè la prima lettura ricavata dal diagramma numerico spezzettando automaticamente la frase risolutiva; ciò può essere utile a capire meglio e più velocemente come è stato costruito il gioco.

Funzioni del menù

Il menù del programma permette di accedere ad altre utili funzioni:

- è possibile visualizzare e poi stampare il risultato di una ricerca tramite il comando Stampa -> Anteprima... e cliccando sull'icona della stampante
- è possibile esportare il risultato di una ricerca in formato Excel (e altri) tramite il comando Stampa -> Esporta
- selezionando Archivio -> Crittografie anomale si apre una finestra che visualizza tutte le crittografie che per motivi grafici non possono essere incluse nel normale database dei giochi
- le Legende contengono la lista completa delle sigle utilizzate nel programma e la loro spiegazione
- le Statistiche permettono di sintetizzare i dati relativi agli autori, alle riviste, all'anno e ai tipi di gioco contenuti negli archivi
- la funzione Giochi -> Risolvi crittografie permette di visualizzare un gioco crittografico scelto a caso nell'archivio, senza mostrare la soluzione, per cercare di risolverlo