

BITCity MAGAZINE



ARRIVANO LE SMART TV

**IL TELEVISORE
CHE SA
FARE TUTTO**

CON **NUVOLA IT HYPERWAY** RISPARMI RISORSE DA INVESTIRE NEL TUO BUSINESS.

Nuvola It Hyperway è l'offerta che unisce i vantaggi della connettività di Telecom Italia con i servizi IT della Nuvola Italiana.

I clienti che attivano **Nuvola It Hyperway** riceveranno le "Gocce di Nuvola" per accedere ai servizi cloud più adatti alla loro Azienda a condizioni vantaggiose.

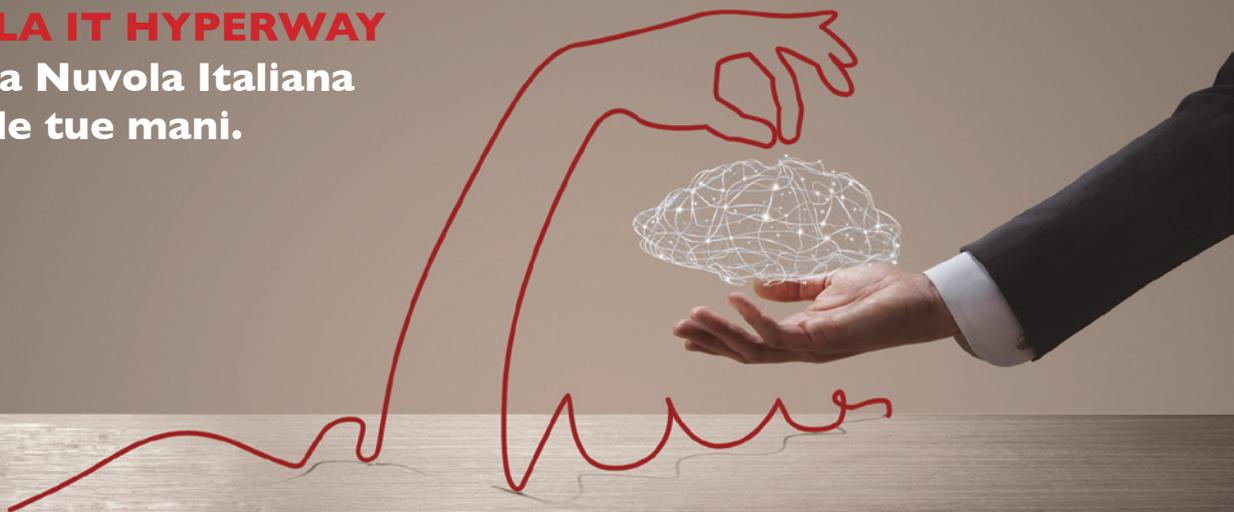
Così si risparmiano tempo e risorse che possono essere investite per migliorare il proprio business.

Con il concorso "Io e la Nuvola Italiana" è possibile raccontare le proprie idee su come investire quello che si risparmia con **Nuvola It Hyperway** e provare a vincere uno dei servizi cloud per la propria Azienda.*

PARTECIPA SUBITO AL CONCORSO
"Io e la Nuvola Italiana".

*Concorso a premi valido fino al 31/10/12; montepremi complessivo € 28,000,00 (i.e.); info e regolamento su www.nuvolaitaliana.it / www.cloudpeople.it

Con **NUVOLA IT HYPERWAY**
i servizi della Nuvola Italiana
sono già nelle tue mani.



La **Nuvola Italiana** di Telecom Italia.
L'unico cloud con la rete dentro.



Editoriale

a cura di MASSIMO GIUDICI

Abbiamo visto nei numeri scorsi come la tecnologia tenda a seguirci e non sia più concentrata solo nel computer che abbiamo sulla scrivania. In questo numero 2 di BitCity Magazine vedremo in particolare come la cloud si sia ormai stabilmente installata nel luogo dedicato al relax, il soggiorno. Sono infatti sempre di più i dispositivi in grado di dialogare col web e con i social network. Un esempio eclatante sono le smartTV che tutti i principali produttori stanno proponendo in questi mesi, e alle quali dedichiamo un ampio servizio, oltre a un "Come Fare" che mostra come collegarsi a Internet e al proprio account Facebook attraverso lo schermo televisivo. Ma per chi non è ancora pronto a passare a una SmartTV non è necessario avere un televisore ultimo modello: un

altro articolo spiega come le console per videogiochi siano ormai stabilmente connesse online e possano servire a inviare messaggi, noleggiare film e in generale a portare avanti quella parte della nostra vita che si svolge in rete. Se poi al computer non volete proprio rinunciare, potete comunque portarlo anche in soggiorno: vi guideremo all'acquisto o autocostruzione di un piccolo computer "da salotto" da usare come centro multimediale o per molte altre cose. Se invece siete in partenza per le vacanze, l'articolo sui cellulari ad alta definizione vi consiglierà sul modello da acquistare per guardare un film anche fuori casa senza perdere un dettaglio. E, se si tratterà di un modello Android, vi aiuteremo a districarvi tra le molte (troppe) versioni di tale sistema operativo.

BUONA LETTURA!

INDEX

IL TELEVISORE
CHE SA
FARE TUTTO

38



01

EDITORIALE

33

*il CINEMA
è in linea*



05

*non solo
GIOCHI*



46

*{play} i FILM
del mese*



12

*un INTRUSO
in salotto*



51

*{book} i LIBRI
del mese*



20

*piccoli ANDROIDI
crescono*



55

*{app} le APPLICA-
ZIONI del mese*



25

*fotografare con
il CELLULARE*



59

*{game} i VIDEO-
GIOCHI del mese*



ICONE TEMATICHE

Ogni articolo di BitCity Magazine è contrassegnato da una o più icone che segnalano a quali aree appartengono gli argomenti trattati. Usatele per reperire rapidamente le pagine che vi interessano.



Windows
phone



iOS



Android



app



software



home
entertainment



mobilità
(tablet, e-reader)



telefonia



home
networking



video



foto



game

“COME FARE”

Molti degli articoli di BitCity Magazine vi danno la possibilità di accedere a una spiegazione tecnica dettagliata che approfondisce l'argomento trattato.

Fate clic sull'icona “Come fare” per scaricare da Internet queste pagine aggiuntive.

come
fare

CloudStation™ & AirStation™

La coppia più bella del CLOUD



Insieme per darti il meglio

CS-WX2.0

Buffalo CloudStation™ (CS-WX2.0) consente di accedere ai dati da qualsiasi parte del mondo tramite uno smartphone, un tablet o un computer. Progettato pensando all'utente, questo dispositivo CloudStation™ a doppia unità configurato in RAID 1 fornisce una soluzione di archiviazione personale che consente di accedere e condividere liberamente foto, video e musica ovunque e con chiunque tramite la tecnologia cloud.

Ma come accedo da remoto alla massima velocità e dove collego la mia CloudStation™?

Scopri AOSS di Buffalo



WBMR-HP-G300H

Semplice, utilizza il nuovissimo AirStation™ Nfiniti High Power Wireless Gigabit ADSL2+ Modem Router (WBMR-HP-G300H) di Buffalo. Grazie alla tecnologia Wireless-N a 300Mbps, il modem router ADSL2+ offre una maggiore copertura ed è dotato di quattro porte Gigabit per garantire la massima velocità. Inoltre, supporta velocità di downstream di 24Mbps e velocità di upstream di 3Mbps.

Scopri WebAccess



NON SOLO GIOCHI

Da tempo il videogioco non esaurisce l'offerta di divertimento proposta dalle console: ci sono numerosi altri servizi cui si può accedere, dalle videoteche online alla chat...

*Servizi online
Sulle console*



PlayStation Network è accessibile sia dalla console fissa di **Sony**, sia da quella mobile.



Da tempo le console per videogiochi hanno acquisito l'accesso a Internet: serve per i giochi online, che permettono di affrontare avversari umani invece che l'intelligenza artificiale della console stessa. Tuttavia, una volta stabilito il collegamento, non è necessario limitarsi al solo gioco. E infatti tutti i produttori di console hanno introdotto e gradatamente ampliato un ventaglio di offerte di servizi online, che la hanno fatte diventare dei veri centri per l'intrattenimento casalingo, e in cui il videogioco è solo una delle tante possibilità. In questo articolo vedremo che cosa è possibile fare sfruttando i network di servizi di due dei principali produttori di console: *PlayStation Network* (per la PlayStation 3 e la PlayStation Vita di Sony) e *Xbox Live* (per l'Xbox 360 di Microsoft). Ed è in arrivo anche Nintendo, che finora aveva tenuto un profilo molto basso riguardo ai servizi online.

La console **Xbox 360**, da cui si può accedere a **Xbox Live**.

di **Marco Passarello**

COMUNICARE PER GIOCARE

Uno dei servizi online indispensabili per una console è quello di consentire la comunicazione tra utenti. Il che serve in primo luogo per consentire l'organizzazione di sedute di gioco online e lo scambio di informazioni in tempo reale, ma può essere usato anche come un vero e proprio social network per scopi diversi da quelli ludici. Sia Xbox Live, sia PlayStation Network consentono sia lo scambio di messaggi istantanei, sia le chiamate video (purché sia stata collegata una webcam alla console) o audio.

Ambedue i servizi, inoltre, prevedono l'integrazione con i principali social network: Facebook, Twitter, Skype, YouTube. Diventa così possibile guardare i propri filmati preferiti attraverso la console, informare automaticamente gli amici delle proprie vittorie aggiornando il proprio status, o anche effettuare chiamate via Skype verso computer o smartphone o anche sulla rete telefonica generale.

Infine, PlayStation permette di accedere anche a un vero e proprio mondo virtuale, denominato *PlayStation Home*, simile come concetto al famoso *Second Life*.

DAL GRANDE AL PICCOLO SCHERMO

Le console sono anche un ottimo veicolo per la visione di film. In primo luogo sotto forma di disco ottico: la PlayStation 3 ha basato una notevole parte del suo successo sul suo essere dotata di un lettore Blu-Ray in grado di riprodurre film, mentre Microsoft ha optato per un



PlayStation Home,

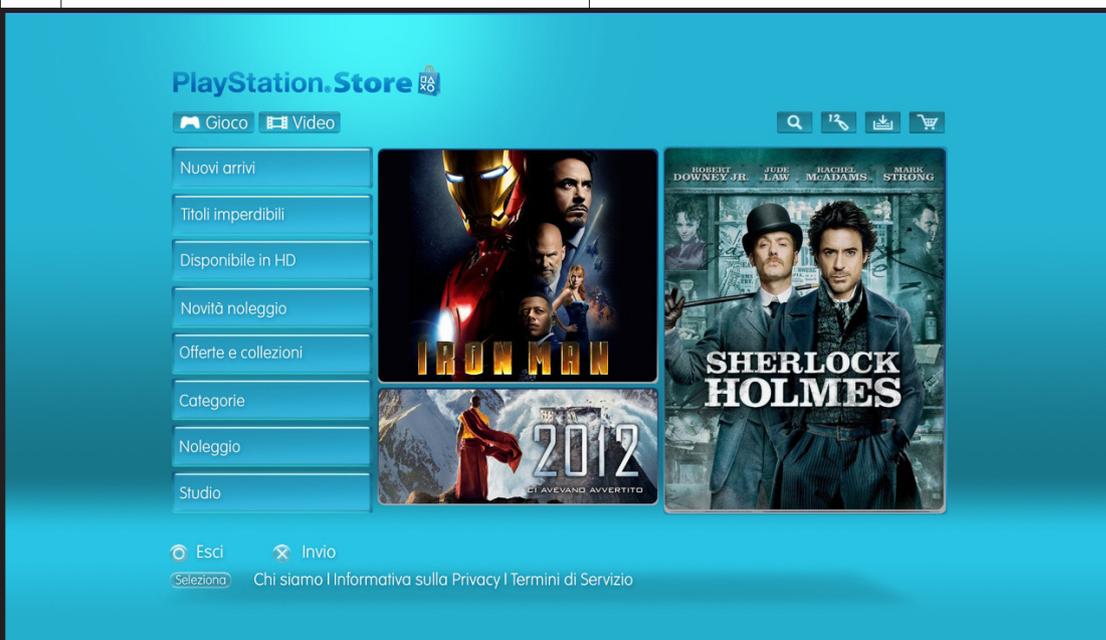
il mondo virtuale associato alla console **Sony**.

lettore esterno (pare invece che anche la nuova console Nintendo Wii U, pur essendo dotata di un lettore ottico, non potrà usarlo per riprodurre filmati). Tuttavia ora la visione di film in casa si sta spostando rapidamente verso il noleggio online, e per accedervi non è obbligatoria la smart TV, basta una console.

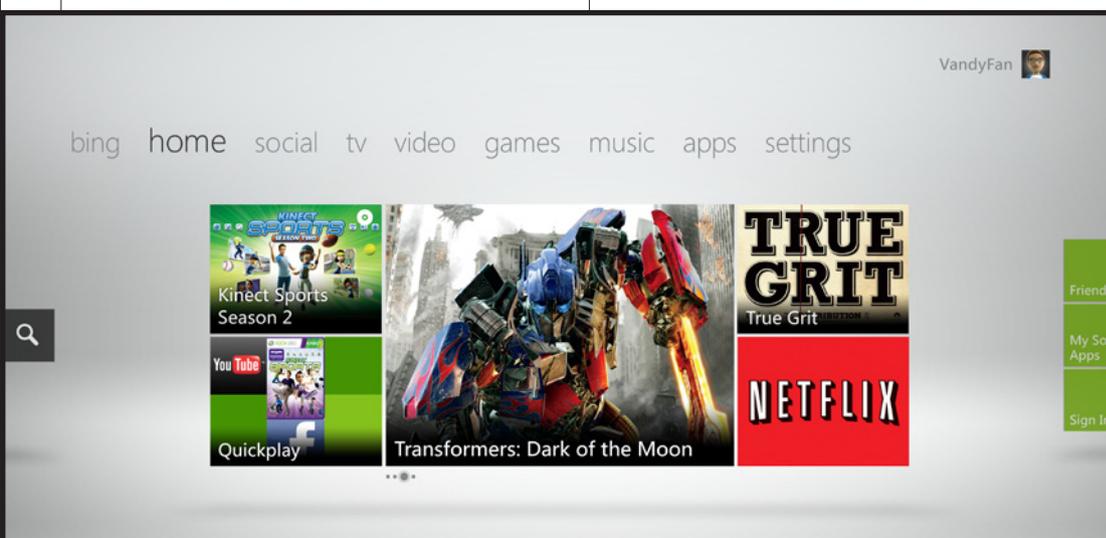
L'arrivo di questi servizi anche in Italia è stato difficoltoso, dato che spesso sono necessari accordi ad hoc perché la distribuzione online sia consentita anche nel nostro Paese. Tuttavia oggi ambedue i network dispongono di un'ampia scelta di film con centinaia di titoli a disposizione. Su PlayStation Network il servizio è denominato prosaicamente Video Store, mentre su Xbox Live si chiama Zune Video. I contenuti non sono visibili in streaming, ma vanno scaricati sull'hard disk della console prima di poter essere visti. È possibile sia "noleggiarli" (si hanno due settimane di tempo per visionare il film, che poi può essere rivisto a volontà per le successive

24 ore, dopodiché viene cancellato), spendendo dai 2,99 ai 4,99 euro, o anche acquistarli in permanenza per cifre a partire dagli 8,99 euro.

007



Il Video Store di **PlayStation Network**, con numerosi film in vendita e a noleggio.



Anche su **Xbox Live** è possibile acquistare e noleggiare film di successo.

IL VIDEO SONO IO

Ma non è finita qui: attraverso le console è possibile accedere a contenuti video di tipo diverso, come notiziari specializzati, serie televisive e video musicali, con un'offerta continuamente in crescita.

Oltre alla possibilità di noleggiare o acquistare episodi di numerose se-

rie televisive (nello stesso store dei film), PlayStation Network offre l'accesso a VidZone (un canale specializzato in video musicali), a MUBI (specializzato in film d'epoca e d'arte) e a un canale dedicato alla PlayStation stessa, con anticipazioni sui giochi, ospiti famosi e così via.

Servizi online delle console

Dal canto suo Microsoft permette di accedere a servizi video a pagamento come *Cubovision* di Telecom, e ha annunciato un accordo con *Mediaset Premium*, che a partire dal prossimo Natale sarà accessibile con tutti i suoi canali da Xbox Live (sempre a pagamento, come è ovvio). Ma ci saranno 40 altri emittenti televisive di tutto il mondo che porteranno i propri programmi su Xbox Live, in alcuni casi anche gratuitamente.

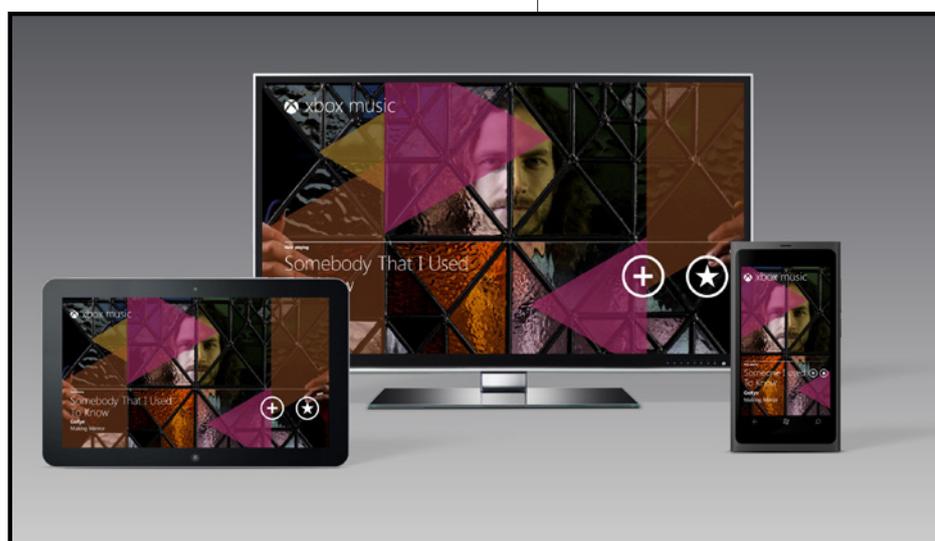
MUSICA ILLIMITATA

Per quanto riguarda il puro ascolto musicale, PlayStation Network dispone di un servizio denominato "Music Unlimited" (derivato dal precedente Qriocity), che permette di accedere a volontà a un database di 10 milioni di brani musicali, dietro pagamento di un abbonamento (ma ci sono fino a sei mesi di prova gratuita). Xbox Live ha risposto annunciando l'arrivo di Xbox Music, un servizio simile, che dovrebbe consentire il download e l'acquisto di brani musicali, nonché l'ascolto di brani propri salvati nella cloud.

Entrambi i servizi sono accessibili, oltre che dalla console, anche da smartphone, computer e altri dispositivi.

FACCIAMO LA SPESA

Infine, tutti i network legati alle console permettono di accedere a un market in cui fare acquisti. Oltre a consentire di acquistare in download i giochi disponibili sul mercato normale, questi permettono di procurarsi anche contenuti esclusivi, quali minigiochi, espansioni di giochi esistenti, avatar per rappresentare se stessi nel mondo digitale della console, e così via. Non è da escludere che, con

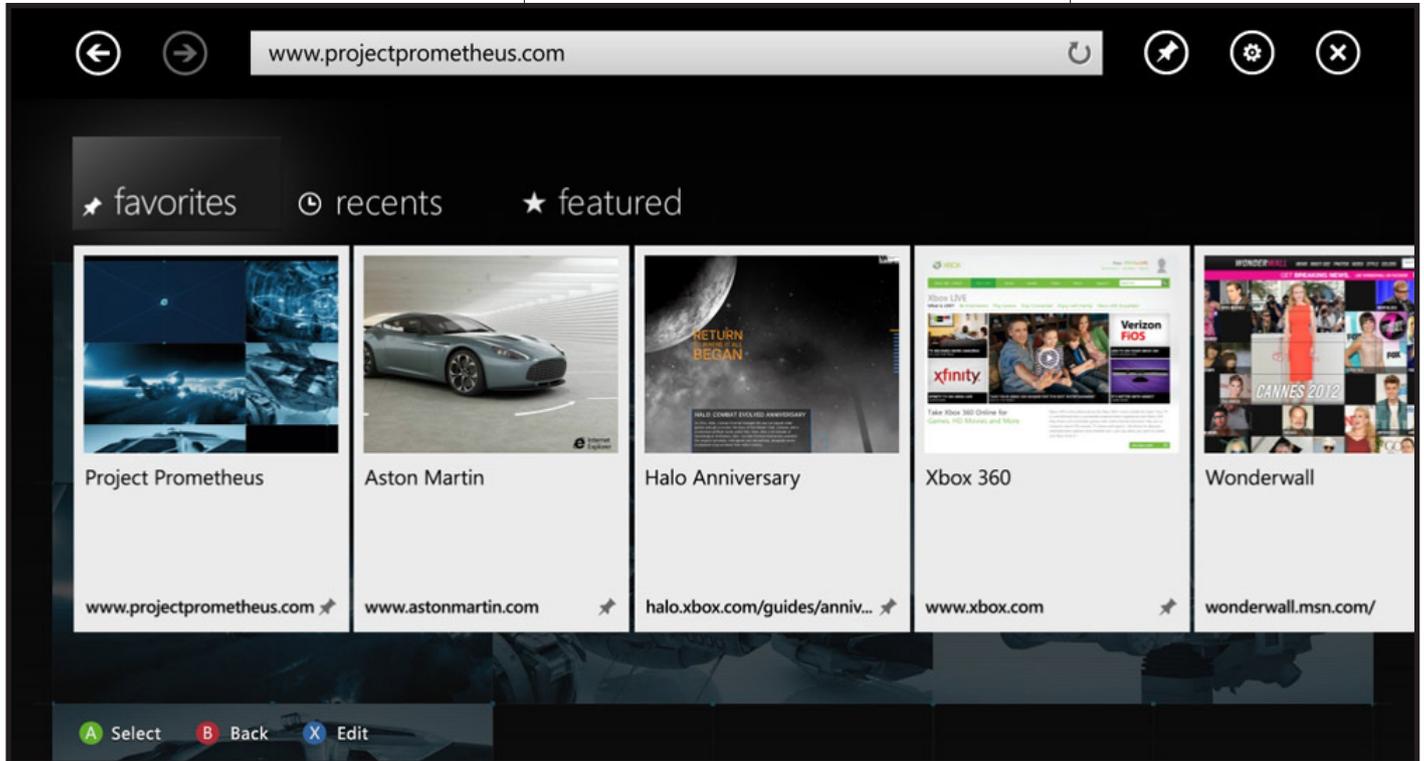


Il servizio musicale **Xbox Music** sarà accessibile sia dalla console Xbox, sia da smartphone e computer

la continua espansione del lato online delle console, in futuro si possano trovare in vendita anche oggetti fisici. La tendenza è quella di offrire un numero sempre maggiore di servizi. Per esempio, PlayStation Network dispone già di un servizio per gestire una collezione fotografica, mentre su Xbox Live si potrà presto usare il browser Internet Explorer per navigare su qualunque sito web.

Il browser **Internet Explorer** è utilizzabile anche su **Xbox** per navigare sul web

In basso:
PlayMemories è un'app che permette di gestire e visualizzare una collezione fotografica



COSE DA SAPERE

Se quanto abbiamo scritto finora rappresenta il presente, il prossimo futuro si presenta ancora più ricco di opportunità. Cominciando da Nintendo, che sta allestendo *Nintendo Network*, una rete di comunicazione che servirà sia la nuova console *Wii U*, sia la portatile *Nintendo 3DS*. A differenza del predecessore *Nintendo Wi-Fi Connection*, che serviva principalmente per il gioco online e offriva un numero limitato di altri servizi, il nuovo network concorre alla pari con Sony e Microsoft. Permette infatti di accedere a servizi online come YouTube, a videoteche come Hulu e Netflix, e a canali di notizie come Eurosport, oltre a un negozio online in cui acquistare giochi ed espansioni. Nintendo ha inoltre annunciato la creazione di *Miiverse*, un social network dedicato agli utenti Nintendo, che sarà integrato con i menu della *Wii* e permetterà quindi di comunicare durante il gioco, sia per iscritto, sia in video. *Miiverse* sarà inoltre accessibile anche da altre piattaforme come smartphone e computer. Va notato che la nuova console *Nintendo Wii U* è dotata di chip NFC, la tecnologia che permette uno scambio di dati tra due dispositivi a breve distanza, che nel prossimo futuro sarà usata per i piccoli pagamenti. Questo potrebbe essere utile per l'uso di servizi a pagamento all'interno del network.

Dal canto suo, Microsoft ha annunciato la nuova tecnologia *Xbox SmartGlass*, che permetterà di ac-

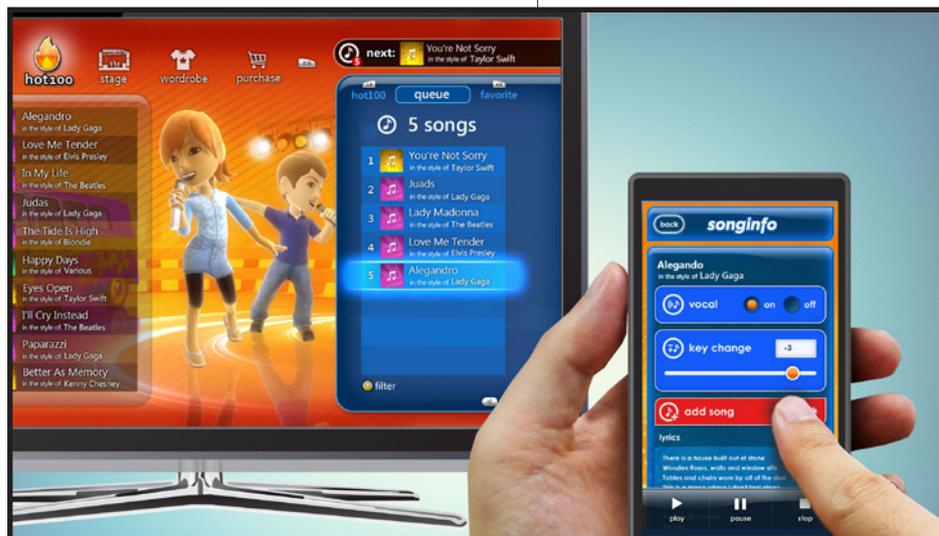
cedere ai servizi di Xbox anche su dispositivi come computer, smartphone e tablet. Sicuramente anche Sony lancerà qualche importante miglioria entro l'anno in corso.

010



Wii U, la nuova console di **Nintendo**, che porterà anche a una forte espansione delle sue potenzialità online

Con "**Smart Glass**" si potranno usare dispositivi mobili come "schermi ausiliari" per accedere a **Xbox** e ai suoi servizi



PROSSIMAMENTE

Se intendete acquistare una console anche per usufruire dei servizi online, ci sono alcune cose di cui dovete tenere conto.

La prima è che l'uso dei servizi non è sempre gratuito: Microsoft prevede una modalità Silver gratis, e una modalità Gold a pagamento, e solo gli utenti di quest'ultima possono accedere a determinati servizi come l'uso dei social network e i giochi multiplayer. Anche Sony ha una modalità a pagamento denominata Plus, che dà diritto all'accesso ad alcuni servizi speciali come lo scaricamento automatico degli aggiornamenti e il salvataggio online dei giochi.

La seconda è che l'accesso ai network è riservato solo a chi dispone di una console non modificata. Se avete sostituito dei chip per poter utilizzare giochi piratati, potreste ritrovarvi con un account escluso dall'accesso finché non vi sarete procurati una console "vergine". Infine, fate attenzione alla vostra password di accesso, dato che può essere usata per acquistare servizi online: non rivelatela a nessuno, e cambiatela di frequente. Ora che sapete tutto il necessario, potete lanciarvi nel mondo delle console online, che conta già decine di milioni di utenti in tutto il mondo.

LEGGI ANCHE:

- PS Vita è meravigliosa

Servizi online delle console

1 year **Best Value**

PlayStation®Plus

Elevate your PlayStation®Network experience.

GET IN!
V.I.P. access to select demos, priority betas and early purchases on select hot titles.

GET MORE!
Includes access to PlayStation Network games and downloadable content. Exclusive PlayStation Store discounts. Full Game Trial – try before you buy! Exclusive, additional PlayStation Network features.

GET PLAYING!
PlayStation Plus delivers a whole new level of value, access and convenience so you can spend more time doing what you love... playing games!

PlayStation Network

XBOX LIVE

3 MONTH GOLD MEMBERSHIP

PLAY multiplayer games online
WATCH live sports and movies
CONNECT with friends

twitter sky facebook lost.fm

Xbox LIVE Gold gives you more games, movies, music and fun!

XBOX 360

* lost.fm is not available in Republic of Ireland

Sia **Sony**, sia **Microsoft** offrono anche un abbonamento a pagamento dei servizi online. Sony però consente anche agli utenti free l'uso dei social network.

011

un INTRUSO



in salotto!

Per centralizzare i dati e condividere rapidamente foto, film e musica è sufficiente un PC collegato alla TV del salotto. Vediamo quali modelli sono disponibili e come scegliere i componenti per costruire un sistema HTPC.

La linea **Asus EeeBox** vanta numerose declinazioni, in base alle esigenze è disponibile persino con porte USB 3.0 e lettore ottico, il tutto in uno chassis elegante e dalle forme moderne.

Oggi più che in passato, la possibilità di accedere facilmente ai propri file e di condividerli è un fattore di primaria importanza. Se un tempo le foto delle vacanze si sfogliavano in presenza degli amici, oggi si preferisce diffonderle sui social network. Anche la musica e i film sono sempre meno vincolati al supporto ottico, CD, DVD o Blu-Ray, e viaggiano invece in rete.

L'hub digitale della nostra era è il personal computer, strumento versatile, capace di gestire molteplici formati e di garantire l'accesso a periferiche esterne, alla rete domestica e al Web.

di Daniele Preda



Se, per certi versi, questa tendenza si sta modificando progressivamente, con l'avvento della cloud e dei sistemi di condivisione distribuita, almeno tra le mura di casa l'utilizzo di un PC rimane il sistema più diffuso per accedere ai contenuti, di qualsiasi natura. Proprio per questo in molti hanno scelto di collegare il proprio sistema alla TV e allo stereo del salotto, abilitando lo scambio di file in una piccola home-network.

È un approccio che nasconde qualche complessità di configurazione, ma garantisce la maggiore libertà d'uso e personalizzazione. Il mercato offre infatti numerosi lettori multimediali compatti, facili da collegare e utilizzare, ma sensibilmente più lenti e limitati rispetto a una vera e propria configurazione PC. Se dunque siete tra quelli che vogliono modificare ogni aspetto della propria esperienza multimediale, vi consigliamo di realizzare una macchina ad hoc per il salotto, o di scegliere tra quelle già pronte offerte dal mercato.

Tra i vantaggi della soluzione HTPC (Home Theatre PC) c'è la possibilità di configurazione e aggiornamento delle componenti hardware e software. Potremo perciò integrare sintonizzatore radio o TV, ricevitori satellitari, schede di acquisizione audio/video e molto altro ancora. Inoltre, trattandosi di un PC, sarà utilizzabile anche per scopi non multimediali; per contro però necessiterà di manutenzione e controlli, per evitare danneggiamenti o infezioni da virus.

Le soluzioni oggi sul mercato spaziano dal mini-PC a basso costo, com-

patto e pratico da posizionare, al sistema di alta qualità costruito secondo le specifiche del cliente. Per chi ha un budget limitato, non superiore ai 500 euro, sono facilmente reperibili nelle catene specializzate macchine parzialmente o completamente assemblate. A titolo di esempio vi segnaliamo alcuni tra i prodotti più interessanti.

I PREASSEMBLATI

Tra le varianti più compatte c'è sicuramente il recente **Sapphire Edge HD2**, una soluzione all-in-one che comprende una piattaforma Intel Atom D525, 2 gigabyte di RAM e un disco interno da 320 gigabyte.

Il pregio principale di questa soluzione, oltre al prezzo decisamente contenuto, è dato dalle dimensioni modeste, appena 193x148x22 mm. Grazie all'integrazione di un chip grafico ION2 di Nvidia è possibile riprodurre flussi video HD senza difficoltà, mentre sfruttando l'output HDMI è garantito il collegamento a TV e proiettori. Si tratta di una soluzione a basso costo, capace di eseguire Windows 7 o sistemi alternativi con buona fluidità. Per chi vuole vedere o registrare programmi TV è possibile installare un sintonizzatore DVB-T di tipo USB e pilotare il sistema tramite il software e il telecomando che accompagnano questa scheda opzionale. Manca il lettore ottico, ma può sempre essere aggiunto esternamente.

Un'altra soluzione miniaturizzata e facile da integrare è costituita dalla famiglia di prodotti ZBOX di Zotac. Il mini-PC ZBOX è disponibile con numerose varianti a base AMD Athlon

NEO, Intel Atom, Celeron e persino Intel Core i3, sufficientemente potente da poter gestire scenari operativi molto complessi. Anche in questo caso, la piattaforma dispone di tutto ciò che serve (LAN, WLAN, grafica integrata e porte USB) per un uso immediato. La maggior parte delle versioni deve essere completata con la semplice aggiunta di un modulo di memoria compatibile e un drive Serial Ata da 2,5". Se si desidera utilizzare supporti ottici, Zotac propone lo **ZBOX DVD e ZBOX Blu-Ray**; quest'ultimo affianca un lettore di ultima generazione a piattaforme Intel Atom e AMD APU serie E, particolarmente brillanti nella gestione dei flussi video in alta definizione. Zotac **ZBOX Nano** è invece una versione ultracompatto, distribuita anche con CPU VIA VX900H e completa di telecomando compatibile con Microsoft Windows Media Center. Tra i tanti integratori che sviluppano soluzioni mini-PC e SlimPC spicca sicuramente Shuttle. Oltre alle varianti XPC ad alte prestazioni, più indicate per l'uso quotidiano e il gaming, il listino comprende versioni a basso consumo, estremamente compatte e dotate di lettore ottico, come per esempio il modello **XS35GTV2**. Oltre alle misure ridotte (252x162x38,5 mm), questo SlimPC è tra i pochi a disporre di un sistema di raffreddamento completamente privo di ventole, dettaglio da non sottovalutare in un contesto di home cinema, che richiede silenziosità.

Tra i pionieri di queste soluzioni ultracompatte c'è sicuramente Asus con la linea di PC EeeBox, compatte uni-



1



2

tà facilmente collegabili allo schermo di casa. Anche in questo caso la linea di componenti interni comprende CPU Atom, particolarmente versatili e poche nei consumi, oltre a GPU dedicate Nvidia ION. Tra i molti modelli della famiglia segnaliamo **EeeBox PC EB1501P** (vedi foto in apertura), disponibile con una colorazione nera o bianca e munito di un elegante supporto che ne consente un agevole posizionamento in ogni situazione.

014

015



1. Questa versione è la più compatta proposta da **Zotac** e viene proposta secondo 7 declinazioni differenti, con piattaforma AMD E-350/E-450, Intel Celeron e Via Nano X2.

2. Se non volete rinunciare alla possibilità di leggere i contenuti memorizzati su un media ottico, **Zotac** rende disponibile la variante ZBOX con lettore DVD o lettore Blu-Ray.

3. La variante **Shuttle** incorpora, in un chassis da poco più di 1,5 litri, un lettore ottico e un sistema di raffreddamento privo di ventole, che sfrutta apposite heatpipe e radiatori a basso profilo.

FATELO DA VOI

Le soluzioni mini-PC disponibili sul mercato, come abbiamo visto, sono numerose e quasi ogni produttore ne ha almeno una a listino. In base al budget che abbiamo a disposizione possiamo scegliere la configurazione di partenza più adeguata e personalizzare la piattaforma aggiungendo, per esempio, una scheda TV per trasformare il PC in un videoregistratore programmabile. Si tratta di soluzioni dal prezzo contenuto e facilmente aggiornabili anche da utenti con nozioni tecniche minime.

I più esigenti possono rivolgersi ai negozi di informatica e selezionare modelli maggiormente rifiniti e con superiori possibilità di personalizzazione. In alternativa vi segnaliamo quali devono essere gli elementi da tenere sott'occhio nella scelta dei componenti per montare da soli un PC da utilizzare come hub multimediale.

La prima considerazione riguarda il rapporto tra potenza e consumo. Un hardware per configurazioni media center non deve essere necessariamente il più potente disponibile: al contrario, è indispensabile scegliere una piattaforma di potenza contenuta, per semplificare il raffreddamento e ridurre la rumorosità complessiva del dispositivo. Proprio per questo, come abbiamo visto, buona parte dei produttori privilegia configurazioni SoC Intel Atom o AMD Serie E, capaci di offrire velocità di elaborazione più che discrete e consumi inferiori ai 20 W. Per poter riprodurre fluidamente immagini e video, in formato standard o in alta definizione 1080p, risulta fondamentale il comparto grafico e la disponibilità di un encoder/



decoder hardware, capace di snellire le operazioni di decodifica che precedono la visualizzazione a schermo. In questo caso, una motherboard in formato micro-ATX o mini-ITX comprende già la maggior parte dei componenti necessari, compreso il processore, che si trova saldato direttamente sulla scheda madre ed è munito di radiatore (attivo o passivo). Tra i prodotti facilmente reperibili in circolazione, vi segnaliamo la board **Sapphire PURE Mini IPC-E350M1W**, con APU AMD E350 oppure la versione **Asus AT-5NM10-I** con microprocessore Intel Atom D510 e dissipatore passivo. Schede di questo tipo vi permetteran-

016

no di costruire una configurazione versatile, a basso consumo e capace di assicurare un'ottima silenziosità operativa. Oltre all'aggiunta di uno o più moduli di RAM, scelta da effettuare in funzione del sistema operativo installato (Windows / Linux), è indispensabile scegliere con cura il tipo di drive da integrare. Se desideriamo avere a disposizione molto spazio, è necessario orientarsi verso drive magnetici "tradizionali". È meglio scegliere unità con un regime di rotazione limitato e strutturate per garantire stabilità e consumi minimi, anche dopo molte ore di funzionamento. Se si vuole utilizzare il proprio PC per registrare i video o i programmi TV è opportuno installare unità da almeno 1 terabyte. Tra gli hard disk a basso consumo e con rumorosità contenuta vi segnaliamo la serie **Western Digital Caviar Green**, disponibili con capacità sino a 3 terabyte e consumi di 4 – 6 W, in base alla versione.

In alternativa, per usufruire di tempi di accensione e ripresa da stand-by più rapidi è possibile optare per un drive a stato solido SSD, anche se in questo caso, a fronte di una capacità nettamente inferiore, dovremo sborsare cifre significativamente più alte.

Oltre agli accessori opzionali, come sintonizzatore TV e lettore ottico, installabili in base alle proprie preferenze, è indispensabile valutare il binomio cabinet+alimentatore.

Se infatti desideriamo mettere in bella vista la nostra creazione in salotto, è opportuno scegliere uno chassis esteticamente piacevole e facilmente integrabile con l'arredamento di casa. In questo senso i principali produttori di cabinet propongono soluzioni, solitamente in formato desktop, con una larghezza di 430 mm, il formato standard dei componenti Hi-Fi e dei lettori da tavolo. In questo modo è possibile affiancare il PC agli altri dispositivi e "mimetizzarlo" senza difficoltà. Esi-

1. La nuova declinazione del PC ultra-compatto **Sapphire** vanta una configurazione bilanciata e a basso consumo. La staffa in dotazione permette di agganciarlo al monitor o alla TV senza difficoltà.

2. La versione CW02 è una delle tante proposte da **Silverstone**. Grazie alle forme moderne e all'utilizzo di materiali di pregio, installare il PC nel proprio salotto è un gioco da ragazzi.



stono comunque formati più compatti, in funzione della motherboard da installare. Le finiture comprendono, solitamente, un frontale in alluminio spazzolato, pulsanti di controllo e switch ben rifiniti, oltre ad apposite paratie mobili per nascondere eventuali prese USB e audio frontali. Nel complesso, un PC assemblato in case di questo tipo può essere messo in vista nel salotto di casa senza sfigurare. Tra i molti produttori, segnaliamo Silverstone, azienda specializzata nella produzione di soluzioni HTPC per i più diversi formati. Dal ricco listino abbiamo scelto il modello **Milo ML02**, ideale per i componenti mini-ITX sin qui descritti, contraddistinto da dimensioni compatte e distribuito con telecomando in bundle.

In questo caso Silverstone propone un alimentatore esterno senza ventole, con potenza di 120 W, ideale per alimentare la componentistica sin qui descritta e capace di ridurre a zero le emissioni rumorose.

Se invece si preferisce optare per una configurazione ATX, che permette di installare componenti tradizionali senza limitazioni di spazio, oltre a un case adeguato è opportuno valutare i consumi energetici dell'intera macchina, per poter scegliere l'unità di alimentazione più corretta. In commercio sono disponibili numerose varianti con soglia di rumore inferiore ai 19 dB in condizioni di carico contenuto. Questi prodotti risultano adeguati nella maggior parte delle situazioni, ma se siete particolarmente esigenti apprezzerete unità fanless, completamente prive di ventole, come la variante **Silverstone Nightjar ST50NF da 500W**.

I mini-PC

LEGGI ANCHE:

• Parliamo di networking

3. Se desiderate costruire una configurazione HTPC con case ATX, un **alimentatore** completamente passivo è quello che fa per voi.



018

Il più piccolo al mondo?

IL NUOVO SAPPHIRE **Edge HD³**. Adesso ancora più potente...

EDGE



Spesso solo 2,2cm.
Sono circa le dimensioni di un libretto tascabile



4GB DDR3



320GB HDD



Wireless LAN



USB 3.0



HDMI
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE



Full HD
1080

BELLO - SILENZIOSO - ECOLOGICO - COMPLETO...

...con la potenza della APU AMD E-450 con grafica Radeon™ HD 6320 incorporata

- **Bello, anche al tatto:** Il design ricercato e la finitura nera gommata "Rubber Touch Black" fanno del Mini PC un oggetto bello, anche al tatto, che si integra in qualsiasi arredamento
- **Silenzioso e "riservato":** Ideale in salotto come HTPC, non disturba la visione dei film, né acusticamente, né visivamente, grazie alla assenza di display o luci frontali e di antenne esterne
- **Ecologico:** nessun PC standard da tavolo consuma meno di 30W, la bolletta e l'ecosistema ringraziano
- **Completo:** è dotato di cavo HDMI, WIFI e sportellino frontale con due prese USB 3.0
- **Potente:** tutta la potenza della nuova APU AMD E-450 con grafica Radeon™ HD 6320 e 4GB di RAM DDR3



SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

piccoli

ANDROIDI



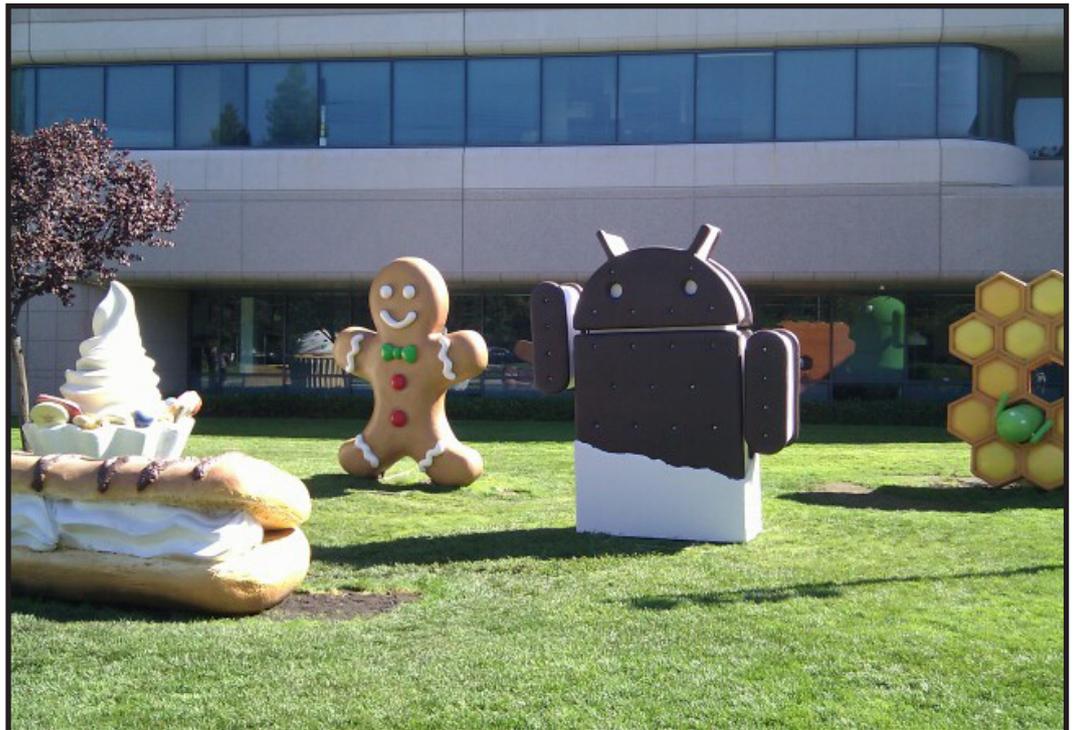
Crescono

Android è tuttora il più diffuso sistema operativo per smartphone.

*Ma non è sempre uguale:
un gran numero di versioni
coesistono fianco a fianco.*

Ecco una guida per non perdersi

Le statue rappresentanti le varie versioni di **Android** al GooglePlex di Mountain View, California



di **Flavio Piccioni**

Oggi Android è il sistema operativo mobile più diffuso, e secondo le ultime statistiche ufficiali IDC è montato sul 59% degli smartphone di tutto il mondo, con iOS fermo al 23%, Symbian e BlackBerry in caduta libera al 6% circa ciascuno, e Windows Phone che non riesce ad andare oltre il 2,2% nemmeno con il supporto di Nokia.

Ma come si è arrivati a questo successo? Ripercorriamo la storia del sistema operativo di Google.

LE ORIGINI DI ANDROID

Il progetto Android viene fondato da **Andy Rubin** nel lontano 2003, anno in cui vedono la luce i primi smartphone di successo commerciale come il Nokia 6600, il Qtek 2020 e il Sony-Ericsson P800. Nell'estate del 2005 Android viene acquisito da **Google**, lasciandovi a capo Rubin che ancora oggi dirige il progetto. Android non è quindi la risposta di Google all'iPhone, come molti pensano, ma ha una lunga storia alle spalle sebbene il primo smartphone commercializzato non abbia visto la luce prima del 2008 con il lancio dell'**HTC Dream**.

Diversamente dall'iPhone però, gli smartphone Android sono prodotti da molti brand (OEM) e possono avere configurazioni hardware molto differenti, causando quella che viene comunemente chiamata frammentazione. Alcune limitazioni hardware, soprattutto sulla parte grafica, possono impedire l'utilizzo di alcune applicazioni su terminali di fascia bassa, esattamente come avviene nel mondo dei PC desktop.

Inoltre, non tutti i terminali posseggono i requisiti minimi per essere aggiornati a versioni successive del sistema operativo, o a volte gli OEM e gli operatori telefonici preferiscono non investire risorse.

Può capitare quindi che il vostro smartphone non possa essere aggiornato all'ultimo rilascio di Android. Questo però non è da vedersi come un problema: infatti se siete soddisfatti del vostro telefono così com'è continuerete a esserlo anche successivamente all'uscita di nuove versioni e la vostra esperienza non muterà. L'unico inconveniente potrebbe essere quello della compatibilità di alcune applicazioni, ma considerato che ad oggi quasi tutte hanno Fro-yo come requisito minimo a essere tagliati fuori sono meno del 5% dei prodotti in circolazione.

Vediamo come si sono evolute le versioni di Android e quali nuove caratteristiche aggiunge ognuna di esse.



HTC Dream, il primo smartphone Android

Andy, il simpatico robot mascotte di Android



UN PASSO ALLA VOLTA

Le prime due versioni, 1.0 e 1.1 sono state rilasciate rispettivamente alla fine del 2008 e all'inizio del 2009 per il **G1** (HTC Dream), al tempo unico smartphone Android in commercio. Sebbene i loro nomi in codice fossero quelli degli androidi **Astro e Bender**, questi non furono mai usati per questioni di copyright. Il software era piuttosto essenziale, e solo con le versioni successive è arrivata quella maturità e quelle funzioni che hanno reso popolare Android.

Il 2009 è stato un anno molto importante per i Google-fonini: solo due mesi dopo Bender è stato rilasciato **Cupcake** 1.5 ed è iniziata la tradizione di assegnare nomi di dolci alle varie versioni del software. Cupcake ha introdotto il copia e incolla, i widget, e molte funzionalità grafiche che oggi diamo per scontate. Passano un altro paio di mesi e **Donut** 1.6 fra le altre cose introduce il riconoscimento vocale e migliora fotocamera e galleria. E prima della fine del 2009 arriva **Eclair** 2.0/2.1 con supporto ad account multipli, ulteriori novità per la fotocamera e per la tastiera virtuale oltre a un'aggiornamento dell'interfaccia grafica e all'ottimizzazione della velocità hardware. Eclair esordisce sul **Google Nexus One** e viene montato su tutta una serie di smartphone che contribuiscono alla diffusione di Android, fra i quali meritano sicuramente menzione il **Motorola Milestone**, l'**HTC Desire** e il **Samsung Galaxy S**.

Arrivano anche le interfacce grafiche dei vari OEM, che vanno a differenziare i diversi modelli di smartphone e ad aggiungere nuove funzionalità

a quelle dell'Android "stock". Fra queste citiamo la molto apprezzata **Sense** di HTC e la **TouchWiz** di Samsung, quest'ultima ancora oggi è al centro di diatribe legali a causa delle somiglianze con l'interfaccia grafica di Apple.

Un aggiornamento importante è stato quello ad Android 2.2 **Froyo**, che a Maggio 2010 ha introdotto per esempio la possibilità di spostare le applicazioni su SD, le notifiche push, il tethering ed il supporto a Flash. La maggior parte degli smartphone ha ricevuto l'aggiornamento con queste importanti novità, e ad oggi Froyo è montato su circa il 21% dei telefoni Android mentre le versioni precedenti coprono insieme meno del 5%.

Android 2.3 **Gingerbread** arriva a Natale 2010 con il **Nexus S** e ad oggi rappresenta la versione del sistema operativo più diffusa con una quota di circa il 65%. Le novità introdotte non sono molte, ma spiccano il supporto a fotocamere multiple (quella frontale o la doppia posteriore per riprese in 3D), alla tecnologia NFC (Near Field Communication) e una migliore gestione dell'energia. Arrivano anche i primi smartphone con processore dual-core fra cui spiccano il **Motorola Atrix**, l'**HTC Sensation** e il campione di vendite **Samsung Galaxy S II**.

IL PRESENTE

Nel 2011 arrivano anche i tablet Android per contrastare il monopolio dell'iPad: con il **Motorola Xoom**, gli svariati **Samsung Galaxy Tab**, e l'**Asus eeePad Transformer** esordisce una versione dedicata di Android per tablet: **Honeycomb 3.0**.

Arriviamo alla fine del 2011 ed arrivano Android 4.0 **Ice Cream Sandwich** ed il **Galaxy Nexus**. Spiccano miglioramenti su grafica, multitasking, browser internet, fotocamera e un miglior controllo delle risorse utilizzate. E nonostante sia passato molto tempo dall'uscita di quest'ultima versione, sono ancora molto pochi i modelli aggiornati, in parte per colpa di Google che ha ritardato nella messa a disposizione del codice sorgente, in parte a causa della pigrizia degli OEM. Infatti fatta eccezione per HTC e Sony che hanno già aggiornato o pianificato l'aggiornamento per un buon numero di smartphone, e Samsung che ha deciso di supportare solo i due modelli di punta, tutti gli altri (LG e Motorola in testa) devono ancora iniziare i rilasci. Come risultato, a sette mesi dal lancio Ice Cream Sandwich ha raggiunto una diffusione del solo 7%. Addirittura molti nuovi modelli sono stati commercializzati con Gingerbread, tranne per i prodotti di punta del momento **HTC One** e **Samsung Galaxy S III**.

Siamo dunque ancora nel pieno della fase degli aggiornamenti ad Android 4.0 ma è già uscita una nuova versione: alla fine del mese scorso è stato presentato **Android 4.1 Jelly Bean**, che introduce novità quali il riconoscimento vocale offline e l'assistente personale Google Now. Per

il momento è presente solo sul tablet Nexus 7, realizzato da Asus per Google (che in Italia uscirà a settembre), ma presto usciranno aggiornamenti per i dispositivi che usano la versione 4.0. Per la fine dell'anno, invece, se le indiscrezioni saranno confermate, dovrebbero arrivare in vendita ben cinque nuovi smartphone Nexus con Android 5.0 **Key Lime Pie**.

023



Il **Nexus 7** è il nuovo tablet, progettato da **Asus** per Google, che utilizza **Android 4.1 Jelly Bean**

*La vita e' un susseguirsi di Flash,
catturali tutti con Kingston*

Guarda tutto, non perderti niente



CompactFlash, SD cards e microSD

Qualunque sia la card di cui hai bisogno,
Kingston Technology ha cio' che stai cercando.

Per ulteriori informazioni collegati al sito
www.kingston.com

kingston.com/flash

 **Kingston**
TECHNOLOGY

FOTOGRAFARE

di

CON IL

Roberto Veronese

CELLULARE



PRIMA
PARTE

Scatto alla risposta

Ormai non esiste cellulare che non sia dotato di un sensore per la ripresa di immagini. Ma è possibile sostituire la classica fotocamera con il telefonino?

Con i modelli giusti, e seguendo i nostri consigli, l'operazione può riuscire.

A patto, ovviamente, di adattarsi a convivere con i limiti intrinseci di questi dispositivi.





Q

uattro ore al decollo, e ancora lo zaino per la vacanza non è a posto. Troppo pesante per stare nei 6 chili del bagaglio a mano. Ma chi me l'ha fatto fare di prenotare un low-cost? Del resto, avevo i soldi contati: non posso permettermi nemmeno di spedire una valigia, costerebbe più del biglietto. Sei chili e due etti, cos'altro posso togliere? Magari la fotocamera con il suo caricabatterie... tanto ho il cellulare nuovo, con sensore da 8 Megapixel, farà buone foto no? E se poi non le fa? Quando mai tornerò in quel posto? Ci vorrebbe un esperto che mi dia qualche dritta. Ora che ci penso, ne conosco uno impallinato di queste cose... dove ho messo il numero...

Scattare foto con un cellulare è diventata un'abitudine comunissima

DRIIIIIIII -NNN!!!

“Roberto, il cellulare modello X fa belle foto? Posso metterlo al posto della fotocamera?”. Erano le 6:45 del mattino, ed ebbi la tentazione di dire all'amico dove poteva mettersi il cellulare. Invece, gli spiegai pregi, difetti e gli diedi qualche dritta. Che ora racconterò anche a voi. Il problema di fondo è molto semplice: da qualche anno, i cellulari hanno iniziato a integrare una sezione fotografica via via più sofisticata. A sentire i produttori, i modelli più recenti sono in grado di rivaleggiare con le fotocamere, almeno sul piano delle specifiche tecniche. E quindi sono perfettamente in grado di sostituire una fotocamera compatta. Purtroppo per loro, c'è una bella differenza fra “avere specifiche tecniche simili” e “produrre foto di qualità comparabile”; inoltre, le specifiche tecniche non danno indicazioni su una serie di elementi che, in una fotocamera, sono molto importanti: ergonomia, comodità, velocità per esempio difficilmente verranno “misurate” nelle specifiche dichiarate.



LIMITI, PROBLEMI E MANCANZE

Il primo e fondamentale limite della sezione fotografica di un cellulare è costituito dal ridottissimo spessore, specie nei modelli di ultima generazione. Le leggi dell'ottica sono inderogabili, e in estrema sintesi dicono che l'ingombro (in profondità) di un obiettivo è legato alla lunghezza focale e alle dimensioni del sensore che deve "coprire". E poiché non è possibile usare obiettivi con lunghezze focali troppo corte, che renderebbero inutilizzabile il telefono come fotocamera, l'unico modo per aggirare il problema è ridurre le dimensioni del sensore. Ridurre di quanto? Beh, di parecchio. La maggior parte dei cellulari monta sensori da 1/6", ovvero 2,4x1,8mm con una diagonale di 3 mm e una superficie di 4,32 mm². Per confronto, la maggior parte delle fotocamere compatte monta oggi sensori da 1/2,3", ovvero 6,17x4,5 mm con diagonale di 7,66 mm e superficie

di 28,50 mm². Il sensore del telefono, insomma, ha una superficie 6 volte più piccola. E ricordiamo che, a parità di pixel, più il sensore è piccolo e meno luce cattura. Ovviamente, ci sono eccezioni. Il vecchio Nokia N8, per esempio, montava un sensore da 1/1,83". E il nuovo Nokia N808 monta addirittura un sensore da 1/1,2". Il secondo limite è di tipo ergonomico. La forma del cellulare è studiata per telefonare comodamente, ed è un compromesso fra la comodità in chiamata e quella in fase di consultazione dello schermo. Ulteriori compromessi per semplificare la fruizione come macchina fotografica ne renderebbero difficile l'uso per il suo scopo primario: telefonare. Quindi impugnare un telefonino a mo' di fotocamera non è quasi mai comodo, i comandi (spesso realizzati tramite icone sul touchscreen) sono difficili da azionare, ed è già un buon risultato se il co-

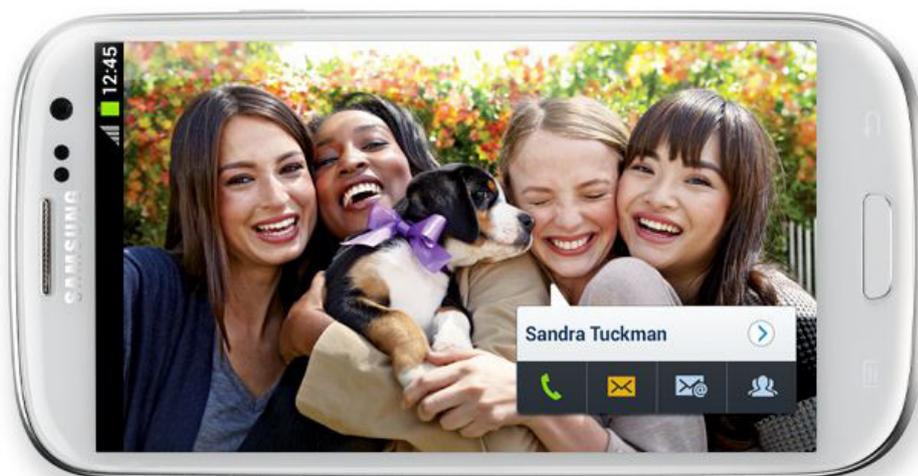
struttore provvede a trasformare il pulsante che si viene a trovare sul bordo superiore in pulsante di scatto. Infine, ci sono alcune limitazioni tecniche: prima di tutto la funzione fotocamera gira quasi sempre come applicazione, ed è nettamente più lenta nel funzionamento rispetto ad apparecchi in cui c'è un processore dedicato. In pratica, anche se sono presenti tutte le funzioni principali di una compatta (dall'autofocus all'autoesposizione, alla ricerca dei volti) esse saranno generalmente lente. Poi manca, in genere, lo zoom ottico, sostituito dal cosiddetto "zoom digitale" che però quasi sempre è un semplice ingrandimento del centro del sensore, di scadente qualità. Non dimentichiamo poi che nei cellulari non c'è il flash. Quello che a volte viene indicato come tale è in effetti un LED ad alta luminosità, la cui portata però non è confrontabile con quella di un flash vero.

I VANTAGGI DEL CELLULARE

Ma se il cellulare ha tutti questi problemi nell'uso come fotocamera, come mai su Flickr la fotocamera più usata risulta essere... l'iPhone 4? Beh, senza parlare della comodità di portare con sé un solo dispositivo invece che due, oggettivamente i difetti tecnici sono più che compensati da una serie di vantaggi dati dalla stretta integrazione fra la parte fotografica e le altre componenti dello smartphone. Per esempio, se lo smartphone è dotato di antenna GPS, sarà possibile eseguire automaticamente il "geotagging" delle foto. Ovvero, nei dati Exif di ogni scatto verranno automaticamente registrate le coordinate geografiche del luogo, in modo da poter facilmente posizionare la foto su servizi come Panoramio, Google Earth eccetera. Ma la funzione più usata è sicuramente la condivisione sui social network. Pubblicare uno scatto

su Facebook, inviarlo via mail o condividerlo in altri ambienti social è questione di un attimo, grazie al fatto che lo smartphone è costantemente collegato a Internet e ai vostri account, via

agli amici lontani, il cellulare è sicuramente più comodo di una compatta. Sarà per questo che le compatte di ultima generazione cominciano a esibire funzionalità di connessione wireless?



rete cellulare o in Wi-Fi. I telefoni più moderni, come il Samsung Galaxy S III, possono addirittura combinare più funzioni. Per esempio, possono riconoscere le persone in una foto, taggarle automaticamente e inviare le foto sulle relative bacheche, o far apparire sul display lo "stato" attuale delle persone ritratte. Insomma, per chi in vacanza scatta foto per condividerle con

I telefoni più recenti, come il Samsung S III, combinano fotografia e social network, per esempio mostrando lo stato di chi appare nella foto appena scattata

AGGIRARE I PROBLEMI

Appurato che ci sono ottimi motivi per usare un cellulare come fotocamera al posto di una qualsiasi compatta dedicata, e appurato anche che difficilmente la qualità degli scatti sarà da sogno, vediamo un po' cosa si può fare per evitare di realizzare scatti da incubo.

Un cellulare non ha grossi problemi a realizzare un buono scatto in pieno sole. I problemi cominciano quando la luce è poca, cioè in qualsiasi situazione diversa da “mezzogiorno nel Sahara”. Con poca luce, il cellulare cerca di compensare allungando il tempo di esposizione e aumentando l'amplificazione del segnale, operazioni che creano “rumore”, cioè amplificano la sensibilità ai disturbi. Se il cellulare non permette alcun controllo dei parametri di scatto, ci sono due cose che potete fare: primo, evitate di fotografare in bassa luce soggetti in movimen-

to, che a causa del lungo tempo di scatto verrebbero inevitabilmente mossi; secondo, dovete voi stessi far sì che il cellulare rimanga perfettamente fermo per tutta la durata dello scatto. Allenatevi a scattare tenendo il cellulare con due mani, sostenendolo da sotto, come fareste con una compatta, tenendo i gomiti aderenti al corpo e i muscoli delle braccia rilassati (se siete in tensione, le mani vibrano impercettibilmente e nella foto si vede). E mentre scattate, trattenete il respiro. Se la luce è davvero poca, probabilmente anche questo non basterà e dovrete per forza appoggiare il cellulare a qualcosa di stabile (una ringhiera, un tavolo, un palo...). In questo modo, otterrete una foto forse rumorosa, ma non mossa, e questo vi permetterà di intervenire in seguito con il fortoritocco per ridurre il rumore e perfezionare lo scatto.

SFRUTTARE I DIFETTI

Se non puoi batterli, unisciti a loro, dicevano gli antichi. Avete un telefonino le cui immagini sono un concentrato di difetti? Etichettateli come “effetti creativi”. Se sovraesponete, datevi allo stile “High key”, scegliendo soggetti ben definiti su sfondi chiari (che verranno “bruciati” diventando bianchissimi); se ha tempi di scatto biblici, provate il “mosso intenzionale”: scattate tenendo fermo lo smartphone all'inizio, per poi muoverlo improvvisamente negli ultimi istanti in cui l'otturatore è aperto. Nella prossima puntata vedremo le app utili ai fotografi con telefonino, e gli smartphone particolarmente versati in ambito fotografico. Nell'attesa, sfruttate i nostri consigli per far pratica e ottenere foto migliori. O artistiche: si dice che per vincere un concorso di fotografia artistica la foto deve essere sfocata, mossa, sottoesposta e male inquadrata. Dovrete impegnarvi...



SCORE
2:0

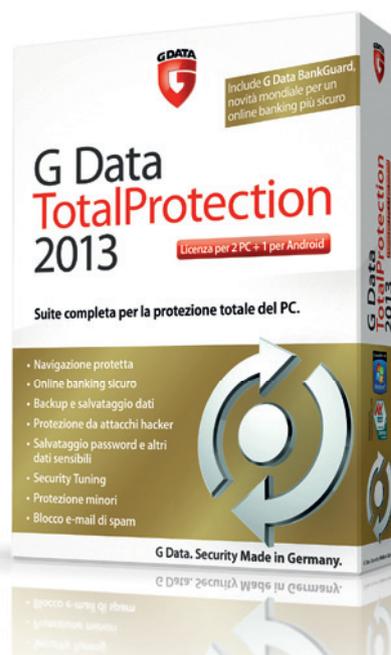
Scarica subito la versione di prova per 90 giorni. Collegati a:
www.gdata.it/bitcitymagazine

La doppietta vincente

Doppia licenza su tutta la gamma 2013: AntiVirus, InternetSecurity e TotalProtection. Ogni prodotto contiene due licenze per PC e, in aggiunta, una per smartphone o tablet con sistema operativo Android.

Novità: **G Data BankGuard**, per fare home banking in tutta sicurezza.

-  Eccezionale rilevamento virus
-  Navigazione Sicura
-  Controllo posta e blocco Spam
-  Backup di dati e partizione
-  Aggiornamenti ogni ora



Acquistalo subito su: www.gdatastore.it

G Data. Security Made in Germany.

CELLULARI AD ALTA DEFINIZIONE

il CINEMA È IN LINEA

Gli smartphone odierni sono spesso in grado di mostrare immagini ad alta definizione o di trasmetterle al televisore. Ecco cosa offre il mercato.

di Lina Riva



L'alta definizione ha ormai cessato di essere monopolio dei televisori. Quasi tutti i tablet e buona parte dei notebook hanno schermi con risoluzione perlomeno 720p, e spesso anche superiore. Addirittura, Apple è andata oltre l'alta definizione con i suoi Retina Display: l'ultimo modello di iPad, per esempio, ha una risoluzione di 2.048x1.536, superiore alla 1.920x1.080 dei televisori Full HD. Ma ormai persino molti smartphone di fascia alta possono vantare

display ad alta definizione, che consentono di guardare un film senza perdere nemmeno un dettaglio. E, se comunque il piccolo display del telefono vi sembra scomodo (specialmente per guardare un film in due o più persone), sta diventando sempre più comune la possibilità di collegare il telefono al televisore. In questo articolo vedremo i principali modelli di smartphone HD, e come vedere sul televisore le immagini HD provenienti dal telefono.

LEGGI ANCHE:
▪ Parliamo di networking

HTC One X

L'ammiraglia degli smartphone HTC può vantare, tra le altre cose, un display da 1.280x720 pixel in grado di riprodurre filmati con risoluzione 720p. L'invio di immagini al televisore può avvenire sia via DLNA, sia attraverso una porta MHL.



Samsung Galaxy S III

Il telefono che, perlomeno nelle intenzioni di Samsung, dovrebbe affrontare alla pari l'iPhone 4 di Apple, dispone di un display 1.280x720 che, a differenza degli altri, è multitouch. La connettività col televisore può avvenire sia via MHL, sia via Wi-Fi.



Sony Xperia S

Il primo smartphone Sony a non portare anche il marchio Ericsson dispone di un display 1.280x720, in grado di riprodurre correttamente filmati con risoluzione 720p. L'uscita HDMI permette di inviare immagini direttamente al televisore. Se poi il TV è un Sony Bravia, può fare anche da telecomando.

LG Optimus 4X HD

Arrivato sul mercato da pochi giorni, il modello di punta di LG porta la sigla "HD" già nel nome, per vantare il proprio display con risoluzione 1.280x720 (sufficiente per riprodurre filmati 720p); è presente anche una porta MHL per inviare via cavo le immagini HD al televisore. Il processore è un Nvidia Tegra quad core da 1,5 GHz. Il sistema operativo è Android 4.0 con la nuova interfaccia personalizzata UX;





Huawei Ascend D Quad

Non ancora arrivato sul mercato a causa di ritardi di produzione, l'Ascend D Quad della taiwanese Huawei è uno smartphone Android (versione 4.0), il primo tra i suoi telefoni a fare uso di un'interfaccia personalizzata. Dotato di processore quad core sviluppato dall'azienda stessa, che dovrebbe renderlo tra i più veloci al mondo, è dotato di un display con risoluzione 1.280x720, in grado di riprodurre correttamente filmati con risoluzione 720p.

Inviare immagini dallo smartphone al televisore

I metodi possibili sono sostanzialmente i tre che seguono:

- *Uscita mini-HDMI*

Lo standard HDMI è quello usato di preferenza per inviare immagini in alta definizione, inclusive dell'audio. I televisori attuali dispongono di diversi ingressi HDMI, di cui quasi sempre uno è posizionato sul bordo del televisore per facilitare la connessione di dispositivi mobili come telefoni o fotocamere. Le porte HDMI sono piuttosto grandi, perciò, per dispositivi piccoli come gli smartphone, ne è stata creata una versione in formato ridotto, detta mini-HDMI. Alcuni telefoni ne sono provvisti, anche se ultimamente si preferisce utilizzare al suo posto la porta MHL (vedi a fianco). Per effettuare il collegamento è sufficiente un cavo come quello in figura, che abbia cioè una presa HDMI dal lato televisore e una mini-HDMI dal lato telefono (normalmente il cavo non è incluso nella confezione

del telefono, e costa almeno una ventina di euro). Una volta collegato il cavo, è sufficiente impostare il televisore in modo che visualizzi l'ingresso HDMI cui è collegato il telefono.



- Uscita MHL

Oggi sugli smartphone si tende a usare, al posto della porta mini-HDMI, la più versatile porta MHL (Mobile High-Definition Link). Si tratta di

una connessione multiuso che può svolgere più funzioni diverse, a seconda di ciò che le viene collegato. Molte delle prime implementazioni svolgevano allo stesso tempo la funzione di porta USB e porta HDMI, ma sono possibili configurazioni differenti. Se il vostro telefono ha una connessione MHL, vi serve un cavo che abbia un connettore MHL dal lato telefono, e HDMI dal lato televisore, come quello in figura. Per il resto si procede come nel caso precedente.



HTC Media Link HD; un dispositivo che, collegato al televisore, permette di inviargli immagini dal telefono con una connessione Wi-Fi

- Wi-Fi

In alcuni casi è possibile inviare le immagini anche via rete. Ci sono però delle precondizioni. Il televisore deve essere del tipo "smart", cioè collegato in rete (si veda l'articolo sulle smart TV in questo stesso numero) o, in alternativa, essere connesso a un player video a sua volta collegato in rete. E la rete deve essere del tipo Wi-Fi. Infine, lo smartphone deve essere compatibile con la tecnologia DLNA, che consente il rapido scambio di materiale multimediale in rete.

Se tutte queste condizioni sono rispettate, per trasmettere immagini al televisore è sufficiente collegare lo smartphone alla rete Wi-Fi. Sul menu del televisore relativo al materiale presente in rete dovrebbe subito essere visibile lo smartphone, e dovrebbe essere possibile selezionare

direttamente per la visione i file multimediali presenti nella sua memoria.

I modelli più recenti di iPhone e di smartphone Android dovrebbero essere tutti compatibili DLNA, come pure i futuri telefoni con sistema operativo Windows Phone 8. Per i telefoni Nokia con Windows attuali è necessario installare l'app gratuita Play To. Se il vostro televisore non è "smart", o comunque non è in grado di utilizzare file ricevuti via rete, è possibile acquistare dispositivi che lo rendano compatibile. Per esempio, HTC produce Media Link HD, una "scatoletta" che va connessa alla porta HDMI del televisore, e alla quale i telefoni HTC



possono collegarsi in Wi-Fi per inviare qualunque genere di filmati sul grande schermo. È in vendita a circa 50,00 euro.

IL TELEVI- SORE CHE SA FARE TUTTO



Dietro il termine “smart TV” si nasconde un ampio spettro di servizi, e non sempre sono tutti disponibili. Vi aiutiamo a orientarvi nella scelta

Marco Passarello

Ormai le cosiddette “smart TV” non sono più solo giocattoli per appassionati di tecnologia: tutti i principali produttori hanno introdotto funzioni smart nei loro televisori, non solo in quelli di lusso, ma anche in quelli di fascia media e persino in alcuni modelli economici.

Ma cosa significa “smart”? In inglese significa “furbo”, e in questo contesto designa quei televisori che sono in grado di accedere a Internet per usufruire di vari

servizi. Qualcuno si chiederà: se ne sentiva la mancanza? Secondo una ricerca condotta da Nextplora, la metà della popolazione italiana (42%) desidera accedere e navigare in Internet liberamente e avere un'esperienza di intrattenimento su un schermo grande (66%) e dal design ultrasottile (71%). Quindi la risposta è sì: quasi un italiano su due vuole un super-televisore! Non tutti i televisori, tuttavia, sono “smart” allo stesso modo:

una volta ottenuto l'accesso alla Rete, quello che l'apparecchio è in grado di fare dipende dai servizi che il produttore ha messo a disposizione. Prima di fare l'acquisto, perciò, dovrete decidere quali sono quelli che vi servono effettivamente, e verificare quali marchi li hanno implementati nei propri prodotti. In questo articolo vi racconteremo tutte le funzionalità che potete ottenere da un televisore “smart” di oggi.

Come si presenta lo schermo di uno smart TV odierno (in questo caso un LG).



Social network e fotografia

Uno dei servizi principali disponibili sulle smart TV è l'accesso ai social network. Il funzionamento è analogo a quanto avviene sugli smartphone: sul televisore è presente una "app" che permette di sfogliare i contenuti del social network, ricevere messaggi, visualizzare foto, modificare il proprio status. Quasi tutti i televisori odierni consentono l'ac-

cesso a Facebook e Twitter, ma se siete utenti di un social network meno noto rimarrete probabilmente a terra.

Particolare rilievo hanno i social network relativi alla fotografia, che con l'aiuto di una smart TV permettono di visualizzare la propria collezione di scatti sul grande schermo: molti televisori dispongono di collegamenti

verso Picasa e Flickr. Un caso particolare è il servizio "Family Album" offerto dai televisori Samsung, che consente sui propri server una condivisione fotografica limitata a un massimo di dodici persone, per diffondere le immagini in un contesto strettamente familiare (a condizione che tutta la famiglia utilizzi televisori Samsung).



come fare

Collegarsi alla rete

come fare

Connettersi a Facebook

Navigazione Web

Al di là delle tante app volte a semplificare l'accesso alle risorse presenti sul Web, può essere a volte utile navigare in Internet come si farebbe su un PC o uno smartphone. Le prime smart TV erano prive di questa funzione, dato che il telecomando del televisore rappresenta un ben povero sostituto della tastiera e del mou-

se necessari per navigare. I modelli più recenti, però, hanno ovviato al problema, dotandosi di telecomandi con trackpad e tastiera alfanumerica, oppure adottando soluzioni più sofisticate come il riconoscimento vocale e gestuale. Oggi, quindi, i televisori "smart" sono dotati di un browser, spesso dello stesso tipo presente sui PC (per

esempio: Opera). Tenete conto però che la navigazione può incontrare ostacoli imprevisti: se aprite un sito che richiede un particolare plug-in per essere visto, sul televisore non sarà possibile installarlo. Inoltre il televisore, non disponendo delle risorse di un PC, potrebbe essere lento ad aprire i siti web graficamente complessi.

Letture quotidiani

Come avviene per gli smartphone, nei televisori smart ci sono app che permettono di leggere le notizie dei principali quotidiani.

A differenza di quanto avviene nei telefoni, però, qui lo spazio non manca, e si possono visualizzare le pagine del giornale in modo molto simile a quelle stampate. Sono però poche le testate italiane che forniscono questo servizio (che di

solito è gratuito e non richiede abbonamento): "Corriere della

Sera", "La Repubblica", "La Stampa" e "La Gazzetta dello Sport".



Videochiamate

Un numero piuttosto ristretto di televisori ha anche la possibilità di effettuare videochiamate via Internet. Perché questo sia possibile è necessario che il televisore incorpori una videocamera o, più frequentemente, che sia interfacciabile con una webcam. Attualmente tutti i televisori che dispongono di questo tipo di servizio lo svolgono tramite Skype,

il più diffuso social network di tipo telefonico.



Alcuni televisori permettono di effettuare videochiamate usando Skype, ma ovviamente devono essere interfacciati con un'apposita webcam.



Videoteche e video-on-demand

La più interessante categoria di servizi è però quella che consente di scaricare sul televisore filmati di ogni tipo, scegliendo da una vastissima offerta.

In primo luogo, molte emittenti televisive offrono un servizio che permette ai televisori smart di poter accedere in qualunque momento ai programmi trasmessi di recente (per esempio: all'ultima edizione del telegiornale) o a una scelta di

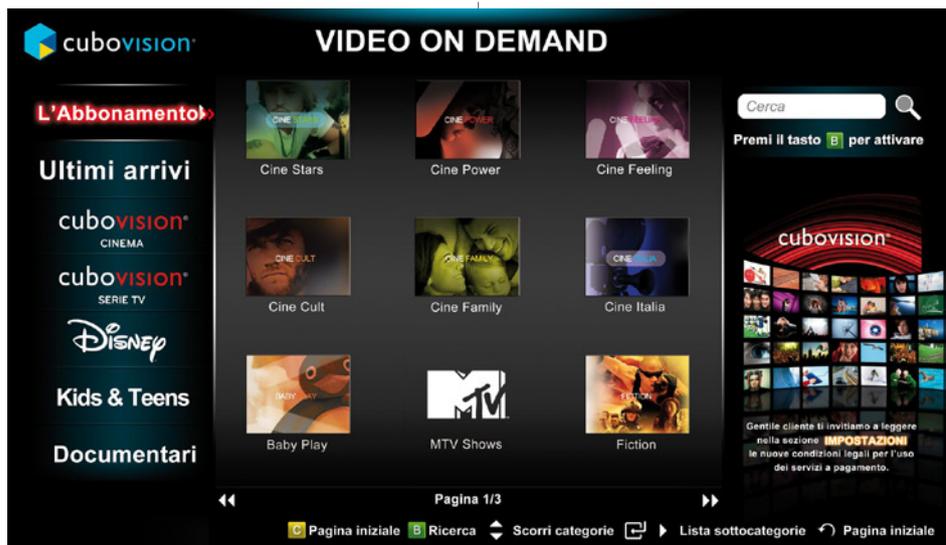
altri contenuti. Per esempio, la RAI offre questo tipo di servizio sotto il nome RaiClick, ed è usufruibile gratuitamente dai televisori compatibili.

Esistono poi vari canali tematici che offrono contenuti specifici, il cui accesso può essere offerto gratuitamente con il modello di televisore, o richiedere un abbonamento. L'offerta è quantomai varia, e va dalle notizie (per esempio: Euronews) ai vi-

deo musicali o alla copertura di eventi sportivi, fino a servizi estremamente specifici come il canale dei Berliner Philharmoniker, che consente di fruire delle registrazioni dei concerti della celebre formazione orchestrale. Infine ci sono vere e proprie videoteche online, che consentono di "noleggiarle" un film e vederlo in streaming, via Internet, sullo schermo del televisore, dietro pagamento. In

Le app possono accedere a canali informativi esclusivi, come RAI Euro 2012 (in esclusiva Samsung), che visualizza le azioni principali dei campionati Europei di calcio





Alcuni televisori permettono di effettuare videochiamate usando Skype, ma ovviamente devono essere interfacciati con un'apposita webcam.

Italia questo tipo di servizio è stato ostacolato dall'assenza di videoteche online con diritti validi per il nostro Paese. Tut-

tavia ora tutti i principali marchi offrono la connessione con almeno un paio di videoteche come Acetrax.

Il problema dell'interfaccia.

Se gli schermi ad alta definizione dei televisori odierni rendono molto semplice la visualizzazione dei contenuti provenienti dal Web, il problema principale dell'utilizzo del televisore come se fosse un computer è quello dell'interfaccia. Non è infatti semplice fare a meno di tastiera e mouse e navigare su Internet

stando sparpazzati nella poltrona del soggiorno.

Una soluzione molto sensata è quella di applicare tastiera e mouse anche al computer. Molti televisori, infatti, permettono di utilizzare una tastiera wireless, dotata di touchpad o trackball per sostituire il mouse, il che semplifica molto la navigazione

anche in assenza di un tavolo su cui appoggiarsi. Si tratta però di un accessorio venduto separatamente, che richiede circa 80 euro di spesa aggiuntiva.

La maggior parte dei produttori ripiega su un qualche tipo di touchpad presente sul telecomando, oppure con telecomandi dotati di un sistema di puntamento per

spostare direttamente il cursore sullo schermo con i movimenti della mano. Va detto però che, se questi sistemi possono andare bene per passare da un'icona all'altra sullo schermo, usarlo per scrivere (spostandosi su una tastiera virtuale e facendo clic quando il puntatore si trova sulla lettera giusta) può rendere davvero frustrante anche il semplice scrivere una password. Per scrivere sono ancora meglio i vecchi sistemi, come la tastiera alfanumerica posizionata sul retro dei telecomandi Philips Dual Remote.

Alcuni produttori, in particolare Samsung e Panasonic, hanno introdotto nei loro televisori più recenti tecnologie futuribili come il riconoscimento gestuale e vocale. Per quello gestuale vale quanto abbiamo già detto per touchpad e affini: è molto difficile usarlo per scrivere. Molto più utile, invece, il riconoscimento vocale, svolto attraverso un microfono posto sul telecomando, e che consente, per esempio, di fare una ricerca su Google semplicemente "dicendo" la parola chiave desiderata.



Il telecomando Magic Motion di LG permette di selezionare oggetti sullo schermo puntandoli direttamente.

I telecomandi Philips adottano una tastiera alfanumerica posta sul retro.



Una tecnologia matura?

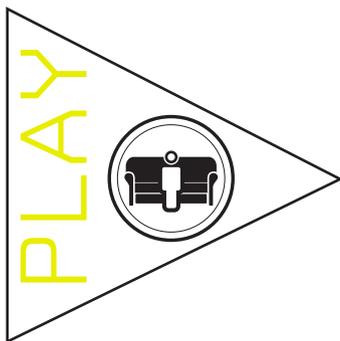
Come abbiamo visto, le smart TV promettono grandi cose. Resta da vedere se questa prima generazione di televisori “furbi” non verrà presto soppiantata da modelli più efficienti. Samsung, per prevenire questa eventualità, ha provvisto i suoi televisori di uno slot chiamato “Evolution”, in cui inserire schede per aggiornarli a funzionalità future. In ogni caso, il nostro suggerimento è, se davvero tenete alle funzioni “smart”, di non accontentarvi di modelli di fascia troppo bassa. Che potrebbero nominalmente disporre

di tutte le funzioni, ma in pratica essere poco piacevoli da usare a causa di processori lenti, interfacce imprecise, e così via.

in basso: le smart TV possono spesso dialogare con dispositivi della stessa marca.

Qui vediamo uno smartphone Samsung che funge da telecomando





Un tranquillo
weekend
di paura

I FILM DEL MESE

Durata: 109'

(USA, 1972)

Quattro amici con il mito della natura selvaggia, partiti per discendere un fiume in canoa, scopriranno in modo traumatico cosa significa dover contare solo sulle proprie forze in presenza di persone ostili. Un film di culto che, anche se oggi non appare più così violento come al momento dell'uscita, mantiene tutta la sua carica disturbante. Riedizione ricca di contenuti speciali.



Marigold Hotel
The Best Exotic
Marigold Hotel

(UK 2012)

Un gruppo di pensionati inglesi decide di fare una vacanza di lusso in India, ma finisce invece in un hotel scalcinato. Dal regista di *Shakespeare in Love* un film dalla struttura scontata, che viene salvato soprattutto dal cast che conta alcuni dei più grandi e "stagionati" talenti del cinema britannico. L'edizione in Blu-Ray contiene anche una "copia digitale" per vedere il film su dispositivi mobili.

Durata: 124'

Regia: John Boorman

Interpreti: Burt Reynolds, Jon Voight, Ned Beatty, Ronny Cox

Lingue: inglese, italiano, francese, tedesco, spagnolo;

Sottotitoli: inglese n. u., italiano n.u. e.a.

Aspect Ratio: 2,40:1

Audio: Dolby Digital mono (it), DTS-HD 5.1 (en)

Distribuzione: Warner Home Video



Regia: John Madden

Interpreti: Judi Dench, Maggie Smith, Bill Nighy

Lingue: italiano, inglese, e altre 4 lingue

Sottotitoli: italiano, inglese n.u. e altre 4 lingue

Aspect Ratio: 2,35:1

Audio: DTS-HD 5.1 (inglese: DTS-HD 5.1 Master Audio 3.0)

Distribuzione: 20th Fox Home Entertainment

Regia: Jean-Pierre e Luc Dardenne

Interpreti: Cécile De France, Thomas Doret

Lingue: francese, italiano

Sottotitoli: italiano

Aspect Ratio: 1,85:1

Audio: DTS-HD Master Audio

Distribuzione: Medusa

Il ragazzo con la bicicletta

(Francia - Belgio, 2011)

Durata: 87'

Orfano di madre e abbandonato dal padre, un ragazzino tenta ripetutamente di fuggire dall'orfanotrofio. Solo la parrucchiera che lo ha incontrato per caso riuscirà a far breccia nel suo muro di ostilità. Il consueto cinema dei fratelli Dardenne: storie di emarginazione filmate con rigore e senza concessioni al sentimentalismo. Anche se qui c'è un filo di speranza in più.



The Iron Lady

(Italia, 2011)

Una biografia di Margaret Thatcher, che affianca momenti di tensione come quello in cui, da Primo Ministro, entrò in guerra con l'Argentina, ad altri di carattere personale e privato. Il film, diretto dalla regista di *Mamma mia!*, poggia interamente sulla magistrale interpretazione di Meryl Streep, ma privilegia un po' troppo l'aspetto umano rispetto a quello politico.

Regia: Phyllida Lloyd

Interpreti: Meryl Streep, Jim Broadbent, Harry Lloyd, Anthony Head, Olivia Colman, Richard E. Grant, Roger Allam

Lingue: inglese, italiano

Sottotitoli: italiano n. u.

Aspect Ratio: 2,35:1

Audio: DTS-HD Master Audio

Distribuzione: 01 Distribution



Durata: 105'



PLAY



BIZZARRO E OSCURO

Torchwood, prima stagione

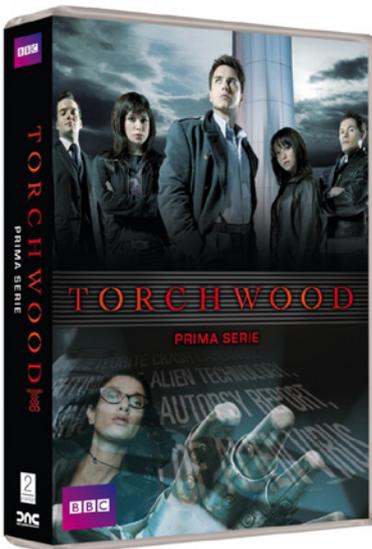
Partita piuttosto in sordina, la serie televisiva *Torchwood* è cresciuta fino a diventare una delle più apprezzate serie fantastiche britanniche dei tempi recenti: ne sono state prodotte quattro stagioni, ed è attesa la quinta. La serie nasce come spin-off di *Doctor Who*, una delle serie televisive più longeve di tutti i tempi, in onda dal 1963 e tuttora non conclusa. Misto di fantascienza avventurosa e umorismo bizzarro, *Doctor Who* aveva sofferto un periodo d'abbandono, ma è poi stata ripresa alla grande a partire dal 2003 in una versione modernizzata, conquistando nuovamente il pubblico. Tra i vari personaggi introdotti nella nuova serie c'era anche quello del capitano Jack Harkness, un avventuriero e uomo d'azione che si pone un po' come antagonista e un po' come assistente di *Doctor Who*. Si trattava tra l'altro di un perso-

naggio apertamente bisessuale, un fatto del tutto nuovo in una serie di avventura. Quando la BBC decise di creare una serie televisiva simile a *Doctor Who*, ma da trasmettere a tarda sera, per un pubblico adulto, decise di costruirla intorno al personaggio di Jack. Il nome della serie, *Torchwood*, è in effetti un anagramma di *Doctor Who*. Il primo episodio si ricollega direttamente a un episodio di *Doctor Who* in cui Harkness viene reso immortale. Tornato sulla Terra, si unisce a un'organizzazione segreta che si occupa di studiare le attività degli alieni sul nostro pianeta. Anche se non rinuncia all'umorismo bizzarro della serie-madre, *Torchwood* ha toni più dark, e affronta a volte temi decisamente scabrosi. Questo cofanetto raccoglie la prima serie di tredici episodi, in cui i personaggi vengono definiti.

TORCHWOOD



Durata: 650'



Torchwood (UK, 2006)

Regia: AA. VV.

Interpreti: John Barrowman, Eve Myles, Burn Gorman, Naoko Mori, Gareth David-Lloyd

Lingue: inglese, italiano

Sottotitoli: italiano n.u.

Aspect ratio: 4:3

Audio: Dolby Digital 2.0

Distribuzione: DNC

HANNSpree my style. my tv.

Televisori SE, eleganza in classe A!



Widescreen LED TV
80 cm (32" W) / 101.6 cm (40" W)



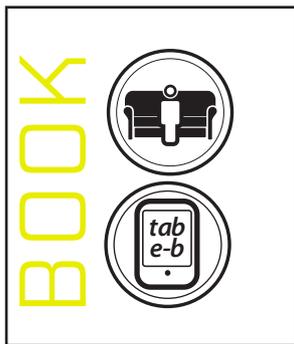
hannspree.com/it



www.facebook.com/HannspreeIT

infoit@eu.hannspree.com





I LIBRI DEL MESE

La recensione

Niccolò Ammaniti — Il momento è delicato



www.einaudi.it

Tipologia: *Antologia di racconti*

Formato: *ePub con DRM, AZW*

Dimensione: *591 KB*
Editore: *Einaudi*

In Italia dovrebbero esserci più scrittori come Niccolò Ammaniti. che diano cioè l'impressione di continuare a scrivere perché si divertono, e non soltanto per vendere il maggior numero possibile di copie o ottenere il plauso della critica che conta. Questo libro raccoglie svariati anni di narrativa breve pubblicata un po' ovunque, racconti di qualità molto disuguale, ma che divertono sempre per la libertà e l'arguzia con cui l'autore ha mescolato citazionismo mediatico, ritratti di vita vissuta e il proprio inconfondibile gusto per l'eccesso. Risultando a volte più graffiante ed equilibrato rispetto a quanto è avvenuto in alcuni dei suoi romanzi "lunghi" più recenti, che tendevano a divagare nel tentativo di raggiungere obiettivi forse troppo elevati. Qui il divertimento è al primo posto, sia in te-

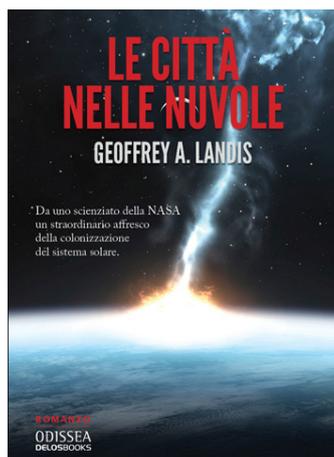
sti brevissimi come *Alba tragica* (con un mostro alieno che assume le sembianze di Alba Parietti per divorare ignari esseri umani), sia in quelli più strutturati come *Fa un po' male*, quasi un romanzo breve in cui la ricerca di compensazione per una soddisfazione sessuale prima a portata di mano e poi negata trascina il protagonista verso un disastro, in cui i suoi mediocri pregiudizi gli si ritorceranno contro come in una nemese. Consigliato a chi ama il pulp, sconsigliato a chi in uno scrittore apprezza soprattutto il senso della misura. Disponibile anche in versione cartacea a 17,50 euro.

Dimensione:
591 KB

Prezzo:
9,99 €

L'ebook

Geoffrey A. Landis — Le città nelle nuvole



www.delosbooks.it

Tipologia: romanzo breve DRM, AZW

Formato: ePub con

Editore: Delos Books

Traduttore:

Alberto Priora

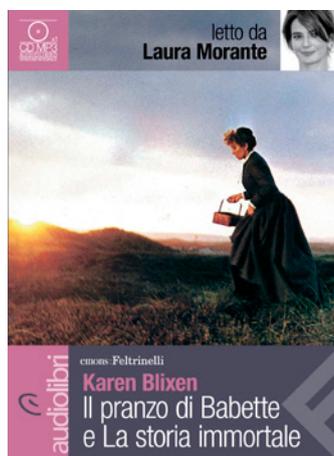
L'uomo ha colonizzato Venere: non la sua inabitabile superficie, ma la sua densa atmosfera, in cui galleggiano città volanti. Una scienziata viene invitata a visitarle dal giovanissimo miliardario che le possiede quasi tutte: cosa c'è sotto? Anche oggi si può scrivere fantascienza basata sull'esplorazione spaziale senza cliché e mantenendo la plausibilità scientifica.

Dimensione:
170 KB

Prezzo:
4,99 €

L'ebook

Karen Blixen — Il pranzo di Babette e La storia immortale



www.emonsaudiolibri.it

Tipologia: due racconti integrali

Formato: MP3

Durata: 3h 51'

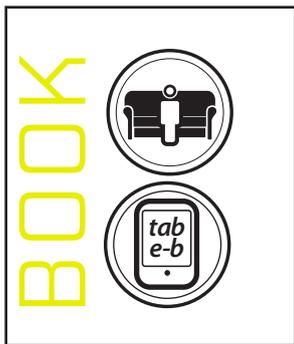
Letto da: Laura Morante

Editore: eMons

Due racconti della scrittrice danese Karen Blixen (1885-1962), da cui sono stati tratti celebri film. *Il pranzo di Babette*, in cui una cuoca fa conoscere i piaceri della cucina all'ascetica comunità che la ospita. E *La storia immortale*, in cui un riccone cerca di indurre una ragazza e un marinaio a vivere realmente la sua storia preferita. Lettura dell'attrice (e regista) Laura Morante, disponibile anche in CD (a 11,90 euro).

Dimensione:
340 MB

Prezzo:
7,99 €



Il libro di carta **Davide Fornari — Il volto come interfaccia**



www.etal-edizioni.it

Tipologia: *saggio*

Editore: *et.al.*

Ci troviamo a interagire sempre più spesso con macchine intelligenti, ogni giorno più autosufficienti e più umane. Ma che aspetto devono avere, quanto devono essere simili a noi, perché la cosa ci sembri naturale? Questo saggio tenta di rispondere alla domanda tracciando la storia, riccamente documentata e illustrata, dei rapporti tra uomo e macchina.

Pagine:
382

Prezzo:
33,00 €

Gli ebook più venduti in giugno

Classifica IBS

1

Il labirinto sepolto di Babele

Di Francisco J. De Lys; Newton Compton; 4,99 €; ePub

2

Il libro segreto di Dante

Di Francesco Fioretti; Newton Compton; 3,99 €; ePub

3

Nobody

Di Charlotte Link; Corbaccio 6,99 €; ePub con DRM

4

Una lama di luce

Di Andrea Camilleri; Sellerio; 10,00 €; ePub con DRM

5

La voce del violino

Di Andrea Camilleri; Sellerio; 1,88 €; ePub con DRM

Classifica Amazon

1

La discesa dei luminosi

Di Provenzali/Loiacono; Giunti 8,99 €; AZW

2

Gli occhi gialli dei cocodrilli

Di Katherine Pancol; Dalai; 1,00 €; AZW

3

Cinquanta sfumature di grigio

Di E. L. James; Mondadori 6,99 €; AZW

4

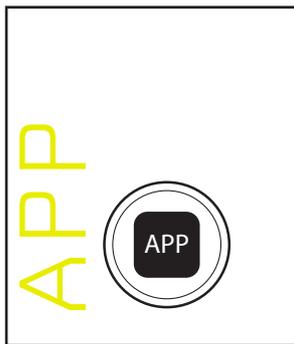
Sudditi. Un programma per i prossimi 50 anni

Di Nicola Rossi; IBL; 5,06 €; AZW

5

Il Vangelo proibito

Di David Gibbins; Newton Compton; 1,99 €; AZW



LE APPLICAZIONI DEL MESE

iPad

Paper by FiftyThree



Produttore: *FiftyThree*
Categoria: *Grafica*

Prezzo: *Gratis (5 euro
set strumenti aggiuntivi)*

Lingua: *inglese*
Disponibile anche per: -

“Paper” vuol dire “carta”, e ciò che si propone questa app è appunto di permettere all’utente di usare l’iPad come se fosse un blocco di fogli di carta da usare per schizzi e disegni. *Paper* ottiene questo risultato nel modo più naturale possibile. Ci sono a disposizione cinque strumenti: Draw (stilografica), Sketch (pastello), Outline (evidenziatore), Write (pennarello) e Color (pennello). Gli strumenti non variano a seconda del contesto: basta sceglierne uno e disegnare, usando le dita per tracciare linee o applicare pennellate come si farebbe su un vero foglio di carta. È poi possibile migliorare il risultato aggiungendo scritte “a stampa”, con ampia scelta di font, e altri dettagli. I risultati possono essere esportati via Twitter, salvati in vari formati (tra cui PDF), o resi pubb-

blici attraverso il sito <http://madewithpaper.fiftythree.com>, dove potrete vedere che risultati si possono ottenere usando *Paper*. L’app è interamente progettata per l’uso con il display touch dell’iPad, e dà il suo massimo con il Retina display del modello più recente. Attenzione: l’applicazione in sé è gratuita, ma per usare alcuni degli strumenti occorre pagare (è però possibile provarli per un certo tempo prima di procedere all’acquisto). Inoltre il suo successo ha generato molte cattive imitazioni: non basta cercare “Paper”, l’app di cui parliamo è “Paper by FiftyThree”.

iPhone

Buonalavita con Nestlé Trainer



Produttore: Nestlé italiana

Categoria: Salute
Prezzo: Gratis

Lingua: Italiano
Disponibile anche per: -

Creata dalla multinazionale del cibo Nestlé con l'aiuto della nutrizionista dott. Michela Barichella e del personal trainer Fabio Swich, questa app gratuita vuole guidare l'utente a mangiare sano e sentirsi in forma. È divisa in due sezioni. La prima, denominata "Mangiare bene", permette di valutare il proprio Stato Nutrizionale attraverso il calcolo dell'indice di massa corporea, del metabolismo basale e del dispendio energetico giornaliero; e di de-

terne uno Schema Nutrizionale da seguire, proponendo delle ricette con il giusto valore calorico e tenendo conto delle variazioni di peso. La seconda, "Stare in forma", permette di testare la propria forma fisica rispondendo alle domande di un questionario, in base alle quali l'app suggerisce poi un programma di esercizi.

WP7

Falling Birds



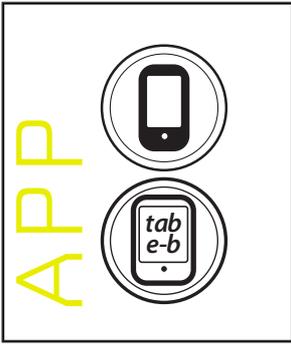
Produttore: S'moove Software

Categoria: Giochi
Prezzo: 1,49 euro

Lingua: Italiano
Disponibile anche per: iPhone

Il titolo dell'app richiama un po' spudoratamente quello di *Angry Birds*, e in effetti anche qui si tratta di un puzzle game con uccelli da lanciare. Qui però lo scopo è di raccogliere tutte le stelline presenti sullo schermo, scendendo in caduta libera e rimbalzando su tappeti elastici con varie inclinazioni, oppure utilizzan-

do razzi per risalire, senza dimenticarsi di evitare le mortali cariche esplosive. Prodotto da un'azienda italiana, il gioco risulta molto divertente, anche se forse non regge del tutto il paragone con il modello che cerca di emulare.



Android

Amazon Mobile



Produttore: Amazon **Prezzo:** Gratis
Categoria: Commerciale **Lingua:** Italiano

Disponibile anche per: iPhone



Finalmente disponibile anche per Android e con connessione al sito italiano l'app di Amazon, la più grande libreria online. Con quest'app è possibile fare in pratica tutto ciò che si può fare sul sito: consultare il catalogo, confrontare i prezzi, effettuare un ordine, tracciare la consegna, leggere i commenti e commentare. In più, è possibile usare la fotocamera del telefono come lettore di codici a barre per identificare un libro cartaceo o un altro pro-

dotto e cercarlo sul catalogo. Funziona su tutti i siti Amazon: italiano, statunitense, britannico, francese e tedesco.

L'ALIMENTATORE.



L'ALIMENTATORE DI CLASSE HIGH END.

Il nuovo MaxRevo, è un alimentatore totalmente modulare della classe pesi massimi (135/1500w). E' fornito di sei linee da 12V estremamente stabili ed efficienti per dare la potenza necessaria ai sistemi high end ed ai server. Le innovazioni come la tecnologia di trasmissione "Copper Bridge array" o il "Design FMQ" garantiscono una sensazionale efficienza di picco del 94% a 230V (certificato 80 PLUS® Gold). Una ventola con tecnologia Twister bearing assicura un raffreddamento silenzioso ed efficace.

Con 5 anni di garanzia

VINCITORE DI PREMI.



Website www.enermax.it/maxrevo

Fornitore



AlienPC.it



Drako.it

ePRICE

GAME



I VIDEOGIOCHI DEL MESE

Wii

The Amazing Spiderman



Produttore: Activision *Nintendo DS e 3DS, Android*
Altre versioni: PC, PS3, iOS **N. giocatori:** 1

Testi: *in italiano*

Categoria: *azione, platform, open world*

Sulla scia del nuovo film, arriva anche il videogioco che ha per protagonista uno dei più popolari supereroi. Che qui deve affrontare nemici come Lizard e Rhino, ma la cosa più divertente è la possibilità di girovagare sui tetti dell'intera Manhattan, collezionan-

do albi di fumetti dimenticati e sparsi ovunque. Un gioco sicuramente piacevole, anche se per un titolo di punta come questo ci si sarebbe aspettati una maggiore inventiva e cura dei dettagli.

Xbox 360

Lego Batman 2: DC Super Heroes



Produttore: Warner
Altre versioni: PS3

N. giocatori: 1
Testi: *in italiano*

Categoria: *azione, open world*

I videogiochi ambientati nell'universo del Lego sono ormai una categoria a sé, sempre capaci di unire il divertimento della parodia a un'azione di gioco niente affatto banale. Qui Batman chiede l'aiuto di vari supereroi dell'universo DC (Superman, Flash, Lanterna Verde...), se-

guendo una trama originale in cui Lex Luthor cerca di diventare presidente con l'aiuto disonesto del Joker. I personaggi sono liberi di muoversi per un'intera Gotham City fatta di Lego: gran divertimento.

PC

Quantum Conundrum



Produttore: Square Enix Xbox 360
Altre versioni: PS3, N. giocatori: 1

Testi: in italiano
Categoria: azione in prima persona

In *Quantum Conundrum* siete il nipotino di uno scienziato pazzo il cui esperimento è andato storto. Ora la vostra casa è soggetta a bizzarri effetti multidimensionali, e il professore è rimasto bloccato e non ricorda più come sono andate le cose. Dovrete essere voi a rimettere le cose a posto e a capire cosa è andato storto. Dagli autori del fortunatissimo *Portal*, un altro

gioco-rompicapo in cui il giocatore, in prima persona, deve affrontare leggi fisiche diverse da quelle abituali. Per chi ama i rompicapo, il gioco fornisce sfide continue e crescenti. Peccato solo che la trama e le sue rivelazioni non siano particolarmente sorprendenti.

PS Vita

Metal Gear Solid HD Collection



Produttore: Konami Xbox 360
Altre versioni: PS3, N. giocatori: 1

Categoria: stealth action

Una collection che trasporta sulla PS Vita due dei migliori titoli della serie *Metal Gear Solid*: *MGS 2: Substance* e *MGS3: Subsistence*. Il concetto dei due giochi è simile: seguendo una trama action prefissata, si devono affrontare varie situazioni in cui l'inferiorità numerica va compensata con astuzia e furtività: bisogna farsi vedere il meno possibile. Nonostante siano giochi vecchi di un decennio, la com-

piessità e l'inventiva della trama fantascientifica e l'impegno richiesto dall'azione ne fanno tuttora prodotti molto validi e avvincenti. L'adattamento ai comandi della PS Vita è ben riuscito e offre nuove opportunità. Peccato solo che ci sia un gioco in meno rispetto alle versioni per PS3 e Xbox.



VIEW Conference 2012

13th INTERNATIONAL COMPUTER GRAPHICS CONFERENCE

16-19 October 2012 Turin, Italy

send us your works for our new contests

VIEW SOCIAL CONTEST / a movie, a short, a music video or an advertising using 2D/3D animation and/or VFX focusing on current social themes /
deadline 15 September / First Prize: 1500€

VIEW AWARD / animated short with 2D/3D animation and VFX /
videogames / deadline 15 September / First Prize: 2000€

ITALIANMIX / inspiring works by Italian filmmakers or by
foreign filmmakers but having as their topic Italy or Italian subjects /
deadline 15 September

GRIMM ANIMATED / animated short films with a maximum length of 5 minutes that
explore Grimms classics innovatively / deadline 24 August / First Prize: 1500€

PAPERS, WORKSHOPS and ARTWORK / deadline 31 July

amazing guests

Gary Rydstrom / Sound Designer - Skywalker Sound, *Brave*
Eric Darnell / Director - DreamWorks, *Madagascar 3*
Dan Attias / Director, *Dr. House, Lost, The Sopranos*
Josh Holmes / Creative Director - Microsoft Game Studios, *Halo 4*

for entry forms and further information

www.viewconference.it / fb: VIEW Conference

LOG OUT

BiTCity^{MAGAZINE} ▶

*Se avete dubbi, suggerimenti, domande
tecniche, critiche,
o per qualunque altra comunicazione,
scriveteci pure all'indirizzo*

bitcitymagazine@g11media.it

*Oppure raggiungeteci
attraverso il nostro sito
www.bitcitymagazine.it
e social network*



*BitCity Magazine è lo sfogliabile on line di BitCity:
testata giornalistica registrata presso il tribunale di Como,
n.21/2007 del 11/10/2007
- Iscrizione ROC n° 15698
Associata USPI*



DIRETTORE
RESPONSABILE:
*Massimo Maria
Giudici*

LABORATORI
G11 LABS:
Daniele Preda

RESPONSABILE
COMMERCIALE:
*Alessandro Camisasca
Alessandro.camisa-
sca@g11media.it*

CAPOREDATTORE:
Francesco Merli

WEBMASTER:
Mauro Mottadelli

REDAZIONE:
*Chiara Bernasconi
Giulio De Angelis
Lina Riva*

PROGETTO GRAFICO &
IMPAGINAZIONE:
*G11 Media
& Antonio Rotunno*

HANNO
COLLABORATO:
*Marco Passarello
Roberto Veronese
Flavio Piccioni*

EDITORE:
*G11 Media srl
Via Nuova Valassina, 4
22046 Merone (Co)
Tel. +39 031 33 33 555
Fax: +39 031 612 5337
e-mail: info@g11media.it*



BTCity

MAGAZINE #02