Iniziare un nuovo cruciverba

Puoi iniziare un nuovo cruciverba selezionando **Nuovo** dal menu **File** o cliccando sull'icona sulla <u>Barra degli</u> <u>strumenti</u>. La finestra per il Nuovo Cruciverba apparirà anche all'avvio del programma.

Clicca sul pulsante corrispondente al tipo di schema che vuoi fare. Puoi anche cliccare su uno dei modelli e premere il pulsante Altri Modelli per creare altri tipi di schemi.

Le opzioni sono:

<u>Cryptic o quick</u>	Schemi standard non-Americani.
Americano	Schemi standard Americani
<u>Crucintarsio</u>	Schemi non simmetrici che utilizzano parole tematiche. Puoi generarli automaticamente da una breve lista di parole.
<u>Crucipuzzle</u>	Schemi dove il solutore deve cerchiare parole presenti nella griglia.
<u>Sagoma</u>	Schemi con bordo non rettangolare. Puoi riempire la sagoma con parole da una breve lista.
<u>A filetti</u>	Le parole sono separate da piccole linee piuttosto che da caselle nere.
Autodefinito	Brevi definizioni sono scritte direttamente all'interno delle caselle della griglia
<u>Crittografato</u>	Ogni casella ha un numero corrispondente ad una lettera, indovina il codice delle lettere per risolvere lo schema.
<u>Sudoku</u>	Schema numerico in cui ogni cifra numerica appare una sola volta in ciascuna riga, colonna e sotto- griglia 3x3 (o più grande).
Altri modelli forniti sono	
Stile francese	Le caselle sono numerate esternamente rispetto allo schema e le definizioni numerate per colonna e per riga.
Italiano	Si tratta di cruciverba standard ove ciascuna casella nera non riempie completamente la

casella.

Se desideri riaprire uno schema esistente, clicca sul pulsante **File recenti** e selezionane uno, oppure clicca sul pulsante **Apri file esistente**. Se non vuoi che all'avvio del programma venga mostrata la finestra di Nuovo Cruciverba, togli il segno di spunta sulla casella **Mostra all'avvio**.

Uso di lingue differenti

Crossword Compiler ha la capacità di realizzare schemi in molte lingue differenti e supporta il set di caratteri completo Unicode.

Cambio delle impostazioni di lingua

Cambia le parole da usare al posto di "Orizzontali", "Verticali", etc, sotto <u>Proprietà definizioni</u>. Puoi cambiare anche altre impostazioni nella scheda "Specifiche di lingua" in Proprietà definizioni. Salva il file come <u>modello</u> per riusare le tue impostazioni la prossima volta che costruirai un cruciverba.

Esportazione di schemi web interattivi

Traduci i titoli dei pulsanti nell'<u>applet di risoluzione</u> sotto <u>Proprietà applet</u>. Puoi cambiare anche il messaggio di completamento dello schema.

Uso di caratteri esterni

Esiste un'opzione sotto la scheda "Pulsanti" di <u>Proprietà applet</u> per "mostrare sempre l'alfabeto". Questo consente di mostrare una lista di lettere sotto la griglia in modo che il solutore possa cliccarci sopra per inserire caratteri nella griglia. Ciò consente a chiunque con qualsiasi impostazione di computer di risolvere facilmente schemi multi-lingua semplicemente cliccando con il mouse per inserire caratteri che non sono presenti nella sua tastiera. I caratteri mostrati nell'alfabeto sono impostati nella scheda "Spedifiche di lingua" sotto <u>Proprietà definizioni</u>.

Esportazione di pagine web

L'esportazione di pagine web supporta molte lingue. Puoi anche tradurre o realizzare i tuoi modelli HTML in qualsiasi lingua desideri. Vedi la sezione <u>Modelli HTML</u> per dettagli.

Uso di set di caratteri differenti in liste di parole

Le liste di parole di Crossword Compiler supportano set di caratteri differenti, così come pure il set completo Unicode oppure set ristretti e separati. Vedi la sezione <u>Set di caratteri</u> per maggiori informazioni.

Come ordinare Crossword Compiler

Il programma può essere ordinato online e scaricato immediatamente, o puoi ordinare un CD via mail. Cortesemente vedi:

http://www.crossword-compiler.com/ordering.html

La pagina sopra contiene anche opzioni per ordinare via telefono/fax, acquistare via telegramma.

Dopo aver acquistato puoi visitare la pagina sopra per comperare degli extra opzionali tra cui molte liste di parole addizionali, <u>Professional Grid Filler</u>, e <u>WordWeb Pro</u>.

Apertura di un file esistente

Apri un file cruciverba esistente selezionando **Apri** da menu **File**. Inserisci il nome del file da aprire, o seleziona la cartella e il file dalla lista e premi **Apri**.

Per aprire un file con un diverso insieme di impostazioni puoi aprire uno schema usando le impostazioni da uno dei modelli di cruciverba disponibili.

Puoi aprire file di cruciverba in vari formati, incluse tutte le versioni di Crossword Compiler.

I file che hai modificato di recente possono essere riaperti cliccando sul nome dei file nella parte inferiore del menu **File**.

Anche l'importazione di file di testo è suportata. Seleziona l'opzione "File di testo" nel box **Tipo file**. Il formato del file di testo è molto flessibile. Il programma può aprire file in formato testo <u>esportati</u> con Crossword Compiler, in formato testo "Across" e vari altri formati di testo. Esso si aspetta prima i dati della griglia, seguiti dalle definizioni. I numeri delle definizioni vengono ignorati, le definizioni collegate non sono supportate, viene assunta la lingua inglese e non viene fatta alcuna verifica d'errore. Perciò dovresti verificare con cura lo schema aperto per assicurarti che tutto sia come ti aspettavi!

Se desideri aprire uno schema soltanto per stamparlo e risolverlo, puoi tenere premuto il tasto Shift quando apri uno schema. In questo modo il cruciverba verrà mostrato in modalità "Schema" così non vedrai accidentalmente alcuna delle parole della soluzione.

Puoi anche tenere premuto il tasto Ctrl quando apri uno schema al fine di verifica/soluzione dello schema a video. In questo modo le lettere nella griglia saranno sostituite con punti interrogativi, in mod che puoi vedere le definizioni ma non la soluzione.

Modelli di cruciverba

Quando inizi un <u>nuovo</u> cruciverba hai la possibilità di scegliere tra vari modelli. Questi sono dei file Crossword Compiler con informazioni di impostazione che puoi riusare per creare nuovi cruciverba. Avere differenti modelli evita la seccatura di cambiare le impostazioni ogni volta che fai un cruciverba, e puoi avere modelli differenti con impostazioni molto diverse per i diversi tipi di schemi che intendi creare.

Ci sono quattro modelli corrispondenti ai pulsanti nella finestra <u>Nuovo schema</u>. Questi sono chiamati Americano, Default, Standard e Sagoma. Il modello Default è usato per gli schemi in formato libero/crucintarsio mentre Standard è per schemi Cryptic o Quick. Il modello di Default è usato anche ogni volta che apri un cruciverba in un formato non Crossword Compiler. I modelli standard non sono listati nella finestra Nuovo schema, ma puoi comunque modificare la scelta se lo vuoi.

Creazione di un nuovo modello

Tutto quello che devi fare è creare un nuovo cruciverba con uno dei modelli esistenti, cambiare le impostazioni che intendi modificare, e selezionare **Salva come modello** sotto **Modelli** da menu **File**. Inserisci un nome per il nuovo modello e premi **OK**. Il tuo nuovo modello verrà quindi aggiunto alla lista dei modelli disponibili all'uso quando creerai un nuovo cruciverba.

Modifica di un modello esistente

Potresti avere necessità di fare questo per personalizzare qualcuno dei modelli standard, o soltanto per cambiare le impostazioni di un modello esistente. E' sufficiente aprire un nuovo schema usando il modello esistente, effettuarne i cambiamenti e selezionare **Salva come modello** da menu **File**. Ora puoi selezionare il nome del modello dalla lista a discesa, oppure digitare il nome del modello. Ti verrà chiesto se sei sicuro di sostituire il modello e quindi le modifiche verranno applicate.

Apertura di uno schema con impostazioni da un modello differente

Ogni file di cruciverba possiede le proprie informazioni di impostazione. Ciò nonostante, puoi aprire uno schema con un differente insieme di impostazioni selezionando uno dei modelli esistenti quando <u>apri</u> file di cruciverba. Questo può essere molto utile se qualcuno ti invia un file Crossword Compiler ma non condividi i suoi gusti per lo schema con caselle verdi e linee rosso brillante!

Applicazione delle impostazioni da modello su uno schema aperto

Seleziona **Applica impostazioni da modello** nella sezione **Modelli** del menu **File** per usare le impostazioni da un file modello con lo schema su cui stai lavorando. Le impostazioni rimpiazzeranno qualsiasi impostazione in uso per il file corrente.

Cancellazione di un modello

Seleziona un modello nella finestra Nuovo schema e premi Cancella. Non puoi cancellare uno qualsiasi dei quattro modelli corrispondenti ai pulsanti nella finestra <u>Nuovo schema</u>.

Cruciverba a filetti

Seleziona il modello **A filetti** nella finestra <u>Nuovo schema</u> per creare un cruciverba di questo tipo. Dopo aver scelto una dimensione per la griglia seleziona un <u>modello griglia</u> nella libreria griglie o clicca su **Disegna griglia a mano** per



Disegna griglia a mano per realizzare un nuovo schema. Barre (filetti) invece che caselle

blocco separano le parole. Se disegni la griglia a mano inserisci i filetti premendo i tasti Alt+Cursore, o con doppio click con il mouse su una linea.

Gli schemi a filetti normalmente hanno un bordo spesso, impostabile sotto <u>Proprietà griglia.</u>.

Vedi anche:

<u>Uso di un modello da una libreria di griglie</u> <u>Modifica della griglia</u> <u>Riempimento griglia</u> <u>Trovare parole che corrispondono</u> <u>Scrittura definizioni</u> <u>Proprietà griglia</u> <u>Proprietà definizioni</u>

Cruciverba autodefiniti

Cosy Part of leg	T	Genetic quantum Go wrong	Ţ
-		1	
Pot Demon	-		
-			

Vedi anche:

<u>Modifica della griglia</u> <u>Editor di caselle autodefinite</u> <u>Proprietà griglia</u> Seleziona il modello **Autodefinito** nella finestra <u>Nuovo schema</u> per creare un cruciverba di questo tipo. Le definizioni non vengono scritte separatamente, ma brevi definizioni sono inserite dentro le 'caselle autodefinite', che hanno frecce che puntano la parola definita.

Doppio click per inserire una casella autodefinita, e premi il pulsante dell'editor per aprire l'<u>editor di caselle autodefinite.</u>

Cruciverba crittografati

26	9	21	17	25
	10	19	20	12
21	19	17	26	24
26	9	24	10	13
10	26	9	17	10

Seleziona il modello **Crittografato** nella finestra <u>Crea Nuovo schema</u> per realizzarne uno di questo tipo. A ciascuna lettera della griglia viene assegnato un numero diverso. L'idea è quella di risolvere la griglia unicamente dalla disposizione dei numeri. Non ci sono definizioni.

Per inserire nello schema una lettera di aiuto, selezionare la casella e cambiarne le caratteristiche sotto proprietà casella.

Le griglie crittografate mostrano la soluzione codificata e sono generate automaticamente da Crossword Compiler. Segue un esempio:



Vedi anche:

<u>Uso di un modello da una libreria di griglie</u> <u>Modifica della griglia</u> <u>Riempimento griglia</u> <u>Proprietà griglia</u> <u>Proprietà casella</u>

Schemi in formato libero / Crucintarsi



Seleziona il modello Formato

libero/Crucintarsio nella finestra <u>Nuovo schema</u> per creare un cruciverba di questo tipo. Dopo aver scelto la dimensione della griglia puoi usare la funzione <u>Crea crucintarsio</u> per generare automaticamente uno schema a partire da una lista di parole.

Gli schemi in formato libero possono essere in una delle forme qui a sinistra. Per fare ciò imposta l'opportuna opzione nella finestra **Crea crucintarsio** per realizzare uno schema di sole parole intersecanti piuttosto che riempito con caselle nere negli spazi attorno alle parole.

Vedi anche:

<u>Crea crucintarsio</u> <u>Scrittura definizioni</u> <u>Proprietà griglia</u> <u>Proprietà definizioni</u>

Schemi sagomati



Seleziona il modello **Sagoma** nella finestra <u>Nuovo schema</u> per creare un cruciverba di questo tipo.

Puoi scegliere una delle sagome dalla libreria di griglie fornita col programma, come quella qui a sinistra, oppure cliccare sul pulsante **Disegna nuova** sagoma per crearne una propria.

Puoi usare una delle funzioni <u>Crea</u> <u>crucintarsio</u> o <u>Crea crucipuzzle</u> per riempire la sagoma automaticamente con parole da una breve lista. In alternativa puoi modificare la griglia manualmente.

Per disegnare la sagoma manualmente, rimuovi le linee della griglia dalle caselle premendo **Ctrl+Canc** o usando <u>Rimuovi caselle vuote</u>. Puoi selezionare blocchi di caselle da rimuovere tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, muovendo il mouse per selezionare le caselle da rimuove, e premendo Ctrl+Canc.

Gli schemi sagomati hanno solitamente un borod spesso, che puoi impostare sotto <u>Proprietà griglia</u>. Puoi cambiare i colori delle linee griglia o di singole caselle. Per fare ciò cambia le impostazioni sotto <u>Proprietà griglia</u> o <u>Proprietà casella</u>. Se lo schema sagomato che stai costruendo è simmetrico, puoi cambiare appropriatamente le impostazioni con <u>simmetria griglia</u>.

Vedi anche:

Modifica della griglia Crea crucintarsio Crea crucipuzzle Scrittura definizioni Proprietà griglia Proprietà casella Proprietà definizioni

Cruciverba standard



Orizzontali

- 3 Quantità indefinita (3)
- 6 Blocco di cemento (7)
- 8 Piccole poesie (3)
- 9 Questo in breve(3)

... ... (...)

Verticali

- **1** La rima di cuor (4)
- **2** Un tipo di alcool (7)
- 3 Verbo per .. nocciole (7)
- 4 Alberi d'alto fusto (6)
- (....)

Clicca sul pulsante **Cryptic o quick** oppure **Americano** nella finestra <u>Nuovo schema</u> per creare un cruciverba di questo tipo.

Dopo aver scelto una dimensione per la griglia seleziona un <u>modello griglia</u> da usare. In alternativa clicca su **Disegna griglia a mano** per realizzare un nuovo schema.

Se disegni la griglia a mano puoi inserire i blocchi (caselle nere) con il doppio click del mouse oppure premendo la barra spaziatrice. Dopo aver collocato tutti i blocchi puoi riempire completamente la griglia con <u>AutoRiempi</u>, riempirla in modo semiautomatico con <u>AutoTrova</u> o inserire le parole a mano.

Gli schemi **Cryptic o quick** normalmente riportano la lunghezza della parola tra parentesi dopo la definizione, quelli di tipo **Americano** invece no. Cambia le impostazioni sotto <u>Proprietà definizioni</u>.

Vedi anche:

Uso di un modello da una libreria di griglie Modifica della griglia Riempimento con parole tematiche Riempimento griglia Trovare parole che corrispondono Scrittura definizioni Proprietà griglia Proprietà definizioni Tipi di schema avanzati

Cruciverba in stile francese



Orizzontali

- 1 Opposto ad est
- 2 Nome russo
- 3 Merletti

••• ···

Verticali

I Ammiratrice II Bacillo infettivo III Fuga maomettana

··· ···

Seleziona il modello **Stile francese** nella finestra <u>Nuovo schema</u> per creare un cruciverba di questo tipo.

Le singole caselle non sono numerate. Le definizioni sono numerate in base alla loro posizione nella griglia. Se esiste più di una definizione per una data riga o colonna le definizioni sono poste accanto sotto lo stesso numero.

Vedi anche:

Uso di un modello da una libreria di griglie Modifica della griglia Riempimento griglia Trovare parole che corrispondono Scrittura definizioni Proprietà griglia Proprietà definizioni

Schemi Sudoku

	3					4	
5	4			7	1	2	
			3				6
		8			9		
3		2					
	1				7		3
						8	9
7	8	5	9				
			5			6	2

Seleziona il modello **Sudoku** nella finestra <u>Nuovo schema</u> per creare un cruciverba di questo tipo. La dimensione standard è 9x9, puoi comunque usare dimensioni maggiori usando un alfabeto esteso di simboli. Il programma inserirà i numeri in automatico per te. Le cifre di partenza (dette anche "givens" in inglese) sono mostrate in blu e saranno visibili nello schema quando lo esporterai (come mostrato a sinistra).

Puoi specificare il livello di difficoltà desiderato e se vuoi o meno che le lettere di partenza siano poste in modo simmetrico. Per generare un nuovo riempimento per uno schema esistente usa il pulsante AutoRiempi sulle barra degli strumenti.

L'applet di risoluzione supporta questo stile di schemi, vedi la sezione <u>Esportazione di cruciverba interattivi</u>.

Per un'introduzione ai Sudoku vedi Wikipedia.

Gli schemi sono classificati come "facili" se possono essere risolti ponendo ripetutamente singoli numeri candidati nelle caselle. Gli schemi "medi" richiedono la tecnica dell'eliminazione di settore (i.e. se un "2" può stare in 2 caselle di una riga, e entrambe le caselle sono nello stesso blocco, il "2" in quel blocco deve stare in quella riga: il "2" può essere eliminato come possibilità per le altre righe dello stesso blocco). Schemi "difficili" richiedono l'uso di sottoinsiemi disgiunti (i.e. se "23" e "235" sono le possibilità per due caselle di una riga, e "2" e "3" non possono stare in alcuna altra parte della riga, "2" e "3" devono occupare quelle due caselle, e quindi il "5" deve essere eliminato). Quelli "molto facili" sono schemi facili contenenti cifre di partenza ridondanti (i.e. numeri che potrebbero essere ricavati dagli altri numeri di partenza).

Seleziona "Verifica Sudoku" dal menu Griglia (o dal pulsante sulla barra degli strumenti) per verificare che un Sodoku abbia una soluzione unica e mostarne il livello di difficoltà. Se non c'è un'unica soluzione viene evidenziata una serie di caselle ambigue. La tipologia "molto difficile" significa che lo schema non può essere risolto con la ripetizione delle tecniche sopra esposte, ed è molto difficoltoso per la maggior parte delle pubblicazioni.

Le lettere di partenza (i cosiddetti "givens") sono automaticamente impostate con "Lettera visibile nello schema" in <u>Proprietà casella</u> e sono mostrate in blu durante la modifica (puoi modificarne il colore in <u>Preferenze</u> sotto il menu Opzioni). Esse appariranno nere per default nei file esportati. Se vuoi cambiare il colore usato in fase di esportazione seleziona le caselle (usa "Seleziona lettere visibili nello schema" dal menu Modifica) e quindi usa <u>Proprietà casella</u> dal menu Modifica per cambiare i colori del testo e dello sfondo.

I numeri o caratteri usati di default per i Sudoku sono specificati nella stessa finestra delle dimensioni nella procedura guidata <u>Nuovo schema</u>. Puoi modificarli, i.e. se desideri usare 9 lettere diverse piuttosto che i numeri 1-9 di default.

Se desideri includere una particolare sequenza di lettere o caratteri nella griglia, usa la funzione 'Nuovo schema' per creare un nuovo schema, quindi premi Annulla quando giungi al pannello **Riempimento Sudoku**. In questo modo ottieni una griglia Sudoku vuota. A questo punto digita nello schema i caratteri dai quali vuoi partire e quindi usa il pulsante "AutoRiempi" sulla barra degli strumenti per completare la griglia.

Per costruire schemi più grandi dello standard 9x9, clicca sul box espandibile **Altra dimensione** nel pannello "Crea nuovo schema". Anziché numeri e singole lettere, puoi anche costruire dei Sudoku usando qualsiasi altro simbolo alfanumerico per ciascuna elemento equivalente. Puoi selezionare l'uso di Lettere/Numeri (standard), un insieme personalizzato di brevi parole o usare caselle numerate (i.e. per schemi 4x4, usando numeri da 1 a 16 in ciascuna casella, piuttosto che 1..9A..F).

Vedi anche:

Proprietà casella.

Creazione di crucipuzzle

Per creare schemi crucipuzzle da una lista di parole seleziona **Nuovo** da menu **File** e clicca sul pulsante **Crucipuzzle**.

Seleziona l'opzione **Crea crucipuzzle** da menu **Parole** per inserire parole in una griglia esistente. Per esempio potresti disegnare un particolare schema sagomato, o predisporre alcune parole iniziali prima di avviare il riempimento del rimanente schema.

Le schede in cima alla finestra di creazione di un crucipuzzle forniscono modi differenti per specificare le parole che intendi usare:

Usa Parole

Digita alcune parole da usare o seleziona una Lista tematica and clicca su Costruisci schema.

Usa Lista di parole

Seleziona una delle principali <u>Liste di parole</u> da usare e clicca su **Costruisci schema**. La lista di parole non dovrebbe essere troppo lunga.

Un esempio: diciamo che vuoi creare uno schema 11x11 usando la lista di parole sull'architettura. Nella finestra di creazione delllo schema dovrai selezionare la scheda **Usa Parole** e selezionare "Architecture" sotto **Usa lista tematica di parole**. La lista tematica verrà caricata in modo che tu possa eventualmente modificarla o aggiungere parole.

Clicca sul pulsante Costruisci schema e il computer automaticamente genererà lo schema, per esempio



Per accettare questo schema premi il pulsante **Accetta**. Se non premi **Accetta** il computer continuerà a cercare schemi che contengano il maggior numero di parole tra quelle date. Premi **Accetta** quando ti ritieni soddisfatto del risultato.

Se lo schema non ti piace, e il computer non riesce a riempire ulteriormente, puoi premere il pulsante **Avanti >** per generare in maniera casuale una griglia differente. Puoi premere il pulsante < per vedere i precedenti riempimenti, e **Accetta** per decidere quello che intendi usare.

Puoi interrompere il riempimento in qualsiasi momento premendo il pulsante **Annulla**. In questo modo potrai modificare la tua lista di parole e riavviar eil riempimento, oppure annullarlo completamente.

Se trovi che non viene usato un numero sufficiente di parole allora prova con uno schema più grande - cambia la dimensione dello schema cliccando sul pulsante **Dimensione**. Se le parole vengono inserite facilmente e rimane troppo spazio inutilizzato potresti anche diminuire la dimensione dello schema. Quando premi il pulsante **Dimensione** ci sono opzioni per aumentare o diminuire la dimensione di due caselle o di un valore a tuo piacimento. [*Questa opzione è disponibile soltanto se hai iniziato con una griglia completamente vuota*]

Seguono alcuni ulteriori dettagli sulle varie opzioni:

Se selezioni l'opzione **Usa Parole** puoi salvare la tua lista di parole come lista tematica cliccando su **Salva parole**. Puoi quindi usare la tua lista di parole come ognuno delle altre liste tematiche. Per cancellare le parole che hai inserito premi il pulsante **Azzera parole**. Puoi anche usare parole da un file di testo - clicca sul pulsante **Carica parole**.

Se selezioni una lista tematica da usare puoi modificare o aggiungere parole alla lista. Clicca sul pulsante **Salva parole** se vuoi che queste modifiche siano salvate automaticamente nella lista tematica.

Clicca su **Parola/frase nascosta** per specificare una <u>parola nascosta</u> da usare nella costruzione dello schema. Se questa opzione non viene usata le caselle che non appartengono ad alcuna parola saranno riempite con lettere casuali dell'alfabeto. Dopo aver creato lo schema seleziona **Parola nascosta (caselle non usate)** da menu **Parole** per vedere o sostituire la parola/frase nascosta.

Opzioni

Clicca sulla scheda **Opzioni** in cima alla finestra di creazione di un crucipuzzle.

Disposizione parola

Le parole nella griglia possono essere orizzontali o verticali. Spunta la casella **Diagonale** per consentire anche la direzione diagonale, e **Indietro** per permettere che le parole siano scritte all'indietro. Se vuoi che tutte le parole si intersechino tra di loro seleziona **Collegate**, altrimenti saranno poste in modo casuale all'interno della griglia. Impostando **Sovrapponibili** permetti a sequenze di lettere di essere usate da due parole nella stessa direzione, altrimenti esse possono condividere soltanto la lettera iniziale o finale.

L'opzione **Evita parole e sotto-parole** previene l'uso di una parole e una frase quando la parola compare in una frase. Per esempio, se la lista contiene *Bretagna* e *Gran Bretagna*, con questa opzione impostata nel riempimento potrà essere usata soltanto una delle due.

Usa l'opzione **Evita sottostringhe duplicate** per evitare la presenza multipla di sequenze comuni (ad esempio 'Tras<u>porta</u>bile' e 'Ri<u>porta</u>' hanno la sottostringa di cinque lettere *porta* in comune; usando questa opzione con una lunghezza di 5 lettere o meno, sarà garantito l'eventuale uso di una soltanto tra queste due parole).

L'opzione **Evita ripetizioni accidentali** verifica che qualsiasi parola chiave appaia soltanto una volta nella griglia. Nota che se ci sono diverse parole corte questo può ridurre significativamente il numero di parole che potranno riempire lo schema.

Alfabeto

Probabilmente alcune caselle della griglia non faranno parte di alcuna parola. Queste caselle sono riempite con lettere casuali prese dall'alfabeto. Puoi cambiare l'alfabeto usato se stai costruendo uno schema non in inglese. Se desideri usare un particolare insieme di lettere (parola o frase), puoi usare l'opzione **Parola nascosta (caselle non usate)** dal menu **Parole** dopo aver costruito lo schema con parole casuali.

Numero di parole

Cambia il **massimo numero di parole da usare** per porre un limite al numero di parole che compongono la griglia.

Previeni parole accidentali

Quando posizioni le parole nella griglia alcune parole addizionali possono essere formate in modo accidentale in base alle lettere adiacenti. Evitare queste è molto difficile, comunque puoi voler evitare parole volgari e offensive. Spuntando la casella **Verifica assenza parole da black-list** sarà evitato l'uso accidentale di qualsiasi parole contenuta nella tua <u>black-list</u>. Seleziona invece il flag **Usa lista come black-list** per verificare su una lista di parole principale con <u>punteggi</u> al di sotto del valore scelto per il **Max punteggio da usare**. Il valore di default 10 come punteggio massimo eviterà tutte le parole volgari e offensive nella lista di default. L'aumento del punteggio massimo eviterà un maggior numero di parole, ma così facendo sarà più difficile riempire la griglia con le parole.

Parole usate

Dopo aver completato lo schema puoi vedere la lista delle parole usate selezionando **Parole chiave** da menu **Parole**. Qui puoi cancellare singole parole e anche cambiare il testo che appare come crucipuzzle. Per esempio se vuoi fare un crucipuzzle dove le parole nascoste nella griglia sono in inglese, ma mostrarle al solutore in francese, puoi modificarle in modo appropriato nella finestra <u>Parole chiave</u>.

Parole accidentali

Talvolta combinazioni di lettere casuali possono formare accidentalmente parole addizionali. Per verificare questo utilizza <u>Verifica parole accidentali</u> dal menu Parole dopo aver costruito lo schema.

Proprietà griglia

Cambia l'opzione sulla scheda **Avanzate** di <u>Proprietà griglia</u> se preferisci usare linee per segnare le parole piuttosto che cerchiarle. Lo spessore delle linee è definito nelle impostazioni di larghezza linea sulla pagina principale di Proprietà griglia.

Uso di un modello di griglia

Dopo aver selezionato il tipo di schema che desideri realizzare nella finestra <u>Nuovo schema</u> e aver scelto la dimensione, puoi scegliere un modello di griglia da una libreria di griglie. Quale libreria usare dipende dal tipo di schema che vuoi realizzare.

Per usare uno dei modelli di griglia è sufficiente cliccare sul nome del modello e questo verrà mostrato in anteprima. Se vuoi puoi selezionare una **Libreria di griglie** differente. Clicca su **Usa modello griglia selezionato** per usare il modello che hai selezionato. Se hai scelto lo stile **cryptic o quick** ti verrà data anche l'opzione di riempire la griglia con una configurazione di <u>caselle nere in alternanza</u>.

Se usi uno dei modelli dalla libreria di griglie ti verrà anche chiesto come vuoi inserire le parole nella griglia. Puoi selezionare l'inserimento manuale, quello automatico con <u>AutoRiempi</u>, oppure con parametri personalizzati usando <u>Riempimento griglia</u>.

Modifica della griglia

Questa sezione descrive come modificare manualmente la griglia di un cruciverba. Vedi la sezione <u>Nuovo</u> <u>schema</u> per una guida su come creare schemi automaticamente, vedi la sezione <u>Creazione di crucintarsi</u> su come dire al programma di costruire uno schema per te a partire da una breve lista di parole, o vedi le sezioni <u>AutoRiempi</u> e <u>AutoTrova</u> su come inserire parole nella griglia.

Inserisci lettere dalla posizione corrente del cursore digitando normalmente. Inserisci caselle nere (blocchi) premendo la barra spaziatrice o con doppio click del mouse. Di solito nello schema ci sono parole che si sviluppano in due direzioni; per cambiare la direzione di inserimento premi "tab", oppure clicca sull'icona di cambio direzione sulla <u>Barra degli strumenti</u>. Il cursore cambia forma ad indicare la direzione:

Per digitare in orizzontale

Per digitare verticalmente

Puoi usare i tasti cursore (frecce) per muoverti all'interno dello schema, o cliccare col pulsante sinistro del mouse per posizionarti in una determinata casella.

Per una lista completa dei comandi da tastiera vedi la sezione Tastiera.

Puoi riempire parte dello schema con caselle nere (blocchi) usando il comando <u>Riempi blocchi</u> da menu **Griglia**, o <u>Usa libreria griglie</u> per usare uno modello griglia predefinito.

Per inserire automaticamente blocchi in posizioni simmetriche seleziona una delle opzioni <u>Simmetria</u> da menu **Griglia**.

Usa una delle opzioni di "Verifica stile" da menu **Griglia** per evidenziare le caselle che non rispettano le regole di stile per gli schemi di vari formati popolari standard.

Puoi creare schemi irregolari rimuovendo le caselle indesiderate dalla griglia. Premi Ctrl+Canc mentre il cursore è sulla casella da rimuovere. Per rimuovere tutte le caselle vuote (senza lettere) dallo schema, seleziona il comando <u>Rimuovi caselle vuote</u> da menu **Griglia**. In questo modo lo schema avrà il bordo soltanto attorno alle caselle contenenti lettere o blocchi, producendo così un contorno irregolare.

Puoi fare **Annulla** delle modifiche premendo Alt+Backspace. In questo modo il cursore verrà portato alla fine dell'ultima azione di modifica consentendone l'annullamento. Puoi ripetere l'operazione molte volte fino ad annullare buona parte dello schema. L'attività di "Annulla" non rimuove le lettere che si intersecano, in modo da lasciare intatte le parole intersecanti.

Puoi spostare intere parole usando i comandi da menu Modifica, **Ctrl+C** per copiare una parola, **Ctrl+V** per incollare una parola e **Ctrl+X** per tagliare una parola. Se vuoi incollare su di una parola partendo da un particolare punto della griglia usa **Ctrl+Shift+V**, altrimenti sarà incollata a partire dall'inizio della parola corrente.

Dopo aver disegnato la griglia, o parte di essa, che sei sicuro di voler mantenere puoi bloccare la griglia per prevenire modifiche accidentali. Sotto **Bloccare** da menu **Griglia** ci sono opzioni per bloccare l'intera griglia e le lettere, o soltanto le caselle nere, le parole correnti o le caselle selezionate. Una volta bloccato qualcosa non sarai in grado di modificarlo a meno che non lo sblocchi selezionando nuovamente l'item sotto **Bloccare** o usando l'ultima opzione **Sblocca tutto** dal menu **Bloccare**.

Controlli da tastiera e tasti di scelta rapida

Controlli da tastiera in fase di modifica di uno schema:

Freccia	Muove il cursore; cambia anche direzione di digitazione orizzontale/verticale
Shift+Freccia	Seleziona caselle
Ctrl+Freccia	Salta all'inizio della prossima o precedente parola
Alt+Freccia	Inserisce/rimuove una barra (filetto) su un lato della casella
Tab	Inverte la direzione di digitazione
Invio	Sposta a sinistra o sopra la prossima linea
Barra spaziatrice	Inserisce casella blocco di default
Canc	Cancella la lettera/blocco
Ctrl+Canc	Rimuove la casella
Shift+Canc	Cancella la parola. Lascia intatte le parole intersecanti
Alt+Canc	Cancella le lettere, ma non i blocchi, della zona selezionata
Alt+Backspace	Annulla ultima operazione
Alt+Invio	Modifica le <u>proprietà di una casella</u>
Ctrl+A	AutoTrova
Shift+Alt+A	Trova parola in corrispondenza della casella
Ctrl+E	Modifica definizione
Ctrl+R	Rivedi/modifica definizioni
Ctrl+W	Mostra <u>WordWeb</u> per la parola (se hai installato WordWeb).
Ctrl+C	Copia la parola su Appunti
Ctrl+X	Taglia la parola su Appunti
Ctrl+V	Incolla la parola all'inizio della parola ove sta il cursore
Ctrl+Shift+V	Incolla la parola dalla posizione ove sta il cursore
Ctrl+L	Seleziona la parola
Ctrl+M	Seleziona la casella e tutte quelle <u>simmetriche</u>
Ctrl+S	Salva
F1	Contenuti del file di Aiuto

Vedi anche Mouse per le combinazioni del mouse e la sezione Barra degli strumenti.

Mouse

Tasto sinistro	Muove il cursore sulla casella cliccata
Ctrl + tasto sinistro	Seleziona più caselle senza perdere la selezione corrente
Doppio tasto sinistro	
Su una casella Su una linea	Inserisce casella blocco di default Inserisce una barra (filetto)
Alt + doppio tasto sinistro	Inserisce casella blocco di tipo alternativo (Autodefinito o Normale)
Tasto destro	
Su una lettera Su una casella blocco Su casella autodefinita Su un'immagine	<u>AutoTrova</u> parole corrispondenti alla casella Mostra le <u>proprietà della casella</u> Modifica la <u>casella autodefinita</u> Mostra le <u>proprietà dell'immagine</u>
Alt + tasto destro	Su una lettera: <u>AutoTrova</u> parole corrispondenti alla casella ma nella direzione opporta al cursore.
Ctrl + tasto destro	Su una lettera: <u>Trova parola</u> corrispondente alla casella

Il tipo di casella "blocco" di default è impostato nella scheda **Avanzate** della finestra di dialogo di <u>Proprietà</u> <u>griglia</u>. Esso può essere una normale casella nera o una casella autodefinita; in ogni caso il tipo di casella "blocco" alternativo è quello non di default.

Puoi anche disabilitare il doppio click sinistro all'inserimento di barre (filetti) o blocchi nella finestra di dialogo di <u>Proprietà griglia</u>. Questo è utile talvolta perchè può risultare difficile lavorare mirando esattamente su una linea sottile!

Vedi anche Controlli da tastiera per i tasti di scelta rapida e la sezione Barra degli strumenti.

La barra principale degli strumenti

La barra degli strumenti è un insieme di icone posta in alto nella finestra del programma. Cliccando su di esse con il mouse puoi invocare velocemente i comandi che esse rappresentano. Tenendo (senza cliccare) il puntatore del mouse sopra il pulsante per un breve tempo appare un pannello di suggerimento che spiega quale è la funzione attivata dal pulsante.

Ecco una descrizione completa dei pulsanti della barra principale:

+	Mostra la finestra <u>Nuovo schema</u>
	<u>Apri</u> un file esistente
	<u>Salva</u> il cruciverba
Q	Invoca la funzione <u>AutoTrova</u>
4	Invoca la funzione <u>AutoRiempi</u> dalla posizione del cursore. Il menu a discesa è collegato alla finestra <u>Riempi griglia</u> , e (con il Pro Filler), alla selezione di parola o a configurazioni personalizzate di riempimento.
➡	Cambia la direzione di digitazione
ษ	Annulla l'ultima modifica. Può essere usato più volte.
ľ	Invoca la funzione di <u>Modifica definizione</u>
≣	Invoca la funzione di <u>Rivedi/modifica definizioni</u>
	Modifica le <u>proprietà della casella</u>

Esiste anche una barra degli strumenti **secondaria** posta sotto quella principale. I pulsanti **Modifica**, **Schema** e **Soluzione** cambiano la <u>modalità di visualizzazione</u> della griglia. Gli altri pulsanti sono:



Seleziona caselle con il mouse

Segna le <u>parole chiave</u> con il mouse

Ð

5

Zoom avanti (visualizza lo schema più grande)



Zoom indietro (visualizza lo schema più piccolo)

<u>Verifica griglia</u>

Vedi Modifica della griglia per maggiore informazioni sulla funzione di "Annulla" e di cambio direzione in fase di digitazione.

Simmetria nella griglia

Puoi creare in modo automatico delle configurazioni simmetriche selezionando una delle opzioni **Simmetria** da menu **Griglia**. Sono possibili le seguenti simmetrie:

- Normale
- Duale (NB: funziona solo per schemi con caselle)
- Sinistra/destra
- Alto/basso

Questo schema ha simmetria Duale:



Mentre questo ha solo simmetria Normale:



Proprietà griglia

Seleziona **Proprietà griglia** da menu **Griglia** per cambiare varie impostazioni su come mostrare e modificare la griglia. Puoi anche modificare le proprietà griglia in fase di <u>esportazione</u> cliccando sul pulsante "Proprietà griglia" nella finestra di esportazione.

La finestra di dialogo mostrata ha due schede di impostazione, *Standard* e *Avanzate*. Dopo aver cambiato alcune proprietà puoi vederne subito gli effetti cliccando sul pulsante **Applica**.

Proprietà standard

Colori

Le modifiche a queste impostazioni interessano tutte le caselle della griglia che hanno i colori impostati per default. Per modificare i colori di caselle singole usa la finestra di dialogo <u>Proprietà casella</u>. Puoi scegliere un colore personalizzato selezionando il valore "Personalizzato", che farà apparire una finestra da cui scegliere qualsiasi colore dello spettro. Notare che i colori personalizzati possono non essere visualizzati esattamente come sono se il tuo schermo è impostato a meno di 16 milioni di colori. Il colore **Linee** è usato per le linee della griglia e per le barre (filetti). Spunta la casella **Bordo schema spesso** per avere il bordo esterno del cruciverba con spessore maggiore (lo stesso spessore delle barre).

Numerazione caselle

Cambia questa impostazione per determinare la numerazione di tutte le caselle nella griglia. **Normale** è la modalità di numerazione standard di uno schema. **Sequenziale** numera ciascuna casella da sinistra a destra e poi dall'alto al basso. **Per lettera** è utile nei cruciverba crittografati dove a ciascuna casella viene assegnato un numero in base alla lettera che vi si trova. **Nessuno** lascia le caselle senza numerazione.

Se scegli **Per lettera** il programma creerà automaticamente dei codici in modo casuale. Per forzare il programma a creare dei nuovi codici seleziona **Genera nuovi codici** da menu **Griglia**. Puoi anche selezionare **Usa codici sequenziali** da menu **Griglia** se preferisci che i codici siano prodotti in base all'ordine con cui le lettere appaiono sulla griglia.

In genere determinerai questa impostazione in corrispondenza con il tipo di numerazione per le definizioni nella finestra di dialogo <u>Proprietà definizioni</u>.

Dimensioni casella

Lo schema e la soluzione sono misurati in millimetri. La griglia è mostrata sullo schermo della dimensione dello schema, modificabile dall'impostazione **Zoom**. A causa della bassa risoluzione degli schermi dei computer, piccole variazioni alle dimensioni possono non apparire a video, ma lo saranno in fase di stampa.

Dimensione % rispetto alle caselle

Cambia queste impostazioni per variare le dimensioni relative di linee, barre/bordi, numeri e lettere in ciascuna casella. La stessa impostazione è usata per lo spessore delle barre (filetti) e per il bordo dello schema (se hai selezionato il flag **Bordo schema spesso**).

Proprietà avanzate

Stile caselle blocco

Seleziona **Stile italiano** per usare blocchi che non riempiono completamente la casella, come d'uso nei cruciverba italiani. Cambia l'impostazione del **Margine** % per determinare quale debba essere la percentuale di spazio da lasciare rispetto alla larghezza della casella.

Tipo blocco di default

Questo determina se debba essere inserita una casella autodefinita o una normale casella nera quando si fa doppio click sulla casella o si preme la barra spaziatrice.

Doppio click

Questa impostazione determina cosa avviene quando si fa doppio click su una casella o su una linea della griglia. Se **Filetti** non è selezionato non sarà mai possibile inserire barre (filetti), indipendentemente da quanto vicino alla linea viene cliccato. Se **Blocchi** non è selezionato potrai inserire barre cliccando anche in modo approssimativo sulla linea della griglia. Questo è utile se trovi difficoltoso puntare su una linea griglia sottile quando vuoi inserire una barra usando il mouse.

Parole in crucipuzzle

Questa impostazione determina se le parole nei crucipuzzle sono cerchiate o marcarte con semplici linee. Notare che puoi usare la cerchiatura solo con Windows 2000 o superiore.

Numeri esterni alla griglia

Seleziona questa opzione per porre la numerazione in testa e a sinistra, esternamente alla griglia.

Numerazione esterna alla griglia

Qualora tu abbia imposto la numerazione esterna con il flag precedente, questo parametro determina la modalità di numerazione: se con numeri, lettere o cifre romane. Queste impostazioni sono usate anche quando utilizzi la numerazione delle definizioni in base alla posizione nella finestra di dialogo <u>Proprietà</u> <u>definizioni</u>.

Caselle autodefinite

Puoi impostare il numero di linee di default per le caselle autodefinite come indicato in <u>caselle autodefinite</u>, e anche se la linea divisoria tra due definizioni nella stessa casella debba essere a larghezza intera o meno rispetto alla casella.

Per default le caselle autodefinite e le frecce non sono mostrate nella soluzione; per cambiare questo spunta il flag **Mostra in soluzione**.

Stile freccia

Nella scheda **Stile freccia** è possibile personalizzare la forma, la dimensione e la posizione delle frecce usate negli schemi <u>autodefiniti</u> e per le <u>parole prolungate</u> in altra direzione. Tutte le dimensioni sono espresse come percentuale della dimensione della casella. Spunta la casella **Usa per parole continue** se desideri usare lo stesso formato delle frecce anche per le parole che si prolungano in altra direzione (in caso contrario appariranno come frecce a larga curvatura).

Le frecce sono necessarie al programma per collegare le parole alle definizioni. Comunque, se non desideri mostrarle nel gioco pubblicato puoi selezionare l'opzione **Non mostrare le frecce (eccetto in modifica)**.

Proprietà casella

Puoi cambiare le proprietà di una casella della griglia spostando il cursore sulla casella e premendo Alt+Invio o cliccando sull'icona () delle proprietà sulla <u>barra degli strumenti</u>. Selezionando un certo numero di caselle della griglia puoi cambiarne le proprietà tutte assieme.

Sulla sinistra della finestra di dialogo è mostrata un'anteprima di come apparirà la casella nello schema e nella soluzione.

Tipo casella

Questo mostra di quale tipo è la casella. Clicca sui pulsanti per cambiarne il tipo.

Formato

Cambia queste impostazioni per determinare il colore di sfondo e della lettera nella casella. Le opzioni disponibili dipendono dal tipo di casella di cui stai cambiando le proprietà. I colori di default per i blocchi e le lettere sono impostati nella finestra di dialogo <u>Proprietà griglia</u>, ove puoi intervenire per cambiare le impostazioni valide per tutte le caselle. Se selezioni il valore Personalizzato dalla lista a discesa dei colori ti verrà presentata una finestra ove selezionare qualsiasi colore di tuo piacimento. Spunta il flag **Cerchiata** per ottenere un cerchio di sfondo di un determinato colore piuttosto che colorare l'intera casella.

Clicca sul pulsante **Immagine di sfondo** per inserire un file immagine da usare come sfondo nella casella. Se la casella è di tipo lettera, puoi spuntare il flag **Rebus** per fare in modo che l'immagine di sfondo venga mostrata soltanto nella soluzione in modo da avere la casella bianca nello schema, ma devi spuntare il flag "Mostra lettera(e)" per dare le lettere per il rebus (i.e. puoi inserire l'immagine di una croce che sostituisce le lettere della parola 'CROCE').

Formatta nello schema, Formatta nella soluzione

Queste opzioni determinano se le impostazioni per i colori e grassetto/italico che hai selezionato devono essere usate nello schema e/o nella soluzione.

Testo centrale principale

Il campo **Mostra lettera(e)** indica cosa appare nella griglia. Normalmente rappresenta lo stesso di **Lettera singola**, ma in taluni casi speciali o cruciverba non inglesi puoi avere più lettere nella stessa casella. Per ottenere ciò digitale nel campo **Mostra lettera(e)**. Eccetto la visualizzazione nella griglia, tutte le altre opzioni assumono che la casella contenga l'unica lettera indicata nel campo **Lettera singola**.

Lettera visibile nello schema

Spunta questo flag per fare in modo che qualsiasi lettera appaia sia nello schema che nella soluzione. Questo è utile se vuoi che lo schema contenga alcune lettere di partenza come soggerimento.

Numerazione/testo d'angolo

Il flag **Numerazione di default** consente di usare le impostazioni di <u>Proprietà griglia</u>. Spunta le opzioni **No defin. orizzontale** o **No defin. verticale** se per qualche ragione non vuoi avere una definizione associata con una certa parola. La casella non verrà numerata se non è presente alcuna definizione che inizi da quella casella. Imposta il campo **Testo alto sx** (dopo aver tolto la spunta da **Numerazione di default**) per specificare una numerazione di casella personalizzata, o **Testo alto dx** per ottenere un numero addizionale (o altro testo) nella parte superiore destra della casella.

Vuota nello schema

Seleziona questa opzione per nascondere tutto il contenuto della casella nello schema. Questo è utile per creare cruciverba dove il solutore deve riempire sia i blocchi che i numeri così come risolvere le definizioni.

Caselle autodefinite

Le caselle autodefinite sono particolari caselle della griglia che contengono brevi definizioni relative a parole circostanti.

Puoi inserire una casella autodefinita nella griglia con doppio click, oppure con doppio click mentre tieni premuto Alt (ciò dipende dall'impostazione in <u>Proprietà griglia</u>). Per modificare le definizioni nella casella, e cambiare le frecce che escono dalla casella, posiziona il cursore sulla casella autodefinita e premi Ctrl+E oppure clicca sul pulsante "Modifica definizione" sulla <u>barra degli strumenti</u>.

Editor di caselle autodefinite

Inserimento definizioni

Puoi inserire la/e definizione/i nella casella centrale della finestra di dialogo. Il numero massimo di linee è impostato nel campo **Dim. font (linee per casella)**. Premi Invio per terminare una linea, e usa un trattino, da solo su di una linea, per forzare una linea orizzontale.

Pertanto, per ottenere due definizioni separate da una linea dovrai inserire

Definizione 1

Definizione 2

Nella griglia il trattino '-' sarà convertito in una linea intera. Per adattare più linee di testo puoi aumentare le linee per casella. Usando un intero e mezzo sarà usata una spaziatura più stretta tar le linee di separazione delle definizioni, consentendo l'utilizzo di un carattere leggermente più grande per lo stesso numero di linee di testo.

Il testo che inserisci può andare a capo nella riga successiva se è troppo lungo, oppure la dimensione del carattere può essere ridotta per adattarla. Fai click sul piccolo pulsante **A capo** in basso a sinistra per alternare tra le due modalità.

Per usare una definizione dal database premi il pulsante **Usa definizione**. Per cercare una parola per la quale non hai ancora cliccato sulla freccia, fai doppio click sulla parola stessa.

Assegnazione frecce

Clicca sui pulsanti con la freccia sul bordo della casella per le frecce che ti interessano. Quando premi un pulsante con la freccia la parola in quella direzione viene mostrata così come le eventuali definizioni per quella parola presenti nel database. Per aggiungere una freccia diagonale uscente dall'angolo della casella, premi il pulsante '+' in alto a destra e seleziona la combinazione freccia/parola che desideri. Le frecce sono mostrate solo se sono presenti corrispondenti slot di parole a cui collegarsi.

Clicca sulle caselle di spunta ai lati della finestra di dialogo per alzare o abbassare le frecce destra o sinistra, oppure trascina queste ultime dove desideri. Questo è utile per allineare le frecce con la posizione della corrispondente definizione nella casella.

Revisione e formattazione

Quando hai finito di modificare le definizioni premi Invio, e vedrai apparire le definizioni nella casella della griglia. Fai attenzione a non inserire più di una definizione per la stessa parola, e che ciascuna parola nella griglia abbia una casella autodefinita con la freccia che punti nella corretta direzione.

Il numero di linee di default (dimensione font) è impostato nella scheda "Avanzate" dell'opzione di menu <u>Proprietà griglia</u>. Ivi esiste anche un'opzione per definire se la linea separatrice delle definizioni in una stessa casella autodefinita deve essere intera o meno. La scheda **Stile freccia** in <u>Proprietà griglia</u> consente di personalizzare la dimensione, la forma e la posizione delle frecce negli schemi autodefiniti. Le frecce sono importanti per collegare le definizioni alle parole nella griglia. Comunque, se non vuoi visualizzare le frecce sul gioco pubblicato, ciò può essere ottenuto impostando il parametro su <u>Proprietà Griglia</u> (scheda **Stile freccia**) per mostrarle solo in fase di modifica.

Font griglia

Puoi cambiare il font usato per visualizzare e stampare la griglia e le definizioni selezionando **Font** da menu **Griglia**. Si raccomanda di scegliere dei font scalabili come i font True Type per ottenere i risultati migliori. Per impostare la dimensione del font nella griglia cambia il parametro **Dimensione % rispetto alla casella** nella finestra di dialogo <u>Proprietà griglia</u>.

Il font usato per le definizioni è impostato separatamente nelal finestra di dialogo Proprietà definizioni.

Inserimento dei blocchi

Gli schemi in stile britannico, in cui le parole sono collegate attraverso le lettere in modo alternato, hanno delle configurazioni regonalri di blocchi. Puoi inserire velocemente una griglia con una configurazione di base scegliendo **Riempi blocchi** da menu **Griglia**.

La funzione di riempimento blocchi inserisce blocchi in modo alterno su ciascuna riga alternata. Ci sono quattro possibili scelte di partenza - è sufficiente selezionare il pulsante relativo al modello che desideri.

Notare che i modelli (2,1) e (1,2) non sono compatibili con la simmetria duale.

Rotazione schema

Puoi ribaltare uno schema ottenendone la sua immagine speculare selezionando **Ruota schema** da menu **Griglia**. Ciò ha effetto sulla numerazione, sull'ordine delle definizioni, e sull'aspetto dello schema. Puoi annullare la rotazione rifacendo un ulteriore ribaltamento. Qui sotto un esempio di schema prima e dopo il ribaltamento:



Non è possibile ruotare uno schema che contiene definizioni collegate o caselle autodefinite.

Converti in sagoma/contorno

Per rimuovere tutti i blocchi e le caselle vuote e ottenere uno schema con solo contorno, seleziona l'opzione **Converti in sagoma/contorno** da menu **Griglia**.

Puoi anche costruire direttamente uno schema con solo contorno impostando il parametro "Caselle circostanti" nella scheda Opzioni della finestra <u>Crea crucintarsio</u>.

Questa funzionalità produce uno schema con un contorno attorno a tutte le caselle che sono state riempite, consentendo di creare dei crucintarsi. Puoi commutare tra la rimozione della casella e il suo azzeramento premendo **Ctrl+Canc** avendo preventivamente posto il cursore sulla casella. Ecco un esempio di uno schema priam e dopo la conversione:

8	803		0		Ρ	23		
	S	Y	R	D	A	R	Y	A
		M.	A		R			
8-1			Ν		А		Μ	
Ľ			G	A	N	G	E	S
Ν	T	L	E		A		K	
D		Е	Ľ.		1	1	0	В
U		N					N	
S		A		V	0	L	G	A


Collegamento di caselle per prolungare una parola

In una griglia puoi avere parole lunghe o frasi che si snodano su più direzioni. Questo è possibile posizionando il cursore nella casella ove inizia il cambio di direzione, impostando il tipo di direzione pari a quello della parola e selezionando **Continua parola in verticale** o **Continua parola in orizzontale** da menu **Modifica**. Verrà aggiunta una freccia alla fine della parola ad indicare la direzione in cui la parola continua. Puoi annullare l'operazione ripetendo la sequenza sopra descritta.

Parole chiave

In un <u>crucipuzzle</u> le parole chiave sono quelle parole che sono nascoste nella griglia. Anche uno schema standard può avere una parola chiave: é un insieme di caselle cerchiate che consente di determinare una parola o frase addizionale. Per visualizzare le parole chiave seleziona **Parole chiave** dal menu **Parole**.

Per aggiungere una parola chiave in una griglia passa alla modalità mouse di "segnatura delle parole chiave" cliccando sulla relativa icona della <u>barra degli strumenti</u>. Per selezionare una parola in un crucipuzzle è sufficiente cliccare sulla griglia e muovere il mouse tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse; verrà disegnata una cerchiatura tra la prima casella che hai cliccato e la posizione corrente del mouse (assumendo che sia una linea retta). Per ottenere caselle cerchiate separatamente tieni premuto il tasto Ctrl e clicca sulla casella della griglia che desideri faccia parte della parola chiave.

Quando esporti uno <u>schema interattivo</u> the caselle relative a parole chiave verranno mostrate separatamente sotto la griglia. Il colore usato è impostato <u>Proprietà griglia</u>.

Esistono delle opzioni nella finestra "Parole chiave" per definire se la parola chiave deve essere **Cerchiata nello schema** o **Cerchiata nella soluzione**. Le parole dei crucipuzzle sono cerchiate nella soluzione. Di solito le parole chiave in altre tipologie sono cerchiate nello schema.

Uso di un modello da una libreria di griglie

Seleziona **Usa libreria griglie** dal sottomenu **Libreria griglie** da menu **Griglia** per usare un modello da una libreria di griglie per il cruciverba corrente. In tal modo puoi usare griglie precedentemente disegnate piuttosto che <u>modificare</u> a mano la disposizione delle caselle.

Nella parte alta della finestra clicca sulla libreria di griglie che vuoi usare e poi seleziona uno dei modelli disponibili. Se non ci sono modelli nella lista significa che nessun modello è disponibile per la dimensione della griglia corrente. Quando selezioni un modello esso verrà riportato nello schema in modo da poterlo visualizzare. Clicca su **OK** quando avrai trovato quello che vuoi usare.

Se non riesci a vedere la griglia completa al di sotto della finestra di scelta del modello, puoi cliccare sul pulsante di minimizzazione in alto a destra per ridurre la finestra in modo da poter vedere la griglia per intero.

Puoi cancellare o rinominare un modello dalla libreria cliccando con il pulsante destro del mouse sul modello e scegliendo l'operazione dal menu contestuale risultante. Puoi anche cancellare una intera libreria di griglie selezionandola e premendo Canc (non puoi comunque cancellare una qualsiasi delle librerie standard di griglie).

Aggiunta di una griglia a una libreria

Seleziona **Aggiungi a libreria griglie** dal sottomenu **Libreria griglie** da menu **Griglia** per aggiungere la configurazione della griglia corrente a una libreria di griglie.

E' sufficiente selezionare la libreria di griglie alla quale vuoi aggiungere la configurazione, digitare il nome del modello se non vuoi usare il nome di default, e premere **Aggiungi**. Se vuoi aggiungere il modello ad una nuova libreria clicca sul pulsante **Nuovo**, digita il nome della nuova libreria, e quindi aggiungi il modello come sopra.

Puoi usare un modello di griglia quando costruisci un <u>Nuovo schema</u> oppure selezionando **Usa libreria griglie** da menu **Griglia**. Puoi anche cancellare una libreria di griglie o rinominare un modello usando la finestra <u>Usa</u> <u>libreria griglie</u>.

Estrazione di modelli griglia da file

Seleziona **Aggiungi modello da file** dal sottomenu **Libreria griglie** da menu **Griglia** per aggiungere tutte le griglie da un gruppo di file ad una libreria di griglie.

Seleziona i file dai quali vuoi estrarre i modelli di griglia. Quindi seleziona la libreria alla quale vuoi aggiungere i modelli e digita un **Nome modello griglia**. Puoi usare i segnaposto **%W** per il numero di caselle, **%B** per il numero di blocchi, **%C** per il numero di lettere nella griglia, **%N** per il numero di griglia aggiunta(i.e. 1,2,3... fino al numero di griglie da aggiungere), **%L** per il contatore di parole delle 3 parole più lunghe, **%Ln** per il contatore di parole delle n parole più lunghe and **%Xn** per il contatore delle parole di lunghezza **n**. Clicca su Aggiungi e ti verrà chiesto se vuoi eliminare le griglie duplicate. Quindi il programma aprirà un file alla volta e aggiungerà ciascuna griglia alla libreria che hai selezionato.

Creazione di crucintarsi

Per creare schemi in formato libero a partire da una lista di parole seleziona **Nuovo** da menu **File** e clicca sul pulsante **Formato libero / crucintarsio**. Il motore che costruisce i crucintarsi inserisce in modo automatico blocchi (caselle nere) nelle caselle non utilizzate. Se invece vuoi riempire di parole a partire da una certa configurazione di blocchi usa la funzionalità <u>Riempi griglia</u>.

Seleziona l'opzione **Crea crucintarsio** da menu **Parole** per riempire di parole una griglia esistente. Ad esempio puoi voler disegnare uno schema con una forma particolare, o inizializzare una griglia con un certo numero di parole prima di riempire il resto.

Le schede in testa alla finestra **Crea crucintarsio** consentono diverse modalità per specificare le parole che vuoi usare:

Usa parole

Inserisci alcune parole da usare o seleziona una <u>lista tematica</u> e clicca su **Costruisci schema**. Puoi scrivere le definizioni per le parole usate successivamente. In questo modo eviti di scrivere le definizioni per parole che alla fine non saranno utilizzate.

Usa parole con definizioni

Inserisci parole con definizioni o seleziona un database definizioni che hai preparato prima, e clicca su **Costruisci schema**. In questo modo eviti un lavoro extra dopo aver costruito lo schema. Comunque se segui questa strada non puoi trarre vantaggio da tutte le funzionalità avanzate fornite dall'<u>Editor</u> <u>definizioni</u>.

Usa lista di parole

Seleziona una delle <u>liste di parole</u> principali da usare e clicca su **Costruisci schema**. Puoi scrivere le definizioni successivamente.

Un esempio: supponiamo di voler creare uno schema 6x6 contenente nomi (inglesi) di metalli comuni. Nella finestra di creazione del crucintarsio dovrai selezionare la scheda **Usa parole** e digitare, ad esempio,

iron gold tin lead copper silver nickel zinc

Clicca sul pulsante Costruisci schema e il computer automaticamente genera lo schema:



Per accettare questo schema premi il pulsante **Accetta**. Se non premi **Accetta**, il computer continuerà a cercare schemi che contengano il maggior numero di parole date. Premi accetta quando sei soddisfatto del risultato prodotto.

Se lo schema non è di tuo gradimento e il computer non sembra trovare altre parole da aggiungere, puoi premere il pulsante **Avanti** per iniziare la generazione causale di un'altra griglia. Puoi premere il pulsante **<** per vedere i precedenti schemi e **Accetta** quando hai deciso quale usare.

Puoi interrompere il riempimento in ogni momento premendo il pulsante **Annulla**. in questo modo potrai modificare la tua lista e iniziare un nuovo riempimento, o annullare completamente il processo.

Se vedi che non è stato utilizzato un numero sufficiente di parole allora prova con uno schema più grande - cambia la dimensione dello schema cliccando sul pulsante **Dimensione**. Se, invece, le parole vengono

inserite facilmente e rimane troppo spazio vuoto puoi scegliere di provare con uno schema di dimensioni minori. Quando premi il pulsante **Dimensione** hai la possibilità di aumentare o diminuire la dimensione di due caselle, o di cambiarla a piacimento. [*Questa opzione è disponibile soltanto se hai iniziato da una griglia vuota*].

Seguono alcuni ulteriori dettagli sulle varie opzioni:

Usa parole

Se selezioni l'opzione **Usa Parole** puoi salvare la tua lista di parole come lista tematica cliccando su **Salva parole**. Puoi quindi usare la tua lista di parole come ognuno delle altre liste tematiche. Per cancellare le parole che hai inserito premi il pulsante **Azzera parole**. Puoi anche usare parole da un file di testo - clicca sul pulsante **Carica parole**.

Se selezioni una lista tematica da usare puoi modificare o aggiungere parole alla lista. Clicca sul pulsante **Salva parole** se vuoi che queste modifiche siano salvate automaticamente nella lista tematica.

Usa parole con definizioni

Inserisci le tue parole nella colonna di sinistra e le definizioni in quella di destra. Clicca sul pulsante **Azzera** per cancellare tutto e ricominciare da capo, o clicca sul pulsante **Salva** per salvare parole e definizioni digitate in un <u>database definizioni</u> per poterle riusare in futuro. Per usare un database definizioni seleziona uno dei database disponibili nella lista a discesa **Usa database**.

Usa lista di parole

Sono elencate le liste di parole principali disponibili - è sufficiente cliccare su quella che vuoi usare. Imposta la **Minima lunghezza parola** ad un valore maggiore di due se vuoi evitare parole corte. Imposta il **Minimo punteggio parola** per evitare parole con <u>punteggio</u> inferiore a quello desiderato.

Opzioni

Sono disponibili varie opzioni di personalizzazione del processo. Seleziona la scheda **Opzioni** in testa alla finestra per cambiarle. I parametri che puoi modificare sono i seguenti:

Caselle circostanti

Questo parametro determina cosa il computer inserisce nelle caselle che non contengono parole. Selezione **Blocchi** per creare schemi come quello sopra, o seleziona **Vuote** per creare schemi di formato libero con contorno. Con **Vuote** selezionato lo schema sopra apparirebbe come il seguente:

F		E	Ĩ.		
А		N	0	N	0
С	U	1			Ρ
A		G	A	D	Е
D	1	М	Į.		R
Е		А	T	D	А

Consenti parole adiacenti parallele

Questo parametro determina se incroci come i seguenti



sono consentiti o meno. Nell'esempio **OPEN** e **NEAT** figurano come parole parallele adiacenti, così come **TEN** e **NEAR**. Con liste molto grandi di parole l'inibizione di questo tipo di incroci comporta dei riempimenti molto più veloci.

Lettere equivalenti

Molti giochi mostrano le lettere in maiuscolo con rimozione degli accenti, in modo che le lettere possono intersecarsi indipendentemente dal maiuscolo/minuscolo o dagli accenti. Se vuoi preservare gli accenti e il maiuscolo/minuscolo cambia qui l'impostazione. Ciò può essere particolarmente utile in caso di giochi educativi e di formazione linguistica, oppure se utilizzi un linguaggio in cui i caratteri accentati sono riferiti come lettere separate. Questa impostazione ha effetti solo sulle liste tematiche e su parole immesse direttamente; le liste di parole hanno le loro proprie impostazioni per la <u>mapaptura delle lettere</u>.

Evita parole e sotto-parole

Questa opzione previene l'uso di parole di formato similare. Per esempio se la tua lista di parole contiene *Bretagna* e *Gran Bretagna*, questo parametro evita che vengano utilizzate entrambe. Sin modo similare soltanto una tra *cat* e *cats* verrebbe usata.

Evita sottostringhe duplicate

Questo parametro è simile al precedente, ma può essere utilizzato per evitare ripetizioni di sottostringhe di parole di tipo più generale. Per esempio 'Tras*porta*re' e 'Ri*porta'* hanno le stesse cinque lettere '*porta*' in comune; usando questa opzione con una lunghezza di 5 o inferiore, viene garantito l'eventuale uso di una sola tra queste parole. In ogni caso questo parametro non può evitare parole derivate irregolari che siano simili, per esempio *think* e *thought*.

Uso del database definizioni

Se utilizzi **Usa parole con definizioni** e salvi parole e definizioni in un <u>Database definizioni</u>, puoi usare il database per tracciare quali parole usare ed evitare la loro ripetizione in futuro. Seleziona l'opzione **Marca definizioni usate con data** per segnare tutte definizioni usate nello schema corrente con una data (per default, la data odierna). Per evitare la ripetizione di parole, seleziona il check **Evita definizioni marcate con data**; per default ciò eviterà tutte le definizioni che sono state registrate precedentemente con una data. In alternativa puoi selezionare una data **Più tardi di**, per evitare le sole parole usate più recentemente della data specificata.

Salva le tue impostazioni

Puoi salvare le impostazioni nella finestra cliccando sul pulsante **Salva opzioni** in modo che siano automaticamente selezionate la prossima volta che avvii il programma.

Note

Se hai fatto uno schema e salvato, ma successivamente ti sei accorto di aver commesso un errore, puoi selezionare **Crea crucintarsio** da menu Parole e ti verrà mostrata un'opzione per estrarre parole e definizioni, consentendoti di modificarle, e quindi ricostruire lo schema.

Notare che quando crei un crucintarsio la simmetria della griglia viene automaticamente impostata a Nessuno.

Realizzazione di schemi multipli da una lista

Se hai una lista di parole o una lista di parole con definizioni e vuoi costruire più schemi usando il maggior numero di parole possibili, segui i seguenti passi:

- Realizza il primo gioco normalmente e, quando terminato, salvalo
- Inizia un nuovo gioco e nella finestra Crea crucintarsio clicca sul pulsante Azione e seleziona Rimuovi parole usate nell'ultimo riempimento
- Riempi il gioco usando la lista di parole, dalla quale risultano rimosse le occorrenze precedentemente usate
- Ripeti questi passi fino a quando hai realizzato tutti glischemi che desideri

Notare che la lista delle parole precedentemente usate viene mantenuta soltanto per una sessione del programma. Puoi usare l'opzione scelta dal menu Azione per resettare l'elenco delle parole usate se desideri ricominciare da capo. Quando realizzi uno schema da parole con definizioni, salvate in un database definizioni, puoi invece usare le parole con definizioni aventi una data come sopra descritto (**Uso del database definizioni**).

AutoTrova

Usa AutoTrova per trovare parole che corrispondano allo schema. Click sull'icona della toolbar (Q), seleziona **AutoTrova** da menu **Parole**, o clicca col pulsante destro del mouse su una casella della parola che vuoi riempire. Le parole vengono cercate nella direzione corrente di digitazione, ma se c'è una sola possibilità di ricerca per la casella dove sta il cursore, allora le parole saranno cercate automaticamente in quella direzione.

Per esempio immagina di avere uno schema come quello che segue:

0	P	Е	N		S	н	0	Ρ
U		N						
Т	w	E	E	D	×.	100		1
0		R			8	33		100
F	0	G	G	1	N	E	s	s
D		Е						8
A	P	T						
Т		1						
Е	Т	С	н		5			1

Potresti voler trovare una parola verticale al centro. Clicca con il pulsante destro del mouse su una delle caselle, ad esempio sopra la lettera 'D', per visualizzare una lista di parole che si adattino. Semplicemente scorri la lista per selezionare la parola che vuoi e infine premi **Inserisci**. Quando selezioni una parola della lista puoi vederla in grigio nella griglia. Se selezioni la parola **admiral** allora lo schema apparirà come segue:

0	P	E	N		S	Н	0	Ρ
U		N		A				
т	w	E	E	D	ř.	200		
0		R		M		53		100
F	0	G	G	1	N	E	s	s
D		Е		R				
A	P	Т		A				
Т		T		L				
Е	Т	С	н		8			

Qualora AutoTrova non produca immediatamente una parola adatta, puoi cercare in qualsiasi altra lista di parole che hai preparato cliccando sulla scheda relativa nella parte alta della finetsra di dialogo di AutoTrova. La lista di parole che viene usata per default e le altre liste di parole utilizzabili possono essere impostate selezionando <u>Cambia liste in uso</u> da menu **Parole**.

Per trovare parole che corrispondano a un determinata configurazione (anche detto 'pattern') usa il comando <u>Trova parola</u> da menu **Parole**. Per trovare invece parole che riempiano l'intero schema (anzichè una sola parola alla volta), usa il comando <u>AutoRiempi</u> da menu **Parole**.

Se vuoi trovare parole di varie lunghezze che potrebbero adattarsi alla griglia puoi usare Shift+Alt+A, o Ctrl+tasto destro del mouse per aprire la finestra di dialogo Trova parola con il pattern corrispondente alla posizione corrente del cursore.

AutoTrova può anche mostrare soltanto le parole che, se inserite nella griglia, non causano combinazioni impossibili di lettere. Per mostrare solo le parole compatibili con le parole intersecanti clicca sul pulsante nell'angolo in basso a sinistra della finestra AutoTrova. Verrà selezionata la parola che risulta compatibile con il maggior numero di parole intersecanti appartenenti alla lista di parole di default. Puoi mostrare per default solo le parole compatibili cambiando l'impostazione in <u>Cambia liste da usare</u>. Per mostrare tutte le parole che corrispondono indipendentemente dalle parole intersecanti è sufficiente premere nuovamente il pulsante.

Se la ricerca produce una parola che vuoi rimuovere dalla <u>lista di parole</u> è sufficiente selezionare la parola e premere Canc. Essa sarà rimossa dalla lista di parole nella quale era stata trovata.

Puoi anche usare AutoTrova su una parola completa della griglia. Se la parola non esiste nella lista di parole selezionata c'è una opzione per aggiungerla.

Il font usato per visualizzare le lista di parole può essere cambiato sotto Preferenze da menu Opzioni.

AutoTrova (qualsiasi lunghezza)

Seleziona questa opzione da menu **Parole**, opure premi Shift+Ctrl+A per trovare parole che corrispondano al pattern della parola corrente, incluse le parole che non sono lunghe abbastanza da riempire l'intero spazio disponibile nella griglia. Seleziona una parola e clicca sul pulsante Inserisci per riportare la parola nella griglia. Sarà inserito in automatico un blocco (o un filetto) alla fine della parola se essa sarà più corta dello spazio disponibile.

Trova parole

Se vuoi trovare parole che corrispondano ad una specifica configurazione (anche detta 'pattern') puoi usare il comando **Trova parola** da menu **Parole**.

Inserisci un pattern come chiave di ricerca e verranno trovate le parole corrispondenti. Ad esempio:

T???SH	trova THRASH, THRESH e THRUSH
AP*X	trova APEX, APPENDIX e APTERYX

?*Q*P trova ACQUAINTANCESHIP, EQUIP e REEQUIP

Usa * come segnaposto per "qualsiasi numero di lettere", e ? per "una lettera" non nota. Puoi anche usare gruppi di lettere in alternativa, è sufficiente racchiudere il gruppo tra parentesi quadre. Usa @ come segnaposto per "una qualsiasi vocale" e # per indicare "una qualsiasi consonante". Usa ^ come "non" prima di una lettere o di un gruppo. Ad esempio:

[QZ]*[QZ]	trova QUARTZ , QUIZ e ZIZZ
########	trova RYTHMS
P@#@#?LLY	trova PITIFULLY e PIVOTALLY
Q^U*^S	trova QATAR, QINTAR e QOPH
CO*^[LN]ESS	trova COMPRESS, CONFESS, CONGRESS e COUNTESS

* può indicare un qualsiasi numero di lettere, incluso nessuna lettera. Se vuoi trovare una parola che abbia dapprima una L e finisca per N di almeno due lettere dopo la L, puoi digitare *L??*N. In questo modo verranno trovati, ad esempio, ALIEN che ha due lettere tra la L e la N, e ALLERGEN che contiene più di due lettere tra di esse. *L*N troverebbe parole come KILN, dove L e la N sono consecutive. Notare che la L non è detto che sia per forza la lettera iniziale delle parole da trovare.

Forza la punteggiatura (;) Poni un "punto e virgola" all'inizio del pattern di ricerca per forzare a trovare parole aventi esattamente la stessa punteggiatura del pattern. In caso contrario la ricerca non terrà conto della punteggiatura. Ad esempio ;???? trova tutte le parole da cinque lettere senza alcun segno di punteggiatura, mentre ????? trovarà anche parole come **at bay**.

Sensibile al maiuscolo/minuscolo (:) Poni un "due punti" all'inizio del pattern di ricerca per renderla insensibile ai caratteri maiuscoli/minuscoli.

Espressioni regolari (\) Ottieni potenti <u>espressioni regolari</u> di ricerca prefissando in pattern di ricerca con una "barra rovescia" (indicato per utenti esperti!)

Per default le parole trovate sono ordinate alfabeticamente. Seleziona l'opzione **Ordina (lungh.)** se le preferisci ordinate in base alla lunghezza (prima le più brevi).

Puoi impostare la minima e la massima lunghezza delle parole da trovare cambiando le impostazioni nei relativi campi. Una volta digitato un pattern di ricerca puoi cercare in una qualsiasi delle <u>liste di parole</u> disponibili cliccando sulla riga corrispondente alla lista desiderata.

Per cambiare le lettere che sono considerate come vocali (vedi simbolo **@**), fare click con il pulsante destro del mouse in qualsiasi punto della finestra **Trova parole**, eccetto nel riquadro ove sono elencate le parole trovate. Clicca quindi sulla riga di menu **Imposta vocali** e infine digita le lettere che desideri. Le consonanti sono definite come non-vocali (i.e. # è equivalente a ^@).

Se selezioni una o più delle parole trovate puoi premere il pulsante **Copia** per copiarla su Appunti, oppure se hai usato Trova parola con il cursore in un adeguata casella della griglia puoi premere il pulsante **Inserisci** per trasferire la parola direttamente sulla griglia. Se copi una parola avendo aperto l'editor delle definizioni puoi anche incollarla nell'<u>Editor definizioni</u> come parte di una definizione.

Se vuoi trovare parole che corrispondano ad un schema è più facile usare la funzionalità <u>AutoTrova</u> da menu **Parole**.

Puoi salvare le parole trovate su di un file di testo cliccando con il pulsante destro del mouse sulla lista, selezionando dal menu contestuale l'opzione **Salva parole trovate** e digitando il nome del file su cui salvarle. In alternativa seleziona l'opzione **Copia tutte su Appunti** dallo stesso menu contestuale. Puoi selezionare parole multiple tenendo premuto il tasto Ctrl mentre clicchi su parole distinte; il click destro del mouse mostra un'opzione per cancellare o copiare le parole selezionate.

Se la ricerca produce una parola che vuoi rimuovere dalla <u>lista di parole</u> è sufficiente selezionare la parola e premere Canc. Essa sarà rimossa dalla lista di parole nella quale era stata trovata.

Uso di AutoRiempi per completare un cruciverba

Puoi riempire uno schema intero, o parti di esso, con parole da una lista usando il comando **AutoRiempi** da menu **Parole**. Puoi anche cliccare sull'icona "AutoRiempi" (**4**) sulla <u>barra degli strumenti</u> o premere Ctrl+A.

AutoRiempi riempie una griglia con i parametri di default impostati con l'opzione <u>Riempi griglia</u> da menu **Parole**.

Per maggiori informazioni sul riempimento della griglia vedi la sezione Riempimento griglia.

Inserimento di parole in un cruciverba

Seleziona **Riempi griglia** da menu **Parole** per aprire la finestra di dialogo con le opzioni di riempimento delle caselle in una griglia. Se desideri effettuare il riempimento con le impostazioni di default usa il comando <u>AutoRiempi</u>.

Ecco un esempio:

Supponiamo che tu abbia con un cruciverba come il seguente:

W	Е	1	R					200
А		N		S		а а 6 ў		89 - 1 85 - 1
F	А	С	Е	Т				
Е		А		1		84 - 13 14 - 14		8
R	А	Ρ	A	С	L,	0	U	S
Т		А		Κ				
Н	0	В		Е		8 8		92
I.		L		R		y = y		85 - 1
N	Е	Е	D					

Potresti portare il cursore sulla lettera 'E di 'STICKER' e invocare **AutoRiempi** oppure **Riempi griglia** per completare il cruciverba. Ad esempio:

W	Е	1	R		С	Н	1	С
А		N		S		0		Н
F	А	С	Е	Т		Т	A	R
Е		А		1.		Ρ		γ
R	А	Ρ	A	С	L	0	U	S
Т		А		Κ		Т		А
Н	0	В		Е	М	А	1	L
I.		L		R		Т		I
Ν	Е	Е	D		J	0	S	S

Puoi anche riempire una griglia completamente vuota, ma devi disegnare i blocchi (le caselle nere) prima di usare **Riempi griglia** (vedi la sezione <u>Modifica della griglia</u> per dettagli su questo oppure utilizza un modello da <u>Libreria griglie</u>). Se invece intendi delegare al programma il disegno della griglia e il suo completamento mediante una breve lista di parole, usa la funzione <u>Crea crucintarsio</u>.

Vedi la sezione <u>The Professional Grid Filler</u> per dettagli sulle opzioni avanzate e sulla selezione manuale delle parole.

Riempimento della griglia

Durante il riempimento

Dopo aver impostato i parametri premi il pulsante **Riempi** e il riempimento avrà inizio. In ogni momento puoi sospendere il processo premendo il pulsante **Annulla**, o terminarlo, mantenendo quanto inserito finora, premendo il pulsante **Stop**. Clicca sul pulsante **Menu** per aprire un menu contestuale con ulteriori opzioni.

Se un riempimento sembra bloccato in una parte della griglia oppure non ti piace una lettera che è stata usata, puoi selezionare il pulsante Riempi (oppure **Riempi di nuovo dall'inizio** dal menu a discesa) per riempire nuovamente dall'inizio con una diversa parola casuale di partenza.

Il pulsante Riempi del menu a discesa ha anche altre opzioni. Seleziona **Riempi di nuovo con altre opzioni** per cancellare il riempimento attuale, cambiare i parametri e ripartire con il processo.

Quando il riempimento è completato

Quando il riempimento è completato puoi premere il pulsante **Accetta** per accettarlo, **Annulla** per abbandonare il processo o cliccare sul pulsante **Riempi di nuovo** (o una delle opzioni del menu a discesa) per riempire nuovamente. Fai click sul pulsante **Parole usate**per mostrare la <u>finestra delle parole usate</u> con l'elenco di tutte le parole della griglia dandoti la possibilità di ripetere da capo il processo con o senza una specifica parola. Seleziona l'opzione di menu **Verifica parole simili** per analizzare le parole della griglia ed evidenziare sequenze di lettere ripetute. Questo può essere utile se vuoi evitare l'uso di due parole similari ma non esattamente identiche.

Usa i pulsanti Precedente e Prossimo per spostarti tra riempimenti successivi. Premendo il pulsante **Prossimo** verrà visualizzato il prossimo riempimento. Con molte griglie aperte questo significa avere cambiamenti soltanto sulle ultime parole usate. Comunque se stai riempiendo un "angolo stabile" questo può essere utilizzato per vedere velocemente tutte le possibilità. Se hai creato diversi riempimenti, sia premendo il pulsante **Prossimo**, sia riattivando il processo per parti della griglia, puoi sempre vedere i riempimenti precedenti premendo il pulsante Precedente. Seleziona **Cancella riempimento** dal menu a discesa se non ti piace il risultato corrente e vuoi cancellarlo. Il riempimento verrà cancellato e il prossimo trovato verrà mostrato.

Il Pro Grid filler ha anche opzioni avanzate per riempimenti non-stop: ricerca dell'insieme di possibili riempimenti con miglior punteggio. Seleziona queste opzioni dall'opzione di menu **riempimento non-stop**, e quindi naviga tra i possibili riempimenti con i pulsanti freccia coem sopra.

Puoi usare i tasti freccia sinistra e destra per spostarti velocemente tra i riempimenti. Se nello stesso momento tieni premuto il tasto Ctrl il riempimento corrente sarà cancellato e il precedente o il prossimo verrà mostrato.

Opzioni

Cambia le seguenti opzioni nella finestra "Riempi griglia" per personalizzare il processo di riempimento e impostare i parametri di default per la funzione <u>AutoRiempi</u>.

Lista di parole base

Seleziona la lista di parole che intendi usare nel riquadro Lista di parole da usare. Le parole di questa lista saranno usate nel processo di riempimento (ma vedi anche 'Uso di parole tematiche' qui sotto).

Ottimizzazione

Ciascuna parola in una lista ha un <u>punteggio</u> associato. Usando l'opzione di ottimizzazione puoi variare il numero di 'buone' o 'cattive' parole incluse nel cruciverba. L'ottimizzazione **Debole** è abbastanza veloce e darà un punteggio medio significativamente più alto rispetto a non usare alcuna ottimizzazione. Il valore **Forte** consente un punteggio medio molto più elevato rispetto a Debole se la lista di parole contiene poche parole con punteggi elevati. Imposta l'ottimizzazione a **Parole tematiche** se vuoi creare un cruciverba tematico. Seleziona **Affidabile** se hai una griglia particolarmente difficile da riempire. Ciò rende l'avanzamento più lento, ma con griglie complesse il riempimento potrebbe terminare prima rispetto alle altre opzioni di ottimizzazione.

Modifica il parametro **Minimo punteggio parola** per escludere parole con punteggio inferiore a quello specificato. Ciò ti permette di evitare completamente parole indesiderate (vedi la sezione sul <u>punteggio della</u> <u>parola</u> per maggiori dettagli).

Uso di parole tematiche

Il motore di riempimento della griglia cerca di massimizzare il numero di parole tematiche che sono inserite nella griglia. Imposta il parametro di **Ottimizzazione** a **Parole tematiche** e seleziona una <u>lista tematica</u> oppure una <u>lista di parole</u> principale da usare come tematica.

Il programma di riempimento userà il maggior numero possibile di parole tematiche, ma quando non riesce ad usare una parola tematica esso userà una parola dalla **Lista di parole da usare**. Questo è un buon metodo per creare un cruciverba tematico quando la lista tematica delle parole contiene troppo poche parole per riempire direttamente la griglia. Vedi anche la funzione <u>Riempimento con parole tematiche</u> se invece desideri selezionare ed usare un modello di griglia da riempire con tutte le parole tematiche di una breve lista.

Seleziona Solo debole tematico per usare meno parole tematiche se vuoi soltanto poche parole tematiche.

Riempimento pangrammatico

Seleziona questa opzione per garantire che la griglia riempita contenga tutte le lettere dell'alfabeto. L'alfabeto usato è impostato nella finestra di dialogo <u>Proprietà definizioni</u>. Il motore di riempimento userà solo parole contenenti lettere dell'alfabeto e ciascuna lettera apparirà almeno una volta nella griglia completata.

Salva impostazioni AutoRiempi

Spunta questo flag per salvare le tue opzoni ed essere usate dalla funzione <u>AutoRiempi</u> e come impostazioni di default per la prossima volta che userai "Riempi griglia". Le impostazioni di riempimento sono memorizzate in ciascuno schema. Puoi quindi salvare lo schema come <u>modello</u> se vuoi usare queste impostazione per i cruciverba che creerai in futuro.

Per avere il massimo controllo su quali parole sono usate nella griglia potresti preferire l'uso ripetuto di <u>AutoTrova</u>, e scegliere da solo quale parola utilizzare esattamente per ciascun posto della griglia, oppure se hai il modulo <u>Professional Grid Filling</u> puoi utilizzare la **Selezione manuale delle parole** per avere il completo controllo delle parole da usare.

Professional Grid Filler

Le funzionalità qui descritte sono disponibili soltanto se hai acquistato il modulo Professional Grid Filler o uno dei Pacchetti Professionali.

Selezione manuale delle parole

Seleziona questa opzione sotto <u>Riempi griglia</u> da menu **Parole** per avere il controllo completo su quali parole sono usate durante il processo di riempimento griglia. All'avvio del riempimento ti verrà chiesto quali tra le possibili parole usare in ciascun posto. Vedi <u>Riempimento griglia con selezione manuale delle parole</u> per maggiori informazioni.

Riempi con parole tematiche

Nella finestra **Crea nuovo schema** puoi scegliere e riempire una griglia in base alla tua scelta di parole tematiche. Vedi sezione <u>Riempimento con parole tematiche</u> per maggiori dettagli.

Riempimento da database

La finestra <u>Riempi griglia</u> ha un'opzione per effettuare il riempimento direttamente da un database di definizioni piuttosto che da una lista di parole.

Riempimento usando liste di parole multiple

Nella finestra <u>Riempi griglia</u> puoi selezionare più di una sola lista principale di parole; durante il riempimento saranno combinate tutte le parole delle liste selezionate. Per selezionare più di una lista devi tenere premuto il tasto Control e contemporaneamente cliccare sulle liste che vuoi usare.

Opzioni punteggio parola

Seleziona la scheda **Punteggio**della finestra <u>Riempi griglia</u> per impostare punteggi di parole minimi diversi a seconda della lunghezza dello slot delle parole. Questo può essere utile per assicurarti di avere parole "belle" negli slot di parole più importanti o più lunghi. Puoi anche preselezionare gli slot nella griglia (prima di usare Riempi Griglia) e impostare un punteggio minimo personalizzato solo per quegli slot.

Rebus e riempimenti speciali

Seleziona la scheda **Speciale** della finestra <u>Riempi griglia</u> per impostare specifiche sequenze di lettere da usare come un Rebus - i.e. lettere che appaiono in una singola casella. Per esempio, se usi *cane* come un rebus, ogni parola con la sequenza di lettere *cane* apparirà con *cane* in una singola casella. Così la parola 'caneva' richiederebbe solo uno slot di 3 caselle.

Nel riquadro **Sostituzioni lettera/parola** puoi anche impostare sostituzioni generali (senza mettere più di una lettera per casella) per realizzare svariati riempimenti di fantasia. Inserisci ogni sostituzione nella forma 'X=Y', dove X è la/e lettera/e che vuoi sostituire, e Y è ciò con cui sostituire. La parte a destra del carattere '=' (Y) può essere vuota se vuoi eseguire la cancellazione di lettera/parola.

Opzioni di riempimento avanzate

Seleziona la scheda **Avanzate** dalla finestra <u>Riempi griglia</u> per impostare varie opzioni per il processo di riempimento.

Opzione per vedere riempimenti parzialmente negativi

Talvolta il motore non è in grado di trovare un riempimento. Seleziona questa opzione se volessi salvare il miglior risultato ottenuto (con il maggior numero di parole che è riuscito a inserire).

Ricorsione esaustiva

Seleziona questa opzione per consentire al processo di provare ogni possibile combinazione di parole fino a che non viene trovato un riempimento oppure abbandona. In questo caso il motore non abbandonerà mai se un riempimento è possibile (in realtà c'è sempre una probabilità molto piccola di ottenere un falso fallimento, ma è inferiore al 0.01% nella maggior parte dei casi). Il problema con la ricorsione esaustiva è che il motore può impiegare tanto tempo ad escludere situazioni piuttosto improbabili. Deseleziona questa opzione per usare il metodo di riempimento non esaustivo che impiega meno tempo nella esclusione dei casi improbabili. La contropartita è che il riempimento potrebbe fallire anche se esiste una possibile soluzione.

La prossima parola deve essere collegata

Seleziona questa opzione per fare in modo che il motore scelga la prossima parola con almeno una parola intersecante per ogni casella. Se questa opzione è deselezionata la prossima parola deve soltanto avere almeno una parola intersecante per una delle sue caselle.

Inizio riempimento dalla posizione del cursore

Seleziona questa opzione per fare in modo che il motore inizi il riempimento dalla casella corrente ove è posizionato il cursore. Se deselezioni questa opzione il motore analizzarà la griglia e inizierà da dove egli riterra più opportuno.

Preferisci prima riempimento con parole più lunghe

Questa opzione rallenta la scelta della prossima parola del riempimento per orientarsi verso parole più lunghe. Usa questa opzione se preferisci dapprima riempire con parole più lunghe

Mostra corrispondenze assieme in riempimento manuale

Se selezioni questa opzione la finestra <u>Selezione manuale parola</u> listerà tutte le possibili parole per ciascuna parola posizionata, indipendentemente dalle impostazioni sotto riportate. Con questa opzione non selezionata solo un sottoinsieme delle parole viene mostrata (partendo da una posizionme scelta a caso dall'alfabeto), e ciò risulta più veloce con parole posizionate e dotate di molte corrispondenze.

Parole massime da trovare in una passata

Qui viene impostato massimo numero assoluto di possibili parole per ciascuna casella che il motore troverà. Se stai usando la **Selezione manuale delle parole**, questo sarà anche il massimo numero di scelte sulle parole che ti verrà presentato (a meno ceh tu non abbia selezionato l'opzione sopra). Con la **Selezione automatica parola** più alto è il numero più veloce sarà il riempimento. Comunque valori più elevati comportano un maggior uso di memoria, quindi usa valori più alti con attenzione. Al primo avvio del programma questo parametro è stato impostato ad un valore ottimale in base alla memoria del tuo computer. Aumenta questo valore se installi più memoria o se non ti interessa che Crossword Compiler utilizzi una larga parte della memoria. Impostazioni più elevate portano ad una migliore ottimizzazioen dei punteggi.

Possibile rapporto parole/dimensione buffer

L'effettivo numero massimo di parole trovate per ciascuna casella è determinato dal paramentro **Maggior numero di parole in una passata** (M), dal parametro **Possibile rapporto parole/dimensione buffer** (P) e dal numero di parole di quella lunghezza nella lista di parole (N). Se N diviso P è maggiore di M, allora il massimo numero di parole trovate sarà M, altrimenti sarà N/P.

Evita ripetizioni di sottostringhe in parole diverse

Con questa opzione impostata, il motore non uerà mai una parola se essa contiene una stringa di lettere già usata da qualceh altra parte nello schema. La lunghezza della sottostringa da verificare può essere cambiata nel campo **Evita ripetizioni di sottostringhe in parole diverse**. Se questa opzione è disabilitata, il

programma continuerà ad evitare parole intere duplicate, ma non eviterà ad esempio l'uso di "word" and "words" nello stesso schema.

Seleziona il flag **Salva impostazioni avanzate come default** per salvare i parametri che vuoi usare ogni volta che riempi una griglia con Crossword Compiler. In caso contrario i tuoi parametri verranno persi alla chiusura del programma.

Threads

I motori di riempimento possono fare un uso completo dei computer moderni, attivando riempimenti multipli in contemporanea. La scheda **Threads** nella finestra di riempimento consente di limitare o tarare le risorse che vengono usate. Per la maggior parte degli utenti le impostazioni automatiche di default vanno bene. Puoi ridurre il numero dei thread se vuoi mantenere il tuo computer libero per altre risorse, o per mantenerlo fresco, etc. Aumentare il numero dei thread in alcuni casi può essere utile se vuoi esplorare diverse soluzioni differenti per un riempimento difficile ma il tuo computer non possiede più CPU. L'uso di più thread consente di testare differenti parole iniziali, potenzialmente trovando un riempimento più veloce piuttosto che ricerche meno approfondite.

Thread multipli sono anche usati per la selezione manuale delle parole, per verificare la riempibilità della griglia rimanente e trovare le parole forzate. L'uso delle impostazioni automatiche, o di un numero di thread pari al numero di CPU, darà generalmente risultati più veloci.

Tempistiche

La scheda **Tempistiche** nella finestra di riempimento permette una regolazione fine su quanto tempo il motore spende nell'eseguire varie parti della ricerca. La modifica di queste impostazioni consente di ottimizzare i compromessi tra l'ottenimento di risultati rapidi e l'identificazione precoce di un riempimento impossibile. Se non vuoi preoccuparti dei dettagli, le impostazioni predefinite dovrebbero andare bene per la maggior parte delle persone.

La prima impostazione si applica a tutti i riempimenti e determina il tempo impiegato dal riempitore ad analizzare una griglia iniziale parzialmente riempita prima di tentare di continuare il riempimento. L'aumento di questo numero rallenta l'avvio del motore di riempimento, ma nei riempimenti difficili renderà meno probabile che vincoli stretti in diverse aree della griglia portino in seguito a vicoli ciechi. L'impostazione predefinita dovrebbe andare bene per identificare rapidamente un'area locale che è impossibile da riempire.

Le restanti impostazioni si applicano a <u>Selezione manuale delle parole</u> e determinano se il motore di riempimento esegue un controllo approfondito di ogni possibile adattamento - impiegando più tempo per studiare tutte le parole - o esegue una ricerca meno profonda consentendo di controllare tutte le parole più rapidamente. Il controllo avviene in due fasi: un controllo iniziale 'rapido', che spesso può escludere rapidamente molte parole, e un controllo più approfondito che può identificare problemi più difficili. Ci sono impostazioni separate per modificare i tempi per identificare la scelta delle parole forzate localmente e per controllare in profondità se è possibile un riempimento completo.

Salvataggio e riutilizzo delle configurazioni di riempimento

Usando l'opzione di menu a discesa del pulsante **Riempi** puoi salvare un insieme di impostazoioni di riempimento con un nome per un agevole riutilizzo. Le impostazioni salvate possono essere usate selezionandole dal menu a discesa e possono essere accedute velocemente usando il menu a discesa del pulsante AutoRiempi nella toolbar principale.

Riempimento griglia con selezione manuale delle parole

Usa **Selezione manuale delle parole** quando <u>riempi una griglia</u> per scegliere manualmente le parole da usare (questa opzione è disponibile soltanto con il modulo Professional Grid Filler). Con questa opzione hai il completo controllo su quali parole saranno usate dal motore di riempimento griglia. Ciò è molto meglio che inserire le parole a mano (ossia usando <u>Trova parola</u>) dato che puoi trarre vantaggio dalla potente ricerca del motore che riduce il numero di volte in cui devi sostituire parole che hai già inserito nella griglia. Il motore di riempimento determinerà automaticamente un buona sequenza di riempimento per te; in ogni caso puoi cliccare sulla griglia per ridirezionare il riempimento nel caso tu voglia ripartire da una particolare posizione.

Per ogni posizione della parola, il motore di riempimento mostrerà le varie parole che si adatteranno. Inizierà anche a verificarne la coerenza con le parole intersecantisi, se portano a parole forzate in altre posizioni, e se è possibile o meno un riempimento completo. Una volta completato il controllo veloce iniziale, la parola è marcata con un segno di spunta rosso. Se il motore ha determinato che è possibile un riempimento completo, il segno di spunta diventa verde; questo potrebbe richiedere un po' più di tempo, specialmente su grigòlie difficili da riempire. Le parole che portano a riempimenti impossibili vengono rimosse dall'elenco non appena ciò viene determinsto.

La finestra di selezione parola

La finestra di selezione parola ha tre pagine. Clicca sulle schede in alto per cambiare pagina. Puoi usare i pulsanti in basso: **Annulla** per interrompere il riempimento, **Stop** per terminare o **Inizia da capo** per ricominciare dall'inizio con la prima casella. Clicca sul pulsante **Automatico** se vuoi che il motore continui scegliendo le parole automaticamente. Puoi premere il pulsante di nuovo per tornare alla selezione manuale delle parole. Una volta terminato il riempimento puoi usare uno dei pulsanti della barra degli strumenti principale allo stesso modo con cui usi <u>Riempi griglia</u> con la selezione automatica delle parole.

La scheda di selezione parola

Sulla pagina di selezione parola ottieni la lista di tutte le parole che corrispondono alla casella corrente. Fintanto che osservi le parole il motore analizza in background le parole e rimuove quelle non valide (i.e. renderebbero impossibile il riempimento delle caselle attigue). In ogni momento puoi selezionare una parola e premere il pulsante **Usa parola** per inserire la parola nella griglia e andare alla prossima casella. Quando la verifica in background è completata l'intestazione della colonna **Parola** riporta "all checked".

Dopo l'analisi in background, il riquadro **Parole forzate** posto in basso elencherà le parole che si saranno formate usando la parola selezionata. Tali parole vengono mostrate anche nella grgilia. E' sufficiente selezionare un'altra parola per vederne le relative parole forzate. Il <u>punteggio</u> delle parole forzate è mostrato tra parentesi dopo ogni parola. Nell'esempio qui sotto si può vedere che usando la parola "toupee" (punteggio 50) sara necessario usare la parola "chip" (anch'essa con punteggio 50). Non tutte le parole elencate avranno necessariamente lo stesso numero di parole forzate - in molti casi ci sarà quanche scelta nelle parole attigue. Clicca sul pulsante >> per mostrare le scelte per le parole attigue. Notare che le scelte elencate costituiscono le *migliori* scelte che potresti fare. E' molto probabile che dal momento in cui hai scelto una delle parole, il numero delle possibilità possa diventare alquanto più piccolo. Puoi cancellare una parola forzata selezionandola e, dopo aver premuto il tasto destro del mouse, selezionando l'opzione dal menu contestuale.

Per vedere le definizioni presenti nel corrente <u>database definizioni</u> clicca sul flag **Definizioni**. Le definizioni disponibili per la parola selezionata saranno mostrate nel riquadro in basso. Fai doppio click su una definizione per usarla con la parola selezionata.

Se non ti va bene alcuna delle parole elencate e vuoi tornare indietro per sostituire una precedente parole, premi il pulsante **Indietro**. Se una delle parole elencate non ti piace e vuoi rimuoverla dalla lista di parole, allora la parola e premi il pulsante **Cancella parola** (ti verrà chiesto se vuoi cancellare in modo permanente la parola dalla lista una volta che il riempimento è completato). Per ricercare una parola in un dizionario premi il pulsante **Ricerca** (puoi anche selezionare una delle parole forzate per ricercare su di essa). Ciò farà apparire un menu contestuale con l'elenco di tutti i dizionari installati; è sufficiente cliccare su uno di essi. Clica sul pulsante **Ulteriori** per vedere ulteriori parole che corrispondono alla casella

Di fianco ad ogni possibile parola, su colonne separate, sono mostrati il **Punteggio** e il **Totale**, ossia il punteggio del riempimento completo.

Il **Punteggio** è proprio il <u>punteggio</u> della parola più il punteggio di ogni altra parola che non ha ulteriori intersezioni dopo che la parola è stata inserita. Per esempio, se una delle parole è HAPPY e la Y fosse l'ultima lettera della parola intersecante PLAY, allora il punteggio sarebbe la somma dei punteggi di HAPPY e di PLAY. Le parole possibili sono elencate in ordine di punteggio complessivo.

Prima dell'analisi in background il **Totale** è una sorta di misura *ad hoc* di quanto facilmente la parola produrrà il restante riempimento. Dopo l'analisi in background il **Totale** è basato sulla combinazione di due misure. La maggior parte è determinata dalla somma dei massimi punteggi ottenibili dalla parole intersecanti se la parola fosse usata. La restante parte del punteggio è una misura di quanto facilmente la parola produrrà il riempimento rimanente. In tal modo, più alto è il totale e meglio è. Quando l'analisi in background è terminata puoi avvalerti delle parole in base al punteggio e al totale cliccando sull'intestazione della relativa colonna **punteggio** (oppure impostala nella scheda **Opzioni** per avvalertene in automatico).

La scheda di sequenza di riempimento

Clicca sulla scheda di sequenza di riempimento per vedere la lista di tutte le parole che sono state usate finora in ordine cronologico di utilizzo.

Se durante il processo di riempimento hai bisogno di tornare indietro per cambiare una precedente parola puoi selezionarla dalla sequenza e premere il pulsante **Riempi di nuovo da**. Ciò comporta l'annullamento di tutte le parole all'indietro fino a quella selezionata e consente le alternative disponibili a quella parola.

La scheda delle opzioni

Clicca sulla scheda Opzioni per personalizzare aspetti del processo di riempimento manuale.

Cambia il **Colore di sfondo selezionato** per modificare il colore con cui viene evidenziata nella griglia la parola che è correntemente in riempimento.

Spunta il flag **Avvaliti delle parole dopo verifica in background** per far ricorso automaticamente alle possibili parole dopo che il motore ha determinato un **Totale** più accurato per tutte. Le parole saranno dapprima recuperate per punteggio, poi per totale e quindi alfabeticamente.

Talvolta quando tenti di inserire una parola esiste soltanto una possibilità per quel riempimento. Cambia l'opzione **Inserisci in automatico parole uniche** per controllare se il motore debba inserire queste parole in automatico senza chiederne la conferma.

Clicca sul pulsante **Salva** per salvare i parametri da usare ogni volta che utilizzi la selezione manuale delle parole.

Il font usato per mostrare le parole può essere cambiato sotto Preferenze.

Cancellazione di parole e modifica dei punteggi

Se noti una parola che ha un punteggio errato o che dovrebbe essere eliminata, puoi fare click destro e selezionare **Cambia punteggio parola**. Puoi anche cambiare il punteggio su liste multiple selezionando **Cambia punteggio in ...** e selezionando le liste che vuoi cambiare.

Per canxcellare una parola, premi Cancella o fai click sul pulsante **Cancella** come spiegato sopra. Per cancellare una parola da liste multiple, seleziona **Cancella da ...** dal menu a discesa del pulsante Cancella.

Riempimento con parole tematiche

Questa funzione è disponibile soltanto se hai acquistato il Professional Grid Filler (ordina online).

Alcuni schemi standard contengono un certo numero di parole tematiche nella griglia. La funzionalità di **Riempi con parole tematiche** è progettata per aiutarti a scegliere una griglia e collocarvi alcune parole tematiche. Questa funzione scandisce tutti i modelli di griglia disponibili per la dimensione griglia che hai scelto ed estrae le griglie che possono contenere tutte l etue parole tematiche. Quindi mostra le parole nelle varie possibili disposizioni nella griglia e consente di provare a riempire le caselle attorno.

Per usare la funzionalità di riempimento con parole tematiche, inizia un nuovo cruciverba come al solito e premi il pulsante **Riempi con parole tematiche** nella finestra **Crea nuovo schema** quando appare la pagina dove altrimenti scegliereresti un modello griglia. Apparirà una finestra dove digitare le parole tematiche da usare (diversamente dalla creazione di un <u>crucintarsio</u>, TUTTE le parole che fornirai saranno usate; se non è possibile inserirle tutte il riempimento fallisce). Ci sono due opzioni che puoi impostare spuntando il relativo flag:

- **Poni simmetricamente** forza il posizionamento delle parole tematiche in modo consistente con una simmetria normale della griglia (detta anche 'S' = Singola)
- **Poni in ordine** inserisce le parole nella sola direzione orizzontale, così che le parole sono collocate nell'ordine dato. Questo è utile quando per esempio usi una frase multi-parola.

Dopo aver inserito le tue parole tematiche premi il pulsante **OK**. Il programma eseguirà la scansione di tutti i modelli di griglia disponibili per la dimensione che hai scelto e filtrerà la lista in modo da mostrare solo quelli che possono contenere le parole indicate. Clicca sul modello griglia per vedere le parole collocate in quella griglia.

Potrebbe esserci più di una possibilità per riempire di parole una data griglia. Premi i pulsanti freccia in alto a destra dell'anteprima griglia per vedere il prossimo (o il precedente) riempimento possibile. Clicca sul pulsante **Nuovo riempimento casuale** per disporre in modo casuale le parole in modo differente. Per verificare se sia possibile riempire lo schema rimanente con parole prese dalla tua lista di parole di default, premi **Riempi attorno**. Se il riempimento ha successo, questo ti verrà mostrato come al solito con le opzioni per accettarlo. In caso contrario tornerai alla finestra di creazione di un nuovo schema in modo che tu possa provare con una griglia diversa o con una differente sistemazione di parole.

Editor di definizione

Per modificare la definizione di una determinata parola in uno schema, premi Ctrl+E mentre il cursore è posizionato sulla parola. Puoi anche cliccare sul pulsante "Modifica definizione" (() sulla <u>barra degli</u> <u>strumenti</u>.

Se ci sono due parole passanti per la casella dove sta il cursore, verrà selezionata la parola nella corrente direzione di inserimento (premi il tasto Tab per cambiare direzione). Puoi scrivere definizioni soltanto per parole complete, i.e. terminate da un blocco, una barra (filetto) o dal bordo della griglia. Se crei uno schema in formato libero con inserimento manuale delle parole senza blocchi o filetti, usa <u>Converti in sagoma/contorno</u> da menu Griglia per rimuovere tutte le caselle vuote prima di scrivere le definizioni.

Terminato di scrivere la definizione clicca sul pulsante **OK** per chiudere la finestra di dialogo, oppure clicca sul pulsante freccia per modificare la prossima definizione. Il numero di definizione è mostrato sulla barra del titolo della finestra di dialogo e la parola da definire è visualizzata sotto di essa. C'è un ampio riquadro per digitare la definizione e campi di input per inserirne il <u>formato</u> e una eventuale spiegazione/citazione/URL.

Se la punteggiatura nella definizione è sbagliata, fai click sinistro con il mouse sulla parola e correggila. Con click destro sulla parola un menu contestuale di opzioni consente di cambiare maiuscolo/minuscolo o prima lettera maiuscola. Puoi anche modificare la soluzione indipendentemente dalla parola che appare nella griglia; se la parola soluzione è materialmente diversa dalla parola nella griglia essa viene visualizzata in rosso a titolo di avviso. Per modificare il testo della numerazione, ad esempio per segnare in qualche modo una definizione come speciale, clicca sul numero sopra le definizione e modificalo.

Per gli schemi cryptic, usa **Spiegazione/Citazione/URL** per descrivere il gioco di parole della definizione - per esempio, '2 definizioni'. Per gli schemi non cryptic usa questo campo per spiegare qualcos'altro (ad esempio un editor) dove verificare una risposta inusuale o la sua definizione. Puoi anche usare un URL, ad esempio per indicare una pagina web contenente le informazioni necessarie a risolvere la definizione. Sugli URLs di suggerimento è possibile cliccare grazie all'<u>applet di risoluzione interattiva</u> per aiutare il solutore in una definizione. Piuttosto che digitare a mano l'URL puoi trascinare dall'icona in alto a sinistra di una finestra Internet Explorer dentro il campo "Spiegazione/Citazione/URL". Puoi fare doppio click sul campo per verificare l'apertura dell'URL nel tuo browser web.

Il riquadro **Database** nella parte inferiore della finestra consente di elencare le definizioni che puoi usare dal <u>database definizioni</u> corrente. Premi il pulsante **Usa definizione** per copiare una definizione esistente. Puoi cambiare il database sul quale cercare selezionandone uno differente dalla lista a discesa **Cerca su**. Se vuoi cercare una parola diversa puoi digitarla nel campo **Cerca** e premere **Vai** (questa opzione è utile quando per esempio la parola di cui stai scrivendo la definizione è al plurale, ma nel database è registrata solo al singolare, consentendoti di adattare la ricerca). Fai click destro sulla lista dei database definizioni per aggiungere, modificare o cancellare una definizione nel database.

Qui di seguito un sommario dei comandi dell'Editor di definizione. Puoi anche invocare la maggior parte di essi cliccando con il mouse sui pulsanti presenti in alto nella finestra di dialogo:

	Invio	Chiude l'editor, salvando le modifiche
	ESC	Chiude l'editor senza salvare le modifiche
→	Alt+> oppure Ctrl+N	Si sposta sulla prossima definizione, salvando le modifiche
÷	Alt+< oppure Ctrl+P	Si sposta sulla precedente definizione, salvando le modifiche
匬	Ctrl+D	Cancella la definizione
ô	Ctrl+K	Collega la definizione
Æ	Ctrl+A	Trova <u>anagrammi</u>
Q	Ctrl+F	Trova parola
	Alt+U	Usa la definizione trovata nel Database definizioni
	Ctrl+L	Mostra la lista degli <u>Indicatori di lettere</u>
	Ctrl+G	Mostra la lista degli <u>Indicatori di anagrammi</u>
	F1	Apre la finestra di Aiuto
ø	Ctrl+W	Mostra <u>WordWeb Pro</u> (se ce l'hai)

Possono anche esserci pulsanti per cercare la parole in dizionari di terze parti.

Vieni avvisato di finire il disegno della griglia e l'inserimento delle parole prima di iniziare a scrivere le definizioni. In questo modo puoi scrivere in maniera sistematica ciascuna definizione senza possibilità di dimenticartene qualcuna o di scriverla per una parola che potresti cambiare successivamente. Una volta terminato, puoi rivedere tutte le definizioni selezionando <u>Rivedi/modifica definizioni</u> da menu **Definizione**. In alternativa puoi scrivere velocemente le definizioni usando **Rivedi/modifica definizioni** se non ti interessa utilizzare le funzionalità avanzate dell'Editor di definizione.

Se una parola viene cambiata dopo che la sua definizione è stata scritta, la definizione viene cancellata e posta in un'area di appoggio temporanea. Se la parola viene ripristinata nella griglia durante la stessa sessione di modifica (anche se in un altro posto della griglia!), anche la definizione viene recuperata.

Modifica della definizione

Per modificare la definizione, o scriverne una di nuova, semplicemente digitane il testo nell'apposito riquadro dell'editor. Puoi usare grassetto, italico e sottolineato in una definizione premendo rispettivamente Ctrl+B, Ctrl+I e Ctrl+U, oppure usando i pulsanti nella barra degli strumenti.

Puoi anche inserire nella definizione vari simboli speciali con click destro del mouse e selezionando l'opzione **Inserisci simbolo**. E' sufficiente selezionare il simbolo desiderato per inserirlo. Per inserire un carattere che non sta sulla tua tastiera seleziona l'opzione **Inserisci carattere** dal menu contestuale che appare con click destro.

E' possibile modificare il formato della soluzione inserendolo nel campo di input Formato parola.

Se clicchi sul pulsante Anagramma o su uno dei pulsanti di dizionario, la parola corrente verrà anagrammata o ricercata nel dizionario. Puoi anche selezionare una parte della parola e cliccare sul pulsante: verrà usato il solo testo selezionato.

Ordine di modifica

Puoi cambiare l'ordine con cui modificare le definizioni agendo nella finestra di dialogo <u>Preferenze</u> da menu **Opzioni**.

Revisione e modifica definizioni

Puoi vedere e modificare le definizioni cliccando sul pulsante della toolbar (E), selezionando **Rivedi/modifica definizioni** da menu **Definizione**, oppure i tasti di scelta rapida Ctrl+R. Le definizioni sono visualizzate in una lista scorribile, con il numero sulla sinistra e la soluzione sulla destra. La finestra può essere lasciata aperta mentre operi sullo schema ed essa verrà automaticamente aggiornata quando modifichi la griglia o le defionizioni.

Per avere maggiori funzionalità in fase di modifica, inclusa la ricerca su database, fai doppio click sulla definizione e apparirà l'<u>Editor di definizione</u>.

Se ci sono parole incomplete nello schema, le relative soluzioni appaiono con punti interrogativi al posto delle lettere mancanti (puoi modificare definizioni soltanto per parole complete). Se una soluzione è mostrata in rosso ciò indica una discrepanza tra la parola nella griglia e la parola che si sta definendo.

Puoi effettuare un controllo ortografico delle definizioni premendo F7 o cliccando il pulsante di spunta sulla barra degli strumenti. Per ciascuna parola evidenziata dal controllo puoi inserire una parola sostitutiva, ignorarla o aggiungerla alla lista di parole. Imposta la lista di parole da usare per il controllo ortografico nella finestra <u>Liste in uso</u>, che puoi visualizzare cliccando sul pulsante **Opzioni** della finestra di controllo ortografico.

Passa con il mouse sopra la soluzione per far apparire un suggerimento che visualizza qualsiasi "spiegazione/citazione/URL" inserite per quella definizione. Se la definizione ha come suggerimento un URL, il suo numero appare sottolineato - puoi cliccarci sopra per provare ad aprire l'URL. Fai doppio click per aprire l'Editor di definizione e modificare la spiegazione/citazione/URL.

E' una buona idea rivedere le definizioni prima di <u>stamparle</u> per verificare di non essertene dimenticata alcuna, oppure di non aver lasciato qualche parola incompleta. E' anche un metodo veloce e conveniente per modificare le definizioni nel caso in cui non necessiti delle funzionalità avanzate disponibili con l'Editor di definizione.

La finestra di Revisione/modifica delle definizioni è ridimensionabile per poterla adattare meglio al tuo schermo trascinandone l'angolo in alto a destra con il mouse. Saranno ricordate le dimensioni che hai impostato.

Click destro su una parola soluzione per ottenere opzioni per cambiare il formato maiuscolo/minuscolo. Per visualizzare tutte le risposte in maiuscolo seleziona il parametro sotto <u>Preferenze</u> da menu **Opzioni**.

Formato parola - Lunghezza automatica parola

Non includere la lunghezza, o il formato, della definizione nel campo di testo della stessa dall'Editor, bensì nel campo **Formato parola**. Per default esso contiene già il numero delle lettere della parola ed è inserito automaticamente. Comunque, se la 'parola' contiene dei trattini, oppure è suddivisa in più sottoparole, puoi inserirne qui il formato. E' sufficiente digitare qui il numero delle lettere di ogni parola, o di ogni parte tratteggiata, e una virgola per indicare l'inizio di una nuova parola oppure un trattino per segnalare la separazione con tratteggio. Il formato sarà quindi automaticamente inserito tra parentesi alla fine di ogni definizione che stamperai. La parola viene formattata correttamente anche nella finestra di dialogo quando stampi le risposte.

Puoi modificare semplicemente la formattazione anche correggendo la punteggiatura nella parola mostrata in alto nella finestra dell'<u>Editor di definizione</u>. Puoi anche modificare l'uso delle maiuscole cliccando con il pulsante destro del mouse sulla parola e scegliere dal menu contestuale che apparirà se usare tutti caratteri maiuscoli, minuscoli e le sole iniziali maiuscole.

Per esempio se la parola è visualizzata come "lorodinapoli" (L'Oro di Napoli), allora digita '1,3,2,6' nel campo relativo al formato. Se la definizione è <u>collegata</u> allora inserisci il formato per la soluzione collegata.

Puoi impostare se aggiungere il formato alla fine della definizione o meno, selezionando il flag **Aggiungi** formato soluzione nella finestra di dialogo <u>Proprietà definizioni</u>. La maggior parte degli schemi britannici di tipo "cryptic" ha il formato, mentre la maggior parte di quelli americani "non-cryptics" non ce l'ha.

Proprietà definizioni

Seleziona **Proprietà definizioni** da menu **Definizione** per modificare il modo in cui le definizioni sono disposte e stampate. Esistono tre schede di impostazioni: **Formato** che contiene parametri generali, **Specifiche di lingua** che è utile se vuoi creare un cruciverba in stile non inglese, e **Stampe** in cui puoi stabilire come le definizioni vengono spaziate sulla pagina quando le stampi.

Seleziona il pulsante Font alla base della finestra per specificare il font da usare per le definizioni.

Formato

Spaziatura

Nel campo **Numero definizione** inserire la distanza tra il numero della definizione e il testo della stessa. Il campo **Tra le definizioni** rappresenta la separazione verticale tra le definizioni. Un valore di separazione pari a zero ha l'effetto di mantenere la stessa spaziatura tra definizioni e tra linee della stessa definizione.

Formato numerazione

Spunta le caselle che desideri per far apparire conseguentemente la numerazione delle definizioni.

Intestazione definizioni

I campi **Orizzontali** e **Verticali** contengono il testo che farà da intestazione alle definizioni rispettivamente orizzontali e verticali. Potresti voler modificarli per scriverli in lettere maiuscole, oppure per tradurle in una lingua diversa. Puoi anche specificare alcune opzioni con cui sono formatatte le intestazioni.

Numerazione definizioni

Questi parametri determinano il metodo usato per effettuare la numerazione delle definizioni. **Normale** produce lo schema standard di numerazione, **In base alla prima lettera** produce definizioni ordinate alfabeticamente in base alla lettera iniziale della parola da definire, con ciascuna definizione 'numerata' con la lettera iniziale. **In base alla posizione** numera le definizioni per righe e colonne; se esiste più di una definizione nelal stessa riga o colonna le definizioni sono poste una di seguito all'altra sulla stessa linea. Con **Ordine casuale** le definizioni vengono ordinate in modo casuale 'numerando' ciascuna di esse con una lettera alfabetica anzichè con un numero.

Definisci parole di una lettera

La maggior parte dei cruciverba americani e inglesi non contiene parole di una lettera. Comunque in altri paesi queste parole sono usate negli schemi e vengono anche definite. Seleziona questo flag se desideri scrivere definizioni anche per parole di una sola lettera.

Aggiungi formato soluzione

Spunta questa casella se vuoi aggiungere in modo automatico il <u>formato parola</u> tra parentesi alla fine della definizione. Seleziona **Solo se composta** se non vuoi mostrare il formato in caso di parole singole, mostrandolo invece per parole composte e frasi. Notare che se selezionato, la lunghezza della soluzione appare soltanto in stampa ed esportazione.

Specifiche di lingua

Alfabeto

Elenca qui l'alfabeto di qualsiasi lingua tu voglia usare. Questo parametro è usato da verie funzionalità di Crossword Compiler, ad esempio per <u>riempimento griglia pangrammatico</u>, numerazione definizioni in base alla prima lettera (vedi sopra) e <u>numerazione esterna griglia</u>.

Testo per definizioni collegate

Questo testo appare quando la parola di una determinata definizione risulta <u>collegata</u> ad un'altra parola. Ad esempio se l'1 orizzontale è collegato al 10 orizzontale, la definizione per il 10 orizzontale potrebbe essere 'Vedi 1', o qualsiasi altro testo inserisci al posto di 'Vedi'. Puoi usare "%s" come segnaposto per il numero di definizione con il quale la definizione corrente deve essere collegata. Puoi inserire un testo differente per collegare definizioni orizzontali e verticali separandone il testo con "|".

I.e. usa "Vedi %s orizz.|Vedi %s vertic." per mostrare "Vedi 1 orizz." nell'esempio sopra.
Testo parole da inserire

Questo è usato come intestazione delle parole nei cruciverba in cui stampi le parole in base alla lunghezza per inserirle dello schema. Usa %u come segnaposto per il numero di lettere nella parola, e inserisci parentesi attorno ad ogni lettera che dovrebbe apparire se esiste più di una parola di quella lunghezza. I.e. 'Parola(/e) di %u lettere'.

Lettera singola per Orizzontali e Verticali

Digita la lettera usata nelle definizioni collegate, ad indicare rispettivamente orizzontali e verticali

Stampe

Cambia la spaziatura tra le definizioni per influenzare il modo in cui le definizioni vengono <u>stampate</u>. Queste spaziature sono usate quando stampi qualsiasi cruciverba che hai creato. Puoi usarle ogni volta che avvii il programma spuntando il flag **Salva impostazioni come default**. Le spaziature sono espresse in percentuale rispetto alla larghezza totale, che è la larghezza tra i <u>margini</u> sinistro e destro.

Definizioni collegate

E' possibile che ci siano due o più parole nel cruciverba per le quali tu voglia scrivere una sola definizione cambinata. Per esempio prendiamo le due parole PAUSA e MUSICALE con le quali si può comporre la frase 'PAUSA MUSICALE' per la quale dare un'unica definizione anzichè darne due separate per le singole parole. Per fare questo usa la finestra di dialogo Definizioni collegate.

Puoi mostrare questa finestra selezionando **Definizioni collegate** da menu **Definizioni**, oppure premendo il pulsante Definizioni collegate nell'<u>Editor di definizione</u>. Se usi l'Editor di definizione e la parola che stai definendo è già collegata devi prima cancellare l'attuale collegamento per poterne fare uno nuovo.

La finestra di dialogo Definizioni collegate

Il riquadro a sinistra elenca tutte le parole del cruciverba che non sono attualmente collegate. Seleziona la prima parola della frase che tu vuoi collegare e premi il pulsante >, quindi fai lo stesso per tutte le parole successive, una per volta. Le parole che stai collegando vengono mostrate nel riquadro a destra, nell'ordine con cui le hai selezionate. Le frase risultante dal collegamento delle parole è mostrata in basso nella finestra di dialogo.

Per cambiare l'ordine di una parola all'interno della frase risultante, selezionala e clicca sulle frecce a destra del riquadro per spostarla in su o in giù.

Il <u>formato</u> della frase risultante è mostrato nel campo di input Formato parola. Puoi modificarlo per correggere la punteggiatura della frase risultante.

Il campo **Numerazione definizioni** viene impostata automaticamente ogni volta che aggiunfi una parola alla frase collegata. Ottenuta la frase risultante, puoi cambiare il valore di questo campo mentre fai il collegamento. Il testo presente nel campo è usato per la numerazione della definizione in fase di stampa. Seguono alcuni esempi:

Per default risulterebbe

2/3/5/7V [...testo della definizione...]

ma potresti cambiare '2/3/5/7V' con '2/3/5 & 7 Vert.' per far apparire

2,3,5 & 7 Vert. [...testo della definizione...]

Quando sei soddisfatto dei parametri puoi chiudere la finestra di dialogo o, per impostare un'altra frase collegata, premere il pulsante **Collega e seleziona nuova frase**

Per cancellare un collegamento (ossia una frase collegata ma NON le singole parole che la compongono), sposta il cursore sopra una delle parole della frase, attiva l'Editor di definizione e clicca sul pulsante Definizioni collegate (%). Ti verrà chiesto se vuoi cancellare il collegamento

Anagrammi

Puoi cercare anagrammi a parole multiple per una data parola, sia dall'<u>Editor di definizione</u> che scegliendo **Anagramma** da menu **Parole**.

Se clicchi sul pulsante "Trova anagrammi" dall'Editor di definizione, la parola che stai definendo (o qualsiasi testo che sia evidenziato) sarà selezionata automaticamente. Se scegli **Anagramma** da menu puoi digitare una parola e premere Invio o cliccare il pulsante "Trova" per iniziare la ricerca.

Parole parziali: Clicca su questa scheda per trovare tutte le occorrenze presenti nella <u>lista di parole</u> che possono essere composte usando soltanto un sottoinsieme delle lettere della parola selezionata. Le lettere rimanenti (ossia quelle non usate) sono mostrate tra parentesi dopo ciascuna occorrenza trovata.

Contenute in: Clicca su questa scheda per trovare le parole che contengono le lettere di quella selezionata. Per esempio se la parola selezionata è 'cantina', verranno trovati tra le altre 'cantilena' ('cantina' più 'le'), 'incolonnata' (composta dalle lettere di 'cantina' più 'nolo') e 'cittadinanza' (lettere di 'cantina' più 'aditz'). Le lettere rimanenti (ossia quelle in più rispetto alla parola) sono mostrate tra parentesi dopo ciascuna occorrenza trovata. Le occorrenze trovate sono ordinate mettendo prima quelle in cui le lettere rimanenti compongono a loro volta degli anagrammi: fra queste prima [a] quelle in cui le lettere della parola selezionata si mantengono nello stesso ordine e poi [b] le altre, in ordine alfabetico sull'anagramma "rimanente". Infine sono elencate le occorrenze [c] ove le parole rimenenti non compongono anagrammi: queste sono ordinate in modo alfabetico rispetto alle lettere rimanenti. Nell'esempio sopra citato troveremo prima 'cantilena (le)' [a] poi 'incolonnata (nolo)' [b] e infine 'cittadinanza (aditz)' [c].

Il motore degli anagrammi trova anagrammi a parole multiple per una parola selezionata fino ad un numero massimo di parole componenti. Questo valore massimo di parole può essere impostato nella finestra di dialogo <u>Liste in uso</u> unitamente alla lista di parole che stai usando. Se scegli un numero elevato la ricerca sarà più lenta perchè ci saranno molti più anagrammi diversi. Con un numero basso sarà più facile trovare un appropriato anagramma dalla lista.

Gli anagrammi sono mostrati man mano che vengono trovati. Negli anagrammi multiparola, le parole componenti non sono ordinate, ma gli anagrammi sono trovati in ordine di lunghezza, così dovresti vedere dapprima gli anagrammi semplici (con una parola) e poi quelli multipli.

Ridimensiona e sposta la finestra "Trova anagrammi" a tuo piacimento trascinando l'angolo in basso a destra con il mouse.

Puoi interrompere la ricerca in ogni momento avviando una nuova ricerca o premendo il pulsante OK. Il programma aggiunge gli anagrammi in fondo alla lista man mano che li trova. Se esiste un numero elevato di anagrammi è possibile che non tutti vengano trovati, ma dovresti sempre ottenere almeno i primi mille o giù di li. Il motore lavorerà in background mentre tu modifichi altre definizioni o fai quasiasi altra cosa. Per portare la finestra in primo piano è sufficiente cliccare su di essa. Puoi lasciare la finestra degli anagrammi aperta. Essa verrà reimpostata con una nuova parola non appena cliccherai sul pulsante "Trova anagrammi" presente nell'Editor di definizione.

Se selezioni un anagramma dalla lista e premi il pulsante **Copia**, esso verrà copiato nell'<u>Editor di definizione</u> se è aperto, altrimenti su Appunti.

Puoi salvare tutti gli anagrammi o le occorrenze di parole parziali su un file di testo cliccando con il pulsante destro del mouse sul relativo riguadro, selezionando **Salva su file** e inserendo il nome per il file.

Indicatori di Anagramma

Gli indicatori di anagramma sono usati nei cruciverba di tipo "cryptic" per segnalare la presenza di un anagramma.

Per vedere una lista di indicatori, ordinati in base alla prima lettera, premi Ctrl+G nell'<u>Editor di definizione</u>. Apparirà un menu dal quale potrati incollare un determinato indicatore selezionandolo dalla lista. Puoi personalizzare la lista se lo desideri. Vedi la sezione <u>Liste di ricerca</u> per maggiori informazioni.

Indicatori di Lettera

Gli indicatori di lettera sono parole usate nei cruciverba di tipo "cryptic" per rappresentare certe lettere, ad esempio England rappresenta la lettera E. Per vedere una lista di indicatori premi Ctrl+L nell'<u>Editor di definizione</u>. Puoi personalizzare la lista se lo desideri. Vedi la sezione <u>Liste di ricerca</u> per maggiori informazioni.

Database definizioni

I database di definizioni consentono di memorizzare definizioni dagli schemi che hai scritto, o registrare i tuoi sprazzi di ispirazione quando una parola salta fuori in un cruciverba. Puoi creare, aprire, visualizzare e modificare database di definizioni seelzionando <u>Gestore database</u> da menu Definizione.

Puoi realizzare uno schema in formato libero usando le parole e le definizioni presenti in un database definizioni attraverso la funzionalità <u>Crea crucintarsio</u>.

Usa il comando **Usa definizioni da database** da menu **Definizione** per scrivere automaticamente le definizioni per un cruciverba usando un database esistente (notare che non viene fornito alcun database di definizioni con il programma, devi costruirtelo da solo). Puoi selezionare quale database usare, e il programma inserirà le definizioni per tutte le parole corrispondenti della griglia. Notare che devi aver prima disegnato la griglia e riempita con le parole prima di usare questa funzionalità.

Puoi aggiungere definizioni ad un database prendendole da schemi esistenti con il comando <u>Aggiungi</u> <u>definizioni a database</u> da menu **Definizione**. Puoi anche aggiungere definizioni da un insieme di file di cruciverba con l'opzione <u>Aggiungi definizioni da file</u> da **Gestore database**. Entrambe queste funzioni hanno la possibilità di marcare le definizioni con data e ora o con un tag in modo da individuare quelle usate più di recente.

Quando modifichi una definizione usando l'<u>Editor di definizione</u> puoi inserire definizioni dal database. La definizione di default mostrata nell'Editor è determinata dal parametro **Definizione database di default** nella finestra di dialogo <u>Preferenze</u>. Può essere la definizione aggiunta più di recente, la più vecchia oppure scelta a caso.

Puoi usare la funzione <u>Gestore lista di parole</u> per creare una <u>lista di parole</u> dalle parole di intestazione di un database, selezionando l'opzione di menu <u>Converti</u>.

Il riferimento a quale database è usato per default in un certo cruciverba è salvato con il cruciverba stesso. Per salvare i tuoi parametri di database per cruciverba futuri, salva il cruciverba corrente come modello.

I file di database di Crossword Compiler sono in uno speciale formato e non possono essere modificati direttamemnte al di fuori del programma (tecnicamente essi sono una tabella SQLite). E' possibile comunque importare ed esportare facilmente in formato CSV (Comma Separated Values) usato da molti programmi che gestiscono fogli di calcolo. Vedi il menu pulsanti del <u>Gestore database</u> per le opzioni di importazione ed esportazione.

Gestore di database definizioni

Seleziona **Gestore database** da menu **Definizione** per visualizzare, creare, modificare e gestire <u>database di</u> <u>definizioni</u>. La finestra del database manager può essere lasciata aperta mentre lavori su altri oggetti.

Seleziona un database dalla lista a discesa dei **Database definizioni**. Le parole, definizioni e altre informazioni sono visibili nella scheda mostrata sotto. Puoi modificare direttamente occorrenze della tabella, o usare i pulsanti ion basso sulal finestra per aggiungere, cancellare e modificare le definizioni. Per visualizzare le definizioni relative ad una specifica parola, usa la casella di filtro **Parola**: le definizioni elencate saranno automaticamente aggiornate per mostrare le occorrenze che corrispondono.

Puoi anche filtrare le definizioni mostrate per valore di altri campi (i.e. data definizione e citazione): seleziona il nome di un campo dalla finestra a discesa **Campo**, inserisci il testo da cercare nel riquadro di editing successivo e premi il pulsante **Filtro**. Il tipo di corrispondenza da cercare può essere modificata usando la selezione dal campo a discesa sulla parte destra del riquadro Filtro (**Corrispondenza esatta**, corrispondenze **contenute**, **contiene la parola**, etc.).

Per creare un nuovo database seleziona **Nuovo** dal menu a discesa che appare premendo il pulsante **Menu**. Per aggiungere una definizione al database clicca sul pulsante **Aggiungi def**.. Digita la parola per la quale vuoi scrivere una definizione, premi tab per spostarti sul campo della definizione e digitane il testo. Puoi anche aggiungere una spiegazione e una marcatura di data. Premi **OK** per salvare la definizione o clicca su **Nuova parola & def.** oppure **Nuova def.**, **stessa parola** per salvare la definizione e passare ad un altro inserimento.

Le modifiche al database sono salvate non appena vengono fatte.

Clicca sul pulsante Menu per far apparire una lista di comandi addizionali.

Aggiungi colonna personalizzata... per definire un nuovo campo sul database corrente. Per esempio potresti aggiungere un campo per tenere traccia delle informazioni di pubblicazione., del riferimento al sorgente, etc...

Apri/converti per aprire un file di database non presente nella cartella di default, o per convertire un database definizioni da altri programmi (in CSV, testo in formato "comma-separated values"). Dopo aver selezionato il file da importare, ti saranno date delle opzioni su quali colonne importare, il separatore di file e la linga. I file CSV possono essere modificati e salvati da molti programmi, incluso Excel e altri fogli elettronici.

Esporta per esportare un file in formato "comma-separated value" (.CSV) che può essere usato da altriu programmi (i.e. Excel). Ti sarà richiesto quali colonne vuoi esportare.

Unisci altro database per accorpare definizioni da un altro database in quello corrente.

Aggiungi definizioni da file per aggiungere tutte le definizioni da un insieme di file.

Cambia impostazioni indice per specificare se desideri siano indicizzate insieme parole che differisocno solo per gli accenti o maiuscolo/minuscolo. L'impostazione di default *Carattere maiuscolo, tutti gli accenti equivalenti* mostrerebbe, per esempio, le definizioni per *Cafe* e *café* insieme ogni volta che viene cercata una delle due forme. Se stai usando una limgua in cui gli accenti sono trattati come letetre diverse, puoi invece usare *Carattere maiuscolo, accenti distinti*.

Pulisci database per ottimizzare la dimensione dei file del database, cancellare i duplicati o definizioni simili. Ti sarà chiesta quale operazione di pulizia intendi eseguire.

Cancella database per cancellare il database selezionato.

Visualizza cartella per aprire la cartella contenente i file del database (i.e. se vuoi farne il backup manualmente o copiarli).

Cambia cartella per il database se hai una collezione multipla di database in cartelle diverse e vuoi commutare, o vuoi salvare il database il una posizione personale.

Stampa di uno schema

Seleziona **Stampa/PDF per revisione...** dal menu **File** per stampare o esportare il cruciverba, con opzioni per includere soluzioni e risposte in modo utile per rivedere (piuttosto che risolvere). Viene visualizzata una finestra di dialogo che mostra le varie opzioni di stampa. Spunta le caselle in corrispondenza delle informazioni che vuoi stampare. Se vuoi stampare la griglia e le definizioni in formato a più colonne ad uso del solutore, puoi usare la funzione Stampa/Esporta foglio di lavoro.

Intestazioni

Questo parametro stampa le intestazioni che hai definito nelal finestra di dialogo <u>Intestazioni</u> da menu **File**, con le principali informazioni inserite per lo schema corrente. Puoi selezionare l'intestazione A oppure quella B per scegliere quale delle due usare se sono disponibili intestazioni multiple.

Schema, Soluzione e Soluzione numerata

Questi flag sono auto esplicativi. La soluzione numerata contiene le lettere della soluzione e la numerazione della griglia. Seleziona **Stampa su pagine separate** per stampare la soluzione, dopo lo schema con le definizioni, in una pagina separata.

Definizioni e Definizioni con risposta

Puoi scegliere di stampare soltanto le definizioni, e in questo caso esse sono stampare su due colonne, oppure puoi stampare le definizioni con le risposte - definizioni sulla sinistra e soluzioni sulla destra (come quando <u>rivedi</u> le definizioni). Ulteriori opzioni di formattazione per la stampa delle definizioni possono essere impostate in <u>Proprietà definizioni</u>.

Griglia codici e Soluzione codici

Questi flag sono disponibili se hai uno schema crittografato (numerato per lettera). Queste opzioni stampano rispettivamente una griglia vuota e una completa con la codifica numeri-lettere.

Intestazioni su ogni pagina stampa le intestazioni in cima ad ogni pagina prodotta, non solo sulla prima.

Pagine separate stampa ogni elemento che hai selezionato in una pagina separata.

Usa blocchi in grigio può essere utile per velocizzare la stampa su una stampante ad aghi, o evitare una stampa pesante su una a getto d'inchiostro.

Collassa compatterà le pagine ed è disponibile soltanto con alcuni tipi di stampanti.

Numero di copie determina quante copie produrre per ciascuna pagina. Con alcune stampanti è consigliabile non stampare troppe pagine per volta altrimenti rischi di occupare tutta la memoria e il disco.

Imposta stampante attiva la finestra di dialogo Imposta stampante.

Se tenti di stampare le definizioni prima di averle scritte, il programma stamperà i numeri di definizione seguiti da uno spazio per quelle mancanti. Ciò è comodo se desideri lavorare su una bozza stampata quando scrivi le definizioni. Puoi così digitare le definizioni nel programma quando ti riterrai soddisfatto.

Notare che schemi molto grandi potrebbero non stare all'interno di un foglio in formato A4. In tal caso ti verrà chiesto se ridurre la dimensione delle caselle fino a farci stare lo schema. Per modificare i margini scegli il comando <u>Imposta pagina</u> da menu **File**. Puoi cambiare stampante selezionando <u>Imposta stampante</u> da menu **File**.

Puoi salvare le impostazioni di stampa premendo il pulsante **Salva opzioni**. Queste saranno salvate per essere riutilizzate la prossima volta che stamperai uno schema.

La stampa di uno schema usa tutti i parametri impostati nei vari riquadri della finestra di dialogo.

Vedi le sezioni Proprietà griglia, Font griglia e Proprietà definizioni per ulteriori informazioni.

Stampa/Esporta foglio di lavoro

Seleziona **Stampa/Esporta foglio di lavoro** da menu **File** per esportare schema e definizioni su un file PDF, su file MS Word, o per stampare direttamente. Il formato di output è adatto per l'uso di un solutore. Usa invece la funzionalità di <u>Stampa</u> da menu **File** se vuoi produrre una stampa ad uso di un editore di cruciverba o per tuo uso personale.

Nel riquadro **Azione**, puoi selezionare **Stampa**, **Esporta PDF** oppure **Usa MS Word**. Premi **Anteprima stampa** per vedere come apparirà prima di stampare o esportare.

Per esportare in MS Word seleziona Usa MS Word e premi il pulsante Apri in modifica.

Ci sono varie opzioni. Seleziona **Definizioni** per includere lo schema e le definizioni, **Parole da cercare** per includere lo schema e la lista delle parole, ordinate per lunghezza di parola. Puoi modificare il numero di **Colonne** in cui saranno stampate le parole/definizioni. La griglia si estenderà in base alle colonne richieste. Se hai uno schema con molte definizioni brevi, probabilmente aumentando il numero di colonne lo schema occuperà un minor numero di pagine. Seleziona l'opzione **Disponi il testo attorno alla griglia** per consentire il posizionamento di colonne, di larghezza non completa, attorno allo schema. Se questa opzione non è selezionata, soltanto colonne di larghezza intera saranno consentite a fianco dello schema. Seleziona l'opzione **Definizioni sotto la griglia** se non vuoi collocare colonne di definizioni accanto alla griglia ma solo al di sotto.

Spunta la casella **Includi intestazione principale** per includere l'intestazione in cima alla pagina. Vedi la sezione <u>Intestazioni di stampa</u> per sapere come modificare l'intestazione. Per default l'intestazione include il titolo dello schema, impostato sotto <u>Informazioni</u> da menu **File**.

Lo schema e le definizioni possono estendersi su qualsiasi numero di pagine per la dimensione di default (vedi "Dimensioni casella" impostate sotto <u>Proprietà griglia</u>, "font definizioni" impostato sotto <u>Proprietà definizioni</u>). Spunta il flag **Cerca di dimensionare in una pagina** per forzare il programma a ridurre la dimensione delle caselle nella griglia e del font definizioni e cercare di far stare il tutto in una pagina. Questo non sempre è possibile, ma è quasi sempre possibile diminuire il numero delle pagine di uno, mantenendo una stampa comunque chiara. Se il dimensionamento su una pagina fallisce o la dimensione del font è troppo piccola, vale la pena di tentare di nuovo usando un maggior numero di colonne.

Intestazioni di stampa

Seleziona Intestazioni da menu File per specificare le intestazioni da usare in fase di stampa di uno schema.

Puoi avere intestazioni a sinistra e a destra, e sotto di queste un'intestazione che copre tutta la pagina. Le intestazioni sinistra e destra sono larghe mezza pagina e sono utili se vuoi disporre un testo a sinistra e a destra alla stessa distanza nella pagina.

Se lo vuoi puoi avere due intestazioni distinte - potendo così usare un'intestazione diversa in funzione di cosa stai stampando. E' sufficiente togliere la spunta dal flag **Entrambe le intestazioni uguali** e cliccare sulla scheda **Intestazione A** oppure **Intestazione B** per modificare l'intestazione corrispondente. A questo punto selezionerai quale intestazione utilizzare in fase di <u>stampa</u> di uno schema.

Seleziona lo stile di giustificazione e il font per ciascuna intestazione usando i pulsanti nella barra degli strumenti posta in cima alla finestra.

Terminata la modifica delle intestazioni premi **OK** per associare le intestazioni al cruciverba corrente. Clicca sul pulsante **Salva come intestazioni di default** per memorizzare queste intestazioni che saranno usate per tutti gli schemi per i quali non specificherai delle proprie intestazioni. Se vuoi usare le intestazioni di default per un particolare cruciverba è sufficiente cliccare sul pulsante **Imposta intestazioni di default**. Se vuoi usare delle intestazioni non di default per alcuni tipi di cruciverba puoi salvare lo schema (con le sue intestazioni) come <u>modello</u> da usare quando creerai nuovi schemi.

Puoi personalizzare le intestazioni inserendo del testo fisso (come ad esempio il tuo nome e indirizzo) o dati variabili (come i dettagli dello schema o la data). Per fornire testo costante, semplicemente digitalo in uno dei riquadri di intestazione. Per fornire testo variabile, usa uno o più tra i seguenti codici di controllo, ciascuno iniziante con un '%':

%Т	Titolo dello schema	%A	Autore dello schema
%C	Copyright dello schema	%I	Descrizione dello schema
%D	Giorno del mese	%W	Larghezza dello schema
%M	Mese dell'anno	%Н	Altezza dello schema
%Y	Anno abbreviato (i.e. '95')	%N	Numero di parole nello schema
%%	Il segno di percentuale '%'	%В	Numero di blocchi (caselle nere e/o autodefinite)
%P	Percorso e nome file dello schema	%F	Nome file dello schema
%G	Numero di pagine della stampa		

Puoi anche inserire dei codici di controllo cliccando sull'icona "libro" posta in alto a destra nella barra degli strumenti. Quando lo schema viene stampato, i codici di controllo sono sostituiti con il testo che essi rappresentano, nel font e stile con cui hai formattato i codici di controllo.

Seguono alcuni esempi:

Questo è un "testo fisso" di esempio	Testo fisso digitato
Schema 12 x 15: "titolo" di esempio	Schema %W x %H: %T
Antony Lewis 10/5/16	%A %D/%M/%Y
Nome file: DEMOPUZ.CCW	Nome file: %F

Il titolo, l'autore, il copyright e la descrizione dello schema sono impostate con l'opzione <u>Informazioni</u> da menu File. I codici sono particolarmente utili congiuntamente a questi parametri in quanto consentono di impostare le intestazioni una sola volta, e poi è sufficiente modificare il titolo, l'autore, etc. ogni volta che crei un nuovo schema.

Imposta stampante

Seleziona **Imposta stampante** da menu **File** per selezionare e configurare una stampante per le attività di <u>stampa</u> di uno schema. Seleziona la stampante desiderata dalla lista a discesa. Puoi premere il pulsante **Proprietà** per impostare altre opzioni per la stampante selezionata. Puoi anche modificare la configurazione della stampante dalla finestra di dialogo <u>Stampa</u> da menu **File**.

Pubblicazione

Dopo aver creato uno schema con Crossword Compiler potresti volerlo inviare ad un editore o usarlo in un tuo programma di pubblicazione.

Se possiedi un programma Windows di pubblicazione, o un word processor, la cosa più semplice è copiare ciò che vuoi su <u>Appunti</u> e quindi incollarlo nel programma di pubblicazione. Puoi esportare schemi in vari formati e con molte opzioni usando la funzionalità <u>Esporta</u> da menu **File**.

Ciò di cui hai bisogno quando spedisci schemi ad un editore dipende da chi è l'editore e da quali formati esso può accettare. Il formato RTF (Rich Text Format) prodotto con la funzione <u>Esporta</u> è generalmente valido per le definizioni, ma taluni editori non lo usano per le griglie. Per coloro che non usano RTF per le griglie la soluzione migliore è probabilmente il formato EPS (Encapsulated PostScript) o PDF. Anche il formato bitmap ad alta risoluzione TIFF può andare bene, specialmente per griglie contenenti immagini.

Vedi la sezione Esportazione di schemi per dettagli sui formati disponibili in fase di esportazione di cruciverba.

Copia su Appunti

Puoi copiare schemi, definizioni, soluzioni o risposte su Appunti per poterli usare con altri programmi Windows. Seleziona **Copia su Appunti** da menu **File** e seleziona dal sottomenu risultante ciò che vuoi copiare.

Le definizioni e le risposte sono copiate in formato RTF (Rich Text Format) e testo semplice. Gli schemi e le soluzioni sono copiati come metafile e bitmaps (alla risoluzione dello schermo). Il formato che verrà usato dipende dal programma sul quale devi incollare i dati. Puoi anche copiare su Appunti usando il comando **Esporta** da menu **File**, che ti offre un maggior controllo su ciò che viene copiato.

Per maggiori informazioni su controlli e formati vedi la sezione Esportazione di schemi.

Esportazione di schemi

Rich Text Format (RTF) - Portable Document Format (PDF) - Immagini - Testo semplice - Formati file

Seleziona **Esporta** da manu **File** per ottenere un ventaglio di opzioni per esportare schemi su Appunti o su file ad uso di altri programmi.

Se vuoi esportare per il web, vedi invece le sezioni <u>Pubblicazione su web</u>, esportazione di <u>cruciverba interattivi</u> su file, esportazione di <u>pagine web stampabili</u>.

La parte a sinistra della finestra "Esporta schema" elenca i formati di esportazione disponibili. Clicca sul formato che vuoi e poi, sul pannello a destra, seleziona ciò che vuoi esportare (i.e. lo schema e/o la soluzione).

La parte a destra mostrerà una serie di opzioni disponibili in funzione della scelta che hai operato per il formato. Seleziona i parametri che vuoi e premi il pulsante **Copia su Appunti** oppure **Esporta file** come richiesto (alcuni formati non possono essere copiati su Appunti).

Puoi salvare qualsiasi formato di esportazione e le impostazioni per riusarli in futuro. Per fare ciò clicca sul pulsante **Salva** (per cambiare il nome di default modificalo nel campo **Salva con nome**). Puoi quindi caricare le impostazioni in futuro selezionando il nome del file salvato dalla lista a discesa **Carica file formato**.

Per salvare le impostazioni correnti come default da usare quando apri la finestra di esportazione, clicca sul pulsante **Salva opzioni di default**. Clicca sul pulsante **Proprietà griglia** per adeguare le <u>proprietà della griglia</u> o **Proprietà definizioni** per cambiare il layout delle definizioni.

La finestra di Esportazione schemi presenta due schede di parametri. Clicca sulla scheda **Esporta gruppi** per esportare in formati multipli in una sola volta. Vedi la sezione <u>Esporta gruppi</u> per dettagli.

Segue un sommario dei diversi formati di esportazione:

Rich Text Format (RTF)

Questo è probabilmente il formato più utile se vuoi usare i tuoi schemi in altri programmi Windows. La maggior parte dei word processor per Windows (e anche alcuni per Macintosh) oltre che molti programmi DTP possono leggere i file RTF, il cui formato offre informazioni complete sulla formattazione del testo e può contenere al suo interno immagini di schemi e soluzioni.

Se non vuoi avere le definizioni su righe separate ma le preferisci tutte in un unico paragrafo allora spunta il flag **Definizioni in paragrafo unico**. In questo modo verranno esportate come segue:

1 Prima definizione - 2 Seconda definizione - 3 Terza definizione...

Cambia il numero di **Colonne** se desideri che le definizioni si distribuiscano su un certo numero di colonne, con la griglia che copra tante colonne quante necessarie. Se selezioni l'opzione **Disponi il testo attorno alla griglia** viene consentita la presenza di una colonna, a larghezza non intera, accanto alla griglia, altrimenti saranno possibili solo colonne a larghezza intera.

Puoi personalizzare il font per le definizioni, la spaziatura tra le definizioni e tra il numero definizione e il testo della stessa cliccando sul pulsante <u>Proprietà definizioni</u>. Se includi lo schema e/o la soluzione esse saranno incorporate come immagini metafile (vedi sotto).

Se noti che le definizioni non vengono copiate in modo corretto, prova aumentando la spaziatura numero/definizione oppure togli l'allineamento a destra del numero definizione (vedi <u>Proprietà definizioni</u>). Ciò può accadere perchè alcuni programmi non supportano tutte le funzionalità del formato RTF.

Portable Document Format (PDF)

Questa opzione esporta una pagina (o più pagine) in formato stampabile compatibile per web, contenente gli elementi selezionati. Il formato è lo stesso usato con le funzionalità di <u>Stampa</u> o <u>Stampa/Esporta foglio di</u> <u>lavoro</u> richiamabili da menu **File**. I file PDF possono essere visualizzati a schermo usando l'ampiamente diffuso e gratuito software Acrobat Reader.

Immagini

Puoi esportare lo schema e/o la soluzione come immagine in formato bitmap, JPEG, GIF, PNG o TIFF. In alternativa puoi esportare la griglia come immagine grafica scalabile usando le opzioni:

Metafile: Questa è un'immagine scalabile Windows ed è probabilmente la migliore per la maggior parte delle applicazioni in quanto consente il ridimensionamento senza perdita di qualità.

EPS (Encapsulated Postscript): In questo modo viene prodotta un'immagine scalabile che può essere stampata con le stampanti PostScript. Può essere anche inclusa un'anteprima dell'immagine in modo da poterla vedere sullo schermo. Questo formato è usato comunemente dagli editori professionali.

PDF: Viene prodotta un'immagine scalabile che può essere stampata o visualizzata sullo schermo usando Acrobat Reader.

Puoi usare le immagini in molti programmi di grafica, word processing e DTP.

Vedi la sezione Esportazione di immagini per informazioni più dettagliate.

Testo semplice

Il testo semplice può essere usato virtualmente da qualsiasi programma su ogni macchina, e rappresenta il metodo più portabile per esportare le definizioni e le risposte. Comunque il testo semplice non contiene informazioni di formattazione e quindi la maggior parte delle opzioni di formattazione impostate per le definizioni vengono perse.

Puoi anche esportare la soluzione come testo semplice. Questo è sicuramente inelegante, ma utile come modalità veramente affidabile per trasferire le informazioni sulla griglia. Molte applicazioni Internet usano griglie in questo formato testo. Il carattere usato per rappresentare i blocchi può essere impostato nel campo **Carattere per blocco** e similarmente il **Carattere per casella vuota**. Cambia il valore nel campo **Separatore di Numero/Definizione/Risposta** per modificare le lettere che sono utilizzate come separatori tra numero e definizione e tra definizione e risposta. Seleziona l'opzione **Numeri allineati a destra** per inserire uno spazio davanti ai numeri piccoli in modo che tutti i numeri delle definizioni risultino allineati sulla stessa posizione. Seleziona **Definizioni con risposte** per avere la risposta in maiuscolo dopo la definizione (separata dai caratteri definiti nel **Separatore di Numero/Definizione/Risposta**).

Formati file

Puoi esportare schemi in file di vari formati ad uso di altri software per cruciverba. Soltanto il formato XML supporta tutti gli stili degli schemi, mentre gli altri sono ristretti a semplici schemi di cruciverba.

Schemi in formato XML

Questo è un formato di file flessibile, portabile e documentato che supporta tutti i principali tipi di schemi. Vedi la sezione <u>Formato XML</u> per dettagli in merito.

Across Lite (PUZ)

Usa questa opzione per convertire schemi in formato Across (file con estensione *.PUZ). Across(tm) è un package di risoluzione di cruciverba disponibile su internet all'indirizzo <u>http://www.litsoft.com</u>.

L'opzione **Soluzione ristretta** non inserisce le lettere della soluzione nel file, così la soluzione è assolutamente sicura (utile in caso di gare di cruciverba). L'opzione **Soluzione mescolata** codifica puramente le lettere della soluzione la quale può essere rivelata usando i numeri di codice che vengono dati solo quando hai convertito lo schema.

Maestro (CMO)

Usa questa opzione per convertire schemi in formato Crossword Maestro (file con estensone *.CMO). Crossword Maestro è un programma per risolvere cruciverba, per il quale puoi ottenere informazioni su Internet all'indirizzo <u>http://www.genius2000.com</u>.

L'opzione **Soluzione ristretta** non include le lettere della soluzione nel file, così la gente può risolvere lo schema senza possibilità di imbrogliare. Seleziona **Cruciverba Cryptic** per fare in modo che il solutore di definizioni di Crossword Maestro lavori in modalità cryptic. Seleziona **Cruciverba a filetti** per indicare che lo schema è di tipo a barre (a filetti).

Crossdown (XWD)

Crossdown è un programma per la compilazione e la risoluzione di schemi (file con estensione *.XWD). Crossdown supporta un numero limitato di dimensioni griglia.

Formato ipuz

ipuz è un formato aperto JSON usato ad esempio da molte applet per la risoluzione di giochi.

Pubblicazione su web

Usa il pulsante **Pubblica su web** sulla barra degli strumenti (), oppure come sottomenu di **Esporta su web** da menu **File** per caricare schemi direttamente su un sito web. Crossword Compiler include un account di web hosting che consente di ospitare i tuoi schemi online. La prima volta che utilizzi questa funzionalità ti verrà chiesto di scegliere un nome di dominio, un nome utente e una password per il tuo account. Dopo averlo caricato, il tuo schema è disponibile per chiunque voglia cercare di risolverlo. Inoltre il servizio di web hosting include il supporto nativo per i pulsanti dell'applet "Salva" e "Invia", così puoi facilmente consentire ai solutori di salvare gli schemi e inviare le loro soluzioni per le tue considerazioni in merito. Puoi anche avere una home page che indicizza tutti gli schemi che hai caricato.

Per un dimostrazione di cosa puoi fare vedi schemi di esempio.

Se invece vuoi esportare file per ospitarli su un tuo sito web o da qualsiasi altra parte, usa l'opzione **Esporta su file** dal sottomenu di **Esporta su web** da menu **File**. Vedi la sezione <u>Cruciverba interattivi</u> se vuoi fare questo.

Quando selezioni **Pubblica su web** verrà mostrata la finestra **Esporta schema interattivo**. Qui puoi scegliere varie opzioni, per esempio quali pulsanti desideri che appaiano nell'applet, le dimensioni e varie opzioni di formattazione.

- Invio/verifica risposta Per default l'applet non prevede il pulsante di Invio. Seleziona l'opzione Segna se vuoi che il solutore veda una lista con le sue risposte segnate quando preme il pulsante Invia. Seleziona Invia se vuoi raccogliere la soluzione e altre informazioni dal solutore. Dopo aver caricato lo schema sul sito puoi personalizzare in modo esatto quali informazioni saranno raccolte attraverso le funzionalità di amministrazione del sito web.
- Includi

La maggior parte degli schemi ha **definizioni interattive**, ma puoi restringere le **informazioni sulla soluzione** se intendi prevenire eventuali imbrogli da parte del solutore. Attraverso il flag **Collegamento PDF** verrà caricato un file PDF che il solutore potrà leggere e stampare per risolvere lo schema offline. Questo userà i parametri di default impostati in <u>Stampa/Esporta figlio di lavoro</u>.

- Pulsanti/Timer Spunta queste caselle per selezionare quali pulsanti desideri includere nell'applet. Notare che attraverso i pulsanti Soluzione e Rivela, il solutore potrebbe imbrogliare.
- Dimensioni
 Puoi regolare questi parametri per modificare la dimensione in pixel delle celle e del font per le definizioni.

Clicca sul pulsante Opzioni applet per modificare i modo dettagliato le proprietà dell'applet di visualizzazione.

Se ti connetti al web attarverso un proxy puoi aver bisogno di cliccare sul pulsante **Impostazioni connessione** per inserire i dettagli del tuo proxy. Nella maggior parte dei casi non avrai bisogno di effettuare queste impostazioni.

Quando sei pronto, assicurati di essere connesso ad internet e clicca sul pulsante **Carica sul web**. Il programma a questo punto si collegherà al sito, caricherà il tuo schema e aprirà la pagina web di anteprima. La prima volta che farai questo ti verrà chiesto di scegliere un nome di dominio, un nome utente e una password per il tuo account. Dopo che ti sarai registrato la prima volta, potrai cliccare sul pulsante **Amministrazione sito web** per vedere i link alle tue pagine web nel sito, oppure annullare il tuo account.

Proprietà griglia e Proprietà definizioni

Questi pulsanti sono inclusi in modo che tu possa facilmente le proprietà della <u>griglia</u> e delle <u>definizioni</u>. Le modifiche a questi parametri saranno operative quando esporterai schemi in altri formati.

Cruciverba interattivi per il web

Seleziona **Esporta su web** da menu **File** e quindi l'opzione **Esporta su file** per esportare uno schema che possa essere risolto in modo interattivo sulla tua pagina web personale. Dopo aver selezionato i parametri è richiesta la pressione del pulsante **Esporta pagina web** per scegliere il nome file e quindi esportare la pagina web. Se non vuoi caricare lo schema direttamente sul sisto di hosting fornito usa invece <u>Pubblica su web</u>.

Crossword Compiler è dotato di un piccolo programma, chiamato *applet* che puoi utilizzare nelle tue pagine web per consentire la soluzione di schemi in modo interattivo. Il solutore può digitare lettere sulla griglia e cliccare sulle caselle per evidenziarne le corrispondenti definizioni. L'applet di default (che usa Javascript/HTML5) funziona sulla maggior parte dei computer desktop, iPad e tablet con Android 4+.

Il programma è fornito con una serie di modelli: selezionane uno dalla lista a discesa **modello HTML**. I modelli HTML forniscono uno schema per la pagina web assieme a varie impostazioni per le opzioni di esportazione.

Queste opzioni di esportazione producono un file di pagina web e un file con lo schema. Questi devono essere caricati nella stessa cartella sul tuo sito web, vedi la sezione <u>Caricamento di pagine web</u> per dettagli in merito.

Ci sono varie opzioni nella finestra di esportazione di cruciverba interattivi:

Modello HTML

Cambia questo parametro per usare un differente modello per la pagina web da produrre. Vedi la sezione <u>Modelli HTML</u> per capire come creare i tuoi modelli. Clicca con il pulsante destro del mouse sulla lista a discesa per cancellare un modello, per effettuare una copia di un modello con un nuovo nome, o per fare in modo che un template usi le opzioni di esportazione di default piuttosto che le proprie.

Definizioni interattive

Seleziona questa opzione per mostrare la corrispondente definizione in automatico quando il solutore clicca su una casella della griglia, oppure per evidenziare la posizione corretta nella griglia se il solutore clicca su una definizione nella lista delle definizioni. Seleziona **Definizioni statiche** se vuoi avere definizioni fisse.

Soluzione

Include un collegamento a un'immagine GIF della soluzione

Soluzione numerata

Include un collegamento a un'immagine GIF della soluzioen numerata.

Informazioni soluzione

Imposta questa opzione per includere informazioni sulla soluzione (per la soluzione, i pulsanti Verifica e Rivela). Se questo flag non è spuntato il file con lo schema non conterrà informazioni sulla soluzione e quindi sarà più sicuro per cruciverba a pagamento. Devi spuntare questa opzione affinchè venga mostrato il messaggio di completamento dello schema soltanto quando la soluzione è corretta (vedi la sezione <u>Proprietà applet</u>).

Copia soluzione

Clicca questo pulsante per copiare su Appunti la soluzione dello schema corrente. Questo è esattamente il testo che viene ritornato dall'applet quando viene premuto il pulsante Invia, così clicca questo pulsante per vedere come dovrebbe apparire l'invio di una soluzione corretta.

Pulsanti

L'applet può visualizzare vari pulsanti fornendo al solutore alcune opzioni aggiuntive. Seleziona quali pulsanti vuoi che siano disponibili per lui. Il pulsante **Rivela (parola)** è un pulsante di imbroglio che mostra la risposta alla definizione corrente. **Rivela lettera** mostra soltanto la lettera sulla casella ove è posizionato il cursore mentre **Soluzione** mostra l'intero schema risolto. Il pulsante **Ripristina** riporta lo schema allo stato in cui si trovava al momento dell'ultimo salvataggio (normalmente all'inizio). Il pulsante **Verifica** cancella dalla griglia tutte le lettere errate digitate dal solutore. Il pulsante **Invia** invierà la soluzione compilata dal solutore, mentre il pulsante **Salva** memorizzerà la situazione attuale di compilazione da parte del solutore.

I pulsanti **Salva** e **Invia** richiedono un lavoro aggiuntivo da parte del gestore del sito web: si deve fornire uno script CGI per gestire i dati "da salvare" e i dati "inviati". Imposta la URL per gli script CGI sotto **Opzioni**

applet. Viene fornito un modello HTML di esempio che puoi usare per l'invio verso un indirizzo e-mail.

Se usi i pulsanti Rivela (parola), Rivela lettera, Soluzione o Verifica devi impostare anche il flag Informazioni soluzione.

I pulsanti possono essere disposti a sinistra o sotto la griglia e puoi anche modificarne il nome. Vedi <u>Proprietà</u> <u>applet</u> per dettagli.

Dimensioni casella

Cambia la dimensione in pixel di ciascuna casella della griglia. Ciò influenza indirettamente la larghezza e l'altezza della griglia, per cui assicurati che la dimensione della casella non sia tale da non consentire la completa visibilità della griglia nella pagina web.

Dimensione font definizioni

Cambia la dimensione del font usato per mostrare le definizioni interattive.

Opzioni applet

Clicca su questo pulsante per personalizzare vari aspetti dell'applet. Vedi la sezione <u>Proprietà applet</u> per maggiori informazioni. Per opzioni di personalizzazione avanzata vedi la sezione <u>Parametri dell'applet</u>.

Salva opzioni nel modello

Clicca su questo pulsante per salvare le opzioni di esportazione e poterle riusare ogni volta che usi il modello selezionato. Ciò ti consente di associare differenti insiemi di opzioni a modelli in modo da semplificare l'esportazione di pagine web con differenti layout.

Salva opzioni come default

Clicca su questo pulsante per salvare le opzioni di esportazione ed usarle per tutti i modelli HTML che non hanno delle proprie impostazioni salvate.

Opzioni di esportazione HTML

Spunta il flag **Definizioni in paragrafo unico** per inserire tutte le definizioni in un solo paragrafo anzichè porre ciascuna in una riga separata. Se **Includi informazioni font** è selezionato la pagina web userà il font che hai specificato sotto <u>Proprietà definizioni</u> (notare che questo font potrebbe non essere disponibile per un solutore quando visualizza la tua pagina web). Seleziona **Breve interspazio tra definizioni** per avere le definizioni separate solo da un salto linea piuttosto che da un paragrafo. Seleziona **GIFs monocromatiche** per usare immagini in bianco e nero per la griglia: se la griglia non contiene alcun colore ciò comporta una riduzione dei tempi di visualizzazione.

URLs di aiuto definizione

Seleziona questa opzione per mostrare dei collegamenti ipertestuali dopo ogni definizione che possiede un URL di aiuto impostato (vedi l'<u>Editor di definizione</u> per impostare un URL di aiuto - è l'opzione Spiegazione/Citazione/URL). Questo consente un solutore di cliccare sul collegamento per aprire una finestra del browser contenente l'URL ad esempio con informazioni su come risolvere la definizione.

Proprietà griglia e Proprietà definizioni

Questi pulsanti sono inclusi per poter modificare facilmente le proprietà della <u>griglia</u> e delle <u>definizioni</u>. Questi parametri non sono salvati nel modello HTML ma nel <u>modello schema</u>.

Esportazione di pagine web stampabili

Seleziona **Esporta su web** da menu **File** e quindi l'opzione **Pagina statica stampabile** per esportare una pagina web con un'immagine della griglia. Per esportare una pagina web con una griglia risolvibile interattivamente usa la funzionalità di esportazione web per <u>cruciverba interattivi</u>.

Spunta il flag **Schema e definizioni in colonne** per includere la griglia e le definizioni, con quest'ultime in colonne distribuite attorno alla griglia (modifica il campo **Colonne** per usare un numero di colonne differente).

Puoi anche includere un collegamento alla soluzione, avere solo le definizioni (in due colonne) o solo la griglia.

Seleziona **Esporta con nome** e digita il nome per la pagina web. Il programma creerà dei file PNG con immagini della griglia e li metterà nella stessa cartella della pagina web. Assicurati di mettere i file PNG sul tuo web server assieme al file HTML. I nomi dei file PNG inizieranno con le stesse lettere nel nome della pagina web. Questi file dovranno essere caricati in una stessa cartella sul tuo web server; vedi la sezione <u>Caricamento di pagine web</u> per dettagli in merito.

Vedi la sezione <u>Creazione di propri modelli HTML</u> per sapere come creare i tuoi modelli personalizzati per le pagine web prodotte.

Opzioni di esportazione

Spunta il flag **Definizioni in paragrafo unico** per inserire tutte le definizioni in un solo paragrafo anzichè porre ciascuna in una riga separata. Se **Includi informazioni font** è selezionato la pagina web userà il font che hai specificato sotto <u>Proprietà definizioni</u> (Notare che questo font potrebbe non essere disponibile per un solutore quando visualizza la tua pagina web). Seleziona **Breve interspazio tra definizioni** per avere le definizioni separate solo da un salto linea piuttosto che da un paragrafo. Seleziona **GIFs monocromatiche** per usare immagini in bianco e nero per la griglia: se la griglia non contiene alcun colore ciò comporta una riduzione dei tempi di visualizzazione.

Modelli HTML

Crossword Compiler può esportare pagine web <u>interattive</u> o <u>stampabili</u> contenenti la griglia e le definizioni del cruciverba corrente. Per fare questo esso usa un file "modello" che puoi modificare per cambiare l'aspetto della pagina web prodotta. Per esempio puoi cambiare il colore di sfondo e includere un collegamento alla tua Home Page su Internet.

I modelli HTML sono memorizzati nella cartella dei modelli (Templates) di Crossword Compiler e devono avere l'estensione *.HTML. Puoi modificare i file con un editor di testo, come Notepad, oppure un editor HTML specifico se ne hai uno.

Per generare pagine web per un cruciverba, il programma sostituisce vari segnaposto nel modello con il contenuto corrispondente al cruciverba corrente. Per esempio <CCCLUES> sarà sostituito con le definizioni (incluse le intestazioni "Orizzontali" e "Verticali"). Vedi in modello "Default", fornito col programma, per avere un esempio.

In generale la sintassi per i segnaposto è <CCxxxx> dove xxxx deve essere in maiuscolo. Sono disponibili i seguenti segnaposto:

<cctitle></cctitle>	Titolo dello schema (vedi sezione <u>Informazioni</u> <u>schema</u>)
<cccopyright></cccopyright>	Copyright dello schema
<ccauthor></ccauthor>	Autore dello schema
<ccdescription></ccdescription>	Descrizione dello schema
<ccclues></ccclues>	Tutte le definizioni
<ccgridcluecolumns></ccgridcluecolumns>	Tabella con la griglia e le definizioni in colonne
<ccacrossclues></ccacrossclues>	Soltanto le definizioni orizzontali (con intestazione "Orizzontali")
<ccdownclues></ccdownclues>	Soltanto le definizioni verticali (con intestazione "Verticali")
<ccjavaapp></ccjavaapp>	Inserisci l' <u>applet JavaScript</u>
<ccendjavaapp></ccendjavaapp>	Inserisci il tag .
<ccpuzzle></ccpuzzle>	Griglia nella forma
<ccsolution></ccsolution>	Soluzione nella forma
<ccsolutionurl></ccsolutionurl>	Nome file della soluzione (i.e. "MyPuzzle.GIF")
<cccodegrid></cccodegrid>	Griglia dei codici per uno schema crittografato
<cccodesolution></cccodesolution>	Soluzione dei codici per uno schema crittografato
<ccfileroot></ccfileroot>	Nome radice del file HTML (i.e. "MyPuzzle")
<ccday></ccday>	Giorno
<ccmonth></ccmonth>	Mese
<ccyear></ccyear>	Anno
<ccfont></ccfont>	Font delle definizioni nella forma </font
<ccendfont></ccendfont>	Tag di terminazione del font delle definizioni,
<ccjavaappwidth></ccjavaappwidth>	Larghezza dell'applet
<ccjavaappheight></ccjavaappheight>	Altezza dell'applet
<ccpdfurl></ccpdfurl>	Collegamento a un file PDF dello schema

C'è anche il segnaposto generale

<CCPROMPT Questo è il testo di attesa risposta>

Puoi usare qualsiasi testo al posto di "Questo è il testo di attesa risposta". In fase di esportazione apparirà una finestra nella quale verrà mostrato il testo "Questo è il testo di attesa risposta". Dopo aver digitato il testo, questo andrà a sostituire l'intero elemento <CCPROMPT xxx> con qualsiasi testo tu abbia digitato. Usa questo per aggiungere ulteriori elementi personalizzati alla pagina web, come ad esempio un numero di serie della griglia, informazioni extra o qualsiasi altra cosa.

Se stai esportando uno <u>schema interattivo</u> dovresti usare <CCJAVAAPP>. Questo dovrebbe essere seguito da qualsiasi testo tu voglia far apparire nel caso in cui l'applet non sia abilitata quando la pagina web viene visualizzata. Ci deve pure essere il tag di terminazione <CCENDJAVAAPP>.

Esiste anche un insieme di elementi condizionali. Questi devono essere sempre in coppia nella seguente forma sintattica:

<CCIFxxxx> inserisci qui </CCIFxxx>

ove "inserisci qui" viene incluso nella pagina web soltanto se xxxx è una condizione vera. Puoi usare i seguenti elementi condizionali:

<cciftitle></cciftitle>	Vero se lo schema ha un titolo
<ccifauthor></ccifauthor>	Vero se lo schema ha un autore
<ccifcopyright></ccifcopyright>	Vero se lo schema ha un copyright
<ccifdescription></ccifdescription>	Vero se lo schema ha una descrizione
<ccifclues></ccifclues>	Vero se è stato selezionato di includere le definizioni
<ccifjava></ccifjava>	Vero se il modello è invocato in esportazione di un cruciverba interattivo
<ccifpdf></ccifpdf>	Vero se è incluso il link PDF
<ccifpuzzle></ccifpuzzle>	Vero se è stato selezionato di includere lo schema
<ccifsolution></ccifsolution>	Vero se è stato selezionato di includere la soluzione
<ccifcoded></ccifcoded>	Vero se la <u>numerazione griglia</u> è per lettera
<ccifhasacrossdown></ccifhasacrossdown>	Vero se la <u>numerazione delle definizioni</u> è "Normale" o "In base alla posizione"
. <ccifbuttons></ccifbuttons>	Vero se stai usando l'esportazione con pulsanti nell'applet
<ccifgridcluecolumns></ccifgridcluecolumns>	Vero se è stato selezionato di includere una tabella con la griglia e le definizioni

Puoi anche usare i corrispondenti elementi condizionali <CCIFNOxxx> se risulta affermativa la risposta negativa.

Gli elementi <CCFONT> e <CCENDFONT> saranno cancellati se l'opzione **Includi informazioni font** non è selezionata.

Puoi creare vari modelli differenti se lo vuoi. E' sufficiente metterli nella cartella dei modelli (Templates) di Crossword Compiler e selezionare il modello desiderato quando esporti una pagina web.

Proprietà applet

Clicca sul pulsante **Opzioni applet** nella finestra <u>Esporta schema interattivo</u> (raggiungibile dai sottomenu **Pubblica su web** e **Esporta su file** dell'opzione **Esporta su web** da menu **File**) per personalizzare il modo in cui opera l'applet. Sono disponibili le seguenti schede di opzioni:

Visualizza

Posizione definizioni

Puoi disporre le definizione alla sinistra, alla destra oppure sotto la griglia.

Font definizioni

Scegli "SanSerif" o "Times Roman". Il modo in cui il font verrà visualizzato dipende su quale sistema lo schema verrà risolto.

Posizione pulsanti

Seleziona se vuoi che i pulsanti siano disposti alla sinistra della griglia oppure centrati sotto la griglia e le definizioni

Visualizza definizione

Imposta la larghezza (o l'altezza se la "Posizione definizioni" è impostata a "sotto la griglia") della visualizzazione delle definizioni. Assicurati che la più lunga tra le definizioni sia facilmente visibile finestra di visualizzazione delle definizioni e che la larghezza della definizione visualizzata non sia così larga da non essere visibile nella pagina web. Imposta il margine griglia-definizione per definire lo spazio tra la griglia e le definizioni e tra le definizioni stesse. La misura è espressa in pixel.

Mostra barre separatrici

Seleziona questa opzione per inserire una linea spessa tra le caselle dove c'è uno spazio nella soluzione. Per esempio se la parola è "top hat", questa opzione inserisce una linea separatrice tra la "p" e la "h". Devi impostare correttamente il <u>formato delle parole</u> affinchè questa opzione funzioni ed è ignorata se lo schema che stai esportando contiene delle barre (filetti).

Numeri visibili in griglia

Se questo flag è impostato la griglia verrà numerata come al solito. Nel caso di griglie grandi con dimensioni di casella molto piccole può risultare difficile o disordinato visualizzare la numerazione, cosicchè in tali casi è meglio disattivare questa opzione per nascondere i numeri. Con le definizioni interattive la numerazione risulta ridondante in ogni caso in quanto il solutore vede immediatamente a quale definizione è asociata una certa parola dello schema.

Mostra sempre l'alfabeto

Seleziona questa opzione per mostrare l'alfabeto al di sotto dello schema in modo che il solutore possa inserire una lettera nello schema semplicemente cliccandoci sopra con il mouse. Ciò può essere utile in caso di schemi in ligua straniera quando il solutore non possiede i caratteri accentati o cirillici nella sua tastiera. Puoi modificare l'alfabeto (cioè le lettere mostrate sotto la griglia) mediante l'opzione <u>Proprietà</u> <u>definizioni</u> da menu "Definizioni". Se stai esportando uno schema crittografato, l'alfabeto sarà sempre mostrato indipendentemente da questa opzione.

Pulsanti

Titoli dei pulsanti

Puoi modificare i titoli dei vari pulsanti che l'applet può mostrare. Questo è utile se vuoi cambiare i titoli per esporli in un'altra lingua. Puoi anche cambiare i titoli in inglese. Per esempio se non implementi la gestione del pulsante "Salva", al pulsante "Ripristina" può essere meglio dato il titolo "Cancella", oppure se implementi il pulsante "Rivela lettera" forse è pià indicato cambiare "Rivela (parola)" in "Rivela parola".

Pulsanti grafici

Spunta questo flag per usare icone per i pulsanti. In caso contrario saranno usati i pulsanti con testo standard

Usa sempre pulsanti grandi

Per default i pulsanti grandi sono usati soltanto se uno dei pulsanti selezionati ha un titolo lungo. Seleziona questa opzione per usare sempre i pulsanti grandi (la cui dimensione è superiore di 20 pixel).

Limita imbrogli

Seleziona questa opzione per limitare il numero di volte in cui il solutore può premere i pulsanti "Rivela lettera" o "Rivela (parola)".

URLs

Questa pagina è disponibile solo quando utilizzi la funzione Esporta su file.

URL per Salva (solo per utenti esperti)

Lascia questo campo vuoto per salvare lo stato dello schema in un cookie (default solo per applet HTML5). In alternativa inserisci l'URL dello script da lanciare quando viene premuto il pulsante "Salva" nell'applet. Allo script viene passata una stringa che rappresenta le lettere nella griglia, con dei trattini al posto delle caselle vuote. Questa stringa può essere usata dall'applet come parametro PROGRESS per recuperare il lavoro fatto dal solutore. E' compito dello script gestire come avviene in realtà il processo di salvataggio.

L'URL può contenere il segnaposto %PROGRESS% che sarà sostituito con la stringa di avanzamento aggiornata, e %TIME% come segnaposto per il tempo di soluzione trascorso in secondi [Applicabile solo se è visualizzato il Timer].

Esempio: Per uno script chiamato "salvami.cgi" nella cartella "http://www.crossword-compiler.com/cgi-bin" il campo "URL per Salva" potrebbe contenere "http://www.crossword-compiler.com/cgi-bin/salvami.cgi? %PROGRESS%".

Il campo "URL per Salva" è memorizzato nel file HTML nel parametro "SAVE" dell'applet. Esso può essere generato dinamicamente se richiesto. Notare che "URL per Salva" deve stare sullo stesso server del file *.html altrimenti potresti ricevere un messaggio di violazione di sicurezza.

URL per Invia (solo per utenti esperti)

L'URL dello script da invocare quando il solutore preme il pulsante "Invia". Come per il pulsante "Salva" alla pagina viene passata una stringa che rappresenta le lettere nella griglia. Il campo "URL per Invia" è memorizzato nel file HTML nel parametro "SUBMIT" dell'applet.

Seleziona il flag **Usa formato di invio leggibile** se vuoi che il pulsante "Invia" ritorni un testo che sia facilmente leggibile come lista di parole inserite nella griglia (le parole sono separate da un segno "+"). In caso contrario viene usato un formato compatto che è costituito esattamente da tutte le lettere digitate nella griglia nell'rdine da sinistra a destra e dall'alto al basso.

L'URL può contenere il segnaposto %SUBMIT% che verrà sostituito con la stringa di invio e %TIME% che sarà sostituito con il tempo di risoluzione in secondi [Applicabile solo se è visualizzato il Timer]. C'è anche il segnaposto %MARKED% che è simile a %SUBMIT% eccetto che la stringa con la soluzione è preceduta da una stringa di zeri (0) e uno (1) indicanti la correttezza delle parole della soluzione. Usa %MARKED% soltanto quando usi il "formato di invio leggibile" e hai incluse anche le informazioni sulla soluzione.

Il segnaposto %CHARSET% viene sostituito con il <u>set di caratteri</u> delle informazioni inviate. Questo può essere il set di caratteri del font della griglia che hai selezionato durante la costruzione dello schema, oppure il set di caratteri specificato dal <u>parametro dell'applet</u> OUTPUTCHARSET.

Codice base

Questo campo riporta la locazione dei file dell'applet di Crossword Compiler. Se questi non sono nella stessa cartella del file .html, devi modificare le impostazioni del codice base, altrimenti esso può essere lasciato vuoto. Notare che i file dell'applet devono risiedere sullo stesso server della pagina web.

Colori

Puoi modificare i colori usati nell'applet. Fai attenzione quando usi colori personalizzati in quanto potrebbero non essere disponibili nel sistema del solutore. Spunta il flag **Lettere errate** per mostrare le

lettere sbagliate in colore differente durante il loro inserimento [lo schema deve includere le informazioni sulla soluzione affinchè questo funzioni].

Azioni

L'applet può visualizzare messaggi o ridirezionare verso un'altra pagina web quando tutte le lettere sono state inserite nella griglia. Seleziona il flag **La soluzione deve essere corretta** se vuoi fare ciò soltanto quando la soluzione è effettivamente corretta (per fare ciò devi anche selezionare l'opzione **Informazioni soluzione** nella finestra di <u>esportazione</u>). Se vuoi che non avvenga alcuna azione è sufficiente lasciare vuoti i campi con il "messaggio di completamento" e la "pagina web".

Mostra messaggio di completamento schema

Seleziona questa opzione per far apparire il messaggio quando il solutore ha riempito l'ultima casella vuota della griglia. Puoi digitare varie linee di testo.

Vai alla pagina web

Seleziona questa opzione per redirezionare verso una diversa pagina web quando lo schema è completato. Inserisci l'URL completo della pagina verso cui vuoi rimandare. L'URL può contenere dei segnaposto come indicato per gli URLs qui sotto.

Le opzioni in basso consentono di specificare quando il timer si avvia e se può essere messo in pausa, oltre ad un'opzione per controllare la navigazione nell'applet di risoluzione.

Titolo e Copyright

Il titolo e il copyright possono essere accorpate nell'applet in modo che essi siano sempre visualizzati rispettivamente sopra e sotto la griglia. Inserisci qui il testo se vuoi fare ciò.

Scorrimento

Le dimensioni della griglia sono determinate dalla dimensione della casella scelta in fase di esportazione dello schema interattivo. Alcuni schemi molto estesi possono risultare troppo grandi per essere adattati alle dimensioni dello schermo e così la griglia può essere mostrata in una finestra a scorrimento in modo che il solutore ne possa vedere solo una parte alla volta. Imposta le opzioni nella scheda **Scorrimento** per fissare la massima dimensione desiderata. Se la griglia risulta troppo ampia per essere contenuta interamente con questa dimensione, nella finestra appariranno le barre di scorrimento.

Parametri dell'applet

Per personalizzazioni manuali delle opzioni avanzate vedi la sezione Parametri dell'applet.

Le liste di parole

In Crossword Compiler le "liste di parole" sono collezioni di parole che puoi usare per trovare parole, anagrammi e per riempire le griglie. Puoi avere molte liste di parole differenti e usarne di diverse per cruciverba diversi e passare dall'una all'altra facilmente durante la ricerca di parole.

Ci sono anche le "liste tematiche" che sono letteralmente piccole collezioni di parole su di un preciso argomento e possono essere usate per creare <u>crucintarsi</u> o come "tema" quando esegui un <u>riempimento</u> <u>griglia</u>. Le liste di parole sono invece collezioni più numerose di parole, possono essere di qualsiasi dimensione, e possono anche avere dei punteggi associati ad ogni parola (vedi sotto). Le sezioni del file di Aiuto relative a "liste di parole" si riferiscono a questo tipo di liste numerose.

Il programma viene fornito con due liste di parole ma ve ne sono molte altre opzionali che puoi utilizzare. Puoi anche creare una tua propria lista usando il <u>Gestore delle liste di parole</u>.

Le cose non sono comunque semplici! Ogni parola nella lista ha anche un punteggio associato che Crossword Compiler usa per trovare le migliori soluzioni durante il riempimento della griglia. Probabilmente non ti devi preoccupare troppo del punteggio delle parole, ma puoi modificarlo se lo vuoi attraverso il <u>Gestore delle liste di</u> <u>parole</u>.

Ogni lista di parole ha una <u>mappatura di lettere</u> associata che definisce quali lettere sono equivalenti e come esse appaiono nella griglia (ad esempio, normalmente lettere in minuscolo sono visualizzate in maiuscolo). Esiste anche un <u>set di caratteri</u> associato alla lista che consente di restringere una lista ai caratteri di una particolare lingua.

Le liste di parole sono memorizzate in file con estensione *.LST. In ogni caso non dovresti mai aver bisogno di trattare direttamente con questo tipo di file, a meno che tu non voglia effettuarne una copia (ad esempio per backup).

Liste tematiche

Le "liste tematiche" sono letteralmente piccole collezioni di parole su di un preciso argomento e possono essere usate per creare <u>crucintarsi</u> o come "tema" quando esegui un <u>riempimento griglia</u>. Le liste tematiche sono memorizzate in semplici file di testo e normalmente non dovrebbero contenere più qualche centinaio di parole al massimo. Crossword Compiler è fornito con una varietà di liste tematiche che puoi utilizzare. Puoi anche creare le tue proprie liste tematiche usando la funzionalità di creazione di <u>crucintarsi</u> o <u>convertendo</u> una <u>lista di parole</u> principale.

Le <u>liste di parole</u> principali sono collezioni numerose di parole, possono essere di qualsiasi dimensione e avere un <u>punteggio</u> associato a ciascuna parola.

Le liste tematiche sono memorizzate nella tua cartella Crossword Compiler **Word Lists/Themes**. Possono essere visualizzate e modificate attraverso il <u>Gestore delle liste di parole</u>.

Gestore delle liste di parole

Puoi usare il Gestore delle liste di parole per visualizzare, modificare e creare <u>liste di parole</u> e <u>liste tematiche</u>. Per aprire il gestore seleziona **Gestore lista di parole** da menu **Parole**.

Sulla sinistra ci sono due schede. Clicca su **Liste tematiche** per visualizzare e modificare le liste tematiche, su **Liste principali** per modificare le principali ed estese liste di parole.

Liste principali di parole

Il riquadro sulla sinistra mostra l'elenco di tutte le liste di parole disponibili. Sotto di esso c'è un pannello che riporta informazioni relative alla lista selezionata. Per cambiare le informazioni sulla lista è sufficiente digitare il nuovo testo e premere il pulsante **Cambia Info**.

Per visualizzare le parole in una lista è sufficiente cliccare sul nome della lista nell'elenco e quindi premere il pulsante **Visualizza** in basso, cliccare su una lettere iniziali oppure digitare un valore da cercare nel box di filtro **Parola**. Puoi anche selezionare un <u>punteggio</u> nella casella di filtro a discesa **Punteggio** per vedere le sole parole di un determinato punteggio.

Fai click (o premi F2) su una parola per modificarla o cambiarne il punteggio. Puoi anche selezionare parole multiple tenendo premuto il tasto Ctrl mentre clicchi su di esse; il click destro del mouse ti proporrà opzioni per cambiare o cancellare le parole selezionate.

Puoi creare nuove liste e cancellare liste di parole premendo i pulsanti in basso nella finestra. Per funzionalità più avanzate seleziona una delle opzioni dai menu Lista di parole o Converti. Per esempio, per rinominare una lista di parole seleziona **Rinomina lista** da menu Lista di parole.

Il font usato per mostrare le parole può essere cambiato sotto Preferenze da menu Opzioni.

Vedi le seguenti sezioni per maggiori informazioni:

Visualizzazione e modifica di liste Creazione di una nuova lista Aggiunta e rimozione di parole Unione di liste Aggiunta di liste in formato testo a liste di parole Cambio minuscolo/maiuscolo e punteggiatura Cambio dei punteggi nelle liste Duplicazione e filtro di liste Conversione di liste Set di caratteri Lettere equivalenti

Liste tematiche

Se clicchi su questa scheda il riquadro sulla sinistra mostra l'elenco delle <u>liste tematiche</u> disponibili. Clicca su di una lista dell'elenco per visualizzare le parole della lista nel riquadro sulla destra. Puoi modificare le parole direttamente le parole nel riquadro a tuo piacimento.

Clicca sul pulsante **Ordina** per ordinare alfabeticamente le parole della lista. Premi **Rimuovi duplicati** per assicurarti che le parole siano presenti una sola volta oppure **Maiusc./minusc.** per cambiare le parole da minuscolo a maiuscolo o viceversa.

Usa l'opzione da menu **Converti** per convertire da lista tematica (file di testo semplice) a lista principale di parole (formato *.LST). Il menu **Lista di parole** ha varie opzioni per rinominare, cancellare liste o per copiare e incollare parole da Appunti.

Visualizzazione e modifica di liste di parole

Puoi visualizzare e modificare i contenuti di una lista di parole usando il <u>Gestore di liste di parole</u>. Seleziona la lista che desideri visualizzare e/o modificare e clicca sul pulsante **Visualizza**. A questo punto le parole della lista appariranno nel riquadro a destra, con il loro corrispondente <u>punteggio</u>.

Puoi cercare rapidamente una parola digitandola nel box di ricerca **Parola**. In tal modo saranno mostrate tutte le parole che iniziano con le lettere digitate. Puoi anche inserire un pattern di ricerca o selezionare un <u>punteggio</u> dall'apposita casella di filtro a discesa.

Nel caso in cui la lista sia composta da molte parole e tu non abbia fatto una ricerca, nel riquadro saranno mostrate le parole con la stessa lettera iniziale, una lettera alla volta. Puoi modificare la lettera iniziale da visualizzare cliccando sull'alfabeto posto a lato.

Per modificare una parola è sufficiente cliccare su di essa con il mouse e cambiare il testo che appare nel campo di input **Modifica** posto in basso. Puoi anche cambiare il punteggio della parola. Puoi anche selezionare parole multiple (tieni premuto il tasto Ctrl mentre le clicchi), e poi usa il menu attivabile con click destro del mouse per cambiare il loro punteggio, copiarle o cancellarle.

Quando selezioni un'altra lista oppure chiudi la finestra del Gestore, la lista di parole verrà aggiornata con le modifiche che hai apportato.

Quando una parola è selezionata puoi incrementarne o decrementarne velocemente il punteggio premendo Shift + rispettivamente le frecce su/giù. Puoi anche premere Ctrl+C per copiare una parola su Appunti, o il tasto "Cancella" per cancellarla.

Creazione di una nuova lista

Per creare una nuova lista di parole apri il <u>Gestore delle liste di parole</u> e clicca sul pulsante **Nuovo**. Inserisci un nome per la tua nuova lista e premi il pulsante **Crea**. Puoi anche selezionare un <u>set di caratteri</u> per la nuova lista e specificare le sue <u>lettere equivalenti</u> (per definire come vuoi che le parole nella lista siano mappate nelle parole mostrate sulla griglia).

La nuova lista apparirà nel riquadro **Liste principali** e sarà vuota. Puoi inserire una descrizione per la lista nel riquadro posto sotto l'elenco delle liste e premere il pulsante **Cambia Info** per memorizzarla in modo permanente.

Una volta creata la nuova lista, in questa puoi <u>inserire parole</u> direttamente oppure <u>copiare parole</u> da un'altra lista di parole.

Aggiunta e rimozione di parole da liste di parole

Per aggiungere o rimuovere parole da una lista di parole esistente, dapprima apri il <u>Gestore delle liste di</u> parole e poi seleziona la lista che vuoi modificare.

Aggiunta di parole

Premi il pulsante **Aggiungi** posto in basso oppure seleziona **Aggiungi parole** da menu **Lista di parole**. Dopo aver digitato una parola premi "Invio" ed essa apparirà nel riquadro posto sotto unitamente al <u>punteggio</u> che avrai specificato nel campo numerico **Punteggio**. Prosegui con l'inserimento di tutte le parole che vuoi aggiungere premendo "Invio" per ciascuna di esse. Alla fine premi il pulsante **Aggiungi tutte** che inserirà tutte le parole nella lista. Se vuoi aggiungere le parole a più di una lista, puoi premere Ctrl+Click per selezionare liste multiple alle quali aggiungerle.

Se commetti un errore puoi modificare la parola con doppio click su di essa, correggendola e quindi premendo "Invio".

Puoi anche copiare e incollare un gruppo di parole, semplicemente selezionando una lista di parole in qualche altro programma (una parola per riga) e cliccando il pulsante **Incolla gruppo**. Esse saranno accodate alla lista di parole da aggiungere, tutte con il punteggio corrente impostato nel relativo campo. Se le parole hanno un punteggio errato, puoi cambiarle tutte usando il pulsante **Cambia punteggi** prima di aggiungerle alla/e lista/e.

Rimozione di parole

Seleziona **Rimuovi parole** da menu **Lista di parole** e inserisci le parole che vuoi cancellare dalla lista. Premi "Invio" dopo ciascuna parola per iniziare una nuova riga. Quando hai terminato premi Alt+O oppure premi il pulsante **OK**. A questo punto le parole specificate verranno rimosse dalla lista selezionata. Puoi anche premere Ctrl+Click su distinti nomi di liste di parole per rimuoverle dalle liste multiple contemporaneamente.

Se giungi ad una parola che intendi rimuovere attraverso le funzionalità di <u>AutoTrova</u> o <u>Trova parola</u> da menu **Parole**, è sufficiente selezionare la parola nella rispettiva finestra di dialogo e premere il tasto **Canc**. Puoi anche cancellare una parola mentre stai operando sulla griglia di un cruciverba posizionando il cursore sopra la parola, modificando la corretta direzione della parola (premendo "Tab") e infine premendo **Ctrl+D**.

Ricerca, aggiunta, rimozione e modifica di parole specifiche

Puoi usare le sezioni di filtro nel Gestore delle liste di parole per vedere liste di parole corrispondenti a particolari pattern o con un determinato punteggio. Con il click destro del mouse sulle liste appaiono opzioni per cancellare o modificare parole, aggiungerle o rimuoverle da altre liste di parole, modificarne il punteggio, o copiarle sugli Appunti. Puoi selezionare parole multiple tenendo premuto il tasto Ctrl mentre fai click su quelle che vuoi selezionare.

Aggiunta a liste di parole da file di testo o liste tematiche

E' possibile aggiungere parole presenti in file di testo a liste di parole Crossword Compiler attraverso il <u>Gestore</u> <u>delle liste di parole</u>. Se stai convertendo una lista di parole presenti in un file di testo essa deve avere lo stesso formato di una <u>lista tematica</u>, ossia deve avere una parola per riga come nell'esempio che segue:

Prima Seconda Terza

La punteggiatura, i caratteri maiuscoli/minuscoli e l'ordine delle parole non è importante. Per aggiungere le parole ad una lista esistente apri il "Gestore delle liste di parole" da menu **Parole** e seleziona la lista alla quale vuoi aggiungere parole. Quindi seleziona **Aggiungi lista tematica/file di testo** da menu **Lista di parole** e seleziona il file con le parole da aggiungere. Ti verrà chiesto quale <u>punteggio</u> vuoi dare alle parole aggiunte.
Unione e rimozione di parole fra liste

Puoi aggiungere altre liste di parole ad una lista e rimuovere da una lista parole presenti in un'altra lista attraverso il <u>Gestore delle liste di parole</u>.

Aggiunta da altre liste di parole

Dapprima seleziona la lista di parole alla quale vuoi aggiungere le altre liste, quindi seelziona **Aggiungi da altre liste** da menu **Lista di parole**. Seleziona le liste di parole che vuoi aggiungere e cambiane il <u>punteggio</u> impostato se lo desideri. Quando premerai il pulsante **OK** le liste saranno aggiunte e ti verrà mostrato un resoconto dei cambiamenti che sono stati effettuati.

Rimozione di parole presenti in un'altra lista

Seleziona la lista dalla quale vuoi rimuovere le parole. Quindi seleziona **Rimuovi parole da** da menu **Lista di parole** e seleziona la lista le cui parole vuoi che siano rimosse nella lista iniziale. Quando premerai **OK** le parole saranno rimosse e ti verrà mostrato un resoconto dei cambiamenti che sono stati effettuati.

Se vuoi modificare una lista mantenendone una copia dell'originale puoi usare il comando **Duplica/filtra lista** da menu **Lista di parole** che creerà una copia della lista di parole con il nome che tu specificherai.

Seleziona l'opzione **Parole equivalenti** se vuoi che l'azione richiesta sia applicata indipendentemente dalla punteggiatura e dai caratteri maiuscoli/minuscoli.

Punteggio delle parole nelle liste

Ogni parola in una lista di Crossword Compiler ha un punteggio associato. Il punteggio può essere qualsiasi valore compreso tra 0 e 100. I punteggi sono utilizzati per ottimizzare il <u>riempimento griglia</u> e ti consentono di escludere parole con punteggio troppo basso quando utilizzi la funzione <u>Trova parola</u> o ricerchi <u>anagrammi</u>.

Per esempio nella lista di parole di default la maggior parte delle parole ha un punteggio di 25 o 50. Le parole con 50 sono abbastanza comuni e sono generalmente parole "radice" (i.e. in inglese senza desinenze "ing" o "ed" e altri finali vari). Quando invochi un riempimento griglia, Crossword Compiler può usare questa informazione per far si che tu possa ottenere un risultato migliore nel tuo cruciverba. Puoi anche nascondere tutte le parole con punteggio 25 impostando ad esempio a 30 il valore di soglia minima nella ricerca di parole, anagrammi o in riempimento griglia. Puoi impostare questo valore di soglia nell'apposito campo delle <u>liste in uso</u>.

Il valore assoluto dei punteggi non è realmente importante. Ciò che conta sono invece i valori relativi, in quanto una parola con punteggio maggiore di un'altra verrà usata più frequentemente (nel riempimento griglia).

Nel dettaglio, i punteggi della lista di parole di default in inglese sono come segue:

Parole abbastanza comuni	50
Parole meno comuni e parole derivate	25
Parole volgari non adatte a cruciverba	10

Punteggi bassi contenenti parole che non sono ben conosciute nella versione di inglese che hai selezionato quando hai installato il programma:

Parole abbastanza comuni prese da altre versioni di inglese	3
Parole meno comuni prese da altre versioni di inglese	2

Perciò, ponendo il valore di soglia di default a 5 eviterà tutte le parole che non sono usate nella tua versione di inglese. Se hai installato l'inglese "americano", in questo caso saranno comprese parole come Briticisms, Canadianisms, etc.

Puoi modificare i punteggi in una lista di parole in modo sistematico selezionando l'opzione <u>Cambia punteggi</u> dal <u>Gestore delle liste di parole</u>.

Cambio del punteggio nelle liste di parole

Ogni parola in una lista di parole ha un <u>punteggio</u> associato. Puoi modificare il punteggio di singole parole direttamente in <u>visualizzazione e modifica</u> di liste di parole oppure cambiare sistematicamente tutti i punteggi delle parole in una lista selezionando **Cambia punteggi** dal menu **Lista di parole** del <u>Gestore delle liste di parole</u>.

In quest'ultimo caso, dopo aver scelto l'opzione **Cambia punteggi** potrai sia cambiare tutti i punteggi ad un determinato valore, sia modificare il valore del punteggio di una certa quantità (il che è solitamente quello che cerchi in quanto preserva l'ordine dei punteggi nelle parole), sia infine cambiare punteggi di un preciso valore con un altro.

I punteggi delle parole usate in uno schema possono essere aggiustati (i.e. per ridurre il punteggio in modo da non riusarle spesso in riempimenti successivi) usando <u>Cambia punteggi delle parole nello schema</u>. I punteggi di ciascuna parola in liste multiple possono essere visualizzati e aggiustati usando <u>Visualizza/modifica parole e punteggi</u> da menu **Parole**.

Durante il riempimento di una griglia, i punteggi possono essere modificati dalla lista **Parole usate** (pulsante sulla toolbar) quando hai completato un riempimento, o con il click destro su una parola durante <u>selezione</u> <u>parola manuale</u> oppure usando <u>AutoTrova</u>.

Set di caratteri

Crossword Compiler può essere usato in varie lingue differenti, e supporta l'intero set di caratteri Unicode (con alcune restrizioni mninori).

Ogni <u>lista di parole</u> di Crossword Compiler è associata a un set di caratteri che può essere Unicode, se supporta tutti i caratteri, oppure uno specifico set di caratteri ridotto (i.e. Western, Greco o Cirillico). Nella maggior parte dei casi farà poca differenza quale uesrai. Usare Unicode ha il vantaggio di essere supportato in qualsiasi lingua. Usarne uno ridotto può essere utile per evitare parole contenenti parole in set di caratteri stranieri (i.e. quando importi liste di parole in testo libero da sorgenti multi-lingua).

Puoi modificare il set di caratteri associato ad una lista di parole con il <u>Gestore delle liste di parole</u>. Seleziona la lista di parole che ti interessa e seleziona **Set di caratteri** da menu **Lista di parole**. Quindi clicca sul set che vuoi usare. Se spunti la casella **Salva come default** ogni nuova lista di parole che creerai sarà automaticamente associata al set di caratteri che hai selezionato.

Sebbene il programma supporti l'intero set di caratteri Unicode, ci sono alcune restrizioni: la funzione Riempi Griglia può utilizzare soltanto 63 caratetri distinti alla volta; in pratica ciò significa che non puoi usare parole cinesi per riempire una griglia (non c'è comunque alcun problema ad usare il cinese nelle definizioni o nelle caselle individuali). Inoltre sono supportati solo caratteri Unicode a "singola-entità", non caratteri estesi ottenuti da combinazioni estese di caratteri individuali.

Conversione di liste di parole

In Crossword Compiler le liste di parole sono in un formato speciale che non può essere usato da altri programmi. E' comunque possibile convertire da e verso il formato Crossword Compiler usando i comandi nel menu **Converti** del <u>Gestore delle liste di parole</u>.

Conversione di una lista di parole in un file di testo o in una lista tematica

Dal Gestore delle liste di parole seleziona la lista che vuoi convertire e quindi scegli l'opzione **Da lista a file di testo** o **Da lista a lista tematica** da menu **Converti**. Inserisci il nome con cui vuoi sia salvato il file di testo e premi il pulsante **Salva**. In esportazione ti verrà chiesto se desideri includere i <u>punteggi</u> delle parole nel file esportato e, in caso affermativo, i punteggi seguiranno le parole separati da un punto e virgola. Le liste tematiche non hanno punteggio. In entrambi i casi le parole sono salvate una per riga

Conversione di un file di testo in una lista di parole

Puoi convertire un qualsiasi file di testo contenente una parola per riga (come per l'<u>aggiunta di parole da un file</u> <u>di testo</u> in una lista di parole Crossword Compiler). Per fare ciò seleziona **Da file di testo a lista** da menu **Converti** del Gestore di parole e seleziona il file che intendi convertire. Ti verrà chiesto il nome da dare alla lista di parole convertita e quale <u>punteggio</u> vuoi assegnare alle parole. Puoi anche selezionare un <u>set di</u> <u>caratteri</u> per la nuova lista e specificare le sue <u>lettere equivalenti</u> (per determinare come le parole della lista siano mappate nelle parole mostrate nella griglia).

Conversione di una lista tematica in una lista di parole

Per convertire una lista tematica in una lista principale di parole, clicca sulla scheda **Liste tematiche** del Gestore delle liste di parole, seleziona la lista che vuoi convertire e quindi seleziona **Da lista tematica a lista** nel menu **Converti**.

Conversione di parole da un database di definizioni a una lista di parole

Potresti voler usare solo parole per le quali hai già scritto le definizioni. In tal caso è utile avere una lista di parole contenente solo quelle parole per le quali esiste una definizione in un <u>database di definizioni</u>. Per fare ciò scegli l'opzione **Converti da database definizioni a lista** da menu **Converti**.

Glossario dei cruciverba

Nelle definizioni 'cryptic' degli "Ximinean", la regola per cui 'non devi dire ciò che intendi, ma intendere ciò che dici'.
Una griglia in cui linee più spesse ("filetti" in italiano), anzichè dei blocchi (i.e. caselle nere), segnano la fine delle parole.
Parole estratte da ignoti dizionari che si sono viste soltanto in griglie di cruciverba.
Studio dei cruciverba o generale mitizzazione delle parole.
Un elemento della griglia - di solito una parola da definire.
Relativo a una griglia che contiene tutte le lettere dell'alfabeto.
Una lettera in un "light" che non si interseca con un altro "light" - ossia una casella non intersecante.
Una definizione 'cryptic' dove l'intera definizione è anche una definizione 'letterale' di un "light".
Riguarda definizioni 'cryptic' di tipo 'a comportamento onesto' contenenti una definizione e un'altra definizione 'cryptic' secondaria che può essere decodificata attraverso un'esatta interpretazione grammaticale della definizione.

Introduzione ai cruciverba "Cryptic"

Le definizioni "cryptic" sono molto popolari in Gran Bretagna e hanno anche un seguito nell'America del Nord. Nei "cryptics", diversamente dai cruciverba "quick" o Americani, le definizioni hanno una parte 'enigmatica' in aggiunta alla parte di definizione vera e propria. Ciò le rende più difficili da risolvere, ma non dovrebbe esserci alcuna ambiguità sulla correttezza o meno della risposta. La parte "criptic" della definizione consiste in alcune istruzioni su come arrivare alla risposta a partire dalle sue lettere, in un gioco di parole o in qualche altro sotterfugio. Segue una spiegazione di alcuni dei più comuni tipi di definizioni, anche se in pratica molte definizioni possono essere una combinazione di questi semplici tipi:

Definizione doppia

Qui la definizione consiste di due parti, entrambe sinonimo o definizione della parola di risposta. Ecco un esempio (in inglese):

Calling charge (6)

La soluzione è CAREER ("carriera"), in quanto 'calling' (nel senso di "lavoro") e 'charge' (nel senso di "carica") significano entrambi "carriera", sebbene non nel significato implicato inizialmente dalla definizione (ossia "chiamata in carico").

In maniera analoga:

```
Money-lust (3) = YEN
dove: Money="soldi" - lust="desiderio" e YEN = "moneta giapponese" e anche "grande voglia"
```

```
Cook fish (3) = FRY
dove: Cook="cucinare" - fish="pesce / persona" e FRY= "frittura" e anche "persona di poco conto"
```

Anagramma

Qui abbiamo due parti: un'anagramma della parola soluzione e una definizione. Spesso l'anagramma è messo in evidenza da qualche <u>indicatore di anagramma</u> che indica 'confuso', 'mescolato' o cose del genere. Ecco un esempio (in inglese):

Platter to cook waffle (6) ["Piatto per cucinare cialde"]

La soluzione è PRATTLE ("parlare a vanvera"), anagramma di 'platter' ("piatto"), nel significato di 'to waffle' ("dire sciocchezze"). Il termine 'to cook' ("cucinare") indica l'anagramma, sebbene più propriamente 'to cook' dovrebbe essere posto prima dell'anagramma (ossia di 'platter'). Comunque è abbastanza comune porre indicatori nel posto sbagliato oppure ometterli completamente.

In maniera analoga:

Rioted to get control of news! (6) ["Insorto per acquisire il controllo delle notizie!"]

la soluzione è EDITOR ("editore"), che è anagramma di 'rioted' ("insorto") ed anche la parola da anagrammare, da cui deriva il punto esclamativo che usualmente indica qualche sovrapposizione nella definizione.

Le definizioni 'reversal' ("invertite") sono casi speciali di definizioni con anagrammi, dove l'anagramma avviene leggendo la parola esattamente al contrario. In questo caso l'anagramma viene indicato con parole del tipo 'back' ("indietro") o 'rising' ("rivolta").

Parola nascosta

Qui puoi trovare la parola soluzione all'interno delal definizione stessa. Normalmente è indicata da aprole come 'inside' ("dentro"). Ecco un esempio (in inglese):

Uncover a veneer, inside is black (5) ["Scopri una maschera, dentro è nera"]

La soluzione è RAVEN ("corvino") che significa 'black' ("nero"). La parola è nascosta in 'UncoveR A VENeer'.

Omofonia

In questo caso la parte 'cryptic' della definizione conduce ad una parola che ha la stessa pronuncia della soluzione ma scritta in modo diverso. E' normalmente indicata da parole del tipo 'we hear' ("sentiamo") oppure

'reportedly' ("secondo quanto riferito"). Ecco un esempio (in inglese):

Heard the branch bend (3) ["Ascolta il ramo curvato"]

La soluzione è BOW ("arco"), che significa anche 'bend' ("curva") il quale è omofono di 'bough' ("ramo") che ha lo stesso significato di 'branch' ("ramificazione"). Questi tipi di definizione possono sottintendere più di un gioco di parole, quando la definizione è sequita da un punto interrogativo. Ecco un esempio (in inglese):

Poem heard from soprano pigeon? (5) ["Poema sentito da un piccione soprano?"]

La soluzione è HAIKU, che è un poema giapponese, pronunciato in modo approssimativo come 'high-coo' ("tubare in modo molto sentito" - è il verso del piccione).

Sciarada

La definizione riporta in parti separate la parola soluzione. Ecco un esempio (in inglese):

Failed English dandy (4) ["Damerino inglese fallito"]

La soluzione è DUDE, che in inglese significa "dandy". 'Failed' ("fallito") si può indicare con DUD ("incapace") e 'English' ("inglese") è indicato con la lettera 'E' (che è un <u>indicatore di lettera</u> standard). Da cui segue che DUD+E=DUDE.

Spesso queste hanno più di due parti.

Contenitore

La definizione ti guida a posizionare alcune lettere all'interno di altre, producendo la parola soluzione. Ecco un esempio (in inglese):

Complain when club admits the French (5) ["Lamentati se il club ammette il francese"]

La soluzione è BLEAT ("gemere"), nel significato di 'complain' ("dolersi"). 'Club' ("bastone") = 'BAT' ("mazza"), e 'French' ("francese") = 'LE' (l'uso di parole estere come questa è un altro gioco standard), inserisce 'LE' nel mezzo di 'BAT' ottenendo 'BLEAT'.

Definizioni interrogative - '?'

Il punto interrogativo '?' è usato per indicare qualche gioco di parole o bizzarria nella definizione. Può essere usato praticamente in qualsiasi definizione che non segue l'usuale formato delle definizioni. Segue un esempio (in inglese):

Meeting needed to make pear juice? (5,10) ["Incontro necessario per fare succo di pera"]

La soluzione è PRESS CONFERENCE ("conferenza stampa"): hai bisogno di premere (in inglese 'press') le pere 'conference' per ottenere succo di pera.

Park? (6,4) ["Parcheggio?"]

La soluzione è COMMON NOUN ("nome comune") in quanto 'park' in inglese può significare 'common' ("parco pubblico") che è quindi anche un 'common noun'.

E' usato in definizioni 'backwards' ("all'indietro"), dove la risposta alla definizione potrebbe essa stessa essere una definizione. Ecco un esempio (in inglese):

Wot, wot ?(3,4) ["Wot, wot ?"]

La soluzione è TWO FOLD ("duplice") in quanto se prendi 'two' ("due") e lo avvolgi su se stesso (in inglese 'to fold') ottieni la parola 'wot'. Poi 'wot' compare due volte nella definizione.

In maniera analoga:

Draw? (8) ["Disegno?"]

La soluzione è BACKWARD ("indietro") in quanto 'draw' ("disegno") = 'ward' ("guardia") 'back(wards)' ("all'indietro"). Queste definizioni non hanno una parte di pura definizione (hanno cioè solo la parte 'cryptic'). Ciò è solitamente accettabile solo se la definizione ha qualche altro particolare pregio.

Definizioni esclamative - '!'

Come nel caso delle definizioni interrogative '?', il punto esclamativo è talvolta usato per indicare qualcosa di insolito. Comunque normalmente indica una sovrapposizione nella definizione dove, ad esempio, la parola da anagrammare forma anche parte della definizione. Segue un esempio (in inglese):

It's in hearing! (3) ["E' in ascolto!"]

La soluzione è EAR ("orecchio"), in quanto 'ear' si trova all'interno della parola 'hEARing' e se stai in ascolto il tuo orecchio certamente lo è!

Oppure cosa dire di quest'altro esempio:

Damn! (9,4) ["Dannazione!"]

La soluzione è CROSSWORD CLUE ("definizione per cruciverba") in quanto è una definizione della parola (in inglese 'word') croce (in inglese "cross'), ove croce è intesa nel senso di sofferenza e dannazione. Quindi la parola 'Damn' non è altro che una 'cross-word clue'!

Il punto esclamativo è usato occasionalmente in definizioni brevissime. Ecco due esempi (in inglese):

L! (4,3) = TAIL END ["parte finale"] dove: la lettera 'L' termina (in inglese 'to end') la parola 'TAIL'

J!(4,5) = JUMP START ["mettere in moto"] dove: la lettera 'J' inizia (in inglese 'to start') la parola 'JUMP'

Le definizioni perdono la parte puramente di definizione e il punto esclamativo '!' potrebbe ugualmente essere sostituito da un punto interrogativo '?'. Questo tipo di definizioni non sono viste di buon occhio da alcuni dei miei amici compilatori di cruciverba.

Anagrammi indiretti

Quest definizioni sono simili a quelle degli anagrammi eccetto che la parola da anagrammare non viene data esplicitamente ma deve essere dedotta da un sinonimo o da qualcos'altro. Questo tipo di definizione è molto difficile a meno che la parola non sia molto breve e non è ben vista in molti ambienti. Seguono alcuni esempi (in inglese):

Find hole in tangled string (4) ["Trova un buco in una corda attorcigliata"]

La soluzione è PORE ("poro") con significato di 'hole' ("foro") che è anche anagramma di 'rope' ("fune") che è anche lui un sinonimo di 'string' ("corda").

Must go round garden (4) ["Devi aggirare il giardino"]

La soluzione è NEED ("necessità"), che è anche anagramma di 'EDEN' che a sua volta è un giardino (in inglese 'garden').

Altri

Ci sono altre numerose varietà di definizioni 'cryptic', la maggior parte delle quali è usata in cruciverba speciali dove al solutore viene spiegato il tipo di definizioni usate. Per esempio in definizioni 'misprint' ("con errori di stampa") dove una parte della definizione ha errori ortografici, l'errore deve essere corretto prima che la definizione possa essere risolta. Ad esempio la parte definizione potrebbe essere 'harp' ("arpa") ma appare nella definizione come 'hard' ("difficile"). Questo rende ogni cosa molto più complicato!

Ulteriori letture

Vedi la sezione Bibliografia.

Bibliografia e altre letture

Ci sono molti buoni libri sulla risoluzione dei cruciverba, e alcuni libri di interesse per i compilatori di cruciverba sono elencati su:

www.crossword-compiler.com/users/dicts/.

Una lista generale di collegamenti su argomenti correlati ai cruciverba è disponibile su www.crossword-

puzzles.co.uk. Esiste anche una lista di discussione sui cruciverba su <u>www.cruciverb.com</u>. Questo è anche un eccellente sito con altre informazioni di interesse per seri costruttori di cruciverba.

Ringraziamenti

Tanti ringraziamenti vanno a Bob Gregory e Mel Rosen per le loro molte idee, suggerimenti e segnalazioni d'errore durante la fase di sviluppo di Crossword Compiler. Grazie anche ai seguenti per il loro aiuto e idee:

Peter Allen Eric Bäckström Graeme Beaven Jim MacBrayne Richard Browne Kelly Ann Buchanan Jack Burston Bob Klahn **Darryl Collins** Michael Curl Eduardo Delgado Dinshaw Dotivala Harry Göransson Terry Hall Nigel Inwood Roger King James Lundon Gerry Lutwich Anthony Matthews Tim Moorey **Rich Norris** Kevin McCann Stephen Owen Edward Pegg Tom Rayfield Philip Rice Pierre Roy David Stickley David Tuller William Tunstall-Pedoe Mr. West

Infine ringrazio le molte persone che mi hanno fornito riscontri e consigli durante gli anni. Prego di scusarmi se ho dimenticato qualcuno. Sono sempre pronto a prendere in considerazione qualsiasi suggerimento che sarà ricevuto con molta gratitudine nella casella di posta elettronica **info-it@crosswordcompiler.com**.

Supporto clienti e aggiornamenti

Contatti per supporto clienti:

E-mail : <u>http://www.crossword-compiler.com/contact.html</u>.

La pagina utente di Crossword Compiler su Internet: <u>http://www.crossword-compiler.com/users.html</u>. Nella stessa pagina sono disponibili per essere scaricati aggiornamenti minori al programma.

WordWeb

WordWeb è un modulo aggiuntivo di Crossword Compiler contenente un'enciclopedia/dizionario in inglese. Dopo averlo installato puoi utilizzarlo per ricercare le parole selezionate dall'<u>Editor definizione</u> oppure dal menu **Parole**. Per cercare una parola (o una configurazione di lettere) nella griglia è sufficiente premere Ctrl+W. Può anche essere usato per formattare in automatico le parole di risposta correttamente (se questa opzione è selezionata sotto <u>Preferenze</u>).

Per maggiori informazioni sull'uso di WordWeb seleziona l'Help dalla finestra di menu di WordWeb.

Informazioni su WordWeb sono disponibili su internet all'indirizzo <u>http://www.crossword-compiler.com/wordweb.html</u>.

AutoTrova

Usa AutoTrova per trovare parole che corrispondano allo schema. Click sull'icona della toolbar (Q), seleziona **AutoTrova** da menu **Parole**, o clicca col pulsante destro del mouse su una casella della parola che vuoi riempire. Le parole vengono cercate nella direzione corrente di digitazione, ma se c'è una sola possibilità di ricerca per la casella dove sta il cursore, allora le parole saranno cercate automaticamente in quella direzione.

Per esempio immagina di avere uno schema come quello che segue:

0	P	Е	N		S	н	0	Ρ
U		N						
Т	w	E	E	D	×.	100		1
0		R			8	33		100
F	0	G	G	1	N	E	s	s
D		Е						8
A	P	T						
Т		1						
Е	T	С	н		5			1

Potresti voler trovare una parola verticale al centro. Clicca con il pulsante destro del mouse su una delle caselle, ad esempio sopra la lettera 'D', per visualizzare una lista di parole che si adattino. Semplicemente scorri la lista per selezionare la parola che vuoi e infine premi **Inserisci**. Quando selezioni una parola della lista puoi vederla in grigio nella griglia. Se selezioni la parola **admiral** allora lo schema apparirà come segue:

0	P	E	N		S	Н	0	Ρ
U		N		A				
т	w	E	E	D	ř.	200		
0		R		M		53		100
F	0	G	G	1	N	E	s	s
D		Е		R				
A	P	Т		A				
Т		T		L				
Е	Т	С	н		8			

Qualora AutoTrova non produca immediatamente una parola adatta, puoi cercare in qualsiasi altra lista di parole che hai preparato cliccando sulla scheda relativa nella parte alta della finetsra di dialogo di AutoTrova. La lista di parole che viene usata per default e le altre liste di parole utilizzabili possono essere impostate selezionando Cambia liste in uso da menu **Parole**.

Per trovare parole che corrispondano a un determinata configurazione (anche detto 'pattern') usa il comando <u>Trova parola</u> da menu **Parole**. Per trovare invece parole che riempiano l'intero schema (anzichè una sola parola alla volta), usa il comando <u>AutoRiempi</u> da menu **Parole**.

Se vuoi trovare parole di varie lunghezze che potrebbero adattarsi alla griglia puoi usare Shift+Alt+A, o Ctrl+tasto destro del mouse per aprire la finestra di dialogo Trova parola con il pattern corrispondente alla posizione corrente del cursore.

AutoTrova può anche mostrare soltanto le parole che, se inserite nella griglia, non causano combinazioni impossibili di lettere. Per mostrare solo le parole compatibili con le parole intersecanti clicca sul pulsante nell'angolo in basso a sinistra della finestra AutoTrova. Verrà selezionata la parola che risulta compatibile con il maggior numero di parole intersecanti appartenenti alla lista di parole di default. Puoi mostrare per default solo le parole compatibili cambiando l'impostazione in <u>Cambia liste da usare</u>. Per mostrare tutte le parole che corrispondono indipendentemente dalle parole intersecanti è sufficiente premere nuovamente il pulsante.

Se la ricerca produce una parola che vuoi rimuovere dalla <u>lista di parole</u> è sufficiente selezionare la parola e premere Canc. Essa sarà rimossa dalla lista di parole nella quale era stata trovata.

Puoi anche usare AutoTrova su una parola completa della griglia. Se la parola non esiste nella lista di parole selezionata c'è una opzione per aggiungerla.

Il font usato per visualizzare le lista di parole può essere cambiato sotto Preferenze da menu Opzioni.

AutoTrova (qualsiasi lunghezza)

Seleziona questa opzione da menu **Parole**, opure premi Shift+Ctrl+A per trovare parole che corrispondano al pattern della parola corrente, incluse le parole che non sono lunghe abbastanza da riempire l'intero spazio disponibile nella griglia. Seleziona una parola e clicca sul pulsante Inserisci per riportare la parola nella griglia. Sarà inserito in automatico un blocco (o un filetto) alla fine della parola se essa sarà più corta dello spazio disponibile.

Uso di AutoRiempi per completare un cruciverba

Puoi riempire uno schema intero, o parti di esso, con parole da una lista usando il comando **AutoRiempi** da menu **Parole**. Puoi anche cliccare sull'icona "AutoRiempi" (**4**) sulla <u>barra degli strumenti</u> o premere Ctrl+A.

AutoRiempi riempie una griglia con i parametri di default impostati con l'opzione <u>Riempi griglia</u> da menu **Parole**.

Per maggiori informazioni sul riempimento della griglia vedi la sezione Riempimento griglia.

Tipi di schemi avanzati e come realizzarli

Questa sezione descrive come modificare la griglia, le proprietà delle caselle e delle definizioni per ottenere vari effetti nei tuoi schemi. Vedi la sezione <u>Cruciverba standard</u>, <u>Schemi in formato libero/Crucintarsio</u>, <u>Schemi sagomati</u>, <u>Cruciverba in stile francese</u>, <u>Cruciverba a filetti</u> e <u>Cruciverba autodefiniti</u> per le tipologie standard di schemi.

Schemi base e lettere di aiuto

2	÷.		2 2
		5	
	R		

Per rendere visibile la 'R' seleziona la casella e apri <u>Proprietà casella</u>. Seleziona il flag Lettera visibile su schema. Selezionando tutte le caselle eccetto quella con il numero '5', andando in Proprietà casella e spuntando il flag Vuota nello schema puoi dare qualsiasi evidenza del fatto che le altre caselle non appariranno.

Caselle, lettere e linee colorate



Cambia il colore delle linee griglia e dei blocchi sotto <u>Proprietà griglia</u>. Usa <u>Proprietà</u> <u>casella</u> per impostare i colori delle singole caselle. Imposta i colori delle lettere e dei numeri modificando il <u>font griglia</u>.

Clue Types

Definizioni non numerate

A Qualcosa (3)
B Arpa greca (4)
C Peso (4)
D Vaso (3)
E Utilizzare (3)
F Datato (3)

Le definizioni sono mostrate in modo casuale, a ciascuna di esse è assegnata una lettera in ordine di lista

Imposta a **Ordine casuale** il parametro **Numerazione definizioni** in <u>Proprietà</u> <u>definizioni</u>.

Parole	da	cercare	

Parole da 3 lettere ARA BIS LIZ USO

Parole da 4 lettere LIRA TORO In questi schemi non ci sono definizioni e l'idea è quella di cercare di inserire le parole nella griglia. E' sufficiente creare un qualsiasi tipo di schema e quindi stampare oppure esportare le "parole da cercare".

Di solito le griglie di questo tipo di schema dovrebbero avere il parametro **Numerazione caselle** impostato a **Nessuno** sotto <u>Proprietà griglia</u>.

Preferenze

Puoi personalizzare vari aspetti sul comportamento di Crossword Compiler selezionando **Preferenze** da menu **Opzioni**. Ci sono quattro schede di parametri che puoi modificare. Queste impostazioni sono globali per tutti i tuoi cruciverba e puoi salvarle come default da usare ogni volta che avvii Crossword Compiler spuntando la casella **Salva come default** nella finestra in basso.

Opzioni

Apertura e Salvataggio

Seleziona **Crea file di backup al salvataggio** per salvare i vecchi file con estensione *.BAK ogni volta che salvi un file. L'opzione **Salvataggio automatico dei file di ripristino** consentirà il riavvio di Windows (ad es. per gli aggiornamenti) senza richiedere di salvare i file aperti (riaprendoli automaticamente alla successiva apertura del programma) e genererà file di ripristino a caricamento automatico in caso di incidente. È possibile personalizzare la frequenza con cui vengono salvati i file di ripristino dei file attivi.

Seleziona l'opzione **Mostra informazioni all'apertura** per visualizzare la finestra di dialogo <u>Informazioni</u> <u>schema</u> ogni volta che apri un cruciverba esistente.

AutoTrova con parole complete

Questa impostazione determina cosa deve fare la funzione <u>AutoTrova</u> quando viene invocata su una parola completa. Seleziona **Vedi se la parola è nella lista** per verificare soltanto la presenza della parola: la parola esiste oppure non esiste nella lista di parole e quindi sarà oppure non sarà visualizzata. Seleziona **Trova parole alternative che corrispondono** per trovare tutte le altre parole che potrebbero sostituire quella selezionata nella griglia senza modificare le lettere che già sono parte di parole intersecanti.

Visualizza

Colori

Puoi cambiare il colore usato per il cursore nella griglia (quando è su una casella contenente una lettera) e per le caselle selezionate.

Font per le parole nelle liste di parole

Clicca sul pulsante **Cambia font** per modificare il font usato in <u>AutoTrova</u>, <u>Trova parola</u>, <u>Gestore delle</u> <u>liste di parole</u> e in varie altre finestre dove vengono visualizzate parole da liste di parole. Per default viene utilizzato un font non proporzionale in modo che le lettere in parole una sopra l'altra siano allineate. Comunque puoi scegliere qualsiasi altro font. I font non proporzionali sono di solito Courier e FixedSys. Un esempio del font corrente viene mostrato a sinistra del pulsante. Se vuoi utilizzare <u>set di caratteri</u> differenti nelle tue liste di parole dovresti assicurarti che il font scelto supporti i diversi set di caratteri.

Modifica definizioni

Ordine di modifica

Usando l'<u>Editor di definizione</u> puoi modificare le definizioni secondo l'ordine di numerazione oppure prima tutte le orizzontali e poi le verticali.

Database definizioni di default

Questa opzione determina quale definizione tra quelle presenti del <u>database di definizioni</u> viene visualizzata nell'editor quando modifichi una definizione. Puoi vedere il resto delle definizioni nel database nel riquadro **Database** posto nella finestra in basso.

Mostra risposte in maiuscolo

Spunta questo flag se preferisci che le parole di risposta siano mostrate in maiuscolo quando usi le funzioni <u>Rivedi/modifica definizioni</u> o <u>Stampa</u> delle "Definizioni con risposta".

Cambio su griglia non cancella la definizione

Se questo parametro attivo puoi modificare una parola nella griglia e qualsiasi definizione collegata alle caselle modificate rimane inalterata. Altrimenti quando modifichi una parola nella griglia, la definizione viene spostata in una memoria temporanea e cancellata dall'elenco per la parola corrente.

Preferisci formato soluzione nel database

Quando usi una definizione da un <u>database definizioni</u>, se questa opzione è attiva la formattazione della parola soluzione viene presa dal database, alltrimenti la formattazione rimane come è. Disattivando questa opzione puoi usare un database con parole "soluzione" che non sono correttamente formattate.

Ordinamento definizioni senza minuscolo/maiuscolo

Per default questo flag è disattivato e le definizioni in un <u>database definizioni</u> che hanno un'esatta corrispondenza con la parola "soluzione" nell'<u>Editor di definizione</u> vengono mostrate per prime. Seleziona questa opzione se vuoi ordinare le definizioni per data (vedi sotto) indipendentemente dal fatto che le soluzioni abbiano gli stessi caratteri maiuscoli/minuscoli o la stessa punteggiatura della parola nell'Editor.

Usa WordWeb per la formattazione automatica delle definizioni

Questa opzione è disponibile se hai <u>WordWeb</u> installato. Se selezionata verrà usato automaticamente il database di WordWeb per correggere le parole con punteggiatura in fase di definizione.

Aggiorna sempre (WordWeb)

Usa questa opzione per aggiornare sempre la parola di ricerca nella finestra di WordWeb quando la parola nell'Editor di definizione viene cambiata. In caso contrario la parola di ricerca viene aggiornata solo se la nuova parola non ha una definizione.

Testo in assenza di definizione

Questo testo è stampato quando fai la stampa di una definizione prima che questa sia stata scritta.

Ricerche personalizzate

Puoi aggiungere o cancellare file che usi per le liste di ricerca cliccando sui pulsanti Aggiungi e Cancella.

Puoi inserire un elenco di frasi (una per riga) da usare nel campo "Spiegazione/Citazione/URL" nell'<u>Editor</u> <u>di definizione</u> per una rapida ri-selezione. Se il flag **Aggiungi nuove parole dagli schemi in sessione** è selezionato la lista verrà automaticamente incrementata con tutte le righe durante la sessione corrente (la lista può essere ripristinata con i valori di default usando l'opzione con il click destro del muose nel box di input nell'Editor di definizione).

Dizionari

Il modo più semplice per accedere ai dizionari è attraverso <u>WordWeb Pro</u>, che rende disponibili varie facility per i dizionari "Oxford and Chambers". Comunque puoi collegarti anche ad altri programmi del tuo computer, a siti web aggiungendo un pulsante addizionake all'<u>Editor di definizione</u>.

Clicca sul pulsante **Rileva automaticamente dizionari** per effettuare una scansione e per installare dizionari conosciuti.

Puoi anche aggiungere ricerche su siti web, per esempio per cercare una parola su Google dovresti cliccare su **Aggiungi** e inserire "Google" come nome e quindi digitare http://www.google.com/search? q=%s nel campo **Nome exe/URL**.

Se usi la funzionalità di rilevazione automatica puoi ignorare il resto di questa sezione che è avanzata e richiede una conoscenza sul computer superiore alla media. Hai bisogno di aggiungere i dizionari a mano solo se non sono supportati.

Per aggiungere un dizionario seleziona il pulsante **Aggiungi** e inserisci il nome del dizionario (questo in genere dovrebbe essere il testo che appare nella finestra del dizionario quando lo apri). Inserisci il nome dell'applicazione nel campo **Nome exe/URL** incluso il percorso completo (i.e. 'C:\Chambers\Chambers'). Se il programma è attivabile a linea di comando con parametri, allora digita anche questi qui. Per includere il nome di una parola di ricerca come parametro a linea di comando usa il segnaposto '%s'. Ad esempio il campo **Nome exe/URL** potrebbe essere:

c:\Program Files\Vendor\ProgramName.exe "%s".

Se il percorso del file contiene spazi allora racchiudilo in doppi apici (virgolette). Ad esempio per il Dizionario Integrale di RH Webster il **Nome exe/URL** potrebbe essere:

"C:\Program Files\Random House, Inc\Random House Webster's Unabridged Dictionary\RHUD30.exe"

Se il dizionario supporta DDE (ciò dovrebbe essere spiegato in qualche parte della sua documentazione) allora puoi inserire del testo nei campi Servizio, Dati e Comando. Il campo Comando può contenere il segnaposto '%s' che rappresenta la parola da cercare. Se il campo Comando è vuoto il comando conterrà proprio la parola da cercare. Se questi parametri sono scritti correttamente il pulsante aggiunto nell'Editor di definizione aprirà il dizionario sulla parola che stai definendo, altrimenti verrà aperto il dizionario in modo generico e dovrai digitare la parola da cercare. Ad esempio, per il vecchio dizionario RH Webster:

	Servizio	Dati	Comando
RH Webster's	DIC	Unabridged: RHUD College: RHCD Thesaurus: RHCT	LOOKUP %s

(In realtà non includere le parole "College" or "Unabridged", ma solo quelle in maiuscolo)

Per i programmi che non supportano DDE dovresti assicurarti che il nome del dizionario sia lo stesso nel titolo della finestra che appare quando apri il dizionario (o una parte iniziale non ambigua). Quando il dizionario è aperto la parola da cercare viene messa su Appunti. Puoi riuscire a mandare alcuni comandi all'applicazione e incollare la parola al fine di cercarla automaticamente. Per far questo imposta il campo **Invia comandi**. Vedi la sezione sull'<u>invio di comandi</u>.

Ovviamente i programmi per i quali aggiungi i pulsanti non devono necessariamente essere dei dizionari. Puoi creare un'icona per ciascuno di essi. Ossia se vuoi poter avviare Notepad facilmente, puoi aggiungere un 'dizionario' denominato 'Notepad', con nome file 'c:\windows\notepad.exe' e lasciare vuoti tutti gli altri campi.

Parole nascoste

Un <u>crucipuzzle</u> pun avere qualche casella non utilizzata da nessuna delle parole da cercare. Le lettere di queste caselle possono essere usate per comporre una parola o frase nascosta. Seleziona **Parola nascosta** (caselle non usate) da menu **Parole** per visualizzare e modificare una parola nascosta. In altri tipi di schemi puoi usare le <u>parole chiave</u> per realizzare qualcosa di simile.

Per generare un crucipuzzle con una certa parola nascosta, clicca sul pulsante **Parola/frase nascosta** nella finestra di <u>creazione di un crucipuzzle</u>.

Black-list di parole

Quando costruisci schemi, potresti voler cercare di evitare parole volgari o offensive. Puoi verificare uno schema confrontandone le parole con una **black-list** (elenco di parole "vietate") usando la funzionalitą <u>Verifica</u> <u>parole accidentali</u> da menu **Parole**. Clicca sul pulsante **Modifica black-list** in questa finestra per visualizzare e modificare l'elenco. Quando costruisci un <u>crucipuzzle</u> puoi anche usare la tua black-list per evitare le tue parole "vietate".

La black-list č memorizzata in un file denominato **Blacklist.txt** nella tua cartella di default delle liste tematiche (Word Lists/Themes).

Verifica di parole accidentali

Seleziona **Verifica parole accidentali** da menu **Parole** per controllare se le combinazioni di lettere nella griglia hanno formato delle parole in modo accidentale. Per esempio potresti voler verificare che non appaiano involontariamente parole volgari o offensive. Ci sono due opzioni:

- Verifica parole in black-list Verifica parole volgari o offensive elencate nella tua <u>black-list</u>. Clicca sul pulsante Modifica black-list per visualizzare e modificare questa lista.
- Verifica in lista di parole

Verifica la presenza di parole usando come riferimento una delle <u>liste di parole</u> principali. Il parametro **Max punteggio** indica il massimo <u>punteggio</u> delle parole che vengono segnalate.

Clicca su una delle parole accidentali trovate per evidenziarla nella griglia.

Se stai verificando un <u>crucipuzzle</u>, questa funzione verifica anche che nessuna delle parole chiave appaia in due diverse posizioni. Puoi anche cliccare sul pulsante **Aggiungi parola chiave** per aggiungere la parola all'elenco delle <u>parole chiave</u> da cercare.

Aggiunta di immagini a uno schema

E' possibile inserire immagini in varie posizioni nella griglia di un cruciverba occupando una o più caselle. Seleziona **Incolla immagine** da menu **Modifica** per inserire un'immagine da Appunti oppure **Inserisci immagine da file** per inserire un'immagine da un file. Puoi inserire una bitmap oppure un'immagine Windows (metafile). Ti verrà chiesta conferma su alcune opzioni al momento della copia. Per inserire un'immagine di sfondo in una singola casella, usa invece l'opzione apposita in Proprietà casella.

Le opzioni **Casella da sinistra** e **Casella dall'alto** determinano le coordinate dell'angolo in alto a sinistra ove l'immagine sarà inserita nella griglia. Imposta i valori di **Larghezza caselle** e **Altezza caselle** con le dimensioni in caselle che vuoi assegnare all'immagine. Devi occupare un numero intero di caselle.

Spunta la casella Aggiungi bordo per dare un contorno all'immagine.

Le impostazioni nel riquadro **Freccia** consentono di aggiungere una piccola freccia uscente dall'immagine, utile se usata contestualmente ad un <u>cruciverba autodefinito</u>. I campi **Griglia X** e **Griglia Y** consentono di individuare la casella dalla quale originare la freccia. Puoi anche scegliere la direzione verso la quale deve puntare la freccia.

Dopo averla posizionata sulla griglia, è possibile modificare le proprietà dell'immagine cliccandoci sopra con il pulsante destro del mouse. In questo modo puoi anche cancellare l'immagine.

Non è possibile annullare le operazioni di inserimento e cancellazione di immagini.

Salvataggio

Seleziona **Salva** da menu **File** oppure premi Ctrl+S per salvare lo schema con il suo nome attuale. Se lo schema è senza nome (ossia non è mai stato salvato precedentemente) apparirà la finestra di dialogo <u>Salva</u> <u>con nome</u> con la quale potrai sceglierne uno.

Visualizzazione di schemi

Quando modifichi una griglia viene mostrata la maggior parte delle informazioni relativamente ai colori delle caselle e alle impostazioni. Usa i pulsanti **Schema** e **Soluzione** dalla barra degli strumenti per vedere in anteprima come appariranno lo "schema" e la "soluzione". Puoi anche selezionare **Visualizza** da menu **Griglia**, da cui puoi anche scegliere se mostrare o meno la numerazione quando sei in "modifica" griglia.

Alcune <u>proprietà della casella</u> dipendono dal fatto di essere in modalità di visualizzazione Schema o Soluzione, perciò è una buona idea usare queste modalità di visualizzazione per assicurarti che in entrambi i casi tutto funzioni correttamente. Per visualizzare o meno un'immagine nella soluzione fai doppio click sull'immagine. Per visualizzare o meno le caselle autodefinite nella soluzione vedi <u>Proprietà griglia</u>.

Verifica degli schemi

Clicca sull'icona (✓) della barra degli strumenti per verificare se una griglia contiene delle definizioni ancora da scrivere. Questo č utile nel caso di schemi autodefiniti per i quali potrebbe essere difficile assicurare che tutte le parole siano state definite.

Per verificare la presenza di parole duplicate o similari usa <u>Parole e statistiche</u> da menu **Parole**. Puoi anche controllare la presenza di <u>parole accidentali</u>.

Per verificare la conformitą di una griglia rispetto ad uno specifico stile di convenzioni (i.e. evitare parole di due lettere) usa la funzionalitą di <u>Verifica stile</u>.

Lettere equivalenti nelle liste di parole

Ciascuna <u>lista di parole</u> ha associata una mappatura delle lettere che definisce quali lettere sono equivalenti. Per esempio nella maggior parte degli schemi lettere maiuscole e minuscole sono trattate come equivalenti. In molti paesi le lettere accentate sono equivalenti a quelle non accentate ai fini delle intersezioni di parole nei cruciverba. Così se **é** è definita equivalente a **E**, qualsiasi parola contenente la lettere **é** apparirà nella griglia con la **E** sostituita dalla **é**.

Usa l'opzione **Lettere equivalenti** dal menu **Lista di parole** del <u>Gestore delle liste di parole</u> per definire quali lettere della lista di parole siano equivalenti. Puoi anche scegliere la mappatura appropriata quando costruisci una nuova lista di parole.

Ciascuna linea nella mappatura è nelal forma **A=B** oppure **ABC=D** dove definisci la **A** mappata su **B** e tutte le lettere **ABC** mappate su **D**.

Clicca sul pulsante **Imposta come equivalenti tutte le accentate** per mappare tutte le lettere accentate sulle rispettive lettere non accentate. Clicca sul pulsante **Mappa tutte le lettere in maiuscolo** se vuoi mappare tutte le lettere sulle corrispondenti lettere maiuscole. Se il riquadro è nero, tutte le lettere saranno distinte così il riempimento griglia risulterà sensibile al maiuscolo/minuscolo.

Uso delle liste di parole

Seleziona **Cambia liste in uso** da menu **Parole** per impostare e cambiare il modo in cui le <u>liste di parole</u> sono usate da AutoTrova nello schema corrente e varie altre impostazioni sulle liste di parole. Ci sono quattro schede di opzioni, clicca sulle cartelle in alto nella finestra di dialogo per selezionare la scheda desiderata. Spunta la casella **Salva come default** per salvare le modifiche per la prossima volta che userai il programma.

AutoTrova

Tutte le liste di parole non selezionate sono disponibili nel riquadro a sinistra, mentre quelle già selezionate per l'uso con AutoTrova sono mostrate in quello a destra. Se selezioni il flag **Usa tutte**, tutte le liste disponibili verranno usate (fino a un massimo di 25). Le liste di parole mostrate nella parte destra saranno usate per le ricerche quando invochi la funzione <u>AutoTrova</u>. I parametri possono essere applicati a tutti gli schemi che fai oppure possono essere impostati per singolo schema (e salvati in file <u>modello</u>). Questo è impostato mediante un radio button nella parte bassa della finestra.

Anagrammi

Seleziona nel campo a discesa **Lista da usare** la lista di parole che vuoi utilizzare quando fai la ricerca di <u>anagrammi</u>. Il motore di ricerca anagrammi non userà parole con <u>punteggio</u> inferiore al valore specificato nel campo **Minimo punteggio parole**. L'opzione **Massimo numero di parole in anagramma** consente di mettere un limite al tipo di anagrammi multi-parola che vengono trovati.

Trova parole

Usa questa scheda per impostare ulteriori opzioni per la ricerca delle parole, basate sulle liste di parole che hai selezionato nella scheda **AutoTrova**. Il motore di ricerca delle parole non troverà parole con punteggio inferiore al valore specificato in **Minimo punteggio parola**. Cambia l'opzione **Massimo numero di parole da trovare** per evitare che il programma trascorra tempi interminabili per trovare migliaia e migliaia di occorrenze con una ricerca illimitata. Seleziona l'ultimo flag se desideri che <u>AutoTrova</u> mostri solo parole che ti consentano di trovare parole che corrispondono nelle caselle intersecanti. Ciò è molto utile perchè assicura che una parola trovata con AutoTrova non generi immediatamente una combinazione di lettere sulla griglia per la quale non esistano parole corrispondenti.

Informazioni griglia

Usa questa pagina per impostare se <u>Informazioni griglia</u> usa le stesse opzioni di riempimento della griglia corrente, o se essa usa impostazioni globali a livello di lista di parole. Se vuoi soltanto verificare la consistenza della griglia con le tue impostazioni di riempimento standard probabilmente basta impostare **Usa opzioni Griglia/AutoRiempi del gioco corrente**. Se preferisci che Informazioni griglia usi una diversa lista di parole, ad esempio una lista di parole molto più ampia per verificare se la griglia è ancora riempibile qualora tu includa più parole oscure, seleziona **Usa impostazioni fisse globali**. Puoi specificare un minimo <u>punteggio</u> di parola per un riempimento, e la minima lunghezza di una sottostringa nella verifica di duplicati (Pro Filler) se quella impostazione è stata attivata tra le <u>opzioni di Informazioni griglia</u>

Controllo ortografico

Seleziona la lista di parole da usare per il controllo ortografico delle definizioni con la funzione di

revisione/modifica definizioni e per la verifica delle parole nella griglia (elencate nel riquadro delle <u>statistiche</u>). Parole con <u>punteggio</u> inferiore al valore indicato in **Minimo punteggio parola** saranno contate come errori. Puoi scegliere di **ignorare parole più corte di** una certa lunghezza, ignorare parole che iniziano con una lettera maiuscola (eccetto quella all'inizio della definizione), oppure parole che sono scritte tutte in maiuscolo. I **Suggerimenti di linguaggio** sono usati per determinare la lingua utilizzata realizzi dei suggerimenti per correzioni (se la tua lingua non è disponibile, potresti aver bisogno di installare componenti addizionali di Windows).

Puoi cambiare le liste di parole da usare con la funzione AutoRiempi nella finestra di dialogo Riempi griglia.

Espressioni Regolari

Questa è una sezione avanzata (non disponibile nella versione demo)

Le espressioni regolari sono uno strumento molto potente ma anche molto difficile da capire e utilizzare.

La funzionalità <u>Trova parola</u> consente di ricercare corrispondenze con pattern (configurazioni di lettere) molto generali usando quelle che sono note come "espressioni regolari". Esse possono essere utilizzate anche dall'opzione <u>Duplica/filtra lista</u> per filtrare o modificare una lista di parole.

La sintassi di un espressione regolare **non** è la stessa usata dalla funzione base "Trova parola". Per usare la funzionalità estesa delle espressioni regolari usa come prefisso nelle tue stringhe di ricerca il carattere "barra rovescia" (backslash) (a meno che essa non sia una ovvia espressione regolare in quanto contenente uno dei simboli speciali \setminus (+ { \$ | nel qual caso la barra rovescia iniziale non è necessaria).

Non è possibile dare una spiegazione dettagliata delle espressioni regolari in questa sede. Molti sono i siti web e i libri di riferimento disponibili sull'argomento (Crossword Compiler utilizza la sintassi "perl-like"). In ogni caso, una lista sommaria dei caratteri speciali base è:

•	(punto) Corrisponde a qualsiasi carattere
[]	Classe di caratteri: corrisponde a qualsiasi tra i caratteri elencati
[^]	Classe di caratteri negata: corrisponde a qualsiasi tra i caratteri non elencati
*	Corrisponde alla precedente entità 0 o più volte
+	Corrisponde alla precedente entità 1 o più volte
?	Corrisponde alla precedente entità 0 o 1 volte
^	Inizio della parola o disposizione
\$	Fine della parola o disposizione
I	Oppure (alternativa)

In aggiunta, come per la sintassi base, puoi usare i prefissi : e ; per rendere la ricerca sensibile alla punteggiatura o al maiuscolo/minuscolo. Seguono alcuni esempi:

\AP*X	trova abaxial, addax, Ajax, coaxer, pax, etc.
\AP.*X	trova apex, apexes, apoplexy, soapbox, etc.
\^AP.*X\$	trova apex, appendix, Appomattox, apteryx
:\^A.*x	trova Aix-en-Provence, Ajax, etc

\ap.?x trova apex, apexes

Le parentesi tonde possono essere usate per gruppi di lettere, così **^(#@)*\$** trova, imemdiatamente dopo l'inizio e fino alla fine, una serie di zero o più combinazioni di lettere nelal forma "consonante-vocale". Seguono alcuni esempi:

^(#@)*\$	trova baba , badinage , magic eye, Tahiti, etc
(tt ll).* (zz ww)	trova hail-fellow-well-met, hollow-ware
(zz ss)\$	trova abbess, ableness, zizz, etc.

Puoi anche usare '\1', '\2', etc... al posto parti di corrispondenze di una parentesi precedente. Seguono alcuni esempi:

(l.*t).*\1	trova helter-skelter, little by little, multicultural, etc
()\1	trova ack-ack , assassin , Mississippi , satiation , etc
^().*\1\$	finds abracadabra , airy-fairy, beriberi, hand in hand, etc.
;^()\1\$	finds beriberi, caracara, chowchow , couscous, hotshots
()i().*\2i\1	finds non-intervention , noninterventionist, noninterventionists
^([xjq]).*\1	finds jejune, jumbo jet, quinquina, x-axis , etc

Sostituzioni con le espressioni regolari

Puoi usare la funzione di <u>Duplica/filtra lista</u> per effettuare la sostituzione di stringhe di lettere in una lista di parole. Il pattern di ricerca può essere una qualsiasi espressione regolare, che viene rimpiazzata con un testo di sostituzione da te fornito. Quest'ultimo può includere **\$1**, **\$2**, etc. al posto delle parti di corrispondenza tra parentesi tonde.

Le sostituzioni possono essere semplici, come rimpiazzare **ise** con **ize**, oppure più complesse. Ad esempio per sostituire tutte le lettere doppie con una lettere singola usa (.)\1 come pattern di ricerca e \$1 come testo di sostituzione. Oppure usa il pattern **a(.)a** con testo di sostituzione **b\$1\$1b** per cambiare, ad esempio, **again** con **bggbin**.

Visualizzazione di parole usate da Riempi griglia

Quando hai completato un riempimento usando le funzioni di <u>AutoRiempi</u> o <u>Riempi griglia</u>, puoi vedere l'elenco delle parole usate nella griglia selezionando l'opzione **Parole usate** dal menu a discesa che appare premendo il pulsante **Menu** sulla barra degli strumenti. Se vuoi vedere le parole in qualsiasi altro momento seleziona **Parole e statistiche** da menu **Parole**.

La finestra elenca le parole utilizzate in ordine di riempimento, assieme al relativo <u>punteggio</u>. Premi **Chiudi** per chiudere la finestra oppure uno degli altri pulsanti in basso sulla finestra. Clicca su **Riempi dalla parola selezionata** per annullare a ritroso tutte parole inserite fino a quella selezionata compresa e proseguire il riempimento con una parola differente a partire da quella posizione. Clicca invece su **Riempi senza parola selezionata** per effettuare la stessa cosa ma rimuovendo le parole dalla lista delle parole così che non possono essere più usate da nessuna parte.

Clicca sul pulsante **Verifica parole simili** per analizzare le parole usate ed evidenziare le sottostringhe che esse hanno in comune. Per esempio se la griglia contiene DENOTARE e NOTA il programma elencherà le due parole con la sottostringa in comune NOTA evidenziata. Ciò può essere utile se vuoi evitare di usare parole simili.

Puoi modificare il punteggio delle parole direttamente cliccando sul punteggio. Usa il menu attivabile dal click destro su una parola selezionata per cancellarla da una o più liste di parole, oppure per cambiare il punteggio in liste di parole multiple.

Seleziona **Mostra sempre le parole** dal menu a discesa del pulsante Parole usate per mostrare automaticamente la lista delle parole usate non appena un riempimento è completato.

Il font usato per visualizzare le parole può essere cambiato sotto Preferenze da menu Opzioni.

Imposta pagina

Seleziona Imposta pagina da menu File per cambiare i margini usati quando lo schema viene stampato.

Tutte le misure sono espresse in centimetri.

Liste di ricerca

Quando premi il pulsante "libro" sulla barra degli strumenti nell'<u>Editor di definizione</u>, appare un menu con la lista di tutti i file di ricerca disponibili. Per default l'elenco include <u>Indicatori di Lettera</u> e <u>Indicatori di Anagramma</u>. Quando selezioni una di queste opzioni si apre un altro menu con la lista di tutte le parole disponibili. Selezionando una parole da questo elenco questa verrà copiata nell'editor di definizione.

Puoi cambiare gli indicatori di lettera e di anagramma modificando i file ANAGINDS e LETINDS forniti con Crossword Compiler. Puoi fare questo usando un editor di testo come Notepad. Il formato dei file è:

MENU <primo titolo di menu> <prima parola del primo sottomenu> <seconda parola del primo sottomenu>

MENU <secondo titolo di menu> <prima parola del secondo sottomenu> <seconda parola del secondo sottomenu>

... etc...

I titoli di menu possono contenere il carattere '&' in modo che la lettere che segue tale carattere può essere usata come tasto di scelta rapida premendola assieme al tasto Ctrl.

Puoi aggiungere un'altra lista di ricerca selezionando la scheda **Ricerche personalizzate** dalla finestra di dialogo <u>Preferenze</u> sotto menu **Opzioni**.

Aggiunta di definizioni a un database

Aggiungi le definizioni dello schema corrente a un <u>database definizioni</u> selezionando l'opzione **Aggiungi definizioni a database** da menu **Definizione**.

In questo modo tutte le definizioni presenti nel cruciverba corrente verranno aggiunte a un database, sebbene qualsiasi informazione di formattazione nella definizione non verrà riportata (i.e. grassetto, italico). Se desideri solo aggiungere alcune definizioni specifiche al database, fai click sul pulsante **Definizioni specifiche**, e spunta le definizioni che vuoi aggiungere.

Spunta la casella **Marca definizioni con data** per registrare ciascuna definizione con una certa data (per default la data odierna, ma puoi modificarla).

Spunta il box **Usa valore campo**, e digita del testo, per vedere impostazioni di dati addizionali per ciascuna definizione. Ciò può esser utile per tenere traccia delle origini delle definizioni, oppure dove esse sono state usate. Il campo Citazione è presente per default, ma è possibile aggiungere anche altri valori su colonne personalizzate usando il <u>Gestore database definizioni</u>.

Aggiunta di definizioni da file

Seleziona l'opzione **Aggiungi definizioni da file** dalla lista a discesa che compare premendo il pulsante **Menu** da <u>Gestore database</u> per aggiungere tutte le definizioni da un insieme di file a un database definizioni.

Seleziona i file le cui definizioni vuoi aggiungere (tieni premuto il tasto Ctrl mentre selezioni ciascun file) e premi **Apri**. Ti verrà chiesto se vuoi registrare in ciascuna definizione la data del rispettivo file da cui proviene. Se clicchi su **Si** le definizioni verranno aggiunte al database in ordine di data e potrai vedere la data nell'<u>Editor</u> di definizione quando viene mostrata la definizione.
Unione di database definizioni

Puoi unire <u>database definizioni</u> attraverso il comando **Unisci altro database** dal **Menu** a discesa presente nel <u>Gestore di database definizioni</u>. E' sufficiente selezionare il database le cui definizioni vuoi che siano aggiunte a quello correntemente selezionato.

Se vuoi aggiungere definizioni da un database esterno, per esempio un file CSV (Comma Separated Values) prodotto da un programma "foglio di calcolo", prima utilizza l'opzione **Apri/converti** dal pulsante a discesa **Menu** per convertirlo, quindi uniscilo.

Informazioni sullo schema

Seleziona Informazioni da menu File per visualizzare informazioni sullo schema: titolo, autore, copyright e descrizione.

Nella parte alta della finestra ci sono altre due schede addizionali:

- **Metadati** Su questa pagina puoi vedere o aggiungere dati addizionali che descrivono il file, ad esempio data, editore, etc... Puoi anche aggiungere campi personalizzati per descrivere dati ulteriori. Le informazioni in questi campi sono incluse in fase di esportazione di un file <u>XML</u>.
- File

Questa pagina mostra il nome-file dello schema in formato "fully qualified" (ossia completo di percorso dove il file risiede) e il modello originale. Se lo schema è salvato su disco esiste anche un pulsante premendo il quale si apre Windows Explorer mostrando la cartella ove risiede il file.

Le informazioni possono essere usate in fase di stampa (con <u>intestazioni</u>) per fornire informazioni sullo schema. I <u>modelli</u> di cruciverba possono contenere informazioni di default, in modo tale che, ad esempio, ogni schema che crei può automaticamente riportare il tuo nome come autore.

Vedi anche la sezione relativa alle statistiche sullo schema.

Cruciverba interattivi per il web

Seleziona **Esporta su web** da menu **File** e quindi l'opzione **Esporta su file** per esportare uno schema che possa essere risolto in modo interattivo sulla tua pagina web personale. Dopo aver selezionato i parametri è richiesta la pressione del pulsante **Esporta pagina web** per scegliere il nome file e quindi esportare la pagina web. Se non vuoi caricare lo schema direttamente sul sisto di hosting fornito usa invece <u>Pubblica su web</u>.

Crossword Compiler è dotato di un piccolo programma, chiamato *applet* che puoi utilizzare nelle tue pagine web per consentire la soluzione di schemi in modo interattivo. Il solutore può digitare lettere sulla griglia e cliccare sulle caselle per evidenziarne le corrispondenti definizioni. L'applet di default (che usa Javascript/HTML5) funziona sulla maggior parte dei computer desktop, iPad e tablet con Android 4+.

Il programma è fornito con una serie di modelli: selezionane uno dalla lista a discesa **modello HTML**. I modelli HTML forniscono uno schema per la pagina web assieme a varie impostazioni per le opzioni di esportazione.

Queste opzioni di esportazione producono un file di pagina web e un file con lo schema. Questi devono essere caricati nella stessa cartella sul tuo sito web, vedi la sezione <u>Caricamento di pagine web</u> per dettagli in merito.

Ci sono varie opzioni nella finestra di esportazione di cruciverba interattivi:

Modello HTML

Cambia questo parametro per usare un differente modello per la pagina web da produrre. Vedi la sezione <u>Modelli HTML</u> per capire come creare i tuoi modelli. Clicca con il pulsante destro del mouse sulla lista a discesa per cancellare un modello, per effettuare una copia di un modello con un nuovo nome, o per fare in modo che un template usi le opzioni di esportazione di default piuttosto che le proprie.

Definizioni interattive

Seleziona questa opzione per mostrare la corrispondente definizione in automatico quando il solutore clicca su una casella della griglia, oppure per evidenziare la posizione corretta nella griglia se il solutore clicca su una definizione nella lista delle definizioni. Seleziona **Definizioni statiche** se vuoi avere definizioni fisse.

Soluzione

Include un collegamento a un'immagine GIF della soluzione

Soluzione numerata

Include un collegamento a un'immagine GIF della soluzioen numerata.

Informazioni soluzione

Imposta questa opzione per includere informazioni sulla soluzione (per la soluzione, i pulsanti Verifica e Rivela). Se questo flag non è spuntato il file con lo schema non conterrà informazioni sulla soluzione e quindi sarà più sicuro per cruciverba a pagamento. Devi spuntare questa opzione affinchè venga mostrato il messaggio di completamento dello schema soltanto quando la soluzione è corretta (vedi la sezione <u>Proprietà applet</u>).

Copia soluzione

Clicca questo pulsante per copiare su Appunti la soluzione dello schema corrente. Questo è esattamente il testo che viene ritornato dall'applet quando viene premuto il pulsante Invia, così clicca questo pulsante per vedere come dovrebbe apparire l'invio di una soluzione corretta.

Pulsanti

L'applet può visualizzare vari pulsanti fornendo al solutore alcune opzioni aggiuntive. Seleziona quali pulsanti vuoi che siano disponibili per lui. Il pulsante **Rivela (parola)** è un pulsante di imbroglio che mostra la risposta alla definizione corrente. **Rivela lettera** mostra soltanto la lettera sulla casella ove è posizionato il cursore mentre **Soluzione** mostra l'intero schema risolto. Il pulsante **Ripristina** riporta lo schema allo stato in cui si trovava al momento dell'ultimo salvataggio (normalmente all'inizio). Il pulsante **Verifica** cancella dalla griglia tutte le lettere errate digitate dal solutore. Il pulsante **Invia** invierà la soluzione compilata dal solutore, mentre il pulsante **Salva** memorizzerà la situazione attuale di compilazione da parte del solutore.

I pulsanti **Salva** e **Invia** richiedono un lavoro aggiuntivo da parte del gestore del sito web: si deve fornire uno script CGI per gestire i dati "da salvare" e i dati "inviati". Imposta la URL per gli script CGI sotto **Opzioni**

applet. Viene fornito un modello HTML di esempio che puoi usare per l'invio verso un indirizzo e-mail.

Se usi i pulsanti Rivela (parola), Rivela lettera, Soluzione o Verifica devi impostare anche il flag Informazioni soluzione.

I pulsanti possono essere disposti a sinistra o sotto la griglia e puoi anche modificarne il nome. Vedi <u>Proprietà</u> <u>applet</u> per dettagli.

Dimensioni casella

Cambia la dimensione in pixel di ciascuna casella della griglia. Ciò influenza indirettamente la larghezza e l'altezza della griglia, per cui assicurati che la dimensione della casella non sia tale da non consentire la completa visibilità della griglia nella pagina web.

Dimensione font definizioni

Cambia la dimensione del font usato per mostrare le definizioni interattive.

Opzioni applet

Clicca su questo pulsante per personalizzare vari aspetti dell'applet. Vedi la sezione <u>Proprietà applet</u> per maggiori informazioni. Per opzioni di personalizzazione avanzata vedi la sezione <u>Parametri dell'applet</u>.

Salva opzioni nel modello

Clicca su questo pulsante per salvare le opzioni di esportazione e poterle riusare ogni volta che usi il modello selezionato. Ciò ti consente di associare differenti insiemi di opzioni a modelli in modo da semplificare l'esportazione di pagine web con differenti layout.

Salva opzioni come default

Clicca su questo pulsante per salvare le opzioni di esportazione ed usarle per tutti i modelli HTML che non hanno delle proprie impostazioni salvate.

Opzioni di esportazione HTML

Spunta il flag **Definizioni in paragrafo unico** per inserire tutte le definizioni in un solo paragrafo anzichè porre ciascuna in una riga separata. Se **Includi informazioni font** è selezionato la pagina web userà il font che hai specificato sotto <u>Proprietà definizioni</u> (notare che questo font potrebbe non essere disponibile per un solutore quando visualizza la tua pagina web). Seleziona **Breve interspazio tra definizioni** per avere le definizioni separate solo da un salto linea piuttosto che da un paragrafo. Seleziona **GIFs monocromatiche** per usare immagini in bianco e nero per la griglia: se la griglia non contiene alcun colore ciò comporta una riduzione dei tempi di visualizzazione.

URLs di aiuto definizione

Seleziona questa opzione per mostrare dei collegamenti ipertestuali dopo ogni definizione che possiede un URL di aiuto impostato (vedi l'<u>Editor di definizione</u> per impostare un URL di aiuto - è l'opzione Spiegazione/Citazione/URL). Questo consente un solutore di cliccare sul collegamento per aprire una finestra del browser contenente l'URL ad esempio con informazioni su come risolvere la definizione.

Proprietà griglia e Proprietà definizioni

Questi pulsanti sono inclusi per poter modificare facilmente le proprietà della <u>griglia</u> e delle <u>definizioni</u>. Questi parametri non sono salvati nel modello HTML ma nel <u>modello schema</u>.

Esportazione di gruppi

Se vuoi esportare vari file in un'unica volta, puoi definire un "gruppo di esportazione". Ad esempio questo ti consente di esportare immagini distinte di schema e soluzione tutte in una passata, oppure un insieme di file per inviarli ad un editore.

Per definire un gruppo di esportazione hai dapprima bisogno di salvare i parametri di esportazione che vuoi raggruppare insieme. Fai questo nella finestra di <u>esportazione</u>. Quindi seleziona la scheda **Esporta gruppi** nella parte alta della finestra di esportazione e seleziona i formati di esportazione che intendi esportare insieme. Puoi sia esportare direttamente i formati selezionati, sia salvare il tuo gruppo per riusarlo in futuro. Per salvare il gruppo digita il nome nel campo **Nuovo** e premi il pulsante **Aggiungi**.

I tuoi gruppi di esportazione salvati sono mostrati nel riquadro a sinistra della scheda "Esporta gruppi". Seleziona un gruppo per visualizzarlo o modificarne i parametri di esportazione. Puoi selezionare un gruppo o un formato e premere il tasto Canc se desideri cancellarlo. Cancellando un formato di esportazione esso verrà cancellato da tutti i gruppi in cui è incluso.

Esiste anche un'opzione per comprimere i file esportati in un singolo file *.ZIP; per far questo spunta il flag **Compatta i file esportati (ZIP)**.

Quando salvi un gruppo ti verrà richiesto un nome per esso. L'estensione verrà cambiata in modo appropriato secondo il differente formato dei file che stai esportando. In ogni caso se stai esportando più file dello stesso formato, per esempio un'immagine della griglia e una della soluzione, il nome-file di ciascuna esportazione deve essere distinto. Per questo il programma usa un testo dopo il trattino nel nome del formato esportato. Ad esempio se hai un formato di esportazione denominato "Immagine - soluzione", il file esportato come parte del gruppo di esportazione potrebbe essere denominato "Mialmmagine soluzione".

Se hai salvato un gruppo di esportazione, puoi esportarlo velocemente selezionandolo dal sottomenu **Esporta** formato da menu **File**. Utenti esperti possono anche esportarlo usando uno <u>script DDE</u>.

Esportazione di immagini

<u>Metafile (WMF, EMF)</u> - <u>Bitmap (BMP, GIF, PNG, JPG, TIFF)</u> - <u>Encapsulated PostScript (EPS)</u> - <u>Portable</u> <u>Document Format (PDF)</u> - <u>Comparazione</u>

Puoi esportare in vari formati di immagine selezionando <u>Esporta</u> da menu**File** e scegliendo una delle opzioni nel riquadro di sinistra.

Le immagini vengono esportate nelle dimensioni specificate nella finestra di dialogo <u>Proprietà griglia</u>. Ci sono tre principali tipologie di immagine che puoi usare - selezionane una dalla finestra di esportazione.

Metafile (WMF, EMF)

Queste sono immagini ridimensionabili specifiche per Windows e vanno bene nell'esportazione di griglie da usare con altri programmi Windows come ad esempio quelli per pubblicazione avanzata (DTP).

Comunque se i metafile sono visualizzati su dispositivi a bassa risoluzione come ad esempio uno schermo, le linee della griglia possono apparire irregolari o non visualizzate affatto (anche se invece vengono stampate correttamente). Spunta il flag **Per visualizzazione a schermo** per usare linee griglia sottili che appariranno correttamente sullo schermo. Questa non è una buona scelta se il metafile alla fine dovrà essere stampato, ma se il metafile dovrà essere solo mostrato a video questa è l'opzione da usare. Un metafile prodotto con l'opzione **Per visualizzazione a schermo** generalmente ha un file di dimensioni più ridotte rispetto alla corrispondente bitmap e ha il vantaggio di essere ridimensionabile. In ogni caso un formato "bitmap" ha maggior portabilità e affidabilità e quindi dovrebbe essere usato piuttosto che quello per la visualizzazione a schermo.

Bitmap

Puoi esportare bitmap con varie risoluzioni e profondità di colore, oltre che in diversi formati file. Con le bitmap le linee appariranno sempre correttamente se la bitmap è mostrata alla sua dimensione naturale oppure se la esporti con una risoluzione sufficientemente elevata.

L'impostazione di default del campo **Risoluzione** è quella del tuo schermo e produrrà un'immagine dall'aspetto molto simile allo schema che hai modificato con Crossword Compiler (le dimensioni dellamcasella in unità fisiche sono impostate in <u>Proprietà griglia</u>). Imposta un valore di risoluzione maggiore se vuoi esportare una bitmap per un'eventuale stampa. Puoi selezionare un valore dalla lista a discesa o digitarne uno di tuo gradimento. Notare che esportare con una risoluzione elevata può causare un uso massiccio della memoria di sistema e produrre un file di grandi dimensioni. Puoi altresì specificare una Larghezza di destinazione in pixel che può essere utile per avere un'immagine con una determinata dimensione in pixel, piuttosto che una specifica dimensione fisica di una data risoluzione.

Cambia il parametro **Colori** per controllare la profondità del colore dell'immagine esportata. Un valore di 16 milioni di colori produce sempre risultati di alta qualità e dovrebbe essere usato se la tua griglia contiene qualsiasi immagine a colori. Comunque se il tuo schema è essenzialmente in bianco e nero oppure ha solo pochi colori puoi ridurre la profondità di colore per ottenere un file immagine significativemente più piccolo.

Se selezioni il flag **Anti-aliasing** la bitmap prodotta userà colori intermedi per i bordi delle lettere in modo da ottenere un'impressione di maggior risoluzione dell'immagine. Ciò può portare ad un'esportazione di qualità migliore se la tua griglia contiene immagini. Non puoi usare l'anti-aliasing con impostazione di colore "Monocromatico".

Puoi esportare nei seguenti formati immagine:

- Le immagini **Bitmap** sono supportate dalla maggior parte dei programmi WIndows e molti altri. Il principale svantaggio è che i file bitmap possono avere grosse dimensioni.
- Le immagini **GIF** sono un vecchio formato di immagini per pagine web. E' un formato compresso senza perdita di gualità che supporta al massimo 256 colori, e usualmente non più raccomandato.
- Le immagini **PNG** sono utili se intendi usarle su pagine web. E' un formato compresso e flessibile senza perdita di qualità che supporta qualsiasi numero di colori.
- Le immagini **JPG** sono utili se intendi usarle su pagine web. E' un formato compresso che supporta i colori in modo completo, ma non preserva la piena qualità dell'immagine.
- Le immagini TIFF sono simili alle bitmap, ma sono compresse e con un alta portabilità. Probabilmente questa è la migliore opzione se stai esportando immagini ad alta risoluzione ad uso di pubblicazione. Alle alte risoluzioni la dimensione di un file TIFF può essere fino a 50 volte più piccola rispetto al corrispondente file bitmap. Le immagini TIFF sono esportate con supporto completo dei colori.

Encapsulated PostScript (EPS)

Il formato EPS è preferito da alcuni editori ed è probabilmente il formato migliore per l'esportazione di file da usare con computer Macintosh, specialmente con QuarkExpress. I file EPS possono essere ridimensionati in altri programmi senza perdita di qualità.

Crossword Compiler può generare file EPS in que modi:

- Base con font Postscript Questo genera file EPS piccoli e semplici usando il font Postscript. Questo formato non è disponibile per crucipuzzle o se la griglia contiene immagini o usa un font non dell'Europa occidentale. Crossword Compiler seleziona automaticamente un font PostScript similare a quello che hai selezionato per il <u>font griglia</u>. Puoi comunque selezionarne uno nel campo **Font** collegato o digitarne uno differente (solo per utenti esperti).
- Generale (font incapsulato)
 Questo genera un file più grosso, usando esattamente lo stile di font che hai scelto. Questa modalità
 supporta tutti gli stili di schema, inclusi quelli che contengono immagini.

Se il flag **Includi anteprima TIFF** è spuntato il file incorporerà anche una bitmap a colori che potrai vedere a video come segnaposto per il PostScript che sarà usata quando il file sarà alla fine stampato. Lo svantaggio di includere un'anteprima è che renderà un po' più elevata la dimensione del file e potrebbe far sembrare lo schema di qualità inferiore rispetto al risultato finale prodotto con il postscript.

Portable Document Format (PDF)

Il formato PDF è similare ad EPS (formato generale con font incapsulato), ma è visualizzabile in modo più esteso usando software gratuiti come Acrobat Reader. E' meno comunemente usato dagli editori professionali, sebbene il suo uso cominci a diventare comune. La funzione nella finestra "Esporta schema" esporta soltanto la griglia; per esportare pagine contenenti schemi e definizioni usa invece la funzionalità di <u>Stampa/Esporta foglio di lavoro</u>.

Comparazione

Qui sotto è riportata una tabella di comparazione dei differenti formati per le immagini, la profondità di colore disponibile, le dimensioni tipiche dei file e la idoneità per i diversi scopi. Gli esempi di dimensione file sono per una griglia in bianco e nero con anti-aliasing. Le dimensioni dei file in formato compresso (GIF e TIFF) aumentano in modo significativo se ci sono più colori e la griglia contiene immagini.

Formato	Colori	Dim. file tipica(KB)	Schermo	Mac Pubblicaz.	Windows Pubblicaz.
Metafile		5	Opzion.	Forse	Si
Bitmap	2 16 256 16 million	20 75 150 450	Si	ОК	Si
GIF	<=256	6	Si (web)	No	No
TIFF 75 DPI TIFF 300 DPI	>=16	7 53	Si (no web)	Si	Si
EPS Con anteprima		4 12	No	Si	Si
PDF		400	Si (web)	Forse	Forse

Per vedere gli effetti dell'anti-aliasing confronta i seguenti:

Con anti-aliasing			Se	Senza anti-aliasing												
S A T	E R A	E M U	1	2	3	S A T	E R A	E M U	1 + 5	2	3					

Quelli con anti-aliasing sembrano avere linee e lettere più spesse. Questo perchè hanno un aspetto migliore in rapporto ai parametri impostati sotto <u>Proprietà griglia</u> rispetto alle altre immagini. Senza anti-aliasing le linee sono più sottili essendo larghe un numero esatto di pixel. Puoi anche notare che l'anti-aliasing rende più chiari i numeri più piccoli, specialmente il 4. Comunque l'uso dell'anti-aliasing ha poca importanza se esporti alla massima risoluzione che la tua stampante può supportare. E' maggiormente utile per immagini a bassa risoluzione da mostrare a video.

Schemi in formato XML

Puoi salvare un file in formato XML usando l'opzione **Salva con nome** da menu **File** e selezionando **Schema XML** nel campo a discesa **Salva come** presente nella finestra di dialogo che appare.

XML Á un formato standardizzato ed estensibile per lo scambio di dati; altri programmi possono essere in grado di manipolare file XML. Puoi aprire uno schema in un file XML con Crossword Compiler come se fosse un normale file. Notare comunque che il formato XML non include tutte le possibili impostazioni per la costruzione previste dal formato file di default; in ogni caso copre essenzialmente tutte le proprietÓ richieste per dai programmi di risoluzione.

L'applet per la gestione degli <u>schemi interattivi</u> fornita con Crossword Compiler usa un file in formato XML. Gli schemi creati per essere risolti mediante l'applet possono anche essere aperti con Crossword Compiler.

Gli schemi salvati in formato XML usando **Salva con nome** non includono le opzioni di layout addizionali richieste dall'applet di risoluzione. In ogni caso il file include informazioni sulla soluzione completa, il che non avviene se esporti uno schema web senza informazioni schema.

Il formato base XML Á documentato in un file .xsd all'indirizzo <u>http://crossword.info/xml/rectangular-puzzle.xsd</u>. I file dell'applet generati da Crossword Compiler contengono informazioni addizionali relative alla formattazione dell'applet, etc.

Caricamento di pagine web

Dopo aver esportato una pagina web o uno schema interattivo avrai bisogno di caricare i file sul tuo sito web.

Durante l'esportazione di un file ti verrà mostrata una lista con i file che dovranno essere caricati. Se vuoi puoi trascinare questi file sulla tua cartella web o sul software FTP di caricamento. Altrimenti usa un altro software per il carimento dei file dalla cartella di esportazione.

Se esporti uno schema interattivo devi caricare anche i file dell'applet. Questa operazione deve essere effettuata una sola volta poichè tutti i tuoi schemi useranno gli stessi file dell'applet sul tuo sito web. Questi sono copiati automaticamente sulla cartella dove esporti la pagina web.

I siti WordPress possono usare il Plugin WordPress per caricare facilmente i giochi.

Il programma esporta pagine web complete già utilizzabili. Questa sezione descrive le opzioni per un uso più avanzato nel caso volessi personalizzare il comportamento dell'applet sul tuo sito web.

Parametri dell'applet di risoluzione

Il dato XML è esportato da Crossword Compiler come un file .js contenente una stringa JavaScript chiamata "CrosswordPuzzleData". L'applet è chiamata da JavaScript nella tua pagina web, con un #id contenente l'id dell'elemento DIV che contiene il corpo dell'applet (per un esempio vedi i default di output di Crossword Compiler). La chiamata principale è nella forma

\$("#id") .CrosswordCompiler(1, 2, 3);

1.Questo parametro deve contenere una stringa che è il dato XML, è OBBLIGATORIO. Il valore di default è "CrosswordPuzzleData".
2.Questo parametro contiene un array JSON per sovrascrivere le immagini di default delle azioni (le immagini di default sono contenute nei file dell'applet), se non esiste necessità di sovrascrivere le immagini, questo deve essere impostato a null. Ad esempio:

{"reveal-word": "percorso per l'immagine", "reveal-letter": "persorso per l'immagine", "revert": "percorso per l'immagine", "solution": "percorso per l'immagine", "check": "percorso per l'immagine", "pencil": "percorso per l'immagine", "submit": "percorso per l'immagine", "save": "percorso per l'immagine")

• 3.

PARAMETRO	VALOR	DESCRIZIONE
BACKCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore di sfondo per il gioco
SELCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore per le celle selezionate
URLCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore per l'URL delle definizioni
CLUEURLTARGET	String	
HINTURLTEXT	String	Testo da inserire nell'URL, il default è "?"
CLUECOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore per le definizioni
SCROLLCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	
FINISDHEURL	String	
FINISHEDURLFRAME	String	
COMPLETITIONPICTURE	String	
COMPLETITIONPICTUREURL	String	
COMPLETITIONPICTUREURLFRAME		
MAXCHEATS	Qualsiasi numero > 0	Numero massimo di tentativi
SCROLLWIDTH	Qualsiasi numero > 0	
SCROLLHEIGHT	Qualsiasi numero > 0	
SUBMIT	String	URL per l'invio
SUBMITMETHOD	String	
SUBMITFRAME	string	
SAVE	String	Url per il salvataggio
GRIDBACKCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore di sfondo della griglia
WRONGCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore per le lettere sbagliate.
GRIDCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore della griglia
BLOCKCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore dei blocchi nelal griglia
FONTCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore per il font delle celle
NUMCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore per i numeri nelle celle
CURCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore della cella con il focus
REVEALEDCOLOR	Qualsiasi colore HTML valido	Colore per le lettere rivelate
COMPLETECORRECT	Vero o false	Solo se corretto
FRIENDLYSUBMIT	Vero o falso	Invio amichevole
SHOWSOL	Vero o falso	Per mostrare la soluzione su Load
TITLE	String	
COPYRIGHT	String	
PROGRESS	String	Per caricare il progress.
TIMEFROMLOAD	Vero o falso	per attivare il timer al load.
STARTIME	Qualsiasi numero > 0	Valore iniziale del timer.
TIMER	Vero o falso	Per attivare il timer
NOPAUSE	Vero o falso	Per consentire all'utente di sospendere il timer
TITLEHEIGHT	Qualsiasi numero >0	Altezza del titolo
TITI EI EET	Vero o falso	Per allineare il titolo a sinistra

Formattazione dell'URL

Ogni data URL per un gioco può contenere segnaposti da sostituire con dati dallo schema. La lista sgeuente li descrive:

%SUBMIT%	E' sostituita dalla progress considerando il valore di "Invio amichevole"
%MARKED%	E' sostituita dalla progress più il marcatore per le risposte
%PROGRESS%	E' sostituita dalla progress del gioco
%TIME%	E' sostituita dal tempo in secondi
%CHARSET%	E' sostituita dal set di caratteri
%KEYWORD%	E' sostituita dal progress delle chiavi.

Personalizzazione attraverso JavaScript e CSS

Oltre a modificare le opzioni attraverso le impostazioni e i parametri dell'applet, è possibile accedere ad alcune funzioni dell'applet del gioco a run-time mediante Javascript, e personalizzare certi aspetti di visualizzazione attraverso CSS. Le funzioni Javascript sono disponibili dall'oggetto CrossWord dell'elemento DIV che contiene il gioco, i.e.

getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord

Azioni a programma di chiamata dei pulsanti E' possibile chiamare le azioni sui pulsanti usanto l'elemento ButtonActions dell'elemento Grig. Ad esempio il seguente Javascript fa la stessa cosa del click utente sul pulsante "Rivela Lettera".

```
getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.Grid.ButtonActions['reveal-
letter']();
```

Uso del PuzzleState

- L'elemento globale PuzzleState può essere usato per accedere e cambiare lo stato corrente del gioco. getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.GetProgressString(friendly, encoded) ritorna la griglia allo stato corrente (riempita di lettere). I.e. PuzzleState.GetProgressString(true, true); mostra il formato di "Invio amichevole" (vedi sotto) e l'URL che codifica l'entry.
 - getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.GetTime() ritorna il tempo corrente di soluzione.
 - getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.PuzzleCompleted é una funzione (senza parametri) di cui puoi o effettuare l'override per sostituire la funzione di default quando un gioco è completato default function when a puzzle is completed.
- · Personalizzazione dei colori attraverso style sheets (CSS)
 - Vari elementi del gioco possono essere localizzati tramite CSS specificando diverse classi di elementi. • .Clues è il blocco di definizioni, .ClueHeading è la label per Orizzontale/Verticale, .ClueText è il testo di una definizione e .ClueNumber è il numero. Ad esempio per impostare a "blue" in testo della definizione

```
.Clues .ClueText{
color:blue;
}
```

Lo stato cambia anche la classe contenente, così è possibile usare .Completed e .Selected. I.e. per impostare il colore del testo completato a "giallo" con una barra:

```
.Clues .Completed .ClueText{
text-decoration: line-through;
color:yellow;
}
```

Al momento personalizzazioni similari non sono facilmente possibili per la griglia.

 Uso di immagini grafiche per pulsanti mediante CSS In aggiunta all'override dei nomi delle immagini come sopra specificato, è possibile farlo anche via CSS localizzando i pulsanti mediante .CCPuzButtons .action-name. Il seguente esempio sostituisce l'icona di "Rivela parola"

```
.CCPuzButtons .reveal-word{
background:url(myImage.png) no-repeat;
}
```

Notare che per schermi ad alta risoluzione è necessario fornire un file mylmage_2x.png, e specificare nel CSS le versioni delle icone ad alta risoluzione. I.e.

```
@media (-webkit-min-device-pixel-ratio: 2), (min-resolution:2dppx), (min-
resolution: 192dpi) {
.CCPuzButtons .reveal-word{
background:url(myImage 2x.png) no-repeat;
} }
```

Cambia formato/maiuscolo nelle liste di parole

Seleziona l'opzione **Cambia formato/maiuscolo** da menu **Lista di parole** in Gestore delle liste di parole per cambiare la punteggiatura e maiuscolo/minuscolo delle parole nella lista di parole selezionata.

Il riquadro **Cambia maiuscolo/minuscolo** determina come mappare i caratteri delle parole. Le impostazioni in **Formato parole** determinano come viene cambiata la punteggiatura. Seleziona l'opzione **Imposta punteggiatura/formati da** e il nome di una lista di parole per utilizzare la punteggiatura delle parole usata in quella lista. Questo è utile se hai una nuova lista che è priva di punteggiatura e vuoi metterci la corretta punteggiatura usando le informazioni presenti un un'altra lista correttamente punteggiata.

Seleziona l'opzione **Rimuovi duplicati** per rimuovere le parole che differiscono soltanto per maiuscolo/minuscolo o per punteggiatura. Puoi scegliere se preferisci caratteri maiuscoli o minuscoli; se esistono parole con lo stesso punteggio ma con differente formato maiuscolo/minuscolo questo parametro sarà usato per determinare quale mantenere (parole con punteggio maggiore sono mantenute di preferenza).

L'opzione Mappa su equivalenti mappa le lettere come definite nella mappatura lettere della lista di parole.

Copia e filtro di liste di parole

Per fare una copia di una lista di parole seleziona una lista di parole e clicca sull'opzione **Duplica/filtra lista** del menu **Lista di parole** in <u>Gestore lista di parole</u>. Quindi digita il nome da assegnare alla copia.

Se vuoi che la copia contenga solo parole di un determinato <u>punteggio</u>, spunta il flag **Includi solo parole con punteggio di** e seleziona il punteggio che intendi includere.

Se vuoi che la copia contenga solo parole che corrispondono ad una particolare configurazione digita il pattern (ossia i caratteri da far corrispondere) come se usassi la funzione <u>Trova parola</u>.

Se vuoi alterare la lista di parole puoi usare l'opzione **Sostituisci** per sostituire stringhe di caratteri con altre. La stringa con cui effettuare la sostituzione può contenere <u>espressioni regolari</u>.

Puoi anche filtrare la lista per ottenere solo quelle parole che sono presenti anche in un'altra lista. Seleziona il flag **Parole equivalenti** se non ha importanza la punteggiatura o il maiuscolo/minuscolo e il flag **Parole NON** in se invece intendi filtrare la lista per ottenere solo le parole che non sono presenti nell'altra lista.

Le operazioni sono eseguite nell'ordine sopra descritto, ossia le sostituzioni avvengono sulla lista dopo aver trovato le corrispondenze con il pattern specificato, ma prima di effettuare il confronto con un'altra lista.

La finestra di copia/filtro di una lista è anche un comodo metodo per visualizzare il numero di parole di un determinato punteggio.

Cambio del punteggio delle parole in uno schema

Se crei regolarmente schemi usando la stessa <u>lista di parole</u> potresti voler evitare parole che hai già usato precedentemente. Puoi fare ciò cambiando il <u>punteggio</u> delle parole nella lista ogni volta che realizzi uno schema. In alternativa potresti voler aggiungere le parole presenti in uno schema a una lista di parole.

Per fare quanto sopra seleziona **Cambia punteggi delle parole nello schema** da menu **Parole** e seleziona le liste di parole che intendi cambiare. Puoi modificare i punteggi di una certa quantità o impostarne il valore in modo specifico.

Impostando un valore basso per le parole puoi escluderle completamente durante il <u>riempimento griglia</u> se ne imposti il valore di soglia superiore al valore che hai dato alle parole.

E' sufficiente diminuire i punteggi di una certa quantità per assicurarti che le funzioni di <u>AutoTrova</u> e <u>Riempi</u> <u>griglia</u> diano una bassa priorità alle parole che hai usato più spesso.

Clicca sul pulsante **Aggiungi parole non in lista** per aggiungere parole alla lista così come cambiare i punteggi di quelle che già sono presenti nella stessa lista. Se vuoi solamente aggiungere parole senza modificare il punteggio di quelle già presenti, puoi impostare a zero il valore del campo **Cambia punteggi di**.

Se desideri cambiare i punteggi solo di alcune parole, usa <u>Visualizza/modifica parole e punteggi</u> da menu Parole.

Visualizza/Modifica parole e punteggi

Seleziona Visualizza/Modifica parole e punteggi dal menu Parole per mostrare una lista di tutte le parole in un gioco con il relativo <u>punteggio</u>. Il pannello sulla destra mostra tutte le tue liste di parole. Cliccando su una parola sulla sinistra apparirà il punteggio di quella parola in tutte le liste (oppure nessun punteggio se la parola non è presente in una particolare lista). Per modificare il punteggio, clicca sul punteggio sulla sinistra e digita il nuovo numero. Ciò modificherà proprio la specifica lista di parole selezionata, oppure tutte le liste, oppure tutte le liste che hanno quella parola con lo stesso punteggio, a seconda di quale opzione hai selezionato nel campo a discesa a destra in alto.

Puoi vedere i punteggi di tutte le parole in altre liste cliccando su differenti nomi di lista sulla destra.

Per default le parole corrispondono esattamente a quelle nelle liste, così, per esempio, 'Bello' e 'bello' si riferiscono a parole differenti. Clicca sulla casella **Abbina parole equivalenti** per fare abbinamenti indipendentemente dal maiuscolo/minuscolo o formattazione.

Per modificare i punteggi di parole multiple, o aggiungerle/rimuoverle da liste di parole, seleziona le parole sulla sinistra (i.e. con Ctrl-click) e poi usa il click destro (o il pulsante **Cambia punteggi**) per scegliere ciò che vuoi fare su di esse.

Se le parole soluzione di un gioco non sono correttamente formattate (errato maiuscolo/minuscolo o punteggiatura), puoi selezionare le parole soluzione che corrispondono alle parole in una lista selezionata selezionando **Imposta tutte le formattazioni della soluzione da lista** dal pulsante Cambia punteggi del menu a discesa.

Invio di comandi con caratteri di controllo

Puoi inviare dei comandi dotati di caratteri di controllo a un <u>dizionario</u> quando questo viene aperto per ricercare la parola che è sugli Appunti. Il testo dei comandi da inviare può contenere normali lettere tali e quali come sono. Puoi usare i seguenti caratteri come prefisso:

+ Shift

@ Alt ^ Contr

Control

In questo modo, ad esempio **^v** manderebbe il comando Ctrl+v. Puoi anche inviare comandi "estesi" usando i seguenti codici racchiusi tra parentesi graffe { }:

INS DEL ENTER TAB ESC BACK UP DOWN LEFT RIGHT PGDN PGUP END HOME F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 F11 F12

Così, ad esempio, **^{INS}** manderebbe Ctrl+Insert. Ci sono anche alcune opzioni speciali senza caratteri di controllo:

CLEAREDIT	Tenta di posizionarsi su qualsiasi campo di modifica e cancella il testo in esso
IFSTART	Invia i caratteri di controllo solo se il programma non è già aperto
IFOPEN	Invia i caratteri di controllo solo se il programma è già aperto

Salva con nome

Puoi dare a uno schema un nome, oppure salvarlo con un nuovo nome attraverso l'opzione **Salva con nome** da menu **File**. Inserisci il nome per lo schema e premi **Salva**. Puoi selezionare una cartella diversa o salvare su un diverso disco di tua preferenza.

Puoi salvare uno schema con il suo nome corrente premendo Ctrl+S oppure selezionando **Salva** da menu **File**.

Per salvare nel vecchio formato Crossword Compiler 4/5 seleziona l'opzione relativa dalla casella a discesa **Salva come**. In caso contrario il file verrà salvato in formato Crossword Compiler 6 o successivo. Ovviamente se usi delle funzionalità introdotte in una versione particolare, queste non saranno disponibili se aperte con una versione più vecchia.

Per salvare uno schema per un uso con altri programmi usa la funzione di esportazione.

Statistiche sul cruciverba, parole e lettere

Seleziona **Statistiche** da menu **File** per mostrare informazioni di tipo statistico sul cruciverba corrente. Puoi anche selezionare **Parole e statistiche** da menu **Parole** per mostrare direttamente la scheda **Parole** delle statistiche. La pagina delle statistiche può essere lasciata aperta durante l'editazione del gioco, e sarà automaticamente aggiornata per riflettere i cambiamenti.

Ci sono cinque pagine informative:

Generale

In questa scheda sono mostrate varie statistiche autoesplicative relative ai vari tipi di caselle usate, definizioni scritte, etc.

Il programma calcola se la griglia è pangrammatica (contiene tutte le lettere dell'alfabeto) usando l'alfabeto selezionato sotto <u>Proprietà definizioni</u>. Non viene classificata come pangrammatica se manca qualche lettere dell'alfabeto oppure se la griglia contiene qualche lettera che non vi appartiene. Vai alla la scheda **Lettere** per vedere i contatori di lettere individuali.

Parole

Nel riquadro a sinistra è mostrato l'elenco di tutte le parole dello schema. Clicca su qualsiasi parola per selezionarla nella griglia. Il riquadro a destra riporta un diagramma con le frequenze per lunghezza di parola - clicca su qualsiasi riga per selezionare nella griglia le parole aventi quella lunghezza.

Clicca sul pulsante **Parole non in lista di controllo ortografico** per evidenziare le parole che non sono presenti nella lista che hai preparato per il controllo ortografico. Questa lista è impostata con l'opzione <u>Cambia</u> <u>liste da usare</u> da menu **Parole**. Se alcune delle parole sono incomplete (i.e. mostrate con "?" al posto delle lettere mancanti) il programma evidenzia le parole che non corrispondono alla lista di controllo ortografico.

Parole simili

Il riquadro elenca tutte le parole della griglia che contengono gruppi comuni di lettere. Il gruppo comune di lettere è evidenziato in colore rosso e le parole con il gruppo di lettere comuni in sequenza più numeroso sono mostrate per prime. Questa funzione è utile per controllare se stai usando parole troppo similari anche se non esattamente uguali. Clicca su qualsiasi riga per selezionare nella griglia le parole riportate in quella riga.

Il <u>Professional Grid Filler</u> ha l'opzione **Evita sottostringhe ripetute in parole differenti** che può essere impostata per evitare parole simili in fase di riempimento della griglia.

Parole accidentali

Vedi la sezione Parole accidentali per i dettagli.

Lettere

Questa scheda mostra il numero di volte che ciascuna lettera è usata nella griglia e ogni lettera dell'alfabeto (impostato sotto <u>Proprietà definizioni</u>) che non è usata. Cliccando su un qualsiasi contatore di lettera, quest'ultima verrà evidenziata nella griglia.

Verifica stile

Seleziona una delle opzioni di **Verifica stile** da menu **Griglia** per evidenziare in colore le caselle della griglia che non sono conformi ai pattern standard (ossia di conformazione) di varie tipologie di griglia popolari.

Nello stile **Americano**, ogni lettera deve appartenere a due parole e non sono consentite parole di due lettere. Ogni casella non conforme a ciò verrà colorata in modo da poter correggere il disegno della griglia.

Nello stile **Cryptic/quick**, tutte le lettere di una parola in modo alternato devono intersecare un'altra parola. Questo standard è usualmente adottato in UK e in altre parti, sebbene molte pubblicazioni possono consentire più lettere non intersecanti. Inoltre le parole di due lettere e zone non interconnesse non sono consentite.

Seleziona l'opzione **Parole di 2 lettere** se intendi proibire l'uso di parole di due lettere, senza l'aggiunta di nessuno dei vincoli più stringenti sopra descritti.

Usa l'opzione Personalizzata se vuoi impostare con esattezza le regole da applicare.

L'opzione di verifica stile può essere salvata usando un modello per la creazione di schemi futuri.

Informazioni griglia

Informazioni griglia è una funzionalità che analizza automaticamente le griglie quando le disegni e inserisci parole, mostrando ogni problema. Essa mostrerà anche parole e lettere forzate in caselle in cui il modello di griglia e le lettere correnti richiedono l'uso di parole o lettere particolari per completare un riempimento.

La funzione Informazioni griglia può essere attivata e disattivata facendo clic sul pulsante rotondo all'estrema destra della barra degli strumenti inferiore. Il colore del pulsante indica se la griglia corrente è riempibile con parole: rosso indica che non è possibile alcun riempimento, verde che almeno un riempimento esiste, e gerigio che l'area è già riempita o che la riempibilità non è di facile determinazione.

Ecco esattamente qyali controlli di Informazioni griglia possono essere personalizzati mediante il pulsante Informazioni griglia:

- Parole duplicate: ogni ripetizione esatta di una parola evidenzierà entrambe le posizioni
- Sottostringhe duplicate (solo Pro Grid Filler): evidenzierà qualsiasi sequenza ripetuta di lettere al di sopra di una lunghezza specificata
- **Parole non in lista** evidenzia gli errori di ortografia, o più specificamente le parole che non sono nel tuo elenco di parole
- Nessuna parola adatta evidenzia gli slot di parole parzialmente riempiti in cui nessuna parola nell'elenco si adatterà
- **Nessuna intersezione** evidenzia le coppie di spazi di parole in cui non è possibile alcuna intersezione utilizzando le parole nell'elenco di parole
- **Nessuna intersezione di gruppo** evidenzia gli slot che non possono essere riempiti in modo coerente con gli slot vicini e intersecanti. Il motivo di questo tipo di errore non può essere completamente localizzato ed è un errore di un vincolo di slot di parole multiple
- Lettere forzate mostra tutte le lettere che sono forzate da tutti i possibili riempimenti in grigio nella griglia
- Verifica riempimento completo verifica se l'intera area non riempita connessa è riempibile e aggiorna di conseguenza il colore del pulsante Informazioni griglia. È possibile specificare il limite di tempo per questo controllo, in modo che grandi quantità di risorse del computer non vengano sprecate nel tentativo di trovare riempimenti per griglie solo parzialmente completate

La lista di parole usata da Informazioni griglia può essere specificata cliccando sull'icona "Impostazioni" in alto nella finestra Informazkioni griglia (oppure <u>Modifica uso elenco</u> da menu **Parole**). Puoi utilizzare lo stesso elenco di parole e le stesse impostazioni per tutti i tuoi puzzle, o abbinare le impostazioni attualmente utilizzate per il riempimento della griglia (impostate in <u>Riempi griglia</u>).

Funzioni DTP avanzate

Per la pubblicazione desktop (DTP) avanzata, Crossword Compiler supporta DDE (Dynamic Data Exchange). Ciò consente di scrivere delle "macro" o dei programmi per creare velocemente pubblicazioni basate su file Crossword Compiler. Ad esempio una macro o un programma potrebbe scorrere una lista di file, per ognuno di essi copiare lo schema e le definizioni su Appunti, organizzarli nel programma di pubblicazione, creare una nuova pagina, aprire il prossimo cruciverba e ripetere il procedimento.

L'istruzione DDE da usare è **control**; il nome dell'applicazione è **ccw**. Crossword Compiler può accettare stringhe di macro nel seguente formato:

[Comando1(Parametri1)][Comando2(Parametri2)] ...

l comandi e i parametri disponibili sono:
l comandi e i parametri disponibili sono:

Comando	Parametri	Esempio
Open	"Nome-file" (deve essere tra doppi apici)	[Open("C:\CCW\My Crossword")]
Open	"Nome-file", "Modello"	[Open("C:\CCW\My Crossword","Italian")]
Close	Nessuno	[Close()]
Quit	Nessuno	[Quit()]
Print	Nessuno	[Print()]
Export	Nessuno Number 0-12 "Parametri di esportazione", "Nome-file"	[Export()] [Export(2)] [Export("PDF - solution","c:\ccw\my puzzle.pdf")]
ExportGroup	"Gruppo di esportazione", "Nome-file"	[ExportGroup("My Exports","c:\ccw\my puzzle.zip")]

Open apre il file specificato. L'argomento opzionale specifica il modello.

Close chiude il cruciverba attivo.

Quit chiude Crossword Compiler.

Print mostra la finestra di dialogo Stampa per il cruciverba attivo.

Export senza parametri mostra la finestra di dialogo Esporta.

Export con due parametri esporta con il formato di esportazione specificato sul file specificato.

Export con un solo parametro (numerico) copia il cruciverba attivo su Appunti secondo la seguente mappatura:

- 0 Schema
- 1 Soluzione
- 2 Soluzione numerata
- 3 Griglia codici (in schemi crittogratafi)
- 4 Soluzione codici (in schemi crittogratafi)
- 5 Soluzione codici in formato testo (in schemi crittogratafi)
- 6 Definizioni
- 7 Risposte
- 8 Spiegazioni
- 9 Parole da cercare
- 10 Lista di parole
- 11 Griglia parola chiave (se la griglia ha una parola chiave)
- 12 Soluzione parola chiave (se la griglia ha una parola chiave)

Schema, soluzione, soluzione numerata, griglia codici e soluzione codici sono copiati come immagini (metafile), i rimenenti come Rich Text Format (RTF).

ExportGroup salva un <u>formato di esportazione gruppo</u> con un certo nome file di base (l'estensione non ha importanza a meno che il gruppo non debba essere compresso ("zipped"), nel qual caso l'estensione dovrebbe essere *.ZIP).

Vedi la sezione <u>Esportazione di schemi</u> per sapere come salvare i formati di esportazione ed esportare per gruppi.

Table of Contents

Come costruire un cruciverba	1
Uso di differenti linguaggi	2
Come ordinare Crossword Compiler	3
Apertura e creazione di cruciverba	1
Apertura di uno schema esistente	4
Modelli di cruciverba	5
Tipi di schema	1
A filetti	6
Autodefinito	7
Crittografato	8
Formato libero/Crucintarsio	9
Sagome	10
Standard (Americano, cryptic, quick,)	11
Stile francese	12
Sudoku	13
Crucipuzzle	14
Disegno e modifica di griglie	1
Uso di un modello da una libreria di griglie	20
Modifica della griglia	21
Controlli da tastiera	22
Controlli con il mouse	23
Barra degli strumenti	24
Simmetria	25
Proprietà griglia	26
Proprietà casella	30
Caselle autodefinite	32
Font griglia	33
Inserimento blocchi	34
Rotazione dello schema	35
Rimozione caselle vuote	36
Prolungamento di una parola	37
Uso delle parole chiave	38
Librerie di griglie	1
Uso di un modello da una libreria di griglie	39
Aggiunta di una griglia a una libreria	40
Estrazione di modelli griglia da file	41
Inserimento di parole nelle griglie	1
Creazione di crucintarsi	42
Creazione di crucipuzzle	14
AutoTrova	122
Trova parole	47
AutoRiempi	123
Riempimento griglia	50
Professional Grid Filler	1
Cos'è il Professional Grid Filler	53
Riempimento griglia con selezione manuale delle parole	65

Inserimento di parole tematiche	67
Scrittura delle definizioni	1
Editor di definizione	68
Revisione e modifica definizioni	70
Caselle autodefinite	32
Formati della soluzione	71
Proprietà definizioni	72
Definizioni collegate	74
Ricerca di anagrammi	75
Indicatori di Anagramma	76
Indicatori di Lettera	77
Database definizioni	1
Cos'è un database definizioni	78
Gestore database	79
Uso del database definizioni per creare un crucintarsio	42
Stampa	1
Stampa dello schema	80
Stampa/Esporta foglio di lavoro	81
Intestazioni di stampa	82
Imposta stampante	83
Pubblicazione elettronica	1
Pubblicazione in formato elettronico	84
Copia su Appunti	85
Esportazione di schemi	86
Creazione di pagine web	1
Pubblicazione su web	92
Cruciverba interattivi	147
Pagine web stampabili	95
Creazione di propri modelli HTML	96
Proprietà applet	98
Gestione delle liste di parole	1
Cosa sono le liste di parole	102
Liste tematiche	103
Gestore delle liste di parole	104
Visualizzazione di liste di parole	105
Creazione di una lista	106
Aggiunta e rimozione di parole	107
Aggiunta di file di testo a liste	108
Unione e rimozione di parole fra liste	109
Cos'è il punteggio in una lista di parole	110
Cambio del punteggio delle parole	111
Set di caratteri	112
Conversione di liste di parole	113
Riferimenti	1
Glossario dei cruciverba	114
Introduzione alle definizioni cryptic	115
Bibliografia	118
Ringraziamenti	119

Supporto clienti e aggiornamenti