

# SPARKLING MESSENGER

VERSIONE 1.00



Gestione remota dei messaggi

a cura di

Ing. Mauro Cilloni

# SPARKLING MESSENGER

*Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00*

---

## INDICE

PREFAZIONE .....	3
1. INTRODUZIONE .....	4
2. INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA .....	5
3. USO DEL PROGRAMMA .....	6
4. STRUTTURA DEI MESSAGGI .....	10
APPUNTI .....	11

*In copertina: Il Dio Thor*

# SPARKLING MESSENGER

*Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00*

---

## PREFAZIONE

### DIRITTO D'AUTORE E MARCHI DI FABBRICA

1. Le specifiche del prodotto e la documentazione a corredo sono soggette a cambiamenti senza preavviso. Le marche e nomi di prodotti citati nel presente manuale sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei loro rispettivi possessori.
2. Nessuna parte della documentazione può essere riprodotta in alcuna forma o da alcun mezzo o usato per eseguire derivati quali traduzioni, trasformazioni, o adattamenti senza il permesso dell'autore.
3. L'utilizzatore può installare il software su tutti i computer di sua esclusiva proprietà senza limitazioni. L'utilizzo effettivo del software è subordinato al possesso della licenza d'uso del programma "Sparkling Hammer".
4. E' espressamente vietata la cessione a terzi del software senza il permesso scritto dell'autore.
5. Sono espressamente vietati il "reverse engineering" ed ogni pratica atta a modificare o tentare di utilizzare parti del programma.
6. Il programma è stato sviluppato per funzionare in abbinamento al supervisore "Sparkling Hammer" nessun altro uso è da considerarsi lecito e/o consentito.

### INFORMAZIONI LEGALI

1. Il pacchetto software e tutte le altre informazioni con esso fornite hanno il solo scopo visualizzare i "messaggi remoti" generati dal supervisore di processo "Sparkling Hammer". L'uso del presente pacchetto è vincolato dal possesso di una licenza d'uso del programma "Sparkling Hammer". Nessun altro utilizzo del presente software è da ritenersi lecito e/o consentito. L'utilizzo del software per usi diversi viola la licenza d'uso ed è pertanto da considerarsi illegittima.
2. Il software e tutte le altre informazioni vengono fornite "così come sono" senza garanzie o condizioni di alcun tipo, siano esse implicite o esplicite, comprese garanzie o condizioni di commerciabilità, di idoneità a uno scopo particolare. tali condizioni e garanzie implicite sono quindi escluse.
3. Utilizzando questo software l'utente accetta il fatto che l'autore non si riterrà responsabile di alcun danno diretto, indiretto o consequenziale derivante dall'uso delle informazioni e del materiale contenuto in questo CD-ROM compresi, senza limitazione alcuna, perdite di profitti, interruzione dell'attività commerciale, perdita di programmi o altro.
4. L'utilizzatore si dichiara pienamente consapevole della possibilità che i danni descritti al precedente punto possano avvenire e ne accetta pienamente i rischi.
5. L'utilizzo del contenuto del CD-ROM comporta la piena accettazione da parte dell'utilizzatore di tutte le norme contenute in questo capitolo.

Copyright © 2010-2011, Ing. Mauro Cilloni – Tutti i diritti sono riservati.

# SPARKLING MESSENGER

Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00

## 1. INTRODUZIONE

“Sparkling Messenger” è un programma realizzato per migliorare le performance del supervisore di processo “Sparkling Hammer” poiché gli aggiunge una pratica e semplice interfaccia remota (via rete LAN) per la visualizzazione di messaggi e la gestione di applicazioni esterne.

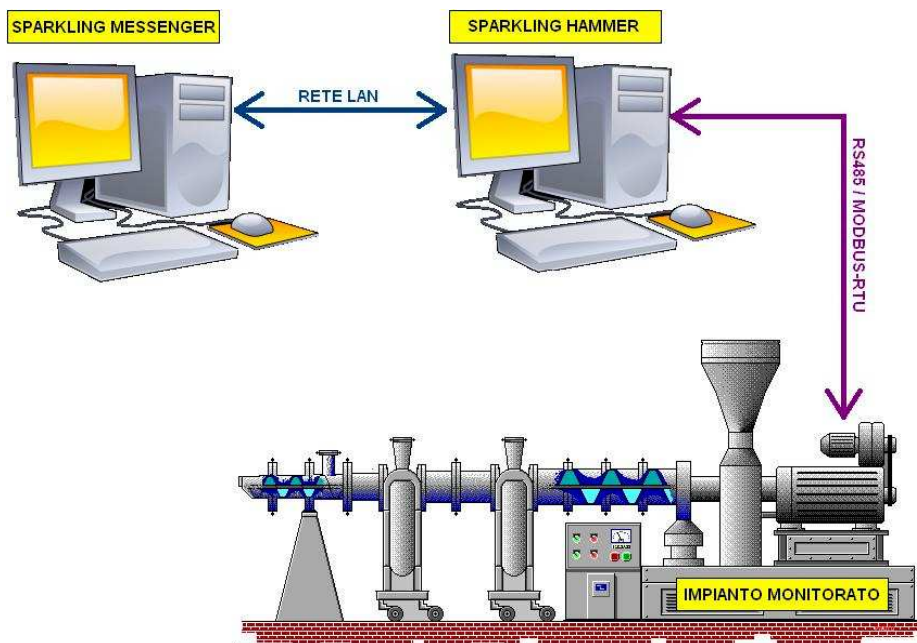


Figura 1.1: Schema di funzionamento del programma

### 1.1 Contenuto del CD-ROM

Il CD-ROM contiene:

- Il programma SPARKLING MESSENGER.
- Il manuale d'uso del programma (in formato Adobe Acrobat Reader ®).

### 1.2 Caratteristiche hardware

Di seguito sono riportate le caratteristiche minime necessarie al funzionamento del programma:

- Computer con processore “Pentium IV” (o superiore) completo di mouse e tastiera.
- 512 MByte RAM (consigliato 1 GByte).
- Schermo SVGA con risoluzione 1024 x 768 (o superiore) – 16,8 Milioni di colori
- Lettore CD-ROM
- Scheda audio e casse
- Connessione alla rete LAN attiva

### 1.3 Caratteristiche software

Di seguito sono riportate le caratteristiche minime necessarie al funzionamento del programma:

- Sistema operativo *Microsoft Windows* ® versioni 98SE / ME / 2000 / XP / 2003 / Vista / 7.
- Adobe Acrobat Reader ®.

Non è garantito il funzionamento con computer dotati di caratteristiche hardware / software inferiori

# SPARKLING MESSENGER

Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00

---

## 2. INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA

Prima di procedere all'installazione del programma accertarsi che il computer abbia le caratteristiche minime richieste (cfr. 1.2 e 1.3).

### 2.1 Installazione del programma

- Inserire il CD-ROM nell'apposito lettore. Se la funzione di "avvio automatico" del CD-ROM non è abilitata, utilizzando esplora risorse, selezionare il lettore di CD-ROM e quindi cliccare sul file "start.exe".
- Installare il programma cliccando sull'apposito link.
- Rimuovere il CD-ROM dal lettore.
- Riavviare il PC (se richiesto).
- Configurare il software come descritto nei successivi paragrafi.

#### **ATTENZIONE !**

**Se durante la fase di installazione venisse chiesto di sostituire uno o più file già presenti sul disco con altri più recenti, rispondere "NO". Qualora il programma presentasse dei malfunzionamenti ripetere l'installazione rispondendo "SI" alla richiesta di sostituire i file.**

### 2.2 Disinstallazione del programma

- Aprire il pannello di controllo di *Windows*<sup>®</sup> e selezionare "*Installazione delle applicazioni*".
- Cercare la voce "Sparkling Messenger" e quindi selezionare "*Rimuovi*". Seguire le istruzioni fornite da *Windows*<sup>®</sup>.

#### **ATTENZIONE !**

**La rimozione del programma potrebbe rendere inutilizzabili altre applicazioni installate. Non consentire al programma di disinstallazione di eliminare file con estensione OCX o DLL .**

### 2.3 Impostazione della lingua

Non è possibile eseguire questa impostazione poiché il programma è stato realizzato nella sola lingua italiana.

# SPARKLING MESSENGER

Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00

## 3. USO DEL PROGRAMMA

### 3.1 Avvio del programma e descrizione dei menù

Dopo aver installato il programma, lanciarlo selezionandolo dall'elenco. Cliccare su:

*Start -> Programmi -> Sparkling Messenger -> Sparkling Messenger .*

L'icona del programma apparirà in basso a destra subito a fianco dell'orologio (figura 3.1). Cliccare sull'icona del programma con il tasto destro del mouse per far apparire il menù con le varie voci per effettuare le impostazioni (figura 3.2).

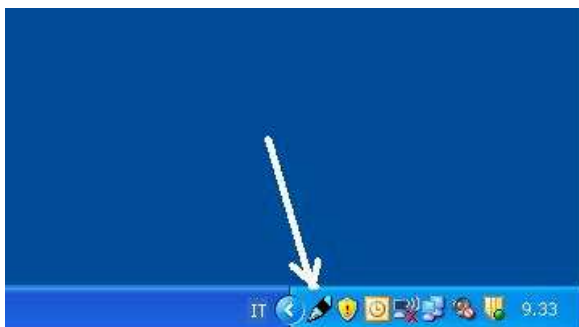


Figura 3.1: Icona del programma

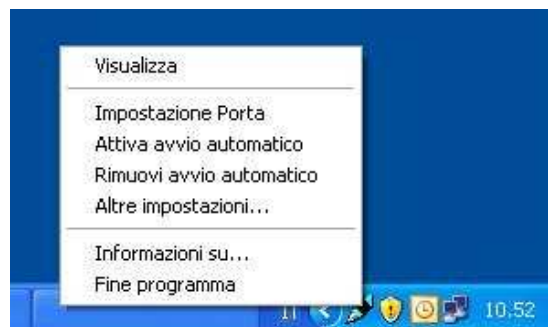


Figura 3.2: Menù delle impostazioni

- **Visualizza:** Visualizza l'ultimo messaggio arrivato. Lo stesso comando viene eseguito cliccando con il tasto sinistro del mouse sull'icona del programma (figura 3.1).
- **Impostazione Porta:** Permette all'utente di impostare la porta di comunicazione. La comunicazione tramite rete LAN è infatti possibile solamente se ad un indirizzo IP associamo una porta di comunicazione. Il programma accetta come valori validi quelli compresi tra 1 e 65535 (il valore predefinito è 100). Si ricorda che alcune porte sono solitamente riservate alle applicazioni di rete come sinteticamente mostrato nella tabella 3.1. L'impostazione della porta richiede l'inserimento della password con livello di installatore.

Porta	Servizio / Applicazione
21	FTP
22	SSH (Server Listening port)
23	Telnet
25	SMTP
42	WINS Replication port
43	Whois
53	DNS (Domain Name System)
67	DHCP
70	Gopher
79	Finger
80	HTTP
102	X.400
110	POP3
115	SFTP
119	NNTP (Newsgroups port)
123	NTP (Network Time Protocol)

Porta	Servizio / Applicazione
135	RPC
137	NetBIOS
161	SNMP
179	Border Gateway Protocol port
379	LDAP
389	LDAP
443	SHTTP
445	Microsoft Active Directory
465	Google Mail Outgoing
636	LDAP over SSL
993	Secure IMAP
1026	CAP
5090	RealVNC
7070	Real Streaming Audio
8080	HTTP
8880	CDDB

Tabella 3.1: Descrizione delle principali porte riservate

# SPARKLING MESSENGER

Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00

- **Attiva avvio automatico:** Inserisce una chiave nel registro di *Microsoft Windows*® per lanciare il programma in modo automatico all'avvio del computer. Chi non desiderasse o avesse il timore ad agire sul registro può ugualmente rendere il programma auto-avviante inserendone il link alla voce "Esecuzione automatica" del menù "Programmi" (figura 3.3). L'impostazione dell'attivazione dell'avvio automatico richiede l'inserimento della password con livello di installatore.

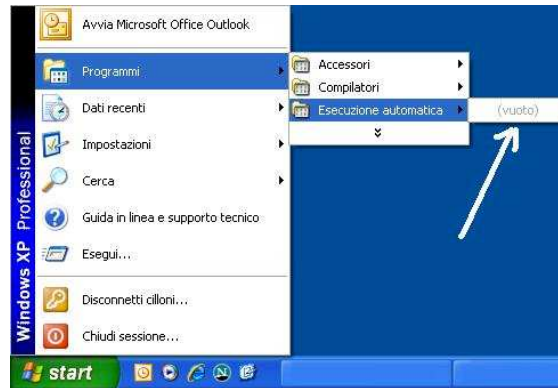


Figura 3.3: Esecuzione automatica

- **Rimuovi avvio automatico:** Elimina la chiave nel registro di *Microsoft Windows*® che consente di lanciare il programma in modo automatico il programma all'avvio del computer. L'impostazione della disattivazione dell'avvio automatico richiede l'inserimento della password con livello di installatore.
- **Altre impostazioni:** Il programma mostra il file di testo contenente le sue impostazioni. In particolare questo comando è stato previsto per definire il carattere con il quale vengono mostrati i messaggi, i file audio (in formato wav) che devono essere eseguiti all'arrivo di un messaggio nonché per definire se mantenere memorizzato l'ultimo messaggio arrivato.

Impostazione del carattere: Nel gruppo di valori *Font* inserire il nome del carattere (*Tipo*) e la sua altezza (*Altezza*). Di seguito un esempio di come impostare il carattere *Arial* con altezza 8.

```
[Font]
Tipo=Arial
Altezza=8
```

Memorizzazione dell'ultimo messaggio arrivato: Nel gruppo di valori *Messaggi*, alla voce *Ripulisci*, inserire il valore 0 se si desidera che l'ultimo messaggio rimanga memorizzato dopo la sua lettura, inserire il valore 1 se, invece, si desidera che il messaggio venga cancellato solo dall'arrivo di un nuovo messaggio.

```
[Messaggi]
Ripulisci=1
```

Impostazione dei suoni: Nel gruppo di valori *Suoni* inserire i nomi dei file audio che devono essere eseguiti per enfatizzare l'arrivo di un messaggio. In particolare, il nome del brano corrispondente alla lettera *P* verrà eseguito nel caso in cui il messaggio segnali un evento con esito positivo; il nome del brano corrispondente alla lettera *F* verrà eseguito nel caso in cui il messaggio segnali un evento con esito negativo ed infine, il nome del brano corrispondente alla lettera *N* verrà eseguito nel caso in cui il messaggio segnali un evento del quale non sia specificato l'esito. Nel caso in cui non si desideri associare un file audio ad un evento, non inserire alcun nome di file dopo il segno "=".

# SPARKLING MESSENGER

Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00

---

Di seguito due esempi. In quello di sinistra, in caso di evento con esito positivo verrà eseguito il brano *0.wav*, in caso di evento con esito negativo il brano *1.wav* ed infine in caso di evento con esito non specificato il brano *2.wav*. Nell'esempio di destra, invece, in caso di evento con esito positivo o non specificato non verrà eseguito alcun brano mentre il file *1.wav* verrà eseguito in caso di evento con esito negativo. Tutti i file audio utilizzati devono necessariamente trovarsi nella cartella principale del programma.

[Suoni]  
P=0  
F=1  
N=2

[Suoni]  
P=  
F=1  
N=

- **Informazioni su...:** Mediante questo comando è possibile visualizzare un breve riepilogo della versione del programma e delle principali impostazioni (figura 3.4).



Figura 3.4: Informazioni sul programma

- **Fine programma:** Mediante questo comando è possibile chiudere l'applicazione. A causa delle criticità che potrebbero generarsi (mancata ricezione di messaggi da parte del supervisore), per chiudere l'applicazione è richiesta la password con livello amministratore o installatore.

---

**Nota:** La modifica delle seguenti impostazioni: Porta di comunicazione, Avvio automatico e Memorizzazione dell'ultimo messaggio arrivato, non richiedono alcuna operazione da parte dell'utente.

La modifica delle seguenti impostazioni: Tipo di carattere e File audio, richiedono invece una semplice operazione da parte dell'utente come descritto nel successivo paragrafo 3.3.

---

## 3.2 Elenco delle password

Come descritto nel paragrafo 3.1, per accedere ad alcune funzioni del programma è richiesta una password. Nella seguente tabella sono elencate le password riconosciute dal programma. Ricordo che queste non sono modificabili da parte dell'utente.

Profilo	Password
Installatore	Inst01
Amministratore	fine

Tabella 3.2: Elenco delle password



# SPARKLING MESSENGER

Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00



---

## 3.3 Visualizzazione del messaggio

La visualizzazione del messaggio avviene in modo automatico non appena questo arriva al computer. La finestra di visualizzazione infatti si attiva senza che l'utente debba compiere alcun tipo di operazione (figura 3.5); contemporaneamente un file audio (se previsto) sottolinea la natura del messaggio in arrivo.



Figura 3.5: Visualizzazione del messaggio

Cliccando sul tasto identificato con  oppure su  (figura 3.5) il messaggio verrà chiuso.

Cliccando due volte sul testo del messaggio verranno ricaricate le impostazioni relative al tipo di carattere ed ai file audio.

# SPARKLING MESSENGER

Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00

---

## 4. STRUTTURA DEI MESSAGGI

Il programma è in grado di interpretare i vari messaggi che provengono dal supervisore Sparkling Hammer. Di seguito sono riportate le tipologie di messaggi che il programma è in grado di ricevere e gestire.

### 4.1 Messaggio con indicazione dell'esito positivo dell'evento che lo ha generato

Il messaggio dovrà avere la seguente struttura: @1:t

Dove: @1: = identificatore della tipologia del messaggio e t = testo da visualizzare.

In questo caso il messaggio verrà mostrato con l'icona  ed il file audio corrispondente verrà eseguito.  
Esempio: @1:Impostazione eseguita correttamente

---

### 4.2 Messaggio con indicazione dell'esito negativo dell'evento che lo ha generato

Il messaggio dovrà avere la seguente struttura: @2:t

Dove: @2: = identificatore della tipologia del messaggio e t = testo da visualizzare.

In questo caso il messaggio verrà mostrato con l'icona  ed il file audio corrispondente verrà eseguito.  
Esempio: @2:Impostazione fallita

---

### 4.3 Messaggio senza indicazione dell'esito

Il messaggio dovrà avere la seguente struttura: t

Dove: t = testo da visualizzare.

In questo caso il messaggio verrà mostrato con l'icona  ed il file audio corrispondente verrà eseguito.  
Esempio: Impostazione in corso...

---

### 4.4 Esecuzione di un programma

Il messaggio dovrà avere la seguente struttura: %:f

Dove: %: = identificatore della tipologia del messaggio e f = nome del programma da eseguire.

In questo caso verrà mostrato un messaggio con l'icona  ed il file audio corrispondente verrà eseguito.  
Esempio: %:Calc.exe



# SPARKLING MESSENGER

*Gestione remota dei messaggi - Versione 1.00*

---

## APPUNTI

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....