



Associazione Culturale
“ Biblioteca Enigmistica Italiana *Giuseppe Panini*”
Campogalliano (MO)
www.enignet.it - info@enignet.it

1 - Cos'è Eureka?

Giunto alla quinta versione, “Eureka” è un programma che comprende 4 archivi, che ‘coprono’ la produzione enigmistica d’ogni tipo e quasi d’ogni tempo:

- **Crittografie** (dal 1870) - vengono archiviate per intero
- **Giochi in versi** (dal 1946) - viene archiviata la combinazione del gioco (è omesso il testo del gioco)
- **Fraasi da rebus** (dal 1869) - viene archiviata la combinazione del gioco (è omessa l'immagine del rebus)
- **Prosa** (dal 1901) - vengono archiviati i riferimenti completi e gli argomenti trattati (è omesso il testo degli articoli)

Tutti e quattro i settori sono in continuo aggiornamento e, compatibilmente con i tempi tecnici necessari per la registrazione dei dati, sono aggiornati con gli ultimi giochi di cui le riviste hanno rese note le soluzioni e gli ultimi articoli pubblicati.

2 - Come usare il programma

La schermata iniziale consente di:

- accedere alle interrogazioni (“Enter Eureka”)
- selezionare “Trial crittografie” per visualizzare un gioco crittografico scelto a caso nell’archivio, senza mostrare la soluzione, per cercare di risolverlo.

2.1 - Ricerche e ordinamento

Per effettuare una ricerca con Eureka è sufficiente selezionare la categoria dell’elemento desiderato (crittografie, giochi in versi, rebus, prosa).

Appariranno tutti gli elementi presenti nel sistema con l’indicazione “Nessun Filtro Applicato - Numero di righe presenti: ...).

L’utente ha la possibilità di cercare l’elemento desiderato:

- premendo il pulsante “Custom filter/Export”;
- digitando il testo da cercare nella casella corrispondente al campo in cui effettuare la ricerca, e premendo il pulsante “Search”. In questo modo è possibile cercare qualunque combinazione di dati, filtrando per tipo di gioco, autore, anno, rivista di pubblicazione, etc. Il sistema indicherà il numero di righe trovate che soddisfano i parametri di ricerca digitati e l’elenco delle righe stesse.

È possibile richiedere la prospettazione dei risultati in ordine ascendente o discendente secondo un campo a piacere. È sufficiente selezionare il titolo del campo stesso: la colonna in base alla quale si è richiesto l’ordinamento sarà evidenziata con un diverso colore di sfondo e le piccole frecce a destra del nome del campo indicheranno il tipo di ordinamento prospettato (ascendente/discendente).

Lo scorrimento avviene per “pagine”. In basso a destra appare il numero di pagine totali e la possibilità di selezionare la pagina che si vuole visualizzare.

Il pulsante “Cancel” permette di cancellare il testo da tutti i campi eventualmente compilati, e può essere comodo per iniziare una nuova ricerca.

2.2 - I caratteri “jolly”

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

I caratteri jolly sono:

- l'asterisco (*) indica che al suo posto può trovarsi un numero imprecisato di lettere (anche nessuna)
- il punto interrogativo (?) indica che al suo posto deve trovarsi una (sola) lettera

Ecco alcuni esempi di utilizzo dei caratteri jolly.:

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

more : si trovano i giochi che contengono esattamente questa parola

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

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

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

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

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

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

2.3 - Dimensione dei caratteri

Il programma è stato progettato utilizzando caratteri di grandezza ottimale per consentire la visualizzazione del maggior numero di dati possibile.

E' tuttavia possibile aumentare/diminuire la grandezza dei caratteri visualizzati premendo CTRL+ / CTRL- o secondo le modalità previste dal browser usato.

2.4 - La finestra “dettaglio”

Selezionando il pulsante “+” verde in corrispondenza di un gioco/articolo vengono mostrate tutte le colonne non presenti nella riga stessa (il numero di tali colonne può variare in relazione alla risoluzione del video utilizzato e della grandezza dei caratteri scelta).

2.5 - Esportazione dei dati

E' possibile esportare il risultato di una ricerca selezionando “Export”. Il programma consente di scegliere il formato del file esportato (excel, csv, pdf) e, una volta terminata l'operazione, presenta un pulsante verde da selezionare; questo consente di visualizzare/salvare il file, con le stesse modalità di qualsiasi altro file scaricato da Internet.

2.6 - Legende

Le Legende contengono la lista completa delle sigle utilizzate nel programma e la loro spiegazione. Per consultarle selezionare “Legende” e, successivamente, la legenda desiderata:

- **crittografie** - consente di visualizzare le sigle usate per il tipo gioco (T1, T2, T3, T4) delle crittografie
- **versi** - consente di visualizzare le sigle usate per il tipo gioco (T1, T2, T3, T4) dei giochi in versi
- **rebus** - consente di visualizzare le sigle usate per il tipo dei rebus
- **rivista** - elenca le sigle utilizzate per identificare le riviste
- **congressi** - a fronte di “CON” nella rivista e di un determinato anno/mese, fornisce le informazioni relative al congresso/convegno o raduno enigmistico corrispondente. Si fa espressamente notare che in “legenda congressi” sono riportati solamente gli eventi per i quali c'è qualche gioco archiviato.

Le Legende si possono ‘interrogare’ effettuando selezioni e variando l'ordinamento con le stesse modalità che si utilizzano per i giochi.