

Posizionamento orizzontale perfetto

(i tutorial di Alessandro de Simone)

Copyright Alessandro de Simone 2008 (www.alessandrodesimone.net) - È vietato trascrivere, copiare, stampare, tradurre, riprodurre o divulgare il presente documento, anche parzialmente, senza l'autorizzazione scritta dell'autore. I siti Internet, le case editrici e le pubblicazioni di settore che intendano utilizzare questo documento possono contattare l'autore (contatti@alessandrodesimone.net) per gli accordi del caso.

Italiano (pag. 2)

Questo è il terzo tutorial dedicato a **Phun**: prima di intraprenderne la lettura si consiglia di consultare i tutorial precedenti:

- **Phun, primi passi** – Introduzione alle funzioni principali di Phun
- **Phun, giochiamo al biliardo** – Simulazione del gioco del biliardo

I Tutorial sono liberamente scaricabili dal mio sito (<http://www.alessandrodesimone.net/Phun/index.htm>) che vi consiglio di visitare frequentemente per verificare la presenza di eventuali aggiornamenti o nuovi Tutorial.

Perfect horizontal alignment

(i tutorial di Alessandro de Simone)

Copyright Alessandro de Simone 2008 (www.alessandrodesimone.net) – No transcribing, no copyng, no reproducing, no translating, no printing, no publishing this document – even if partially – without author's written authorization. Websites and publishing house who wish to employ this document must write the author (contatti@alessandrodesimone.net).

English (pag. 4)

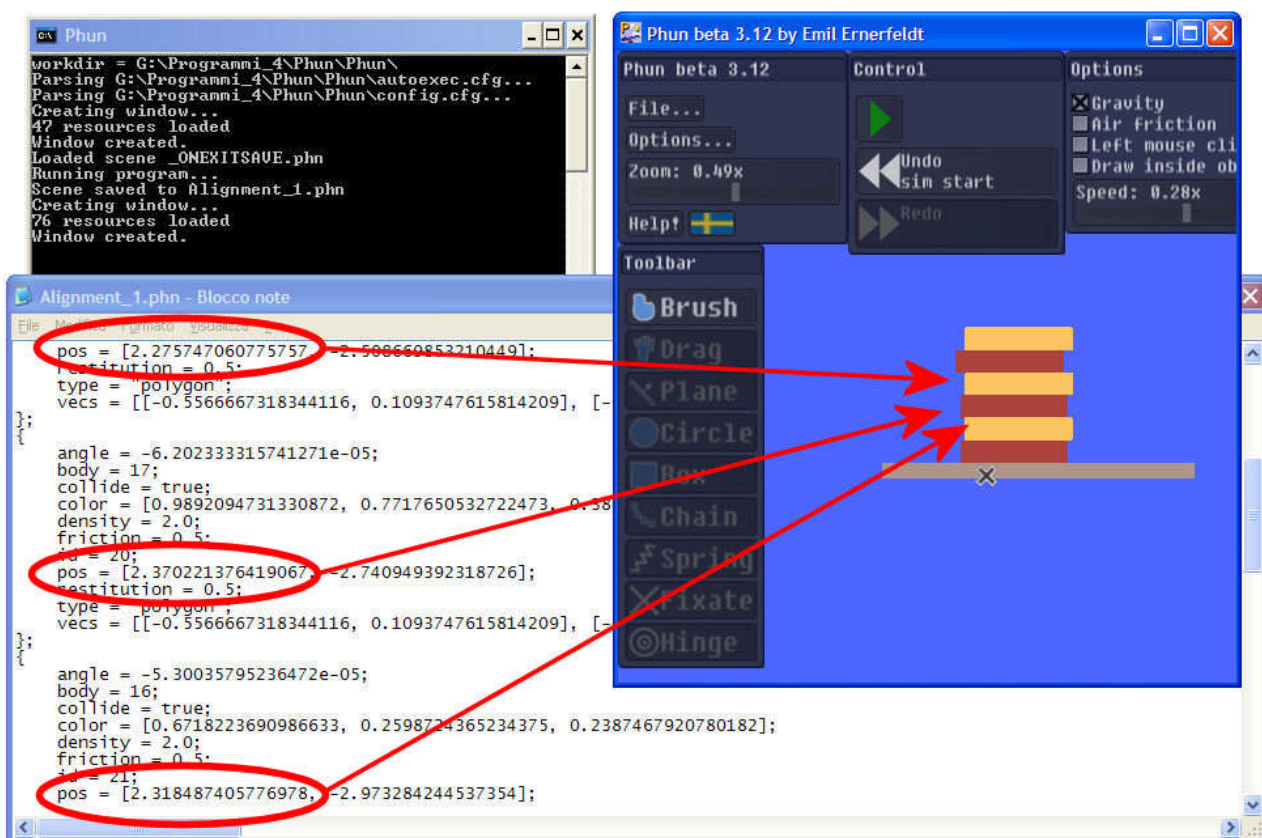
This is the third Tutorial about **Phun**: please, read the previous tutorials:

- **Phun, Getting started** – Intro to the basic Phun's functions (Italian language only).
- **Phun, Let's game billiards** – Game billiards simulation (Italian language only).

You can freely download the PDF's format tutorials from my website (<http://www.alessandrodesimone.net/Phun/index.htm>). Please, frequently visit my website to discover if there are new Tutorials or / and update.

Posizionamento orizzontale irregolare

Quando si disegnano vari oggetti, può essere complicato, in seguito, allinearli tra loro con precisione. Nella figura che segue, per esempio, i sei rettangoli risultano perfettamente identici tra loro in quanto sono stati riprodotti usando la funzione **Clone**. La loro perfetta sovrapposizione si è ottenuta collocando, in basso, un rettangolo-piedistallo (bloccato sullo sfondo con **Fixate**) e premendo il pulsante **Play** per far cadere verso il basso i sei rettangoli precedentemente creati e sovrapposti tra loro in modo approssimativo. Tuttavia il loro allineamento orizzontale risulta disordinato, per quanti sforzi si facciano per evitare tale irregolarità.

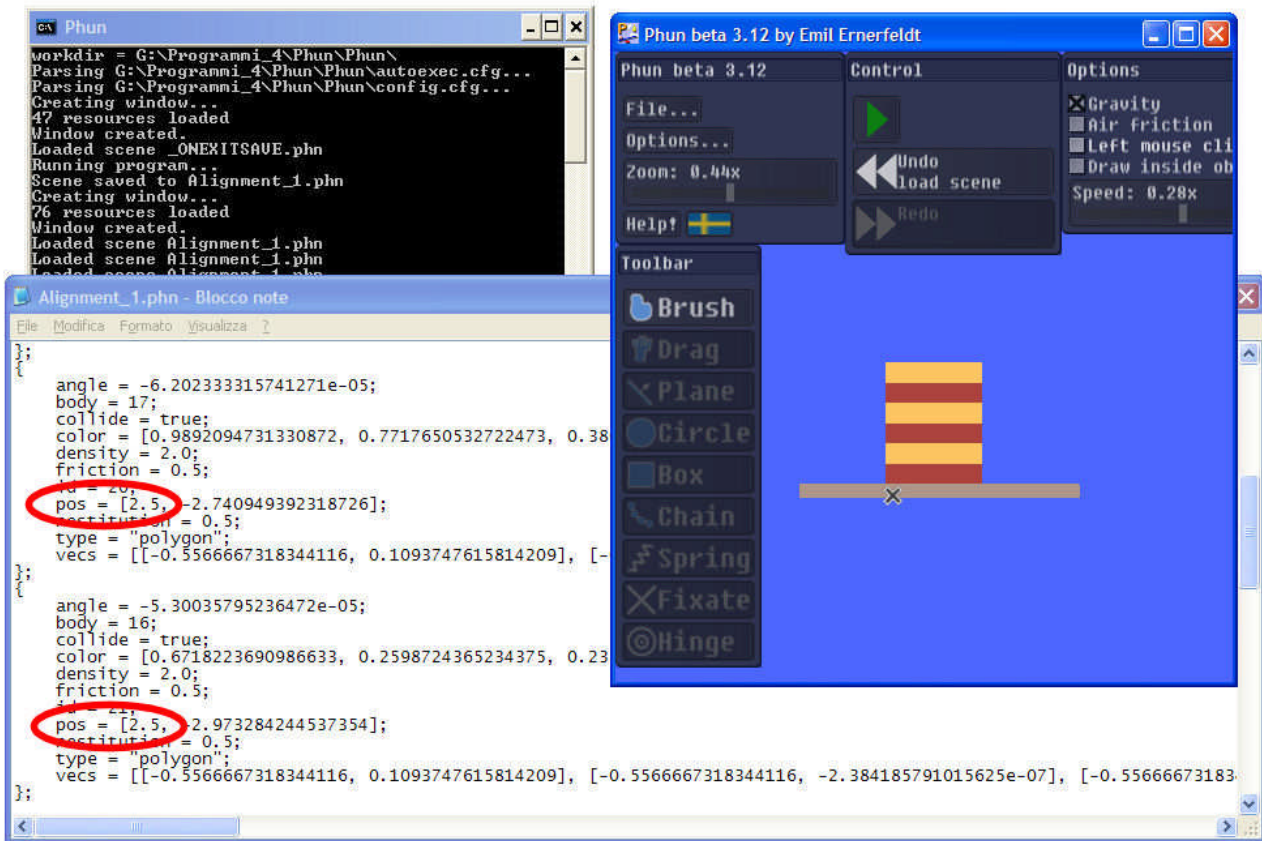


Provate allora a registrare lo scenario (menu **File/Save scene**) e ad aprirlo successivamente con un qualsiasi text editor come **Blocco Note (Notepad)**; è bene precisare che il programma da usare deve essere un banale **ASCII editor**: programmi più evoluti, come **Word** oppure **WordPad**, inseriscono automaticamente codici di controllo che manderebbero in tilt il programma **Phun**.

Tornando alla figura di prima, noterete che il file dello scenario (dotato di suffisso PHN e posizionato sempre nella cartella del programma **.../Phun/Scenes**) è formato da tanti gruppi omogenei di righe quanti sono gli oggetti creati. Nonostante la loro interpretazione sia complessa, se il numero di oggetti presenti è modesto risulta semplice individuare i parametri che si riferiscono ad essi. Nel caso della figura si può facilmente dedurre che il primo dei due parametri **pos** è quello che riguarda la posizione sinistra dei rettangoli. Tutti i parametri omologhi, infatti, differiscono di poco tra loro (2.275... 2.370... 2.318...). Basterà renderli tutti uguali per ottenere un perfetto allineamento orizzontale.

Nella figura seguente, infatti, tutti i primi parametri di **Pos** (ad eccezione dell'ultimo rettangolo, che svolge la funzione di "pedistallo") sono stati posti al valore arbitrario 2.5.

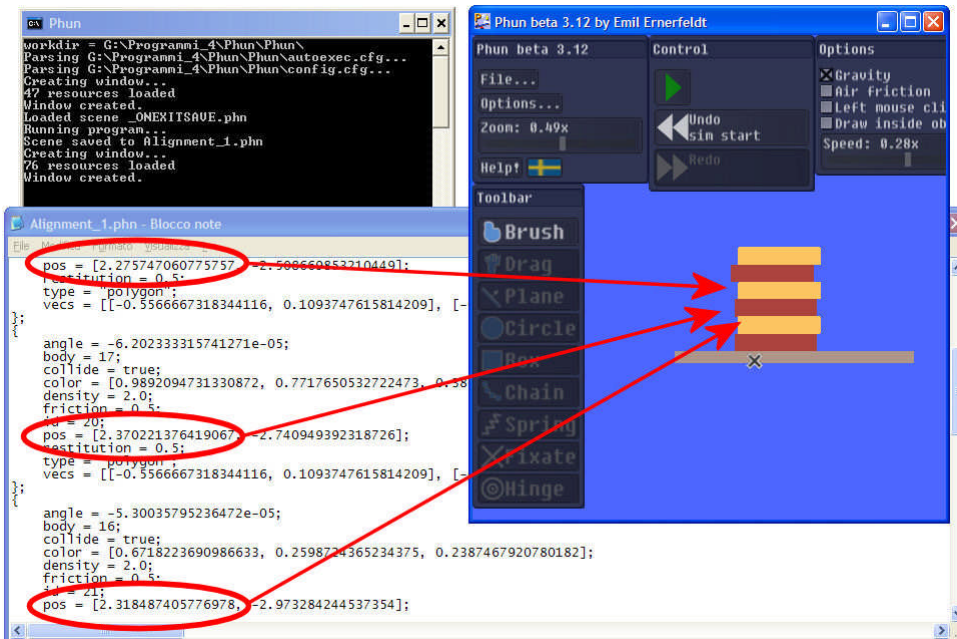
Ovviamente bisogna prestare la massima attenzione a non modificare accidentalmente gli altri parametri e soprattutto a non cancellare inavvertitamente i segni di punteggiatura.



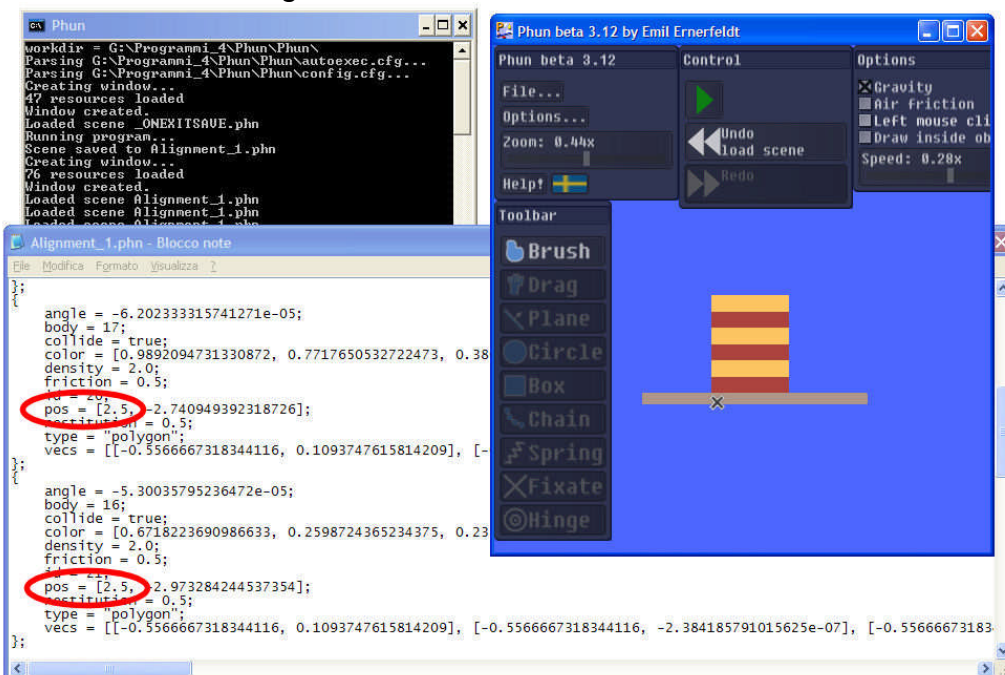
Occorre ora salvare il file e caricarlo nuovamente all'interno di **Phun**. Come si può notare, i rettangoli sono ora perfettamente allineati.

Irregular horizontal alignment

If you want create many equal objects, you can clone them (equal dimension), overlap them (falling down on a base-box or plane) but it's difficult an horizontal alignment (see figure below). If you examine the scene file (PHN suffix) with an ASCII text editor (NotePad is good, WordPad or Word is'nt good) you can see there are homogeneous line groups. The left alignment parameter is the first Pos value (see the figure below). The values are lightly different indeed.



Now set equal all the first Pos values (see the figure below) writing a credible value (next to existing values). Then save the PHN file and reload it in Phun program. The result is a perfect horizontal alignment.



Il presente Tutorial è stato creato il giorno 8 marzo 2008
Per ulteriori aggiornamenti consultare il sito www.alessandrodesimone.net