

Editoriale

Claudio Beccari

Il Meeting del qJr 2017 ha luogo a Venezia presso l'Università Ca' Foscari nella sede staccata di Mestre. Ringrazio le Autorità Accademiche che ci hanno permesso di svolgere qui il nostro incontro annuale.

In questo numero di ArSTeXnica ci troviamo di fronte ad alcuni importanti contributi e sono convinto che i lettori li troveranno molto interessanti. Li presento seguendo l'ordine del programma.

Claudio Beccari con il suo articolo *La composizione tipografica di alcune lingue orientali* si cimenta con un argomento interessante, in particolare per gli studiosi di lingue orientali di Ca' Foscari: la composizione in queste lingue mediante gli strumenti del sistema $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$. Naturalmente l'autore non può descriverle tutte dal Medio all'Estremo Oriente; ma le tre lingue di cui tratta sono abbastanza caratteristiche delle varietà esistenti: l'arabo, il giapponese e il coreano. Sono lingue con particolarità molto diverse: l'arabo molto legato e con andamento da destra a sinistra; il giapponese che usa quattro sistemi di simboli diversi alcuni dei quali sono formati dagli ideogrammi cinesi; il coreano che ha un alfabeto con un numero limitato di simboli che però vanno raggruppati in modo creativo per formare dei segni sillabici. Naturalmente il problema per comporre queste lingue è costituito dalla tastiera usata dal compositore.

Gianluca Pignalberi presenta un tutorial destinato a coloro che si avvicinano al mondo del sistema $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ e che devono trovare l'editor testuale più adatto al loro modo di gestire la composizione dei loro testi. L'articolo *Yudit: un editor UNICODE che "parla" (anche) $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$* ha un titolo che si spiega da solo. L'autore mostra i principi del programma di editing Yudit e ne mostra diverse caratteristiche; ne mette in luce la sua capacità di gestire in modo molto valido, ma conservando una semplicità di fondo, i file sorgente scritti in linguaggio $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$.

L'articolo *Lo scriba A del Codex Sinaiticus e il font Simonides* è scritto a due mani da Claudio Vincoletto e Massimiliano Dominici, già noti ai frequentatori dei passati incontri annuali per avere trattato temi relativi ai font e alla loro realizzazione con i programmi disponibili con il sistema $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$. In questo articolo esaminano sia il font Simonides, sia i mezzi per dotare tale font di una scelta pseudocasuale di glifi leggermente variati rispetto al corrispondente prototipo, in modo da poter ricomporre il Codex Sinaiticus come se fosse scritto a mano, più o meno come se lo scriba, individuato con la lettera A dagli studiosi, lo stesse riscrivendo.

L'articolo *Requirements for a music engraving program: a composer's point of view* di Jean-Michel Huffle mette a confronto i programmi per comporre la musica dal punto di vista tipografico con i programmi che consentono al compositore di scrivere la sua musica. La tematica è nuova per ArSTeXnica , anche se il primo aspetto, quello tipografico, è già stato trattato in tempi recenti. L'autore svolge le sue argomentazioni e finisce per concludere che i campi di applicazione dei programmi "musicali" sono complementari gli uni con gli altri e che il compositore, in definitiva, ha bisogno di entrambi.

L'articolo *Condizionali in $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$* di Enrico Gregorio parla di cose inizialmente semplici, ma via via più complesse, quali sono i comandi condizionali. ArSTeXnica ha già trattato in passato queste tematiche, ma l'articolo le riprende in modo più generale ed esteso con le funzionalità del linguaggio $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}_3$, ormai estremamente diffuso senza che gli utenti normali se ne accorgano; queste permettono di fare cose impensabili con il nucleo primitivo di $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$. C'è molto da imparare anche da parte di coloro che usano $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ da molti anni.

Per la prima volta su ArSTeXnica Maurizio Molinaro affronta in modo molto chiaro l'*Introduzione alla composizione di testi scacchistici*. L'argomento sembra confinato all'ambito del gioco degli scacchi; in realtà, dopo le parti introduttive, l'articolo si concentra sulle descrizioni dell'andamento dei giochi e, in sostanza, discute come descrivere una strategia che sotto molti aspetti è applicabile anche ad altri ambiti, non esclusi i "giochi" che si svolgono in ambito economico e finanziario. Questa almeno è la mia interpretazione, anche se una lettura superficiale, per altro molto interessante, sembra destinata solo al pubblico degli scacchisti.

Roberto Giacomelli ci presenta l'articolo *Let's connect $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ to the world*; ci mostra come $\text{LuaT}_{\text{E}}\text{X}$ possa interfacciarsi con altri software attraverso programmi e librerie che, adeguatamente usati, permettono di collegare diversi applicativi attraverso particolari messaggi che si scambiano per trasmettersi i dati da elaborare. L'argomento è molto utile sia per il lavoro cooperativo quando gli applicativi usano linguaggi diversi, sia perché, oggi più che mai, i dati che bisogna elaborare richiedono funzionalità specifiche purché i programmi che li elaborano possano farlo in modo autonomo, almeno sui dati di loro competenza, ma possano anche trasmetterli nei formati adeguati agli altri programmi. Questo genere di ricerche, di studi e di soluzioni efficaci diventa sempre più importante nel mondo del lavoro.

L'articolo di Renato Battistin ha un titolo forse un po' ermetico *Un DTD SGML per la generazione di codice NGSpice e CircuiTikZ*; l'autore descrive un nuovo metodo e lo applica per generare il codice per disegnare con TikZ un circuito e contemporaneamente per scrivere il codice per Spice perché ne faccia l'analisi al fine di comporre un rapporto con LATEX. Sembra solo un esempio particolare, ma lo si può concettualmente usare in diversi altri ambiti. La metodologia che l'autore ci presenta è diversa da quella presentata in articoli simili pubblicati in passato, ma la natura delle esigenze stimola la creatività per trovare altre soluzioni valide per problemi specifici.

Paulo Cereda, l'autore del programma **arara**, nell'articolo *A template engine with TEX and friends* ci presenta un altro programma che facilita lo sviluppo di progetti di composizione piuttosto complessi. Si tratta di un linguaggio di scripting che organizza e sviluppa le varie fasi di un progetto complesso procedendo in modo selettivo per diverse vie. Come **arara**, così questo linguaggio è

messo a disposizione degli utenti del sistema TEX. Il programma **arara** ha avuto un grande successo; questo nuovo programma, con scopi più ambiziosi, avrà sicuramente un impatto importante nella comunità degli utenti del sistema TEX.

Mi ripeterò, ma lo devo fare perché le persone che voglio ringraziare se lo meritano ampiamente. Sono i membri del comitato di redazione, il comitato scientifico che ha esaminato e valutato gli articoli qui pubblicati, i revisori editoriali e i correttori che sono intervenuti sugli articoli in italiano e in inglese per migliorarne il testo. Grazie agli autori e grazie allo staff di *ArsTEXnica*, la rivista si mantiene all'alto livello che è sotto gli occhi dei lettori.

▷ Claudio Beccari
Professore emerito
Politecnico di Torino
claudio dot beccari at gmail
dot com