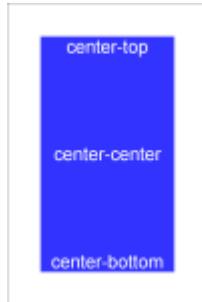
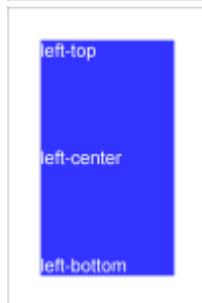


Funzionalità

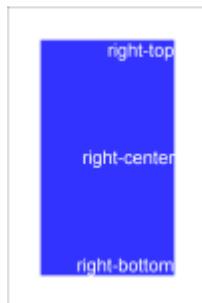
Allineamento del testo (1.2+)



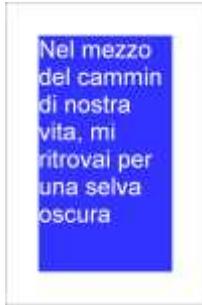
```
rectangle="1-4",1,1,4,7,#0000FF  
text="1","center-top",1,1,4,2,center,top  
text="1","center-center",1,3,4,3,center,center  
text="1","center-bottom",1,6,4,2,center,bottom
```



```
rectangle="1-4",1,1,4,7,#0000FF  
text="2","left-top",1,1,4,2,left,top  
text="2","left-center",1,3,4,3,left,center  
text="2","left-bottom",1,6,4,2,left,bottom
```



```
rectangle="1-4",1,1,4,7,#0000FF  
text="3","right-top",1,1,4,2,right,top  
text="3","right-center",1,3,4,3,right,center  
text="3","right-bottom",1,6,4,2,right,bottom
```



```
rectangle="1-4",1,1,4,7,#0000FF  
text="4","Nel mezzo del cammin di nostra vita, mi ritrovai per una selva oscura",1,1,4,7,left,wordwrap
```

Rotazione del testo (1.5a+)



```
font="Arial",20,B,#000000,#FFFF80  
text="1","Test ABC 123",5,0,1,9,center,center,90  
text="1","Test ABC 123",0,0,1,9,center,center,270
```

Sfondo trasparente per le immagini (1.6+)

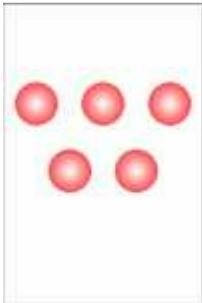


```
image="1","background.gif",0,0,6,9,0  
image="1","werewolf.gif",1.5,2.5,3,4,0,T
```



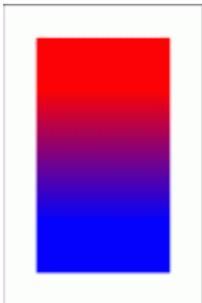
Sfondo trasparente per il testo (1.6+)

```
FONT=arial,28,B,#C0C0C0  
text="2-4", "WEREWOLF",0.2,3.2,6,3,center  
font=arial,28,BT,#808080  
text="2-4", "WEREWOLF",0.1,3.1,6,3,center  
font=arial,28,BT,#FF0000  
text="2-4", "WEREWOLF",0,3,6,3,center
```



Immagini multiple con il comando PATTERN (1.6b+)

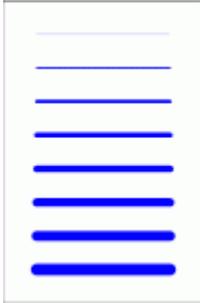
```
pattern="1", "dot_red2.gif",5,0,2,6,4,2,2,0,,center,top
```



Sfumature lineari per il comando RECTANGLE (1.7+)

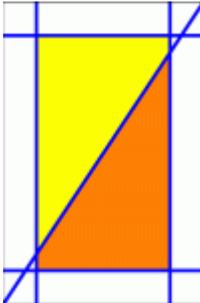
```
rectangle="1",1,1,4,7,#0000FF#FF0000@90
```

Spessore delle linee per il comando LINE (1.7a+)



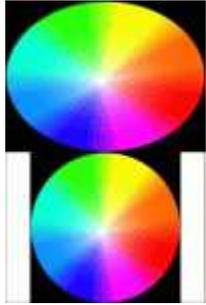
```
line="1",1,1,5,1,#0000FF  
line="1",1,2,5,2,#0000FF,0.05  
line="1",1,3,5,3,#0000FF,0.1  
line="1",1,4,5,4,#0000FF,0.15  
line="1",1,5,5,5,#0000FF,0.2  
line="1",1,6,5,6,#0000FF,0.25  
line="1",1,7,5,7,#0000FF,0.3  
line="1",1,8,5,8,#0000FF,0.35
```

Comando FILL (1.7b+)



```
line="1",0,1,6,1,#0000FF,0.1  
line="1",0,8,6,8,#0000FF,0.1  
line="1",1,0,1,9,#0000FF,0.1  
line="1",5,0,5,9,#0000FF,0.1  
line="1",0,9,6,0,#0000FF,0.1  
fill="1",2,2,#FFFF00,#0000FF  
fill="1",2,7,#FF8000,#0000FF
```

Parametro "P" per le immagini proporzionali nel comando IMAGE (1.7b+)



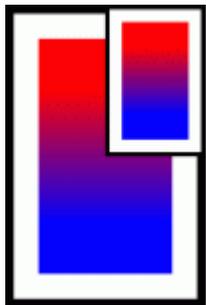
```
image="1","color02.jpg",0,0,6,4.5,0  
image="1","color02.jpg",0,4.5,6,4.5,0,P
```

Comando PIE (1.7d+)



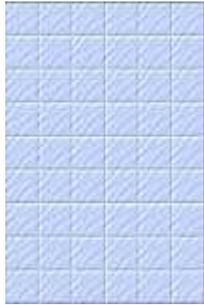
```
pie="1",0,1.5,6,6,0,45,#FF0000  
pie="1",0,1.5,6,6,45,90,#00FF00  
pie="1",0,1.5,6,6,90,135,#0000FF  
pie="1",0,1.5,6,6,135,180,#FF00FF  
pie="1",0,1.5,6,6,180,225,#FFFF00  
pie="1",0,1.5,6,6,225,270,#00FFFF  
pie="1",0,1.5,6,6,270,315,#000000  
pie="1",0,1.5,6,6,315,360,#C0C0C0
```

Comando SAVE (1.8+)



```
rectangle="1",1,1,4,7,#0000FF#FF0000@90  
rectangle="1",0,0,6,9,#000000,EMPTY,0.5  
save="1","temp.bmp",0,0,6,9  
image="1","temp.bmp",3,0,3,4.5,0,A
```

Flag "X" per le texture nel comando IMAGE (1.8b+)



```
image="1","tile.gif",0,0,6,9,0,X,100,1,1
```

Parametro per la trasparenza nel comando TEXT (IMAGE/PATTERN) (1.8b+)



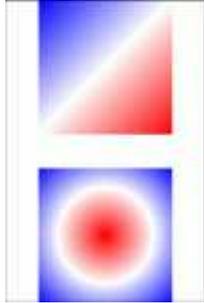
```
font="Arial",128,TB,#000000  
text="1","A",0,0,6,9,center,center,0,30
```

Comandi POLYGON & STAR (1.9+)



```
star="1",0,0,6,4,5,0,50,#0000FF,#FF0000,0.3  
polygon="1",0,4.5,6,4,6,0,#FF0000,#0000FF,0.3
```

Sfumature con più colori, lineari e circolari (1.9a+)



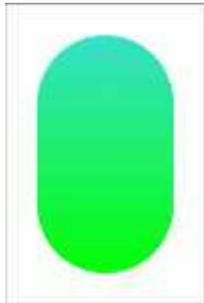
```
rectangle="1",1,0,4,4,#FF0000#FFFFFF#0000FF@45  
rectangle="1",1,5,4,4,#FF0000#FFFFFF#0000FF@360
```

Trasparenze sfumate, lineari e circolari(1.9b+)



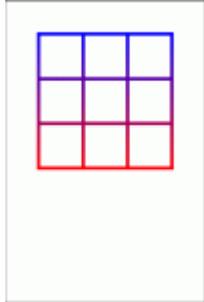
```
font="Arial",128,TB,#000000  
text="1","A",0,0,6,9,center,center,0,50@90
```

Comando ROUNDRECT (1.9b+)



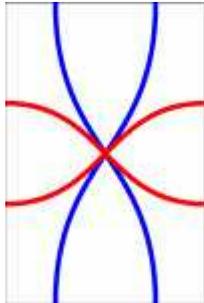
```
roundrect=1,1,1,4,7,#37E1D0#00FF00@270,#37E1D0#00FF00@270,0.1,1,2
```

Comando GRID (1.9c+)



```
grid=1,1,1,4,4,#FF0000#0000FF@90,0.1,3
```

Comando BEZIER (1.9c+)

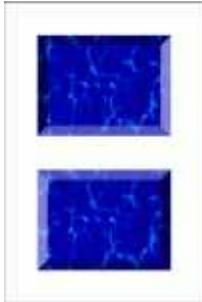


```
bezier=1,1.5,0,1.5,4.5,4.5,4.5,4.5,9,#0000FF,0.15
```

```
bezier=1,4.5,0,4.5,4.5,1.5,4.5,1.5,9,#0000FF,0.15
```

```
bezier=1,0,3,3,3,3,6,6,6,#FF0000,0.15
```

```
bezier=1,0,6,3,6,3,3,6,3,#FF0000,0.15
```



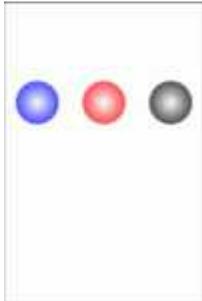
Comando **BUTTON** (1.10a+)

```
image=1,"watertexture.jpg",1,1,4,3,0
```

```
button=1,1,1,4,3,0.3,I
```

```
image=1,"watertexture.jpg",1,5,4,3,0
```

```
button=1,1,5,4,3,0.3,O
```



Comandi **ICON/ICONS** (1.10c+)

```
icon="1",A,dot_blue.gif
```

```
icon="1",B,dot_red.gif
```

```
icon="1",C,dot_black.gif
```

```
icons="1",ABC,0,0,6,6,2,2,0,,center,center
```



Comandi **RTFTEXT/RTFFILE** (1.10c+)

```
{[rtf]="{\rtf\fs32 normal {{\$}}}\par
```

```
{\b bold}\par
```

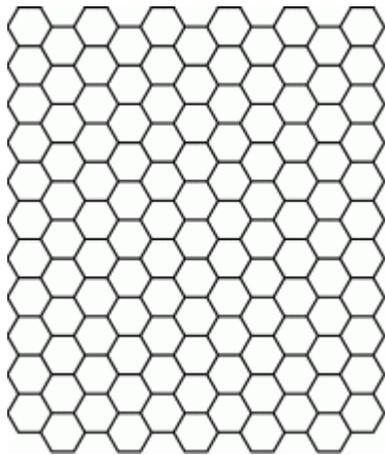
```
{\i italic}\par
```

```
{\ul underline}\par
```

```
{\colortbl ;\red255\green0\blue0;\red0\green128\blue0;\red0\green0\blue255;} \cf1 red\par
```

```
\cf2 green\par\cf3 blue\par}"}
```

```
rtftext=1,[rtf],0,0,6,9,#FF8000#FFFF80@90,0
```



Comando [HEXGRID](#) (1.12)

CARDSIZE = 18, 20

HEXGRID = 1, 0, 0, 18, 20, 1, , #000000, EMPTY, 0.1

nanDECK - Tutorial A

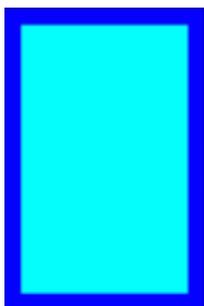
Questo corso è stato scritto per nanDECK 1.8 (o versioni successive). Spiega come realizzare un semplice mazzo di carte (per un gioco inesistente).

Premete il pulsante "New deck", lasciate tutte le opzioni sul default e quindi fate clic sul pulsante "Save as", scegliete un bel nome come "Tut_A" e confermate. Ora siete nell'editor, cancellate tutte le righe (sì, partiremo da uno script vuoto). Di default le opzioni sono: dimensioni delle carte 6 cm x 9 cm, pagina in formato A4 (orientamento verticale) e 1 cm di bordo.

Per prima cosa inseriamo uno sfondo e un bordo, possiamo utilizzare dei rettangoli, per cui scriveremo:

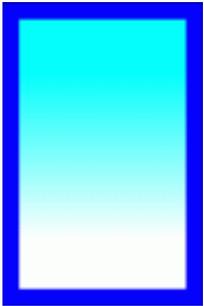
```
RECTANGLE="1-10", 0, 0, 6, 9, "#0000FF"  
RECTANGLE="1-10", 0.5, 0.5, 5, 8, "#80FFFF"
```

Questo script crea un mazzo di dieci carte ("1-10"), con un rettangolo blu (#0000FF) dall'angolo in alto a sinistra (0,0) all'angolo in basso a destra (larghezza 6 cm, altezza 9 cm). Al di sopra di questo disegneremo un altro rettangolo (ciano: "#80FFFF"), che inizia dalle coordinate 0.5, 0.5, più piccolo del primo (larghezza 5 cm, altezza 8 cm) in modo da avere un bordo di 5 mm tutto intorno. Questa è una carta:



Aggiungiamo una sfumatura allo sfondo (da ciano a bianco):

```
RECTANGLE="1-10", 0, 0, 6, 9, "#0000FF"  
RECTANGLE="1-10", 0.5, 0.5, 5, 8, "#00FFFF#FFFFFF@270"
```



Ora, una sfumatura doppia (due rettangoli interni, da ciano a bianco, e da bianco a ciano):

```
RECTANGLE="1-10", 0, 0, 6, 9, "#0000FF"  
RECTANGLE="1-10", 0.5, 0.5, 5, 4.01, "#00FFFF#FFFFFF@270"  
RECTANGLE="1-10", 0.5, 4.5, 5, 4, "#FFFFFF#00FFFF@270"
```



Notate che ho indicato 4.01 per l'altezza del primo rettangolo, con questa correzione si sovrappone leggermente al secondo; senza questo accorgimento ci sarebbe rimasta una linea blu tra i due (a causa di un problema di arrotondamento).
Per ora abbiamo sempre ripetuto l'indicazione "1-10" su tutte le carte, per questo possiamo usare un'etichetta:

```
[alldeck]="1-10"  
RECTANGLE=[alldeck], 0, 0, 6, 9, "#0000FF"  
RECTANGLE=[alldeck], 0.5, 0.5, 5, 4, "#00FFFF#FFFFFF@270"  
RECTANGLE=[alldeck], 0.5, 4.5, 5, 4, "#FFFFFF#00FFFF@270"
```

Aggiungiamo un po' di testo: creiamo una serie di carte, con i numeri da uno a dieci. Utilizzeremo i comandi FONT e TEXT:

```
FONT="Times New Roman", 72, "T", "#000000"  
TEXT="1", "1", 0, 0, 6, 9, "center", "center"  
TEXT="2", "2", 0, 0, 6, 9, "center", "center"  
TEXT="3", "3", 0, 0, 6, 9, "center", "center"  
...noioso, eh?
```

Possiamo cancellare tutti i comandi TEXT e usare solo un comando, utilizzando una sequenza, in questo modo:

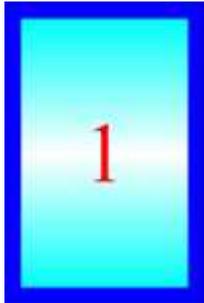
```
FONT="Times New Roman", 72, "T", "#000000"  
TEXT=[alldeck], "1|2|3|4|5|6|7|8|9|10", 1, 1, 4, 7, "center", "center"
```



Ho scelto il font Times New Roman, 72 (in DPI è un pollice), nero e trasparente (così possiamo vedere lo sfondo).
Ora creiamo tre serie di carte: rosse, verdi e blu (tutte con i numeri da uno a dieci), per fare tutto questo abbiamo bisogno di sei righe di codice:

```
FONT="Times New Roman", 72, "T", "#FF0000"  
TEXT="1-10", "1|2|3|4|5|6|7|8|9|10", 1, 1, 4, 7, "center", "center"  
FONT="Times New Roman", 72, "T", "#00FF00"  
TEXT="11-20", "1|2|3|4|5|6|7|8|9|10", 1, 1, 4, 7, "center", "center"  
FONT="Times New Roman", 72, "T", "#0000FF"  
TEXT="21-30", "1|2|3|4|5|6|7|8|9|10", 1, 1, 4, 7, "center", "center"
```

Ora abbiamo trenta carte, per cui dobbiamo aggiustare l'etichetta [alldeck]:
[alldeck]="1-30"



Per una migliore leggibilità, possiamo disegnare un'ombra sotto i numeri, con un'altro paio di comandi FONT/TEXT, l'ombra deve comparire sotto i numeri, per cui aggiungeremo prima queste righe nello script:

```
FONT="Times New Roman", 72, "T", "#000000"  
TEXT=[alldeck], "1|2|3|4|5|6|7|8|9|10", 1.1, 1.1, 4, 7, "center", "center"
```

Notate la posizione (1.1,1.1) 1 mm spostato verso il basso e verso destra.

Si può utilizzare la stessa sequenza per tutte e trenta le carte poiché una sequenza si ripete automaticamente dopo il decimo elemento, in questo modo potete evitare di scrivere una sequenza come: "1|2|3|4|5|6|7|8|9|10|1|2|3|4|5|6|7|8|9|10|1|2|3|4|5|6|7|8|9|10"



Ora possiamo aggiungere un altro elemento, come quest'immagine:

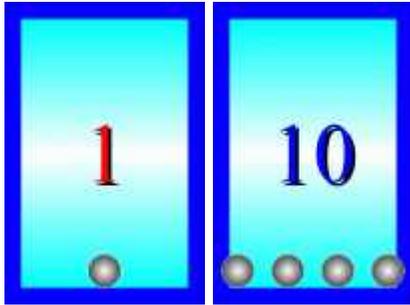


Come esempio, vogliamo mettere un'immagine sulle carte 1-3, due nelle carte 4-6, tre nelle carte 7-9 e quattro sulla carta 10 (su tutte e tre le serie). Potrei utilizzare molti comandi IMAGE, ma sono sufficienti quattro comandi PATTERN:

```
PATTERN="1-3,11-13,21-23","dot_black.gif",1,0,7,6,2,1.5,1.5,0,"T","center","center"  
PATTERN="4-6,14-16,24-26","dot_black.gif",2,0,7,6,2,1.5,1.5,0,"T","center","center"  
PATTERN="7-9,17-19,27-29","dot_black.gif",3,0,7,6,2,1.5,1.5,0,"T","center","center"  
PATTERN="10,20,30","dot_black.gif",4,0,7,6,2,1.5,1.5,0,"T","center","center"
```

Il comando PATTERN può sembrare complicato, ma è abbastanza potente: notate i vari intervalli di carte utilizzati e il numero di

immagini (il terzo parametro) per le varie serie di carte. Gli altri parametri indicano la posizione, partendo da (0,7), larghezza 6 cm, altezza 2 cm (è un rettangolo nella parte inferiore della carta), l'immagine è 1.5 cm x 1.5 cm e centrata (sia orizzontalmente che verticalmente) nel rettangolo.



Potete scaricare lo script [qui](#), l'immagine "dot_black.gif" [qui](#), e visualizzare il PDF [qui](#).

nanDECK - Tutorial B

Questo tutorial è stato scritto per nanDECK 1.8b (o versioni successive). Iniziamo con una semplice immagine:



Possiamo aggiungerla ad una carta con il comando IMAGE, i parametri sono "1" (la prima carta), "tile.jpg" (il file immagine), 0, 0, 6, 9, (da 0, 0 larghezza 6 cm e altezza 9 cm), 0 (angolo di rotazione); con questa sintassi, l'immagine viene allargata per occupare tutta la carta:

```
IMAGE="1", "tile.jpg", 0, 0, 6, 9, 0
```

E questo è il risultato:



Aggiungendo il parametro "X" il programma usa questa immagine come texture per riempire il rettangolo, utilizzando la grandezza originale dell'immagine (in questo caso 100 x 100 pixel):

```
IMAGE="1", "tile.jpg", 0, 0, 6, 9, 0, "X"
```



Se vogliamo controllare la grandezza della texture, aggiungeremo due (tre) parametri, 100 (il canale di trasparenza dell'immagine, ovvero nessuna trasparenza), 2, 2 (2 cm larghezza, 2 cm altezza):

```
IMAGE="1", "tile.jpg", 0, 0, 6, 9, 0, "X", 100, 2, 2
```



Aggiungeremo ora un titolo (due linee, FONT e TEXT):

```
FONT="Times New Roman", 24, "T", "#000000"
```

```
TEXT="1", "Earth", 0, 0, 6, 1, "center", "center"
```

Se volete, potete cambiare il Times New Roman con un altro font. Successivamente inseriremo una bella fotografia:

```
IMAGE="1", "earth.gif", 0.5, 1, 5, 5, 0
```

Questo è il risultato:



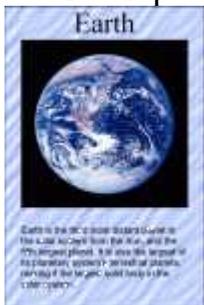
Ora aggiungiamo una descrizione, è un testo lungo, quindi è meglio utilizzare un'etichetta:

```
[earth_desc]="Earth is the third most distant planet in the solar system from the Sun, and the fifth largest planet. It is also the largest of its planetary system's terrestrial planets, making it the largest solid body in the solar system."
```

```
FONT="Arial", 8, "T", "#000000"
```

```
TEXT="1", [earth_desc], 0.5, 6.5, 5, 2, "left", "wordwrap"
```

Vogliamo che questo testo appaia in un rettangolo formato da più linee, per cui abbiamo utilizzato nel comando TEXT il parametro "wordwrap" come allineamento verticale:



Senza il flag "T" nel comando FONT il testo verrà scritto con lo sfondo standard (bianco, se non è stato modificato) e la carta apparirà così:



Ora aggiungiamo un rettangolo blu prima del testo; seguito da un comando FONT con il bianco come colore del testo e blu come colore di sfondo:

```
RECTANGLE="1", 0.5, 6.5, 5, 2, "#0000FF"
FONT="Arial", 8, "", "#FFFFFF", "#0000FF"
```



OK, dato che si tratta di un gioco, aggiungiamo qualche valore numerico alla nostra carta (font Arial, grassetto e rosso come colore del testo):

```
FONT="Arial", 36, "TB", "#FF0000"
TEXT="1", "1", 0, 0.5, 1, 1, "center", "center"
TEXT="1", "2", 5, 0.5, 1, 1, "center", "center"
TEXT="1", "3", 5, 5.5, 1, 1, "center", "center"
TEXT="1", "4", 0, 5.5, 1, 1, "center", "center"
```



In questa versione di nanDECK possiamo disegnare il testo con il canale trasparente, aggiungendo questi parametri (0 per l'angolo di rotazione e 50 per la trasparenza):

TEXT="1", "1", 0, 0.5, 1, 1, "center", "center", 0, 50

TEXT="1", "2", 5, 0.5, 1, 1, "center", "center", 0, 50

TEXT="1", "3", 5, 5.5, 1, 1, "center", "center", 0, 50

TEXT="1", "4", 0, 5.5, 1, 1, "center", "center", 0, 50



Finito! Potete scaricare lo script [qui](#), l'immagine "tile.jpg" [qui](#), l'immagine "earth.gif" [qui](#) (grazie alla [NASA](#) per la bellissima immagine) e visualizzare il file PDF [qui](#).

nanDECK - Tutorial C

Questo tutorial è stato scritto per la versione 1.8a di nanDECK (o successive). Per prima cosa, definiamo un'etichetta:

```
[LAB1]="Alpha"
```

Questa etichetta può essere utilizzata in comandi come:

```
FONT="Arial", 72, "", "#000000"
```

```
TEXT="1", [LAB1], 0, 0, 6, 9, "center", "center", 90
```

Per ottenere questo risultato:



Facile, no? Ma possiamo aggiungere dei parametri alla definizione dell'etichetta, uno di questi è il numero di ripetizioni:

```
[LAB1]3="Alpha"
```

```
FONT="Arial", 32, "", "#000000"
```

```
TEXT="1", [LAB1], 0, 0, 6, 9, "center", "center", 90
```

In questo modo l'etichetta viene valutata come "AlphaAlphaAlpha". Il passo successivo è quello di introdurre un'altro parametro, un prefisso per le permutazioni e le combinazioni, ma prima dobbiamo definire più di un oggetto ("Alpha") utilizzando il carattere "|":

```
[LAB1]="A|B|C"
```

Ora, se vogliamo ottenere una combinazione di due oggetti da un insieme di tre, possiamo scrivere:

```
C[LAB1]2="A|B|C"
```

Questa etichetta verrà espansa in "AB|AC|BC" nell'esecuzione del codice (ogni combinazione di due elementi da un insieme di tre). Se noi invece vogliamo le permutazioni scriveremo:

```
P[LAB1]2="A|B|C"
```

E l'etichetta che otterremo come risultato sarà "AB|AC|BA|BC|CA|CB". Ricordatevi che in una permutazione l'ordine degli elementi è importante, AB è diverso da BA.

Come possiamo utilizzare questa etichetta? Con questo codice otterremo tutte le permutazioni di tre elementi, una per ogni carta:

```
P[LAB1]3="A|B|C"
```

```
FONT="Arial", 72, "", "#000000"
```

```
TEXT="1-6", [LAB1], 0, 0, 6, 9, "center", "center", 90
```

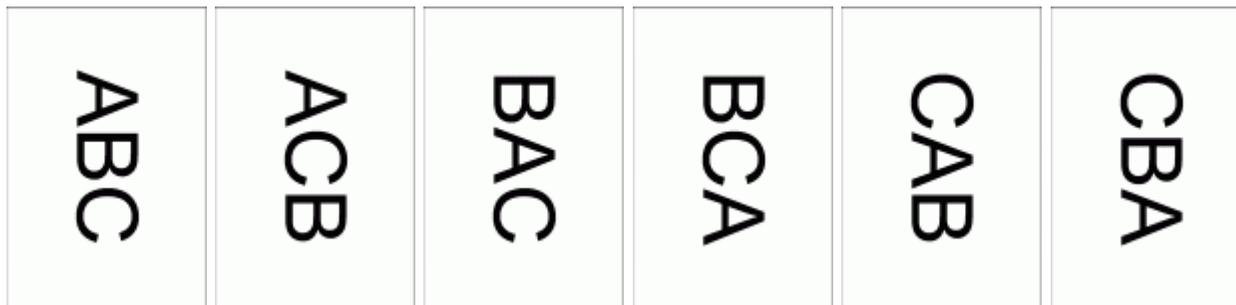
Premento il tasto "Validate deck", il programma ci darà questo codice intermedio:

```
P[LAB1]3="A|B|C"
```

```
FONT="Arial", 72, "", "#000000"
```

```
TEXT="1-6", "ABC|ACB|BAC|BCA|CAB|CBA", 0, 0, 6, 9, "center", "center", 90
```

E queste sono le carte (risultanti dalla funzione "Build deck"):



Ma si possono ottenere allo stesso modo anche le ripetizioni, con i prefissi CR e PR. Da questo codice:

CR[LAB1]3="A|B|C"

si ottiene questa etichetta: "AAA|AAB|AAC|ABB|ABC|ACC|BBB|BBC|BCC|CCC". E da questo codice:

PR[LAB1]3="A|B|C"

si ottiene:

"AAA|AAB|AAC|ABA|ABB|ABC|ACA|ACB|ACC|BAA|BAB|BAC|BBA|BBB|BBC|BCA|BCB|BCC|CAA|CAB|CAC|CBA|CBB|CBC|CCA|CCB|CCC"

Ricordate che non siete limitati a elementi di una singola lettera. Potete scrivere:

PR[LAB1]3="Alpha|Beta|Gamma"

e otterrete questa mostruosità (ho inserito qualche a-capo):

"AlphaAlphaAlpha|
AlphaAlphaBeta|
AlphaAlphaGamma|
AlphaBetaAlpha|
AlphaBetaBeta|
AlphaBetaGamma|
AlphaGammaAlpha|
AlphaGammaBeta|
AlphaGammaGamma|
BetaAlphaAlpha|
BetaAlphaBeta|
BetaAlphaGamma|
BetaBetaAlpha|
BetaBetaBeta|
BetaBetaGamma|
BetaGammaAlpha|

BetaGammaBeta|
BetaGammaGamma|
GammaAlphaAlpha|
GammaAlphaBeta|
GammaAlphaGamma|
GammaBetaAlpha|
GammaBetaBeta|
GammaBetaGamma|
GammaGammaAlpha|
GammaGammaBeta|
GammaGammaGamma"

AGGIORNAMENTO!

Con la versione 1.9b, ho introdotto un paio di interessanti funzioni che possono essere utilizzate con il motore delle permutazioni: come prima cosa non dovete specificare il numero di carte di cui sarà composto il mazzo. Se non sapete quante carte risulteranno da questo:

```
PR[LAB1]3="A|B|C"
```

Nel parametro **range** di un comando potrete utilizzare questa sintassi:

```
TEXT=1-{(LAB1)},[LAB1],0,0,6,9,0
```

Ricordate, { e } sono i delimitatori di un'espressione, (e) sono i delimitatori dell'etichetta. L'espressione **1-{(LAB1)}** sarà convertita in **1-27** durante l'esecuzione.

In più, potete estrarre delle sottostringhe da un'etichetta, utilizzando questa sintassi:

```
[ETICHETTA:carattere iniziale,numero di caratteri]
```

Come può essere utilizzata questa funzione? Se volete creare tutte le combinazioni di pianura, boschi e montagne in una tessera con quattro triangoli, potete utilizzare uno script come questo:

```

cardsize=4,4
[quarter1]=0,0,2,2,0,4
[quarter2]=0,0,4,0,2,2
[quarter3]=4,0,4,4,2,2
[quarter4]=0,4,2,2,4,4

pr[schema]4=P|F|M
[all]=1-{(schema)}

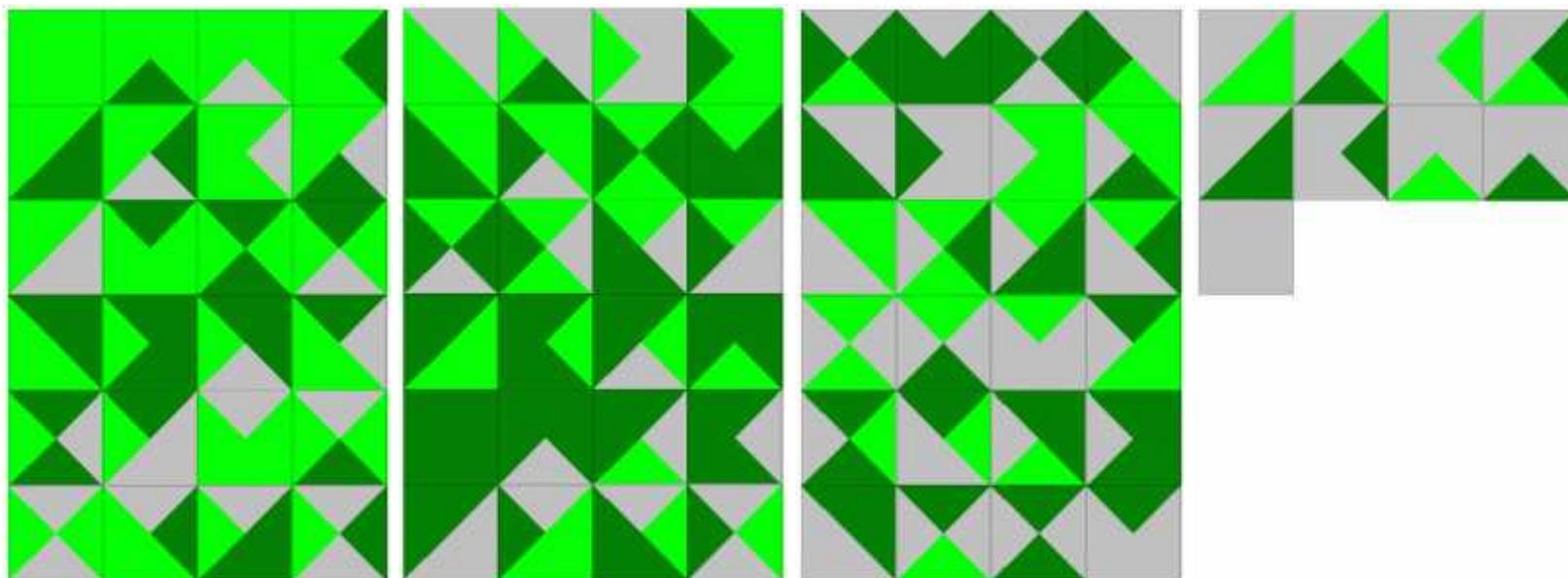
[color_p]=#00FF00
[color_f]=#008000
[color_m]=#C0C0C0

triangle=[all],[quarter1],[color_[schema:1,1]]
triangle=[all],[quarter2],[color_[schema:2,1]]
triangle=[all],[quarter3],[color_[schema:3,1]]
triangle=[all],[quarter4],[color_[schema:4,1]]

```

Con **[color_schema:1,1]** il programma estrarrà la prima lettera dell'etichetta, aggiungerà **color_** prima di questa, e si otterrà così un'etichetta di un colore.

Questo è il risultato (quattro pagine):



Potete scaricare questo script [qui](#) e il PDF [qui](#).

AGGIORNAMENTO!

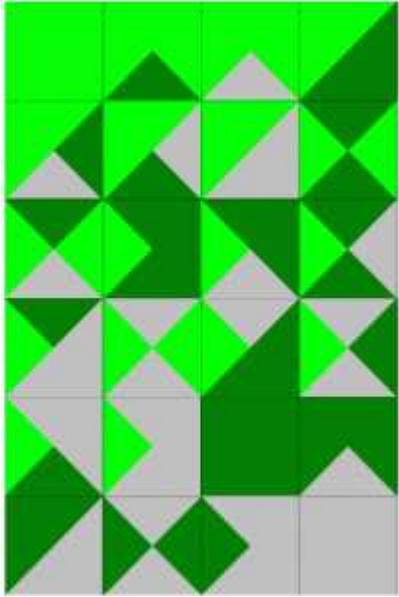
L'ultimo script crea 81 tessere, ma non sono uniche: troverete molte tessere ruotate. Con la versione 1.9c ho introdotto un parametro utile per rimuovere le rotazioni dal risultato di combinazioni/permutazioni (solo se applicato in uno schema circolare); se modificate questa linea:

```
pr[schema]4=P|F|M
```

con questa linea (aggiungendo una "x"):

```
prx[schema]4=P|F|M
```

Il risultato sarà composto da 24 tessere uniche.



nanDECK - Tutorial D

Questo tutorial è stato scritto per nanDECK 1.9b (o versioni successive). Come prima cosa, iniziamo da un file (data01.txt), non uno script, ma un semplice file di dati per una lista di counter (in questo esempio per un wargame immaginario sulla WWII):

```
nation,type,combat,movement,command,id
ger,inf,3,3,0,XXX
ger,inf,3,3,0,XXX
ger,inf,4,3,0,XXXX
ger,inf,4,3,0,XXXX
ger,arm,5,4,0,XXX
ger,arm,5,4,0,XXX
ger,arm,6,5,0,XXX
ger,arm,6,5,0,XXX
ger,hq,1,5,3,Rommel
fre,inf,3,3,0,XXX
fre,inf,3,3,0,XXX
fre,cav,2,5,0,XX
fre,cav,2,5,0,XX
fre,arm,4,4,0,XXX
fre,arm,4,4,0,XXX
fre,arm,5,4,0,XXX
fre,arm,5,4,0,XXX
fre,hq,1,4,3,"De Gaulle"
```

La prima riga verrà utilizzata come titoli per i dati. Se vogliamo includere questa lista in uno script di nanDECK, andiamo a creare un nuovo script, impostiamo la dimensione dei counter (2x2 cm) e utilizziamo il comando **LINK** (durante l'esecuzione dello script i valori del file di dati verranno convertiti in etichette):

```
cardsize=2,2  
link=data01.txt
```

Poi definiamo alcune etichette:

```
[all]=1-{{(combat)}}
```

L'etichetta **[all]** sarà convertita in **1-18** durante l'esecuzione (abbiamo 18 counter).

```
[val_lft]=0.25,1.25,0.5,0.75  
[val_cnt]=0.75,1.25,0.5,0.75  
[val_rgt]=1.25,1.25,0.5,0.75  
[val_id]=0.25,0,1.5,0.25
```

Alcuni posizionamenti per i valori, tre sotto il simbolo, uno sopra.

```
[back_ger]=#C0C0C0  
[back_fre]=#8ADDF4  
[front_ger]=#FFFFFF  
[front_fre]=#000000
```

IMPORTANTE: I valori **ger** e **fre** sono uguali ai valori nella colonna **[nation]** del file di dati.

```
[middle]="center","center"  
[black]=#000000
```

Disegniamo lo sfondo:

```
rectangle=[all],0,0,2,2,[back_[nation]]
```

IMPORTANTE: L'etichetta **[back_[nation]]** verrà tradotta in **[back_ger]** o **[back_fre]**, a seconda del valore della colonna **[nation]**, e quindi tradotta nuovamente in un colore.

```
rectangle=[all],0.5,0.25,1,1,[black],"empty"
```

Disegniamo un rettangolo vuoto al centro del counter.

```
font="arial",16,"",[front_[nation]],[back_[nation]]
text=[all],[combat],[val_lft],[middle]
text=[all],[movement],[val_rgt],[middle]
```

Disegniamo i valori di combattimento e movimento, presi dal file di dati.

```
if=[command]<>0
text=[all],[command],[val_cnt],[middle]
endif
```

Con il nuovo costrutto **IF** possiamo disegnare il valore di comando del counter solo se è differente da zero.

```
font="arial",7,"",[front_[nation]],[back_[nation]]
text=[all],[id],[val_id],[middle]
```

Disegniamo l'identificativo del counter (con un font più piccolo).

```
if=[type]=inf
line=[all],0.5,0.25,1.5,1.25,[black]
line=[all],0.5,1.25,1.5,0.25,[black]
endif
```

```
if=[type]=cav
line=[all],0.5,0.25,1.5,1.25,[black]
endif
```

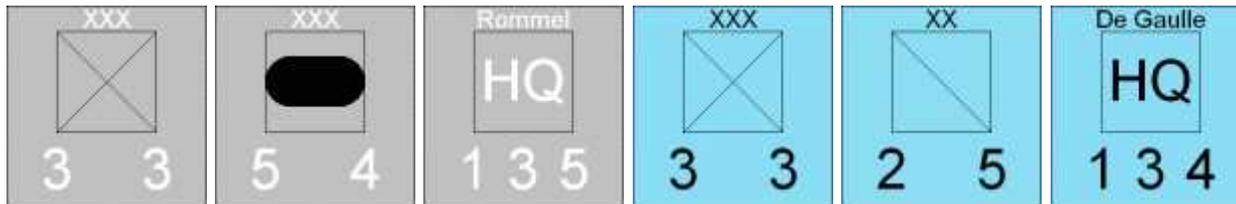
```
if=[type]=arm
ellipse=[all],0.5,0.5,0.5,0.5,[black]
ellipse=[all],1,0.5,0.5,0.5,[black]
rectangle=[all],0.75,0.5,0.5,0.5,[black]
endif
```

```
if=[type]=hq
```

```
font="arial",16,"T",[front_[nation]],[back_[nation]]
text=[all],"HQ",0.5,0.25,1,1,[middle]
endif
```

Possiamo avere quattro differenti tipi di unità (fanteria, cavalleria, corazzati e HQ), e con il costrutto **IF** possiamo utilizzare solo i comandi corrispondenti per disegnare i simboli NATO.

Questo è il risultato (solo sei counter):



Potete cambiare le dimensioni dei counter con un comando ZOOM, senza cambiare gli altri comandi.

Potete scaricare lo script da [qui](#), il file dei dati da [qui](#) e il PDF da [qui](#).

nanDECK - Tutorial E

Questo tutorial è stato scritto per nanDECK 1.9c (o versioni successive).

Per un mazzo di carte francesi, abbiamo bisogno di quattro simboli (cuori, quadri, fiori e picche). Potete trovarli nel font Symbol, con questi codici ASCII:

169 = Cuori

168 = Quadri

170 = Fiori

167 = Picche

Per prima cosa definiamo alcune etichette per le posizioni, una per i simboli e una per i valori:

```
[pos_sym]=0,1.5,1.5,1.5
```

```
[pos_val]=0,0,1.5,1.5
```

Quattro etichette per i quattro angoli di una carta:

```
[pos_tl]=0,0,1.5,3
```

```
[pos_bl]=0,6,1.5,3
```

```
[pos_tr]=4.5,0,1.5,3
```

```
[pos_br]=4.5,6,1.5,3
```

Due etichette per i font (Symbol e Arial):

```
[char_sym]=symbol,36,"B"
```

```
[char_val]=arial,36,"B"
```

Due etichette per i colori:

```
[red]=#FF0000
```

```
[black]=#000000
```

E una sequenza per tutti i valori:

```
[val]="A|2|3|4|5|6|7|8|9|10|J|Q|K"
```

Possiamo, iniziare, impostiamo il font e scriviamo i valori per le carte rosse:

```
font=[char_val],[red]  
text="1-26",[val],[pos_val],"center"
```

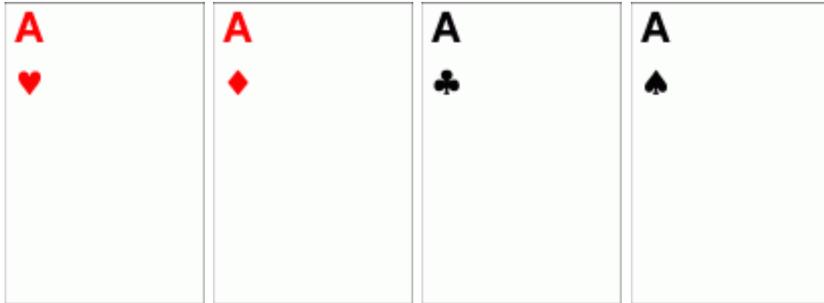
Notate l'intervallo 1-26, per i 13 cuori e i 13 quadri, la sequenza è lunga 13 ma si ripete alla fine. Poi cambiamo font e scriviamo i simboli per cuori e quadri:

```
font=[char_sym],[red]  
text="1-13","\169",[pos_sym],"center"  
text="14-26","\168",[pos_sym],"center"
```

Ricordate che la sintassi per un codice ASCII è \numero\. Questo è il codice analogo per le carte nere:

```
font=[char_val],[black]  
text="27-52",[val],[pos_val],"center"  
font=[char_sym],[black]  
text="27-39","\167",[pos_sym],"center"  
text="40-52","\170",[pos_sym],"center"
```

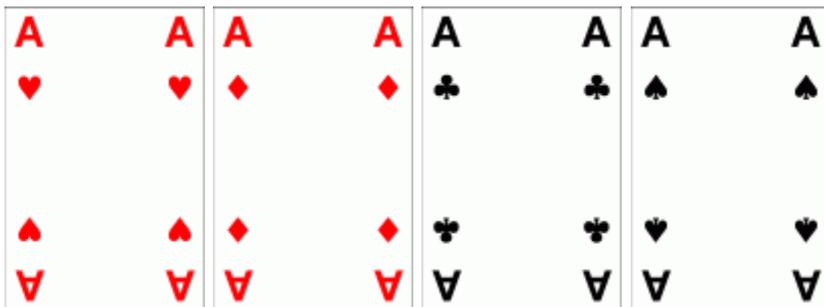
Questo è il risultato (solo gli assi):



Questo è l'angolo in alto a sinistra (**pos_tl**), per gli altri tre angoli (**pos_tr**, **pos_bl** and **pos_br**), possiamo ricopiare questa sezione con il comando **COPY**, ruotando i due angoli in basso di 180°:

```
copy="1-52",[pos_tl],[pos_tr],0
copy="1-52",[pos_tl],[pos_bl],180
copy="1-52",[pos_tl],[pos_br],180
```

Questo è il risultato:



Ora possiamo disegnare singolarmente ogni simbolo sulle carte, oppure sfruttare due opzioni introdotte nella versione 1.9c di nanDECK che possono risultare utili in questo caso. Per prima cosa, nel comando **TEXT** c'è un parametro per l'allineamento verticale del testo che serve per mandare a capo i singoli caratteri (**charwrap**), come seconda cosa, potete ripetere le stringhe di caratteri con la sintassi **{X numero}**. Possiamo definire un'area centrale:

```
[pos_cnt]=1,1,4,7
```

E scrivere i simboli per i cuori:

```
font=[char_sym],[red]
text=1-10,"\169\{X§}" , [pos_cnt], "center", "charwrap"
```

Ricordatevi che il simbolo § viene utilizzato per indicare il numero della carta corrente, 1 per la prima carta (l'asso), 2 per la seconda, e così via. Il risultato è questo (le prime cinque carte):



Questo è il codice per i quadri, l'intervallo inizia con l'asso (e prosegue per dieci carte):

```
text=14-23,"\168\{X§-13}" , [pos_cnt], "center", "charwrap"
```

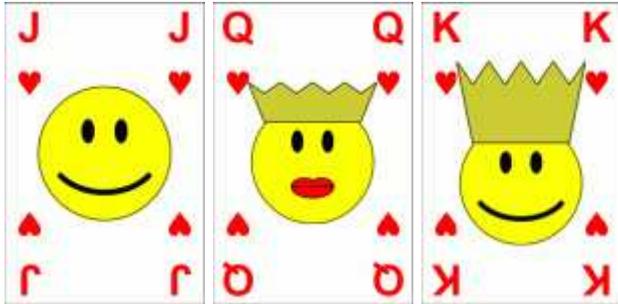
Notate la sintassi {§-13} per ottenere nuovamente valori in un intervallo 1-10. Questo è il codice per le carte nere:

```
font=[char_sym],[black]
text=27-36,"\167\{X§-26}" , [pos_cnt], "center", "charwrap"
text=40-49,"\170\{X§-39}" , [pos_cnt], "center", "charwrap"
```

Per completare, utilizzeremo tre immagini per i [Fanti](#), le [Regine](#) e i [Re](#), con questo codice (naturalmente potete utilizzare anche altre immagini):

```
image="11,24,37,50", "jack.gif", [pos_cnt], 0, TP
image="12,25,38,51", "queen.gif", [pos_cnt], 0, TP
image="13,26,39,52", "king.gif", [pos_cnt], 0, TP
```

Notate i parametri "T" per la trasparenza e "P" per mantenere le proporzioni delle immagini. Queste sono le tre carte per i cuori:



Potete scaricare lo script da [qui](#) e il PDF da [qui](#).

nanDECK - Tutorial F – BGG2nanDECK

Questo tutorial è stato scritto per nanDECK 1.10b (o versioni successive).

In questo tutorial ho creato due cartelle in C:\ e vi ho decompresso i due programmi (versioni successive di BGG2nanDECK possono contenere altri file):

C:\nanDECK

nanDECK.exe

C:\BGG2nanDEC

K

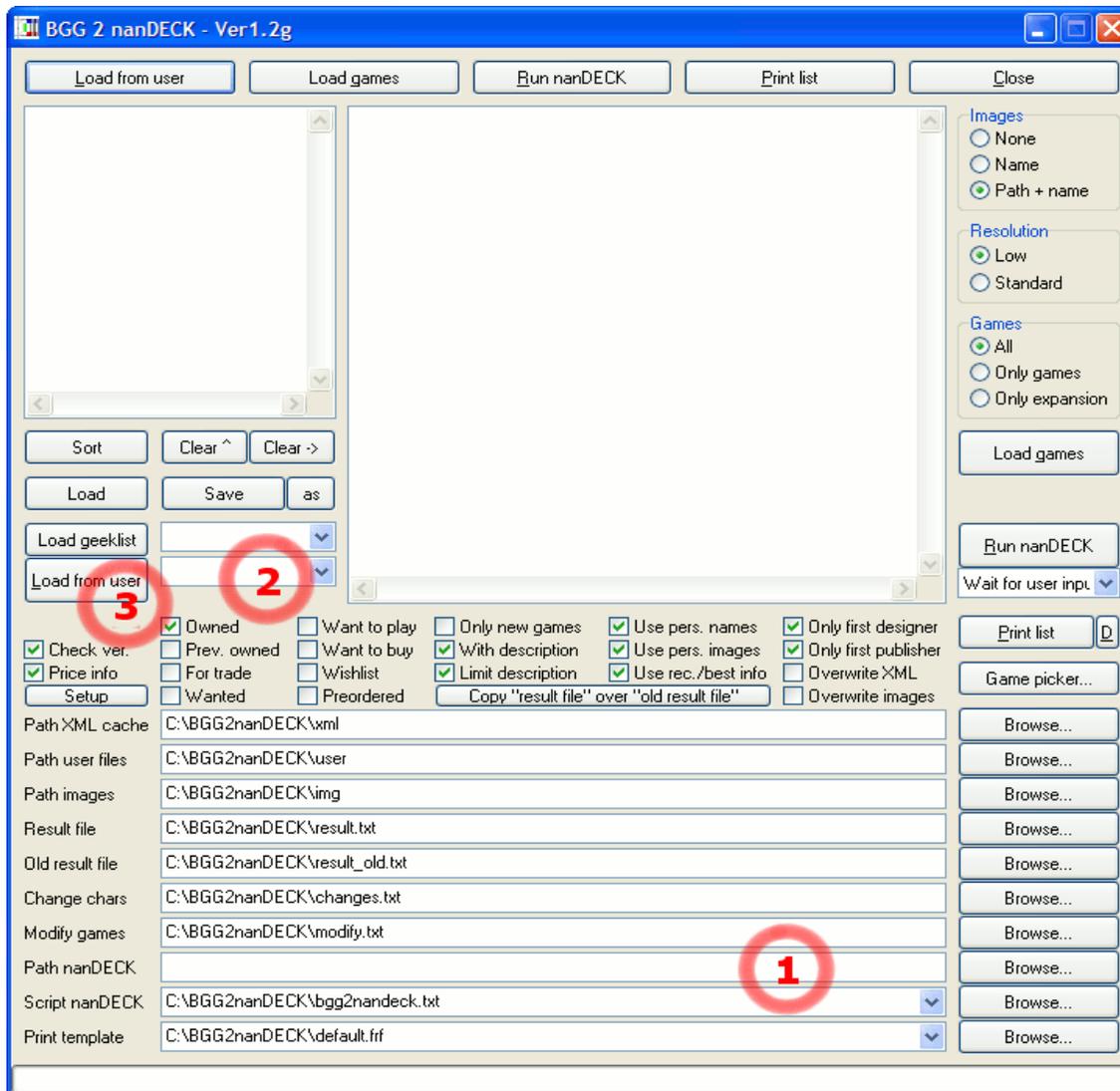
BGG2nanDECK.e

xe

bgg2nandeck.txt

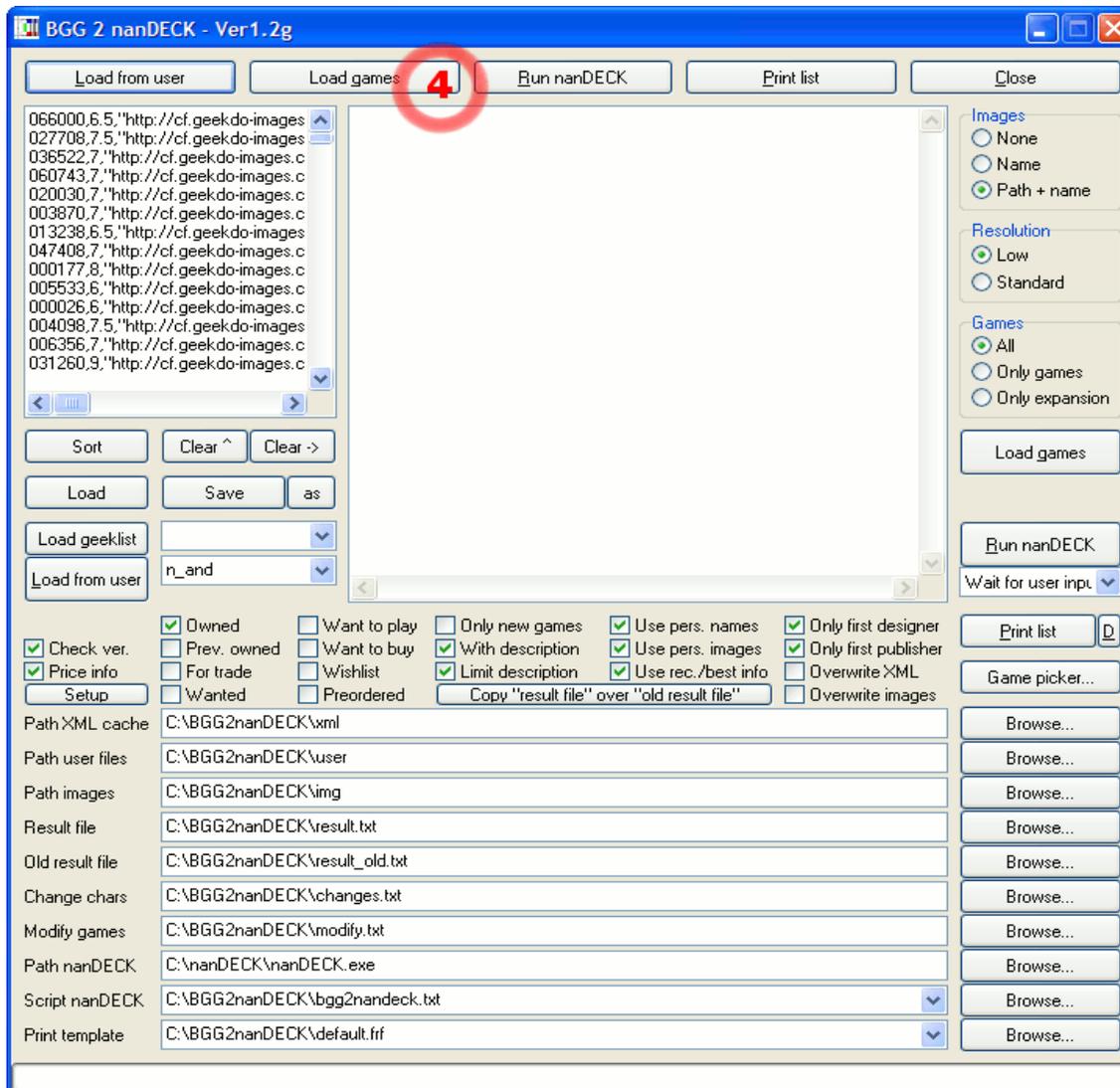
changes.txt

Ho quindi eseguito BGG2nanDECK, questa è la finestra iniziale del programma (ed è anche l'unica):

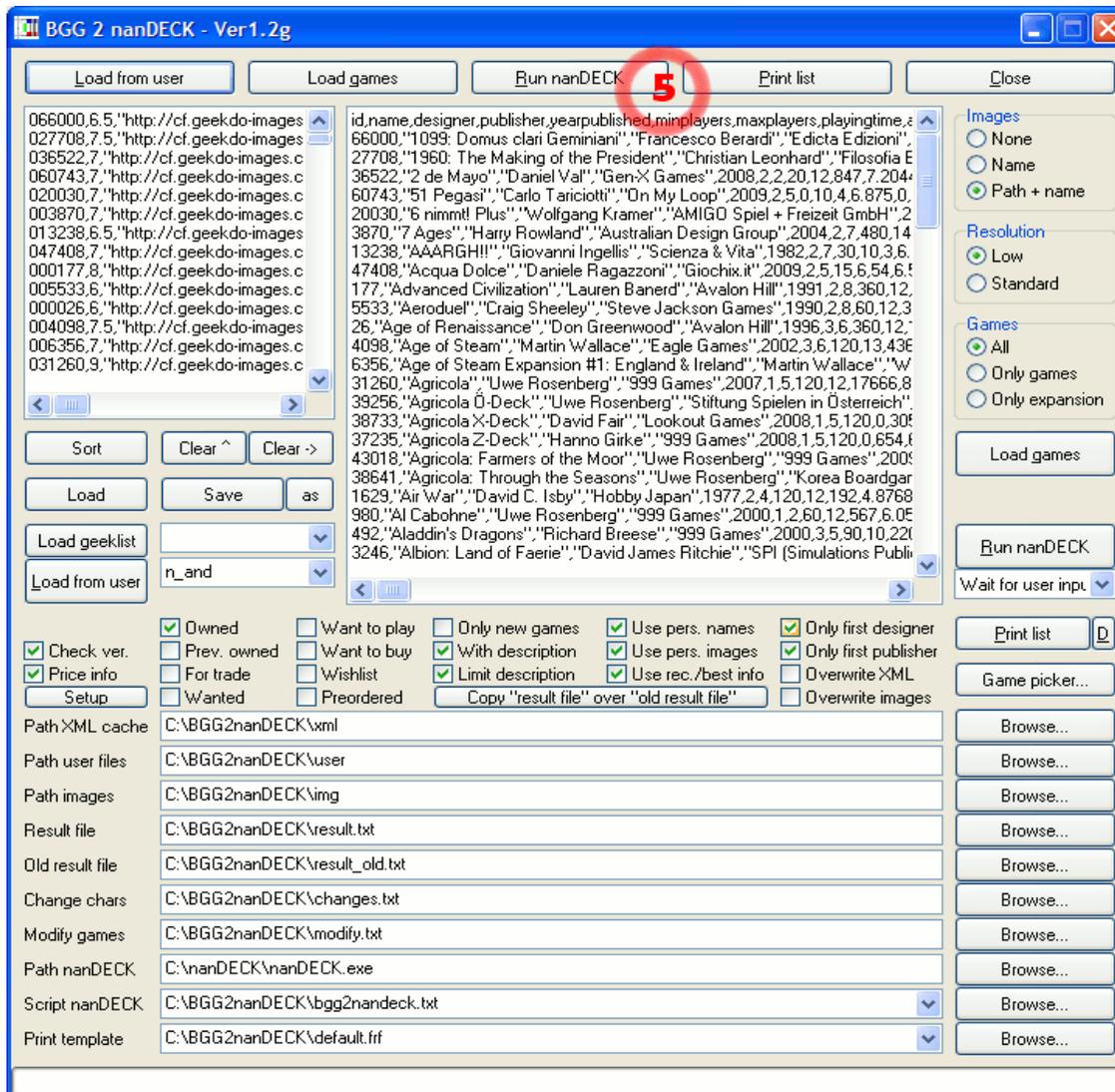


Vedete che il programma ha impostato valori di default per quasi tutti i campi. Come prima cosa inserisco il percorso per il file eseguibile di nanDECK nel campo col nome "**Path nanDECK**" (1), quindi scrivo il mio username BGG (avete bisogno di un

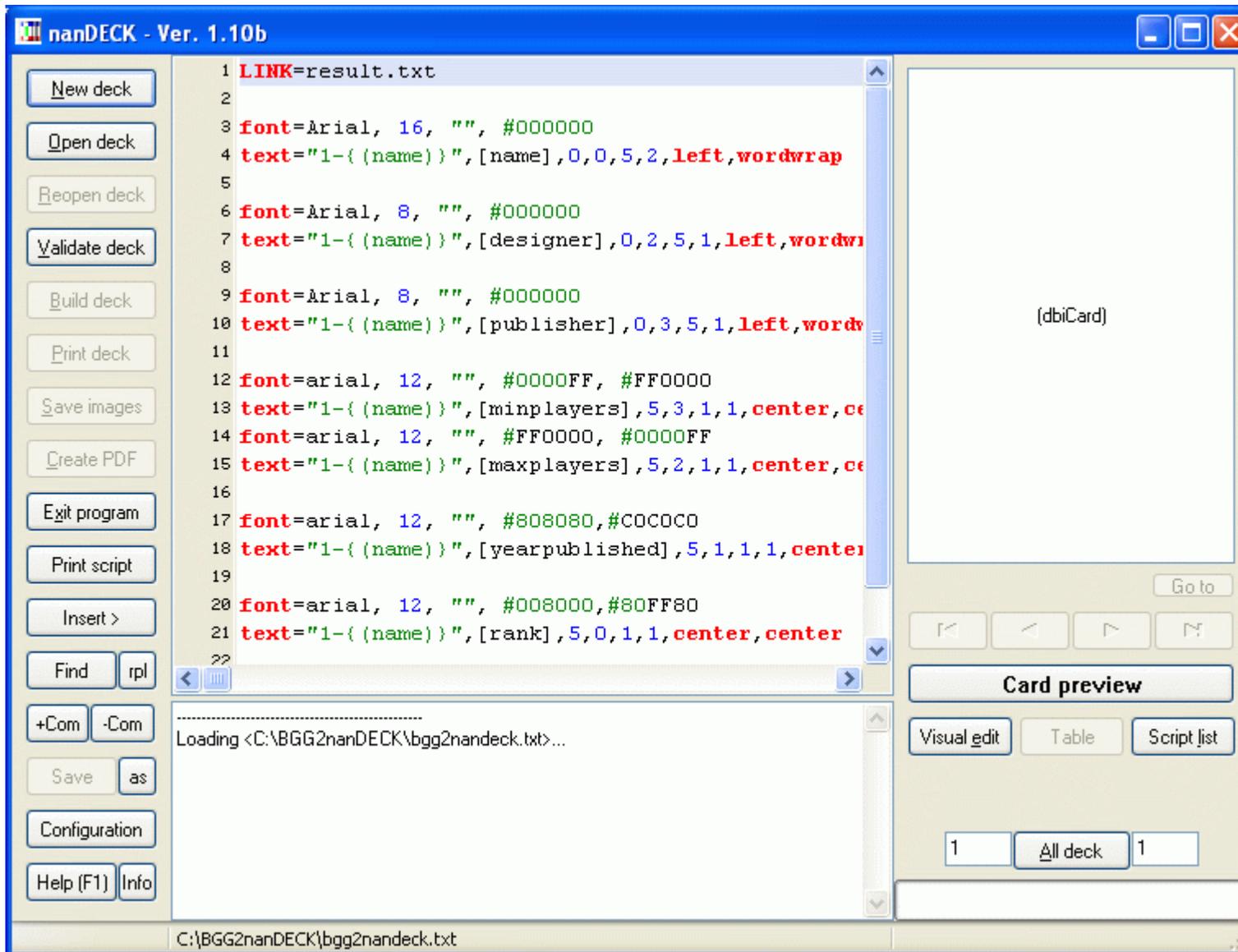
account BGG per utilizzare questa funzione) nel campo a destra del pulsante "**Load from user**" (2). Ora, se premete il pulsante "**Load from user**" (3), il programma si conetterà con Boardgamegeek.com e scaricherà la lista dei giochi da me posseduti. Potete ordinare la lista per ID BGG con il pulsante "Sort", altrimenti la lista è ordinata alfabeticamente.



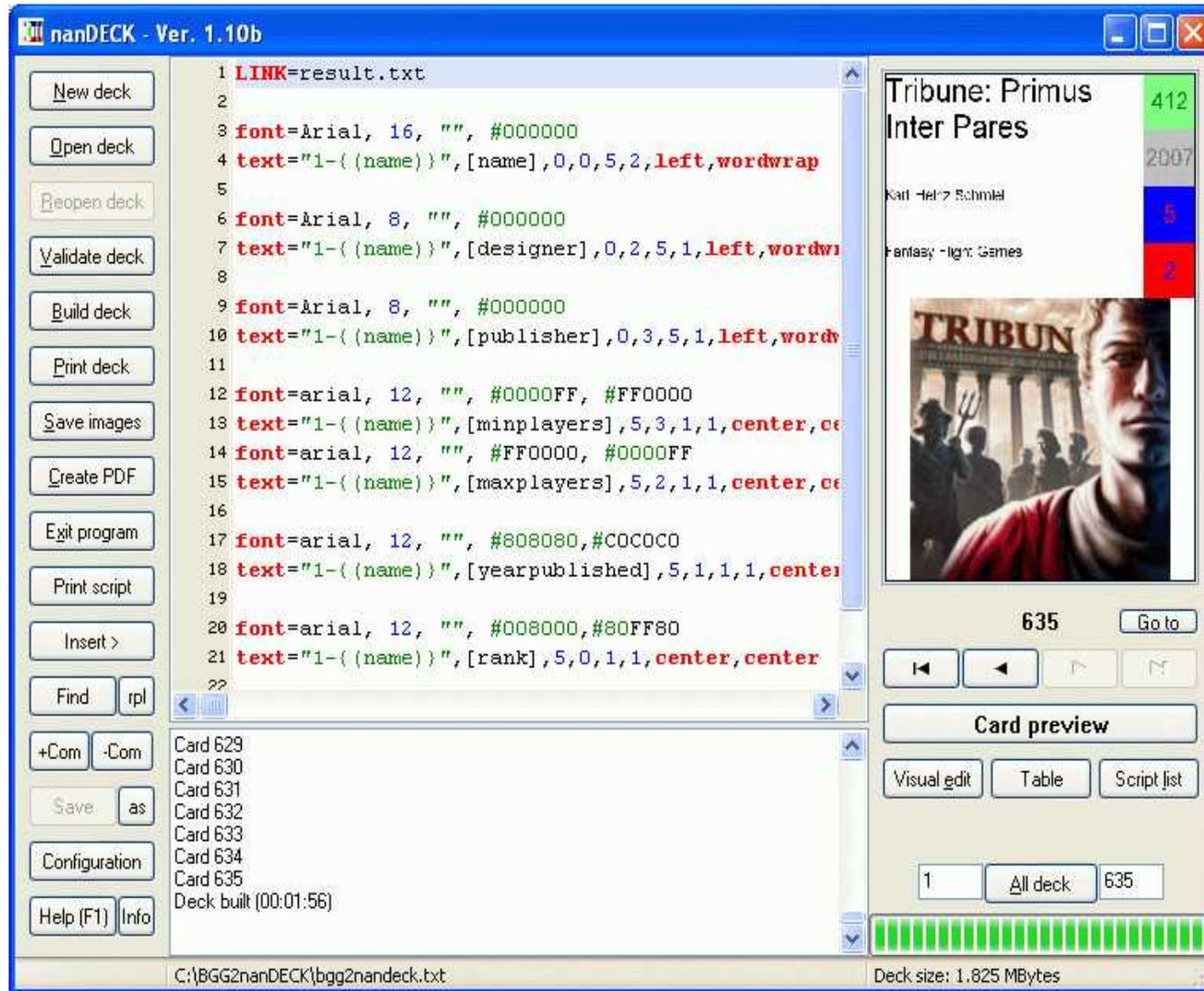
Siamo pronti per iniziare: premete il pulsante "**Start**" (in alto nella finestra) (4). Il programma inizierà a scaricare dati in formato XML da BGG, assieme ad una immagine .jpg per ogni gioco.



Quando lo scaricamento sarà completato avrete la lista dei giochi. Premete il pulsante "Run nanDECK" (5) e verrà eseguito quest'ultimo programma, con uno script caricato automaticamente (lo script è C:\BGG2nanDECK\bgg2nandeck.txt):



Ora dovrete soltanto premere i pulsanti "Validate deck" e "Build deck", e voilà, avete un mazzo di carte con tutti i vostri giochi (premete il pulsante "Table" per mischiare il mazzo ed estrarne uno a caso!).



Ricordate che questo script è solo un esempio, potete modificarlo a piacimento o crearne di nuovi.

AGGIORNAMENTO!

Lee Smith (alias SawHat) di Boardgamegeek ha creato uno script che permette di riprodurre fedelmente le carte di "I Don't Know, What Do You Want To Play?" (il riferimento su BGG a questo gioco è [qui](#)), potete scaricare lo script da questo indirizzo:

<http://www.boardgamegeek.com/file/info/38429>

Il file .zip va decompresso nella cartella C:\BGG2nanDECK (senza creare sottocartelle):

C:\BGG2nanDEC

K

geeksm2.jpg
IDKdeck.nde
IDKdeck_back.nde
IDKrules.rtf
IDKWDYWTP_i
mage.jpg
IDKWDYWTP_qu
estion.jpg

Nel programma va modificata l'impostazione "**Script nanDECK**"(6), con il valore "C:\BGG2nanDECK\IDKdeck.nde" come mostrato in questa schermata:

BGG 2 nanDECK - Ver1.2g

066000,6.5,"http://cf.geekdo-images.com/027708,7.5,"http://cf.geekdo-images.com/036522,7,"http://cf.geekdo-images.com/060743,7,"http://cf.geekdo-images.com/020030,7,"http://cf.geekdo-images.com/003870,7,"http://cf.geekdo-images.com/013238,6.5,"http://cf.geekdo-images.com/047408,7,"http://cf.geekdo-images.com/000177,8,"http://cf.geekdo-images.com/005533,6,"http://cf.geekdo-images.com/000026,6,"http://cf.geekdo-images.com/004098,7.5,"http://cf.geekdo-images.com/006356,7,"http://cf.geekdo-images.com/031260,9,"http://cf.geekdo-images.com/

id,name,designer,publisher,yearpublished,minplayers,maxplayers,playingtime,...

66000,"1099: Domus clari Geminiani","Francesco Berardi","Edicta Edizioni",27708,"1960: The Making of the President","Christian Leonhard","Filosofia E 36522,"2 de Mayo","Daniel Val","Gen-X Games",2008,2,2,20,12,847,7.204,60743,"51 Pegasi","Carlo Tariciotti","On My Loop",2009,2,5,0,10,4,6.875,0,20030,"6 nimmt! Plus","Wolfgang Kramer","AMIGO Spiel + Freizeit GmbH",23870,"7 Ages","Harry Rowland","Australian Design Group",2004,2,7,480,1413238,"AAARGH!!","Giovanni Ingellis","Scienza & Vita",1982,2,7,30,10,3.6,47408,"Acqua Dolce","Daniele Ragazzoni","Giochix.it",2009,2,5,15,6,54,6.177,"Advanced Civilization","Lauren Banerd","Avalon Hill",1991,2,8,360,12,5533,"Aeroduel","Craig Sheeley","Steve Jackson Games",1990,2,8,60,12,326,"Age of Renaissance","Don Greenwood","Avalon Hill",1996,3,6,360,12,4098,"Age of Steam","Martin Wallace","Eagle Games",2002,3,6,120,13,4366356,"Age of Steam Expansion #1: England & Ireland","Martin Wallace","W 31260,"Agricola","Uwe Rosenberg","999 Games",2007,1,5,120,12,17666,839256,"Agricola Ö-Deck","Uwe Rosenberg","Stiftung Spielen in Österreich",38733,"Agricola X-Deck","David Fair","Lookout Games",2008,1,5,120,0,30637235,"Agricola Z-Deck","Hanno Girke","999 Games",2008,1,5,120,0,654,643018,"Agricola: Farmers of the Moor","Uwe Rosenberg","999 Games",200938641,"Agricola: Through the Seasons","Uwe Rosenberg","Korea Boardgar 1629,"Air War","David C. Isby","Hobby Japan",1977,2,4,120,12,192,4.8768980,"Al Cabohne","Uwe Rosenberg","999 Games",2000,1,2,60,12,567,6.05492,"Aladdin's Dragons","Richard Breese","999 Games",2000,3,5,90,10,2203246,"Albion: Land of Faerie","David James Ritchie","SPI (Simulations Publi

Images

None

Name

Path + name

Resolution

Low

Standard

Games

All

Only games

Only expansion

Wait for user input

Check ver.
 Prev. owned
 For trade
 Wanted
 Want to play
 Want to buy
 Wishlist
 Preordered
 Only new games
 With description
 Limit description
 Use pers. names
 Use pers. images
 Use rec./best info
 Only first designer
 Only first publisher
 Overwrite XML
 Overwrite images

Path XML cache: C:\BGG2nanDECK\xml

Path user files: C:\BGG2nanDECK\user

Path images: C:\BGG2nanDECK\img

Result file: C:\BGG2nanDECK\result.txt

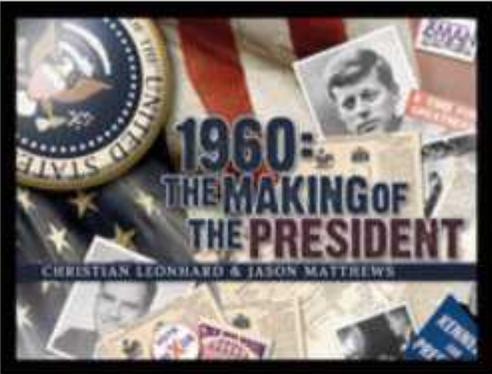
Old result file: C:\BGG2nanDECK\result_old.txt

Dopodiché il procedimento è identico a quanto già visto in precedenza. Questo è un esempio del risultato che potete ottenere:

1960: The Making of the President

2-2 players

BGG RATING
7.96
7.5
MY RATING



From the author: "Sometimes the history of a nation can be defined by the relationship between two individuals. The Election of 1960 is the story of two men, John F. Kennedy and Richard M. Nixon. One is the scion of a wealthy, politically powerful family from New England. The other is the son of a Quaker grocer in Whittier, California. While they belong to opposing political parties, they start out as friends. The complex development of that friendship, however, would shape a pivotal presidential election and cast a long shadow over American history for the remainder of the 20th century." In 1960: The

Designed by: Christian Leonhard

90 minutes

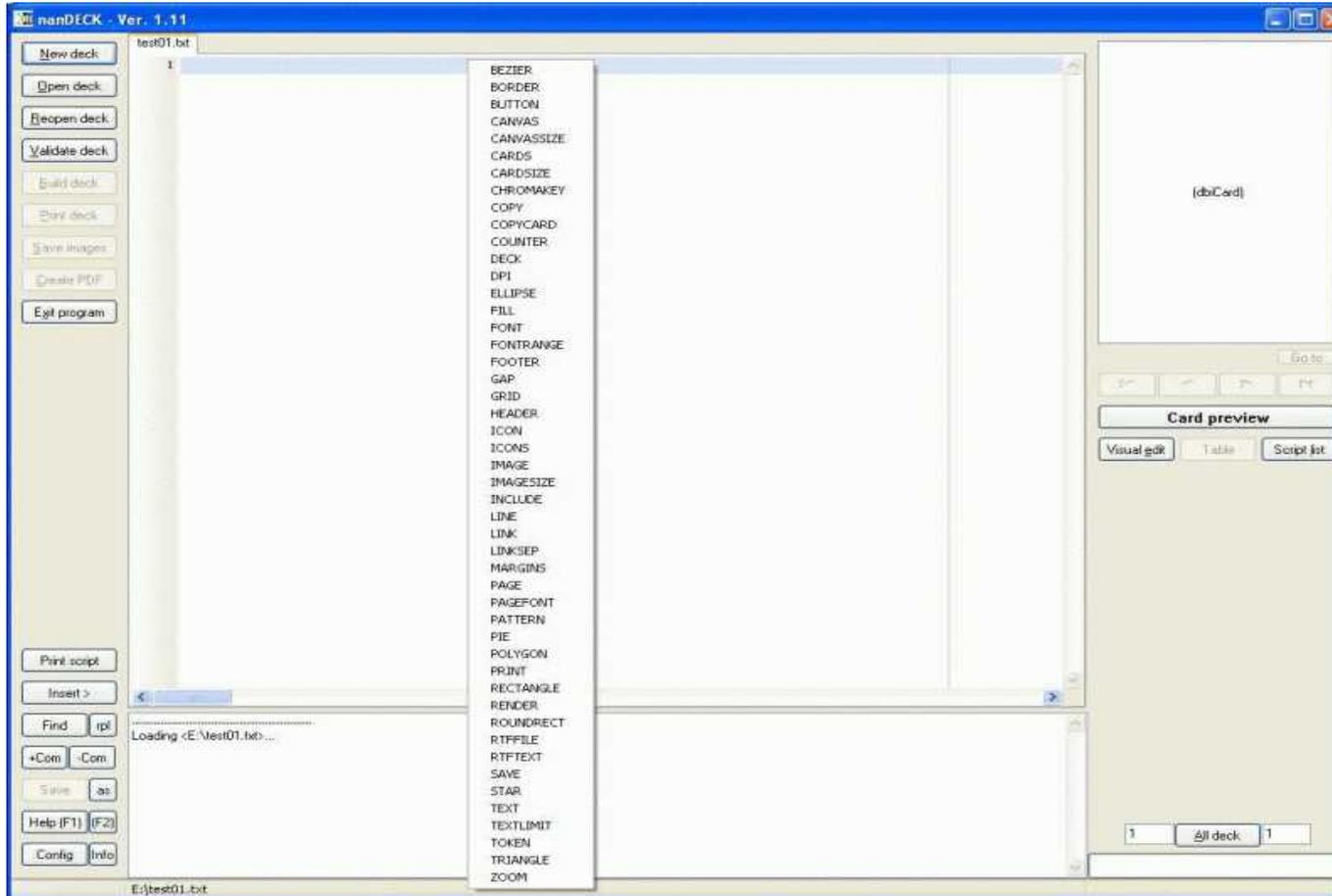
00000000 27708 (22)

I Don't Know, What Do You Want To Play?

nanDECK - Tutorial G - Keyword Wizard

A partire da nanDECK versione 1.11 potete usare un wizard per inserire tutti i comandi.

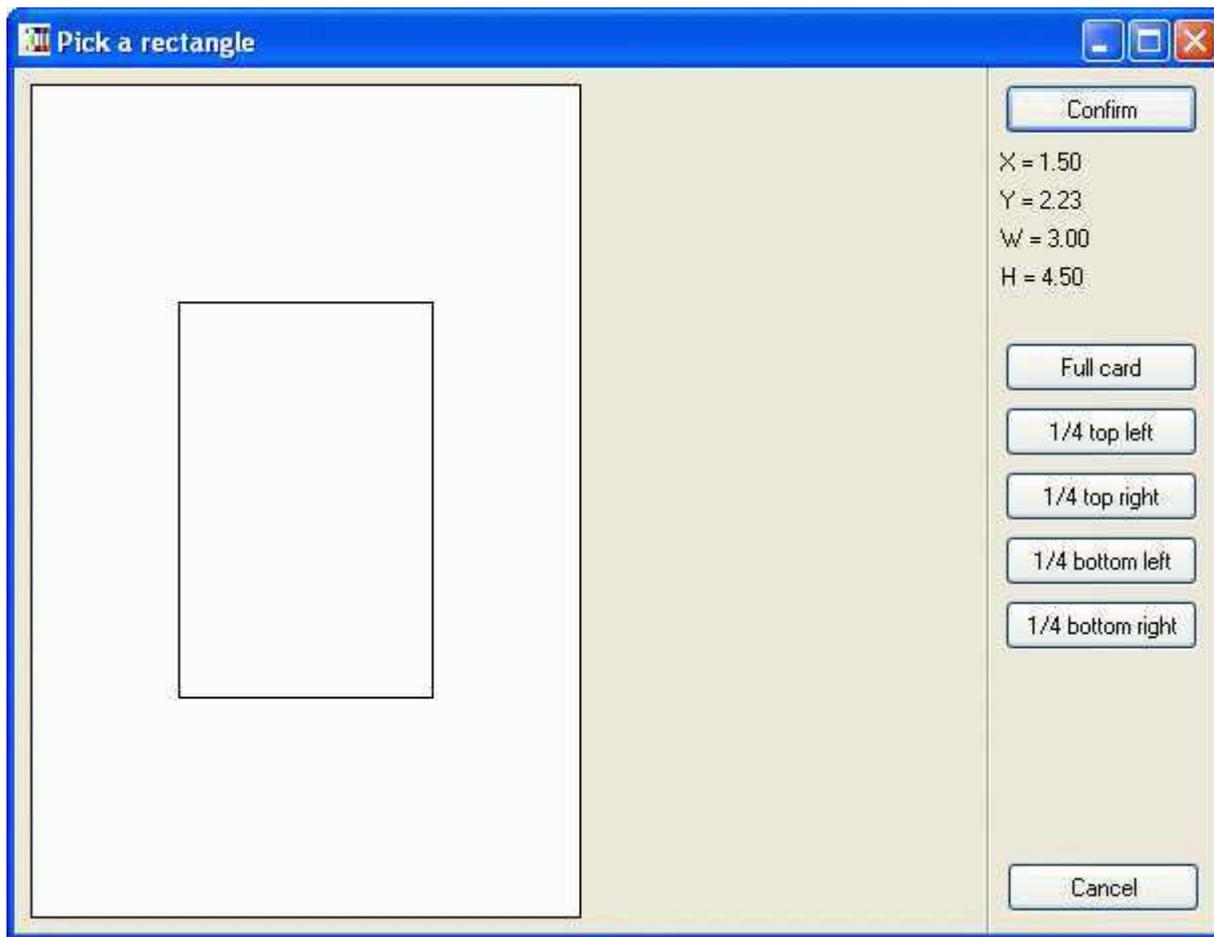
Nella finestra principale, se volete inserire un comando potete fare click con il tasto di destra del mouse su una riga vuota, viene mostrato un menu con tutte le parole chiave:



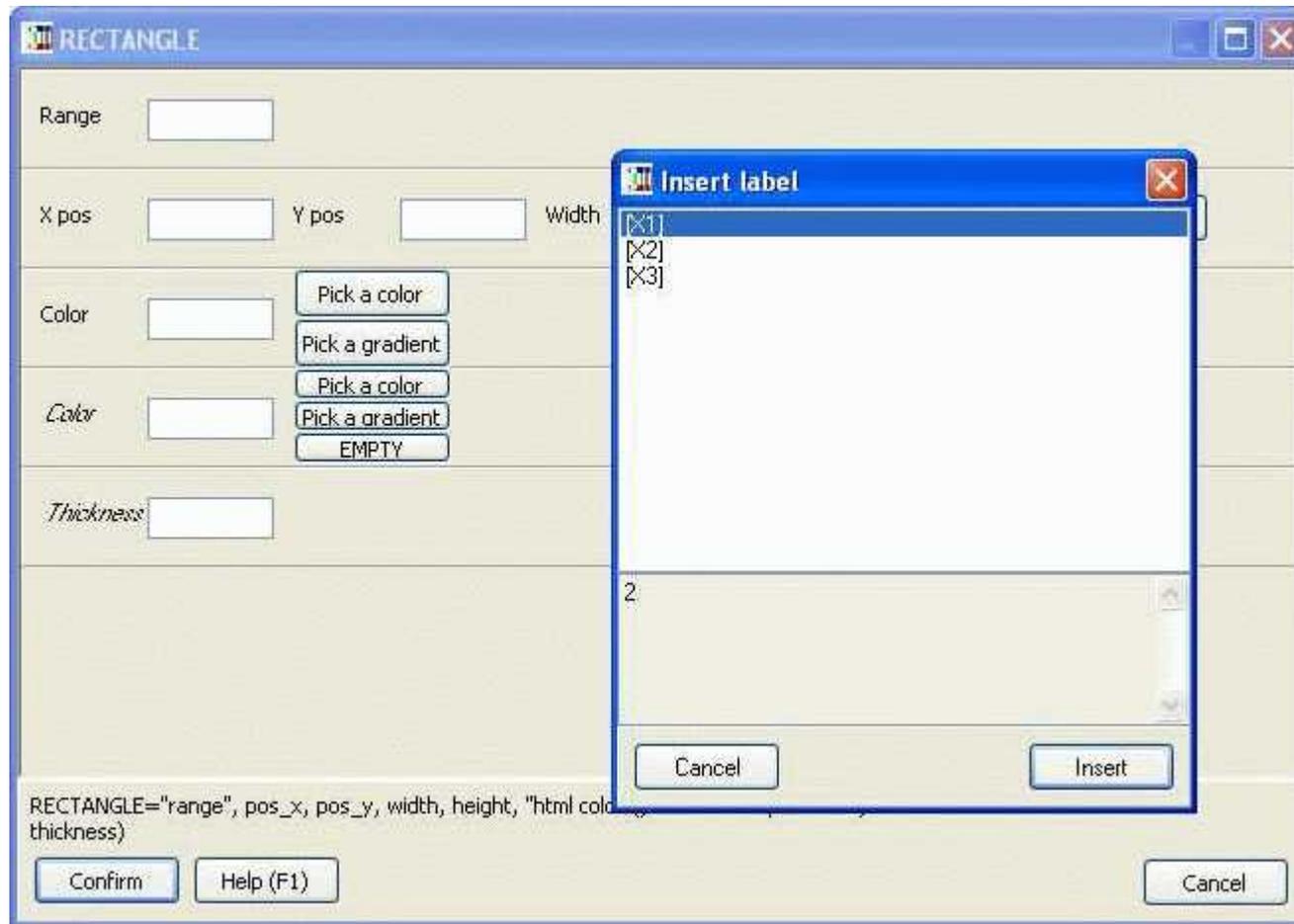
Per ogni comando viene mostrata una finestra appropriata, con tutti i parametri. La stessa finestra compare se premete il tasto F2 (modifica) su una riga già compilata. Per esempio, questa è la finestra per il comando RECTANGLE:

RECTANGLE="range", pos_x, pos_y, width, height, "html color"({, "html color" | "EMPTY", thickness)

I parametri opzionali sono in *corsivo* (come *Thickness*). Nella parte inferiore della finestra c'è un suggerimento sulla sintassi, assieme ai pulsanti **Confirm**, **Help** (porta direttamente alla pagina su RECTANGLE) e **Cancel**. Per alcuni parametri ci sono dei pulsanti per inserire valori specifici (come colori o sfumature). Per posizione e grandezza c'è una finestra apposita (richiamabile con il pulsante "**Pick rect.**"):



Il rettangolo centrale può essere spostato e ridimensionato con il mouse.
Nella finestra dei parametri, se fate un doppio click su un campo, potete scegliere un'etichetta da una lista (vengono mostrati anche i valori corrispondenti):



Utilizzo del programma:



- dopo la partenza, a sinistra trovate un pannello con una serie di pulsanti,
- premete "**New deck**" per creare un nuovo script, "**Open deck**" per caricarne uno già fatto, oppure potete sceglierne uno dal menu "**Reopen deck**",
- quindi "**Validate deck**" per controllare l'esattezza della sintassi,
- se tutto è OK, con il pulsante "**Build deck**" create il mazzo di carte, dopodiché si può visualizzare ogni singola carta con i pulsanti presenti sul lato destro,
- infine, con il pulsante "**Print deck**" si può stampare il mazzo,
- eventualmente, con il pulsante "**Save images**" si possono salvare tutte le immagini delle carte,
- potete anche creare un file PDF, con il pulsante "**Create PDF**".

Questo programma utilizza un sistema di script per la creazione delle carte, nella quali si può aggiungere testo, immagini e grafica (linee, rettangoli ed ellissi). Utilizzando nanDECK potete aggiungere o **cambiare** gli elementi grafici di un mazzo (o solo di alcune carte) con solo poche linee di testo. La dimensione di default delle carte è 6 cm x 9 cm (9 carte per ogni pagina), ma queste dimensioni possono essere modificate, (fino a creare anche pedine per wargame). I comandi sono abbastanza semplici da usare, ad esempio, questo è uno script per un mazzo di 18 carte che può essere utilizzato per giocare a Lupi Mannari:

```
cards = 18
border = rectangle
font = arial, 28, B, #0000FF
text = "1", "VEGGENTE", 0, 3, 6, 3, center
font = arial, 28, B, #FF0000
text = "2-4", "LUPO MANNARO", 0, 3, 6, 3, center
font = arial, 28, B, #000000
text = "5-18", "CONTADINO", 0, 3, 6, 3, center
```

```
cards = 18
```

Questo comando imposta il numero di carte nel mazzo.

```
border = rectangle
```

Questo comando disegna un bordo rettangolare attorno a tutte le carte.

```
font = arial, 28, B, #0000FF
font = arial, 28, B, #FF0000
font = arial, 28, B, #000000
```

Questi comandi impostano il tipo di carattere da utilizzare per il testo, Arial grandezza 28, grassetto in tre differenti colori.

```
text = "1", "VEGGENTE", 0, 3, 6, 3, center
```

Questo comando scrive sulla prima carta la parola "VEGGENTE", nel rettangolo a partire dalle coordinate (0,3), larghezza 6 e altezza 3, con allineamento centrato. Notare che tutte le dimensioni sono in cm.

```
text = "2-4", "LUPO MANNARO", 0, 3, 6, 3, center
```

Questo comando scrive sulle carte dalla seconda alla quarta le parole "LUPO MANNARO".

```
text = "5-18", "CONTADINO", 0, 3, 6, 3, center
```

Questo comando scrive sulle carte dalla quinta alla diciottesima la parola "CONTADINO".

Un grosso vantaggio di nanDECK (rispetto ad altri programmi di grafica) è nella possibilità di modificare un mazzo già fatto con il minimo sforzo: per esempio, se volete aggiungere un'immagine nell'angolo in alto a destra di ogni carta nel mazzo per Lupi Mannari, dovete soltanto aggiungere **una riga**:

```
image = "1-18", "logo.gif", 0, 4, 2, 2, 0
```