

Windows 8: questione di tocco

- Ultima modifica: Venerdì, 30 Marzo 2012 11:04

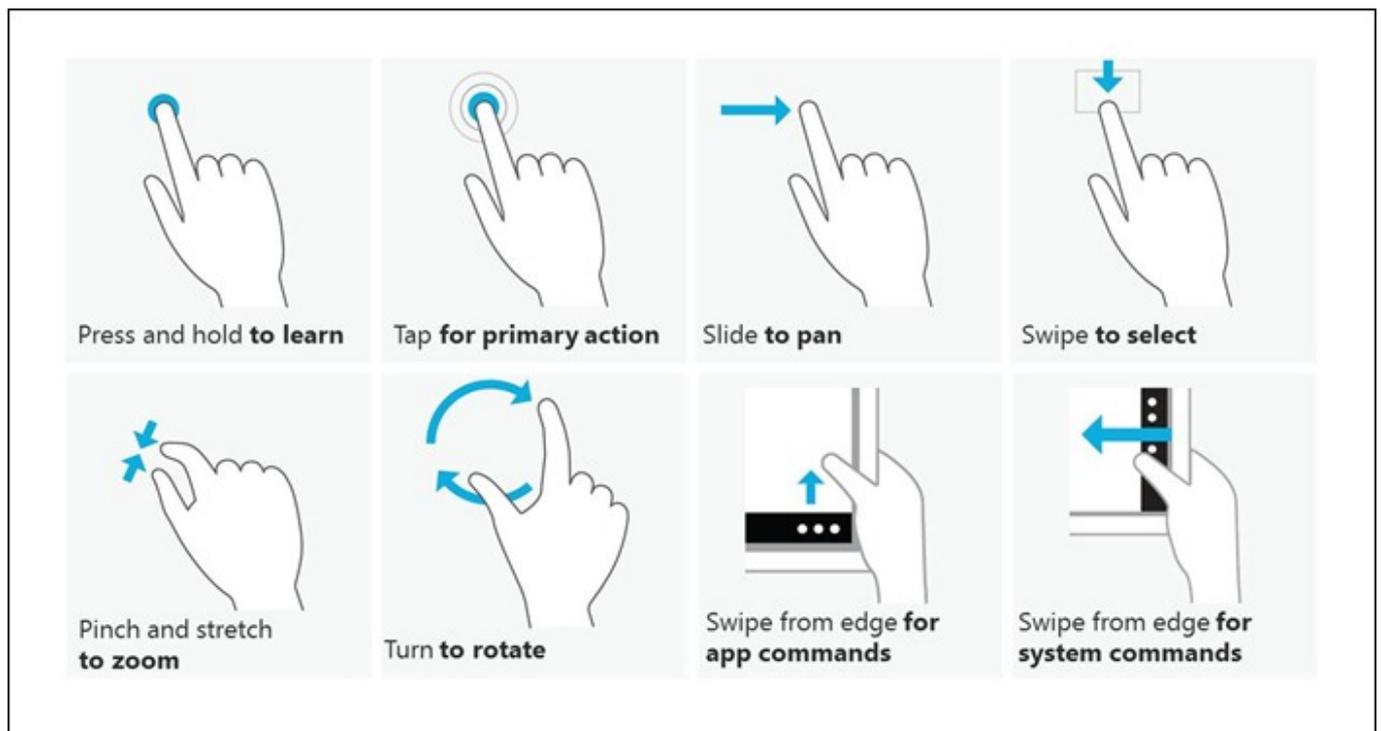
Pubblicato: Venerdì, 30 Marzo 2012 11:04

Scritto da Alessandro Crea



Sul blog ufficiale Microsoft dedicato allo sviluppo di Windows 8 è apparso un nuovo post che dà spiegazioni molto dettagliate sul funzionamento delle gesture touch del futuro sistema operativo dell'azienda di Redmond.

A differenza di Apple, che produce il proprio sistema operativo solo per essere compatibile con le proprie macchine, **Microsoft** ha sempre dovuto affrontare una sfida molto più difficile: il suo OS deve funzionare bene su una [varietà estremamente più ampia di hardware](#), a cui si aggiunge anche il fardello della [retrocompatibilità](#) con sistemi più vecchi, visto che gli utenti PC e specialmente le aziende, non sono molto propensi a cambiare sistema operativo e piattaforma hardware molto spesso.



Si tratta di un problema notevole, spesso troppo sottovalutato dall'utenza consumer, che non si rende conto dell'enorme difficoltà realizzativa rispetto allo sviluppo di un software per una piattaforma ben precisa. Un esempio di tutto ciò è stato illustrato [sul blog MSDN ufficiale dell'azienda di Redmond](#), dedicato proprio ai diversi aspetti legati allo sviluppo del futuro sistema operativo Windows 8, di cui recentemente [è stata distribuita la Consumer Preview](#).

Così, dopo aver visto diverse caratteristiche tecniche della nuova interfaccia **Metro UI** e le

Windows 8: questione di tocco

- Ultima modifica: Venerdì, 30 Marzo 2012 11:04

Pubblicato: Venerdì, 30 Marzo 2012 11:04

Scritto da Alessandro Crea

difficoltà, brillantemente risolte, [legate alla compatibilità dell'interfaccia](#) con display di risoluzioni, rapporti, diagonali e densità di pixel differenti, oltre ad aver illustrato le tante [funzionalità business-oriented](#), oggi è la volta delle funzioni touch. Tra le tante sfide intraprese da Microsoft con Windows 8 infatti c'è anche quella, notevole, di sviluppare un'unica interfaccia principale per dispositivi molto differenti.

L'OS di Redmond infatti dovrà funzionare su un **tablet touch** come su un **notebook**, fino ai **PC desktop**, con schermo touch oppure ancora dotati di tastiera e mouse. Insomma le periferiche di input saranno tante e diverse, ma il comportamento dell'interfaccia dovrà essere univoco. In questo scenario il touch è solo uno degli aspetti eppure anche qui le difficoltà sono diverse. Esistono infatti notevoli discrepanze di funzionamento e risposta non solo tra le diverse tipologie di **schermi touch, resistivi, capacitivi o ottici**, ma anche tra quelli dei diversi produttori a parità di tecnologia adottata.

Come mostrato nel video, le gestire potrebbero andare incontro a diversi malfunzionamenti, dal mancato rilevamento di un tap, all'assenza di risposta lungo i bordi, che saranno invece decisivi nell'interfaccia Metro. I computer su cui dovrà girare Windows 8 dovranno avere hardware certificato, proprio per limitare al massimo l'insorgere di problemi del genere e, tra le caratteristiche richieste c'è quella di **schermi touch ad almeno 5 punti di contatto**. Tuttavia Windows 8 potrà girare anche sulle macchine dove attualmente c'è Windows 7 e queste non saranno ovviamente rispondenti alle certificazioni richieste.

Per far fronte a tutti questi problemi Microsoft ha dunque limitato tutte le principali funzioni dell'interfaccia **all'uso di uno o massimo due dita**, grazie a uno studio molto complesso che ha permesso di poter svolgere tutti i comandi principali in maniera semplificata. Inoltre, poiché molti comandi sono posizionati sui bordi e invece molti pannelli touch sono pensati per offrire maggior sensibilità verso il centro, peggiorando man mano che ci si sposta sui margini, mentre altri potrebbero presentare difficoltà a causa della presenza di una cornice particolarmente spessa, gli ingegneri Microsoft hanno introdotto un **buffer di 20 pixel di tolleranza**, permettendo che i comandi funzionino correttamente anche se il movimento non dovesse partire o essere rilevato proprio dal bordo del pannello.

Insomma Windows 8 potrà non essere perfetto e molti utenti, semplificando troppo, potrebbero non essere contenti di determinate soluzioni, ma ancora una volta i post sul blog ufficiale hanno dimostrato che dietro ogni singola scelta ci sono studi approfonditi e ragionati, che portano a soluzioni per ottenere il miglior risultato possibile, tenendo conto di tutte le diverse limitazioni e difficoltà legate allo sviluppo di un sistema operativo così vastamente compatibile.