

[Come cercare](#)
[Scrivi collabora](#)
[Contatti](#)
[Mappa](#)
[Pubblicità](#)

## Piccoli, Grandi Programmatori Mac: Angelo Scicolone

di Rudy Belcastro e Settimio Perlini

Angelo Scicolone è un giovanissimo programmatore siciliano che sviluppa principalmente in lingua inglese utility e tool di sistema per Mac OS 9 e X.

Rappresenta il prototipo del "self made programmer", sviluppa, crea documentazione, tiene le PR, gestisce un proprio sito e ne cura la grafica (tra l'altro molto efficace) e tutto questo nei ritagli di tempo che il proprio "lavoro da studente" gli concede.

### - Come nasce la tua passione per il Mac e per la programmazione?

Beh, il mio primo computer l'ho avuto a 5 anni: un Commodore 64. Devo dire che l'ho presa subito diversamente da tutti gli altri miei coetanei, nel senso che oltre ad inserire la cassetta e digitare "LOAD", mi affascinava già da allora il modo in cui il software veniva realizzato.



Così a 9 anni ho frequentato un corso di programmazione in BASIC, che sicuramente ha avuto il merito di farmi capire, oltre che il linguaggio in particolare, i concetti base della programmazione in generale e mi ha insegnato a "programmare".

Un anno dopo ho avuto il mio primo Mac, un LC II. La passione per il Mac nasce dal fatto che mio padre, architetto, lo utilizzava già dal 1989, e...

Vi potete immaginare la mia invidia nel compararlo al mio Commodore.

Comunque, il passaggio da mac-user a mac-evangelist, come voi tutti saprete è qualcosa di indescrivibile ed inconscio che è iniziato da subito.

Per quanto riguarda la programmazione su Mac, ho iniziato con i semplici smanettamenti e modifiche del System con ResEdit per poi passare ad HyperCard ed infine ad AppleScript e REALbasic.

### - Ti occupi della cosa a tempo pieno?

Magari... Ho ancora 18 anni e frequento l'ultimo anno del liceo scientifico.



Quindi tra la scuola ed il resto non mi resta poi gran ch  come tempo da dedicare al Mac. Comunque, gran parte del mio tempo libero lo dedico alla programmazione ed a smanettamenti vari: se dovessi dare dei numeri, direi in media due ore al giorno.

### - RealBasic... come nasce la scelta di sviluppare con questo tool?

La scelta di REALbasic   stata una "evoluzione spontanea", in un certo senso obbligata. Come dicevo prima, su Mac ho iniziato con HyperCard, e non vi nascondo che quando sono passato a REALbasic mi sono sentito un po' "a casa mia".

Inoltre giudico REALbasic uno strumento velocissimo da imparare (dopo una settimana di utilizzo ho scritto la prima versione di PrefsOverload), ma al contrario di quello che si pu  pensare anche potente.

Ma quella di REALbasic   stata una scelta obbligata anche perch , come dicevo prima, non ho il tempo materiale di dedicarmi allo studio di linguaggi pi  "seri" come Objective C, C++ e compagnia bella e, comunque, devo dire che per ora non ne sento l'esigenza in quanto REALbasic mi ha sempre permesso di realizzare tutto ci  che mi   venuto in mente di fare.



### - Quali prospettive vedi con Mac OS X?

Ho da sempre apprezzato la semplicit  d'uso, l'eleganza e la coerenza di interfaccia di MacOS, ma devo dire che ho sempre invidiato la potenza di UNIX...

Non ho mai desiderato niente di pi  da Apple, se non un sistema operativo che univa le due cose. MacOS X   il sistema operativo del futuro, non solo per le sue potenzialit  in fatto di user-experience ma anche per le possibilit  che apre.

E' un sistema UNIX, al momento il pi  facile da utilizzare e gi , penso, il pi  diffuso, e come tale finalmente verr  studiato nelle universit  come gi  oggi si fa con le altre famiglie di UNIX.

Inoltre la sua "parentela" UNIX permette di far entrare nel mondo Mac il fenomeno OpenSource, che fin dalla sua nascita non aveva visto con molta simpatia la nostra piattaforma.

Per quanto mi riguarda, aspetto solo che siano carbonizzate altre due o tre applicazioni essenziali per abbandonare del tutto classic, che gi  ora utilizzo molto raramente.

### - Ritieni che i tool di sviluppo di Cocoa siano troppo "settoriali" e convenga utilizzare al meglio le Api di Carbon?

Cocoa   un ambiente di sviluppo meraviglioso:   il paradiso di ogni programmatore. Ha per  diversi lati negativi.

Il primo   quello di essere "nuovo", e se per un giovane programmatore imparare qualcosa di nuovo pu  essere interessante e stimolante, per le grandi software house significa pi  che altro spendere tempo e soldi in corsi di aggiornamento per i propri software engineer.

Il secondo punto a sfavore di cocoa   il fatto che obblighi il programmatore a riscrivere da capo il programma.

Anche qui, soprattutto per le software house   un dispendio di energie inutile, dove esiste un set di API come Carbon che permette di "tradurre" le applicazioni in pochi mesi e farle girare sul nuovo OS traendone tutti i vantaggi, quali multitasking, memoria protetta ecc., al pari delle applicazioni native Cocoa.

Il terzo   il fatto che scrivere un'applicazione in Cocoa significa di fatto abbandonare il MacOS Classic, tranne che non si decida di sviluppare il programma due volte separatamente, mentre Carbon ci permette di far girare la nostra applicazione su due piattaforme distinte.



Questi tre punti a sfavore, a parer mio, confermano i motivi del predominio di Carbon su Cocoa in questo momento.

Cocoa al momento è infatti utilizzato per sviluppare programmi nuovi solo per MacOS X o da software house che hanno deciso di sfruttare il passaggio al nuovo OS dedicandosi allo sviluppo di software solo per X, come ad esempio OmniGroup.

Sono convinto che Cocoa, con buone ragioni, prenderà il sopravvento su Carbon solo quando MacOS X diventerà il sistema operativo più usato sui Mac e quando cesserà del tutto o quasi la produzione di software per MacOS 9.



**-A soli vent'anni dal profondo sud Siciliano sei diventato tra i più famosi sviluppatori Italiani, hai ricevuto apprezzamenti e riconoscimenti dagli Stati Uniti, dall'Inghilterra, Francia e Germania, persino dal Giappone. Sei orgoglioso come Siciliano di essere conosciuto in tanti paesi?**

**Sogni di diventare un alfiere del rilancio della tua Isola nel panorama Hi-Tech internazionale?**

**Cosa vedi adesso intorno a te e cosa sogni di vedere domani?**

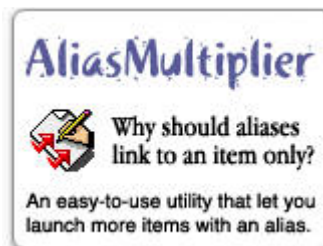
Devo dire che amo moltissimo la mia terra e il fatto di portarne in alto il nome, nel mio piccolo, mi inorgoglisce moltissimo.

Certo, non posso non dire che mi sono trovato un po' isolato nella mia isola e soprattutto nella mia città, Gela, dove non c'è un solo rivenditore Apple: i Mac li abbiamo acquistati ad Agrigento e siamo costretti ad andare lì quando c'è qualcosa che non va a livello hardware.

Proprio per questo, sono stato felicissimo quando sono venuto a conoscenza del fatto che stava nascendo u AMUG Siciliano, e sono stato il socio sostenitore numero 3!!

Per quanto riguarda il mio futuro, credo che lascerò la mia amata isola, perché, purtroppo, qui obiettivamente non vedo le possibilità per realizzare i miei sogni. Cosa sogno? Beh, quello che sogna ogni programmatore!

Realizzare la mia piccola software house e poi, magari, farla diventare un po' meno "piccola", oppure il sogno di ogni programmatore Mac, lavorare in Apple come parte del team di sviluppo di MacOS X. Ma questi sono solo sogni, per ora spero solo di finire presto la scuola e poi l'università (ho deciso di iscrivermi in Informatica, naturalmente) e poi vedremo.



Per conoscere tutta la produzione software di Angelo basta un [click qui per accedere al suo sito](#)

**PREMIERE 6.0: L'UNICO MANUALE  
ITALIANO IN 953 PAGINE!**