

# **Guida ai comandi** **DAInet**

**Prima guida (o almeno così spero) di comandi per server Dalnet non sintetica in italiano. Spiegazioni e commenti in italiano.**

**A cura di**

**Odino**

Detto anche

**O-Dino\_Sauro**

**Word Processor Utilizzato: Microsoft Word 97. Consigliato per la lettura: Word 97 o superiori.**

# Indice:

(Ma perché non lo chiamavano MEDIO???)

- 1) **Prologo e Presentazione:**  
Pagina 3
- 2) **NickServ**  
Pagina 5
- 3) **Chanserv**  
Pagina 11
- 4) **Memoserv**  
Pagina 23
- 5) **Appendice Uno: scegliere una buona password**  
Pagina 26
- 6) **Appendice Due: funzioni di MIRC**  
Pagina 27
- 7) **Appendice Tre: Come si fa un ban, perché a volte non funziona**  
Pagina 29
- 8) **Appendice Quattro: Uno strumento semi-sconosciuto: Aliases**  
Pagina 31
- 9) **Appendice Cinque: Termini**  
Pagina 38
- 10) **Appendice Sei: Protezioni**  
Pagina 40
- 11) **Appendice Sette: Decalogo del buon chattatore**  
Pagina 41
- 12) **Appendice Otto: Emozioni sulla tastiera**  
Pagina 42
- 13) **Appendice Nove: Ringraziamenti**  
Pagina 44
- 14) **Epilogo**  
Pagina 45
- 15) **Errata Corrige & Aggiornamenti & FAQ**  
Pagina 46
- 16) **Riepilogo dei comandi: Guida sintetica**  
Pagina 48 o ultime 2 pagine

**Nota:** per chi volesse stampare il documento: il formato del foglio è selezionato in A4 (21,6 cm x 29,7 cm). Nel caso in cui cambiaste la dimensione del foglio, perdereste anche l'impaginazione. Essendo la guida aggiornabile nel suo 15° capitolo, può avere il riepilogo dei comandi in pagine variabili (Attualmente pagina 48).

Ricordate che il documento ha dei segnalibri. Quindi per cercare un argomento andate su Modifica (o F5)/Vai a/Segnalibro e da lì scegliere il segnalibro (che è scritto nel formato Servizio\_Funzione. Es.: Nickserv\_Register)

# Prologo

Un salutone a tutti gli amici di Dalnet. Finalmente, dopo innumerevoli promesse, scrivo quella che risulta (secondo le mie informazioni) la prima guida dalnet non sintetica in italiano. Con questo non voglio dire che questa E' la prima, ma semplicemente che non sono riuscita a trovarne una, se non inglese. E con questo lavoro voglio soddisfare la curiosità ed desiderio di sapere proprio di alcuni amici che mi hanno sempre pregato vivamente di far loro avere una guida sui comandi Dalnet.

Mi capita spessissimo di dare dei consigli sui comandi... come si registra un nick, come si fa questo o quell'altro... quasi che io fossi l'ottimo Khaled Mardam-Bey che, per chi non lo sapesse, è il programmatore di mirc. Voi direte "che c'entra il programmatore di mirc con i comandi Dalnet?". Niente, appunto ☺ ecco, abbiamo cominciato malissimo. Ma mi sa che non riscrivo l'intro. Comunque finisca, ormai ho cominciato... e devo arrivare.

Vorrei fare alcune piccole premesse. Non ho la presunzione di conoscere tutti i cmd Dalnet, e questa guida vuol essere soltanto un valido strumento per chi ha necessità di base. Inoltre, molti dei piccoli trucchi che inserirò in questa guida sono il frutto di notti intere a swappare tra un task e l'altro, tra un download ed una chattata... quindi immaginatevi come possa avere io le idee chiare ☺ Quindi questa guida è scritta anche per me, per mettere un segna-traguardo dopo i miei primi sei mesi di mirc.

## Presentazione:

La guida presente avrà una struttura molto semplice. Tratterà soltanto di cmd Dalnet veri e propri. Non confondetevi: Mirc è un prg di chat che permette di incontrare nuove persone, e in QUALUNQUE server vi colleghiate (Che sia Dalnet, ircTin, Undernet o chissà quale), c'è una base di comandi valida per tutti. Dalnet, invece, è una sottorete di Mirc: è la più organizzata e quella che meglio si è attrezzata per dare un servizio non soltanto comodo ma anche intelligente... anche se a qualcuno può sembrare macchinoso. C'è addirittura chi pensa che sia antidemocratico... ma, fidatevi, non è così. Anzi.

Questi server sono nati nel 1995, il loro creatore fu DALVENJAH FOXFIRE (az, che nick!) ed alcuni suoi amici: MIRC1MAX, MORPHER E LEFLER. Questi hanno pensato, seguendo il motto "The Friendly Net", di evitare tutti le guerre ed i problemi che creano quelli che io chiamo "server aperti", ovvero senza alcun tipo di gestione dei canali e dei nick. In breve tempo svilupparono Chanserv e Nickserv, per poi farli seguire da Memoserv. Con questi canali avrete il VOSTRO nick, il VOSTRO canale... senza che qualcuno vi rompa le @@. Ovviamente lo troverete sempre qualche stupido, però sono davvero molto pochi rispetto ad altri server

Quindi i comandi Dalnet sono validi solo ed unicamente se vi collegate con un server di questa sottorete. Per farlo, basta digitare nella riga di comando le segg. Istruzioni:

```
/server irc.dal.net  
/server irc.eu.dal.net  
/server irc.ca.dal.net  
/server irc.au.dal.net
```

il primo permette di collegarsi ad un server "random" USA, mentre il 2° ad un server "random" europeo. Il terzo ed il quarto sono rispettivamente server random Canadesi (così dicono le guide, ma io penso ai server Californiani... mah) e random Australiani. Che vuol dire RANDOM? In inglese significa "Casuale", in questo caso vi permette di collegarvi in uno qualsiasi dei server che avete specificato (Americano, Europeo, Canadese o Australiano). Se avete avuto "buone esperienze" con server veloci, segnatevi il nome completo (es. liberty.nj.us.dal.net) e collegatevi direttamente al Vs. "server di fiducia": /server liberty.nj.us.dal.net

Vi chiederete voi... "Ma che cosa è un server?". All'inizio si può pensare ad un nuovo tipo di schiavismo... ed in effetti potrebbe anche esserlo ☺

La prima volta (ovviamente parlo di anni fa) che sentii parlare di "Server" fu quando andai a rimuovere un virus su una macchina collegata in rete. In effetti la rimozione di un virus su pc stand alone ed un pc in rete sono due cose differenti... così come lo sono molte altre cose. Vediamo perché.

Un server non è altro che un computer che mette a disposizione di altri computer chiamati CLIENT le sue risorse di sistema. Questo vuol dire che la memoria, l'hd, gli output in genere del server possono essere

usati dal client connesso. Ovviamente ci sono moltissime limitazioni, e spesso è possibile usare il server soltanto come "tramite".

Questo è il caso di Irc. Un server irc è un computer connesso 24 ore su 24, 7 giorni su 7 (in genere, ma alcuni "chiudono" a certi orari). Quando voi vi connettete ad un server col comando su specificato, non fate altro che "inserirvi" nella lista dei processi che quel server deve elaborare. Quindi voi risultate come una specie di programma in esecuzione. E come tale avete bisogno di ricevere ed inviare dati.

Queste informazioni vengono scambiate da server a server per fare in modo che tutto ciò che avvenga su uno venga riconosciuto come valido anche dall'altro: in parole povere i computer in questione si notificano tutti i cambiamenti che avvengono di volta in volta. Da questo si evince che i molti server che compongono la rete di mIRC sono connessi tra di loro. Però prima vi dicevo che ce ne sono diversi... Undernet, IrcTin, Dalnet stesso... perché?

Perché questi server hanno vite completamente differenti. Quindi tutti quei computer collegati alla rete di Undernet non potranno colloquiare (tramite la stessa sessione di mirc) con un server Dalnet e viceversa.

## **PER LA STORIA DI DALNET GUARDATE LE FAQ**

A questo punto siamo collegati ai server di Dalnet... è arrivato il momento di partire. Facciamoci un viaggio divertente (speriamo) ed utile.

Una ulteriore premessa doverosa va fatta, anche se brevissima. Dalnet offre TRE tipi di servizi: Nickserv, Chanserv e Memoserv. Il primo consiste nella gestione dei nick (registrazione, identificazione, etc...), il secondo alla gestione dei vari canali ed il terzo alla gestione delle Memo, ovvero messaggi che si possono lasciare ad un utente proprietario di un determinato nick per comunicargli qualsiasi cosa, qualora non fosse collegato in quel momento.

Inoltre, qualunque comando voi usiate, vi manderà una risposta che può essere il risultato dell'operazione richiesta o di errore. Dovete sempre guardare nello status le notice che vi manderanno i servizi di Dalnet. Ricordo che i notice sono messaggi privati che nessuno può leggere. Anche voi potete mandare msg privati a chi volete, guardate l'appendice per la sintassi del comando.

Per gli esempi, userò i miei nick e/o le mie esperienze.

# NICKSERV

## ➤ PRIMI COMANDI NICKSERV: register, set kill, identify, drop, set passwd.

Premessa: quasi tutti i server Dalnet accettano 3 tipi di chiamata al servizio NICKSERV:

`/nickserv command...`  
`/ns command`  
`/msg nickserv command`

Se non vi funzionano i primi due, provate con il 3° che è standard per tutti.

Anzitutto, come si sceglie un nick? Il comando è:

**`/nick Odino`**

Ovviamente Odino non potete usarlo, è MIO ☺. Con questo comando "cambiate nome" internettiano. Questo comando è una specifica di MIRC, e non soltanto di DALNET.

Il primo inconveniente che si trova quando ci si connette su questa rete particolare di Mirc, è quello di trovare il nick scelto all'inizio, già usato. Io, ai tempi (ottobre 98), ebbi la fortuna di trovare il mio "alter ego" internettiano... ehm... "libero" da registrazione. Così lo presi. Ma non sempre si ha questa fortuna. Qualcuno potrebbe avere l'intenzione di attendere che l'utente esca per prendere il nick, ma ciò, nella stragrande maggioranza dei casi, è inutile. Il motivo è semplice: Dalnet offre la possibilità di "registrare" il nick nel suo database, e così poter essere usato soltanto da UNA persona. Come si registra un nick? Il comando è questo:

**`/nickserv REGISTER <password>`**

**Es.: `/nickserv REGISTER questosonoio`**

Dove PASSWORD deve essere una parola a vostra scelta (nell'es. "questosonoio"). Non sono a conoscenza di limiti sul numero di caratteri (ho una password su un nick lunga una ventina di caratteri), però esistono alcune limitazioni.

E' possibile che registrando un nick si riceva un msg di errore nella finestra dello status. Esso è dovuto a 2 cause:

- 1) Caratteri illeciti
- 2) Parola non valida

Nel primo caso avete inserito dei caratteri non validi, nel secondo, invece, avete scelto una password decisamente stupida (per la serie: Password, pass od il proprio nick). In tutti e due i casi cambiate password e riprovate.

Consiglio: evitate password lunghe, nomi di familiari o fidanzati/e, amici/che, etc... qualcuno potrebbe prima o poi scoprirla. Tutto il resto va bene, meglio se con pochi caratteri.

Siamo al sicuro? Nessuno userà il nostro nick? No, ancora no. C'è un ulteriore comando che ci permette di IMPEDIRE a chiunque di usare il nostro nick:

**`/nickserv SET KILL on`**

Così, quando qualcuno sceglierà il nostro nick, verrà avvisato della registrazione e, successivamente, invitato a cambiarlo. Se non effettua il cambiamento entro 60 secondi, il nick verrà cambiato AUTOMATICAMENTE in GUESTXXX, dove XXX è un numero. E, subito dopo, l'utente verrà sconnesso dalla rete di DALNET.

Se tutto va bene, abbiamo registrato il nick ODINO con la password QUESTOSONOIO.

A questo punto, sorge un dubbio. Se "nickserv" cambia il nick in GUESTXXX quando usiamo un nick registrato, COME facciamo ad usare un NOSTRO nick registrato?

Il comando è:

**/nickserv IDENTIFY <password>**

**Es.: /nickserv IDENTIFY questosonoio**

In questo modo (LAG permettendo... poi dedicheremo una spiegazione al termine LAG) nickserv ci identificherà come i veri proprietari del nick, e potremo usarlo senza problemi.

E' anche possibile che l'identificazione NON sia necessaria. Quando avviene ciò? Semplice. Durante la registrazione del nick, NICKSERV memorizza anche la vostra HOST MASK o IP MASK (es.: [Alberto@a-cl6-23.tin.it](mailto:Alberto@a-cl6-23.tin.it) oppure [Alberto@212.232.216.28](mailto:Alberto@212.232.216.28)). Quando utilizzate il vostro nick, SE la mask è identica a quella memorizzata da nickserv, il riconoscimento NON sarà necessario. Questo è un punto FONDAMENTALE per evitare di identificarsi, e lo approfondiremo quando parleremo del comando /nickserv ACCESS....

C'è una particolare opzione, praticamente sconosciuta, che vi permette di identificarvi con MOLTA più facilità

In genere ci si connette ai server di mirc utilizzando l'apposita funzione del mirc stesso. Ma, come detto, abbiamo la possibilità di farlo tramite la riga di comando.

**/server irc.dal.net 7000**

dove 7000 è la porta del server alla quale vi collegherete (se il server la supporta).

Se volete AUTOIDENTIFICARVI, scrivete

**/server irc.dal.net 7000 <password>**

**Es.: /server irc.dal.net 7000 questosonoio**

Se avete voglia di cambiare password, il comando è:

**/nickserv SET PASSWD <nuovapassword>**

**Es.: /nickserv SET PASSWD questoeroio**

Ovviamente prima dobbiamo usare il comando identify con la vecchia password (questosonoio). Da questo momento useremo /nickserv IDENTIFY questoeroio per identificarci.

Se un giorno volessimo lasciare il nostro nick, per renderlo disponibile, useremo questo comando:

**/nickserv DROP <nick>**

**Es.: /nickserv drop Odino**

Ovviamente dovremo prima farci riconoscere col comando /nickserv IDENTIFY PASSWORD

La registrazione dura in eterno? No, certamente. Il numero dei nick si è ingigantito spropositatamente negli ultimi mesi. Se nel 1996 erano meno di 60.000, ora dovremmo essere a quasi 400.000

Immaginate cosa voglia dire GESTIRE un database di tali dimensioni... e tutti i nick che magari si usano per qualche giorno appena. Praticamente nessuno, decidendo di cambiare il nick, usa il comando DROP. Ed è per questi due motivi che se NON VI IDENTIFICATE una volta ogni 20 giorni, il nick verrà droppato automaticamente.

## ➤ Parliamo del comando ACCESS. Ed anche di SET SECURE

Spiegateci già la funzione, vediamo COME si usa. I suoi parametri assomigliano molto alla gestione dei SOP e degli AOP dei canali. Quindi, memorizzate bene gli schemi perché li ritroverete più avanti.

Eccone le sintassi:

**/msg nickserv ACCESS LIST**

**/msg nickserv ACCESS ADD <Address Mask>**

**/msg nickserv ACCESS DEL <Address Mask>**

**/msg nickserv ACCESS WIPE <Address Mask>**

Riprendiamo i due esempi di Mask che abbiamo illustrato precedentemente.

[Alberto@a-cl6-23.tin.it](mailto:Alberto@a-cl6-23.tin.it) oppure [Alberto@212.232.216.28](mailto:Alberto@212.232.216.28)

Questo è un esempio di Mask, così come lo potrebbe avere un qualsiasi utente. Ciò significa che quando vi connettete ad INTERNET, vi viene assegnato anche una mask di riconoscimento, che sarà valida PER TUTTA LA DURATA DELLA CONNESSIONE.

Vuol dire che saremo identificati da quella mask NON SOLO da mirc, ma anche da qualunque sito internet che guardiamo con Explorer o Netscape...

Se scrivete

**/msg nickserv ACCESS LIST**

**es.: /msg nickserv ACCESS LIST**

vi verrà visualizzata la lista delle Mask per le quali NON sarà necessario il riconoscimento con /nickserv IDENTIFY PASSWORD.

Ma c'è chi, come me, ha l'ip "variabile"... o l'host variabile. Che significa? Che oggi posso avere questo IP 195.180.120.28, mentre domani 195.180.120.35

Oppure, considerando le mask: [Alberto@pp0013-infoservizi.it](mailto:Alberto@pp0013-infoservizi.it) o [Alberto@pp0011-infoservizi.it](mailto:Alberto@pp0011-infoservizi.it)

Come fare, allora, per farsi riconoscere in questi casi?

In due modi.

- 1) Aggiungendo nuove mask
- 2) Utilizzandone solo una, coma con la cosiddetta WILD CHAR (\*)

Per aggiungere una mask basta scrivere:

**/nickserv ACCESS ADD <mask>**

**Es.: /nickserv ACCESS ADD [Alberto@pp0013-infoservizi.it](mailto:Alberto@pp0013-infoservizi.it)**

utilizzando quella che è la vostra attuale MASK. Non la conoscete? Scrivete questo comando

**/whois <Nick>**

**Es.: /whois Odino**

E vi verrà data la vostra mask (con altre info) nella finestra dello status.

Nel secondo caso, invece, potete usare UNA sola mask. Quando vi connettete ad un provider internet con "ip variabile", significa che questo vi assegna di volta in volta un Host ed un IP diversi. Ma NON COMPLETAMENTE. C'è sempre una parte che rimane uguale.

Es.: [Alberto@a-cl6-23.tin.it](mailto:Alberto@a-cl6-23.tin.it), oppure [Alberto@a-cl6-25.tin.it](mailto:Alberto@a-cl6-25.tin.it)

In questo caso, i due host, si possono "raggruppare" in uno solo: [Alberto@\\*.tin.it](mailto:Alberto@*.tin.it) Questo però da la possibilità a molti di usare il vostro nick.

Con l'IP, invece, cambiano sempre e solo le ultime cifre.

Es.: [Alberto@195.180.120.28](mailto:Alberto@195.180.120.28) oppure [Alberto@195.180.120.28](mailto:Alberto@195.180.120.28)

Per "raggrupparli": [Alberto@195.180.120.\\*](mailto:Alberto@195.180.120.*)

A cosa serve tutta questa spiegazione? Semplice. Se volete avere la possibilità di utilizzare una sola host ed avete un provider che vi assegna un IP variabile, scrivete

Es.: **/nickserv ACCESS ADD [Alberto@195.180.120.\\*](mailto:Alberto@195.180.120.*)**

Così avrete la possibilità di usare il nick senza farvi riconoscere.

MA STATE ATTENTI. Io sconsiglio l'utilizzo delle wild card, perché gli utenti del vostro provider **potrebbero** avere la possibilità di usare il vostro nick.

**DA EVITARE COME LA PESTE LE WILD USATE COSI': [\\*@\\*.TIN.IT](mailto:*@*.TIN.IT)**

Se volete cancellare una "entry", basta scrivere

**/nickserv ACCESS DEL <mask>**

**Es.: /nickserv ACCESS DEL [Alberto@pp0013-infoservizi.it](mailto:Alberto@pp0013-infoservizi.it)**

Così facendo cancellerete questa mask dalle registrazioni del database di Nickserv. Ovviamente sono anche ammesse le wild card.

Se, invece, volete cancellare TUTTE le mask, basta scrivere

**/nickserv ACCESS WIPE**

Ho avuto esperienze non esaltanti: non tutti i server supportano il comando.

Un modo alternativo di avere maggiore sicurezza è scrivere:

### **/nickserv SET SECURE on/off**

On abilità Off disabilita il comando

Con questo cmd non facciamo altro che impedire a chi usa il nostro nick (se pure per quei pochi 60 secondi necessari alla identificazione) di leggere le nostre MEMO o di usare i comandi CHANSERV sui nostri canali se non dopo essersi identificati. Questo può capitare a volte perché può esserci un User che ha una mask molto simile alla vostra e Nickserv non richiede il riconoscimento.

Questo comando mi ha dato dei problemi, infatti non lo uso più. Il migliore modo è quello di ELIMINARE ogni Mask dalla Access List del nostro nick. Usate il comando WIPE.

Aggiornamento alla fine di Maggio99: il comando set secure sembra essere stato eliminato completamente dalla lista dei comandi. Quindi provvedete, se lo reputate necessario, cancellare ogni host mask di riferimento per il vostro nick ☺

### ➤ **ALTRI COMANDI NICKSERV: recover, release, ghost**

Nonostante la registrazione garantisca la quasi certezza di avere il proprio nick al sicuro, ci sono occasioni in cui non è possibile usarlo. Quali sono?

Capita a volte che ci si disconnetta senza una ragione apparente, ma non è così. I motivi di disconnessione sono tanti e non sto qui ad elencarli. Però può capitare di uscire da un server e riuscire subito a rientrare. Se il server da cui siete usciti, però, ha in quel momento un sovraccarico di lavoro, potremmo vedere il NOSTRO nick in chat senza che però sia posseduto da alcuno: diventa quello che si chiama GHOST.

Il comando più immediato per "killare" un ghost è questo:

**/nickserv GHOST <nick> <password>**

**Es.: /nickserv GHOST Odino questosonoio**

Con questo comando chiediamo a Dalnet di "uccidere" il fantasma e darci la possibilità di riprendere il nick. Questo è un comando importante che evita di chiedere agli @ di kickare il nick. Tra l'altro, per la precisazione, molte volte il kick ad un ghost non serve perché non si elimina dalla memoria del server un nick con un semplice kick da un canale.

Usando il comando ghost, può a volte capitare di ricevere questo messaggio:

**-NickServ- You can't ghost an enforcer. Consider using the RELEASE command**

Che significa? Che in quel momento il nostro nick è "posseduto" da nickserv per diverse ragioni. Se fate un /whois sul nick (/whois Odino, in questo caso) riceverete un msg del tipo:

**Odino is enforcer@dal.net \* NickServ enforcement**

**Odino using services.dal.net [0.0.0.0] DALnet services home base**

**Odino End of /WHOIS list.**

Questo accade quando nickserv è pesantemente laggato, in genere.

In questo caso dobbiamo cambiare comando per riottenere il nostro nick:

**/nickserv RELEASE <nick> <password>**

**Es.: /nickserv RELEASE Odino questosonoio**

Se tutto va bene, dovremmo potere riottenere il nick.

E se va male? Vuol dire che non avete settato il kill (/nickserv set kill on). In questo caso vuol dire che davvero qualcuno sta usando il nostro nick, e per recuperarlo dobbiamo eseguire questi comandi:

**/nickserv RECOVER <nick> <password>**

**Es.: /nickserv RECOVER Odino questosonoio**

Oppure, se la vostra mask è contenuta del database di Nickserv, **/nickserv RECOVER Odino**



-NickServ- (Currently on IRC) For extra info /whois Odino  
-NickServ- Last seen address: [Alberto@195.180.120.28](mailto:Alberto@195.180.120.28)  
-NickServ- Last seen time: 05/04/99 23:14:14 GMT  
-NickServ- Time registered: 06/03/99 18:30:28 GMT  
-NickServ- Time now: 09/05/99 23:39:17 GMT  
-NickServ- URL: mailto:skullface666@hotmail.com  
-NickServ- This user has enabled nick kill enforce.  
-NickServ- \*\*\* End of Info \*\*\*

Queste sono alcune info. Se ne volete altre, scrivete /whois Odino... o un altro nick. Curiosoni.

Tra queste informazioni, qualcuno avrà notato la mail. Ma se fate un /nickserv lno sul vostro nick, possibilmente avrete questo campo vuoto. Perché? Perché è possibile settare la propria URL che può essere un indirizzo WWW, HTTP od una mail. Questo è il comando:

**/nickserv SET URL [Http://www.miahompage.com](http://www.miahompage.com)**  
**/nickserv SET URL [skullface666@hotmail.com](mailto:skullface666@hotmail.com)**

scegliete voi se inserire la mail o l'url. Io vi sconsiglio la mail per evitare che qualche lamer vi mandi pacchi di mail anonime. L'url, ovviamente, è più gradita se avete una vostra pagina.

Ci sono altri due comandi, ID e ACC, che su Dalnet hanno poca utilità. In genere vengono utilizzati per sfruttare quelli che si chiamano BOT. Ma non solo. Un BOT non è un user vero e proprio, pur avendo il suo nick e svolgendo alcune funzioni. Mirc offre un enorme numero di funzioni disponibili e, per esempio, gli script le usano a fondo. Ma queste funzioni sono anche utilizzabili da un BOT, che altro non è se non uno script lasciato nella memoria di Dalnet. In genere l'uso del bot è richiesta nei server senza registrazione di canale (Undernet o irc.tin), in Dalnet l'utilità è limitatissima, anche perché quasi tutti i server NON accettano bot, se non previa comunicazione. Comunque, eccovene la sintassi.

**/nickserv ID <nick>**  
**Es.: /nickserv ID Odino**  
**/nickserv ACC <nick>**  
**Es.: /nickserv ACC Odino**

La funzione ACC restituisce una NOTICE privata con un valore che va da 0 a 3.

- 0 - Nick Non Registrato
- 1 - Nick Registrato ma non Online, o ancora non Identificato
- 2 - Utente Online e riconosciuto dalla Mask Address
- 3 - Utente Online e riconosciuto tramite password del nick

Ovviamente capite che è qualcosa di poco utile, se non in un caso. Se voi parlate con una persona, e NON siete sicuri che sia la persona che conoscete, potete usare ACC. Se il risultato è 3, state tranquilli che è lui... a meno che non si fa fregare le password ☺ Questo è utilissimo anche quando volete oppare una persona per vedere se è veramente quella che crediate che sia o meno.

La funzione D, invece, serve ad ottenere un particolare NUMERO di identificazione tramite NOTICE privata. Che serve? Quando ci connettiamo ad un server, questo ci affibbia un "numero di processo"... in effetti noi per i server non siamo che dati, e quindi contrassegnabili con un numero. Fin quando non ci sconnettiamo ad quel server, noi avremo SEMPRE LO STESSO ID... quindi se qualcuno cambia nick senza sconnettersi (magari per nascondersi), potete identificarlo tramite il comando ID. Ovviamente dovete farlo 2 volte: uno all'inizio e un altro ehm... durante la fuga eheheh ☺

Tra i servizi di Nickserv c'è anche un altro comando, il comando LIST. Ma sinceramente non mi ha mai dato risultati. Penso sia un comando che si integrerà in seguito. Boh, misteri della fede.

CE L'HO FATTA!!!! ☺ finito la prima parte!!! Ora tocca alla 2° e più lunga delle tre. Ma intanto questi comandi descritti vi serviranno alla grande per la gestione dei vostri nick. Se invece siete Op (Founder, SOP, AOP), allora leggete il resto... avrete così un'idea di quali altri grandi potenzialità abbia Dalnet. Vi ricordo comunque che alla fine di questa spiegazione dei servizi Dalnet (nickserv, chanserv, memoserv), ci sarà una breve guida che vi farà da guida per ricordare più che altro la sintassi.

# CHANSERV

Chanserv è uno strumento potentissimo, un'insieme di funzioni estremamente completo ed efficace che vi permette di gestire ogni aspetto del canale. Normalmente la @ si ottiene in 2 modi:

- 1) ve la da un Vostro amico
- 2) siete i primi ad entrare in un canale

Questo fa sì che in server come UNDERNET o IRC.TIN ci sia una situazione a volte intollerabile: sembra di essere in una prateria di animali selvaggi pronti a scannarsi a vicenda per una @. Per cui sono frequenti le "guerre" di Nuking e Flooding, di TAKEOVER e "cazzi" vari...

**[14:58] \*\*\* You were kicked from #QUESTODOCUMENTO by ODINO ( Cazzo non si dice, maleducato!!!)**

Scusate, mi sono kickato da solo per manifesta volgarità ☺

Ma se siete su Dalnet, le cose cambiano. Potete ricevere la @ da un Vs. amico, e anche se entrate primi in un canale ma SE E SOLO SE il canale NON è registrato da nessuno. In caso contrario, dovrete essere nella lista dei SOP e degli AOP.

Parliamo di queste due figure brevissimamente, e poi spieghiamo le funzioni Chanserv.

In Dalnet TUTTI siamo degli User... ovvero degli utenti. Entrando nei vari canali, però, possiamo avere qualche responsabilità in più ed una funzione diversa: Founder, Sop, Aop.

Il founder è il fondatore del canale. Io per esempio sono il founder di #Mitico e di #Nuova\_Italia (che ho "ereditato" da Red\_Flag), mentre di #Italia LA founder si chiama IceQueen.

Il founder è quello che registra per primo il canale (ma non sempre, vedremo poi perché). Ed è quello che può cambiare TUTTE le impostazioni del canale stesso. Egli, inoltre, può avvalersi della collaborazione fattiva di AOP e SOP per quanto riguarda il mantenimento della disciplina nel canale. Ovviamente le regole variano da canale a canale, però ci sono degli standard. Per farvi un esempio: io su #mitico (piccolo canale che raggruppa i miei migliori amici) faccio tollerare e tollero linguaggi non moderati (se pure con una certa limitazione), mentre su #Italia (che è un canale molto ma molto più frequentato) sarebbe impensabile accettare regole come quelle del mio mitico.

Gli AOP ed i SOP sono due figure molto simili: un user normale non vede la differenza, che, invece, in certi casi è sostanziale. Vediamo perché.

Il SOP, essendo uno stretto collaboratore del Founder, può modificare la lista degli AOP, mentre non è possibile il contrario.

C'è un comando (Masskick) che butta fuori tutti dal canale (si usa in casi disperatissimi). Questo è accessibile sia ai SOP che agli AOP, ma questi ultimi non possono accedere a questa funzione SE è presente nel canale un SOP.

In un canale, oltre i vari BAN (espulsione temporanea) ed i Kick (quando si caccia qualcuno...), c'è la possibilità di AKICKARE un user, ovvero di non farlo mai più rientrare con quel nick o quella Mask Address. Mentre gli AOP NON possono modificare la lista degli Akick, i SOP sì .

In più è possibile per il SOP usare la funzione UNBAN ALL, che toglie il ban a TUTTI quelli inseriti nella lista dei ban.

Ora seguirà una carrellata delle funzioni di Chanserv. Saranno listate in base alla diretta utilità quindi prima le funzioni di info, poi registrazione etc...

Abbiamo detto che sono 4 le figure di utenti in un canale, e ciascuno di essi può fare uso di un certo numero di funzioni Chanserv. E' normale che il founder possa utilizzare TUTTI i cmd ed abbia le stesse funzioni del SOP, che ha le stesse possibilità dell'AOP che è un normale anche User. Ma non è valido il contrario. Quindi i comandi per gli users sono disponibili a tutti, i comandi disponibili per l'AOP sono accessibili per i SOP ed il founder. Quelli per i SOP sono accessibili dal founder. Il founder invece è il Deus Ex Machina di tutto. Insomma, sottostate SUDDITI! ☺

Premesso che la sintassi è identica a quella di nickserv, ovvero

/msg servizio (set) funzione #canale (parolachiave) variabile

Set e parolachiave non sono sempre presenti. Mentre il resto è standard per tutti. Se guardate i comandi già illustrati con nickserv capirete.

## ➤ COMANDI PER USERS: INFO, ACCESS

Abbiamo detto che per i nick esiste un database che contiene tutte le informazioni riguardanti i nick registrati. Così avviene anche per i canali. Per accedere alle info del canale, si può usare un comando identico a quello incontrato precedentemente con nickserv: INFO

**/msg chanserv INFO #canale**  
**Es.: /msg chanserv INFO #mitico**

Avrete una visualizzazione del tipo

```
-ChanServ- *** Info on #Mitico
-ChanServ- Founder   : Odino (Odino@195.180.120.24)
-ChanServ- Mode Lock : +tn-iskl
-ChanServ- Last Topic : Cos'è peggiore, un amico che puzza o una puzza per amico???? ☺
-ChanServ- Description: Il canale di chi non ha pregiudizi ☺ siate mitici anche voi
-ChanServ- Options   : Secured Ops, Topic Lock
-ChanServ- Memo level : SOP
-ChanServ- Registered : 05/05/99 23:22:08 GMT
-ChanServ- Last opping: 05/12/99 22:56:56 GMT
-ChanServ- *** End of info
```

Non guardate i singoli dati che capirete alla fine.

Ricordate il comando Access per il nick? Quello che vi dava informazioni riguardo allo stato di identificazione dell'utente? Bene, esiste lo stesso comando per Chanserv.

**/msg chanserv ACCESS #canale <nick>**  
**es.: /msg chanserv ACCESS #mitico Odino**

Il risultato è dato da una notice privata del tipo

```
-ChanServ- ACC <channel> <nick> <utente@host.dominio> <livello di accesso>
es.: -ChanServ- ACC #mitico Odino Odino@195.128.120.24 4
```

Il livello di accesso è determinato da un numero che può avere questi valori.

- 1 Akick (autokicked, non può entrare nel canale)
- 0 Accesso da utente normale
- 1 Accesso da AutoOp
- 2 Accesso da SuperOP
- 3 Accesso da Founder: identificazione tramite ADDRESS MASK del nick del founder
- 4 Accesso da Founder: identificato tramite password del nick tramite NICKSERV
- 5 Accesso da Founder: indenticato tramite password del CANALE tramite CHANSERV

Così potete capire quale funzione abbia l'utente all'interno del canale.  
Questi due comandi sono accessibili a tutti gli utenti, dal founder in giù.

## ➤ **Comandi per FOUNDER cap. I: REGISTER e DROP**

Il founder, abbiamo detto, è la persona più importante dell'intero canale. I motivi sono evidenti, e, comunque, basterebbe una sola motivazione per giustificare questa importanza: ha creato il canale e può farlo "morire".

Per creare un canale basta scrivere

**/join #nuovocanale**  
**Es.: /j #mitico**

Se verrete Oppati subito (quindi il vs. nick sarà preceduto dalla @), provate il comando /chanserv info, in modo da verificare lo stato del canale. Se non è registrato, potete farlo vostro... così :

**/chanserv REGISTER #canale <password> <e qui inserite la descrizione del canale>**  
**Es.: /chanserv REGISTER #mitico miocanale Il canale dei matti... e siate mitici anche voi ☺**

Con questo comando avrete registrato il canale #mitico, con la password "miocanale" e la descrizione "Il canale dei matti... e siate mitici anche voi ☺"

Così il canale è vostro. Attendete l'accettazione della registrazione nella finestra dello status (vi ricordo di farlo per OGNI comando che eseguite di Chanserv, Nickserv, Memoserv), dopo di che potete cominciare con i comandi per i settaggi del canale.

Se volete abbandonare il canale, il comando è:

**/chanserv DROP #canale**  
**Es.: /chanserv DROP #mitico**

Ovviamente dovrete avervi prima identificato con nickserv o chanserv (vedremo poi come fare).

➤ **I Primi Settaggi Del Canale: SET (Founder, Passwd, Desc, URL, Mlock, KeepTopic, TopicLock, OpGuard, LeaveOps Restrict, Unsecure, Ident, Private, Memo).**

Premessa: appena il canale è creato, esso avrà delle impostazioni di base, di default che potrete però cambiare. Alla fine della spiegazione dei comandi SET, faremo una carrellata di questi settaggi di default. Quando qualcuno mi nominò per la prima volta il comando SET (era forse Red\_Flag a proposito della registrazione del nick), come ovvia battuta gli risposi Ot. ☺ La cosa terribile è che, quando mi spiegò poi come settare i comandi del canale (es.: /chanserv set mlock +tn) io scrissi VERAMENTE /chanserv ot mlock +tn... questo per farvi capire un po' la mia malattia mentale ormai in stato di avanzata depressione perché non può averla vinta. Che ve frega? Direte voi... ed io vi rispondo: sto scrivendo io e voi zitti e leggete ☺ Comunque, alla fine capii cosa dovevo fare. Imparare la SINTASSI dei comandi SET per fare in modo di non dimenticare nulla. Voi credete che io ricordi tutti i comandi? Ancora no, forse ci arriverò. Però ricordo la sintassi, e questo è il passo più importante.

**/chanserv set COMANDO #CANALE FUNZIONE VALORE**

E' questo schema che io ricordo e consiglio a tutti voi di tenere in mente. Io sono un programmatore, nato col Basic (horrere!!!!), ma sviluppatomi prima col Cobol e poi con Pascal e C. Questi ultimi due mi hanno dato uno strumento potentissimo per l'apprendimento dei comandi di ogni tipo di programmazione a qualsiasi livello. Puoi non ricordare una parola chiave, ma se ricordi la sintassi il gioco è per la maggior parte fatto.

**/chanserv set COMANDO #CANALE FUNZIONE VALORE**  
**Memorizzatelo bene!**

Quando registriamo un canale, automaticamente Chanserv ci registrerà come Founder. E' possibile cambiare il founder in qualsiasi momento della vita di un canale. Come fare? Il comando è questo:

**/chanserv SET #canale FOUNDER**  
**Es.: /chanserv set #mitico Founder**

NON potete usare la funzione in questo modo: /chanserv set #canale founder NICK, per il semplice motivo che il nuovo founder DEVE avere la password del canale e, quindi, prima di utilizzare il comando SET FOUNDER, deve IDENTIFICARSI al chanserv e fargli sapere di essere in possesso della password giusta. Il comando per identificarsi lo spiegheremo dopo, quando parleremo dell'uso di Chanserv nelle normali condizioni di ogni giorno. Però, se siete stati attenti a tutto quello che vi ho detto, dovrete già saperlo fare visto che la sintassi l'avete già vista con nickserv. Provate comunque, e poi verificate se siete delle aquile o no ☺☺☺

E' sempre una buonissima abitudine cambiare la password del canale in maniera costante nel tempo, se non volete che qualcuno ve la rubi. Ma se per i piccoli canali questo può essere un dato irrilevante o quasi, per i grandi canali diventa un obbligo prioritario. A voi dunque la scelta se usare il comando per il cambio della password con costanza o meno.

**/chanserv SET #canale PASSWD nuovapassword.**  
**Es.: /chanserv SET #mitico PASSWD nuovapassworddelcanale**

Come sembra logico, prima di usare questo comando dovrete identificarvi a CHANSERV come possessori della vecchia password. Poi vedremo come fare.

Ricordate che il nick aveva la possibilità di contenere nelle proprie info l'url o la mail del possessore? Bene, è così anche per il canale. E non solo, come avete visto nella registrazione, contiene anche la descrizione. Questi due parametri si possono cambiare.

```
/chanserv SET #canale URL http://www.indirizzodelcanale.com  
/chanserv SET #canale URL mailto:privatmsg@yahoo.com  
/chanserv SET #canale URL
```

Nel primo caso diamo come URL un indirizzo WWW, ma potrebbe essere anche ftp ovviamente.  
Nel secondo è una mail, mentre con in terzo caso cancelliamo il dato esistente e quindi avremo una URL nulla.

```
/chanserv SET #canale DESC descrizionedelcanale  
Es.: /chanserv SET #mitico DESC Ora ho cambiato la descrizione.
```

E' necessario che il canale abbia una descrizione, quindi non potete scrivere /chanserv set #canale DESC, per azzerare il valore.

Cominciamo ad addentrarci nelle cose più importanti. Parliamo di Mlock.  
Per capire meglio a cosa serve, prima guardiamo la sintassi e poi vediamo i valori possibili.

```
/chanserv SET #canale MLOCK valori
```

I valori ammessi sono:

- 1) +t -t
  - 2) +n -n
  - 3) +i -i
  - 4) +p -p
  - 5) +k -k <CHIAVE>
  - 6) +m -m
  - 7) +s -s
  - 8) +l -l <NUMEROUTENTIAMMESSI>
1. Nel primo caso non facciamo altro che dire a Chanserv di permettere il cambio del topic soltanto a chi detiene la @. Ovviamente se è +t, se invece è -t il topic può essere cambiato da tutti.
  2. Nel secondo caso, invece, se settate +n, impedirete a chiunque di intervenire con un comando /MSG (che vedremo in appendice) di intervenire nella discussione del canale ANCHE SE NON presente. Ovviamente chi non è presente potrebbe anche infastidire la discussione con messaggi inutili, per cui è vivamente sconsigliato il settaggio -n.
  3. Nel terzo caso, indichiamo a Chanserv se desideriamo un canale ad inviti o meno. Se sì, entra nel canale soltanto chi è invitato da OP, SOP, FOUNDER con il comando /invite (vedremo dopo). Se no, il canale è aperto a tutti. Consigliato -i.
  4. Nel quarto caso, indichiamo a Chanserv che il canale è PRIVATO, e quindi un /WHOIS sul nick NON dà l'indicazione del canale, a meno che non si è all'interno del canale stesso. Esempio: io parlo con CIPPALIPPA, e voglio vedere in quali canali parla. Se è in un canale PRIVATO (esempio #strunz), il mio /WHOIS mi darà tutti i canali in cui è, TRANNE #strunz. Inserendo -P, ovviamente, avremo l'effetto contrario.
  5. Nel quinto caso, indicheremo a Chanserv che chiunque voglia entrare nel canale PUO' entrare solo se a conoscenza della <CHIAVE> con questo comando /JOIN #CANALE <CHIAVE>. Se la chiave è errata non potrà entrare. Io consiglio di disattivarlo IN CONDIZIONI NORMALI, se invece volete fare delle "riunioni", allora settatelo.
  6. Nel sesto caso, dimostreremo a tutti se siamo democratici o meno ☺ perché +M indica che il canale è MODERATO. Ovvero possono parlare soltanto gli @ e i VOICED (+). Io ho visto un solo canale così: #ITALIA di IRC, che normalmente contiene qualcosa come oltre 800 utenti a serata. Una vera bolgia infernale da cui non se ne esce più fuori. Provate a mettervi un nick come SONOTUTTATUASELOVUOI, e vedete che vi capita... il sottoscritto l'ha fatto eheheheh ☺ In casi normali è VIVAMENTE sconsigliato di attivare il moderato.
  7. +s è l'equivalente di +p. Soltanto che con P si identifica un canale PRIVATO, mentre con S un canale SEGRETO. Sembra una distinzione inutile, ed in effetti lo è ☺ quelli di Dalnet dicono che è più sicuro un

canale segreto che non uno privato. Ma alla "tirata dei conti" il risultato è identico. Le due opzioni NON possono essere usate insieme.

8. Con L, indichiamo quale debba essere il limite massimo di utenti ammessi nel canale. Se si raggiunge il limite, nessuno potrà accedervi se non dopo che qualcuno sarà uscito dal canale stesso. Io per #mitico a volte setto il valore L a 999 utenti eheheheheh... il numero costante di #mitico è sotto i dieci. Ma non disperiamo, crescerà ☺

Esempio: **/chanserv SET #mitico MLOCK +tn-ipkm**

Così indicherete a chanserv che il topic può essere cambiato solo dagli op, e che non sono ammessi messaggi esterni. Tutte le altre opzioni sono disabilitate.

C'è un modo apparentemente più rapido di settare queste funzioni. Basta fare un DOPPIO click sulla finestra del canale, e vi verrà visualizzata una schermata con il topic, i BAN (le espulsioni) ancora attivi, e dei settaggi da spuntare. Questi, disposti sulla sinistra, non sono altro che i modi di MLOCK.

Conflitti: non posso essere usate CONTEMPORANEAMENTE queste configurazioni

+K e +I (canale con ingresso a chiave, canale con ingresso ad inviti) è ammesso però -K e -I (-KI)

+P e +S (canale privato, canale segreto)

La configurazione ottimale è quella descritta nell'esempio di qualche riga sopra.

Capita molto spesso che all'ingresso del canale vediate il topic cambiato da qualcuno che non è AOP o SOP. In questo caso vuol dire che non avete settato bene il canale.

Per integrare la funzione di MLOCK +t, esistono altri due comandi: TOPICLOCK e KEEPTOPIC

**/chanserv SET #canale KEEPTOPIC ON / OFF**

**Es.: /chanserv SET #Mitico KEEPTOPIC ON / OFF**

In questo caso indichiamo a chanserv di "memorizzare" il topic tra una sessione e l'altra. E quindi FARA' cambiare il topic a chi non è OP, ma soltanto per una frazione di secondo, dopo di che tornerà l'ultimo topic riconosciuto come valido (settato da OP, SOP o FOUNDER). Vi consiglio di attivarlo sempre.

Se desiderate, invece, limitare ancora di più la modifica del topic, usate il comando TopicLock. Se ricordate, con MLOCK +t impedivamo a chiunque NON avesse la @ di cambiare topic. Accade però che qualcuno possa essere oppato da un AOP, senza esserlo. E quindi possa cambiare il topic del canale. Per evitare che avvenga questo, scrivete:

**/chanserv SET #canale TOPICKLOCK founder / sop / off**

**Es.: /chanserv SET #mitico TOPICKLOCK founder**

**Es.: /chanserv SET #mitico TOPICKLOCK sop**

**Es.: /chanserv SET #mitico TOPICKLOCK off**

Nel primo caso SOLO il founder potrà cambiare il topic. Nel secondo caso solo i SOP, mentre nel terzo potranno cambiarlo tutti (nel caso di MLOCK -t) oppure solo chi ha la @ (nel caso di MLOCK +t)

Ricordiamo che i due settaggi sono incompatibili tra loro: sceglietene uno soltanto.

Ovviamente può capitare, come detto prima, un AOP od un SOP possa oppare un user. Siccome la gestione del canale è una questione delicata e a volte un oppaggio sbagliato può creare disastri, possiamo usare il comando OPGUARD per impedire a chiunque di essere oppato, a meno che non è SOP, AOP o, ovviamente, Founder. Ricordiamo che esistono 2 comandi per oppare: /chanserv op #canale NICK (valido SOLTANTO per Dalnet) e /mode #canale +o NICK (Valido per qualunque server di MIRC). Il comando OPGUARD è valido SOLO per la seconda istruzione.

**/chanserv SET #canale OPGUARD On / Off**

**Es.: /chanserv SET #mitico OPGUARD On**

Ovviamente On attiva ed Off disattiva. ☺

Fino ad ora vi ho raccontato un sacco di frottole! Eheheh ☺ Non vi preoccupate, non è esattamente vero. Capita a volte che i servizi di Dalnet siano temporaneamente "down", disattivati. In questo caso ogni server di Dalnet si comporterà come qualunque altro server di MIRC (undernet, irc etc...). TUTTE le funzioni

Chanserv, Nickserv e Memoserv saranno disattivate. Questo comporta anche che il canale possa diventare "preda" del primo che vi entri. In questo caso, nonostante TUTTI i settaggi di Chanserv, egli verrà Oppato senza problemi. Cosa fare? Niente purtroppo, o comunque niente finchè dura lo split dei servizi Dalnet. Appena si riattivano, possiamo usare comandi manuali per deoppare l'user fetente (se siamo AOP, SOP o FOUNDER), oppure possiamo farlo fare da ChANSERV con i comandi che abbiamo visto sopra. Se invece vogliamo dargli la possibilità di crogiolarsi nel brodo del potere della @, setteremo

**/chanserv SET #canale LEAVEOPS on / off**

**Es.: /chanserv SET #mitico LeaveOps On**

Così non verrà deopato nessuno. SCONSIGLIATO TENERLO ON.

Così come era per l'opzione MLOCK +I, o MLOCK +K, che impedivano l'accesso regolare degli users al canale (nel primo caso dovevano essere invitati, nel secondo conoscere la password d'accesso) esiste un comando ulteriore che restringe l'accesso soltanto a SOP, AOP e FOUNDER che si sono già debitamente identificati con nickserv.

**/chanserv SET #canale RESTRICT on / off**

**Es.: /chanserv SET #mitico RESTRICT on**

Così chanserv impedirà a chiunque di entrare nel canale se non è nella lista dei SOP o AOP. Se non ci sono particolari esigenze, disattivate Restrict.

Per potere avere accesso ai comandi riservati al Founder, questi deve NORMALMENTE identificarsi con Nickserv ed anche con Chanserv (vedremo poi come fare). Se, invece, volete evitare il secondo passaggio, usate il comando

**/chanserv SET #canale UNSECURE on / off**

**Es.: /chanserv SET #mitico UNSECURE on**

In questo caso basta che l'user abbia un accesso regolare al nick del founder, e si sia identificato con NICKSERV. Io sconsiglio di settarlo ON.

Se volete incrementare fortemente la sicurezza del canale, usate un comando particolare che fa in modo che per accedere A QUALSIASI FUNZIONE DEL CANALE, l'op debba essersi prima identificato con nickserv.

**/chanserv SET #canale IDENT on / off**

**Es.: /chanserv SET #mitico IDENT on**

C'è un effetto collaterale però. NON POTETE AGGIUNGERE AOP O SOP tramite la loro mask address, ma soltanto con il loro nickname registrato! Io, però, consiglio di attivarlo.

Se volete un canale completamente PRIVATO, integrate il comandi MLOCK +P, con il SET PRIVATE. Questo comando farà in modo che l'esistenza del canale rimanga segreta a tutti coloro che non lo conoscono direttamente. IMPEDISCE L'USO DEL COMANDO INVITE.

**/chanserv SET #canale PRIVATE On / Off**

**Es.: /chanserv SET #canale PRIVATE On**

Io sconsiglio di usarlo a meno di urgenti necessità

Le Memo (che vedremo più approfonditamente dopo) sono uno strumento molto potente e versatile che permette di comunicare con qualcuno anche se non è in linea, potete quindi lasciare messaggi come se fossero destinati ad una segreteria telefonica. Tra le varie capacità di questo strumento c'è quella che ci permette di inviare i messaggi non soltanto ad un user specifico, ma a TUTTO il canale, e leggibili da AOP,

SOP e FOUNDER. Questo, come vedremo in seguito, si può fare col comando /memoserv send #canale <testo della memo>.

Il founder può stabilire CHI deve leggere le memo del canale. Normalmente possono essere lette dagli Aop in su, però esiste un comando che cambia il target della memo:

**/chanserv SET #canale MEMO aop / sop / founder / none**

**Es.: /chanserv SET #canale MEMO aop**

**Es.: /chanserv SET #canale MEMO sop**

**Es.: /chanserv SET #canale MEMO founder**

**Es.: /chanserv SET #canale MEMO none**

Nel primo caso il founder deciderà che saranno almeno gli AutoOp a leggere la memo. Nel secondo verranno esclusi gli AOP e leggeranno quindi solo SOP e FOUNDER. Nel terzo caso sarà solo il founder il destinatario della memo al canale. Per disattivarlo, utilizzate NONE.

Il settaggio di Default è AOP. Ricordiamo che la memo al canale può essere letta ed inviata da Aop, Sop, Founder.

## **CHANSERV: IMPOSTAZIONI DI BASE ALLA REGISTRAZIONE**

Cominciamo la carrellata di settaggi impostati automaticamente da Chanserv all'atto della registrazione.

- **Founder:** il nick di chi ha registrato il canale.
- **Passwd:** la prima password scelta dal founder.
- **Desc:** la prima descrizione settata con il comando Register
- **URL:** Settato ad un valore nullo
- **MLOCK:** tutte le funzioni di Mlock disabilitate
- **Keptopic:** Settato ad ON. Il topic verrà "ricordato" da Chanserv da sessione a sessione.
- **TopicLock:** Settato Off. Può cambiare il topic chiunque, a meno di impostazione MLOCK +t
- **OpGuard:** Settato ad Off. Si può oppare tranquillamente chiunque.
- **LeaveOps:** Settato ad Off. In casi di split, gli op non registrati come tali saranno deoppati.
- **Restrict:** settato ad Off. L'accesso è libero per tutti.
- **Unsecure:** settato ad Off. Il founder DEVE identificarsi a chanserv per effettuare cambi a livello founder.
- **Ident:** settato ad Off. Gli ops non devono identificarsi con nickserv prima di accedere alle funzioni chanserv.
- **Private:** settato ad Off. Il canale è libero a tutti.
- **Secret:** settato ad Off. Stessa cosa di Private.
- **Memo:** Settato ad AOP. Tutti gli Aop, Sop ed il Founder possono mandare channels-memo

### ➤ **Gestire le liste del canale: AOP, SOP ed AKICK.**

Abbiamo più volte parlato di AOP e SOP. Vi abbiamo spiegato all'inizio che differenze sostanziali ci sono. Ora è arrivato il momento, se siete founder, di gestire le liste di AOP e SOP.

Le liste esistono per permettere a chanserv di oppare chi è all'interno della lista stessa.

I comandi necessari per la gestione degli AOP e SOP sono essenzialmente 5 per ognuno, che però differiscono soltanto da una parola chiave, per il resto la sintassi è identica. I comandi sono accessibili solo al founder.

**/chanserv SOP #canale ADD <nick o mask>**

**/chanserv SOP #canale DEL <numero d'indice o mask>**

**/chanserv SOP #canale LIST**

**/chanserv SOP #canale WIPE**

**/chanserv SOP #canale CLEAN**

**Es.: /chanserv SOP #mitico ADD NuovoSop**

**Es.: /chanserv SOP #mitico ADD !alberto@.iol.it**

**Es.: /chanserv SOP #mitico DEL [alberto@.iol.it](mailto:alberto@iol.it)**

**Es.: /chanserv SOP #mitico DEL 2**

**Es.: /chanserv SOP #mitico LIST**

**Es.: /chanserv SOP #mitico WIPE**

**Es.: /chanserv SOP #mitico CLEAN**

Nel primo esempio, aggiungerete un SOP che ha come nick NUOVOSOP. Nel secondo esempio aggiungere la host mask di un user: nel caso in cui entri nel canale un user che corrisponde a queste caratteristiche di mask, allora sarà oppato automaticamente.

Nel terzo caso cancelleremo la host mask [alberto@iol.it](mailto:alberto@iol.it) lista dei SOP. Mentre nel 4° caso, elimineremo la entry numero due. Per vedere il numero progressivo dei SOP aggiunti alla lista, basta usare il quinto comando (LIST), che può essere anche usato nella forma: /chanserv sop #mitico List 4, che vi dà le specifiche del 4° SOP in lista.

Wipe è un elemento distruttivo: cancella ogni mask o nick dalla lista. Mentre CLEAN si usa di tanto in tanto per eliminare dalla SOP list i nick che hanno perduto la registrazione. Così impediamo a chiunque di registrarsi il nick per il quale è scaduta la registrazione e di guadagnarsi l'accesso da SOP.

Esiste un solo limite: massimo 250 SOP per un canale.

Per la gestione degli AOP, il discorso è praticamente identico. Con l'unica sostanziale differenza che consiste nella possibilità dei SOP di modificarne la struttura, aggiungere ed eliminare AOP. I comandi hanno la stessa identica sintassi:

```
/chanserv AOP #canale ADD <nick o mask>  
/chanserv AOP #canale DEL <numero d'indice o mask>  
/chanserv AOP #canale LIST  
/chanserv AOP #canale WIPE  
/chanserv AOP #canale CLEAN  
Es.: /chanserv AOP #mitico ADD NuovoSop  
Es.: /chanserv AOP #mitico ADD !alberto@iol.it  
Es.: /chanserv AOP #mitico DEL alberto@iol.it  
Es.: /chanserv AOP #mitico DEL 2  
Es.: /chanserv AOP #mitico LIST  
Es.: /chanserv AOP #mitico WIPE  
Es.: /chanserv AOP #mitico CLEAN
```

Penso sia inutile rispiegarvi a cosa servono ADD, DEL, LIST, WIPE e CLEAN, guardate qualche riga più in alto e lo vedrete. Il comando ADD e DEL può essere usato dal FOUNDER e dai SOP, il comando LIST anche dagli AOP, mentre WIPE e CLEAN soltanto dal FOUNDER. Stavolta il limite degli AOP è di 500.

Ma abbiamo parlato anche di Akick. Che vuol dire? E' l'unione di due parole: Auto Kick. Questo significa che chi è AKICKATO, all'ingresso nel canale, verrà kickato automaticamente da chanserv. Questo comando si usa soltanto per gli users che davvero rompono le @@, o si sono messi in cattivissima luce: takeover etc...

La sintassi dei comandi è identica a quella per la gestione della lista SOP ed AOP.

```
/chanserv AKICK #canale ADD <nick o mask>  
/chanserv AKICK #canale DEL <numero d'indice o mask>  
/chanserv AKICK #canale LIST  
/chanserv AKICK #canale WIPE  
/chanserv AKICK #canale CLEAN  
Es.: /chanserv AKICK #mitico ADD NuovoSop  
Es.: /chanserv AKICK #mitico ADD !alberto@iol.it  
Es.: /chanserv AKICK #mitico DEL alberto@iol.it  
Es.: /chanserv AKICK #mitico DEL 2  
Es.: /chanserv AKICK #mitico LIST  
Es.: /chanserv AKICK #mitico WIPE  
Es.: /chanserv AKICK #mitico CLEAN
```

La lista degli Akick può essere modificata soltanto dai SOP e dal FOUNDER. In particolare: i comandi ADD, DEL e LIST. Mentre WIPE e CLEAN sono comandi accessibili soltanto dal FOUNDER.

L'unica grande differenza tra la lista dei SOP/AOP e quella degli AKICK è che per questi ultimi la lista sarà composta OBBLIGATORIAMENTE SOLO DA MASK, e non da nick. Anche se aggiungete un nick, chanserv farà subito un whois al nick ed aggiungerà alla lista la mask! NON POTETE TOGLIERE DALLA LISTA UN NICK!

Ora sapete come gestire le liste. Ma c'è un comando che vi permette di sapere quanti user sono presenti nelle vostre liste. Eccone la sintassi:

**/chanserv COUNT #canale**

**Es.: /chanserv COUNT #mitico**

Il risultato sarà più o meno:

-ChanServ- Channel: #mitico AOP:0 SOP:7 AKICK:1

Ovvero un canale senza AOP, con 7 SOP ed un solo akick.

E con questi comandi di base abbiamo concluso. Ora dovrete apprendere come si gestisce il canale nelle sue necessità di ogni giorno. Quindi, tuffatevi nella prossima sessione

## ➤ Come gestire il canale: Identify, Why, Op/DeOp, Invite, MdeOP, Mkick, Unban

Abbiamo parlato, a proposito dei settaggi del canale, di IDENTIFICAZIONE TRAMITE CHANSERV. Finalmente è arrivato il momento di usare questo comando. Ma prima, a che serve?

Questo è un comando potentissimo che vi permette di guadagnare l'accesso da founder ANCHE SE NON avete il nick del fondatore... basta conoscere la password.

**/chanserv IDENTIFY #canale <password>**

**Es.: /chanserv IDENTIFY #mitico passdelcanale**

Questo è un comando utilissimo, soprattutto quando nickserv non riesce ad identificarvi subito. Ricordate, inoltre, che ci sono dei comandi che vanno utilizzati SOLO DOPO esservi identificati con chanserv: DROP, SET FOUNDER e SET PASSWD. Ricordate che se UNSECURE è settato OFF, l'identificazione deve avvenire per ogni modifica ai settaggi del canale a livello di Founder.

A volte mi è capitato di ricevere decine e decine di query al giorno di gente che mi chiedeva perché avevo la @ su #Italia. Era un periodo di prova e non potevo spiegargli per filo e per segno quello che significava. Così spesso chiudevo il discorso con qualche brusca frase: vorrei vedere voi... Fare l'op su un grande canale rende a volte antipatici, soprattutto agli occhi degli stupidi e degli ignoranti. Pensano che ci sia un godimento da parte del @ a kickare e bannare. Vi assicuro che non è così... almeno non sempre eheheheh. Nella maggioranza dei casi il kick parte dopo che l'user è stato avvisato. Quindi è recidivo. Tra l'altro, alla fine del presente testo, ci sarà un brevissimo estratto delle regole del buon chattatore. ☺ valide per tutti i canali.

Vi dicevo... come faccio normalmente a vedere perché uno è Op su un canale senza andargli a rompere le @@? Il comando è ACCESS. E', per ricordarvelo, il secondo comando che abbiamo illustrato dopo INFO. Riprendete la sintassi e la spiegazione se non lo ricordate.

Ma esiste anche un altro comando: WHY, che però è accessibile solo da AOP in su.

**/chanserv WHY #canale <nick>**

**Es.: /chanserv WHY #mitico Odino**

Il risultato potrà essere:

-ChanServ- User Odino [Alberto@195.180.120.28](mailto:Alberto@195.180.120.28) has Founder Access to #mitico

oppure

-ChanServ- User Odino [Alberto@195.180.120.28](mailto:Alberto@195.180.120.28) has AOP Accesso to #mitico because Odino is in the AOP list

Ma può capitare che, inserendo /chanserv why #mitico CIOCK, vi dia come risultato: "because Bruxok is in the SOP list". In questo caso siamo di fronte ad un oppaggio erroneo, a meno che Bruxok non ha cambiato il nick in CIOCK. Se avete dei dubbi, sistemate per bene la lista degli AOP.

Può capitare a volta di trovarsi solo in un canale e dover gestire sempre da solo situazioni delicate. In questo caso è consigliabile oppare una persona di fiducia che vi dia una mano. Il comando, che NON è uguale a quello utilizzato normalmente: /mode #canale +o nick...

**/chanserv OP #canale <Nick> <Nick1> <Nick2> ...**  
**Es: /chanserv OP #mitico Odino Bruxok Watt Derino Valkan**

Se prefissate il nick con un - (/chanserv op #mitico -Odino) saradeoppato.

Per il Deop, solitamente, si usa:

**/chanserv DEOP #canale <Nick> <Nick1> <Nick2>**  
**Es.: /chanserv DEOP #mitico Odino Manu Pikkio Pozz Dany**

Può capitare a volte di trovare il canale di cui siete AOP o SOP, come INVITE ONLY. Questo vuol dire che qualcuno ha cambiato le impostazioni del canale impedendo a tutti coloro che non sono invitati di entrare. Se siete almeno AOP, voi avete il DIRITTO di entrare, e Chanserv ve ne da la possibilità Vi AUTOINVITERETE. ☺ magari lo facessimo alle feste...

**/msg chanserv INVITE #canale**  
**Es.: /msg chanserv INVITE #mitico**

Dopodiché le porte vi si apriranno ed il "buttafuori" chanserv non vi guarderàstorto ☺

In casi di grave necessità ChanServ offre di comandi di utilità enorme e di portata straordinaria. Questi sono MdeOp e Mkick.

Il primo serve per Deoppare tutte le persone che NON HANNO UN REGOLARE ACCESSO alla @, ovvero ai non oppati da chanserv. Questo può essere utile in casi ci accorgessimo di un takeover...

**/chanserv MDEOP #canale**  
**Es.: /chanserv MDEOP #mitico**

In questo caso tutti gli Op di #mitico saranno deoppati, a meno che non siano di grado superiore. Le guide ufficiali di Dalnet (in Inglese) su questo punto sembrano essere oscure: dicono che MdeOp NON deoppa gli utenti che sono OUTRANK rispetto a chi esegue il comando. Riflettendo logicamente, arriviamo alle conclusioni:

- 1) Se il comando è eseguito da un AOP, né Aop, Founder e Sop saranno deoppati
- 2) Se il comando è eseguito da SOP, né Sop che Founder saranno deoppati
- 3) Tutti saranno deoppati ad eccezione del founder se questo esegue il comando

Ma su questo punto non è chiarissimo. Io penso che la logica conseguenza sia questa, però potete provare sul vostro canale cosa succede. Io non l'ho mai provato.

Se invece di deoppare, volete buttare TUTTI fuori, potete usare il comando Mkick, che però va usato con cautela straordinaria...

**/chanserv MKICK #canale**  
**Es.: /chanserv MKICK #mitico**

In questo caso tutti verranno espulsi dal canale. C'è una forte limitazione: il comando può essere sì usato da Aop in su, ma può eseguirlo SOLTANTO chi ha l'accesso maggiore al momento. Es.: se c'è un founder sul canale, AOP e SOP NON potranno usare Mkick. Se c'è un SOP, gli AOP NON possono usarlo. Se né Sop né Founder sono presenti, allora gli Aop hanno questa libertà

I due comandi sopracitati si usano in casi di necessità assoluta. Uno degli esempi classici è il caso di Takeover, ovvero un OP che non ha accesso AOP o superiore che cerca di prendere il controllo del canale.



## ➤ Comandi raggruppati per livello di accesso

### 1) Comandi disponibili per gli users

/ChanServ INFO #canale  
/ChanServ ACCESS #canale

### 2) Comandi disponibili per AOP

/ChanServ INVITE #canale  
/ChanServ UNBAN #canale ME  
/ChanServ OP/DEOP #canale [-]nick  
/ChanServ MKICK #canale  
/ChanServ MDEOP #canale  
ChanServ WHY #canale nick  
/ChanServ AOP #canale LIST  
/ChanServ SOP #canale LIST  
/ChanServ COUNT #canale

### 3) Comandi per SOP

/ChanServ UNBAN #canale ALL  
/ChanServ AOP #canale ADD|DEL <Host Mask>  
/ChanServ AKICK #canale ADD|DEL <Host Mask>

### 4) Comandi per Founder

/ChanServ SOP #canale ADD|DEL <mask>  
/ChanServ SOP|AOP|AKICK #canale WIPE  
Tutti i comandi SET, troppi per essere listati  
/ChanServ DROP #canale

E con questo abbiamo davvero finito con Chanserv. Se tutto va bene, FORSE, vi aggiungo anche alcune delle domande che mi vengono fatte dagli amici e da users... le cosiddette FAQ (che somiglia molto a FUCK... mah), ovvero FUCKING ALL QUESTION... ehm scusate... FREQUENTLY ASKED QUESTION. Ma non so se ne avrò più la voglia o la forza... chissà Vedremo. Ma ora passiamo a MemoServ!

# MEMOSERV: COS'E', COME SI USA. I COMANDI NECESSARI

Avete più volte letto in questo documento la parola MEMO. Lasciare una memo è come inviare una mail o un messaggio al cellulare o alla segreteria telefonica. L'utente non connesso al momento del sending (invio), potrà così leggere le vostre parole appena si conetterà ad un server di Dalnet. Infatti all'ingresso verrà visualizzato un messaggio che avvisa la presenza di memo e chi le ha inviate. Ricordiamo che le Memo possono essere inviate soltanto DA un nick registrato AD un altro nick registrato. Se uno dei due non sarà registrato con nickserv (vedi), non accetterà le memo. E' possibile inviare un massimo di cinque memo ad un nick, e la loro lunghezza non può superare i 255 caratteri.

**/memoserv SEND NICK / LIST / CHANNEL <testo della memo>**

**Es.: /memoserv SEND Paciucco Quando mi ridai i 5 miliardi che t'ho prestato per il panino?**

**Es.: /memoserv SEND Zio, Nonno, Fratello Se paciucco non mi da i soldi, mi date una mano???**

**Es.: /memoserv SEND #vendetta Appena entra Paciucco, friggiamolo.**

Nel primo esempio mandiamo una Mail ad un nostro caro amico. Una memo per un solo user di nick Paciucco.

Nel secondo, invece, mandiamo ai nick Zio, Nonno e Fratello la stessa memo. Potete inserire un numero praticamente illimitato di nick.

Nel terzo caso, invece, lo inviamo a tutto il canale e può leggerlo soltanto chi ha ALMENO l'accesso AOP al canale. Solo il founder può cancellarla. Ricordate l'opzione CHANSERV SET MEMO? Se no, rivedetela perchè cambia anche il contenuto di questa funzione. Se ne ricordate la sintassi, ricorderete anche che potevate specificare 3 opzioni: AOP, SOP e FOUNDER... o NONE per disabilitarla. Capite che una Memo al canale può essere letta da Aop, Sop e Founder se è specificato AOP nella funzione CHANSERV SET MEMO, solo SOP e FOUNDER se specificato SOP, solo FOUNDER se specificato così . NONE la disabilita completamente.

C'è un quarto modo per inviare una memo... si può utilizzare soltanto se RISPONDIAMO ad un'altra memo. In questo caso useremo la sintassi:

**/memoserv SEND numeromemo <Testo della memo>**

**Es.: /memoserv SEND 3 Ricevuto il messaggio. Sono comunque convinto che tu sappia fare l'amore :)**

Numero Memo è il numero della Memo A CUI RISPONDETE. Questo è un esempio della versatilità dello strumento Memoserv. Per vedere il numero della memo dovrete usare il comando list che spiegheremo fra un pò.

Una memo con SEND può essere inviata da tutti gli users. Per comunicare tra OP c'è un comando apposito:

**/memoserv SENDSOP #canale <testo della memo>**

**Es.: /memoserv SENDSOP #mitico <Fate tutti schifo però vi amo :)))>**

Per inviare una Memo Sendsop, si deve essere almeno AOP e la leggeranno soltanto SOP e FOUNDER, esclusi quindi gli altri AOP.

Poco fa abbiamo visto come inviare una memo di risposta tramite il numero della memo stessa. Per visualizzare le memo ricevute (solo come lista), chi le ha mandate e il loro numero progressivo, scriveremo:

**/memoserv LIST**

Ci verrà visualizzato un messaggio del tipo

-MemoServ- Memo list for Odino: To read, use command: READ <num>

-MemoServ- 4 Derino 04/23/99 16:48:35  
-MemoServ- 3 Valkan 04/23/99 16:30:15  
-MemoServ- 2 Watt 04/22/99 22:52:32  
-MemoServ- 1 Bruxok 04/22/99 20:06:54

Le memo vengono sempre listate in ordine di ricezione. La 1 sarà la prima ricevuta e così via. Così avrete la possibilità di conoscere il mittente. Ricordate che per listare od effettuare qualunque operazione sulle memo dovrete prima identificarvi.

Per leggere le memo, il comando da usare è

**/memoserv READ <numeromemo1, numeromemo2, numeromemoN>**

**Es.: /memoserv READ 3**

**Es.: /memoserv READ 1,2,3**

Nel primo esempio leggerete la numero 3 soltanto (nell'esempio precedente quella di Valkan), nel secondo, invece, anche altre due (nell'esempio specifico quelle di Bruxok e Watt).

Abbiamo detto che è possibile inviare un massimo di 5 memo ad un nick. Ovviamente se vediamo che abbiamo 4 memo, è anche il caso che, leggendola, la cancelliamo.

**/Memoserv DEL ALL / <numeromemo>**

**Es.: /Memoserv DEL ALL**

**Es.: /memoserv DEL 3**

Nel primo caso cancelliamo TUTTE le memo, mentre nel secondo soltanto la numero 3. Da buoni programmatori quali sono, gli inventori di Dalnet hanno sfruttato una delle capacità di TUTTI i linguaggi di programmazione: la cancellazione LOGICA.

La cancellazione Logica è quella che NON ELIMINA FISICAMENTE il dato, ma soltanto logicamente. Con questo tipo di cancellazione si "contrassegna" come cancellato il dato prescelto. Il comando DEL non fa altro che la cancellazione LOGICA, e non quella FISICA. Questa è possibile usando il comando PURGE.

**/memoserv PURGE**

In questo modo tutte le memo contrassegnate con il comando DEL verranno cancellate FISICAMENTE ED IRRIMEDIABILMENTE.

Se invece volete recuperare una Memo Deletata logicamente, potete usare il comando UNDEL.

**/Memoserv UNDEL <numeromemo>**

**Es.: /memoserv UNDEL 3**

In questo modo ripristineremo la memo numero 3 che avevamo precedentemente cancellato.

Come vi dicevo qualche pagina sopra, molti di noi hanno più di un nick registrato. Come si fa a ricevere CON UN SOLO NICK tutte le memo dirette a TUTTI i nostri nick?

Semplice, utilizzando il comando FORWARD. Per esempio, mettiamo il caso che io usi il mio alter ego O-Dino\_Sauro

**/memoserv FORWARD <nick> <passworddelnick>**

**Es.: /memoserv FORWARD Odino miapass**

In questo caso stiamo facendo in modo di inviare TUTTE le memo ricevute dal nick corrente (O-Dino\_Sauro) al nick Odino. Ricordate che non è possibile usare MASK, ma solo nick e le loro password esatte. In caso contrario, il comando darà un msg di errore.

Per fare il check (controllo) dei FORWARD, scrivete

**/memoserv FORWARD**

Per cancellare il FORWARD usate

### **/memoserv FORWARD -**

Con il trattino finale.

Ricordiamo che Memoserv mette a disposizione 255 caratteri, e tra questi va anche incluso il messaggio di "forwarding"... Es.: O-Dino\_Sauro >> Ciao Odino, come stai?

In questo caso il nick e le freccette sono incluse nei 255 caratteri.

Il Forward NON ha privacy. Che vuol dire? Che se state utilizzando un alter ego e volete rimanere in incognito NON dovete usare il FORWARD, perché nelle Info del nick verrà visualizzato una notice che indica il Forward e nell'atto stesso dell'invio della memo, l'utente vedrà a chi sta realmente inviando il messaggio:

-MemoServ- FORWARDING memo for O-Dino\_Sauro to Odino

Quindi state attenti a come usate il forward. E ricordate che il Forward vi impedisce di controllare le memo con in nick su cui vige un forward. Facciamo un esempio:

Io ho un altro nick, O-Dino\_Sauro su cui c'è un Forward ad Odino. Quando mi mandano la memo, essa verrà indirizzata ad Odino, e non ad O-Dino\_Sauro e quindi per controllarla dovrò obbligatoriamente usare il nick Odino.

Ricordiamo inoltre che NON POTETE CREARE LOOP INFINITI, cioè non potete fare un forward da nick a nick, del tipo: a to b, b to c, c to d etc...

Questo perché Memoserv farà il forward solo UNA volta.

Che vi piaccia o no, IO HO FINITO!!! ☺ Finalmente ce l'ho fatta. Ho concluso con i comandi Dalnet veri e propri, ora cominciano le Appendici (dolorose eheheh)... vediamo di non farle andare in peritonite ☺

Alla fine del presente testo, ci sarà un Sunto di TUTTI i comandi Dalnet, una specie di Guida Sintetica da consultare velocemente nel caso dimenticaste la sintassi di un comando... ☺

Però potete all'interno di un serve Dalnet CHIEDERE aiuto al servizio in questione... Per esempio. Non vi ricordate come si usa il comando SET di chanserv? Scrivete

### **/chanserv help SET**

Quindi **/chanserv help FUNZIONE** vi darà una notice con le spiegazioni della FUNZIONE specificata. ☺  
Come vedete, potete aiutarvi da soli.

Ma ora proseguiamo il viaggio...

# Appendice Uno: Come scegliere una password

## SCEGLIERE UNA BUONA PASSWORD

- 1) Che sia di ALMENO 8 caratteri
  - 2) Preferibilmente una parola non di uso corrente o che NON sia presente sul dizionario
  - 3) Che non sia qualcosa che riguardi direttamente il proprietario
  - 4) Che sia cambiata regolarmente ad intervalli di tempo
  - 5) Che sia diversa dalle altre che usate su internet (ma quasi tutti usano la stessa...)
  - 6) Non rivelatela a nessuno... nemmeno se vi minacciano ☺
  - 7) Che sia una password idiota ma talmente idiota che solo un idiota la scoprirebbe (avete mai visto UN VERO HACKER IDIOTA???)
  - 8) Che sia incolore, inodore, insapore al tatto ☺
  - 9) Che vi ricordi qualcosa di talmente spiacevole che non abbiate mai voglia di parlarne
  - 10) Che sia il vostro Epitaffio... senza spazi naturalmente ☺☺ ☺
- Come potete capire abbiamo anche scherzato. Ma le prime 5 sono da tenere in considerazione seriamente ☺

# Appendice Due: Altre funzioni tipiche di MIRC

Con questa appendice verranno illustrati alcuni dei comandi di MIRC utilizzabili in ogni server. VI AVVISO CHE NON SONO TUTTI, non ne ho la forza ☺, Dalnet mi ha esaurito. Però cercherò di inserire quelli più usati o quelli di maggiore utilità Per cui, cominciamo.

## Comandi di Base

- 1) **/Join:** Con questo comando entreremo in un canale. Sintassi `/JOIN #canale` (es.: `/JOIN #mitico`). Alcuni server non hanno necessità di inserire il cancelletto `#`.
- 2) **/part:** Serve per uscire dal canale. Sintassi: `/PART #canale` (Es.: `/PART #mitico... NON FATELO MAI!` ☺)
- 3) **/list:** Lista tutti i canali del server a cui siete connessi. Sintassi: `/LIST`. Se volete invece cercare un canale che ha una parola particolare all'interno scrivete `/LIST *paroladacercare *`. Se cercate un canale con un certo numero di utenti scrivete `/list -MIN 1 -MAX 999`, dove 1 è il minimo e 999 è il massimo. Ovviamente potete cambiare valore...
- 4) **/me:** prefixerà il vostro messaggio col vostro nick. Se scrivo `/ME sta scrivendo la guida`, verrà visualizzato `ODINO STA SCRIVENDO LA GUIDA`
- 5) **/MSG:** manda un messaggio privato ad un user senza aprire una query (vedi appendice 3). Sintassi: `/MSG nick messaggio` (Es.: `/MSG Odino il messaggio da inviare`)
- 6) **/query:** apre una finestra di query privata al nick prescelto. Sintassi: `/QUERY nick messaggio`. (es.: `/QUERY Odino Come va?`). Il messaggio (nell'esempio "Come va?") sarà il primo messaggio della query.
- 7) **/whois:** visualizza le informazioni di un user. Sintassi: `/WHOIS Nick` (esempio: `/WHOIS Odino`)
- 8) **/dns:** Visualizza il numero di IP dell'utente. Sintassi `/DNS <nick>` o `<mask address>`
- 9) **/nick:** Cambia il nick corrente. Sintassi: `/NICK nuovonick`.
- 10) **/quit:** Esce da mirc. Sintassi: `/QUIT motivo dell'uscita`. Esempio: `/QUIT sono stanco vado a letto`.
- 11) **/away:** vi mette away. Ciò vuol dire che siete impegnati. Chiunque vi scriva qualcosa in query riceverà il vostro messaggio di away. Sintassi: `/AWAY motivo`. Esempio: `/AWAY sto bevendo...`
- 12) **/topic:** vi permette di cambiare il topic del canale. Sintassi `/TOPIC #canale nuovotopic`
- 13) **/invite:** vi permette di invitare una persona in un canale. Sintassi: `/INVITE nick #canaledichiinvita`
- 14) **/notice:** invia una notice privata senza aprire una query

## Comandi per la gestione del canale: solo per op (@)

- 1) **/kick:** caccia fuori dal canale un utente. Sintassi: `/KICK #canale nickdell'user`
- 2) **/mode:** agisce sui modi del canale e del nick. Sintassi: `/mode #CANALE/NICK +/-MODO parametri`. Usate di volta in volta O canale O nick. + setta ad on il modo, - la desetta. I parametri non sono sempre richiesti.
  - 2.1) Modi del Canale
    - 2.11) b banna il nick. Sintassi: `/mode #canale +b <nick>` (per l'unban Sintassi: `/mode #canale -b <nick>`)
    - 2.12) i Canale solo inviti. Sintassi: `/mode #canale +i`
    - 2.13) l Canale limitato ad un numero di utenti. Sintassi: `/mode #canale +b <numeromaxdiutenti>`
    - 2.14) m Canale moderato, solo gli @ ed i voices (+) possono parlare. Sintassi: `/mode #canale +m`
    - 2.15) n No ai messaggi esterni. Sintassi: `/mode #canale +n`
    - 2.16) o Oppa qualcuno. Sintassi: `/mode #canale +o <nick>`. Esempio `/mode +ooo Odino User1 Oppato1`
    - 2.17) p Canale privato. Sintassi: `/mode #canale +p`
    - 2.18) s Canale segreto Sintassi: `/mode #canale +s`
    - 2.19) t Canale con topic limitato, solo @ possono cambiarlo. Sintassi: `/mode #canale +t`
    - 2.20) k Canale ad accesso con chiave. Sintassi: `/mode #canale +k <chiaved'accesso>`
  - 2.2) Modi del nick
    - 2.21) s Ricevi i messaggi del server (una palla!!!). Sintassi: `/mode #nick +s`
    - 2.22) v Dai il voice. In un canale moderato, il voice ha la facoltà di parlare. Sintassi: `/mode #nick +v`

### Comandi per la gestione avanzata di MIRC

- 1) **/abook:** Gestisce la rubrica dei nick e mostra le info sul nick. Sintassi: /abook <nickname>
- 2) **/ame:** Stessa funzione di /me, valido però per tutti i canali in cui vi trovate. Sintassi /ame <testodelmessaggio>
- 3) **/ban:** espelle dal canale un user. Sintassi: /ban -[ruN] #canale <nick/mask>. Se specificate -uN, indicate al server di togliere il ban dopo N secondi. Dovete scegliere, inoltre, se bannare nick o mask address. Se siete nel canale, non dovete specificare il nome del canale stesso. Esempio: /ban -u240 #mitico Odino. Così banneremo per 4 minuti l'address del nick Odino.
- 4) **/clipboard <testo>:** invia al clipboard il TESTO specificato. Utilissimo nei casi di un Whois.
- 5) **/disconnect:** disconnessione "bruta". Non invia alcun messaggio al server, esce immediatamente.
- 6) **/dns:** da il numero di IP dell'user specificato. Sintassi: /dns -c <nick/mask>. Es.: /dns Odino. Da ricordare che potete richiedere più DNS alla volta. Però il servizio vi darà i risultati nell'ordine richiesto. Ciò vuol dire che se avete "fretta" di avere un DNS, dovete attendere che si liberi la coda dei lavori. Per fare questo automaticamente, aggiungere -c, che permette così di non ricevere informazioni sulle richieste DNS precedenti.
- 7) **/exit:** chiude MIRC ed esce.
- 8) **/partall:** esce da tutti i canali in cui vi trovate. Sintassi /partall <messaggioduscita>
- 9) **/motd:** viene visualizzato il messaggio d'ingresso del server a cui siete connessi. In genere vengono anche inserite alcune regole fondamentali (non nukkare, floddare, la gestione dei bot... etc...). Consigliabile controllare sempre il messaggio.

Ci sono decine e decine di altri comandi. Ma vi assicuro che la maggior parte sono inutili al normale user. In genere vengono sfruttati al limite dai cosiddetti "script", che consiste in una serie di comandi che integrano automaticamente alcune funzioni di mirc.

# Appendice Tre: Cosa è un Ban, come funziona, perché a volte non serve o non funziona.

Abbiamo parlato a dismisura di Kick e Ban nei capitoli precedenti. Abbiamo visto cosa vuol dire bannare. Ma il ban ha piccoli trucchi e segreti. Vediamoli lentamente.

Partiamo dal presupposto che un ban va sempre effettuato PRIMA del kick, in modo da non permettere all'utente di rientrare tra ban e kick. Ricordate che il controllo del ban è fatto all'ingresso del canale. Quindi voi potete bannare un utente senza kickarlo e questi rimarrà tranquillo nel canale.

Secondo presupposto: togliete sempre prima la @ e poi effettuate il ban per evitare che l'utente possa deoppare prima voi ed impedirvi di bannarlo! Questo potete farlo usando il comando /mode in questo modo:

**/mode #mitico -o+b .....**

La conformazione di un host completo è questa: [NICK!UserName@HostName o \(ip\)](#). Vediamo un esempio:

[Odino!Jkeats@195.120.80.23](#)

Per chi proviene dal Dos, sa cosa sono le WildCards... ovvero dei caratteri speciali che sostituiscono un carattere od un gruppo di caratteri.

\* sta ad indicare un gruppo qualsiasi di carattere, indipendentemente dalla lunghezza

? invece indica UN solo carattere jolly

Facciamo 3 esempi:

Se io scrivo:

?dino!Jkeats... indicherà Odino!Jkeats, ma anche Adino!Jkeats, Bdino!Jkeats etc...

mentre se scrivo

\*!Jkeats indicherà qualunque nick che abbia UserName Jkeats

Se scrivo, invece,

[Odino!\\*@195.120.80.23](#) indicherò il nick Odino indipendentemente dalla UserName, che però deve rispondere a quell'ip particolare.

In questo momento io e L'italiano (come lingua) stiamo litigando... quindi perdonatemi le frasi difficili o sgrammaticate ☺

A che serve quello che ho detto? Semplice, a distinguere i tipi di ban.

## • **BAN SUL NICK**

Il ban tipico per gli imbecilli è il ban sul nick. Per bannare un nick non dovrete fare altro che scrivere:

**/mode #canale +b Nick!\*@\***

**Es.: /mode #mitico +b [Odino!\\*@\\*](#)**

Così bannerete il nick Odino dal canale. Però se si cambia nick, l'utente può rientrare. Quindi la loro utilità è limitata soltanto ai Bot che rientrano sempre e solo con un solo nick (ho visto un solo bot cambiare nick...)

Come fare un ban più efficace?

## • **Ban su [User@Host](#) e sull'ip**

Per fare un ban di questo tipo, il parametro finale del /mode sarà

**\*!\*Username\*@host.suffisso**

Il primo \* indica qualunque nick. Il secondo si usa quando la UserName non viene riconosciuta da Mirc. In questo caso il server attribuisce come Username il nick prefissato dal carattere ~. Quindi il primo \* previene questo caso.

Il terzo \*, invece, serve per "completare" (in inglese To Fill, riempire) gli spazi restanti fino ad arrivare a 9 caratteri (il massimo disponibile per una UserName).

Per bannare me non farete altro che:

**/mode #mitico +b \*!\*Jkeats\*@195.120.80.23**

**/mode #mitico +b \*!\*Jkeats\*@\*.tin.it**

Ovviamente questo funziona se ho come username Jkeats. Ricordate di fare un Whois sul nick per vedere la UserName.

E' un Ban efficace?

Se lo facciamo a mano è possibile di sì. In genere gli script Bannano in questo modo:

**\*!\*Jkeats\*@\*195.120.80.23**

**\*!\*Jkeats\*@\*.tin.it**

Questo ban non è efficace quando trovate qualcuno capace di cambiare UserName.

Se invece volete fare un ban sull'ip, potete scrivere:

**/mode #mitico +b \*!\*@195.120.80.\***

Però, così facendo, impedirete a tutti quelli che sono connessi con il mio stesso provider di entrare. Un provider non fa altro che assegnare un numero ad ogni utente connesso, ma sempre nei limiti a lui consentiti. In questo caso, il mio assegna da 195.120.80.1 a 195.120.80.44 perché fa parte di una rete di Classe C. Quindi può avere 44 connessioni (qualcuna è sempre riservata)... il che vuol dire che con quel ban non entrano tutti coloro che sono abbonati al mio stesso provider. Quindi state attenti a quello che fate, Lamer!!

Nota Bene: ci sono tre tipi di provider: classe A, B e C. Il mio è di Classe C e fa parte di una sottorete. Quindi ha fissi i primi tre gruppi di cifre e può cambiare solo il 4°. Il che vuol dire che ha la possibilità di 255 host. La classe B, invece, ha 65535 host perché gli ultimi 2 gruppi sono variabili.

La classe A, invece, ha la bellezza di 16777215 (ovvero  $256*256*256-1$ ), ovvero gli ultimi tre gruppi variabili.

Quindi attenti a dove mettete il segno \* sul ban all'ip!!!!

- **Ban sul dominio**

Il ban sul dominio è la cosa più antidemocratica che esista. Perché? Guardate voi stessi...

/mode #mitico +b [\\*!\\*@\\*tin.it](#)

Provate a rifletterci per qualche istante... e vi accorgete di quale assurdità abbiamo combinato!!! Il ban al dominio fatto come questo qui sopra, non fa altro che IMPEDIRE A TUTTI QUELLI CHE SONO CONNESSI CON UN DOMINIO TIN.IT di entrare!!!! E sono tantissimi...

Quando non funziona un ban?

Io sono della convinzione che NON esiste alcun ban davvero efficace. Io sono stato bannato da #Italia almeno un centinaio di volte in un mese (quasi però temporanei). E, in tutti i casi, riesco a rientrare senza problemi: o cambiando username, o, in casi disperati, cambiando completamente account.

Ed io sono fondamentalmente buono... ma se trovate quel hacker o lamer fondamentalmente merda, col cavolo che un ban potràfermarlo...

## Appendice Quattro: Uno strumento semi-sconosciuto, ma potentissimo: Aliases

(Premessa: Essendo un capitolo riservato alla personalizzazione di mIRC, questo richiede la conoscenza di molti comandi e soprattutto una conoscenza di base delle tecniche di programmazione... o comunque una mente molto aperta. Se siete nuovi o non avete dimestichezza con programmazione o comandi di mirc, leggetelo, serve sempre, ma non fate esperimenti se non siete sicuri)

Questo capitolo è riservato ad uno strumento che solitamente viene usato solo da pochissimi (ma davvero pochi pochi) e da coloro che scrivono gli script. Aliases... sembra un nome esoterico, ma non è altro che l'alter ego inglese del nostro "Abbreviazioni"... o una cosa simile. E nun andate a guardà er vocabolario!!! Non ho controllato neanche io!!! Però SO che è uno strumento che CREA abbreviazioni. Spieghiamoci meglio.

Abbiamo visto decine e decine di comandi. E quando abbiamo scritto nella stessa serata diverse volte /nickserv identify cihairottole@@!!, è normale che si preghi perché qualcuno inventi un sistema per racchiudere in pochissime lettere quello che si fa in decine e decine di caratteri.

Bene. Non pregate più. Esiste già questo strumento: Aliases.

Se guardate nella cartella del mirc, vedrete che c'è un file: Aliases.ini o Aliases.mrc (dipende dallo script). Quel file contiene qualcosa di simile a questo:

[aliases]

```
n0=/op /mode # +ooo $$1 $2 $3
n1=/dop /mode # -ooo $$1 $2 $3
n2=/j /join #$$1 $2-
n3=/p /part #
n5=/w /whois $$1
n6=/k /kick # $$1
n7=/q /query $$1
n8=/hop /part # | /join #$$1
n9=/send /dcc send $1 $2
n10=/chat /dcc chat $1
n11=/ping /ctcp $$1 ping
n12=/italia /join #italia
```

Facciamo una debita premessa e poi spieghiamo: per scrivere un Aliases DOVETE aprire il file ALIASES.INI o ALIASES.MRC e scrivere l'Aliases voluto. In genere è preferibile che lo apriate direttamente dal mIRC stesso (Premendo ALT+A oppure andando Su TOOLS/ALIASES). Vi conviene sempre inserire i vostri comandi alla fine del file per una migliore leggibilità e vostra comodità per le correzioni.

Spieghiamo qualche cosa di ciò che avete letto poche righe sopra.

Vedete l'ultima riga? /italia /join #italia?

Bene... se noi volessimo entrare su #Italia, normalmente scriveremmo /Join #Italia. Però ce stoffa scrivere tutti questi caratteri... quindi abbiamo creato un aliases che ci semplifica tutto... infatti useremo il comando /Italia per entrare nel canale #Italia... bello vero? E così con tutto il resto dei comandi di mirc.

Vedete la prima riga, n0= /op /mode # +ooo \$\$1 \$2 \$3

Che cosa sta a significare? Semplice: noi stabiliamo che il comando /mode #CANALECORRENTE +ooo Nick1 nick2 nick3, venga semplificato con il comando /op nick1 nick2 nick3

Esempio: Se io voglio oppare qualcuno, normalmente lo faccio in 2 modi, o con chanserv (/chanserv op #canale nick) oppure con il comando di mIRC (/mode #canale +o nick). Se sfruttiamo questo Aliases, scriveremo semplicemente /op nick1. Tutto qui.

Vediamoli uno ad uno:

```
n0=/op /mode # +ooo $$1 $2 $3 (Oppa il nick1 il nick2 il nick3 nel canale corrente)
n1=/dop /mode # -ooo $$1 $2 $3 (Deoppa il nick1 il nick2 il nick3 nel canale corrente)
n2=/j /join #$$1 $2- (Entra nel canale specificato: è possibile inserire una password)
n3=/p /part # (Esce dal canale corrente)
n5=/w /whois $$1 (fa un whois al nick specificato)
```

**n6=/k /kick # \$\$1 (kicka nel canale corrente il nick specificato)**  
**n7=/q /query \$\$1 (Inizia una query al canale specificato)**  
**n8=/hop /part # | /join #\$\$1 (esce dal canale corrente ed entra nel canale specificato)**  
**n9=/send /dcc send \$1 \$2 (fa un send del file specificato al nick specificato)**  
**n10=/chat /dcc chat \$1 (Inizia una chat con il nick specificato)**  
**n11=/ping /ctcp \$\$1 ping (Fa un ping al nick specificato)**  
**n12=/italia /join #italia (entra nel canale Italia)**

Capisco di essere stato un po' oscuro. Vi chiederete: che vuol dire nick e/o canale specificato? ☺ Concordo con voi. Però, per parlarvi di questo, dobbiamo affrontare l'argomento Aliases dal profondo. Quindi, tuffiamoci.

Abbiamo visto che scrivere **/Italia /join #Italia** corrisponde a creare un'abbreviazione chiamata **/Italia** che ci permette di entrare nel suddetto canale. Ma questo è un Aliases "fisso". Avete anche visto segni tipo # e \$. Questi caratteri ci permettono di inserire delle "variabili".

Chiunque ha un minimo di conoscenza in programmazione sa cosa sono le variabili... o meglio, in questo caso, i parametri da passare "alla funzione". In pratica noi con gli Aliases non facciamo altro che creare dei veri e propri comandi che racchiudono (o richiamano) uno o più comandi. E può capitare che abbiamo la necessità di specificare di volta in volta diversi argomenti per la funzione chiamata.

Quando io metto il carattere \$ dopo un aliases, indico al mIRC di eseguire il comando contenuto nell'aliases SEGUITO dal parametro che io specifico. Esempio:

**Aliases definito: /j /join \$1**

**Funzione: indica al mIRC di entrare nel canale che io specifico**

**Uso: /j #italia oppure /j #mitico**

Quindi tutto quello che scriverò dopo /j indicherà il canale in cui voglio entrare. Quindi è un aliases più elastico di **/Italia /join #Italia**, perché ci permette di entrare in qualunque canale specifichiamo.

Inserire una sola \$, indica al mIRC di prendere UN SOLO parametro dopo l'aliases. Quindi (tornando all'esempio di prima) se scrivo:

**/j #italia CazzataVaria**

cercherò di entrare nel canale Italia. Il mIRC infatti riceverà soltanto il 1° argomento, ovvero **#italia.CazzataVaria**, invece, sarà un argomento scartato dal mIRC.

Come fare se ci servono più parametri?

La soluzione più pratica è di scrivere

**/Di /say \$1 \$2**

In questo caso quando chiameremo la funzione /Di, potremo specificare DUE parametri.

Esempio:

**/Di Ciao Belli**

Il risultato sarà che sulla finestra attiva sarà visualizzato il messaggio Ciao Belli. Se invece scriviamo:

**/Di Ciao a Tutti**

Otterremo soltanto "Ciao a"

Dato che non è molto pratico scrivere un aliases con decine e decine di \$1 \$2 \$3 \$n, per ottenere un numero infinito di parametri, si deve inserire un nuovo carattere.

**/Di /say \$1-**

Con il meno indichiamo al mIRC di accettare TUTTO ciò che viene dopo il primo parametro. Esempio

**/Di ma ci credete che non so cosa scrivervi per farvi capire che la stringa può essere lunga???**

In questo caso TUTTA la frase verrà visualizzata.

Se inserite un altro numero dopo il meno (-), potete limitare il numero di parametri da passare alla funzione.

**/Di /Say \$1-4**

Indicherete al mIRC di accettare i parametri da UNO a QUATTRO.

Un altro modo per specificare più parametri, è quello di usare il segno ?

**/Di /say \$?**

Usando la funzione /Di, con questo alias definito con il ?, chiederemo al mIRC di aprirci un popup dove inseriremo i parametri voluti. Che sono quindi "infiniti".

Questo è un comando molto comodo. Vediamo come possiamo utilizzarlo:

### **Aliases: /J /join #?="Qual è il canale in cui vuoi entrare?"**

In questo caso verrà aperto un popup con la dicitura specificata, e ci verrà chiesto di inserire il canale in cui vogliamo entrare.

Ma possiamo usarlo per cose più "Prolisse":

### **/infrattati /Away \$?="Perché ti vuoi infrattare???"**

Richiamando questo aliases, o funzione, ci metteremo in away, e verrà aperto un popup dove dovremo inserire il motivo dell'away.

Invece di una sola \$, possiamo specificarne 2 quando dobbiamo "forzare" l'immissione di uno o più parametri. Il che vuol dire che se la funzione chiamata non riceve parametri, non verrà eseguita. Esempio.

### **/bacio /me manda un \$\$1 bacio a \$\$2**

Facendo così la funzione DEVE essere chiamata con due argomenti. Se ce ne sarà solo uno o nessuno, non verrà eseguita. Se ce ne sono di più, il resto verrà scartato. Quindi se la chiamiamo come

/bacio caloroso LaMiaDonna, verrà visualizzato "Odino manda un caloroso bacio a LaMiaDonna". Se scrivessimo: /bacio caldocaldo, il comando non verrebbe eseguito.

Possiamo ampliare la funzionalità delle doppie \$, scrivendole così: \$\$?1 o \$\$?. Con il primo apriamo un popup dove inseriremo UN SOLO parametro NECESSARIO per fare eseguire la funzione. Col secondo, invece, avremo "infiniti" parametri, di cui ALMENO UNO necessario.

Facciamo esempio:

### **/pikkia /me prende una \$\$1 e la cala violentemente su \$\$2 con \$\$3-**

Se io scrivo /pikkia clava Bruxok tutta la forza di questo mondo, vedremo

\* Odino prende una clava e la cala violentemente su Bruxok con tutta la forza di questo mondo

Il segno \$\$1 indica che il primo parametro è necessario, così come il secondo ed il terzo. Il \$\$3- indica che saranno accettate come parametro della funzione chiamata TUTTO ciò che segue la terza parola, quest'ultima ovviamente compresa.

Ricordiamo brevemente, prima di parlare di cose più complicate, che il segno # da solo indica il canale corrente.

/p /part #

Indica che scrivendo /p usciremo dal canale corrente.

C'è anche la possibilità di eseguire più comandi con un aliases soltanto. I modi sono due. Vediamo quello meno usato.

### **Alias: /cnick /nick \$\$1 | /msg nickserv identify \$\$2**

In questo caso, quando vorremo cambiare nick, lo faremo con il comando /cnick che useremo così :

/cnick Odino MiaPass

Racchiudendo così in un unico comando, quello che facevamo in due. Infatti verremo anche riconosciuti da nickserv. RICORDO CHE ALCUNI SERVER NECESSITANO IL "MSG" PRIMA DEL SERVIZIO CHIAMATO. E' QUINDI NECESSARIO INSERIRLO SEMPRE NEGLI ALIASES CHE FANNO CHIAMATE A CHANSERV, NICKSERV, MEMOSERV.

### **Il segno | si trova nel tasto della \ (accanto all'uno nella tastiera italiana). Premendo shift e \ otterrete |**

Altro esempio.

/Kb /kick # \$\$1 | /mode # +b \$\$1

In questo caso scrivendo /Kb Liga2, non faremo altro che Kickare Liga due dal canale attivo e successivamente bannarlo.

Ma vi ho detto, a proposito del ban, che è sempre meglio prima deoppare, poi kickare, e poi bannare. Dato che le guide non sono molto chiare sull'uso di | e non specificano quanti comandi possiamo inserire (io penso non ci siano limiti, ma non ho mai provato), dovremo utilizzare, per essere certi della funzionalità dell'aliases, due nuovi caratteri: { e }

Con questo comando creeremo quelle che vengono chiamate "Multi-Line Aliases". Ovvero Aliases a più linee.

Facciamo subito degli esempi:

```
/Cnick {  
    /nick $$1  
    /nickserv identify $$2  
    /Say Ecchime con questo nuovo nick bello e fiammante. Vi piaccio?  
}
```

Chi ha già programmato ha sicuramente riconosciuto la struttura C-Like, ovvero simile a quella del linguaggio C. Spieghiamo cosa abbiamo fatto.

Abbiamo definito un Aliases chiamato CNICK, che contiene al suo interno 3 comandi: il cambio del nick, l'identificazione con chanserv e un messaggio di saluto col nuovo nick (Molto idiota ma non sapevo che mettere)

Ovviamente basta pochino per capire l'assoluta potenza di questa combinazione: { }. Creeremo delle vere e proprie macro funzioni, come quelle che usate in word o excel (se le usate). Provate a pensare soltanto una cosa, e vi do anche un suggerimento... ricordate quando vi parlavo del tentativo di Take Over su un canale? E di come si poteva e/o doveva reagire? Non erano un po' troppi i comandi? ☺ Che ne dite di trascriverli in un Multi-Line Aliases? Capite fin dove arriva l'importanza di un Aliases ben costruito?

Se non l'avete capito, leggete ancora. Se l'avete capito, ancora non avete visto TUTTO il suo potenziale. Premesso che alcune cose non verranno trattate (Come l'utilizzo di variabili vere e proprie indicate con %) o degli Identifiers (funzioni vere e proprie) o ancora di tutti gli operatori logici (ce ne sono diversi): già parlare degli Aliases ha preso molto più spazio di quanto avessi pensato e desiderato. L'argomento è molto utile se avete voglia di personalizzare MOLTO il vostro script od il vostro mirc. Il resto che non sarà trattato in genere è di quasi esclusiva utilità nella scrittura degli script. Ma se avete voglia di scrivere uno script, questa non è la giusta guida. Ed inoltre, dovrete anche conoscere un buon 60% dei comandi di mIRC... a meno che non scrivete uno script sopra un altro precedente... ☺

## IF THEN ELSE

Croce e delizia di tutti i programmatori di qualsiasi linguaggio, il costrutti IF THEN ELSE è sicuramente lo strumento più usato da chi programma. Perché?

IF in inglese vuol dire "Se", THEN "Quindi" e ELSE "Se no". A che cosa serve? A creare una struttura di controllo all'interno di una funzione. WOW!!! Che definizione eheheheh, neanche nei libri di scuola! ☺

In effetti chi ha programmato già sa di cosa parlo, chi non l'ha fatto non mi capirebbe comunque se non faccio un esempio. E facciamone uno, allora (come le pillole ahahhah chi la capisce è bravo...), utilizzando gli Aliases.

```
/Metro {  
  If ($1 == "felice") say Oggi sono allegro e felice  
  Elself ($1 == "triste") say Oggi è per me una triste giornata  
  Else say mi sa che oggi ho le idee poco chiare.  
}
```

Cosa ho creato? Vabbè... è un'idiozia... però cosa ho fatto? Ho creato la funzione /Metro che analizzerà il primo parametro ricevuto. Se io scrivo /metro felice, verrà visualizzata la frase "Oggi sono allegro e felice". Se scrivo /Metro triste, "Oggi è per me una triste giornata". Se scrivo QUALUNQUE altra cosa verrà visualizzata la frase "Mi sa che oggi ho le idee poco chiare".

Ricordiamo che gli If possono essere contenuti da altri If...

```
If (X operatore Y) { Comando da eseguire }  
Elself (X operatore Y) { Comando da eseguire }  
Else If (A operatore B) { Comando da eseguire }  
  Elself (A operatore B) { Comando da eseguire }  
  Else { Comando da eseguire }
```

Facciamo qualche esempio più utile...

```
/Saluta {  
  set %nick $$1  
  If (%nick ison #) Say Ciao %nick!!! Che bello vederti!!!!  
  Else Say Che peccato! Non c'è %nick sul canale... che desolazione...  
}
```

Qui le cose si fanno complicate. Specifichiamo subito che il comando SET serve per assegnare un valore. In questo caso ha due parametri. %nick e \$\$1. Vuol dire che assegniamo il valore del primo parametro incluso alla chiamata della funzione (\$\$1) alla variabile %nick. Il comando "If (%nick ison #)" serve per vedere se il %nick (che ha come valore il primo parametro immesso nella funzione chiamata) E' NEL CANALE CORRENTE.

ISON, infatti, è un operatore di confronto che stabilisce se il primo argomento di If è presente nel canale specificato nel secondo argomento. In questo caso se %nick è nel canale corrente (#).  
Ora brevemente vi indico quali sono gli operatori che vi serviranno di più, per il resto sperimentate.

If (V1 operatore V2)

== Uguale a  
=== Uguale a (Case-Sensitive, controllo di maiuscole e minuscole)  
!= Diverso di  
< Minore a  
> Maggiore a  
>= Maggiore o uguale a  
<= Minore o uguale a  
// Multiplo di  
\ Non multiplo di

isin Striga V1 contenuta nella stringa V2  
isincs Striga V1 contenuta nella stringa V2 (Case Sensitive)  
ison Nick V1 è nel canale V2  
isop Nick V1 è Op nel canale V2  
isvo Nick V1 è Voice nel canale V2  
isnotify Se V1 è nella tua notify list (V2 opzionale)

Il segno ! (punto esclamativo) serve per NEGARE l'operatore in questione. Se, quindi, volete inserire NON uguale, dovrete scrivere !=. Questo è un caso particolare, per tutti gli altri dovrete soltanto prefissare l'operatore con il punto esclamativo: se NON OP, !isop; se NON VOICE, !isvo; se NON maggiore != (Da stupidi, perché se non maggiore equivale a <=).

Ce ne sono altri, ma è ovvio che non è il caso di continuare. Ma vediamo qualche esempio funzionale. Mi sto dilungando molto sugli Aliases, però penso ne valga la pena. Un utente esperto deve sempre cominciare ad usare gli Aliases e le sue funzionalità Vediamo perché.

Se io volessi fare una Notice a tutti coloro che non sono né Op né Voice, potrei scrivere questo Aliases.

```
/NoOVnotice {  
set %Con 0  
:inizia  
inc %Con 1  
set %Ntnick $nick(%Con,#)  
if %Ntnick != $null {  
if %Ntnick isop # goto inizia  
if %Ntnick isvo # goto inizia  
if %Ntnick == $me goto inizia  
notice %Ntnick Verresti nel canale più pazzo del mondo???  
goto inizia  
}  
Unset %Con  
Unset %Ntnick  
}
```

(Si ringrazia Laz per la pazienza ☺)

Spieghiamo un po' di cose. Chi non ha mai programmato avrà delle difficoltà e difficilmente riuscirà ad entrare nell'ottica di queste strutture. Però vediamo se ci riusciamo.

La prima riga serve per dare un nome alla funzione che vogliamo creare: OvNotice

La seconda serve per inizializzare una variabile. La variabile non è altro che uno spazio piccolo (in questo caso) della nostra memoria fisica (Ram), che ci permette di conservare dati in maniera temporanea. In questo caso abbiamo chiamato la variabile %Con ed abbiamo dato un valore uguale a Zero.

A che serve questa variabile? In questo caso è un contatore. Quando vi parlavo di server, vi dicevo che appena entriamo in uno di essi non diventiamo altro che dei veri e propri processi (o programmi, anche se non è esattamente così) in esecuzione. E come tali verremo trattati. Non siamo altro che dati in forma di numeri e lettere. Quando entriamo in un canale, ci viene attribuito un numero, che è il corrispondente della nostra posizione nella lista dei nick. Quindi, se io sono il 4° nick del canale #Italia, io sarò riconosciuto dal server (e da tutti i mIRC) come Odino(4,Italia). La forma generale è NICK(Numero, Canale): chiunque ha fatto un po' di matematica ha già riconosciuto la forma di una matrice bidimensionale.

Per cui, quando noi incrementiamo la prima volta %Con, non facciamo altro che dargli il numero 1 e così potere controllare lo stato del nick numero 1.

Questo controllo lo cominciamo quando scriviamo:

**set %Ntnick \$nick(%Con,#)**

Con questo comando diamo alla variabile %Ntnick il valore del nick alla posizione 1 del canale corrente (nel 1° caso ovviamente). Man mano che incrementeremo il contatore e scorreremo la lista dei nick, %Ntnick assumerà di volta in volta il nick alla posizione specificata da %Con.

Poi vediamo 4 If. Ho voluto scriverli così per evitare di implementare due If uno sull'altro e confondere le idee. Così, pur essendo tecnicamente scorretto, è apparentemente più leggibile.

Il primo If controlla se il nick nella posizione corrente segnata da %Con non è nullo. Questo avviene quando abbiamo completato la lista dei nick. Infatti dopo l'ultimo nick, il valore di %NotNick è uguale a NULL (ovvero nullo). Questo IF contiene al suo interno 5 comandi: 3 if, una notice ed un rinvio. Come vedete c'è una graffa dopo \$null ed una dopo GOTO INIZIA. Questo significa che SE E' VERA L'ESPRESSIONE DELL'IF (In questo caso se il nick non è nullo), esegue i comandi specificati all'interno delle graffe.

Il primo If all'interno serve per vedere se è un Op. Il secondo se è un Voice. In tutti e due i casi non viene inviata la notice.

Il 3° if, ovviamente, contempla la possibilità che il Nick esaminato sia il mio. In questo caso penso sia inutile invitare... ☺

Se il nick non è nullo, non è voice né Op, allora ci sarà la notice. E dopo si ritornerà da capo, con un incremento del puntatore alla lista dei nick che scorreremo ancora ed ancora

Questo lo facciamo andando direttamente al paragrafo :Avvio, e quindi all'incremento del contatore %Con. Quindi passiamo dal nick(1,#) al nick(2,#)... oppure dal nick(n,#) al nick(n+1,#).

Sul comando della notice non c'è molto da dire. Se non che potete ovviamente scrivere:

/notice %Notnick \$\$1-

ovviamente così dovremo chiamare la funzione con un argomento che poi sarà inviato a tutti gli user come notice. Invece della notice, potete usare il comando Invite. Potete sbizzarrirvi... ☺ e se ci riflettete lo potete fare con decine e decine di altre cose.

Gli ultimi due comandi servono per liberare la memoria. In termini tecnici si chiama Flush, ovvero svuotamento. Il mIRC non libera automaticamente la memoria. Pensate a cosa accadrebbe se usassimo mirc per 5 o 6 ore ed usassimo centinaia e centinaia di variabili temporanee... ☺ Il nostro computer si dispererebbe. E' sempre ottima abitudine di ogni programmatore svuotare la memoria temporanea utilizzata.

Il segno ;, serve per inserire i commenti. Potete utilizzarli proprio come li ho utilizzati io. Il mirc non elabora le stringhe contenute dopo il ;

A questo punto abbiamo scritto la prima micro routine Aliases. Pochi comandi. Pensate che io sono arrivato a scrivere Aliases di oltre 20 righe. Per massdeop nei canali non Dalnet, masskick... saluti collettivi, insulti ☺, registrazione di nick, di canali, cambiamenti di settaggi nei canali e nel nick. Ho scritto di tutto. L'unico problema è.. ehehehhe che non le uso quasi mai. Lo so, sono un malato... ma che ci posso faaaaaareeeee se ho il cuore malaaaaaaatooooooooooooo e so che guarireeeeeeeeeeeeeiiii. Non dire nooooo, Non dire nooooooooo Ops scusate. Fra un mese ho un concerto e canticchiavo Battisti... ☺

Ora provate ad immaginare a cambiare un settaggio del canale. Invece di scrivere tutta la stringa, provate a fare un Aliases. Vedete cosa ne viene fuori.

Oppure con la registrazione di un nick... Se volete cambiare la password. Oppure riguardo ai Ban... non sapete quanto importanti siano i ban utilizzati negli Aliases!!! Insomma, ovunque possiate creare un'abbreviazione, CREATELA!!!! ☺ Ed il mIRC, o lo script, in uso sarà anche un po' Vostro ☺

Ah, dimenticavo l'ultima cosa.

Poniamo il caso che non ricordiate che nick usate. E volete vederlo... fate un Aliases:

**/lo /echo Il mio nickname è \$me**

TEORICAMENTE, lo scriveremmo così. Ma se provate questo comando, vi darà questo output:

"Il mio nickname è \$me"

Cosa da uscirne pazzi, vero?

Se invece volete forzare il mIRC alla valutazione di tutto ciò che è inserito in una stringa, dovrete mettere DUE /. Quindi l'aliases diventa:

**/lo //echo il mio nickname è \$me**

in questo caso vi funzionerà Vi ricordo che ECHO è una funzione di mIRC e che non invia alcun dato al server. E' qualcosa che potrete vedere solo voi. Questo vi è utile quando dovrete fare whois o cazzi vari. Soprattutto i cazzi vari ehehehh ☺

**Conclusione.**

Ovviamente capite come l'argomento degli Aliases si sia espanso fino a toccare altri argomenti più profondi come la programmazione vera e propria di uno script. Questa guida non è stata creata per creare una Reference per programmatori di script. Io sto studiando proprio per crearne uno tutto mio (Già ho addirittura il nome...). Sarà uno script completamente nuovo, riscritto da capo senza prendere come base nessun altro script. Lo script che uso ora (Chromance) è secondo me uno dei migliori (Se non il migliore) in giro. Lazolla, e lui stesso lo ammette senza timore, lo ha scritto utilizzando come base il vecchio Peace&Protection di MissPai. Il risultato è uno script assolutamente ciclopico con decine di funzioni, di popup e dall'assoluta configurabilità

Il mio intento, invece, è quello di arrivare a costruire uno script ex-novo. So che è difficile, è necessaria una progettazione approfondita ☺ Ma io non dispero. Ho scritto cose ben peggiori... ahahha non mi fermerà mai nessuno!!!

Sigh sigh sigh... chi me da una mano? ☺

Ovviamente non sarà un lavoro breve e, consiglio ai miei amici più stretti e quelli che pago per farmi la pubblicità nei canali (heehhe): non chiedetemi di scriverlo, perché me lo farete odiare! ☺

Sono convinto che nel momento stesso in cui deciderò di creare uno script, scriverò anche una Reference-Guide per programmatori mIRC. Ovviamente servirà principalmente a me... ma se ne avessi richieste, potrei anche distribuirla. ☺ Vedremo

(Per questo capitolo devo ringraziare l'aiuto di LaZolla che mi ha pazientemente assistito nella risoluzione di un problema nella notice ai non op e non voices. ☺ Una bella mattina gli ho rotto le @@ ma lui non ha esitato a darmi una mano. La forma finale della notice è quella che mi ha consigliato lui. Le altre che avevo scritto io, pur essendo più leggibili ai neofiti della programmazione, avevano un bug che non riuscivamo a risolvere ☺ Tnx Laz eheheh e mentre che ci siamo facciamo pubblicità Se non l'ho già detto Chromance è lo script che attualmente uso... e ne ho provati oltre 20. Se lo uso un motivo ci sarà ☺

## Appendice Cinque: alcuni termini

- **SPLIT:** A volte che un server "splitti" gli user collegati. Ricordiamo che un server non è altro che un normale computer con la sua memoria, il suo HD etc... E come può capitare con un normale computer, anche il server può incontrare dei problemi ed "impallarsi". In questo caso verremo SPLITTATI, cioè verremo sconnessi dalla rete di mirc e quindi dovremo riconnetterci col comandi /server....  
Cosa comporta uno split? Quando questo avviene il server splittato NON riesce più a comunicare con gli altri e, anche se ancora attivo, e che quindi ciò che avviene ad un server NON viene comunicato agli altri. Tutto si ristabilisce quando i server fanno un Rejoin e aggiornano i processi eseguiti nel frattempo, ovvero si sincronizzano.  
C'è un caso particolare, però, che complica le cose. Vediamolo
- **DESYNCH:** Ovvero, quando un amore muore ☹ Stavamo dicendo che quando un server splitta non sa cosa accade negli altri. Ma se lo split è derivato da traffico intenso e non da problemi interni al server, quest'ultimo può continuare a vivere indipendentemente dagli altri. Vive una vita a se stante, completamente separata, però, dal resto della rete di servers. Quando i computer cercano di fare un rejoin e questo non avviene, siamo in presenza di un "desynch", ovvero di una disincronizzazione tra servers.  
Cosa comporta? Vediamolo attentamente, perché è un casino immenso.  
Poniamo il caso che Odino sia sul server A, mentre Bruxok, Liga e Watt siano sul server B. Poniamo anche il caso che il mio server splitti dalla rete di Dalnet. Dopo un po', avviene il tentativo di Rejoin, che però fallisce.  
In questo caso i server "hanno ricevuto le informazioni", hanno effettuato i cambiamenti, però tutto finisce lì. Che vuol dire. Esaminiamo meglio.  
Nel momento del Rejoin (ponendo il caso che io sia Op su un canale), il mio server comunicherà al server B il mio oppaggio. In questo caso vedrete qualcosa tipo "Glass.Oh.Us.Dal.Net sets mode +o Odino" (avviene anche per i voices). Ora... se quel Lamer puzzolente di Bruxok mi deoppa, avviene che il mio Server NON riconosce il deop, mentre quello di Bruxok sì. Avviene anche il contrario: se io deoppo la fentenzi a in questione, il suo server non riconosce come valido il deop. Voi direte "si ferma qui?". Assolutamente no.  
Se io cerco di kickare o bannare qualcuno (poniamo il caso: Liga2), dalla MIA parte vedo il kick ed il bane ed immediatamente dopo il messaggio "Not a channel operator", mentre Liga2, Bruxok e Watt NON VEDRANNO completamente i miei comandi. Finito qui? MA QUALE!!!  
Ora... in questo momento IO SO di avere bannato Bruxok, quindi tutto ciò che scrive lui sul canale NON viene accettato dal mio server. Mentre, dato che per Bruxok i miei comandi NON sono mai esistiti, lui vedrà qualunque cosa io scriva!!!!  
Questo per le cose serie... per quelle gravi, invece, può accadere che una dolce, bella ed avvenente fanciulla vi chiami a gran voce sul canale senza che voi la vediate... e questo amore finì pietosamente a causa di un desynch... non è romantico????? ☹
- La soluzione? Se Bruxok esce e rientra il mio server accetterà la sua connessione indipendentemente dal ban... da questo si evince che per sincronizzare tutti i server, l'unica soluzione è quella di kickare tutti dal canale e farli rientrare subito dopo (si usa il comando Mkick di Chanserv).
- **LAG:** Se è vero che il nostro server è un computer "quasi" come il nostro, è anche vero che non ha una capacità illimitata. Se gli utenti sono pochi, il server sarà veloce. Se, invece, sono tanti, dovrà gestire una mole di informazioni non indifferente e, quindi, non sarà più velocissimo. Per questo è consigliabile in momenti di affollamento non esagerare con le scritte nelle query e nei canali. LAG è il tempo di attesa tra un invio di informazioni ed una ricezione tra noi ed il server.
- **PING:** è il termine che si usa per indicare la funzione che ci permette di conoscere il nostro ritardo, o LAG. Preso dal gergo del tennis tavolo... la risposta ad un PING è un PONG ☺ e non è una battuta.
- **NUKING:** Quando ci connettiamo ad internet, "apriamo" delle porte di comunicazione del nostro pc. Dal momento della connessione in poi, queste porte sono più o meno difese. Windows 95, in particolare, "soffre" di un bug in due specifiche porte: 137 e 139. Queste due porte sono le più utilizzate per i cosiddetti NUKE, che in inglese vuol dire MISSILE. Essi consistono in messaggi errati inviati alle porte del nostro pc, e che questi non riesce a riconoscere. L'attacco può avvenire su decine e decine di porte aperte... basta avere delle buone protezioni (vedi Appendice n. 4), o un sistema operativo "solido". Lo scopo del NUKE è quello di farvi disconnettere dalla rete di mirc o, nei casi più gravi, da internet stesso.
- **FLODDING:** è l'altra faccia del nuking. Se il NUKE cerca di disconnettervi, il FLOOD vi impedisce di chattare tranquillamente. Il suo scopo è quello di LAGGARVI ancora di più, inviandovi un certo numero di informazioni che il vostro pc elabora comunque pur non essendo utili.
- **Lamer:** Significa "perdente", e così si identificano tutti coloro che in rete cercano di combinare danni. Nukkatori, floddatori e sfruttatori di troians vengono definiti Lamer.

- **QUERY:** Una query è una finestra privata (invisibile agli altri) che permette a due user di colloquiare in santa pace. I due utenti NON sono connessi direttamente, ma hanno come tramite il server di mirc a cui si è connessi. In casi di LAG, quindi, anche le query subiranno ritardi.
- **CHAT:** Una chat è anch'essa una finestra di dialogo privata tra due user. L'unica enorme differenza tra una QUERY ed una CHAT è che quest'ultima si effettua connettendo DIRETTAMENTE i due pc coinvolti nella chat. Quindi NON ci sarà il cosiddetto LAG. E, nella maggior parte dei casi, all'atto della disconnessione (volontaria o meno) da un server di mirc, la CHAT continuerà ad esistere finché non chiuderete mirc o la sessione internet.
- **TOPIC:** è il cosiddetto "titolo" del canale, ovvero il messaggio che il founder o gli OP vogliono dare a chi entra nel canale stesso. Non ha particolare rilevanza.
- **TROIAN:** Sono dei virus veri e propri che agiscono però in maniera diversa dai loro predecessori. Se, infatti, questi ultimi erano "isolati" su un pc e "dovevano trasportarsi" tramite dischetti, i TROIAN (che non è una parolaccia... porca Troian!) sono dei virus che sfruttano tutte le potenzialità della rete.

La loro funzione consiste nel permettere ad un utente che è in possesso del programma CLIENT del troian, di collegarsi DIRETTAMENTE col pc di quell'user che ha avviato il programma SERVER, che è il virus vero e proprio. Questo vuol dire che il 1° ha ACCESSO DIRETTO al pc altrui. Per questo è sempre utile NON avviare programmi eseguibili... potrebbero essere dei TROIAN.

IL VIRUS TROIANO NON VI INFETTA A MENO CHE VOI NON LO AVVIATE.

Tra i vari troian dell'ultima generazione, segnaliamo i più pericolosi (non tanto per la potenzialità quanto per la diffusione del virus):

- 1) Back Orifice: un programma nato per la gestione a distanza del pc e presto trasformatosi nello strumento più letale della rete. Permette anche di rubare le password di sistema (comprese quelle internet), di salvare l'immagine visualizzata in un dato momento, scaricare, cancellare, rinominare files... Uno strumento devastante. Porta di comunicazione 31337. Esistono ora delle versioni ad interfaccia grafica che facilitano il compito del lamer.
- 2) NetBus: Ha più o meno le stesse funzioni del Back Orifice, ma ha dalla sua la capacità di sfruttare un'interfaccia grafica più semplice e delle funzioni più immediate.
- 3) Remote Control: E' tra i tre nominati fino ad ora, quello apparentemente meno potente. Ma, vi assicuro, è quello che più facilmente permette di downloadare e uploadare files dal sistema infetto.
- 4) NetSpy, Paradise Control ed altri hanno una diffusione molto minore, ma non per questo meno pericolosa.

## Appendice Sei: protezioni da Flood e Nuke

Quando mi parlarono per la prima volta... anzi mi dissero "Alza le protezioni!!!", io pensai a qualche specie di profilattico virtuale... solo che non sapevo come usarlo. Già nella realtà sono una seccatura... io mi sono detto "Pure in Internet!!!!". Mi sono chiesto quale AIDS internettiano poteva circolare e quali danni poteva fare... ancora non capivo, ho dovuto subire un po' prima di arrivarci ☺

Abbiamo visto nella sezione dei termini, come ci possa essere gente che si connetta in MIRC soltanto a scopo di "guerra", cioè per disturbare la chattata altrui. Inutile farsi delle domande strane... povera gente frustrata che non ha capacità di divertirsi o di conquistare la fiducia altrui e che quindi passa il tempo rompendo le @@ agli altri users. Se avete a disposizione dei programmi di NUKING o FLOODING, NON usateli. In totale ne ho accumulati più di centocinquanta. Questo nel periodo in cui "subivo" l'intemperanza altrui. Ora non ne faccio uso, cerco di difendermi con quello che c'è di meglio in giro.

**FIREWALL:** Prodotto straordinario della Conseal PC. Chi ha letto un po' di cyberpunk, ricorderà la figura dell'ICE creato da Gibson (se non ricordo male... ma sono quasi sicuro che l'invenzione è di altri). Come il suo alter ego letterario, il FIREWALL fa da "scudo" alla vostra connessione. Intercetta, cioè, tutti quegli strani comandi che normalmente NON dovrebbero esserci in una normale connessione. Capirete che così la connessione risulterà leggermente più lenta, però starete tranquilli.

Visto che a volte le richieste di un FIREWALL sono quasi incomprensibili e che questo della CONSEAL è tutto in inglese, l'uso è raccomandato ad utenti medio/esperti.

**NETBUSTER:** Un programma che rimane residente in memoria e monitora le porte per controllare se qualcuno cerca di connettersi al vostro pc col netbuster.

**NOBO:** Ha la stessa funzione del NetBuster, ma blocca le connessioni col Back Orifice

**CLEANER:** è il più conosciuto antitroiano nella faccia della terra virtuale. Riconosce ormai quasi tutti i troiani esistenti e, quasi sempre, riesce a ripulirvi il sistema completamente. La versione attuale è la 2.1 che è SHAREWARE, mentre le precedenti sono tutte FREEWARE FOR PERSONAL USE.

**ANTIVIRUS:** Sono i soliti programmi di difesa e controllo antivirus. Se devo essere sincero, ho notato come anche nella rete esista una forma di "condizionamento" da pubblicità o notorietà. Uno dei marchi più noti, infatti, è quello della NORTON. E l'antivirus più diffuso sembra essere proprio quello prodotto da questa casa software. Ma, a mio parere e dopo 8 anni di utilizzo dei vari antivirus, vi assicuro che ALMENO 5 antivirus gli stanno davanti E NON DI POCO. Questa è la mia personale classifica

- Antiviral Toolkit Pro
- VirusScan della McAfee
- PcCillin
- Panda Antivirus e Toolkit del Dr. Solomon
- ThunderByte Antivirus
- Norton Utilities

Ovviamente è una "mia" constatazione. Ma ho notato che tutti coloro che hanno testato almeno 10-12 antivirus, concordano con le mie scelte. L'Antiviral Toolkit Pro è l'unico (alla data del 18/05/99) ad identificare quasi tutti i troiani in circolazione.

**ICMPWATCH:** Apparentemente piccola, questa utility NON vi protegge nel vero senso della parola. Però vi avverte di tutti gli attacchi ICMP o TCP che ricevete. Nel caso in cui il "paccobomba" sia eccessivamente dannoso, vi avverte che siete stati nukkati.

**NUKENABBER:** utility arrivata alla versione 2.9. Le versioni precedenti le usavo, questa, purtroppo, no. Perché non è MAI e dico MAI riuscita a segnalarmi un solo attacco ricevuto. Ma ho sentito in giro che questa versione funziona correttamente, così penso sia un problema del mio pc. Comunque vi consiglio di usarlo perché è il migliore PORT BLOCKER esistente. (Rigrazio SuperMario per avermelo consigliato ai primordi della mia "carriera")

**PORTBLOCK:** Se non vi piace il NukeNabber, potete usufruire di decine e decine di portblocker che esistono in circolazione. Ma come qualità secondo me, sono tutti inferiori al NukeNabber.

# **Appendice Sette: Regole del buon internettiano;** **regole base del canale #italia di Dalnet**

Eccovi brevemente il "decalogo" del buon internettiano. Prendo in considerazione le regole che vigono per il canale #Italia di Dalnet che penso siano le migliori esistenti in circolazione, se pure a volte possano sembrare poco flessibili... dipende dagli OP e soprattutto da quanta gente c'è in canale.

- E' vietato utilizzare un linguaggio offensivo, e quindi non sono tollerate le cosiddette parolacce (a meno che non siano una "battuta" davvero simpatica). Non è possibile, inoltre, invitare a visitare siti porno.
- Non è ammesso un linguaggio irrispettoso verso gli OP, sia nelle offese che nel giudizio del suo operato.
- Non è possibile offendere gli altri user in nessuna maniera
- Non sono gradite le maiuscole in abbondanza. In internet corrispondono al "grido", e quindi segno di maleducazione.
- Non è possibile invitare gli user di un canale ad entrare in un altro canale.
- Il massimo numero di righe scritte in una decina di secondi, è di 5. Le ripetizioni della stessa frase sono ammesse per non più di 3 volte di seguito
- Non è possibile parlare una lingua diversa da quella parlata dal canale. Se entrate su un canale chiamato #Mexico, state certi che la lingua ammessa è lo spagnolo. Se entrate su #Italia, verranno accettate discussioni pubbliche in 2 sole lingue: inglese ed italiano. Non è una forma di razzismo, se questo avete pensato.
- Non è possibile nukkare, soprattutto gli OP che hanno il potere di cacciarvi dal canale. In generale è vietato tutto ciò che non è ammesso dal server irc a cui siete collegati (vedere comando /motd, appendice 2)
- Non è possibile "istigare" la gente ad una qualsiasi forma di protesta che non sia il normale e civile discutere (che az ho detto????)
- Quando entrate nel canale #Italia, cercate gli OP giusti e PAGATELI. Se non sapete da chi andare, venite da me ☺

Ce ne sono altre, però queste sono le regole base. Con queste non correrete il rischio di essere buttati fuori dal canale. Non disturbate mai gli OP se non per motivi validi. Non chiedete di diventare OP, né di avere il voice... avreste l'effetto contrario. Così verrete anche apprezzati.

**RICORDATE CHE L'OP NON E' UN PERSONAGGIO CATTIVO CHE VUOLE SOLO BUTTARVI FUORI. E' CONTRO L'INTERESSE DEL CANALE PERDERE UTENTI SENZA UNA RAGIONE. PER CUI, SE SIETE STATI KICKATI O BANNATI, CHIEDETE APPENA POSSIBILE SPIEGAZIONI IN PUBBLICO. COSI' IMPARERETE QUELLE REGOLE CHE QUI NON HO SPIEGATO.**

## Appendice otto: Emozioni sulla tastiera

Una delle cose più belle di tutto il mondo Chattero, è la possibilità di “descrivere” le proprie emozioni, le proprie azioni nel momento, con i soliti tasti che usiamo normalmente. Per cui una parentesi diventa l'ovale del volto, i due punti diventano gli occhi, il meno diventa il naso (per qualcuno la o, il naso a patata ☺ ).

All'inizio non riuscivo a capire nulla di quello che mi facevano vedere, e soprattutto non capivo termini come LOL, WB etc... cose tremende!!! lo pensavo ad un linguaggio esoterico, a qualche forma di iniziazione mistica, ed aspettavo che venisse qualche strano nick pretesco a battezzarmi, oppure uno strano individuo che mi facesse domande altrettanto strane su quei segni che non capivo.

Poi qualcuno cominciò ad illuminarmi lentamente... e mi accorsi che stavo bruciando! Ops, scusate. Questo è un altro racconto... dicevo, una fanciulla (non ricordo il nome) mi spiegò tanti di quei segni che ci permettono di esprimere con maggiore efficacia un concetto. E, di seguito, trovate quelli che sono chiamati

### **EMOTICONS**

Qualcuno può sembrarvi IDIOTA (in effetti... per esempio: 10Q. Che vuol dire? Leggetelo lentamente T E N K I U, in inglese... ovvero Thank You!!! DA FOLLIAAAAAAAAAAAAA)

:-) = Questo è un sorriso, variazioni :o), :=) (nasone)  
:-D = Un sorrisone a 2394 denti (Mio zio Jim non lo scrive mai, ha la dentiera : - )  
:-\* = quando una fanciulla vi scrive questo, godete: è un bacio :-)  
;-) = così strizzate l'occhio in maniera complice  
:-( = in questo momento siete trissstiiiiiiii  
:'( = primo pianto  
:~°°°°°°°° = pianto a di-rotto (aggiustatelo ehehehe)  
:~() io lo uso per sbadigliare...  
:-X = Minchia! Nenti vittì, netti sintivu. I nun c'era!!! Ovvero il gesto dell'omertà assoluta :-)  
:-P = c'è chi lo usa scherzosamente (linguaccia dispettosa) o in maniera seria (mi fai schifo)  
:-pr = vi stanno spernacchiando di brutto, oppure si stanno lasciando andare di dietro :-)  
:-| = la faccina indifferente, o quella diventata seria immediatamente... che avete detto???  
:-O = oooooohhhhh!!!! Che bello! Accade quando mi vedono nudo ehehehe  
O:-) = sei il mio angioletto  
>:-> = diavoletto o persona dispettosa  
:-> = sorriso sarcastico

#-) = avete bevuto di brutto!  
8-) = Questo sono io con gli occhiali :-)  
::-) = variante degli occhiali  
:-{ = io con i baffi  
:-{} = io con i baffi ed il pizzetto  
[:] = in questo momento potete fare il robottino di Star Wars  
B-) = L'utente indossa occhiali da vista con montatura in corno.  
:-{} = ve siete messi il rossetto  
{:-) = lo fra qualche anno... con la parrucca :-)  
:~) = si scrive Pinocchio, ma alcuni devono dirsi Phinocchi (è la bugia)  
:-)~ = fumate e vi fa male  
:-? = la pipa stavolta!  
:-)~ = Avete visto una foto di una nuda e state sbavando  
:~) = vi gocciola il naso :-)  
|~| = dormite  
|~O = sbadigliate dormendo  
:~)) = siete grassi da morire  
:~))) = il mento vi arriva fino a terra  
:-/ = scetticismo o smorfia di disapprovazione  
:-9 = vi leccate le labbra... perché????  
[:~) = indossate un cappello

Poi ci sono le variazioni... potete fare anche l'uomo in smoking così =[:~)\*<===|  
A volte mi piace anche esagerare... =[:~)\*<=^=| indovinate cos'è!!!! eheheheheh

= L'utente è l'uomo invisibile.

Eheheeh

Questi sono piccoli assaggi. Ce ne sono tantissimi... ma soprattutto siete liberi di crearli come volete :-)  
l'importante è poi spiegarli.  
Poi c'è la parte che mi piace di più: GLI ANIMALI!!!

3:-o = mucca  
~~~8} = un serpente  
8:] = un gorilla  
|) = La salamandra  
:8) = un porco (versione uno)  
:@) = la moglie del porco, detta troia o scrofa (versione 2)  
:3-< = il mio cane intelligente che sa parlare e dire il suo nome: si chiama BAU  
pp# = una vacca boia  
pq`# = il toro cornuto  
=oG = un coniglio  
:V = Beee Beep

Voi vi starete chiedendo.. e quelle parole tipo LOL o BRB??? Che fine hanno fatto. Eccoci a loro! ☺

AFK = Mi sto allontanando (Away From the Keyboard)  
BTW = By The Way... che dovrebbe significare comunque  
BAK = sono tornato alla tastiera (Back At Keyboard)  
BBL = Torna più tardi!! (Be Back Later)  
CUL8er = Ci vediamo dopo (See You Later)  
BRB = Be right Back (torna... torna!)  
HTH = Spero ti aiuti (Hope This Helps)  
J/K = Just Kidding (stavo scherzando)  
LOL = Laughing Out Loud (Ridere forte)  
OIC = Oh I See (Ho notato)  
ROTFL = Rolling On The Floor Laughing (rotolate a terra dalle risate... the rolling stooonees!)  
GTRM = Controllo la posta (Go To Read Mail)  
IRL = Nella vita real (In The Real Life)  
ED IL MITICO  
10Q = Thank you

Come vedete sono tutte abbreviazioni dall'inglese :-), quindi un po' ostiche per noi italiani. Ma tranquilli, vi ci abituerete prestissimo!!!

## Appendice Nove: ringraziamenti

Come ogni lavoro, anche questo ha dei motivi di esistere. Io l'ho fatto, oltre che per me, per tutte quelle persone che credono nelle mie capacità e che vengono ogni tanto a pungolarmi per avere dei chiarimenti che io do con estremo piacere. Ogni persona nominata qui ha per me un piccolo o grande valore nella mia esperienza di IRC. Senza di loro sarei stato una persona diversa... qualcuno mi ha "minacciato", chi mi ha preso in giro, chi mi ha aiutato, chi mi ha ascoltato, chi mi ha "adottato", chi mi adora, chi mi odia... sigh nessunAAAA che mi ama! Sigh ☺

Anzitutto vorrei ringraziare i miei amici di #Mitico, che è il canale nato dalle ceneri di #Nuova\_Italia, fondata a suo tempo da Red\_Flag e poi affidata a me.

In ordine alfabetico sono

**Bruxok, Cesira, Dany, Derino, Liga2, Lipari, Lunare, Manu (ManuMicina) Pikkio, Pollon, Pozz (LACIODROM), Valkan e Watt**

In particolare: **Bruxok, Liga2, Valkan e Watt** sono stati quelli che mi hanno davvero dato la spinta giusta a scrivere questo documento. Li ringrazio e spero di averli soddisfatti. Un giorno ci conosceremo ragazzi ☺

**Epifanio, Alkolizzato, Bukowsky**: Epifanio è stato quello più prodigo di spiegazioni quando ancora ero un pivello. Alkolizzato è l'autore (assieme ad Epi) dello script che, spero, ospiterà anche questa guida. Bukowsky è un ragazzo che mi ospiterà nel suo sito. Lo ringrazio di avermi nominato ancora prima di dargli il documento.

**Red\_Flag**: che è stato il primo di tutti coloro che mi hanno aiutato. Ora non siamo più in ottimi rapporti, ma sicuramente è stato il mio primo maestro.

**Orso32** (veramente è Orso33 hihihih): per la sua stima nei miei confronti e la sua simpatia.

**Jim**: il mio zio internettiano. Quello che, secondo le mie informazioni, mi ha proposto come Op su #Italia

**KgOo**: una delle prime persone a darmi una certa confidenza. Con Jim mi ha proposto come Aop su #italia.

**Skywalker27**: uno degli Op più simpatici e soprattutto quello che per primo mi ha aperto le porte ai segreti di #italia hihihihih SEI IN MANO MIAAAAAA!!! ☺ ovviamente sto scherzando!

**Lazolla** (Chro): per il suo ottimo lavoro con lo script Chromance che ha sostituito il "mio" buon vecchio ed indimenticato "Incubo"

**Porsche**: uno degli op più prodighi e più simpatici d'#italia

**Supermario**: la persona con l'humour più terribile che abbia mai conosciuto. Una forza della natura. Non si ferma davanti a nessuno. Lo invidio per coraggio e coerenza.

**Zingara**: La più buona in assoluto tra gli Op di #Italia

**Fabio32**: il primo a congratularsi con me ed a presentarsi... e sicuramente uno dei più simpatici. ☺ Grazie per l'accoglienza

**Whirl**: uno degli ex-Sop di #italia (Ora Aop). Persona squisita e dolce. Devo più a lei che a qualcun altro la presa di coscienza della "morale" dell'internetiano in chat. ☺

**Queen2**: Colui che più di altri mi ha consigliato e suggerito comportamenti da mantenere durante il mio oppaggio. Una guida inesauribile e, soprattutto, una compagnia deliziosa ☺

Ed ora le donne con cui chatto più volentieri. Le scrivo senza un preciso ordine... sto prendendo i log delle mie chattate e sto scrivendo in base alla dimensione delle chattate...

**Alexandra75, Valentina di Roma (non ha nick ☺), Vanessa (LaCubista), Nunu, Alexa77, Aureraaaaa, Alxandra, ^Ele, Paros, Cesira, Ginevra(Selvaggia), Skylady, Manu, Naysa, Faby, Fiammetta, Favoletta, Nunù, Eleonora, Pollon, Riccia.** (non pensavo fossero tante, e sono sicuro che qualcuna mancherà.. sigh) Ognuna di queste mi ha dato qualcosa di indimenticabile... piccole gioie e piccole gemme di riflessione che non perderò mai. Donne che si distinguono dalla restante massa perché dotate di spirito, humour, simpatia, allegria, intelligenza, profondità di pensiero... e soprattutto quelle che più hanno parlato con me ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ vi voglio un sacco di bene... certo, 3 o 4 stanno sopra tutte... PERO' NON LO SAPRETE MAI AHAAHAHAHAHAH ☺ ☺ ☺

## Epilogo:

Finalmente è finita... ce l'ho fatta. Dopo una decina di giorni di intenso lavoro (beh, intenso, non esageriamo và..) ho completato quella che per me è la 1° guida di Dalnet in italiano. Spero possa esservi utile e possa chiarirvi qualche concetto. Ma soprattutto spero che renda il vostro chattare più sicuro... chi sa che strumenti ha a disposizione è, per riflesso, più sicuro di sé.

Se volete comunicarmi il vostro gradimento, cercatemi su Dalnet: i miei nick sono ODINO e O-Dino Sauro. Ne ho altri 2, ma servono per gli infrattamenti hihihihhi.

Se invece non mi volete ringraziare direttamente, fatevi sentire via Mail all'indirizzo

[Postapc@supereva.it](mailto:Postapc@supereva.it)

[POSTALBERTO@USA.NET](mailto:POSTALBERTO@USA.NET)

[PrivateMsg@Yahoo.com](mailto:PrivateMsg@Yahoo.com)

Specificando consigli, gradimenti, errori e quant'altro vogliate sengalarmi. Essendo la mia guida **COMPLETAMENTE GRATUITA**, questo è l'unico modo per ottenere un ulteriore gratificazione per i miei sforzi.

Ora tocca a voi. Collegatevi su Dalnet e divertitevi chattando!!!!

(ci credete che mi sto emozionando???)

☺ (chissà quante volte ho sorriso in questo documento...)☺ ☺ahahhaha hihihihhi

## Odino (Alberto)

All'atto della pubblicazione di questo manuale su [www.manuali.net](http://www.manuali.net), mi sembra doveroso specificare alcune novità la mail su Yahoo non dovrebbe essere più attiva, mentre quella su usa.net non la uso molto spesso. Per cui mandate, se volete, all'altra.

Sono cambiate tantissime cose in un anno e mezzo: alcuni comandi, i server di Dalnet si sono migliorati (o peggiorati, dipende dai punti di vista), le mie storie ☺. Tanto per dirvene una: #Italia conteneva 300 utenti in media verso le 23, ora arriva anche a 6-700 e più, con tutti i problemi di gestione che ne derivano. #Mitico esiste ancora, strenuamente, con una cerchia di amici strettissimi: Odino (ma va?), Bruxok, Liga2, Derino, Ale76, Esdra, \_Watt\_... e davvero pochissimi altri, ma questi sono i fedelissimi.

Alcuni comandi potrebbero non funzionarvi più, mentre ce ne saranno di nuovi sicuramente. Uno dei problemi più diffusi è l'impossibilità di inviare files di un certo tipo (.doc e .exe per esempio): guardate nello status e vedrete che alcuni server inibiscono l'invio di tali file per evitare la proliferazione di virus. Fanno bene, ma voi dovrete apprendere un nuovo comando: quello che vi permette di inserire in una lista (temporanea: all'atto della disconnessione si cancella, o anche dopo avere inviato il file. Dipende) le persone delle quali vi fidate e dalle quali volete ricevere files. Ancora non c'è uno standard: qualche server usa il comando /mode, altri invece /dccallow. Le sintassi sono molto semplici e vengono spiegate al momento della ricezione (mancata) del file.

Ci sarebbero davvero tante cose da dire! :D vi starete chiedendo se ho fatto o meno la seconda guida. Beh, sì, c'è. Però non l'ho messa in circolazione per alcuni problemi sorti, soprattutto con la sezione più corposa: quella dello scripting. La nuova guida era qualcosa di quasi monumentale, superando questa di ben sei-sette volte. Se ci sarà una versione disponibile al pubblico, sarà molto rivista e tagliata: tutta la sezione /raw (comandi inviati direttamente ai server. Più veloci dei normali in caso di scripting) non ci sarà nel caso vi interessi la cosa, provate a cercare in rete e troverete ciò che vi serve (in inglese). Il resto è composto da tutti i comandi di mIRC, per cui la guida è più generica e riguarda meno Dal.Net. Ma ci sarà tempo, si spera, entro la fine dell'estate del 2000.

Alcune delle donne sopramenzionate (che, sottolineo, **NON SONO** le mie donne. Vero Liga? ☺) non chattano più, ne ho conosciuto altre: Tesoro (dove sei?), Claudia^, Angel Moon, Sunflower3 (in ordine di data, per carità) e pochissime altre. Ultimamente sono stato poco socievole ☺ La nuova guida dovrebbe avere anche una sezione riguardante le 'storie' di Odino, non storie con donne, ma storie di Dalnet. Un po' malinconica... però gustosa a volte ☺

Ora vi lascio, e spero che un giorno ci si possa ritrovare con la nuova guida. Ciao.

## **Errata Corrige e Add-On futuri**

Questa sezione la riservo nel caso in cui qualcosa che è scritto in questa guida non corrisponda a verità. E' normale che ci siano errori sparsi per tutto il testo, cosa volete che ci faccia? L'ho ricontrollata decine di volte, l'avevo finita alla fine di maggio, e poi ho dovuto inserire gli Aliases... poi ho ricontrollato, ho aggiunto, tolto, sistemato, impaginato, cambiato caratteri, cambiato capitoli, appendici, milze, ernie... ???? Vabbè, avete capito che sto fondendo di brutto ☺ Quindi ogni 3 o 4 mesi (nel peggiore dei casi 6) aggiornerò la guida per sistemarne gli errori.

Suppongo che qualcuno mi farà delle domande. Se dovessero diventare un discreto numero, farò anche la cosiddetta FAQ, ovvero Frequently Asked Question.

Inoltre aggiungerò quei comandi che sono stati inseriti e/o tolti dalle funzioni di mIRC o Dalnet.

Ricordo che attualmente io uso la versione 5.5 di mIRC ma è già uscita la 5.6. Da alcuni test effettuati sembra che ci siano dei problemi, ma ancora non me la sento di dire l'ultima. Sono comunque convinto che in pochi mesi arriveremo alla V.6.0.

### **Aggiornamento al 01/06/1999**

Qualcuno mi ha chiesto, disperato, cosa si possa fare in caso di smarrimento della password. A me è una volta capitato questo guaio. Ho chiesto agli IrcOP e, in quel periodo, non mi poterono aiutare. Ora invece è possibile farlo. Infatti è stato inserito un nuovo comando di nickserv:

**/nickserv Set Email [TUAMAIL@TUOPROVIDER](mailto:TUAMAIL@TUOPROVIDER)**

**Es.: /nickserv Set Email [Postalberto@Usa.net](mailto:Postalberto@Usa.net)**

Andate da un IrcOP. Spiegategli la situazione con calma. Vi invieranno una mail con la Vs. password all'indirizzo specificato con SET MAIL.

In genere questo è un dato che NON viene visto dagli altri users. Se invece lo volete rendere noto, potete usare il comando:

**/nickserv Set ShowEmail ON / OFF**

**Es.: /nickserv Set ShowEmail On**

Ma vi consiglio di lasciarlo Off. E NON DIMENTICATE MAI LA PASSWORD!!!!

## **Frequently Asked Question** **Ovvero: quando è il momento di chiedere**

Eccoci alla prima parte delle FAQ. Domande che mi sono state poste più frequentemente. Cominciamo subito.

D) Perché non riesco a registrare un canale su IRCTIN?

R) Semplice. I servizi di Dalnet sono così speciali e particolari da essere supportati soltanto da un server Dalnet e non da altri server come Undernet o IRCTin. Per questo Dalnet, a mio giudizio, è migliore: permette di creare strutture più organizzate.

D) Come faccio a connettermi con un server Tin?

R) Se volete proprio farlo, dovrete scrivere /server irc.tin.it. Ma ricordate che lì è tutta un'altra storia. Non ci troverete le stesse persone che ci sono su Dalnet, né gli stessi servizi.

D) Quando cerco di cambiare nick, questo mi viene cambiato in guest e subito dopo vengo sconnesso. Perché?

R) Perché il nick è già registrato. La disconnessione avviene quando chi ha registrato il nick ha settato l'opzione Nickserv set kill On.

D) Un nick mi piace troppo, ma è registrato. Come faccio?

R) Basta premettere il nick con dei caratteri tipo: ^ oppure \_. Se volete chiamarvi Odino, ma non potete, scriverete /nick \_Odino oppure ^Odino.

D) Quando entro nel mio canale non vengo oppato, perché?

R) I motivi possono essere tanti. A cominciare dal malfunzionamento temporaneo di Chanserv e degli altri servizi Dalnet. Inoltre, dipende dai settaggi del canale, dovrete prima riconoscervi con Nickserv o Chanserv come proprietario del nick o del Founder. Oppure v'hanno fregato il canale ☺

D) Terrore: è entrato uno sconosciuto ed è stato oppato da chanserv, perché???

R) Due motivi in genere. E' possibile che un Aop o Sop si riconosca con nickserv PRIMA di entrare nel canale e cambi nick sempre prima di entrarvi. In questo caso, dipende dai settaggi del canale, è possibile che Chanserv oppi perché lo riconosce con il vecchio nick. Inoltre è possibile che un User venga riconosciuto come Op perché la sua mask è molto simile, se non uguale, a quella del Sop o Aop. In questo caso deoppate subito se non riconoscete.

D) E' una vita che cerco di parlare con una ragazza. Ma oggi proprio non ne vuol sapere, che è... non le piaccio?

R) Mi hanno davvero fatto 'sta domanda... ☺ No. I motivi sono due: o non ti vuole proprio parlare, oppure i server sono in Desynch e quindi il suo non riconosce la tua connessione come valida.

C'è una terza possibilità che lei sia così piena di lag che ogni tanto venga sconnessa per PING TIMEOUT, e quindi non riceva proprio il tuo messaggio. In questo caso, non allarmatevi e riprovate.

D) Che cosa è di preciso Dalnet? Perché esiste? Non potrebbero fare un solo server e riunirci tutti quanti?

R) E' una domanda che mi sono posto spessissimo. Sarebbe davvero bello se TUTTI i server fossero uniti, linkati. Ci sarebbero molte più opportunità.. ma al tempo stesso più problemi. Mettete i mille users di #italia di TinIrc, i 300 in media di Dalnet... e tutto il resto... ogni grosso canale conterrebbe almeno 2000 utenti o poco meno. ☺ come se parla??? La proliferazione dei canali sarebbe quasi ingestibile. Ma perché è avvenuta a scissione?

Facciamo un po' di storia.

IRC (Internet Relay Chat) fu scritto originariamente scritto da Jarkko Oikarinen. Nome quasi impronunciabile per un essere sicuramente lungimirante. Nel 1988, quando scompletò IRC, non pensava sicuramente di creare qualcosa di così enorme. All'inizio IRC fu pensato come "rimpiazzo" di un programma che mi dicono si chiamasse TALK. Non ne conosco il funzionamento perché a quei tempi giocavo ancora non dico con le bambole perché sono un bel maschietto! (Bello... mah, non esagerare. NdAlterEgoPessimista).

Irc si può definire come un sistema di chat multiuser (Icq, invece, non è multiuser) che unisce migliaia di persone sparse per il mondo tramite i cosiddetti server di cui abbiamo già parlato. Tutti questi server si rifanno ad una sola struttura organizzata, che è accessibile gratuitamente e che in poco tempo ha soppiantato ogni altra forma di chat system.

Il primo vero sintomo della grandezza di IRC fu quando il mondo dovette preoccuparsi della guerra nel Golfo. La possibilità di parlare NON CON UNA SOLTANTO, ma CONTEMPORANEAMENTE con singole persone o famiglie intere distanti chissà quanti chilometri, fu il segno definitivo, la consacrazione di IRC.

All'inizio, così mi dicono, i server facevano parte ad una sola rete (che esiste ancora), chiamata Efnet. Aveva oltre ventimila users in media e otto mila canali attivi. Però i problemi (che tutt'ora comporta) erano enormi: una lentezza spropositata, un lag pazzesco, server non perfettamente funzionanti... sottoposta ad attacchi di hacker costantemente.

Fu così che nacque Undernet (nel 92). Più piccolo, e con molti server in Canada, USA, Australia ed Europa. La grande novità di Undernet fu quella di permettere di registrare i cosiddetti Bot. Infatti uno dei problemi di EFNET era quello della presenza massiccia di Bot (problema oggi di IrcTin). Undernet permette la registrazione di questi bot. All'inizio l'entusiasmo fu enorme. Ma quando ci fu il contatto tra migliaia di users e ircop undernet, ci fu anche la catastrofe. Ci si accorse di come fosse lenta la procedura di registrazione, di come si ottenessero difficilmente informazioni, degli IrcOp (poveri loro) stressati da tanto lavoro e quindi incazzati neri... costantemente.

Quindi quello in cui Undernet doveva eccellere, s'è rivelato un vero e proprio cavallo di Troia (sta bot....!! Eheheh) ☺ Quando arrivò il 1994, in Estate (io mi diplomavo in ragioneria...), venne il momento di Dalnet. I pochi comandi di Undernet vennero espansi in quelli che oggi conosciamo come servizi di Dalnet.

In effetti i servizi di Dalnet veri e propri sono nati dopo gli inizi del 95.

Tutto quello che abbiamo visto in questa guida, e molte altre migliorie sono il sintomo evidente di come Dalnet sia la più organizzata tra le IRC chat.

Facendo brevi calcoli con i dati in mio possesso, vi assicuro che in pochissimi anni Dalnet diventerà la più grande IRC chat. Almeno a livello di canali attivi. Di certo, mi ripeto, è la più organizzata.

D) Cerco di connettermi ad un server, però questo mi disconnette subito dicendomi che sono KLINE. Che è?

R) E bravo il marpione!!! O sei un hacker rompipalle oppure hai avuto la sfortuna di essere nello stesso dominio di uno di loro. Un KLine è una specie di Akick a livello molto più grande. Un "Akill" è un ban definitivo di un certo tipo di dominio su quel determinato server. Se poi sei Klined su TUTTA DALNET sei proprio nei guai ☺ ma non disperare.

<http://www.dal.net/howto/kline.html>

Dovrebbe essere ancora attiva. Eventualmente scrivi una mail a [Kline@Dal.Net](mailto:Kline@Dal.Net)

E cerca di fare il bravo ☺

D) Come faccio a trovare un Ircop?

R) Che ci vuoi fare con un IrcOp??? ☺ I modi sono 2: o scrivi /motd, e guardi il messaggio che ti manda in notice privata il server. Oppure scrivi /who DalServer.\* o

Dovrebbe darti un output molto simile al /who.

D) Io vedo spesso la frase "Database Sync in x minutes". Che vuol dire?

R) I server, abbiamo detto, sono linkati tra loro. Abbiamo parlato della loro sincronizzazione. Ci sono le sincronizzazioni "obbligate" (a seguito di uno split) e quelle progettate. Quando registrate un nick, un canale, cambiate settaggi etc... inviate i dati al vostro server. Che li terrà per se. Poi, all'atto della sincronizzazione, saranno registrati sul database di Dalnet.

Dovete osservare questo dato. Perché se c'è uno split del vostro server, questo potrebbe non inviare più le informazioni al database di Dalnet e rendere le vostre modifiche nulle.

D) Ho smarrito la mia password del canale e del nick. Non ricevo aiuto dagli ircop. Che faccio?

R) Una sola soluzione. Visto che dopo 20 giorni il nick ed il canale perdono la registrazione, fa in modo di attendere questo limite. E sii veloce a riprendere il tuo nick ed il tuo canale subito dopo il droppaggio automatico.

D) Cerco di registrare un canale. Ma mi dice che è "Held". Che vuol dire?

R) vuol dire che Dalnet usa quel canale come test o come canale di debug. In pratica è un canale riservato. Held in inglese vuol dire posseduto. Quindi cercati un altro canale.

D) Devo far diventare sop un user. Però so che ci sono altri che hanno una Mask simile. Come prevengo l'auto oppaggio per gli altri?

R) Quando fai diventare Op qualcuno, lo fai o tramite nick o tramite Mask. Se lo fai col secondo, usa questa sintassi /chanserv sop #canale add [NICK!@Host.Dominio](mailto:NICK!@Host.Dominio)

Così dovresti essere più sicuro.

Ricorda che un sop od un aop devono avere un nick registrato. Dico devono pur non essendo necessario. Ma fa in modo che sia così, è molto meglio.

D) Quanto dura la registrazione di una memo

R) Se non l'hai ancora letta, dura 20 giorni. Se l'hai letta 5. Nel caso ti serva mantenerla, copiala da un'altra parte. Se no... ehheehh ☺ te la rispedisci.

D) perché non mi manda la memo?

R) hai controllato che il tuo nick od il suo sia registrato?

D) Sto aiutando un amico. Però non riesco a visualizzare il sengno / prima del comando, perché se lo scrivo mi viene eseguito il comando specificato. Come faccio?

R) Il problema lo puoi risolvere premendo un carattere (tipo “, o ^, o \_). Ma il metodo migliore è quello di scrivere il comando completo (tipo /chanserv op #canale nick) con la slash inclusa (/), e premere CONTROL (CTRL) mentre premi INVIO: ☺

# **Guida Sintetica ai comandi di Dalnet: Riepilogo dei comandi.**

## NickServ

/NickServ Register nick password  
/NickServ Drop nick  
/NickServ Access  
    /nickserv ACCESS LIST  
    /nickserv ACCESS ADD <Address Mask>  
    /nickserv ACCESS DEL <Address Mask>  
    /nickserv ACCESS WIPE <Address Mask>  
/NickServ Set Kill On / Off  
/NickServ Set NoMemo On / Off  
/NickServ Set NoOp On / Off  
/NickServ Set Secure On / Off  
/NickServ Set URL [WWW.etciu.raffreddato.it](http://WWW.etciu.raffreddato.it) oppure [postaelettronica@boh.cip](mailto:postaelettronica@boh.cip)  
/NickServ Set Passwd nuovapassword  
/NickServ Identify password  
/NickServ Recover nick password  
/NickServ Release nick password  
/NickServ Ghost nick password  
/NickServ Acc nick  
/NickServ ID nick  
/NickServ Info nick

# ChanServ

```
/ChanServ Register #canale password descrizione
/ChanServ Drop #canale
/ChanServ Set # canale Founder
/ChanServ Set # canale Passwd password
/ChanServ Set #canale Desc NuovaDescrizione
/ChanServ Set #canale URL http://ww.mimancalafantasia.it
/ChanServ Set #canale Mlock + o - tniPKmsl
/ChanServ Set #canale KeepTopic On / Off
/ChanServ Set #canale TopicLock Founder / Sop / Off
/ChanServ Set #canale OpGuard On / Off
/ChanServ Set #canale LeaveOps On / Off
/ChanServ Set #canale Restrict On / Off
/ChanServ Set #canale Unsecure On / Off
/ChanServ Set #canale Ident On / Off
/ChanServ Set #canale Private On / Off
/ChanServ Set #canale Memo Aop / Sop / Founder /none
/ChanServ #canale SOP
    /chanserv SOP #canale ADD <nick o mask>
    /chanserv SOP #canale DEL <numero d'indice o mask>
    /chanserv SOP #canale LIST
    /chanserv SOP #canale WIPE
    /chanserv SOP #canale CLEAN
/ChanServ #canale AOP
    /chanserv AOP #canale ADD <nick o mask>
    /chanserv AOP #canale DEL <numero d'indice o mask>
    /chanserv AOP #canale LIST
    /chanserv AOP #canale WIPE
    /chanserv AOP #canale CLEAN
/ChanServ #canale Akick
    /chanserv AKICK #canale ADD <nick o mask>
    /chanserv AKICK #canale DEL <numero d'indice o mask>
    /chanserv AKICK #canale LIST
    /chanserv AKICK #canale WIPE
    /chanserv AKICK #canale CLEAN
/ChanServ Count #canale
/ChanServ Identify #canale password
/ChanServ Access #canale
/ChanServ Why #canale nick
/ChanServ Op / DeOp #canale nick
/ChanServ Unban #canale Me / All
/ChanServ Invite #canale
/ChanServ MDeOp #canale
/ChanServ MKick #canale
/ChanServ Info #canale
```

# MemoServ

```
/MemoServ Send nick / list / #canale Messaggio
/MemoServ SendSOP #canale messaggio
/MemoServ List
/MemoServ Read numeromemo
/MemoServ Del All / numeromemo
/MemoServ UnDel numeromemo
/MemoServ Purge
/MemoServ Forward nick password
```