

inserirli nella cache di adesklets, per poterla successivamente recuperare utilizzando, in questo caso, l'id 2. L'unica istruzione che può presentare dei problemi alla comprensione è `blend_image_onto_image`, di cui è possibile vedere in dettaglio gli argomenti in **Tabella 1**. Notare come l'immagine recuperata conservi la trasparenza originale, grazie all'uso del formato PNG per il salvataggio. È ovvio che allo stesso modo è possibile utilizzare immagini già disponibili nelle proprie desklet. Le funzioni di `imlib2` (e quindi di `adesklets`) non si fermano certamente qui. Il loro uso è definito nella documentazione della libreria, non inclusa nel pacchetto per questioni di spazio ma facilmente reperibile su internet. Tengo infine a ricordare che quest'ultima, anche se riferita alle funzioni C, resta valida con qualche adattamento anche per i nostri fini.

Conclusioni

Abbiamo visto, in maniera molto veloce, come sia possibile effettuare delle operazioni grafiche basilari semplicemente sfruttando l'interprete interattivo. Inoltre, abbiamo anche constatato come le operazioni siano serializzabili utilizzando dei semplici file di testo, con tutte le limitazioni del caso. Nella prossima puntata esamineremo qualche esempio di programmazione con Python, sfruttando quanto messo a

disposizione da `adesklets` e preparandoci a realizzare una semplice ma completa applet di esempio, ossia la simulazione di un orologio binario. Introdurremo anche la gestione dei menu attivabili con il tasto destro del mouse, oltre che i vari eventi e controllo utili alla programmazione. Nel frattempo, è sempre possibile riferirsi alla documentazione di `adesklets`, reperibile digitando `info adesklets`. Buona sperimentazione!

Bibliografia

<http://adesklets.sourceforge.net/>
<http://netdragon.sourceforge.net/>
<http://www.gdesklets.org/>
<http://adesklets.sf.net/verbatim/gdesklets.pdf>
<http://adesklets.sourceforge.net/doc/imlib2/>

Antonio Di Salvo

Si occupa di linguaggi interpretati (Python, PHP) oltre che di tecnologie web-oriented. Nel (poco) tempo libero si dedica alla sicurezza informatica e alla crittografia. Attualmente lavora come newswriter per Programmazione.it

LA DECOMPILAZIONE DEL SOFTWARE: I DIRITTI DELL'UTILIZZATORE INFORMATICO E LE FIRME ELETTRONICHE

a cura di Massimo Farina ✉ mfarina@infomedia.it

L'autore del software è titolare di diritti morali e patrimoniali, i quali vengono acquisiti, per la prima volta, con la semplice creazione. L'immediata e principale conseguenza della titolarità dei diritti sud detti è codificata all'art. 64 bis, della legge 633/1941 (cosiddetta Legge sul Diritto d'Autore), ove si dispone che all'autore spetta il diritto esclusivo di effettuare o autorizzare:

- a) la riproduzione, permanente o temporanea, totale o parziale, del programma per elaboratore con qualsiasi mezzo o in qualsiasi forma [...]
- b) la traduzione, l'adattamento, la trasformazione e ogni altra modificazione del programma per elaboratore [...]
- c) qualsiasi forma di distribuzione al pubblico, compresa la locazione, del programma per elaboratore originale o di copie dello stesso [...].

La medesima disposizione, in apertura, stabilisce: "Fatte salve le disposizioni dei successivi articoli 64-ter e 64-quater [...]"; si tratta di un chiaro richiamo a regole eccezionali, le quali limitano i diritti esclusivi dell'autore a favore dell'utilizzatore. Infatti, quest'ultimo potrebbe imbattersi in un problema di interoperabilità tra di-

versi software e, di conseguenza, patire l'impossibilità dell'utilizzo completo del programma acquistato per uno specifico scopo. La disponibilità del codice sorgente permetterebbe di raggiungere un elevato grado di sinergia tra diversi programmi nonché la possibilità di implementarli con nuove funzionalità, anche al fine di raggiungere prestazioni più complesse e complete. Di regola, il codice sorgente non viene reso disponibile dal programmatore, autore del software; l'unico modo per ottenerlo è il procedimento di decompilazione (reverse engineering). A questo punto è doveroso interrogarsi sulla liceità di tale condotta. In altri termini, all'utilizzatore del software è consentito di ricavare il codice sorgente di un determinato software a partire dall'eseguibile oppure si tratta di un comportamento lesivo dei diritti esclusivi dell'autore riconosciuti dall'art. 64 bis della legge 633/1941?

La risposta al quesito è ricavabile dal successivo art. 64 quater, il quale consente la decompilazione del software in presenza di precise condizioni. Soltanto il licenziatario o altro soggetto che abbia il diritto di usare una copia del programma può decompilarlo, limitatamente alle parti necessarie per conseguire l'interoperabilità e purché le

informazioni non siano già facilmente reperibili e rapidamente accessibili. È vietata, inoltre, la divulgazione dei risultati della decompilazione e l'utilizzo degli stessi per costruire programmi sostanzialmente simili nella loro forma espressiva.

Le condizioni sono tassative e in loro assenza la decompilazione è da considerarsi comportamento illecito, lesivo dei diritti esclusivi dell'autore, e, di conseguenza, sanzionabile.

La compressione dei diritti dell'autore è giustificata non soltanto dalla necessità di consentire un pieno e corretto utilizzo del software al legittimo utilizzatore ma anche dall'esigenza di favorire lo sviluppo tecnologico del settore. In tal senso, l'art. 64 ter consente al legittimo utilizzatore di osservare, studiare o sottoporre a prova il funzionamento del programma, allo scopo di determinare le idee ed i principi su cui è basato ogni elemento del programma stesso. Anche in questo caso sono dettate alcune condizioni: le operazioni suddette possono essere effettuate esclusivamente durante operazioni di caricamento, visualizzazione, esecuzione, trasmissione o memorizzazione del programma interessato.