

Selezione di una pagina

1. Sotto Nome file, selezionare il file presentazione che contiene la pagina desiderata.
2. Sotto Pagina a cui passare, selezionare la pagina da visualizzare.
3. Fare clic su Vai alla pagina.

Note

Per aprire la finestra di dialogo Pagine Screen Show, premere il tasto ESC in qualsiasi momento durante uno screen show.

Per terminare lo screen show in qualsiasi momento, fare clic su Esci da Screen Show.

Per chiudere la finestra di dialogo e ritornare alla pagina attiva al momento dell'apertura senza passare alla pagina selezionata, fare clic su Riprendi Screen Show.

```
{button ,AL(`H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_OVER;H_USING_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS`,0)  
} Argomenti correlati
```

Aggiunta di una presentazione

È possibile aggiungere un file alla volta all'elenco dei file nello screen show.

1. Sotto Tipo file, selezionare il tipo di file presentazione.
I file presentazione hanno l'estensione .PRZ, e i file lista presentazione hanno l'estensione .PLZ.
2. Sotto Cerca in, selezionare la cartella che contiene la presentazione.
3. Sotto Nome file, selezionare il nome file nella casella di riepilogo file, o immettere il nome file.
4. Fare clic su Apri. Il file selezionato viene aggiunto alla lista.

Nota È possibile usare un qualsiasi editor di testi o applicazione di elaborazione testi per creare un file lista presentazione. Il file deve essere un file di testo ASCII che contiene un nome file per ogni riga, e deve essere salvato con estensione .PLZ.

Si possono specificare nomi di percorso completi per ogni file, ma per ottimizzare la flessibilità tra macchine diverse, è opportuno salvare tutti i file presentazione nella stessa cartella, ed elencare semplicemente i nomi file nel file di testo.

```
{button ,AL(`H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_THE_MOBI  
LE_SCREEN_SHOW_PLAYER_OVER;H_USING_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS;`,`0)}`  
Argomenti correlati
```

Specifica dei file da includere

Usare la finestra di dialogo Freelance Graphics Mobile Screen Show Player per aggiungere o modificare l'ordine delle presentazioni nello screen show.

1. Fare clic su Aggiungi per aggiungere una o più presentazioni o liste di presentazioni allo screen show.
2. Fare clic su Esegui show per iniziare lo screen show.

Nota Per rimuovere un file dalla lista dei file inclusi, selezionare il file nella casella di riepilogo e fare clic su Rimuovi. Per modificare l'ordine in cui i file vengono riprodotti, trascinare e rilasciare i file per definire l'ordine desiderato.

{button ,AL(`;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS;H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_OVER;H_USING_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS',0)} Argomenti correlati

Introduzione a Freelance Graphics Mobile Screen Show Player

Il Mobile Screen Show Player è un'applicazione separata che funziona esternamente a Freelance Graphics. Si può usare il riproduttore per assemblare e riprodurre screen show usando file presentazione esistenti di Freelance Graphics.

Disponibilità software

Chiunque utilizzi Windows 95 o Windows NT 3.51 o successivo può usare il riproduttore. È possibile inviare per posta elettronica una versione compressa del riproduttore ad altri utenti, in modo che possano visualizzare i file presentazione.

Non è necessaria una licenza d'uso

Non è necessario essere un utente di Freelance Graphics o avere l'applicazione Freelance Graphics installata per usare il riproduttore.

Il riproduttore non può modificare i file presentazione di Freelance Graphics

Si può modificare un file presentazione di Freelance Graphics solo usando l'applicazione Freelance Graphics.

{button ,AL('H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_USING_TH
E_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS',0)} [Argomenti correlati](#)

Uso di Mobile Screen Show Player

1. Fare clic sull'icona di Mobile Screen Show Player per avviare l'applicazione.
2. Aggiungere i file presentazione di Freelance Graphics da includere nello screen show.
3. Fare clic su Esegui Show. Le presentazioni verranno eseguite una dopo l'altra seguendo l'ordine elencato.
4. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse per avanzare di una pagina, o fare clic con il pulsante destro del mouse per tornare indietro di una pagina.

Se una presentazione contiene un pannello di controllo di tipo VCR, è possibile usare questi pulsanti per spostarsi nello screen show:



5. Al termine, scegliere File - Esci per chiudere il Mobile Screen Show Player.

Nota Durante uno screen show, premere il tasto ESC per aprire la finestra di dialogo Pagine Screen Show, che consente di passare a qualsiasi pagina nello show o di uscire da Mobile Screen Show Player.

{button ,AL('H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_THE_MOBI
LE_SCREEN_SHOW_PLAYER_OVER;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS',0)} [Argomenti correlati](#)

Scelta di un file

Il mittente svolge questa procedura quando esegue Mobile TeamShow. Quando si avvia TeamShow dal menu di Freelance Graphics, si può usare solo il file presentazione attivo.

1. Nella casella di riepilogo Tipo file, selezionare il tipo di file presentazione. I file presentazione hanno l'estensione .PRZ.
2. Nella casella Cerca in, selezionare la cartella che contiene la presentazione.
3. Nella casella di riepilogo Nome file, specificare il nome file.
4. Fare clic su Apri.

{button ,AL('H_SHARING_A_PRESENTATION_FILE_OVER;H_CHOOSING_A_SHARED_NAME_OVER',0)}
[Argomenti correlati](#)

Introduzione alla scelta di un protocollo plug-in

TeamShow ha rilevato uno o più protocolli plug-in che possono essere usati per le comunicazioni. Entrambi il mittente e il ricevente devono selezionare lo stesso protocollo.

Introduzione alla scelta di un nome condiviso

TeamShow ha determinato che il file da condividere risiede in una cartella condivisa. Se il file risiede all'interno di molteplici cartelle condivise (ad esempio, nella cartella condivisa \FLG\WORK all'interno della cartella \LOTUSAPP), sarà generalmente opportuno che l'utente acceda a quella con maggiori vincoli di accesso (\FLG\WORK). Sarà necessario indicare al ricevente il nome della cartella condivisa da usare, e se questa è protetta, la password a sola lettura relativa.

Se si esegue Windows NT, si utilizza Condivisione file e stampanti per reti Netware o la sicurezza a livello utente, è necessario che il ricevente disponga dell'account utente e della password per accedere al computer.

Suggerimento Se il file risiede in una cartella condivisa a cui non si vuole che acceda il ricevente (ad esempio, l'intera unità C potrebbe essere stata definita come unica cartella condivisa), creare una nuova (e più ristretta) cartella condivisa o spostare il file in un'apposita cartella.

{button ,AL('H_CHOOSING_A_FILE_STEPS;H_SHARING_A_PRESENTATION_FILE_OVER',0)} [Argomenti correlati](#)

Introduzione all'identificazione dell'altro computer

Nel caso del mittente, è necessario identificare il computer del ricevente. Il ricevente non deve necessariamente identificare il mittente. Il software TeamShow nel computer ricevente attende semplicemente di essere contattato da un TeamShow mittente.

Richiedere a ciascun ricevente il relativo nome di protocollo TCP/IP o indirizzo IP. Se il ricevente non è in grado di fornire tali informazioni, è necessario che si rivolga al proprio amministratore di rete o fornitore di servizi Internet.

Per informazioni su come risolvere i problemi di connessione, vedere [Risoluzione dei problemi di TeamShow](#).

Selezione del ricevente

Quando si aggiunge un nome di TCP/IP, TeamShow tenta di convertire il nome in un indirizzo IP. Se TeamShow non è in grado di convertire il nome, viene visualizzata una finestra di dialogo che segnala che è stato immesso l'indirizzo IP anziché il nome di TCP/IP. Se la connessione viene effettuata, il nome viene aggiunto all'elenco dei riceventi. Per maggiori informazioni, vedere [Introduzione al protocollo TCP/IP, agli indirizzi IP e ai nomi di host](#).

TeamShow utilizza l'elenco dei riceventi della presentazione TeamShow precedente. Un segno di spunta accanto a un nome dell'elenco indica che il nome è stato selezionato per la presentazione TeamShow. Rimuovere il segno di spunta (facendo clic su di esso) accanto ai nomi che non si desidera includere nella presentazione. Per rimuovere completamente un nome dall'elenco, selezionare il nome e fare clic su Rimuovi.

Introduzione alla ricezione di una presentazione

Come ricevente TeamShow, il computer rappresenta l'ascolto passivo della presentazione. Il mittente TeamShow controlla il flusso della presentazione (la sequenza delle pagine).

Prima di iniziare, sarà necessario concordare con il mittente il metodo di collegamento tra i due computer.

Se non si è in contatto vocale con il mittente, usare il telefono per contattare subito la persona.

Nota È necessario che tutti i partecipanti di TeamShow eseguano una delle seguenti applicazioni:

- Freelance Graphics 97 per Windows
- Freelance Graphics 96 per OS/2
- Freelance Graphics 97 Mobile TeamShow per Windows
- Freelance Graphics 96 Mobile TeamShow per OS/2

Per ulteriori informazioni sui requisiti di TeamShow, vedere [Requisiti di TeamShow](#).

{button ,AL('H_SENDING_A_PRESENTATION_OVER',0)} [Argomenti correlati](#)

Introduzione all'invio di una presentazione

Come mittente TeamShow, si seleziona il file presentazione e si controlla il flusso dello show (la sequenza delle pagine).

È necessario che tutti i partecipanti di TeamShow eseguano una delle seguenti applicazioni:

- Freelance Graphics 97 per Windows
- Freelance Graphics 96 per OS/2
- Freelance Graphics 97 Mobile TeamShow per Windows
- Freelance Graphics 96 Mobile TeamShow per OS/2

Per ulteriori informazioni sui requisiti di TeamShow, vedere [Requisiti di TeamShow](#).

Selezione di un file

Se si avvia TeamShow dall'interno di Freelance Graphics, il file presentazione aperto è l'unico che è possibile condividere con il ricevente.

Se si avvia Mobile TeamShow, sarà necessario specificare il file presentazione.

Nota Se ciascun ricevente dispone già di una copia della presentazione o si prevede di accedere alla presentazione da una risorsa condivisa, disattivare la casella di controllo nella parte inferiore del pannello.

Per informazioni su Mobile TeamShow, vedere [Introduzione a Mobile TeamShow Player](#).

Connessione con il ricevente

Indipendentemente da come si avvia TeamShow, sarà necessario identificare il computer che riceve la presentazione. Sarà anche necessario concordare con il ricevente il metodo di connessione tra i due computer.

Se non si è in contatto vocale con il mittente, usare il telefono per contattare subito la persona.

{button ,AL(`H_RECEIVING_A_PRESENTATION_OVER;H_TROUBLESHOOTING_OVERVIEW',0)} [Argomenti correlati](#)

Introduzione all'invio o alla ricezione di una presentazione

Mittente

Il mittente TeamShow è colui che presenta uno screen show a qualcun altro. Le note dell'oratore, se esistono, appaiono solo sul computer del mittente. Come mittente, si controlla il flusso della presentazione su entrambi i computer.

Ricevente

Il ricevente TeamShow è colui che visualizza uno screen show presentato da qualcun altro.

Nota Se tutti i computer sono situati nello stesso luogo (collegati via cavo o rete), assicurarsi di impostare il computer in cui si vogliono visualizzare le note dell'oratore e controllare il flusso della presentazione come mittente, e i computer in cui i partecipanti visualizzeranno la presentazione come riceventi.

{button ,AL(^H_RECEIVING_A_PRESENTATION_OVER;H_SENDING_A_PRESENTATION_OVER;H_TROUBLESHOOTING_OVERVIEW',0)} [Argomenti correlati](#)

Introduzione alla condivisione di un file presentazione

È possibile condividere una copia del file presentazione, inviare una copia del file al ricevente, o indicare che tutti gli utenti hanno copie separate che useranno autonomamente.

Invio di una versione del file ai riceventi

Se si utilizza una connessione a bassa velocità, ad esempio un modem, questa è la scelta migliore in termini di prestazioni. L'invio di una copia della presentazione a ciascun partecipante costituisce il metodo più affidabile di condivisione di un file presentazione.

Indicazione che tutti gli utenti dispongono già di una copia

Questa opzione è utile nel caso in cui la connessione è stata interrotta, ma si è certi che i riceventi dispongono già della copia del file e non si desidera inviarlo di nuovo. Tuttavia, è necessario assicurarsi che ciascun ricevente disponga della stessa versione del file e non di una versione precedente.

Condivisione in un server di rete

Per condividere un file presentazione in un server di rete, assicurarsi che il file sia memorizzato in un server al quale i riceventi hanno accesso.

Condivisione di un'area condivisa del computer

Per condividere un file presentazione in un'area condivisa del computer del mittente:

- Windows 95 e Windows NT: i riceventi devono avere accesso alla cartella condivisa nella quale si trova il file.
- Solo Windows 95: il mittente deve avere installato e attivato il servizio di condivisione file.

Condivisione di un documento memorizzato su supporto esterno

Freelance consente di aprire le presentazioni memorizzate in database di Notes, in sistemi di gestione documenti ODMA, in server FTP o in pagine Web su Internet. È possibile condividere questi documenti memorizzati su supporti esterni con riceventi che eseguono Freelance (non Mobile Screen Show Player) e hanno accesso al documento.

Controllo di accesso

Windows 95 consente di scegliere l'accesso a livello utente o l'accesso a livello di condivisione. Windows NT consente invece soltanto l'accesso a livello utente. Per informazioni dettagliate, consultare la documentazione del sistema operativo.

Accesso a livello utente

Per l'accesso a livello utente, il nome del ricevente deve apparire nell'elenco degli utenti che hanno accesso alla cartella condivisa.

Accesso a livello di condivisione

Per l'accesso a livello di condivisione, si raccomanda di scegliere una cartella che non ha password per l'accesso a sola lettura, o di cancellare la password per l'accesso a sola lettura prima di terminare le procedure di configurazione di TeamShow.

{button ,AL('H_CHOOSING_A_FILE_STEPS;H_CHOOSING_A_SHARED_NAME_OVER',0)} [Argomenti correlati](#)

Introduzione ad Alternative TeamShow

L'uso di TeamShow è il modo migliore per presentare uno screen show completo a un pubblico che utilizza computer remoti. Come presentatore, si controlla la sequenza e la temporizzazione delle pagine della presentazione. Gli spettatori possono concentrarsi sulla presentazione senza venire distratti dal meccanismo di passaggio da una pagina all'altra.

Se però si deve effettuare la presentazione a qualcuno nel cui computer non è installato Freelance Graphics o l'applicazione TeamShow, è possibile creare una delle presentazioni autonome alternative descritte di seguito. Una volta che gli spettatori hanno accesso a una di queste, è possibile fornire istruzioni sull'uso degli strumenti appropriati di visualizzazione tramite il telefono, mentre si guidano gli spettatori attraverso la presentazione.

Mobile Screen Show Player

Mobile Screen Show Player è un'applicazione separata che viene eseguita esternamente a Freelance Graphics. Si può inviare un file presentazione completo di Freelance Graphics, assieme a Mobile Screen Show Player, a chiunque disponga di un computer su cui funziona Windows a 32 bit. Per maggiori informazioni sull'uso di Mobile Screen Show Player, aprire l'applicazione e scegliere ? - Guida in linea.

Per informazioni su Mobile TeamShow Player, vedere [Introduzione a Mobile TeamShow Player](#).

Presentazioni World Wide Web

La presentazione dello screen show sulla Web è l'approccio migliore nel caso che il computer dello spettatore (ad esempio, un computer Macintosh o UNIX) non sia in grado di eseguire Freelance Graphics o Mobile Screen Show Player. Se si prevede che gli spettatori utilizzino uno strumento di consultazione del World Wide Web (ad esempio, Mosaic o Netscape), si può fare in modo che Freelance "pubblichì" la presentazione completa come set di pagine Web. Quindi è possibile memorizzare le pagine su un server Web, o inviarle direttamente a ciascun utente come file allegati.

{button ,AL(`H_USING_TEAMSHOW_OVER',0)} [Argomenti correlati](#)

Introduzione all'uso di TeamShow

Usare TeamShow per presentare o visualizzare screen show su computer connessi. Mentre un presentatore esegue uno show su un computer, TeamShow coordina la visualizzazione delle pagine nei computer del presentatore e dello spettatore. Le note dell'oratore, se sono usate, vengono visualizzate solo sul computer del presentatore. Per informazioni sulla configurazione dei sistemi per l'esecuzione di TeamShow, vedere [Requisiti di TeamShow](#).

Prima di iniziare

Se si è il presentatore, assicurarsi che la presentazione sia stata salvata con l'opzione "Prepara presentazione per proiezione isolata" selezionata nella finestra di dialogo Salva con nome. Questo garantisce che tutte le voci nella presentazione (grafici, immagini, suoni, ecc.) siano contenuti all'interno del file. Se questa opzione non è selezionata, il file presentazione potrebbe contenere solo puntatori alle voci presenti in altri file, che potrebbero quindi non essere disponibili per gli spettatori.

Avvio di TeamShow

Si può avviare TeamShow dall'interno di Freelance Graphics, o come applicazione separata.

Per avviare TeamShow dall'interno di Freelance Graphics, scegliere File - TeamShow - Invia (per presentare uno show) oppure File - TeamShow - Ricevi (per visualizzarlo).

Per avviare TeamShow come applicazione separata, fare clic sull'icona TeamShow (che viene installata nella cartella di Freelance Graphics).



Il primo pannello chiederà se si è il mittente (presentatore) o il ricevente (spettatore).

{button ,AL('H_SHARING_A_PRESENTATION_FILE_OVER;H_CONNECTING_TO_ANOTHER_COMPUTER_OVER;H_TEAMSHOW_ALTERNATIVES_OVER;H_TROUBLESHOOTING_TEAMSHOW_OVERVIEW;H_TEAMSHOW_REQUIREMENTS_OVER',0); [Argomenti correlati](#)}

Requisiti di TeamShow

Per partecipare a una presentazione di TeamShow è necessario che tutti i partecipanti dispongano di quanto segue:

- Versioni compatibili di Freelance Graphics
- Una connessione attiva di rete
- TCP/IP

Tutti i partecipanti devono mettersi in contatto per la configurazione e l'esecuzione della presentazione TeamShow.

Versioni compatibili di Freelance

TeamShow non è compatibile con le versioni precedenti di Freelance Graphics. È necessario quindi che tutti i partecipanti di TeamShow eseguano una delle seguenti versioni di Freelance Graphics:

- Freelance Graphics 97 per Windows
- Freelance Graphics 96 per OS/2
- Freelance Graphics 97 Mobile TeamShow per Windows
- Freelance Graphics 96 Mobile TeamShow per OS/2

Nota È possibile scaricare Freelance 97 Mobile Screen Show Player dal sito web Lotus all'indirizzo <http://www.lotus.com>. Durante l'installazione di Mobile Screen Show Player viene creata automaticamente un'icona per l'esecuzione di Mobile TeamShow.

Requisiti di rete

TeamShow è una funzione basata sulla rete e utilizza protocolli di rete standard di altre case produttrici per comunicare tra i partecipanti. È necessario soddisfare i seguenti requisiti:

- Una connessione di rete attiva tra i sistemi partecipanti.
- Tutti i partecipanti di TeamShow devono eseguire TCP/IP tra i protocolli di rete utilizzati.

Connessione di rete

Per una connessione di rete attiva è necessario che siano disponibili i seguenti elementi:

- Il protocollo TCP/IP di ciascun sistema sulla stessa LAN fisica collegato alla scheda di interfaccia di rete (NIC) di ciascun sistema.
- Ciascun sistema sulle LAN interconnesse da una WAN di proprietà esclusiva. Con questo tipo di connessione si consiglia di rivolgersi all'amministratore della rete per determinare come utilizzare il TCP/IP per comunicare tra le diverse LAN sulla WAN (con il TCP/IP collegato alla NIC di ciascun sistema).
- Ciascun sistema sulle LAN interconnesse tramite Internet (con il TCP/IP collegato alla NIC di ciascun sistema). È possibile che con questo tipo di connessione si verifichino problemi nel caso di un firewall tra i sistemi partecipanti. Per ulteriori informazioni, vedere [Risoluzione dei problemi di TeamShow](#).
- Uno o più sistemi connessi tramite modem e linee telefoniche direttamente a una LAN raggiungibile da altri sistemi, tramite utility quali Microsoft Accesso remoto Win95 o Microsoft Remote Access Services per Windows NT sul lato client e Microsoft Remote Access Services, Novell NetWare Connect server o Shiva LanRover or NetModem/E families di server ad accesso remoto sul lato server (con il TCP/IP collegato alle schede di accesso remoto di ciascun sistema). Per individuare il tipo di connessione disponibile, rivolgersi all'amministratore della rete.
- Uno o più sistemi connessi a Internet tramite modem e linee telefoniche tramite un provider di accesso a Internet quale Compuserve o Microsoft Network (con il TCP/IP collegato alle schede di accesso remoto).
- Computer connessi direttamente tramite un modem, un cavo seriale o parallelo che utilizzano software di altre case produttrici, quale Accesso remoto o LapLink. Con questo tipo di connessione è necessario verificare che ciascun computer disponga di un indirizzo valido IP associato alla scheda di accesso remoto e che questi indirizzi IP siano compatibili tra loro per la comunicazione. Se si utilizza questo tipo di connessione, rivolgersi all'amministratore della rete. Per ulteriori informazioni, vedere [Introduzione al protocollo TCP/IP, agli indirizzi IP e ai nomi di host](#).

Il protocollo TCP/IP

Per verificare che il protocollo TCP/IP sia installato, aprire il Pannello di controllo della rete scegliendo Avvio - Impostazioni - Pannello di controllo e verificare che il TCP/IP sia elencato tra i componenti di rete installati. Se il TCP/IP non è installato, richiedere le informazioni necessarie per l'installazione del protocollo al proprio amministratore di rete o al provider di accesso a Internet. Per ulteriori informazioni, vedere [Introduzione al protocollo TCP/IP, agli indirizzi IP e ai nomi di host](#).

{button ,AL('H_USING_TEAMSHOW_OVER;H_TEAMSHOW_ALTERNATIVES_OVER;H_TROUBLESHOOTING_T
EAMSHOW_OVER;H_SETUP_TEAMSHOW_OVERVIEW;',0)} Argomenti correlati

Introduzione alla risoluzione dei problemi di TeamShow

Verifica della presenza di un gateway

L'indirizzo IP è l'identificatore univoco di un computer. Se si dispone dell'indirizzo IP di un computer host, tale computer è in teoria raggiungibile da qualsiasi località del mondo. Tuttavia, per raggiungere il computer host, è necessario che il computer chiamante disponga del percorso dell'indirizzo IP. A seconda degli indirizzi IP dei due computer, è possibile che sia necessario un gateway che definisca il percorso dell'indirizzo IP del computer host.

L'indirizzo IP è suddiviso in quattro parti denominate "ottetti". Il primo intervallo di tre numeri dell'indirizzo IP (o primo ottetto) specifica la classe dell'indirizzo IP. A ciascuna classe corrisponde una subnet mask. Nella seguente tabella le parti dell'indirizzo IP, nel quale la subnet mask è 255, descrivono una subnet. Le parti della subnet mask corrispondenti a zero sono le singole stazioni di lavoro della subnet. Ad esempio, se l'indirizzo IP è 198.184.36.212, la subnet sarà 198.184.36 e la singola stazione di lavoro 212.

<u>Classe di indirizzo</u>	<u>Intervallo del primo ottetto</u>	<u>Subnet mask</u>
Classe A	1 - 126	255.0.0.0
Classe B	128 - 191	255.255.0.0
Classe C	192 - 223	255.255.255.0

Se entrambi gli indirizzi IP si trovano nella stessa subnet, non si verificano problemi. In caso contrario, è necessario un gateway in grado di passare da una subnet all'altra. Se entrambe le subnet fanno parte della LAN di una stessa società, è possibile che i gateway siano disponibili. Se il computer che si tenta di contattare è esterno alla LAN, è possibile che la società abbia predisposto un firewall per impedire la comunicazione con località esterne alla LAN. Se i due sistemi sono collegati da un cavo, non è necessario il gateway.

Per identificare il proprio indirizzo IP, è possibile eseguire diverse utility (ad esempio, WINIPCFG per Windows 95 o IPCONFIG per Windows NT). Per individuare la presenza di un gateway, eseguire l'utility su entrambi i computer e annotare l'indirizzo IP e la subnet mask. Per ciascuno dei quattro ottetti della subnet mask con "255", gli indirizzi IP devono corrispondere. Per ciascun ottetto della subnet mask con uno "0", l'indirizzo IP deve essere diverso. Se gli indirizzi IP non corrispondono dove la subnet mask è "255", è necessaria la presenza di un gateway in grado di instradare i dati da un computer all'altro.

Verifica della conversione del nome

Per controllare il nome dell'host e l'indirizzo IP dell'host per verificare la connessione con un computer TCP/IP remoto, è possibile utilizzare un'utility di diagnostica Microsoft denominata "ping". Per determinare se l'indirizzo IP è stato configurato correttamente, utilizzare ping con l'indirizzo IP del computer, il gateway predefinito e un host remoto. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle utility diagnostiche Microsoft, consultare la documentazione Microsoft.

Nella riga di comando di MS-DOS digitare PING NOME-COMPUTER, specificando lo stesso nome utilizzato in TeamShow. Se ping restituisce l'errore "Bad IP address", il sistema non è in grado di convertire il nome in un indirizzo. Se entrambi i computer fanno parte della stessa società, è possibile tentare di specificare il nome senza il suffisso host.dominio. Ad esempio, se il computer del ricevente è denominato "miohost.lotus.com", è possibile immettere PING MIOHOST. Se ping riceve i pacchetti dall'altro computer, è possibile utilizzare questo nome in TeamShow.

Errori di connessione

La connessione non viene eseguita in tre casi:

- Il mittente non è in grado di convertire il nome di uno o più riceventi nei rispettivi indirizzi IP.
- Il mittente non è in grado di raggiungere uno o più riceventi, anche se ne conosce l'indirizzo IP.
- I computer non sono connessi tramite una rete.

Il mittente non è in grado di connettersi al ricevente tramite il nome

Il metodo migliore per identificare il/i computer remoti è costituito dal nome dell'host. Il nome dell'host presenta una struttura del tipo "miohost.lotus.com", mentre l'indirizzo IP appare come una sequenza di quattro numeri interi separati dal punto.

Per utilizzare il nome immesso, è necessario che TeamShow lo converta in un indirizzo IP. Se la conversione non è possibile, è necessario utilizzare direttamente l'indirizzo IP. Se il mittente di TeamShow non riesce a connettersi a uno o più riceventi, stabilire se la causa del problema può essere la conversione del nome.

Il mittente conosce l'indirizzo ma non riesce a connettersi

Se ping determina l'indirizzo del computer del ricevente dal nome ma visualizza il messaggio "Request Timed Out", è possibile che si sia verificato uno dei seguenti problemi:

- Il sistema del ricevente non esegue TeamShow o non ha selezionato Finish.
- I due sistemi non sono connessi da una rete attiva (ad esempio, la connessione diretta via cavo o la connessione accesso remoto non funziona correttamente).

Se ping restituisce l'errore "Destination Host Unreachable", è possibile che si sia verificato uno dei seguenti problemi:

- Il mittente o il ricevente, o entrambi, sono protetti da un firewall. Il computer di un sito protetto da firewall deve aggirare il firewall collegandosi a un provider di accesso a Internet o connettendosi direttamente tramite accesso remoto alla LAN dell'altro utente.
- Il gateway tra i computer è disattivato o non è possibile trovare il percorso dell'indirizzo di destinazione, in quanto i computer si trovano in subnet diverse. In questo caso, è necessario rivolgersi all'amministratore della rete.
- Il gateway non è presente: per connettere direttamente i due computer è stato utilizzato l'accesso remoto o la connessione diretta via cavo. È necessario modificare l'indirizzo IP di uno dei computer in modo che corrisponda alla subnet mask 255 oppure trovare un altro metodo per connettere i computer. Per informazioni, rivolgersi all'amministratore della rete o al provider di accesso a Internet.

I computer non sono connessi dalla rete

Nei seguenti casi è necessario rivolgersi al provider di accesso a Internet o all'amministratore della rete:

- Il/i computer non dispongono della scheda di rete.
- Il/i computer sono connessi a Internet in un sito protetto da firewall.
- Il/i computer tentano di collegarsi a una LAN o a Internet tramite un provider di accesso a Internet, il server di accesso remoto di Windows NT o altri programmi di case produttrici diverse, ma la connessione non è configurata correttamente.

Numero di porta

TeamShow utilizza il numero di porta specifico 21300. In caso di problemi di connessione, è possibile che si sia verificato un conflitto con un servizio esistente. Se TeamShow non viene eseguito correttamente a causa di un conflitto di porta, è necessario eliminare o disattivare temporaneamente il servizio che utilizza tale porta. Per informazioni su questa operazione, rivolgersi all'amministratore della rete o consultare la documentazione del sistema operativo.

{button ,AL('H_USING_TEAMSHOW_OVER;H_TEAMSHOW_REQUIREMENTS_OVER;H_TEAMSHOW_ALTERNATIVES_OVER;H_SETUP_TEAMSHOW_OVERVIEW;',0)} [Argomenti correlati](#)

Introduzione a Mobile TeamShow Player

Quando si installa Mobile Screen Show Player, vengono create due icone di applicazione: un'icona per Mobile Screen Show Player e un'icona per Mobile TeamShow Player. Freelance Graphics TeamShow Player consente di presentare o visualizzare screen show su computer connessi tra loro. Mentre un presentatore riproduce uno screen show sul proprio computer, TeamShow coordina la visualizzazione delle pagine sul computer del presentatore e sui computer dei partecipanti.

È possibile scaricare Freelance Mobile Screen Show Player dal sito web Lotus all'indirizzo <http://www.lotus.com>.

Avvio di Mobile TeamShow

Per avviare Mobile TeamShow Player, fare clic sull'icona Mobile TeamShow.



Nel primo pannello viene chiesto di specificare il proprio ruolo di mittente (presentatore) o di ricevente (spettatore). Per informazioni sulla configurazione dei sistemi per l'esecuzione di TeamShow, vedere [Requisiti di TeamShow](#).

Introduzione al protocollo TCP/IP, agli indirizzi IP e ai nomi di host

Il protocollo TCP/IP consente la comunicazione tra reti interconnesse che utilizzano architetture hardware e sistemi operativi diversi.

Informazioni sui nomi e gli indirizzi IP

Per completare una connessione tra i computer partecipanti, è necessario che TeamShow disponga dell'indirizzo IP corretto di ciascun computer. I computer utilizzano questi indirizzi IP per l'identificazione reciproca. Per gli utenti è tuttavia più semplice fare riferimento a nomi di computer: il TCP/IP tenta di convertire automaticamente i nomi di computer in indirizzi IP. In molti casi, tuttavia, la conversione del nome non riesce a identificare l'indirizzo IP. Se non è possibile stabilire una connessione in TeamShow a causa dell'impossibilità di trovare il nome dell'host, è necessario immettere l'indirizzo IP. Per ulteriori informazioni, vedere [Risoluzione dei problemi di TeamShow](#).

TeamShow e Internet

I computer che non si trovano sulla stessa LAN fisica possono eseguire TeamShow in Internet, a condizione che:

- nessun computer sia protetto da un firewall (misura di sicurezza che impedisce l'accesso al computer);
- siano presenti uno o più "gateway" in grado di connettere i due computer.

Per verificare che nella propria azienda non sia presente un firewall e che sia disponibile un gateway per la connessione al/ai computer remoti, rivolgersi all'amministratore della rete. Per ulteriori informazioni, vedere [Risoluzione dei problemi di TeamShow](#).

Nota Se si utilizza un provider di accesso a Internet, quale Compuserve o Microsoft Network, non è presente un firewall tra l'utente e Internet.

Connessione diretta tra due computer

Può essere utile a volte connettere direttamente due computer. Ad esempio, è possibile connettere il proprio computer laptop a un computer connesso a un proiettore. Ciò consente di visualizzare le note dell'oratore sul proprio laptop e contemporaneamente di mostrare ai partecipanti la presentazione sullo schermo del proiettore.

Per la connessione dei due computer sono disponibili diversi metodi, tra i quali:

- Connessione dei due computer tramite Ethernet ma non in una LAN
- Connessione via modem diretta di un computer all'altro
- Connessione dei due computer con un cavo parallelo o seriale

Quando si connettono i due computer direttamente è necessario verificare che:

- un indirizzo IP sia collegato alla scheda utilizzata (scheda di interfaccia di rete o accesso remoto);
- gli indirizzi IP si trovino nella stessa subnet (Per ulteriori informazioni, vedere [Risoluzione dei problemi di TeamShow](#)).

Per chiarimenti sui requisiti, rivolgersi all'amministratore della rete prima di tentare la connessione dei computer.

