

8 maggio 2009

U.U.ID.

Universally Unique Identifier

E' il sistema che permette l'identificazione univoca di una struttura software in un contesto globale di informazioni codice è composto di 36 caratteri alfanumerici, l'UUID è stato definito dal documento rfc4122 del Network Working Group dal titolo "A Universally Unique Identifier (UUID) URN Namespace"

Anche in Second Life tale sistema è in uso, ciò per ogni singolo oggetto o parte di esso,così avremmo UUID sia per oggetti, script suoni o texture, inoltre in Second Life viene utilizzato il sistema di Cache per velocizzare le operazioni di caricamento, come in Explorer ed il web, una cartella temporanea di cache assolverà alle funzioni di accelerazione, solo che tale cartella a differenza del web non conterrà le immagini ma bensì gli UUID ovvero le indicazioni degli elementi con il loro codice unico di identificazione.

Second Life ci da tutti gli strumenti per l'identificazione di tale codice nelle texture, vediamo come si procede per la sua identificazione:

1. il primo passo sarà quello di attivare le modalità avanzate di Second Life premendo contemporaneamente **CONTROL+ ALT+D** facendo ciò sulla barra n alto comparirà dopo la scritta Help la scritta Advanced, a questo punto abbiamo a disposizione alcuni comandi tra cui tra cui Texture Console.



2. Premendo **SHIFT+CONTROL+3** tale strumento farà comparire sul nostro video una tabella con una serie di informazioni di diverso genere

```
GL Tot: 108/758 MB Bound: 25/384 MB Discard Bias: 0.00
Textures: Count: 1599 Fetch: 0(0) Pkts:365(0) Cache R/W: 0/0 LFS:0 IW:0(0) RAW:47 mRaw:0 mAux:0 CB:0
Tex UUID Area DDis(Req) DecodePri(Fetch) [download] pk/max State Pkt Bnd W x H (Dis) Mem
```

Se selezioniamo un oggetto qualunque anche non nostro e facciamo edit potremo notare che compare una nuova riga in GIALLO la quale ci dirà molte informazioni sulla texture.

```
GL Tot: 146/768 MB Bound: 31/384 MB Discard Bias: 0.00
Textures: Count: 2391 Fetch: 0(0) Pkts:672(0) Cache R/W: 0/0 LFS:0 IW:0(0) RAW:47 mRaw:0 mAux:0 CB:1
Tex UUID Area DDis(Req) DecodePri(Fetch) [download] pk/max State Pkt Bnd W x H (Dis) Mem
8955674 45842 1(0) -4(0x00000000) --- 512x512 (0) 1048576
```

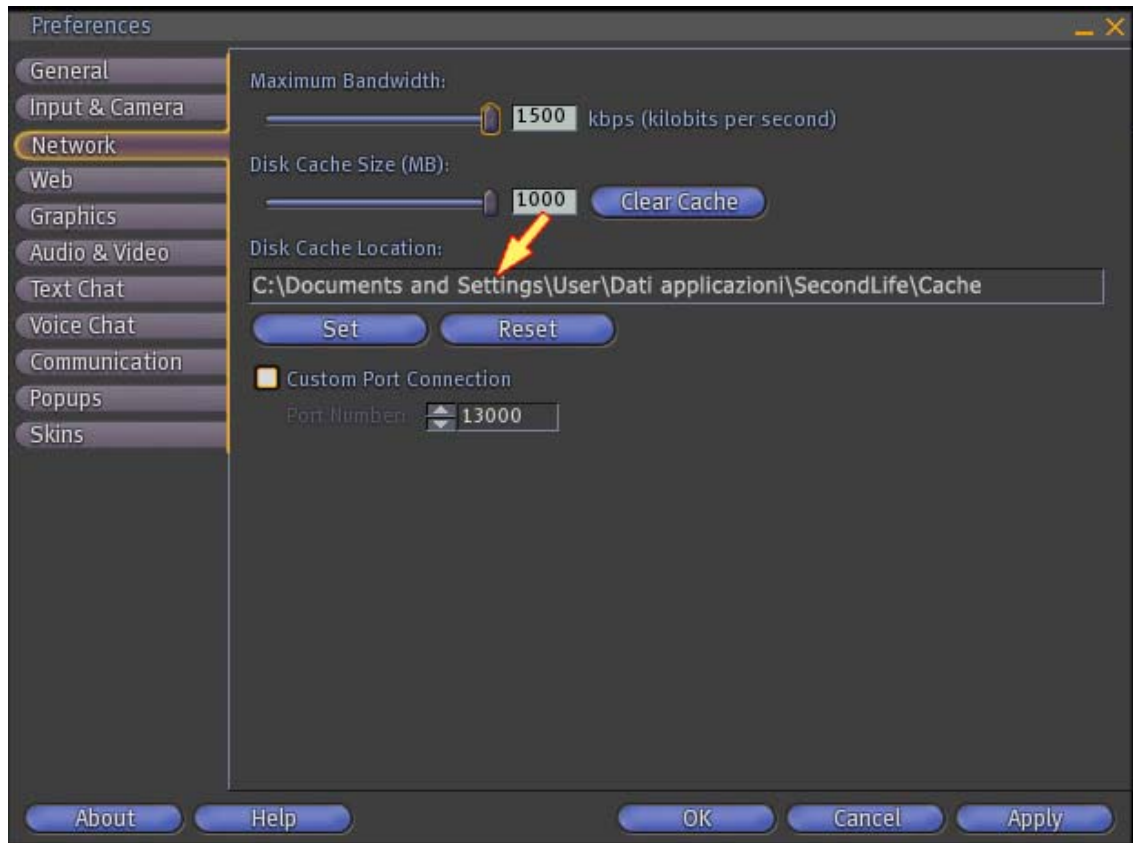
Il codice che ci interessa è il primo a sinistra, tale codice , i darà le informazioni necessarie per rintracciare il codice completo.

```
GL Tot: 146/768 MB Bound: 31/384 MB Discard Bias: 0.00
Textures: Count: 2391 Fetch: 0(0) Pkts:672(0) Cache R/W: 0/0 LFS:0 IW:0(0) RAW:47 mRaw:0 mAux:0 CB:1
Tex UUID Area DDis(Req) DecodePri(Fetch) [download] pk/max State Pkt Bnd W x H (Dis) Mem
8955674 45842 1(0) -4(0x00000000) --- 512x512 (0) 1048576
```

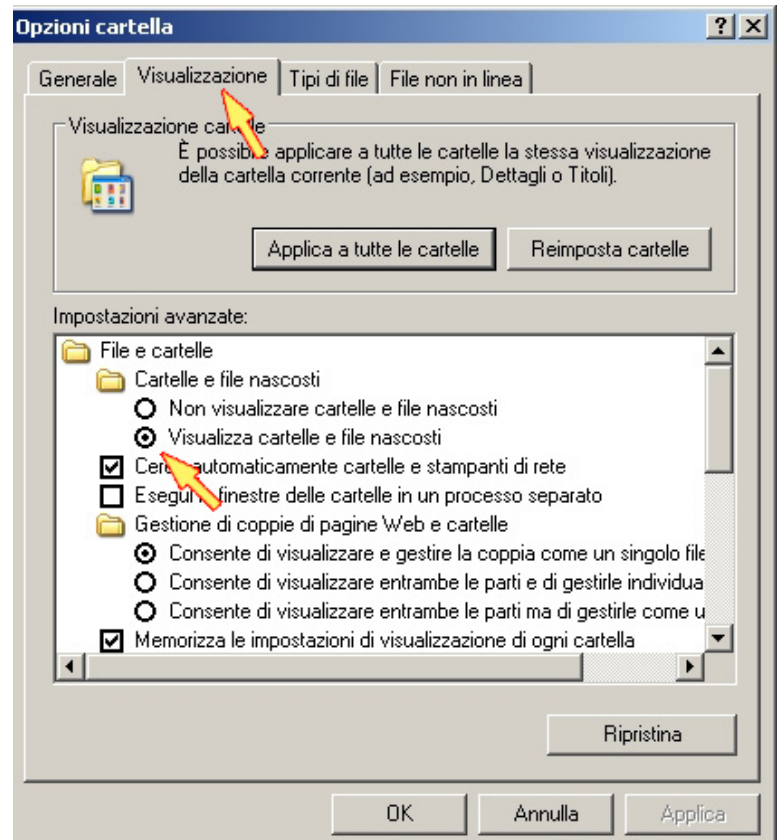
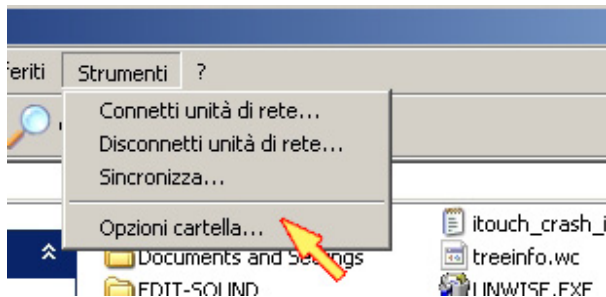
I primi caratteri (8) di questa serie di valori sono la prima parte del codice UUID, ovvero il codice univoco di questa texture caratteri che ci permetteranno di risalire all'intero codice della texture

4. Per rintracciare il codice completo dovremo aprire la cartella della Cache di Second Life nel nostro computer, tale cartella si trova dove indicato dal menù Preferences di Second Life

ORA PROCEDIAMO COME SEGUE



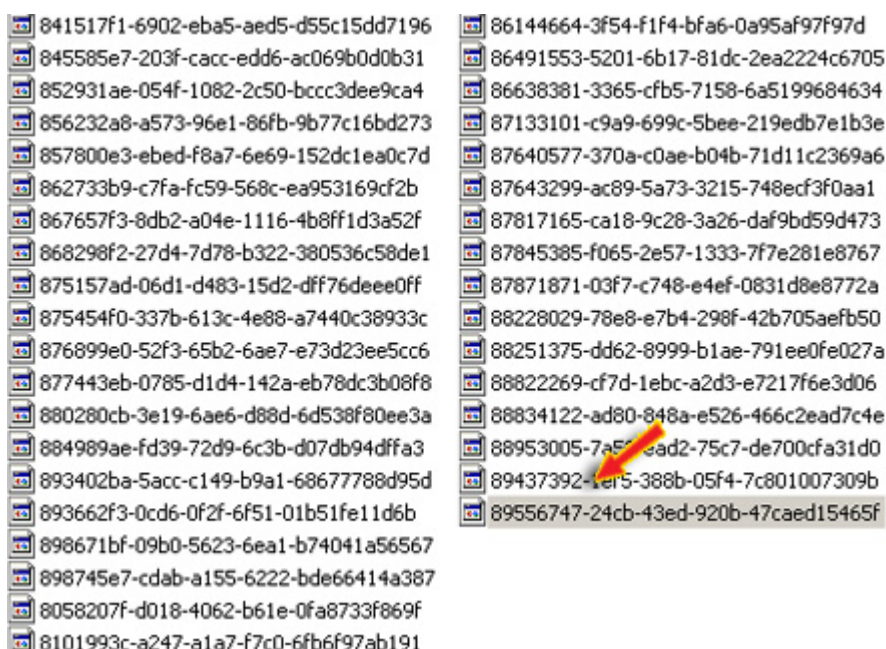
5. Quindi su risorse del computer disco C: cercheremo tale cartella, se nell'eventualità non la trovassimo dovremo attivare la possibilità di vedere le cartelle nascoste aprendo il disco C:\ e sul menù sovrastante attivare come segue l'opzione



6. A questo punto nella cartella **CACHE** potremmo vedere che al suo interno si trova una cartella **TEXTURE** che una volta aperta conterrà diverse cartelle alfanumeriche in cui il nome della cartella sarà equivalente alla prima lettera del codice individuato su SL, quindi se il codice individuato era **8955674** lo potremo ritrovare nella cartella che porterà il nome **“8”**



quindi aprendo tale cartella potremo facilmente individuare il codice completo scorrendo i vari file e trovando quello che per l'appunto ha come prime 8 cifre la parte di codice che conosciamo.



Basterà ora memorizzare l'intero nome del file per conoscere l'esatto **U.U.ID** di quella texture, ripeto codice unico di riferimento per tale oggetto, che in questo caso sarà

89556747-24cb-43ed-920b-47caed15465f

7. **VERIFICA** – Per verificare che tutte le operazioni siano corrette con un semplice script da inserire in un oggetto potremo richiamare tale codice, tale script utilizzando un apposita routine di Second Life richiama dai server della Linden la specifica **U.U.ID** relativa visualizzandola sulla superficie dell'oggetto stesso so script di richiamo è il seguente:

```
default
{
  state_entry()
  {
    IISetTexture("89556747-24cb-43ed-920b-47caed15465f", ALL_SIDES);
    IIRemoveInventory(IIGetScriptName());
  }
}
```

Con il quale sostituendo la parte in rosso potremo verificare altri codici infatti lo script si limita ad applicare alle facce dell'oggetto la texture relativa presente nei server della Linden, è bene ricordare che tale Texture non sarà in alcun modo presente ne nostro inventario avendo fatto un richiamo diretto al server, per averla in inventario sarà necessario catturarla e salvarla su PC locale quindi importarla in Second Life alla quale verrà assegnato un diverso **U.U.ID** abbinato al nostro avatar come proprietà, quindi una volta salvato ed eseguito lo script lo stesso sparirà dall'oggetto lasciando all'oggetto la texture assegnata, tale oggetto potrà comunque essere modificato duplicato e manipolato come la Texture fosse presente sulla nostra inventory.

8. **SCORCIATOIA** valida solo per oggetti transfer, procedere come segue: rezzare l'oggetto con la texture che si vuole conoscere il codice **U.U.ID** aggiungere in contenent il seguente script il quale restituirà in **CHAT** il codice **U.U.ID** delle texture

```
default
{
  state_entry()
  {
    integer i;
    integer NumFacce = IIGetNumberOfSides();
    for (i=0; i<NumFacce; i++) {
      ISay(0, "Faccia=" + (string)i + " Texture=" + (string)IIGetTexture(i));
    }
  }
}
```

A seguito di prove fatte ho potuto sperimentare che eseguendo OpenSim in locale e facendo le operazioni di VERIFICA le texture appaiono normalmente, sarà comunque necessario un collegamento internet in quanto lo script richiama una routine che a sua volta interroga il server dove sono custodite le informazioni grafiche dell'immagine.

Per chiarimenti o spiegazioni ulteriori giordano0 Amat o ItalgioK (GIO) Skype o ancora giordano0@tele2.it