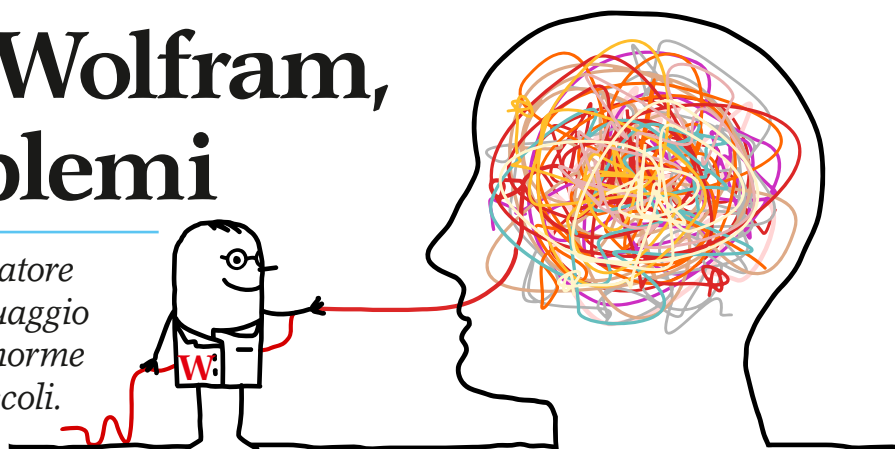


Sviluppo

Di Michele Costabile

Mi chiamo Wolfram, risolvo problemi

Dall'autore di Mathematica e creatore di Wolfram Alpha un nuovo linguaggio di programmazione. Un potere enorme a disposizione di computer minuscoli.



Stephen Wolfram è stato un bambino prodigio: nato nel 1959, a tredici anni stava già riordinando i suoi appunti sulle particelle elementari. Wolfram è stato anche un adulto prodigio, nel '79 era professore al Caltech e si è dedicato alla ricerca nel campo della fisica quantistica, è anche uno fra i pochissimi nerd con uno spiccato senso degli affari. Negli anni '80 crea Mathematica: un software per il calcolo simbolico. Una rivista ne approfitta per uno di quei titoli che vengono così bene in Inglese: "Physics whiz goes into the biz" (Mago della fisica si dà agli affari). Avanti veloce fino ai giorni nostri e ritroviamo su Business Insider un altro di questi titoli, una di quelle esagerazioni

che sembrano uscite da un quotidiano degli anni '50: "Computer Genius Builds Language That Lets Anyone Calculate Anything" (genio del computer crea un linguaggio che permette a chiunque di calcolare qualunque cosa). Un titolo fantastico, che fa ricordare bionde casalinghe ricciolute armate di Kitchen Aid, reggiseni a punta, tacchi a spillo e automobili con le pinne.

Arriva Wolfram Language

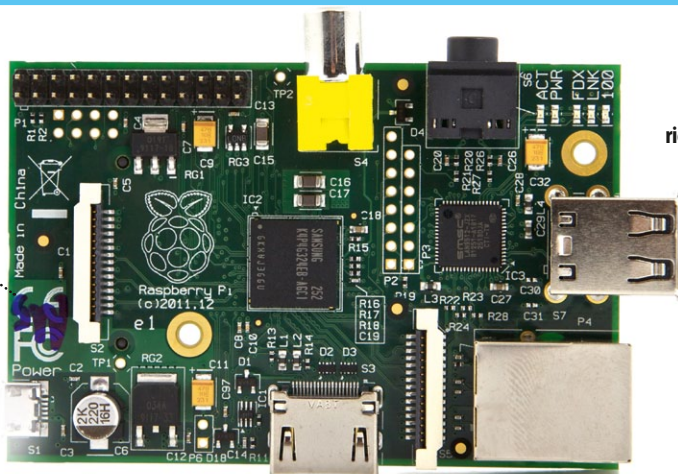
Un nuovo linguaggio è certamente qualcosa che fa incuriosire, ma quello che ci ha fatto definitivamente ruotare le antenne nella direzione di Wolfram Language sono stati due post

particolarmente stuzzicanti. Il primo, nel blog di Wolfram, comunicava che il nuovo linguaggio sarebbe stato gratuitamente a disposizione degli utenti del Raspberry Pi, che è un delizioso moduletto, delle dimensioni di una carta di credito, armato di un Arm, che arriva in una scatola che ricorda una confezione di caramelle alle vitamine.

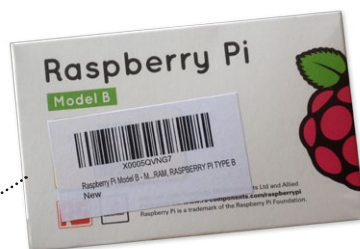
Il secondo, apparso su Gamasutra e su diversi altri siti dedicati ai giochi, annunciava l'integrazione del nuovo linguaggio con il framework per la creazione di giochi Unity.

Una frase in particolare ci ha fatto entrare in risonanza: "quando inizi a programmare, sai quello che hai intenzione di fare, ma nemmeno dopo mezz'ora

Il dettaglio della scheda, con i connettori per video, tastiera, mouse, rete e alimentazione



La scatola del Raspberry Pi ricorda una confezione di caramelle vitaminiche



All'interno si nasconde il piccolo computer.

