



WINDOWS 8 *sfida* WINDOWS 7

■ Di Michele Braga

Il confronto per scoprire se le ottimizzazioni introdotte da Microsoft e il miglior supporto all'hardware moderno hanno un effetto positivo sulle prestazioni del desktop. I numeri per capire se conviene aggiornare.



Quando si pianifica l'aggiornamento del proprio sistema desktop con l'obiettivo di ottenere un beneficio in termini di prestazioni si sottintende, quasi sempre, che tale operazione interessi in modo esclusivo i componenti hardware. Esiste, però, anche l'aggiornamento del software e in particolare del sistema operativo che, di generazione in generazione, introduce almeno sulla carta ottimizzazioni e funzioni capaci di sfruttare in modo sempre più efficiente l'hardware a disposizione. Il fatto che l'acquisto di un sistema operativo più recente di quello che si possiede non figuri tra i primi aggiornamenti ai quali l'utente pensa è perché una tale operazione non è in grado di apportare effettivamente un miglioramento delle prestazioni? E se così fosse, questa convinzione è suffragata da dati significativi? Per dare una risposta a queste domande abbiamo voluto mettere alla prova le nostre configurazioni di test in diversi ambienti operativi Microsoft Windows, per capire se il passaggio da Windows 7 a Windows 8, nelle rispettive versioni a 64 e 32 bit, può tradursi in un miglioramento delle prestazioni.

Prima di ogni altra cosa mettiamo a fuoco il soggetto della nostra analisi: il sistema operativo è un software la cui funzione principale è quella di permettere all'utente di interagire con la macchina per accedere alla potenza di calcolo dell'elaboratore (hardware) e alle applicazioni (software) attraverso un'interfaccia di alto livello in forma visiva, tattile, vocale o di altro tipo. Questa semplificazione estrema dovrebbe essere sufficiente per comprendere che il sistema operativo è un tassello essenziale del computer e come la sua scelta condizioni i diversi aspetti dell'esperienza di utilizzo finale.

Un altro elemento molto importante da non dimenticare è che i sistemi operativi non sono tutti uguali, ma differiscono per il supporto hardware offerto, per il livello di sicurezza, per requisiti minimi necessari all'installazione, per la compatibilità con le applicazioni e, infine, ma non meno importante per le tecnologie integrate e le prestazioni. Tutti i software – i sistemi operativi non fanno eccezione – hanno una velocità di esecuzione caratteristica che dipende dall'efficienza delle routine interne e dalla capacità di avvalersi delle potenzialità dell'hardware installato.

Tutto quello che avviene sotto il cofano del sistema operativo è però invisibile all'utente e per formulare un giudizio completo è necessario valutare non solo ciò che si vede, ma anche la velocità con cui opera ciò che rimane nascosto

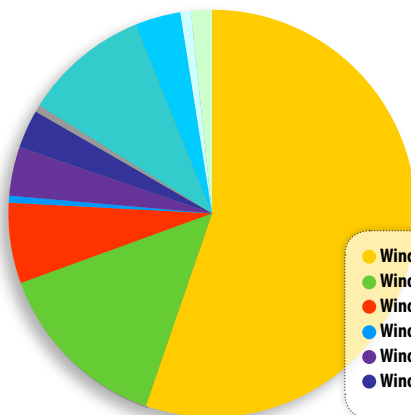
e quindi le prestazioni vere e proprie nell'eseguire diversi tipi di operazioni. Solo con tutti questi elementi alla mano è possibile affermare se o quando può essere vantaggioso passare da un sistema operativo a un altro.

In generale al rilascio di un aggiornamento o di una nuova versione dovrebbe corrispondere un miglioramento in termini di caratteristiche, funzionalità, sicurezza e prestazioni. L'utente si aspetta che insieme a questo sia preservata la compatibilità con le applicazioni che possiede e utilizza; non si tratta di un compito semplice e in alcuni casi questo paradigma deve essere rotto per apportare migliorie incisive. Questo è in parte successo nel

passaggio dai 32 ai 64 bit, con una transizione che non si è ancora del tutto conclusa, ma che nel corso di qualche anno ha determinato la necessità di adottare un sistema operativo a 64 bit per poter utilizzare alcune tipologie di applicazioni.

Quando eseguiamo i test nel nostro laboratorio cerchiamo per quanto più possibile di tenere il passo del mercato per fornire a chi acquista un nuovo Pc un'analisi aggiornata delle prestazioni e delle funzionalità disponibili. Il numero delle macchine già installate è però molto più vasto di quelle nuove che ogni giorno ne entrano a far parte e per questo motivo gli utenti

DIFFUSIONE DEI SISTEMI OPERATIVI



I dati raccolti attraverso la piattaforma Steam mostrano come la maggioranza assoluta dei Pc censiti utilizzi il sistema operativo Windows 7 in versione 64 bit.
(fonte Steam dicembre 2012)



sono interessati a capire come ottenere miglioramenti dal sistema in loro possesso prima di passare all'idea di acquistarne uno nuovo.

In questo articolo abbiamo ristretto la nostra attenzione agli ultimi due sistemi operativi di casa Microsoft – Windows 7 e 8 – per capire se al momento vi siano benefici in termini di prestazioni passando dal vecchio al nuovo. Questa decisione nasce dal fatto che Windows 7 è il sistema operativo Microsoft più diffuso e che la versione 8 rappresenta, almeno nell'intenzione del colosso di Redmond, il futuro per la piattaforma Pc e i nuovi dispositivi portatili (tablet e smartphone). Windows Vista è stato abbandonato

in tempi rapidi subito dopo l'introduzione di Windows 7, a testimonianza di quanto sia importante l'esperienza finale dell'utente. Windows Vista faticava su configurazioni di fascia economica o con qualche anno sulle spalle perché consumava solo per sé troppe risorse di sistema. Windows XP ha seguito invece un declino progressivo dettato in gran parte dalla mancanza di supporto all'hardware di nuova generazione, ai paletti imposti dall'utilizzo dei 32 bit (non più di 4 Gbyte di memoria indirizzabili) e alla progressiva comparsa di applicazioni con supporto a 64 bit nativo.

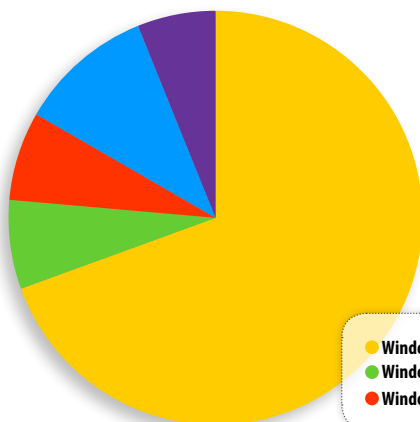
I dati raccolti attraverso il censimento della piattaforma Steam di Valve

Software mettono nero su bianco la larga diffusione di Windows 7 che ha preso il posto detenuto proprio da Windows XP fino a qualche anno fa. Sempre sulla base di questi dati le soluzioni a 64 bit guidano la classifica con il 70% di diffusione, ma quel 30% di sistemi a 32 bit ancora attivi evidenzia la presenza di un freno all'aggiornamento, con la conseguente rinuncia a nuove e utili funzionalità o, magari, di un incremento di prestazioni a parità di hardware.

Non possiamo però nascondere che se per un laboratorio che esegue centinaia di test e decine di reinstallazioni è necessario e piuttosto semplice saltare il guado, altrettanto non si può dire per l'utente reale. In questo caso sul sistema personale sono presenti software, documenti, fotografie, musica e video che non si vuole rischiare di perdere; inoltre l'utente comune utilizza il Pc per scopi ben diversi da quelli di ottenere indici di prestazione e l'operazione di aggiornamento costituisce un fermo macchina che vorrebbe posticipare il più possibile nel tempo. Il cambio del sistema operativo implica la reinstallazione di tutto il software e l'operazione è tutt'altro che agevole e rapida; è anche vero che esiste la possibilità di eseguire un aggiornamento del sistema operativo senza passare per l'installazione "pulita", ma non è una procedura che consigliamo.

Vediamo quindi di analizzare quali possono essere i vantaggi e i limiti, qualora vi siano, nel passare da Windows 7 a Windows 8 e cosa fare per ottenere il massimo dal proprio sistema operativo.

RAPPORTO TRA LE FAMIGLIE WINDOWS



Il confronto diretto tra le diverse famiglie di prodotti Windows vede la versione 7 guidare con ampio margine, ma Windows 8 fa già segnare buoni risultati.

(fonte Steam dicembre 2012)

Windows 7 70,47%	Windows XP 10,44%
Windows 8 6,93%	Non Windows 5,2%
Windows Vista 6,96%	





Tornare a Windows 7

Per i professionisti è presente l'opzione di downgrade gratuito a Windows 7, che però può essere sfruttata da chiunque acquisti un Pc con Windows 8 Pro preinstallato e non sia soddisfatto del nuovo sistema operativo. Segnaliamo infine la possibilità, sempre per un periodo limitato, di ottenere gratuitamente il Media Center Pack, che ripristina anche la riproduzione dei Dvd video: per ricevere il codice di licenza basta visitare la pagina <http://windows.microsoft.com/it-IT/windows-8/feature-packs>.

Ecco Windows 8

Il maturo Windows 7 mostra di avere ancora tutte le carte in regola per rispondere alle esigenze dell'utente desktop comune o evoluto.

Sebbene Windows 7 abbia riscosso grande successo sul mercato, in parte anche a causa degli indiscutibili limiti di Windows Vista, Microsoft ha deciso che era arrivato il momento per un intervento radicale al proprio sistema operativo. Con Windows 8, disponibile dallo scorso ottobre e ora preinstallato al posto di Windows 7, la casa di Redmond ha ripensato e rivisto alcune parti essenziali del software che permette al Pc di funzionare: dall'interazione con l'hardware fino all'interfaccia utente e di programmazione.

Windows 8 è stato ricostruito attorno a quanto di buono è presente in Windows 7, senza intaccare la compatibilità con tutto l'ecosistema di applicazioni pensate per quest'ultimo. Per puntare al successo i benefici offerti da Windows 8 devono essere sufficienti per convincere l'utente finale ad acquistarlo.

Sorvoliamo sugli aspetti estetici e funzionali dell'interfaccia Modern, così come ai servizi di sicurezza – per tutto questo rimandiamo ai precedenti

articoli nei quali sono state approfondite le funzioni e le linee guida seguite nello sviluppo di Windows 8 – e puntiamo diretti al supporto e alla gestione dell'hardware. La nuova versione di Windows integra le librerie **DirectX 11.1** che, rispetto alla precedente versione, introducono funzioni specifiche per la grafica 3D e 2D. Al momento l'unica architettura grafica a supportare in modo completo l'intero set di funzioni DirectX 11.1 è quella Amd di ultima generazione, mentre nel caso di Nvidia l'architettura Kepler non offre supporto di tipo completo. Con le Direct3D 11, Microsoft ha introdotto il concetto di *feature level*, cioè una serie di livelli che fanno corrispondere precisi set di istruzioni supportati dall'hardware rispetto a quanto offerto dalle librerie DirectX.

Kepler supporta il feature level 11_0 delle DirectX 11.1, mentre l'architettura Tahiti di Amd supporta il feature level 11_1.

Stando alle dichiarazioni di Nvidia, la scelta è stata quella di supportare tutte le funzioni dedicate al gaming come *Partial constant buffer updates*, *Logic operations in the Output Merge*, *16bpp rendering*, *UAV-only rendering*, *Partial clears* e *Large constant buffers*; è stato escluso il supporto alle quattro funzioni non-gaming come *Target-Independent Rasterization* e *16xMSAA Rasterization* usati solo nel rendering 2D e anche *Orthogonal Line Rendering*

Mode e *UAV in non-pixel-shader stages*. Come sempre per ottenere benefici da queste funzioni è necessario che siano utilizzate in modo esplicito dagli sviluppatori anche all'interno del motore di gioco; fino a quando ciò non sarà fatto non si vedranno differenze effettive in termini di prestazioni. Passando da Windows 7 a Windows 8 si dispone di un maggior numero di funzioni teoriche fornite dalle librerie DirectX 11.1, ma l'hardware e soprattutto il software non sono ancora in grado di trarne pieno vantaggio.

Per quanto riguarda il **file system Ntfs** è stato introdotto il supporto per i dischi di grande capacità, cioè oltre i 3 e 4 Tbyte. Questi ultimi utilizzano settori da 4 Kbyte, mentre la dimensione classica dei settori è parti a 512 Kbyte. Windows 8 è in grado di gestire entrambi i tipi di disco in modo nativo così da ottenere le migliori prestazioni possibili; questo tipo di supporto da parte del sistema operativo richiede però la presenza di un bios di tipo Uefi (*Unified Extensible Firmware Interface*) che permette anche il boot da dischi con tabella delle partizioni di tipo Gpt (*Guid Partition Table*).

Uno degli aspetti che ci ha sorpreso oltre le aspettative è l'ampia **libreria di driver** presenti in Windows 8, tanto che alla fine dell'installazione il sistema risulta pressoché pronto all'uso e in pochi casi sarà effettivamente necessario provvedere all'installazione manuale di un driver completamente mancante (il caso che abbiamo riscontrato è quello relativo al sistema di gestione *Intel Management Engine Interface*). Tra i tanti driver presenti figurano, salvo qualche eccezione, anche quelli relativi ai controller Usb 3.0 di tipo discreto e integrati sulla scheda madre, non solo quelli presenti nell'ultima generazione di chipset Intel.

Microsoft®
DirectX[®] 11.1

Le DirectX 11.1, presenti in Windows 8, definiscono livelli di compatibilità hardware a set di funzioni specifici. Alcune Gpu possono essere compatibili, senza sfruttare tutte le funzioni disponibili.

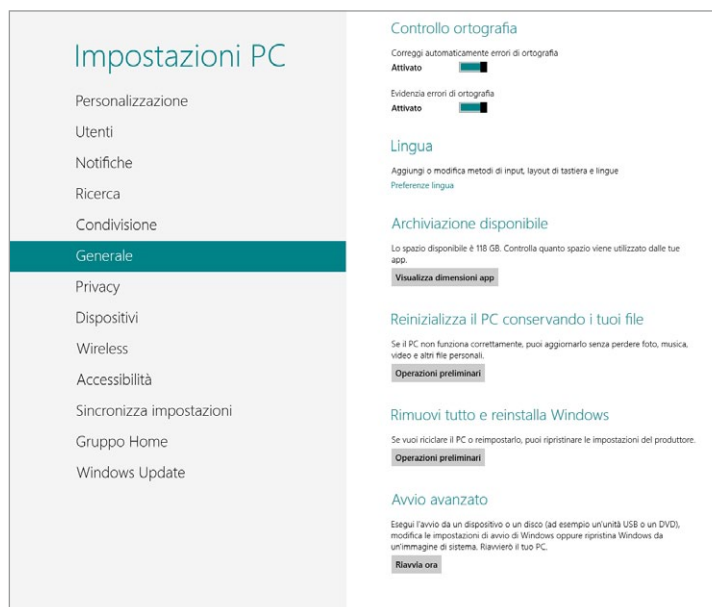
Tra i punti deboli che tutti gli utilizzatori di un Pc con sistema operativo Windows hanno sperimentato è il progressivo decadimento delle prestazioni con il passare del tempo e con ripetute operazioni di installazione e disinstallazione di software. Fino a oggi per risolvere alla radice il problema l'unico modo possibile è stato quello di eseguire una reinstallazione pulita del sistema. Da un lato questa operazione permette di avere una configurazione scattante e sfrondata da tutto ciò che si accumula nel tempo nel registro, nelle cartelle di sistema e nell'elenco dei servizi attivati in fase di avvio; l'altra faccia della medaglia è che per eseguire tale operazione è necessario prima creare un archivio di backup di dati, driver e software per poi procedere alla lunga fase di installazione. Da questo punto di vista Windows 8 fa un grande passo in avanti mettendo a disposizione uno strumento integrato di ripristino delle condizioni originali del sistema che permette la reinstallazione o la inizializzazione: la prima porta il computer alle impostazioni di fabbrica cancellando ogni traccia di documenti e applicazioni, mentre la seconda permette di conservare i file personali, le impostazioni e le App dell'interfaccia Modern; le applicazioni classiche devono essere invece installate ex novo in entrambi i casi.

Le prestazioni

Fatta questa rapida premessa sulle principali novità che toccano il supporto hardware, passiamo alla compatibilità e all'analisi delle prestazioni vere e proprie.

Nelle prove di laboratorio abbiamo potuto verificare l'effettiva retrocompatibilità offerta da Windows 8 con tutte le applicazioni sviluppate per Windows 7. Solo in casi isolati abbiamo riscontrato la necessità di installare "pezzi" di software Microsoft non presenti di default nella nuova versione: ad esempio il framework .Net 3.5 o i vecchi aggiornamenti delle DirectX 10 richiesti da alcuni giochi. Fatta eccezione per questi trascurabili contrattempi tutto ha funzionato senza ulteriori intoppi.

Il test sintetico **SYSmark 2012 di BAPCo** mostra indici delle prestazioni allineati tra le due famiglie Windows quando si prendono in considerazione



Sono sufficienti pochi clic e un po' di pazienza per riportare il desktop e Windows 8 allo stato originale, cancellando tutte le tracce di documenti e applicazioni senza dover affrontare i passaggi delle vecchie procedure d'installazione.

configurazioni identiche. Poiché questo benchmark funziona solo su piattaforme con sistema operativo a 64 bit abbiamo eseguito anche la suite di benchmark **PCMark 7** di Futuremark che funziona anche con sistema operativo a 32 bit. In questo caso Windows 8 fa segnare in assoluto risultati superiori a quelli di Windows 7, grazie a prestazioni più che doppie nel test *Creativity e Computation*: il primo test esegue una sequenza di carichi di lavoro tipici della creazione di contenuti multimediali e include la riproduzione, l'editing, la transcodifica video così come il salvataggio di immagini e video sul disco di sistema; il secondo test esegue operazioni di transcodifica video nelle modalità di downscaling e di ricodifica in alta qualità. Questi due risultati evidenziano una maggiore efficienza da parte di Windows 8 nella gestione e manipolazione di file fotografici e multimediali, cioè una delle principali attività dell'utente comune moderno.

«Microsoft Windows 8 è più efficiente e snello nel gestire il sistema in tutto il suo complesso e nelle operazioni con file fotografici e video.»

Quando si passa a test analitici per valutare le prestazioni del sistema nell'esecuzione di processi specifici che caricano al massimo i singoli sottosistemi hardware i risultati ottenuti in Windows 7 e Windows 8 si allineano. Questo significa che a parità di hardware e di applicazione entrambi i sistemi operativi forniscono un uguale accesso alla potenza di calcolo; passando al nuovo sistema operativo non si riscontra quindi un calo di prestazioni con i vecchi software, ma allo stesso modo non si otterrà un incremento che potrebbe giustificare l'aggiornamento stesso.

Maxon Cinebench carica in base al test selezionato il processore di sistema o lo scheda grafica; il benchmark mostra che è possibile spuntare maggiori prestazioni in ambiente a 64 bit, ma anche che rimanendo sulla stessa configurazione hardware ed eseguendo l'applicazione in modalità a 32 bit non vi siano differenze tra le diverse versioni dei sistemi operativi presi in analisi. Il test di **Premiere Pro CS6**, eseguito abilitando il supporto Cuda offerto dalle schede grafiche Nvidia, mostra come in entrambi i casi proprio l'accesso all'accelerazione hardware della scheda grafica funziona in modo corretto e come il sistema risponda in modo molto simile con un leggerissimo vantaggio per Windows 8. Passando, infine, ai risultati fatti segnare nei test sulla grafica 3D possiamo affermare che, al momento, non vi è alcun vantaggio nell'utilizzare

LE PRESTAZIONI

Versione del sistema operativo	Windows 8	Windows 7	Windows 8	Windows 7	Windows 8	Windows 7	Windows 8	Windows 7
Tipo del sistema operativo	64 bit	64 bit	32 bit	32 bit	64 bit	64 bit	32 bit	32 bit
Configurazione	A	A	A	A	B	B	B	B
SYSmark 2012 (1.5.0.166)								
Sysmark 2012 Rating	239	240	n.a.	n.a.	209	209	n.a.	n.a.
Office Productivity	190	190	n.a.	n.a.	179	179	n.a.	n.a.
Media Creation	221	213	n.a.	n.a.	190	188	n.a.	n.a.
Web Development	271	268	n.a.	n.a.	219	218	n.a.	n.a.
Data/Financial Analysis	316	315	n.a.	n.a.	275	274	n.a.	n.a.
3D Modeling	291	306	n.a.	n.a.	222	230	n.a.	n.a.
System Management	275	185	n.a.	n.a.	235	182	n.a.	n.a.
PCMark 7 (1.0.4)								
PCMark 7 Score	5.328	5.027	5.374	4.744	5.339	4.951	5.307	4.697
Lightweight Score	5.041	4.645	5.330	4.562	5.395	4.653	5.379	4.543
Productivity	4.753	5.000	4.888	4.519	4.834	4.853	4.863	4.476
Creativity	8.286	4.961	8.562	5.056	8.367	4.717	8.250	4.733
Entertainment	5.576	5.490	5.644	5.325	5.514	5.144	5.386	5.016
Computation	12.387	5.559	12.415	5.340	12.032	5.132	11.777	5.110
System storage	4.330	4.625	4.650	4.638	4.658	4.635	4.658	4.640
Maxon Cinebench R.15								
Modalità a 64 bit								
Cpu	10,37	10,49	n.a.	n.a.	6,88	6,83	n.a.	n.a.
OpenGL	51,81	50,16	n.a.	n.a.	51,65	53,65	n.a.	n.a.
Modalità a 32 bit								
Cpu	9,84	9,95	9,91	9,8	6,46	6,42	6,47	6,46
OpenGL	54,32	51,64	52,28	53,19	53,67	56,07	53,76	55,25
GeekBench 2 Pro								
Modalità a 64 bit								
GeekBench Score	20.224	20.669	n.a.	n.a.	14.912	15.148	n.a.	n.a.
Processor integer performance	17.933	17.954	n.a.	n.a.	12.490	12.519	n.a.	n.a.
Processor floating point performance	32.656	33.721	n.a.	n.a.	22.646	23.164	n.a.	n.a.
Memory performance	8.067	8.376	n.a.	n.a.	8.675	8.890	n.a.	n.a.
Memory bandwidth	9.052	9.079	n.a.	n.a.	8.803	8.813	n.a.	n.a.
Modalità a 32 bit								
GeekBench Score	14.853	14.866	14.882	15.222	10.952	11.025	10.847	11.004
Processor integer performance	16.545	16.528	16.583	16.497	11.440	11.460	11.161	12.224
Processor floating point performance	18.743	18.785	18.785	19.830	12.883	13.104	12.921	13.291
Memory performance	7.912	7.949	7.920	7.932	7.743	7.690	7.710	7.729
Memory bandwidth	9.199	9.176	9.196	9.214	8.905	8.900	8.772	8.787
Premiere Pro CS6 - PCPro Benchmark								
Tempo di codifica	2:26	2:33	n.a.	n.a.	3:28	3:30	n.a.	n.a.
3Dmark 11 (patch 1.0.3.0)								
1.024 x 600 (Entry)	13.683	13.941	12.965	13.139	9.732	9.827	9.215	9.260
1.280 x 720 (Performance)	9.394	9.473	9.331	9.393	6.466	6.555	6.471	6.508
1.920 x 1.080 (Extreme)	3.210	3.227	3.216	3.214	2.180	2.195	2.193	2.206
Lost Planet 2 Benchmark - Test B (impostazioni High - modalità DirectX 11)								
No AA - AF4X / MSAA4X - AF16X								
1.280 x 1.024	99,5 / 89,3	98,8 / 90,2	98,5 / 89,5	99,1 / 89,8	72,9 / 62,5	73,8 / 62,2	72,8 / 62,0	73,2 / 62,4
1.680 x 1.050	92,4 / 81,4	92,3 / 80,8	93,1 / 81,0	92,9 / 80,9	68,4 / 58,6	69,1 / 58,3	69,0 / 58,2	69,5 / 58,5
1.920 x 1.080	89,2 / 75,9	88,9 / 77,0	88,5 / 76,2	89,2 / 76,9	64,9 / 54,3	65,0 / 54,3	64,7 / 54,3	65,2 / 54,4
Sleeping Dogs (impostazioni High)								
No AA - AF4X / MSAA4X - AF16X								
1.280 x 1.024	114,4 / 97,7	114,5 / 94,2	113,2 / 92,8	113,8 / 93,1	95,8 / 73,4	95,5 / 71,5	97,9 / 71,9	98,1 / 71,6
1.680 x 1.050	107,7 / 81,5	105,9 / 82,0	103,7 / 81,1	104,2 / 81,3	87,5 / 58,1	85,9 / 57,8	87,8 / 57,7	87,7 / 57,8
1.920 x 1.080	103,2 / 72,7	102,5 / 73,2	100,4 / 79,4	101,1 / 80,3	80,3 / 50,5	79,3 / 50,7	80,2 / 50,7	80,4 / 50,4
Configurazione A - Processore: Intel Core i7 3960X; Memoria: 8 x 4 Gbyte Ddr3 1.600 MHz; Scheda grafica: Nvidia GeForce GTX 670; Disco: Intel X25-M da 80 Gbyte								
Configurazione B - Processore: Intel Core i7 2600K; Memoria: 2 x 4 Gbyte Ddr3 1.600 MHz; Scheda grafica: Nvidia GeForce GTX 660; Disco: Intel X25-M da 80 Gbyte								

Windows 7 piuttosto che il Windows 8. I giochi attualmente in circolazione non sfruttano ancora in modo completo tutte le funzioni delle ultime librerie DirectX o funzioni specifiche offerte dal sistema operativo, e per questo motivo le prestazioni reali si attestano su valori indipendenti dalla versione di Windows installata, sia essa a 64 o 32 bit.

Le configurazioni di prova

Per raccogliere dati sufficienti a valutare quale sia l'impatto sulle prestazioni migrando dal sistema operativo Microsoft Windows 7 al recente Windows 8, abbiamo deciso di eseguire approfondite sessioni di test sulle nostre piattaforme di test standard: una di fascia alta (identificata come configurazione A) e una di fascia media (indicata come configurazione B). La prima utilizza un processore Intel Core i7 3960X con architettura Sandy Bridge-E installato su una scheda madre Intel DX79SI con chipset X79, 32 Gbyte di memoria Ddr3 distribuiti sui quattro canali del controller integrato del processore, una scheda grafica GeForce GTX 670 e un disco Ssd Intel X-25M con capacità pari a 80 Gbyte. La seconda configurazione è equipaggiata con un processore Intel Core i7 2600K con architettura Sandy Bridge installato su una scheda madre ASRock P67, 8 Gbyte di memoria Ddr3 distribuiti sui due canali del controller di memoria integrato nel processore, una scheda grafica GeForce GTX 660 e un disco Ssd Intel X-25M con capacità di 80 Gbyte.

Entrambe le configurazioni sono state aggiornate a livello hardware con gli ultimi bios disponibili per le schede madri. Dopo aver eseguito l'installazione "pulita" del sistema operativo sul disco impostato in modalità Ahci è necessario seguire un lungo elenco di operazioni prima di essere pronti a utilizzare il computer.

La prima cosa da fare è eseguire la procedura di controllo degli aggiornamenti attraverso lo strumento Windows Update. Fatto ciò è necessario verificare che tutte le risorse hardware presenti siano state riconosciute e in caso contrario determinare di quali componenti hardware si tratta così da procedere alla ricerca manuale dei driver. Attenzione però perché anche per alcune periferiche correttamente rilevate e installate dal sistema operativo è consigliabile eseguire una ricerca e l'aggiornamento con l'ultima versione dei driver; questo vale

principalmente per i componenti chiave della configurazione, ovvero il chipset e la scheda grafica. Il primo integra, infatti, i controller dei dischi e un driver aggiornato fornisce senza dubbio una maggiore sicurezza sulla stabilità e sulle prestazioni; nel secondo caso l'aggiornamento è essenziale, perché il produttore del chip grafico rilascia periodicamente aggiornamenti che permettono di ottenere migliori prestazioni a livello generale o più spesso con singoli videogiochi. Nel pannello di controllo di Windows abbiamo selezionato il profilo di gestione per prestazioni elevate e disabilitato il servizio e il file d'ibernazione che il sistema crea di default.

Quando aggiornare

A questo punto qual è la risposta giusta alla domanda che ci siamo posti all'inizio? Le risposte sono come sempre più di una. Senza dubbio chi ha ancora una configurazione con un sistema operativo antecedente a Windows 7 dovrebbe passare a almeno a questa versione oppure a Windows 8 perché in questo caso otterrebbe benefici in tutti i settori: prestazioni, sicurezza, compatibilità e stabilità. Se l'hardware in vostro possesso è a 64 bit assicuratevi di avere un sistema operativo capace di sfruttarlo in modo adeguato; chi utilizza ancora una versione di Windows a 32 bit potrebbe non guadagnare tantissimo in termini di prestazioni assolute, ma si aprirebbe le porte all'utilizzo di software che richiede proprio il supporto a 64 bit.

Per tutti gli utenti che hanno acquistato un all-in-one con interfaccia touch screen equipaggiato con Windows 7, il nostro consiglio è di eseguire l'aggiornamento a Windows 8 senza troppi pensieri: la gestione dell'interfaccia a tocco, così come quello dell'hardware, è molto migliorata per questi sistemi e in più si guadagna l'interfaccia Modern con il sistema di accesso veloce alle App che è studiata appositamente per questa tipologia di computer. Per gli utenti che utilizzano Pc equipaggiato con hardware moderno e Windows 7 a 64 bit, la scelta è soggettiva e non dettata da necessità o vantaggi oggettivi. In particolare, il passaggio potrebbe essere meno agevole per gli utenti evoluti perché Windows 8 cerca di avvicinarsi ancora di più all'utente "semplice", nascondendo, dietro sistemi di controllo automatizzati, funzioni e menu di configurazione ai quali Windows 7 ci ha abituati da tempo.

HI TECH SENZA SEGRETI

www.pcprofessionale.it



Non perderti
le ultime notizie
dal mondo
della tecnologia