

Numero #21 - Gennaio 2009



full circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERVISTA :
NICOLAS VALCARCEL

HOW TO :
PROGRAMMARE IN C - PARTE 5
SVILUPPO WEB - PARTE 2
CAMBIARE IL RAPPORTO DELL'ASPETTO DEI VIDEO
DA ISO UBUNTU A USB AVVIABILE

COMANDA E CONQUISTA :
FORMATTARE L'OUTPUT

RECENSIONE GIOCHI :
TRIBAL TROUBLE 2

ECCOVI I RISULTATI!

RISULTATI DEL SONDAGGIO





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.11



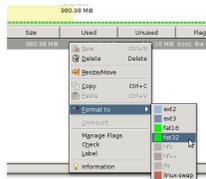
P.26



P.29



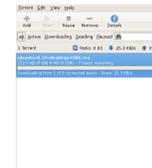
P.16



P.20



P.38



P.43

	Notizie	p.04
	Comanda e Conquista : Formattare l'output	p.06
	How-To : Programmare in C - Parte 5 Sviluppo Web - Parte 2 Cambiare l'aspect ratio ai video Da ISO Ubuntu a USB avviabile	p.08 p.11 p.16 p.20
	La mia storia : Creative Zen V Plus su Ubuntu	p.23
	La mia opinione : Un'opportunità mancata	p.24
	Recensione gioco: Tribal Trouble 2	p.26
	Intervista : Nicolas Valcarcel	p.29
	Risultati del sondaggio	p.31
	Giochi Ubuntu	p.38
	Domande&Risposte	p.40
	Il mio Desktop	p.41
	Le migliori 5 applicazioni Torrent	p.43
	Come contribuire	p.45
	Il gruppo di traduzione italiano	p.46

icons: KDE4 Oxygen



Tutti i testi e le immagini contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Significa che siete liberi di adattare, copiare, distribuire ed inviare gli articoli solo alle seguenti condizioni: la paternità dell'opera deve essere attribuita in qualsiasi modo (con almeno un nome, un'email o un URL) all'autore originale e al nome di questa rivista (full circle) e all'URL www.fullcirclemagazine.org (ma non attribuire il/gli articolo/i in alcun modo che lasci intendere che gli autori e la rivista abbiano esplicitamente autorizzato voi o l'uso che fate dell'opera). Se alterate, trasformate, o aggiungete informazioni all'opera, dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile.

Fullcircle è completamente indipendente da Canonical, lo sponsor dei progetti di Ubuntu, e i punti di vista e le opinioni espresse nella rivista non sono in alcun modo da attribuire o approvati dalla Canonical.



EDITORIALE

Benvenuti ad un altro numero di Full Circle Magazine.

La prima uscita del 2009 porta con sé i risultati dell'indagine di FCM n°20. Sebbene la maggior parte dei risultati fossero attesi, alcuni sono stati quasi sorprendenti. Perlomeno, per me lo sono stati. Potete leggere tutto circa questi risultati (con una bella striscia di grafici!) a [pagina 31](#). Assieme ai risultati ho anche postato un link ad una delle pagine del nostro wiki nella quale sono contenuti degli spunti per nuovi articoli che sono lì per essere prelevati. Prenotatevi finché siete in tempo!

Una cosa che veniva spesso richiesta nei commenti dell'indagine era un articolo su come mettere Ubuntu su una penna USB da far partire all'avvio. Recentemente ho installato delle varianti di Ubuntu sul mio EEE PC, quindi ho scritto un articolo su come ho usato Gparted e Unetbootin per poter mettere Ubuntu su una penna USB. Il prossimo mese la userò per dimostrare come installare una distribuzione sull'EEE PC.

Per questo mese, nessuna recensione sui libri, gente; non sono riuscito a finire il libro prima della chiusura dei tempi prestabiliti. Probabilmente il prossimo mese io (o Robert) recensiremo un nuovo libro. E per i due vecchi vincitori: prometto di spedirvi i vostri libri a breve!

Godetevi questo nuovo numero, vi auguro le migliori fortune per questo 2009!

I migliori auguri,

Ronnie

Caopredattore, Full Circle Magazine

ronnie@fullcirclemagazine.org

Questa rivista è stata creata utilizzando:



Che cos'è Ubuntu?

Ubuntu è un sistema operativo completo, perfetto per i computer portatili, i desktop ed i server. Che sia per la casa, per la scuola o per il lavoro, Ubuntu contiene tutte le applicazioni di cui avrete bisogno, compresi l'elaboratore di testi, la posta elettronica e il browser web.

Ubuntu è e sarà sempre gratuito.

Non dovete pagare alcuna licenza d'uso. Potete scaricare, utilizzare e condividere Ubuntu con i vostri amici, la famiglia, la scuola o per lavoro del tutto gratuitamente.

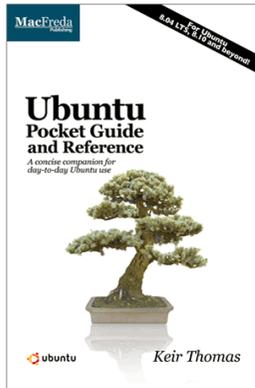
Una volta installato, il sistema è pronto per l'uso con un insieme completo di applicazioni per la produttività, per l'internet, per il disegno, per la grafica e per i giochi.

<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



NOTIZIE

Ubuntu Pocket Guide And Reference



Ubuntu Pocket Guide and Reference è disponibile in entrambe le edizioni stampata e pdf. L'edizione stampata è disponibile per \$9.94 da Amazon.com, e l'edizione pdf è completamente gratuita ed è

identica all'edizione stampata.

L'autore Keir Thomas ha detto a FCM:



"Nelle 48 ore da quando il sito è andato in linea, il libro è stato scaricato oltre 100.000 volte. È

facilmente diventato il libro su Ubuntu più letto in giro e forse, il libro su Linux più letto di tutti i tempi! Sono contento di dire chi il libro sta anche scalando la lista dei libri su Linux più venduti su Amazon.com.

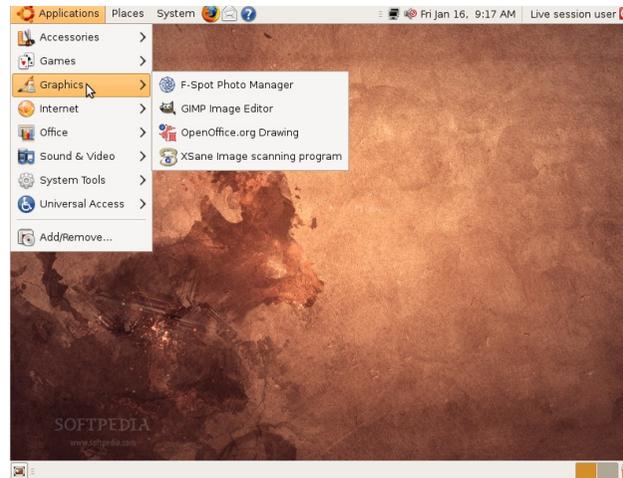
Fonte:

<http://www.ubuntupocketguide.com/>

Link di Amazon.com:

<http://url.fullcirclemagazine.org/bce9ea>

Rilasciata Jaunty Alpha 3



Jaunty Jackalope Alpha 3, che con il tempo diventerà Ubuntu 9.04, è stata rilasciata. L'Alpha 3 è la seconda in una serie di immagini cd importanti che saranno rilasciate attraverso il ciclo di sviluppo di Jaunty. Le immagini Alfa sono note per il fatto di essere un'anteprima del CD, possono anche contenere errori di installazione e rappresentano una recente istantanea di Jaunty.

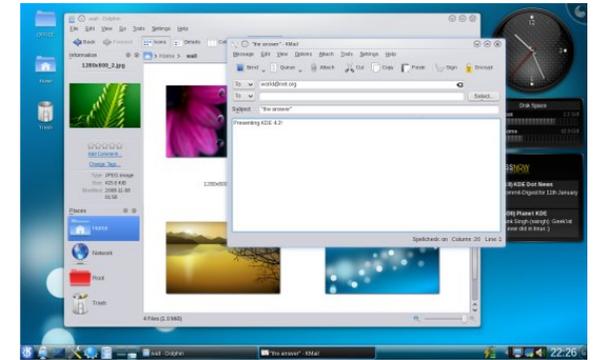
Visitate <http://wiki.ubuntu.com/Mirrors> per una lista di siti da dove scaricarla.

Le versioni di pre-rilascio di Jaunty non sono consigliate a nessuno che necessiti di un sistema stabile o a nessuno che non sia a proprio agio con occasionali o persino frequenti danni. Sono comunque raccomandate per gli sviluppatori di Ubuntu e per coloro che vogliono aiutare nel testare, nel riportare e riparare gli errori.

Fonte:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewslette>

KDE 4.2 - "The Answer"



La comunità di KDE ha annunciato l'immediata disponibilità di "The Answer" (nota anche come KDE 4.2.0), rendendo pronto il desktop per gli utenti finali. KDE 4.2 si basa sulla tecnologia introdotta con KDE 4,0 nel gennaio 2008. Dopo il rilascio di KDE 4.1, che era stato mirato ad utenti occasionali, la comunità di KDE è ora fiduciosa di avere una irresistibile offerta per la maggior parte degli utenti finali.

Fonte: <http://kde.org>

VINCITORE DEL CONCORSO FCM 20

Congratulazioni a David Coston che ha vinto la nostra copia di Ubuntu Kung Fu. Te la spediremo il più presto possibile.

Se gli altri non hanno vinto, ci dispiace, ma ci sarà un altro concorso il prossimo mese.



NOTIZIE

Tempi di avvio brillanti di Ubuntu 9.04

Secondo IT Wire's David M Williams, i risultati dell'ultima distribuzione alfa di Ubuntu Jaunty Jackalope sono spettacolari. La prossima maggior distribuzione di Ubuntu uscirà questo aprile e gli ingegneri di Ubuntu hanno, come sempre, incluso l'ultimo kernel Linux uscito dalle mani di Linus Torvald. Sebbene il kernel spesso include ulteriori driver, migliori prestazioni e varie risoluzioni degli errori, molte volte questo passa inosservato perché sono nascosti o solo di interesse di nicchia. Il kernel linux 2.6.28 fornisce una stabile implementazione del filesystem Ext4. È questo filesystem che sta facendo impazzire tutti gli appassionati del mondo. Ext4 sembra offrire migliori prestazioni nelle operazioni sui file insieme con una migliore affidabilità e stabilità. In più, mentre l'Ext3 è stato ben progettato prima dell'avvento delle SSD, l'Ext4 conosce molto bene di questi dispositivi. L'Ext4 include l'abilità di massimizzare il tempo di vita dei dispositivi a stato solido e così dovrebbe teoricamente offrire una spinta ai netbook senza nessuna corrispondente paura di un accorciamento dei tempi di vita. Tutto ciò in Ubuntu 9.04 e una migliore velocità del disco!

Fonte:

<http://www.itwire.com/content/view/2267>



Shuttleworth elogia Windows 7

Il blogger Gavin Clarke riferisce la reazione di Mark Shuttleworth a Windows 7.

Shuttleworth conferma la sua attesa per una sana e pulita battaglia sui netbook con Microsoft dopo il rilascio di Windows 7. Lui crede che dovendo Microsoft vendere Windows 7 come software preinstallato invece di dare Windows XP, accrescerà la quota di mercato di Ubuntu. Shuttleworth pensa che una buona versione di Windows metterà fine all'attuale ipocrita guerra tra Windows e Linux nella crescita del mercato dei netbook e riaccenderà la lotta sulle caratteristiche e capacità.

Persino con le nuove caratteristiche con cui sta uscendo Windows 7, i piani per Ubuntu 9.04 Jaunty Jackalope dimostrano che è pronto per tenere il passo.

Fonte:

http://www.theregister.co.uk/2009/01/22/shuttleworth_windows_7/

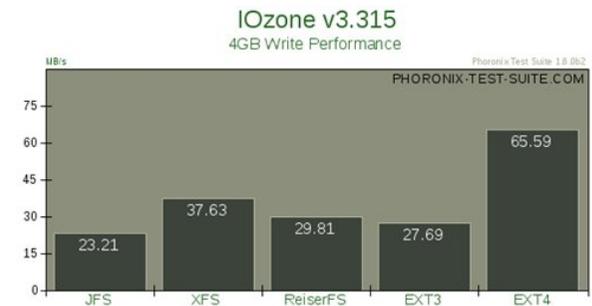
e: Ubuntu Weekly News.

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNews/letter/Issue126>

Ext4 arriva in Ubuntu 9,04

L'Ext4, la nuova generazione dei filesystem Ext3 di Linux, è ora disponibile nelle ultime immagini di installazione di Ubuntu 9.04. Ext4 è stato definitivamente dichiarato stabile nella versione 2.6.28 del kernel di Linux, che è stata rilasciata lo scorso mese.

Ext4 è progettata per fornire migliori prestazioni e aumentare l'affidabilità. Aumenta anche la dimensione massima del filesystem a un exabyte e riduce la quantità di tempo richiesto per effettuare una operazione come fsck.



Il sito di hardware Linux Phoronix ha rilasciato delle prove comparative (sopra) basate su un ampio test delle prestazioni dell'ext4 che è stato condotto con un dispositivo a stato solido. I risultati più impressionanti possono essere visti nel test IOzone, che misura le prestazioni di scrittura per un file di grandi dimensioni. In questo test, Ext4 ha annichito la competizione e sostanzialmente reso poco performanti XFS, JFS, ReiserFS e Ext3. Il nuovo filesystem ha anche fatto fuori i suoi pari nel test Intel IOMeter File Server Access Pattern.

Fonte: <http://arstechnica.com>



COMANDA E CONQUISTA

Scritto da Lucas Westermann

In questa edizione di Comanda & Conquista, tratteremo l'uso elementare di `grep`, `sed`, `awk`, `cat` e `cut` per formattare l'output. Questo si rivelerà utile quando si mettono assieme cose, come a esempio, Conky o degli script che mostrano le informazioni nel terminale.

Il primo comando che andremo a vedere è `cut`. Se, per esempio, vogliamo mostrare il nome della distribuzione in uno script per un tema, lo possiamo trovare nel file `/etc/issue`. Se, in ogni caso, eseguiamo `cat /etc/issue` vediamo che c'è una riga di troppo e sono anche presenti dei caratteri di escape sulla riga. Se però eseguiamo `/etc/issue/ |head -n 1`, riusciamo a rimuovere la riga in eccesso passando l'output di `cat` attraverso il comando `head`, visualizzando così solo la prima riga. Non è male. ma come fare per i caratteri di escape? In questi casi `cut` si rivela molto comodo. Per usare `cut` dobbiamo fornire un delimitatore e definire come usarlo. Il comando da usare sarebbe:

```
cat /etc/issue|head -n 1|cut --
delimiter=' ' -f 1,2
```

Questo comando fa sì che `cut` usi come delimitatore lo spazio, e che mostri i primi due campi. (Fondamentalmente `cut` taglia l'output in due segmenti secondo il delimitatore, così i campi 1 e 2 sono i primi due segmenti presenti prima e dopo il delimitatore; in questo caso Ubuntu 8.10). Si può usare `cut` anche per mostrare solo un certo numero di caratteri usando l'opzione `-c`.

Con `sed` si può ottenere lo stesso risultato usando il comando:

```
cat /etc/issue|sed '{s/\n// ;
s/\ \1// ; /^\$/d}'
```

Questo potrebbe sembrare un comando senza senso, ma le prime due espressioni (ogni espressione è separata dal `;`) fa sì che `sed` sostituisca `"\n"` con `""` (niente), e lo stesso per `"\ "`, rimuovendo questi caratteri dall'output. `"/^\$/d"` è un comando che dice a `sed` di cancellare ogni linea vuota (`"$"` è l'espressione regolare per indicare una riga che inizia con uno spazio e finisce

con uno spazio senza avere niente in mezzo). Quindi `'s/\n\b/'` è semplicemente l'opzione da passare per far sì che `sed` sostituisca (`"s/"`) e `"\n"` (`"\n"`) con `""` (`"/"`). Il comando è racchiuso nelle parentesi graffe perché stiamo applicando tre espressioni regolari sull'output, ma vogliamo ottenere un solo risultato e non tre consecutivi, quindi è necessario includere le tre espressioni nella `{ }` e separarle con `il ; .`

Infine lo stesso risultato sull'output si può ottenere usando `awk`:

```
cat /etc/issue|awk '/\n/ {print
$1,$2}'
```

Questo comando usa nuovamente le espressioni regolari, ma è leggermente più semplice da comprendere rispetto `sed`. Fondamentalmente `awk '\n/{print $1,$2}'` cerca ogni riga che contiene `"\n"` e stampa i primi due campi (l'elemento separatore è lo spazio, ma si può impostare quello che si preferisce con il parametro `-F`). Questo comando ci evita di gestire anche il carattere `"\ "` dell'output. Potreste anche dimenticare di passare l'output di `cat /etc/issue` nel



comando, o entrambi, visto che possono essere applicati ad un file specificato anche alla fine del comando. Ho preservato l'ordine di cat per evitare di fare confusione.

Questo, ovviamente, vuole essere solo uno sguardo introduttivo a tutte le potenzialità dei comandi awk, sed e cut. La facilità con la quale si possono implementare rende difficile spiegarli a fondo in un'unica guida. I comandi presentati in precedenza servono solo a illustrare come funzionano questi comandi e non tutti i loro potenziali usi possibili. Un'applicazione nel mondo reale di questi comandi potrebbe essere la prima metà di uno script per un tema personalizzato (l'esempio sotto mostra un'informazione del tema, ma questa parte non sarebbe pertinente a questo articolo; è stata lasciata qui per la completezza dello script). L'esempio contiene anche una sfida per chi desidera cimentarsi: Trovate il modo di usare uno dei tre comandi illustrati per rimuovere l'indentazione nella parte della memoria dello script, e, se volete andare oltre, provate a sostituire ogni occorrenza di cut, sed ed awk con un comando differente per ottenere lo stesso

risultato (cioè sostituite un comando cut con uno awk). Non si vince nulla, ma è un ottimo modo per capire il funzionamento interno di questi comandi.

<http://fullcirclemagazine.org/issue-21-shell-script/>

Letture avanzate:

Sed - <http://www.grymoire.com/Unix/Sed.html>

awk - <http://www.linuxjournal.com/article/8913> or <http://www.linuxfocus.org/English/September1999/article103.html>

cut - <http://learnlinux.tsf.org.za/courses/build/shell-scripting/ch03s04.html>

La pagina man (manuale) di ogni comando è accessibile digitando:

```
man [command]
```

Si rivela utile se non siete sicuri sul modo per richiamare un comando.



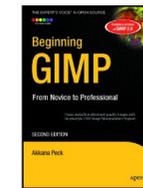
Lucas ha imparato tutto quello che sa danneggiando ente il suo sistema e non avendo altra scelta se non scoprire come ripararlo. Quando trova del tempo pubblica un blog all'indirizzo: <http://lswest-ubuntu.blogspot.com>.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

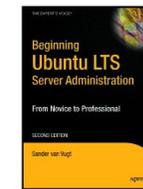
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



Peter Seebach
978-1-4302-1043-6
\$34.99 | 300 pp | November 2008



Akkana Peck
978-1-4302-1070-2
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1082-5
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam
978-1-59059-991-4
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1622-3
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book?
Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com>!

Apress[®]
THE EXPERT'S VOICE™



HOW-TO

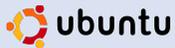
Written by Elie De Brauwer

PROGRAMMARE IN C - PARTE 5

VEDERE ANCHE:

FCM#17-20 - Program In C - Parts 1-4

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Dopo 4 articoli la maggior parte degli argomenti generici e di base inerenti il C sono già stati esposti. Spero che in seguito a questi articoli siate in grado di confermarvi due cose: la prima è che C non è un linguaggio complesso ed enorme, la seconda è che C è un linguaggio molto potente che permette di eseguire molte azioni di basso livello. Questo articolo sarà l'ultimo che tratterà le "basi", nei prossimi articoli, ci concentreremo più

su come è possibile utilizzare C per ottenere oggetti finiti, su come possono essere diagnosticati problemi con le applicazioni in C, e su come ottenere la localizzazione dei malfunzionamenti.

Funzione puntatrice

Già è stato spiegato che se `int a` è un intero poi `int * b=&a` dichiara a punta `b` e lo inizializza per puntare ad `a`. Ora, guardiamo il listato 1, qui abbiamo una funzione chiamata "divide" (righe 1-4) e, alla linea 6, abbiamo un "typedef" dove definiamo un nuovo tipo di dato chiamato "mathFun" - che è una un funzione puntatrice che restituisce un intero, e prende due interi come argomento - Le righe 8-12 definiscono una struttura che collega un carattere con una funzione. Questo principio è detto chiamata a funzione ("callback" o "handler"), ed è molto utilizzato (infatti è la maniera in C di simulare una programmazione orientata agli oggetti; definire una struttura con alcuni dati e alcune funzioni puntatrici e questa è quasi una classe). Le chiamate a funzione sono utilizzate comunemente, per esempio nella programmazione delle

```
01.int divide(int a, int b)
02.{
03.     return a/b;
04.}
05.
06.typedef int
(*mathFun)(int, int);
07.
08.struct operator
09.{
10.     char c;
11.     mathFun f;
12.};
```

Listing 1

GUI - voi registrate una funzione che deve essere chiamata quando l'utente esegue un'azione. Se avete installato il pacchetto `manpages-dev` e digitate "`man qsort`", otterrete la definizione della funzione che implementa l'algoritmo quicksort (guardare il listato 2), ed è possibile vedere che questa funzione è utilizzata per ordinare alcuni dati e dovrebbe essere impiegata come una funzione puntatrice ad un'altra



```
NAME
    qsort - sorts an array
SYNOPSIS
    #include <stdlib.h>

    void qsort(void *base, size_t nmem, size_t size,
               int(*compar)(const void *, const void *));
DESCRIPTION
    The qsort() function sorts an array with nmem elements of size size.
    The base argument points to the start of the array.
```

Listing 2: man 3 qsort extract

funzione capace di eseguire la comparazione (questo può essere utile quando state ordinando matrici di punti, e se desiderate ordinarli per la distanza dall'origine).

Una semplice calcolatrice

Ora, per illustrare come è possibile utilizzare le chiamate a funzione, che sono tipicamente impiegate nella gestione di eventi, andremo a sviluppare una piccola applicazione che chiede all'utente due numeri e un operatore e, se l'operatore è riconosciuto, chiama la funzione con i due numeri come parametri e stampa il risultato.

Il listato 3 mostra una

implementazione base di questo tipo; alla riga 3 allochiamo lo spazio in memoria per quattro strutture che sono riempite con l'operatore e la funzione puntatrice alle righe 4-7. Poi, c'è il gestore degli input dell'utente dalla linea 12 alla 18. Quando l'utente ha introdotto un input le righe 20-32 mostrano una ricerca attraverso la matrice comandante per trovare l'ingresso corrispondente all'operatore, se lo trova, implementa la chiamata a funzione con il dato letto e stampa il risultato, questo è tutto.

Input dell'utente

Sebbene abbiamo già utilizzato in precedenza printf(), questa è la prima volta che incontriamo una funzione scanf()-simile (simile perché ci sono

alcune varianti come sscanf(), fscanf(), ... consultare man scanf per i dettagli). Queste funzioni sono l'opposto di printf() (e sprintf(), fprintf()...). Dove printf() prende una definizione di formato, per formattare alcune variabili di conseguenza, e stabilisce per queste una destinazione, scanf()

leggerà una stringa, la sezionerà in conseguenza al formato, e depositerà il risultato in alcune variabili. Per esempio prendiamo la linea 13, qui, si leggerà a "%d" (un intero), e deposita il risultato nella posizione passata come un argomento (notare che qui passiamo puntatori, con printf() passiamo variabili). Ma al di là di questo non c'è nulla di nuovo. I formati delle stringhe sono del tutto simili. La sola cosa confusa potrebbe essere la riga 17 ; abbiamo bisogno di un secondo scanf() perché il primo leggerà la nuova riga della lettura precedente. Come con printf(), è possibile avere stringhe con strutture più complesse dove variabili multiple sono lette in una



sola volta; in questi casi voi potreste essere interessati a richiamare il valore di `scanf()` che è il numero di elementi correttamente decodificato. Vi suggerisco fortemente di giocherellare un poco con `scanf()`, `printf()`, e i vari formati, dal momento che queste strutture possono essere riscontrate quasi ovunque. Comprendere il loro comportamento è molto utile. Una cosa importante da ricordare, quando utilizziamo stringhe, è di tenere sotto controllo la quantità di dati letti. Qualcosa semplice come `char s[10]; scanf("%s\n",s);` è di fatto un esempio di un buffer overflow, in attesa di essere sfruttato; In situazioni come queste si dovrebbe limitare la quantità di byte lette nella struttura, o utilizzare soluzioni più complesse come `getline()` (man `getline`) che dinamicamente alloca più memoria se è richiesta.

Esercizi:

- Scrivi le chiamate a funzione mancanti e rendi l'applicazione funzionante.
- Modifica l'applicazione per operare su numeri in virgola mobile invece di numeri interi.
- Scrivi un'applicazione che ordina punti in base alla loro distanza dall'origine utilizzando

la funzione `qsort()`.

- Amplia il calcolatore dando la possibilità agli utenti di digitare "q" per terminare.
- Modifica l'applicazione in modo che, al posto di introdurre caratteri, gli utenti potranno introdurre "5 plus 6" o "6 minus 5". Per ottenere questo scopo, dovrete arrangiare la struttura per gestire una stringa come un operatore, al posto di leggere un carattere bisognerà leggere una stringa. Credito extra se riuscirete a fare questo senza problemi di eccedenza di buffer (guarda man `getline`) e perdite di memoria.



Elie De Brauer è un fanatico belga di Linux e oltre a dedicare il suo tempo alla famiglia, gli piace la tecnologia e passa i suoi giorni aspettando che la Blizzard rilasci finalmente Diablo III.

```

01.int main()
02.{
03.    struct operator  funcs[4];
04.    funcs[0].c='-'; funcs[0].f=&minus;
05.    funcs[1].c='+'; funcs[1].f=&add;
06.    funcs[2].c='*'; funcs[2].f=&multiply;
07.    funcs[3].c='/'; funcs[3].f=&divide;
08.    while(1)
09.    {
10.        int a,b,i;
11.        char c;
12.        printf("Enter a:\n");
13.        scanf("%d",&a);
14.        printf("Enter b:\n");
15.        scanf("%d",&b);
16.        printf("Enter the operator:\n");
17.        scanf("%c",&c); // Get the newline
18.        scanf("%c",&c);
19.        i=0;
20.        while(i<4)
21.        {
22.            if(funcs[i].c==c)
23.            {
24.                printf("Result:
%d\n",funcs[i].f(a,b));
25.                break;
26.            }
27.            i++;
28.        }
29.        if(i==4)
30.        {
31.            printf("Unknown operator:
%c\n",c);
32.        }
33.    }
34.    return 0;
35. }

```

Listing 3: calc.c main loop



HOW-TO

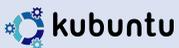
Scritto da Brett Alton

SVILUPPO WEB - PARTE 2

VEDERE ANCHE:

FCM#20 - Sviluppo Web - Parte 1

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



I discorsi di una recessione economica mondiale o la paura che cracker e virus si infiltrino nei vostri dati personali potrebbero stare dietro alla vostra decisione di utilizzare Ubuntu. Ma, in qualsiasi caso, non potreste leggere questo articolo, o utilizzare Ubuntu, se non fosse per Internet.

Quindi che cos'è Internet e

come è nato?

Dagli appunti, la storia di Internet è molto semplice: Internet nacque da un progetto di ricerca del 1970 chiamato ARPANET a cura dell'agenzia di ricerca militare degli stati uniti DARPA. Esso fu adottato subito dopo dalle Università come progetto di ricerca e dagli scienziati per incrementare le intercomunicazioni e lo scambio di dati. Nient'altro fino ai primi anni '90, con la creazione del protocollo TCP/IP e la creazioni dei moderni PC, quando Internet crebbe fino a diventare quello che è oggi.

Situazione attuale di Internet

Lo stato attuale di Internet è un argomento abbastanza incontenibile, è suddiviso in frammenti presenti in quasi ogni area, con ogni frammento in grado di riempire un libro di testo. Vi darò solamente una piccola introduzione su come realizzare una pagina web, accennando alle tecnologie e alla storia.

Per cominciare, Internet ha diversi linguaggi di marcatura (HTML 4 e 5; XHTML 1 e 2; CSS 1, 2 e 3; XML; JSON;

ecc.). Questi vengono utilizzati per specificare la struttura, l'impaginazione e la formattazione delle pagine web e (alcuni) possono (o sono fatti apposta per) essere utilizzati semplicemente per archiviare delle informazioni.

Poi ci sono linguaggi di programmazione web lato server, ad alto livello, come PHP, ASP/ASP.NET, Python, Java (JSP), Ruby, ecc. Ciascuno di questi linguaggi di programmazione è utile al suo scopo ed è solitamente scelto dai programmatori in base alle loro capacità o alle richieste dei datori di lavoro. Alcuni preferiscono usare PHP, Python e Java perché sono gratuiti, con sorgente aperto e possono essere utilizzati su diversi sistemi operativi e architetture di processori, mentre altri preferiscono ASP/ASP.NET per il grande supporto Microsoft e non importa dover pagare delle licenze per tale scopo. Vi mostrerò degli esempi di programmazione PHP nei prossimi articoli, ma sentitevi liberi di provare



gli altri linguaggi di programmazione e sperimentare! Solo perché vi mostrerò il PHP non significa che sia il migliore, né il migliore ad ogni scopo. In realtà, alcuni sviluppatori utilizzano linguaggi multipli nelle loro applicazioni (come un ingegnere del software può utilizzare un misto di Assembly, C, C++, ecc.).

JavaScript (che non è in nessun modo legato a Java) è il linguaggio di programmazione lato client più popolare. I linguaggi di programmazione lato client eseguono il codice sul PC dell'utilizzatore tramite il browser web, permettendo ai programmatori web di realizzare un'interfaccia molto più familiare per l'utilizzatore. Certamente, questo a spese della potenza di processo dell'utente, infatti siti complessi come Digg.com sono noti per rallentare vecchi PC specialmente in multi-tasking (utilizzando contemporaneamente diversi programmi).

JavaScript è così utile a molti scopi che, secondo Ohloh [1], Firefox è composto da più del 50% da codice JavaScript.

Dal momento che JavaScript è così

importante per molti sviluppatori web, alcuni framework sono nati per rendere la programmazione JavaScript più facile, per adottare una natura ad oggetti o semplicemente per aggiungere supporto AJAX (Asynchronous JavaScript and XML). Questi framework includono, ma non si limitano a jQuery, YUI, Mootools, Prototype & Script.aculo.us, Dojo, ecc.

Mettete insieme tutte queste tecnologie, insieme a società di supporto o supporto gratuito, e otterrete alcuni dei siti più popolari del mondo come Wikipedia, Google, Yahoo, CNN, BBC, YouTube, DailyMotion, Facebook, MySpace, Digg, Ubuntu Forums, Kijiji, Craigslist, ESPN, Flickr e DeviantArt.

Ci sono anche tecnologie che possono essere utilizzate nello sviluppo web come applicazioni Java e animazioni Flash, ma sono fuori dall'ambito di questa guida.

Quindi di cosa necessitiamo per realizzare un sito web?

- Un sistema operativo come Ubuntu
- Un editor di testi come gEdit (Applicazioni > Accessori > Editor di Testi)
- Un browser web come Firefox (Applicazioni > Internet > Firefox Web

Browser)

- pazienza e voglia di imparare

Assumendo che voi utilizzate Ubuntu, aprite Firefox e gEdit e lasciateli aperti, visto che userete entrambi per programmare, eseguire il debug e visualizzare la vostra pagina web.

Creare il vostro primo sito

Con gEdit aperto, scrivete il seguente codice e salvatelo come "first.html" sul vostro Desktop.

```
<html>
<head>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Ora, sul vostro desktop, premete due volte su "first.html" per visualizzarlo in Firefox. Vedete una pagina vuota? Dovreste vederla così. Ma perché la pagina è vuota? Bene, vi ho appena introdotto alla marcatura base di un sito HTML 4. Tutto il codice deve essere inserito all'interno dei marcatori <html></html> con i contenuti dentro i marcatori <body></body> e le meta informazioni, come i meta-



tag, inclusioni di altro codice (come JavaScript) e informazioni sulla visualizzazione come CSS, dentro `<head></head>`.

Per il secondo esempio, vi mostrerò come riempire il modello HTML 4 che vi ho fornito prima.

Scrivete il listato 2 (a destra) dentro un nuovo documento in gEdit e salvatelo come "second.html".

Adesso fate doppio clic su "second.html" sul vostro desktop per aprire la pagina web in Firefox. Questa volta dovrete vedere dei contenuti.

Per comprendere perché la pagina appare com'è, osserveremo attentamente il codice che abbiamo appena copiato e incollato su gEdit e salvato come "second.html".

Quando il marcatore `<title></title>` è all'interno di `<head></head>` tag, visualizza il testo incluso nella barra del titolo del browser web. Osservate come la barra del titolo di Firefox adesso visualizza "My Writings - Mozilla Firefox". Questo, ovviamente, può essere cambiato con qualunque cosa voi vogliate.

```
<html>
<head>
<title>My Writings</title>
</head>
<body>
<h1>My Writings</h1>
<p>
I watch a <u><i>LOT</i></u> of
television, but is it healthy?
</p>
<p>
I do lots of stuff like:
</p>
<ul>
<li>sit on the couch</li>
<li>watch movies</li>
<li>get up to eat food</li>
</ul>
<p>
Do you live any healthier?
</p>
</body>
</html>
```

Listing 2

All'interno del marcatore `<body></body>` c'è quello che viene visualizzato nella pagina. Il primo marcatore è il marcatore intestazione di livello 1 (`<h1></h1>`). Questo viene solitamente usato una sola volta (tuttavia

non c'è nessuna regola che vieta di utilizzarlo più spesso) e visualizza il tema più in evidenza della pagina. Sono disponibili sette livelli, dove `<h7></h7>` rappresenta l'ultima intestazione. Intestazioni in evidenza possono essere viste, ad esempio, negli articoli di Wikipedia.

Il marcatore `<p></p>` rappresenta un paragrafo e solitamente visualizza il contenuto principale della pagina.

Dopo le tabelle, le liste sono il concetto più difficoltoso da comprendere per un novizio. Utilizzando `` (una lista non ordinata, il che significa che utilizza i punti) visualizziamo il contenuto dei marcatori ``, costruendo la lista che vogliamo visualizzare. Utilizzando `` (una lista ordinata) al posto di `` verranno utilizzati dei numeri al posto dei punti. Potete anche inserire una lista in una lista, inserendo un secondo marcatore `` o `` all'interno di un marcatore ``.

Per ultimo potete gestire la



```
<ul>
<li>sit on the couch</li>
<li>
watch movies
<ul>
<li>dramas</li>
<li>action</li>
<li>etc.</li>
</ul>
</li>
<li>get up to eat food</li>
</ul>
```

visualizzazione della vostra pagina web inserendo un CSS (foglio di stile a cascata) all'interno del vostro HTML.

Salvate il listato 3 (destra) come "third.html" sul vostro desktop.

Adesso premete due volte su "third.html" sul vostro desktop per visualizzare la pagina in Firefox. Questa volta dovrete vedere un cambiamento nel modo in cui vengono visualizzati i contenuti.

Il CSS può essere inserito direttamente nella pagina all'interno del marcatore `<head></head>` utilizzando il marcatore `<style></style>`, oppure può essere collegato esternamente ad un altro

file che contiene il vostro CSS. Per ora lo terremo all'interno dell'HTML.

Come potete vedere, il CSS ha una sintassi differente dall'HTML e utilizza parentesi aperte e chiuse `{}` al posto dei marcatori `<p></p>` per dettare elementi. Nel CSS questo è chiamato selettore, poiché selezioniamo il marcatore che vogliamo modificare.

Con l'esempio sopra modifichiamo i marcatori `<h1></h1>` e `<p></p>` e cambiamo i loro attributi utilizzando le proprietà predefinite del CSS. Anche come professionista web, non ho memorizzato tutte le proprietà del CSS e spesso mi ritrovo a cercare su Google come usarle, quindi non sentitevi in imbarazzo a dover fare lo stesso. Infatti molti siti hanno creato "finte pagine" HTML e CSS a questo scopo.

I simpatici numeri "#ff0000" sono numeri esadecimali che rappresentano dei colori. Ci sono oltre sedici milioni di combinazioni di colori disponibili utilizzando questo metodo, quindi assicuratevi di utilizzare un programma come Agave per creare schemi di colori.

```
<html>
<head>
<title>My Writings</title>
<style type="text/css">
h1 {
color: #ff0000;
border-bottom: 5px solid #000000;
text-align: center;
}
p {
text-transform: uppercase;
}
</style>
</head>
<body>
<h1>My Writings</h1>
<p>
I watch a <u><i>LOT</i></u> of
television, but is it healthy?
</p>
<p>
I do lots of stuff like:
</p>
<ul>
<li>sit on the couch</li>
<li>watch movies</li>
<li>get up to eat food</li>
</ul>
<p>
Do you live any healthier?
</p>
</body>
</html>
```

Listing 3



full circle

come contattarci

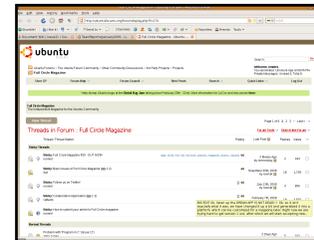
Questo graffia solo la punta dello sviluppo web e cosa è possibile fare quando si programma o si progetta. Se questo ha suscitato il vostro interesse nello sviluppo web, allora vi suggerisco di seguire i prossimi miei articoli, dove tratterò la programmazione lato server (PHP), la programmazione lato client (JavaScript, jQuery, AJAX) e molto altro. Dopo questo, vi suggerisco di recarvi nella vostra libreria e prendere un libro sull'argomento a cui siete interessati (design, programmazione lato server, programmazione lato client, ecc.) o seguire dei corsi al college o all'università.

[1]
<http://www.ohloh.net/p/firefox/analyses/latest>



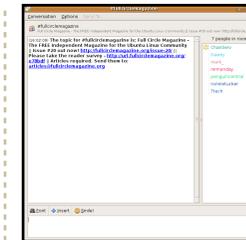
Blog

scriveteviblog per essere avvisati al rilascio di ogni nuova edizione..



Forum

Scrivete sul nostro forum, ospitato su Ubuntu Forums, per avere una rapida risposta dai membri.



IRC

Discutete sul nostro canale IRC, dove vive Robert. Non solo avrete le risposte, ma farete felice Robert.



Wiki

Modificate il nostro wiki, ospitato su Ubuntu.com, per prenotare idee su articoli e tenere le cose in ordine.



Brett Alton è un fanatico di Ubuntu, tecnico di computer e ingegnere del software di Toronto, Canada.

E se tutto questo non vi basta, abbiamo pure - naturalmente - **l'email**. Potete trovare un'elenco completo degli indirizzi email a [page 45](#), o potete inviare commenti generici e idee a: misc@fullcirclemagazine.org



HOW-TO

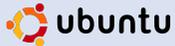
Scritto da Kurt De Smet

CAMBIARE IL RAPPORTO DI ASPETTO VIDEO

VEDERE ANCHE:

N/A

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Avidemux è disponibile nei repository di Ubuntu. Basta cercare "avidemux" nel vostro gestore di pacchetti.

Quando non si estraggono correttamente i dati da un DVD, può capitare di ottenere un formato del video indesiderato. Logicamente è necessario convertire il sistema PAL in PAL stesso, portandolo dal nativo 4:3 a 16:9. Quando si estraggono i dati dal DVD quindi è necessario rifare il lavoro

successivamente. Ma se non si possiede il sorgente, ci si dovrà arrangiare con quello che si ha. Ogni lettore ha la capacità di modificare il formato del video; tuttavia, quando se ne utilizza uno stand-alone, ciò può essere problematico.

Vediamo di cosa sto parlando. Qui avete una prima immagine con il formato sbagliato e poi una con quello corretto.

SUGGERIMENTO: con un formato errato, un oggetto circolare avrà un aspetto simile a un'ellisse, quindi cercate di trovare un fotogramma con un oggetto circolare a 90 gradi o frontale, preferibilmente inquadrato da vicino. Se cambia l'angolo, un oggetto circolare si trasformerà in un'ellisse. Non prendete, come riferimento, la testa di una persona (quest'ultima potrebbe infatti essere rotonda o ovale di per sé).

Questo è ciò che abbiamo:



Questo è ciò che vogliamo:



Una cosa da ricordare è che la qualità non migliorerà con la ricodifica; dove possibile quindi, utilizzate il selettore di formato del vostro lettore multimediale.

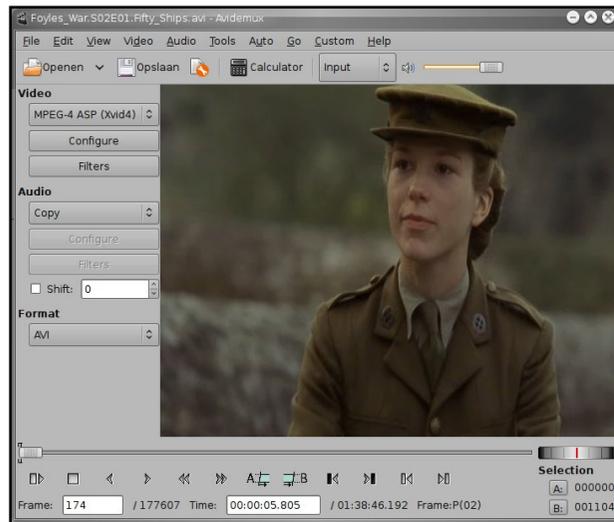
Se il file ha un Bit Rate dell'MP3 Variabile (o VBR), potrebbe essere richiesto di costruire una mappa del tempo VBR. Rispondete sì per la costruzione di questa mappa.





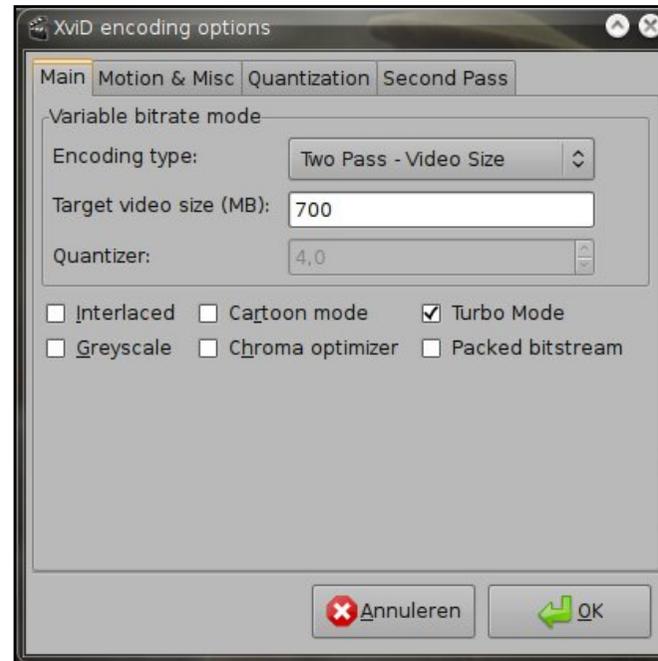
Se necessario, Avidemux chiederà di ricostruire l'indice dei frame (fotogrammi). Rispondete affermativamente.

Una volta che il file è caricato, selezionate il codec Xvid o MPEG-4 ASP (Xvid4) nel mio caso. Nella parte inferiore del menu, si hanno 2 tasti denominati A e B. Con questi potete selezionare un intervallo di fotogrammi da convertire. Grazie alla possibilità di selezione, potete creare quindi un file di prova che non impiegherà secoli per completarsi. In basso a destra, potete vedere l'intervallo selezionato, in questo caso da 0 a 1104. Una volta soddisfatti del risultato, è possibile selezionare l'intero file per la

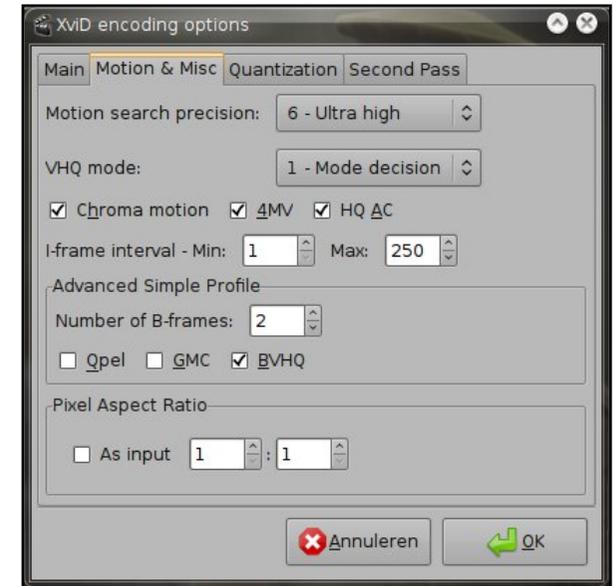


conversione.

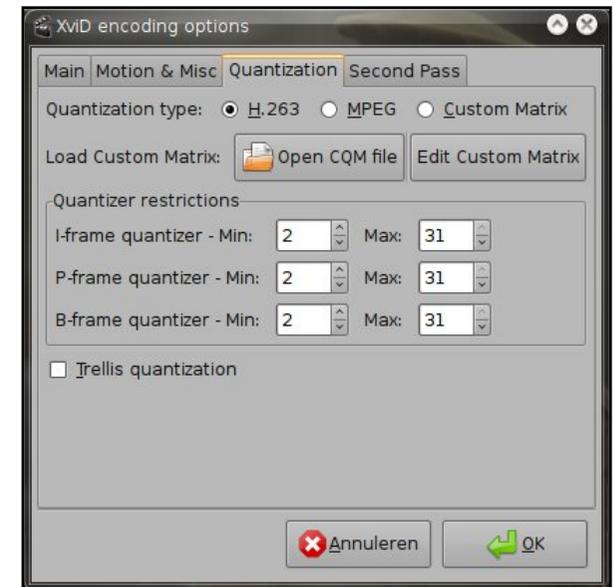
Adesso possiamo sistemare le impostazioni di Xvid con il pulsante Configurazione. Le impostazioni che ho usato io mi danno il miglior risultato, ma non esitate a provare le vostre.



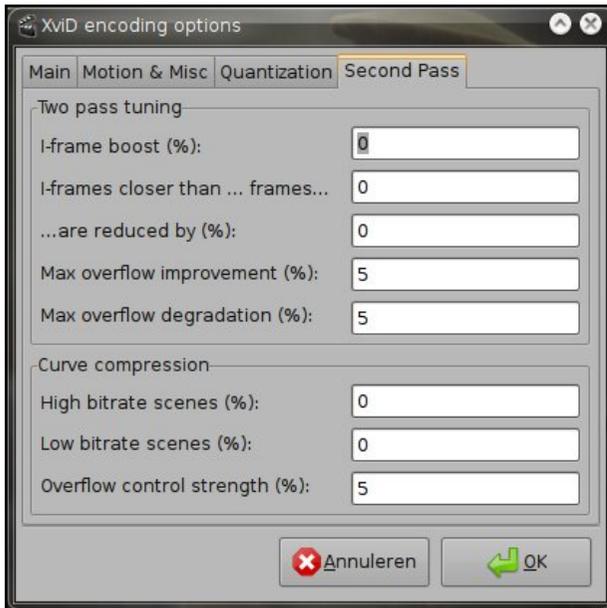
(sopra) lo seleziono sempre il formato video e inserisco la dimensione del file sorgente. Il risultato dovrebbe essere vicino o inferiore dell'originale. File più grandi non danno risultati migliori. Per un primo passaggio più rapido seleziono anche la Modalità Turbo.



(sopra) Impostazioni predefinite.

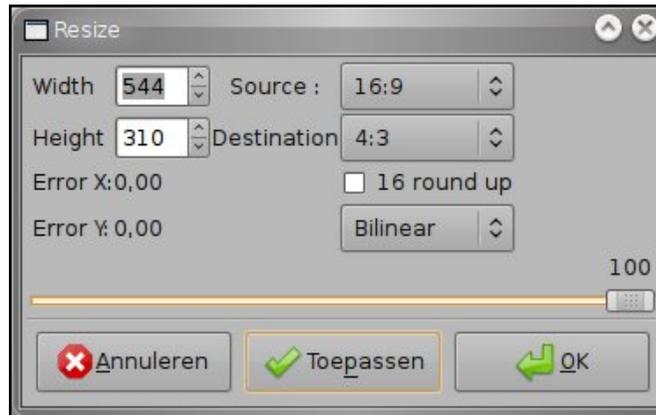
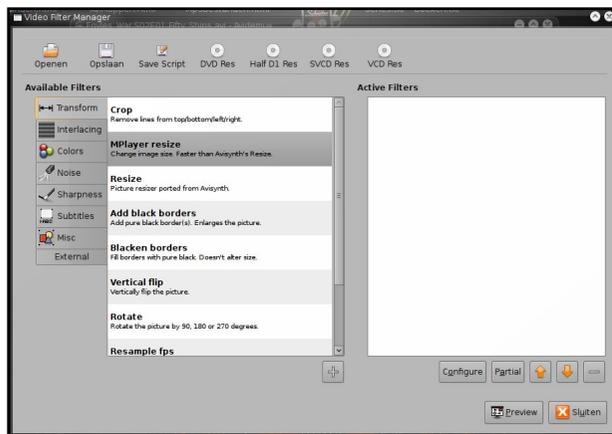


(sopra) Ho provato MPEG, ma H.263 mi dà risultati migliori.



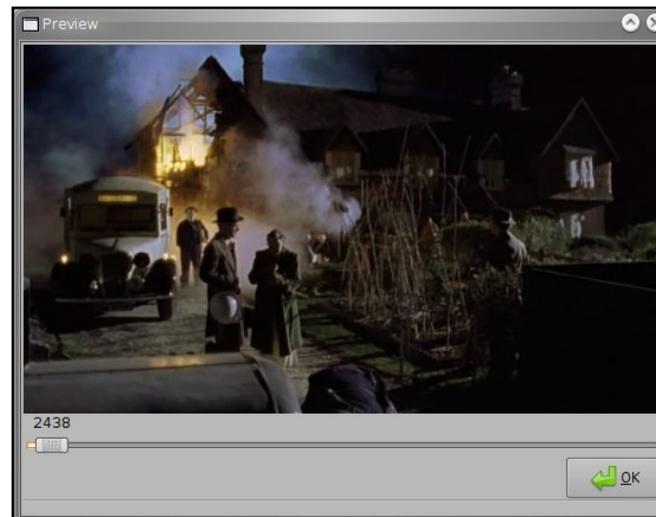
(sopra) Impostazioni predefinite.

Selezionate il pulsante Filtri, poi la scheda "Trasformazione" dalla finestra Filtro, quindi fate doppio clic su "Ridimensionamento Mplayer".



Ora dovete inserire le opzioni di ridimensionamento. Selezionate le impostazioni mostrate nella foto sopra e fate clic su Applica. Ora la larghezza e l'altezza cambieranno. Quindi fate clic su OK.

Nel gestore dei filtri c'è il pulsante "Anteprima". Selezionatelo e si dovrebbe ottenere il seguente risultato...



Ora avete la possibilità di convertire l'intero file, o un segmento di prova, come indicato in precedenza. Si può selezionare "Salva" per creare il file. A seconda dell'hardware e delle dimensioni del file, questa operazione potrebbe richiedere molto tempo per essere completata.

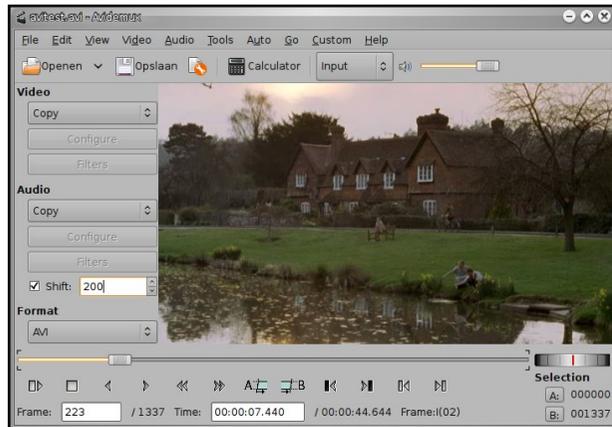
Selezionate il vostro lettore multimediale e verificate che l'audio e il video siano sincronizzati. Mentre VLC ha gestito il file perfettamente, Mplayer lo ha riprodotto fuori sincrono. Se il file è sincronizzato, allora avete finito il lavoro, altrimenti si dovrà passare alla sezione successiva di questo tutorial. Non vi preoccupate; VLC riprodurrà il file slittato in perfetta sincronia, probabilmente perché gestisce l'MP3 VBR in modo diverso da MPlayer.

Aprirete il nuovo file creato con Avidemux e accertatevi di costruire una mappa del tempo e di ricostruire l'indice. Con Mplayer è possibile utilizzare i tasti + e - per determinare lo slittamento necessario in avanti o indietro. Dovrete invertire il risultato: un -200 diventa 200 e 200 diventa -200. Inoltre, il tempo visualizzato in MPlayer non è utilizzabile in Avidemux, ma è più che altro un'indicazione su che direzione



intraprendere. Selezionate una piccola porzione del file e provate qual è il valore che dà il miglior risultato. A titolo di esempio, il file utilizzato era sincronizzato in MPlayer con -600 ms, mentre il valore che ho dovuto utilizzare in Avidemux era 200.

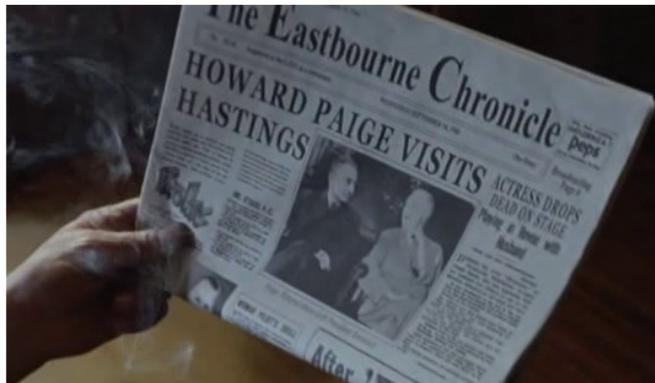
ATTENZIONE: accertatevi di selezionare Copia sia per l'audio che per il video; la codifica non è necessaria quindi lo slittamento in fase di sincronizzazione viene fatto in modo veramente veloce.



Conclusione: per fare un esempio, ho messo a confronto una conversione fatta da un lettore con una creata per mezzo di una codifica per vedere la differenza di qualità.

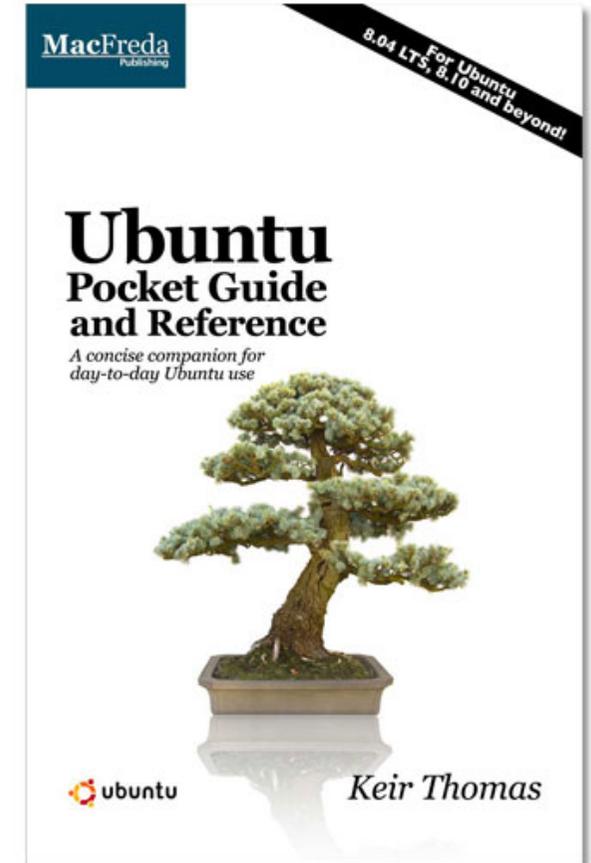


(sopra) Ridimensionata con MPlayer.



(sopra) Ridimensionata con Avidemux.

Come sempre in Linux, è possibile usare la modalità testo (CLI=Command Line Interface), ma per coloro che non hanno bisogno di script da usare ogni giorno, questa è la soluzione che più mi aggrada.



Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com
or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



HOW-TO

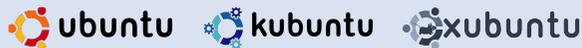
Scritto da Ronnie Tucker

DA ISO UBUNTU AD AVVIABILE USB

VEDERE ANCHE:

N/A

APPLICABILE A:



CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Creare un drive USB avviabile è relativamente semplice e risulta molto utile, non solo per mostrare a qualcuno che Ubuntu si avvia da chiavetta USB e per risolvere malfunzionamenti, ma anche per testare l'hardware. Immaginate di trovarvi dal vostro rivenditore di computer e vi stiate chiedendo, prima di comprarla, se quella macchina costosa farà girare Ubuntu. Chiedete se potete usare la vostra penna USB con quel computer. Se dicono di no, loro

hanno perso una vendita e voi avete risparmiato i soldi.

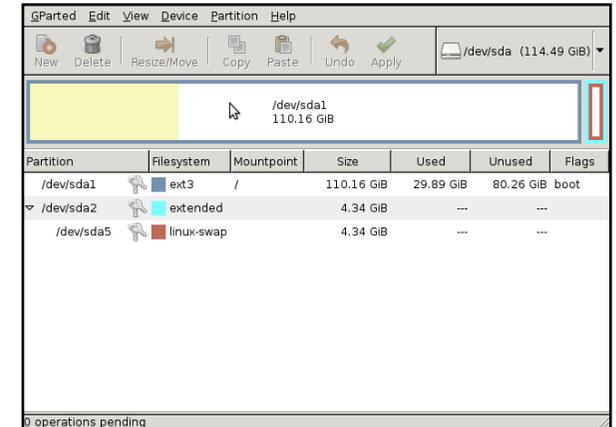
Per prima cosa mi serve una penna USB. Per installare Ubuntu deve essere almeno di 1Gb. Mi serve anche un file ISO di Ubuntu. A questo punto ho due scelte: prendere la versione standard di installazione con una interfaccia utente grafica (GUI) o usare l'installatore Alternate testuale, eccellente per le installazioni su macchine con basse prestazioni. Per adesso andrò avanti con l'installatore standard, ma è lo stesso identico procedimento per l'installatore Alternate.

Così ho il file ISO sul mio computer, ma ho bisogno di preparare la penna USB. Per questo motivo mi serve Gparted. Potete sia aprire il vostro gestore di pacchetti e cercare il pacchetto gparted, oppure usare il comando:

```
sudo apt-get install gparted
```

Gparted è installato sotto Sistema > Amministrazione > Editor di partizioni.

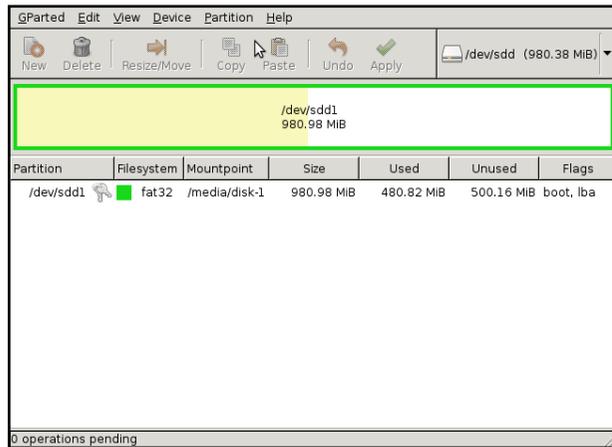
In alto a destra Gparted sta mostrando la mia attuale lista di dispositivi. Quello che dobbiamo fare, in Gparted, è formattare la



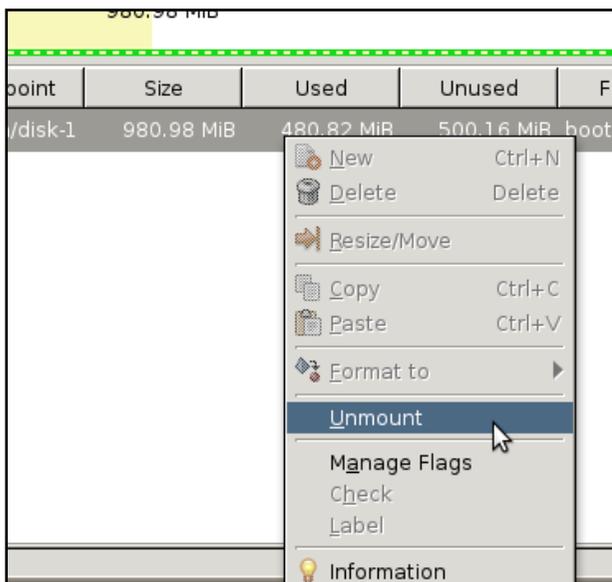
penna USB e renderla avviabile. Renderla avviabile è la parte più importante.

ATTENZIONE: stiamo per cancellare completamente la penna USB, perciò se vi tenete qualcosa di importante, dovete fare ora il backup.

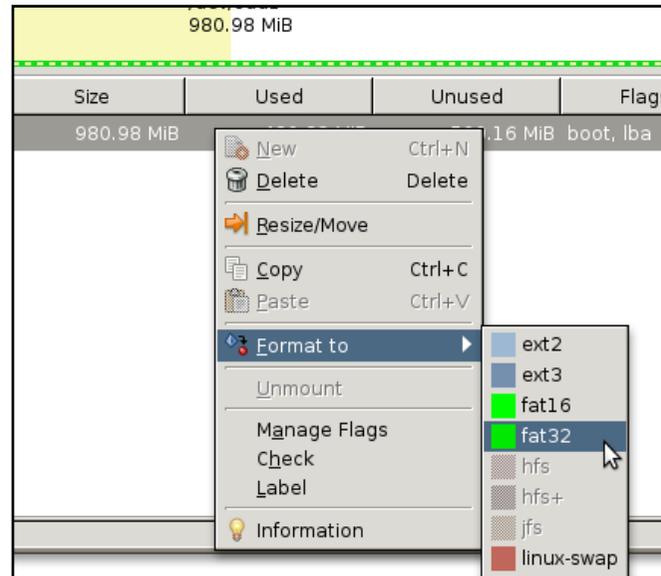
Una volta che la penna USB è inserita, nel menu scegliete Gparted > Aggiorna dispositivi. Nella sua lista di dispositivi; Gparted ora mostra la mia USB da 1GB come /dev/ssd a 980.33MiB.



Nell'immagine sopra, vedete che ha 480Mb usati. Perciò va formattata. Ma prima di poter formattare, dobbiamo smontare il dispositivo. Fate clic destro sul nome del drive (o sulle informazioni) e scegliete "Smonta".

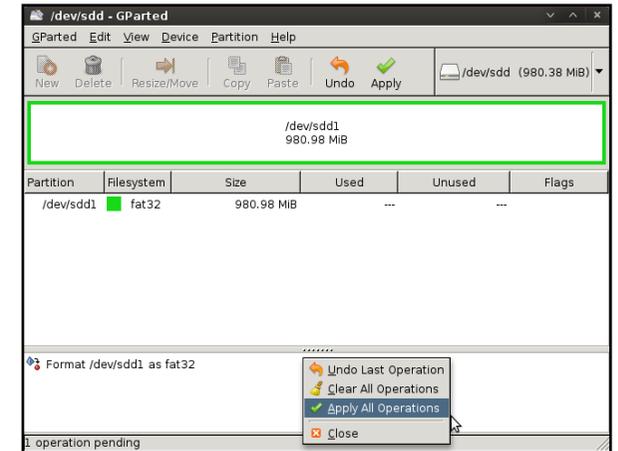


Quindi formattiamo la USB facendo di nuovo clic destro sul nome del drive e scegliendo, dal menù, Formatta come > FAT32 (potete, se lo preferite, scegliere FAT16 per maggiore compatibilità).



Vedrete un nuovo pannello in basso allo schermo di Gparted. Qui potete mettere in coda le azioni, dopo di che saranno eseguite una dietro l'altra. Dobbiamo solo formattare, perciò fate clic destro in questo nuovo pannello e scegliete "Applica tutte le operazioni". Vi verrà chiesto se siete sicuri di voler applicare queste operazioni. Fate clic su "Applica" (in alto a destra).

La vostra penna USB è ora vuota, ma è avviabile? Scopriamolo. Fate clic destro sul nome del drive in Gparted e, dal menu,



scegliete "Gestione flag".



Nel mio caso (a sinistra) la mia USB è avviabile, mostrato dal riquadro

con il segno di spunta accanto a "boot". Senza bisogno di dirlo, se questo riquadro non ha il segno di spunta, adesso è il momento di spuntarlo e fare clic su "Chiudi". Così adesso la penna USB è pronta per Ubuntu. Staccate la vostra penna USB e reinsertela per rimontarla, pronta per le prossime operazioni.

Ma come si mette Ubuntu nella penna USB? Con Unetbootin. Questa



applicazione con una interfaccia grafica copierà i file da una immagine ISO alla penna USB. Potete scaricare l'ultimo file .deb da:

<http://unetbootin.sourceforge.net/unetbootin-i386-latest.deb/>.

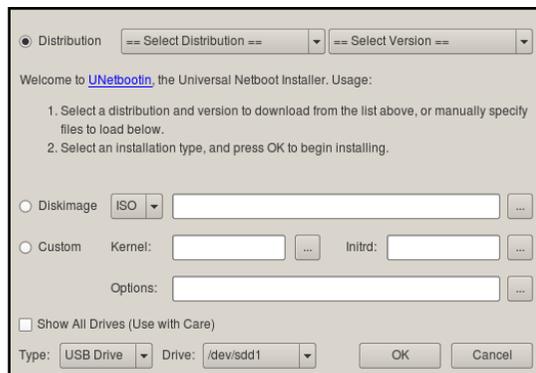


I browser, come Firefox, vi chiederanno se volete salvare il .deb sul vostro computer o,

comodamente, scaricare il file e aprirlo con Gdebi per installarlo. Io scelgo di aprirlo con Gdebi per comodità d'uso.

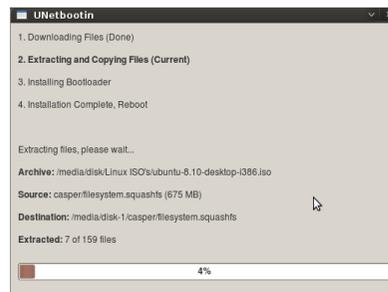
Il file sarà scaricato e la finestra di Gdebi sarà aperta e installerà Unetbootin per voi. Quando l'installazione è completata, chiudete Gdebi.

Unetbootin è installato sotto Applicazioni > Strumenti di sistema. Fate partire Unetbootin e vedrete la



finestra di avvio:

In cima alla finestra di Unetbootin, potete scegliere di scaricare automaticamente una ISO dalla lista, ma noi abbiamo già l'ISO, perciò facciamo clic sull'icona circolare accanto a "Diskimage", quindi facciamo clic sul pulsante "... " per selezionare il file ISO. La sola cosa che dovete controllare è che il vostro dispositivo USB sia selezionato in basso alla finestra. In questo caso, dice /dev/sdd1, che è la mia penna USB, così sono pronto per procedere. Selezionare OK.



Sul mio sistema - che è abbastanza veloce - Unetbootin si ferma per circa qualche minuto al 4%.

Non vi preoccupate se questo accade. Ricordate: il sistema deve copiare circa 1Gb di file attraverso la USB.

Potete fare clic su "Riavvia ora" per provare la vostra nuova penna USB avviabile sulla macchina attuale, oppure su "Esci" per chiudere Unetbootin. Ricordate di controllare che la vostra penna USB sia correttamente smontata prima di rimuoverla dal PC.

NOTA: per avviare un PC dal drive USB, potreste dover accedere alle impostazioni del BIOS del vostro PC, per assicurarvi che il primo drive avviabile sia l'USB - e non il CD/DVD, floppy, oppure il disco rigido. La maggior parte dei BIOS usano il tasto Del (sulla tastiera, non il tasto 'cancella') per accedere alle impostazioni del BIOS; alcuni usano i tasti F1 o F2. La pressione di questo tasto deve essere eseguita entro pochi secondi dall'accensione della macchina. Quando non è più richiesto l'avvio da USB, ricordate di riportare la sequenza di avvio all'hard disk (soltanto).

IL PROSSIMO MESE: Come installare una distribuzione Ubuntu sul vostro PC ASUS EEE usando una penna USB avviabile.

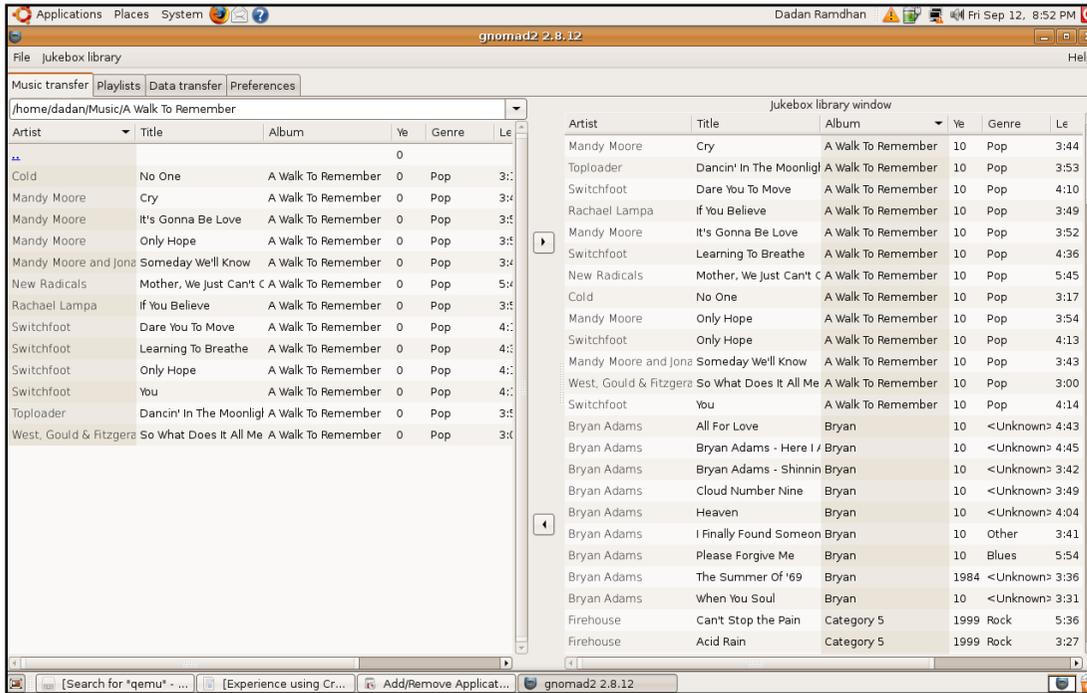


Ronnie Tucker è il redattore di Full Circle magazine, recentemente convertito a GNOME, e artista di alcune gallerie di immagini che trovate su: www.RonnieTucker.co.uk



LA MIA STORIA CREATIVE ZEN V PLUS IN UBUNTU

Scritto da Dadan Ramdhan



ogni volta che volevo cambiare musica, ero costretto a prendere in prestito il portatile di mio fratello. Che pena!

Qualche settimana fa ho comprato un nuovo Lenovo Thinkpad R61i senza

che, appena connesso il mio lettore e usando Gnomad2, tutto ha funzionato a meraviglia. L'applicazione riesce a trasferire e leggere la musica sul mio lettore con grande facilità.

E questa, a proposito, era la prima volta che usavo Linux. Continuerò ad usare Ubuntu. I miei ringraziamenti vanno a tutta la squadra Ubuntu ed agli sviluppatori di Gnomad2, siete incredibili.

Quando l'anno scorso ho comprato il mio Creative Zen V Plus (2 Gb), non sapevo di dover utilizzare Windows XP per installare l'applicazione che gestisce il trasferimento della musica dal computer al lettore. Così, ho dovuto installare l'applicazione Creative sul portatile di mio fratello più giovane, soprattutto perché il mio computer in ufficio ha Windows 2000. Quindi,

sistema operativo preinstallato. Ho quindi installato Ubuntu 8.04 (Hardy Heron) usando i cd di Shiplt che mi erano appena arrivati. Ho iniziato ad apprezzare l'aspetto e l'interfaccia di Hardy. Ho letto poi nei forum di Ubuntu che Gnomad2 poteva essere utile per trasferire la musica sul mio Creative Zen V Plus. Ho aggiunto al mio gestore pacchetti i repository necessari ed ho installato Gnomad2. Che piacere vedere





LA MIA OPINIONE UN'OPPORTUNITA' MANCATA

Scritto da Marc Coleman

Come tutti quelli che seguono i commenti pubblicati su Planet Ubuntu (<http://planet.ubuntu.com/>), Slashdot (<http://slashdot.org>), e Digg (<http://digg.com>), noto un continuo fiorire di esperti di Linux che deridono gli utenti dei PC che affermano di utilizzare Ubuntu; li correggono ribadendogli che loro invece usano Linux. Istruire le persone è una cosa, spingere i nuovi utenti a tornare a Windows è un'altra. Persino gli sviluppatori delle altre distribuzioni sono intervenuti nelle discussioni, dando voce alla loro frustrazione che Linux non è solo Ubuntu [1]. La risposta della comunità generale di Linux è sorprendente e scoraggiante. Hanno tutti paura del successo e di uscire dalla nicchia? Sembrerebbe proprio così.

Quello che tutti non capiscono è che avere una distribuzione popolare, che si diffonde come un virus su Internet tramite notizie, articoli, supporto e perfino blog è

un bene per Linux e non solo per Ubuntu. Se Microsoft ci ha insegnato qualcosa è che la cosa più importante è la condivisione della mentalità, non la stabilità, la sicurezza e neanche l'usabilità! Quando le persone usano un computer, quasi universalmente, la loro aspettativa è che useranno Windows e ciò è dato per scontato. Perché è così? Forse perché Windows è quasi onnipresente e non è questo il problema?

Siccome una quota delle vendite Microsoft è stata erosa dalla stagnazione delle vendite, dall'apatia e dalla mancanza di innovazione, dovremmo convertire gli utenti a Linux e non stare alla finestra guardando le persone accorrere in massa verso i Mac di Apple. Non dovremmo assistere immobili all'erosione di un monopolio con la creazione di un altro!

Tutta questa inutile lotta interna alla comunità sul successo di Ubuntu è energia spesa meglio supportando FOSS. Cosa c'è di male se utenti non

Linux si avvicinano a Linux grazie a Ubuntu? Cosa ha reso Ubuntu così popolare? Vi dirò che è l'accessibilità e il supporto l'unica cosa che ha attirato gli utenti. Nulla causerà il ritorno delle persone a Windows così velocemente come un "esperto" borioso che li sminuisce. Non commettiamo errori, non importa quello che dice la propaganda, la curva di apprendimento fra Windows e Linux è ripida, specialmente se si desidera fare di più che navigare nel Web o utilizzare OpenOffice.

L'umanizzazione di Ubuntu da parte di Canonical è stato un colpo di genio. Marchiare un complesso frammento di software open-source come accessibile e fornire un esteso e gratuito network di supporto è stata la sua applicazione killer. Questo è il suo messaggio per le altre distribuzioni: le nostre metodiche non sono brevettate



da Canonical, se volete competere con Ubuntu emulatelo non diffamatelo! E qui un messaggio per tutti gli utenti esperti: se qualcuno vi chiede "conoscete un buon pacchetto di grafica per Ubuntu" la risposta dovrebbe essere GIMP, e non una lezione che spiega che Linux non è Ubuntu. Non educerete le persone correggendo i loro termini ma, sottolineando la loro mancanza di conoscenza, li

emarginerete.

E' stata data una opportunità d'oro alla comunità Linux da Canonical e non dovrebbe essere sciupata. Se il prezzo da pagare è che le persone normali confondano Ubuntu con Linux, allora così sia. Non è da raccomandare che Ubuntu abbracci la comunità Linux e si allarghi in essa? La comunità FOSS si sta consolidando e ciò è naturale tanto quanto la divisione: non

combattetela, anzi promuovetela.

Linux è ampiamente visto come complicato, frammentato, volto ai server, e soprattutto "di nicchia", un sistema operativo per "geek" e "hacker", non adatto per il PC di casa. Dimostriamogli che si sbagliano.

[1]
<http://www.jonobacon.org/2008/11/14/we-are-not-evil-really/>



Ubuntu Forums > The Ubuntu Forum Community > Other Community Discussions > 3rd Party Projects > Projects
Full Circle Magazine

Search [Go](#)

User Name Remember Me?
 Password

[Register](#) [Reset Password](#) [Forum Help](#) [Forum Council](#) [Today's Posts](#) [Search](#)

Help stomp Ubuntu bugs at the **Global Bug Jam** taking place February 20th - 22nd. More information for LoCos and discussion [here](#).

Full Circle Magazine
 The Independent Magazine for the Ubuntu Community

[New Thread](#)

Page 1 of 5 [1](#) [2](#) [3](#) > [Last](#)» [v](#)

[Forum Tools](#) [Search this Forum](#)

Threads in Forum : Full Circle Magazine

Thread / Thread Starter

Rating Last Post [v](#) Replies Views

<http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270>

Full Circle Forum @ Ubuntu Forums



RECENSIONE GIOCHI

Scritto da: Leslie Scheelings

TRIBAL TROUBLE 2



Sulle piattaforme Linux è ancora raro trovare dei buoni giochi. Anche se abbiamo qualche scelta, non sono assolutamente comparabili con i giochi su piattaforma Windows. Ogni tanto però capita di incontrare uno che può essere etichettato come buono. Ovviamente è questione di gusti. Tribal Trouble 2 beta è attualmente il gioco prescelto dai miei ragazzi. Conoscevamo già Tribal Trouble, uscito come gioco da installare su PC, ma Tribal Trouble 2 beta sposta il gioco dal computer locale ad internet. È un gioco online utilizzabile dal browser internet presente sul PC.

Tutto ciò di cui avete bisogno è un computer su cui gira Linux con Java installato, un browser per la navigazione, il collegamento al sito '<http://tribaltrouble2.com/>' e la creazione di un account. In questo senso è come il gioco Rune Escape, il quale può essere giocato sia gratuitamente, sia tramite un account in cui si possono acquistare degli articoli.

Tribal Trouble 2 viene avviato a tutto schermo, ma nella sezione options si possono modificare le proprietà per farlo partire in una finestra. Le grafiche sono fantastiche, scorrono fluide e sono una gioia per l'occhio. La carta di consultazione (nella parte sinistra della pagina) vi mostra come usare il mouse e la tastiera per il gioco. Ad esempio, muovendo il mouse mentre si tiene premuto il tasto F oppure il tasto centrale otterrete una rotazione libera del punto di vista. Ci sono tre scenari in cui potete giocare senza registrarvi: "Boot Camp The Viking chieftain school", "Oyster Invasion The Enemy Approaches" and "Rotten Eggs Visiting a friend isn't always peaceful", che vi faranno guadagnare dei punti. Questi punti potranno essere utilizzati per comprare nuovi articoli o per un nuovo aspetto!

Ma perché non entrare in guerra con un

altro giocatore? Questa è la funzione multi giocatore. Si può creare anche una stanza di guerra e chiedere ad un amico di fare una battaglia, il tutto online. Dopo una colluttazione spietata controllate cos'è andato storto in modo da pianificare una nuova strategia d'attacco per la prossima volta e guardate la registrazione del gioco che avete condotto nella sezione "games" del sito web di Tribal Trouble 2. Come abbiamo già detto, Tribal Trouble è un gioco gratuito, ma vi è anche un lato commerciale da conoscere. Perciò, diamo un'occhiata a com'è fatto.

Originalità e punti

Tribal Trouble 2 si può giocare gratuitamente, ma unità extra, costruzioni, abilità speciali e abbigliamento per la propria squadra devono essere comprati nello Shop (negoziato) tramite originalità e punti. Le originalità vengono comprate con il denaro nella banca, mentre i punti vengono guadagnati principalmente completando le proprie missioni o vincendo le sfide multi giocatore. La banca permette anche di scambiare le



originalità con altri punti.

Aumentare le originalità e i punti

Nella banca, potete fare scorte di originalità e di punti da spendere nel negozio. Ad esempio:

Compra 20 originalità: \$4.95

Comprare i punti

Potete scambiare le originalità con ulteriori punti, in caso doveste averne bisogno; basta premere il pulsante "Buy points" (acquista punti) per scambiare una originalità con 100 punti.

Il gioco è ancora ad uno sviluppo beta, ma come amanti dell'open source siamo abituati a questo.

Abbiamo contattato via posta elettronica gli sviluppatori per sapere cosa ne pensano loro dell'open source. Con nostra grande sorpresa ci è stato detto che nel loro ufficio utilizzano macchine equipaggiate con Ubuntu ed un Mac! Questa è la risposta che abbiamo ricevuto:

"Grazie per il vostro interesse su Tribal Trouble 2. Potrete trovare le risposte alle vostre domande in basso, ma prima vorremmo chiedervi di assicurarvi che la



vostra rivista appuri che è molto più di una anteprima della versione beta, dal momento che ci saranno tanti altri cambiamenti importanti ed aggiunte al gioco prima che venga rimossa l'etichetta beta."

Quando e chi ha cominciato lo sviluppo di questo gioco? Come è stato scritto? Avete utilizzato un qualche tipo di programma open source per la sua realizzazione?

"Tribal Trouble 2, come il predecessore Tribal Trouble, viene sviluppato all'interno della Oddlabs, con la grafica e l'audio realizzati all'esterno. Abbiamo fatto un'intervista su IRC

con GameDev.net poco tempo fa che potreste trovare utile se voleste avere maggiori dettagli su di noi. Lo sviluppo di Tribal Trouble 2 è cominciato molto semplicemente un anno fa, quando abbiamo iniziato con il portare il gioco originale sulla nostra nuova piattaforma online."

Fino a quale punto del gioco sarà possibile giocare gratuitamente? Tutto questo cambierà dopo le versioni beta? Ho notato che vi è una Banca dove comprare le originalità. Un punto molto importante per i miei viziati lettori open source.

"Per poter capire cosa si intende per "giocare gratuitamente" in Tribal Trouble 2, bisogna comprendere la differenza tra i tipi di pagamento. Tribal Trouble ha due tipi di moneta: le originalità e i punti. Le originalità possono essere comprate con soldi veri nella banca. I punti si guadagnano completando le missioni e giocando le partite multi giocatore. Se voleste comprare un nuovo guerriero o una barca più grande per poter essere in grado di completare più missioni, lo potrete fare con questi due tipi di



pagamento, per cui, se il prezzo include delle originalità, richiede del denaro reale. Tuttavia la nostra intenzione è di ingrandire la banca per fare in modo che i giocatori possano negoziare tra loro, ossia se a qualcuno non interessa spendere del denaro e possiede molte originalità, può venderle a qualche altro giocatore che ha invece molti punti. In questo modo, se vi è qualcuno che non vuole spendere soldi veri, può impiegare un bel po' di tempo per guadagnare un certo quantitativo di punti e comprare le originalità dagli altri giocatori."

Funziona bene sulle piattaforme Linux, per caso gli Oddlabs stanno pianificando la realizzazione di altri giochi?

"Non abbiamo dei veri e propri piani in questo momento visto che stiamo focalizzando la nostra attenzione su Tribal Trouble 2, ma abbiamo tante altre idee per i progetti futuri."

Potete dirci qualcosa di più sul gioco originale? Sarà possibile trovarlo nei negozi in tutto il mondo? Ad esempio: non si trova in nessun negozio in Olanda e non è possibile acquistare il gioco originale se non si possiede una qualche carta di credito.



"Il gioco originale era disponibile nei negozi di Germania e Danimarca. Non stiamo concentrando i nostri sforzi sulla rete di distribuzione, quindi non credo che sarà disponibile nei negozi in Olanda."

Qualche altro punto di particolare interesse che potete prendere in considerazione? Con i più amichevoli saluti dall'Olanda, da un computer con Ubuntu sul quale i bambini stanno provando il vostro gioco.

"Dal momento che state scrivendo per una

comunità open source, vi posso dire che noi siamo tutti dei grossi fan dell'open source. Quasi tutti i nostri ambienti di sviluppo sono open source. Il gioco è stato sviluppato soprattutto su macchine equipaggiate con Linux, uno solo degli sviluppatori usava Mac OS X e Windows veniva avviato solo per testare il prodotto. E, come te, sto scrivendo questa email dal mio computer Ubuntu."



INTERVISTA AI MOTU

Presa da behindmotu.wordpress.com

NICOLAS VALCARCEL

"Behind MOTU" è un sito che propone interviste a persone conosciute come "Masters of the Universe" (MOTU). Sono una squadra di volontari che hanno lo scopo di gestire i pacchetti all'interno dei repository Universe e Multiverse.



Età: 24

Città: Lima - Perú

IRC Nick: nxvl

Da quanto tempo usi Linux, e quale è stata la tua prima distribuzione?

4 o 5 anni fa, ho cominciato con RedHat. L'ho usata per qualche mese, poi ho cominciato a provare molte distribuzioni (Gentoo, Fedora, Conectiva, Mandrake), e alla fine ho trovato Debian, che ho usato per

circa un anno finché è comparsa Ubuntu. Ho fatto il passaggio e non ho più lasciato questa distribuzione.

Da quanto tempo usi Ubuntu?

Da Warty Warthog.

Quando sei stato coinvolto nella squadra del MOTU, e come?

Quasi un anno fa. Ho sempre voluto ricambiare il contributo alla comunità FOSS con qualche lavoro di sviluppo, e, quando sono diventato un utente Ubuntu, un giorno mi sono imbattuto nel link 'contribusci', ho fatto clic, ed è stato il punto di non ritorno. Ho cominciato facendo qualche 'merge' sui primi cicli di rilascio di Hardy e poi sono stato coinvolto nella squadra 'server', dove sto facendo gran parte del lavoro ultimamente.

Cosa ti ha aiutato ad imparare il packaging, e come funzionano le squadre di Ubuntu?

Ho cominciato leggendo le guide sul packaging. Anche 'recipe' è stato un buon aiuto, ma la chiave del mio processo di apprendimento è stata la comunità MOTU. Ho trovato persone molte simpatiche e disponibili che erano sempre lì pronte a rispondere alle mie domande; i miei fantastici sponsor, che, con molta pazienza, hanno controllato tutte le mie patch e segnalato i miei errori e indicato le migliori vie per risolvere i problemi. Qui è dove ho veramente imparato il lavoro di Ubuntu.

Qual è la parte che preferisci del lavoro con MOTU?

Che è un a comunità affettuosa!! Tutta la gente coinvolta è molto disponibile all'aiuto, amabile, e non esita a dimostrare il suo affetto. E' in grado di evidenziare i tuoi errori in modo molto gentile, ma è anche pronta a riconoscere la bontà del



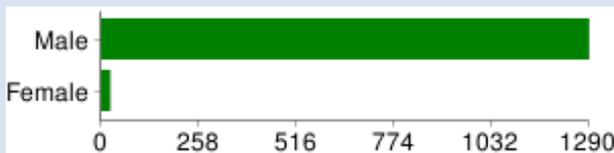
RISULTATI DEL SONDAGGIO FCM#20

Scritto da: Ronnie Tucker

Come pausa nella nostra normale trasmissione, questo mese, invece della pagina delle lettere, ho pensato di mostrarvi (e discutere) i risultati del sondaggio di FCM #20 e rispondere anche ad alcune domande poste nei commenti.

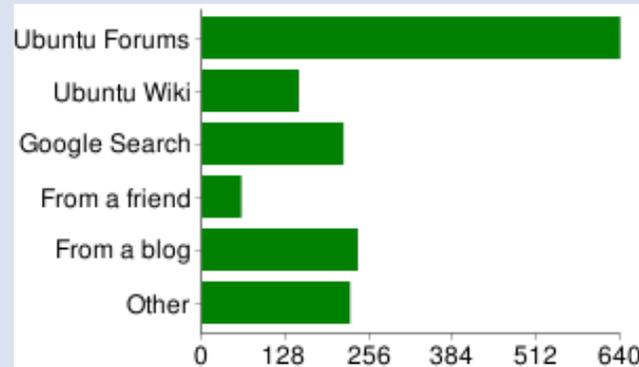
Colgo l'occasione anche per ringraziare le molte persone (più di 1000) che hanno trovato il tempo di partecipare al sondaggio e darci anche idee e opinioni molto dettagliate. Da questo sondaggio ho redatto una lista di modi in cui i non professionisti possono contribuire a FCM, ma su questo ritornerò più tardi.

Sesso:



Maschio	1289	98%
Femmina	24	2%

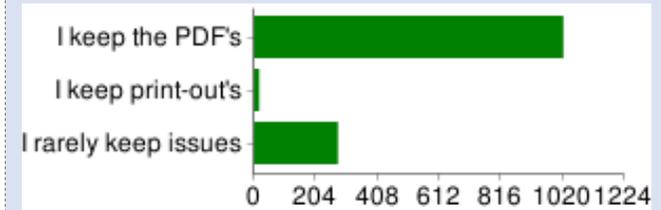
Come hai conosciuto Full Circle?



Forum Ubuntu	639	49%
Wiki Ubuntu	148	11%
Ricerca Google	216	16%
Da un amico	60	5%
Da un blog	238	18%
Altro	226	17%

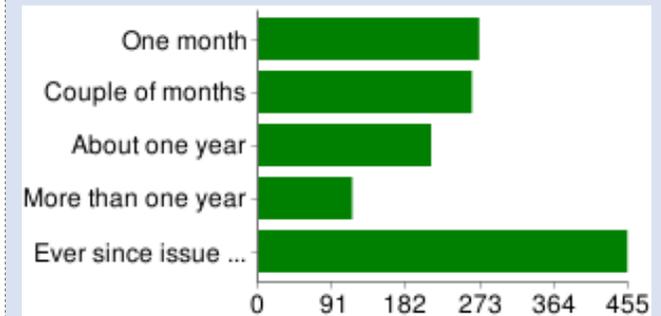
NOTA BENE: alcune domande erano a "selezione multipla", quindi in alcune risposte il totale potrebbe essere superiore al 100%

Conservi le copie di Full Circle?



Conservo i PDF	1021	78%
Conservo le stampe	16	1%
Raramente conservo	276	21%

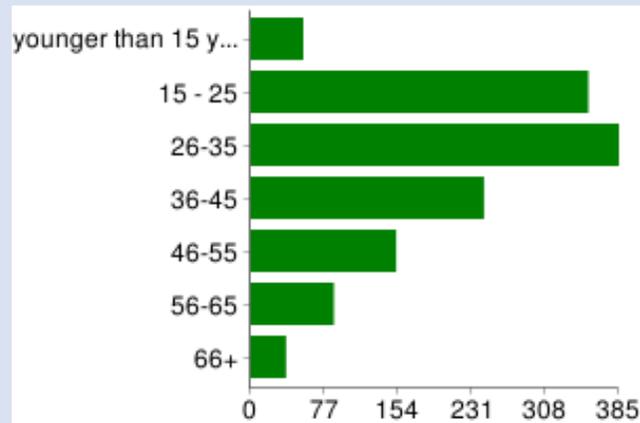
Da quanto tempo leggi Full Circle?



Un mese	271	21%
Un paio di mesi	262	20%
Circa un anno	212	16%
Più di un anno	115	9%
... dal numero #01!	453	35%

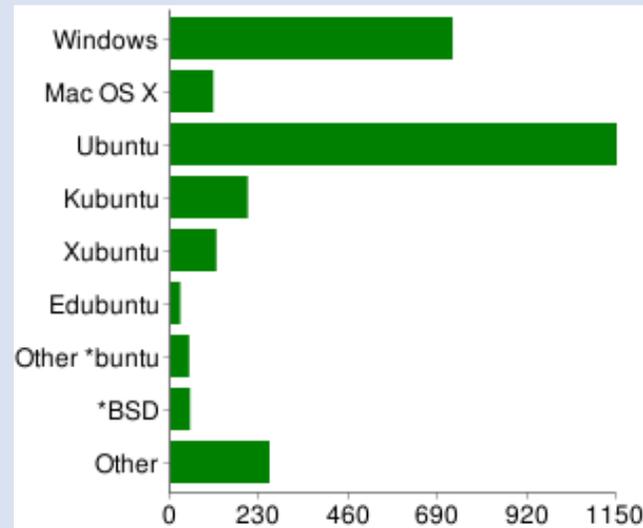


Quanti anni hai?



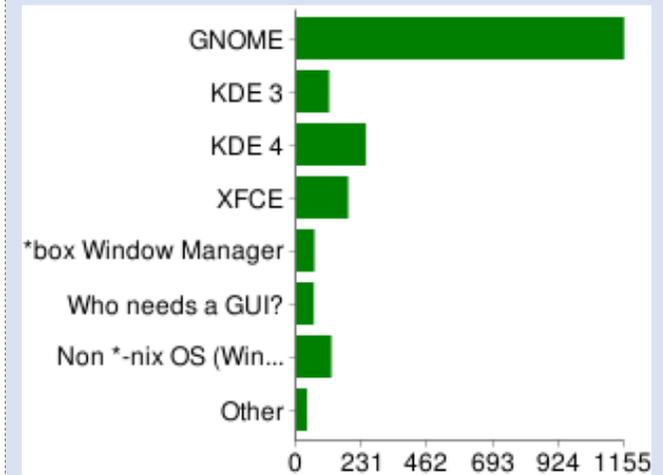
< 15 anni	55	4%
15 - 25	353	27%
26-35	385	29%
36-45	244	19%
46-55	152	12%
56-65	87	7%
66+	37	3%

Che sistema operativo usi?



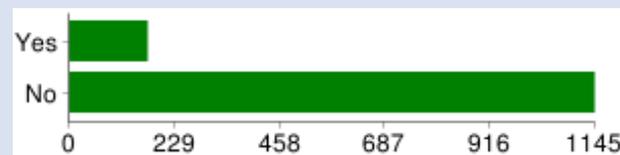
Windows	727	55%
Mac OS X	110	8%
Ubuntu	1150	88%
Kubuntu	199	15%
Xubuntu	118	9%
Edubuntu	25	2%
Altri *buntu	48	4%
*BSD	50	4%
Altro	255	19%

Se Linux, che ambiente desktop usi?



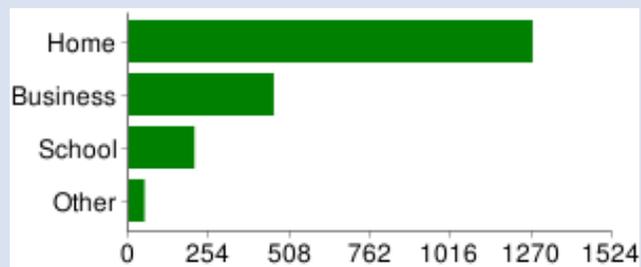
GNOME	1153	88%
KDE 3	115	9%
KDE 4	244	19%
XFCE	182	14%
*box WM	63	5%
Nessuna GUI?	61	5%
Non *-nix OS (Windows, Mac, ecc)	123	9%
Altri	37	3%

Stampi e poi leggi Full Circle?



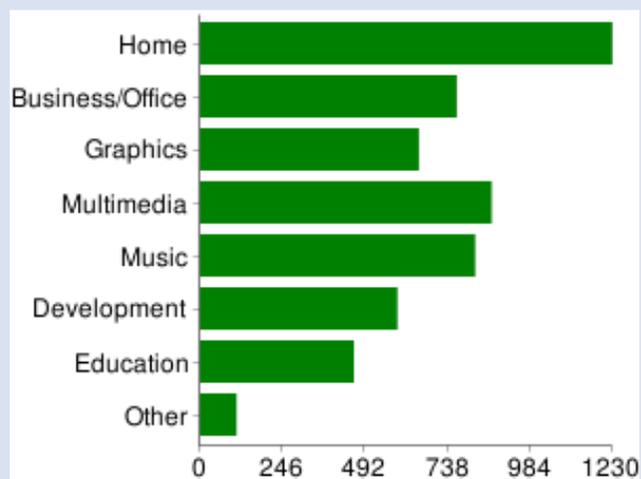
Si	170	13%
No	1143	87%

Dove usi Linux?



A casa	1271	97%
Al lavoro	456	35%
A scuola	207	16%
Altro	50	4%

Per che cosa usi Linux?



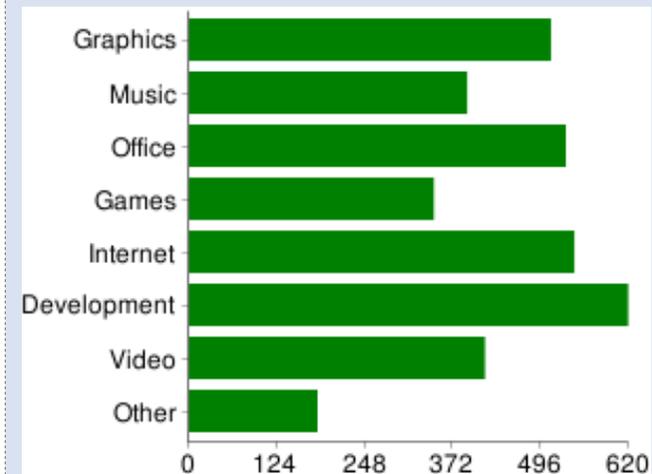
Per casa	1229	94%
Per lavoro/ufficio	765	58%
Grafica	652	50%
Multimedia	869	66%
Musica	820	62%
Sviluppo	588	45%
Educatione	458	35%
Altro	108	8%

Quali sono le vostre rubriche preferite



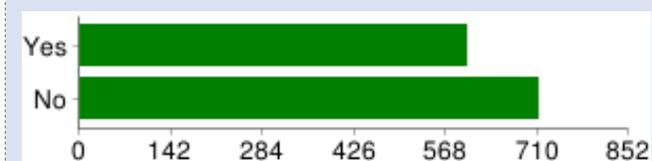
Notizie	830	63%
Comanda e conquista	602	46%
La mia storia	382	29%
La mia opinione	263	20%
Recensioni	769	59%
Interviste	350	27%
Lettere	371	28%
Donne Ubuntu	140	11%
Giochi Ubuntu	423	32%
Domande & Risposte	618	47%
Il mio desktop	506	39%
I migliori 5	450	34%
Altro	125	10%

Che cosa merita maggiore spazio?



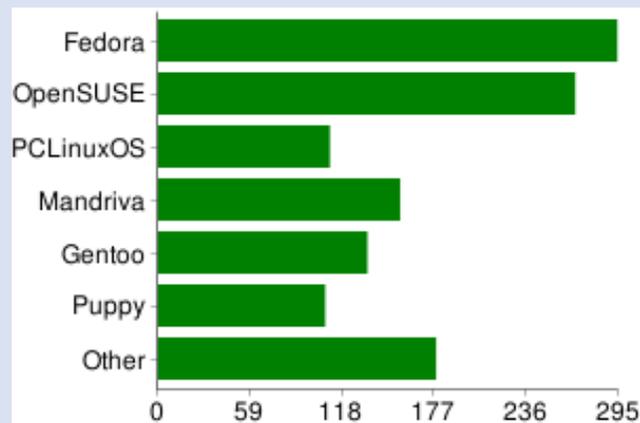
Grafica	510	39%
Musica	392	30%
Ufficio	531	40%
Giochi	345	26%
Internet	543	41%
Sviluppo	619	47%
Video	417	32%
Altro	181	14%

Vorresti vedere articoli su altre distribuzioni?



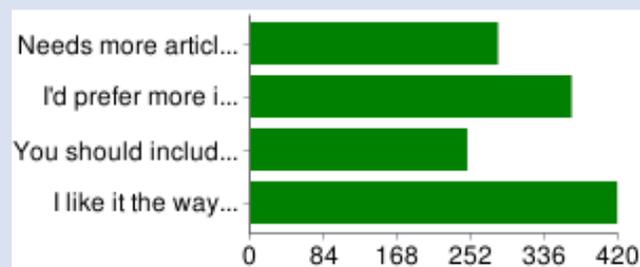
Sì	601	46%
No	712	54%

Se si, a quali distribuzioni dovremmo dare spazio?



Distribuzione	Voti	Percentuale
Fedora	294	51%
OpenSUSE	267	46%
PCLinuxOS	110	19%
Mandriva	155	27%
Gentoo	134	23%
Puppy	107	18%
Altro	178	31%

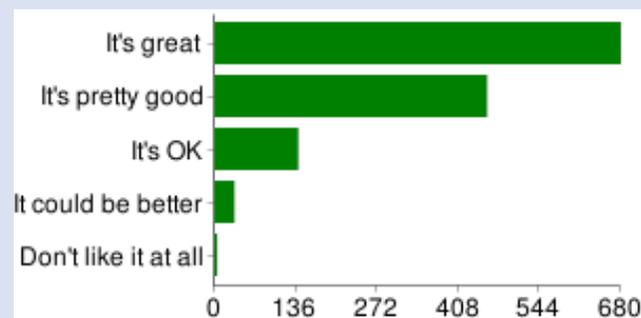
Qual è il livello degli articoli di Full Circle?



Livello	Voti	Percentuale
più articoli per principianti	282	21%
più articoli intermedi	366	28%
...più articoli avanzati	247	19%
Mi piace così com'è...	420	32%

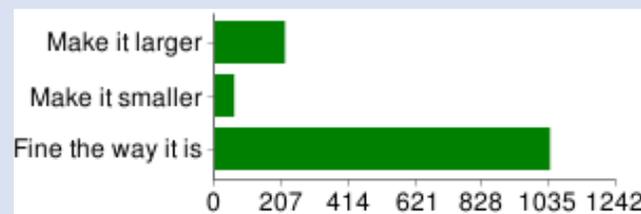


Come valuti la grafica attuale?



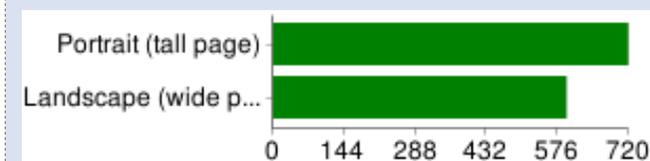
Valutazione	Voti	Percentuale
È bellissima	680	52%
È abbastanza bella	456	35%
Va bene	140	11%
Potrebbe essere meglio	33	3%

Cosa ne pensi delle dimensioni dei caratteri di Full Circle?



Opinione	Voti	Percentuale
Rendilo più grande	217	17%
Rendoli più piccolo	60	5%

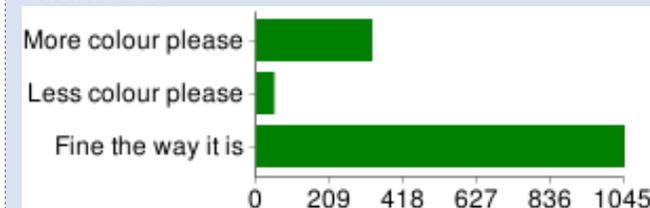
Che orientamento preferisci?



Orientamento	Voti	Percentuale
Verticale (foglio più alto)	719	55%
Orizzontale (foglio iù largo)	594	45%

NOTA: questo risultato è probabilmente sbagliato, dal momento che molti commentavano che piace come la vista verticale riempie bene lo schermo. Solo la vista orizzontale riempie bene lo schermo...

Full Circle dovrebbe essere più colorata?



Opinione	Voti	Percentuale
Più colorata	302	23%
Meno colorata	47	4%
Va bene così	964	73%

...eccoci qua. Le masse hanno parlato. Restiamo una rivista Ubuntu, in formato di pagina orizzontale e, per fortuna, non c'è



bisogno di un cambiamento radicale nella grafica. Ma c'erano anche altre domande:

Contribuisci a Full Circle?

Le risposte (o dovrei dire scuse? Sto solo scherzando!) variavano da "Non conosco abbastanza l'inglese", fino a "Non conosco abbastanza Linux".

Tutte queste sono scuse valide, ma non accettabili. Penso che dovremo dedicare qualche minuto per sfatare questi miti:

Non conosco abbastanza l'inglese

Se l'inglese non è la tua lingua madre, ma conosci l'inglese, potresti aiutare le nostre squadre di traduzione, oppure creare una squadra di traduzione nella tua lingua. Tutte le informazioni di cui hai bisogno si trovano sulla pagina wiki: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle>. Troverai tutti i numeri precedenti e i collegamenti al testo semplice, che renderanno, spero, più facile la traduzione.

Abbiamo una squadra di correttori di bozze che leggono tutti gli articoli prima che siano usati in Full Circle, quindi non penso che su Full Circle si

vedrà il tuo inglese grezzo. I nostri correttori di bozze leggeranno il tuo articolo e correggeranno tutti gli errori grammaticali. Se dovessero avere domande su un articolo, me le manderebbero e io scriverei una mail per chiarire le cose.

Non ho abbastanza esperienza

Anche se sono l'Editore di Full Circle, non sono per niente esperto di Linux. Se posso scrivere io su Linux, chiunque può farlo! Ecco alcuni modi in cui potete aiutare Full Circle:

- Notizie sono sempre importanti per le persone, diventate un cronista d'assalto per Full Circle e inviateci collegamenti a qualsiasi notizia su Linux che trovate. Mandate email sulle notizie (con il collegamento URL) a: news@fullcirclemagazine.org
- Storie di persone normali. Ovviamente usate e vi piace Linux, quindi diteci come avete iniziato a usare Ubuntu. Windows vi annoiava? Vi faceva arrabbiare? Siete stati attratti dal luccichio di Compiz? Mandate la vostra storia a: misc@fullcirclemagazine.org
- Opinioni causano discussioni, ed è quello che vogliamo. Linux vi rende felici? Vi fa arrabbiare? Sta andando

dalla parte sbagliata? Dateci la vostra opinione e sentitevi liberi di rispondere alle opinioni di altri. Mandate le vostre opinioni a: misc@fullcirclemagazine.org

- Recensite qualunque cosa usate. Non deve essere per forza l'hardware migliore e più nuovo. Qualunque cosa state usando, recensitela. Anche se è un vecchio portatile su cui gira Ubuntu, oppure la migliore attrezzatura per giochi, diteci cosa c'è dentro e cosa gira. Qualsiasi applicazione state usando, recensitela. Diteci cosa vi piace e cosa no dell'applicazione. E lo stesso con i giochi, e anche i libri. Inviare le recensioni a: reviews@fullcirclemagazine.org
- Confrontate applicazioni e giochi. Tutti noi l'abbiamo fatto, cercando in alto e in basso per l'applicazione perfetta, trovata solo dopo aver provato parecchie applicazioni imperfette. Perciò, recensitele tutte! Scrivete brevi recensioni di ogni applicazione / gioco e, alla fine, proclamate il vincitore e perché l'avete scelto. Inviare i vostri confronti a: reviews@fullcirclemagazine.org



- Letters know (Le lettere sanno). Mi scuso per questo scherzo, ma anche solo inviandoci una lettera, ci consentirete di sapere cosa pensate e cosa volete vedere. Ancora, questo è un altro modo per accendere un dibattito. Inviare le vostre lettere a: letters@fullcirclemagazine.org

- Schermate desktop. A molti piace la sezione "Il mio desktop". Più schermate abbiamo, più possiamo mostrarne! Non dimenticate di dirci come avete ottenuto quel desktop. Mandate le vostre schermate a: misc@fullcirclemagazine.org

- Le domande necessitano di risposte. Ed è qui che la nostra sezione Q&A viene comoda. Ok, ci sono milioni di forum là fuori e Google può darvi una risposta in un batter d'occhio, ma spedirci una domanda significa che migliaia di lettori possono leggerne la risposta. Spedite le vostre domande a: questions@fullcirclemagazine.org

- Gli articoli How-to sono probabilmente la spina dorsale di Full Circle e siamo sempre a caccia di nuovi. Se sei bravo con Blender, oppure usi parecchio OpenOffice, pensa alla possibilità di creare una

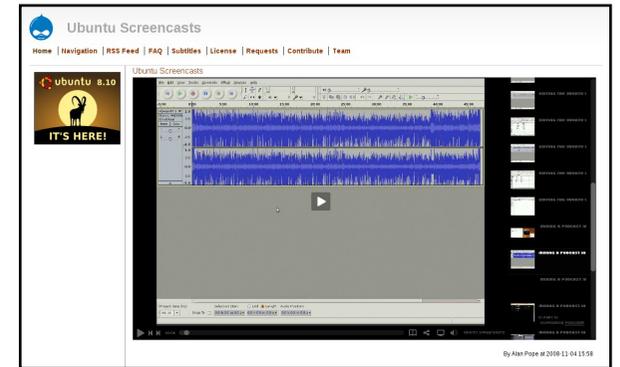
serie di articoli in cui mostri come finisci un progetto. Meglio partire con cose facili e insegnare le basi, incrementando la difficoltà man mano che la serie va avanti. Alla gente piace imparare e allora pensate a iniziare una serie. Inviare a me (Ronnie) la vostra idea: ronnie@fullcirclemagazine.org. Ho creato un breve elenco di idee su una pagina del wiki: <http://url.fullcirclemagazine.org/798f84>

Che suggerimenti avete per Full Circle?

C'erano alcune cose nei suggerimenti a cui penso sia giusto rispondere finché ne ho la possibilità, quindi ecco qua:

Fare una sezione dedicata a promuovere Linux (o un "pacchetto" di migrazione). Alcuni potrebbero disegnare striscioni, ecc...

È già stato fatto. Potete trovare presentazioni (<https://wiki.ubuntu.com/Presentations>), video (a destra) (<http://screencasts.ubuntu.com>), temi e copertine CD/DVD (<https://wiki.ubuntu.com/Artwork/Incoming>), e c'è anche del materiale per corsi su Ubuntu



(<https://wiki.ubuntu.com/Training>).

Pubblicare le serie in un unico numero.

Stiamo certamente lavorando su questo. Parlo sul serio. Un problema è che il PDF risultante (per una serie) ha una dimensione di 40 Mb, che è pazzesca. Questo è dovuto (mi sono detto) al fatto che ogni pagina deve memorizzare tonnellate di informazioni, che fanno crescere le dimensioni finali.

Rilasciare Full Circle in (inserite una lingua qui).

Mi piace, ma creiamo solo Full Circle in inglese, ma i file sono disponibili per tutti quelli che si offrono per la traduzione. Se volete aiutare a tradurre, date un'occhiata a:



<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle>. E no, non useremo BabelFish (come suggeriva qualcuno), perché la traduzione risultante sarebbe illeggibile!

Fate un indice principale, così possiamo sapere cosa c'era nei numeri precedenti.

Lo stiamo facendo da mesi (in alto a destra), su:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>

Includere una pagina/supplemento con informazioni su bug/aggiornamenti/correzioni di sicurezza...

La Ubuntu Weekly News già lo tratta: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/>

Più pagine!

Più pagine vuol dire più articoli, quindi cominciate a scrivere!

Rilasciate più spesso!

Questa è follia!

Creare una versione HTML di Full

Letters		p.40
Q and A	Robert Clipsham	p.42
My Desktop	Dan Cartis / Doug	p.43
Top 5 Disk Usage Analyzers	Andrew Min	p.44
Issue 13		
News	News Team	p.04
Flavour of the Month: Ubuntu 8.04 Hardy Heron	Robert Clipsham	p.06
How-To:		
Organise an Ubuntu Demo Day	Dianne Reuby	p.08
Nepalese Hardy Heron Party	Bibek Shrestha, Bikal KC, Jwalanta Shre	p.11
Server Series - Part 5: backups and webmin	Daniel Lamb	p.14
GIMP - Part 2: color correction	Ronnie Tucker	p.16
TV Feast For Ubuntu	Johnny McCullagh	p.20
Automatic Backup via Email	Stephen Bant	p.22
My Opinion: What is Web 2.0	Robin Catling	p.27
My Story: My Journey to Kubuntu	David Self	p.29
Review: HP Photosmart C3180	Ronnie Tucker	p.22
Interview: Luca Falavigna	Behind MOTU	p.32
Ubuntu Women: setting and meeting goals	Emma Jane Hogbin	p.34
Ubuntu Youth: the Hardy upgrade	Andrew Harris	p.35
Letters		p.36
Q&A	Robert Clipsham	p.38
My Desktop	Dave Slaughter / Igor Nikiforov	p.39
Top 5: Unusual Consoles	Andrew Min	p.40
Issue 14		
News	News Team	p.04
Command and Conquer: What Not To Type & Man Pages	Robert Clinsham	p.06

Circle

Ci vuole una squadra di dodici persone per fare un PDF al mese, per farne una versione HTML servirebbe un'altra dozzina di persone per creare una pagina HTML ogni mese. Volontari?

Avere una data di rilascio ben precisa.

Lo facciamo già, è l'ultimo venerdì del mese. Lo stiamo facendo da circa un anno. Gente, fate attenzione!

Spero di aver risposto alla maggior parte delle vostre domande. Altrimenti, scrivete a me (Ronnie) a: ronnie@fullcirclemagazine.org.



GIOCHI UBUNTU

Scritto da Edward Hewitt

NOTIZIE GIOCHI

• **Savage 2** (sotto) adesso è gratuito! Ora potete scaricare questo gioco di ruolo gratuitamente.



• **Myst Online** (sotto) è ora a sorgente aperto! Ora potete scaricare e giocare a questo MMORPG gratuitamente ed è a sorgente aperto!



Questo mese recensirò un gioco per PC tra i miei preferiti. Defcon è un RTS multi piattaforma degli sviluppatori inglesi Introversion Software. Il gioco si svolge in una guerra nucleare. Voi dovrete scegliere una nazione e combattere un guerra nucleare contro fino a 6 nazioni. Il gioco è basato sul film War Games. Il gioco è caratterizzato sia dalla modalità singolo giocatore, sia multi giocatore, ma sono equivalenti, ad eccezione che affronterete nazioni controllate da AI o da persone reali. Il gioco non è gratuito: il gioco completo costa £10/\$19.50. Tuttavia la versione dimostrativa vi darà una buona idea di cosa sia il gioco.

Non appena avvierete il gioco, avrete la sensazione di momenti brutti. La grafica vettoriale rappresenta un computer militare del 1980 e il suono delle persone che muoiono lentamente. Come ho già detto potete scegliere tra incontri singolo o multi giocatore. Sono entrambi la stessa cosa, ma in modalità giocatore singolo potete avere da 2 a 5 soldati nello scontro, mentre in multi giocatore potete avere fino a 6 giocatori. Selezionate una

"nazione" tra Europa, Nord America, Sud America, USSR, Asia e Africa. Un combattimento impiega dai 45 minuti a 1 ora per svolgersi, ma esistono anche altri tipi di gioco, come Speed Defcon (combattimento di 15 min.), Office Mode (combattimento di 6 ore) e Diplomacy Mode (tutti alleati, finché qualcuno attacca). Tuttavia, nella dimostrazione potrete giocare solo allo standard Defcon.

Nel combattimento vi viene fornita una mappa del mondo che rappresenta tutte le nazioni e le città contenute. Il combattimento è suddiviso in 5 parti. In Defcon 5 & 4 iniziate sistemando le vostre unità. Avete 3 tipi di edifici e 3 tipi di unità da piazzare in questo momento. Gli edifici sono i Radar (per vedere dove sono i missili e le altre unità), i Silos (per difendere ed attaccare le nazioni) e gli Airfield (per lanciare aerei da combattimento e bombardieri). Le unità sono i Submarines (per lanciare missili), le Battleships (per distruggere le altre navi) e gli Aircraft Carriers (per lanciare caccia e bombardieri). Una volta che tutte le unità sono sistemate, potete muovere le vostre



unità. Raggiunto Defcon 3 & 2 potete iniziare gli attacchi navali e aerei. Infine giungerete alla parte migliore del gioco, Defcon 1, Guerra Nucleare. Scegliete i vostri Silos per l'attacco, muovete i Submarines in posizione e lanciate le vostre testate contro le città delle nazioni nemiche.

Potrebbe sembrare abbastanza semplice, ma è tutto lasciato al caso e a quando e dove i vostri nemici lanceranno le loro bombe. Potreste perdere la vostra intera flotta prima di Defcon 1, il che ha un brutto effetto durante Defcon 1. Potreste lanciare le vostre bombe troppo presto ed essere quindi esposti agli attacchi. Quando i vostri Silos stanno lanciando i missili non possono contemporaneamente difendersi. Potreste lanciare il vostro attacco troppo tardi, quando la difesa nemica sarà troppo forte, oppure potreste non avere abbastanza tempo. Potreste anche essere attaccati da persone della vostra stessa alleanza. Tutto può succedere. Nessuna partita sarà uguale. Questo significa che non esiste una strategia sempre vittoriosa. Non ci sono vincitori nella guerra nucleare, Defcon segue questa idea. Per poter "vincere" non importa quante persone ucciderete,

ma dovete essere gli ultimi a perdere.

Defcon è un RTS eccellente, meglio se giocato online. È semplice e facile da cominciare, ma può essere difficile trovare dei modi per vincere. Una volta che pensate di avercela fatta, probabilmente non sarà così. Lo stile e l'aspetto di questo gioco è tutto, ma vale la pena provare la dimostrazione. La versione dimostrativa è il modo migliore per provare incontri offline e online. Il gioco è per Linux, ma esiste anche per Windows e Mac. Tutti e tre i sistemi operativi possono giocare insieme, quindi prendete i vostri amici con Windows e Mac per giocare. Potete scaricare Defcon da www.introversion.co.uk/defcon. Il file è un archivio .tar.gz, ma sono solo alcune librerie e script shell che avvierete da terminale, nessuna installazione necessaria. Defcon funziona perfettamente su Ubuntu 7.10, 8.04 e 8.10 (non l'ho provato su nessun'altra versione di Ubuntu).



Requisiti di sistema

Processore Pentium 3, 600 MHz
128 MiB RAM
Scheda video GeForce2
HD 60 MiB
Connessione internet (per gioco multigiocatore)



Ed Hewitt, detto chewit (quando gioca), è un feroce giocatore PC e a volte si diverte a giocare con le console. Fa anche parte del gruppo di sviluppo di Gfire Project (Xfire Plugin per Gfire).



Domande & Risposte

Scritto da Tommy Alsemgeest

Se avete delle domande su Ubuntu che richiedono una risposta, scrivete a: questions@fullcirclemagazine.org, e Tommy vi risponderà nelle prossime edizioni. Si prega di inserire il maggior numero di informazioni che possano servire a risolvere il vostro problema.

D Ho l'abitudine di programmare in C# e Java. Quali sono i linguaggi più comuni usati in GNU/Linux per scrivere applicazioni, sia per il design del front-end che per il back-end?

R Il Kernel Linux è scritto principalmente in C, ma non è certamente il linguaggio più facile da imparare. Python è molto conosciuto, è facile da imparare, è supportato completamente in Ubuntu, e non ha bisogno di essere compilato. Una volta che hai acquisito una buona padronanza di Python, puoi passare a PyGTK e iniziare a fare programmi a interfaccia grafica.

D Esiste un newsgroup per le discussioni su Ubuntu?

R Esisteva un newsgroup per Ubuntu, ma è stato chiuso da tempo. Adesso usiamo le mailing list: <https://lists.ubuntu.com>, forum: <http://ubuntuforums.org>, e IRC: <https://help.ubuntu.com/community/Inter>

[netRelayChat](#). Il client di messaggistica istantanea Pidgin (che viene installato con Ubuntu) può anche fare da IRC (vedi sotto).

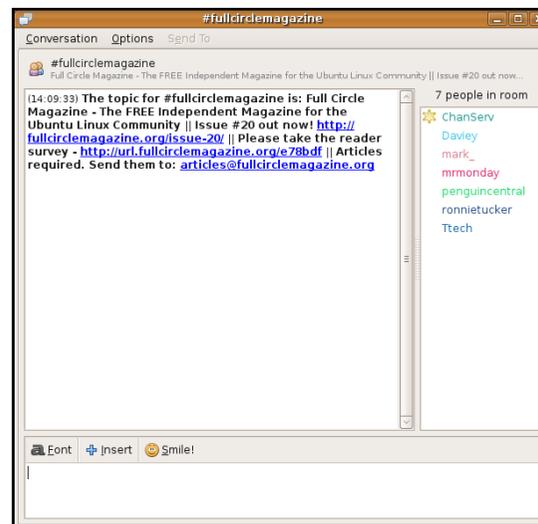
D E' possibile fare un aggiornamento che permetta di passare da ext3 a ext4 senza perdere nessun dato? Ovviamente farei un backup dai miei dati prima di provarci, ma sarebbe una buona cosa quella di poter aggiornare senza dovere ripartizionare.

R Il solo modo di passare a EXT4 senza perdere dati è di copiarli prima tutti su un'altra partizione o su

un altro disco rigido. Dal momento che l'aggiornamento modifica completamente il modo in cui i dati sono disposti sul tuo disco, non c'è modo di lasciarli inalterati. Inoltre la cosa migliore è aspettare la versione Ubuntu 9.0.4 (Jaunty Jackalope), che avrà il supporto per EXT4.

D Ho un problema con l'installazione dei temi; molti dei temi presi da ubuntu-art.com (ed altri) non mi funzionano. Tutto quello che ottengo è: "nome del tema - non sembra essere un tema valido". Perché mi capita ciò?

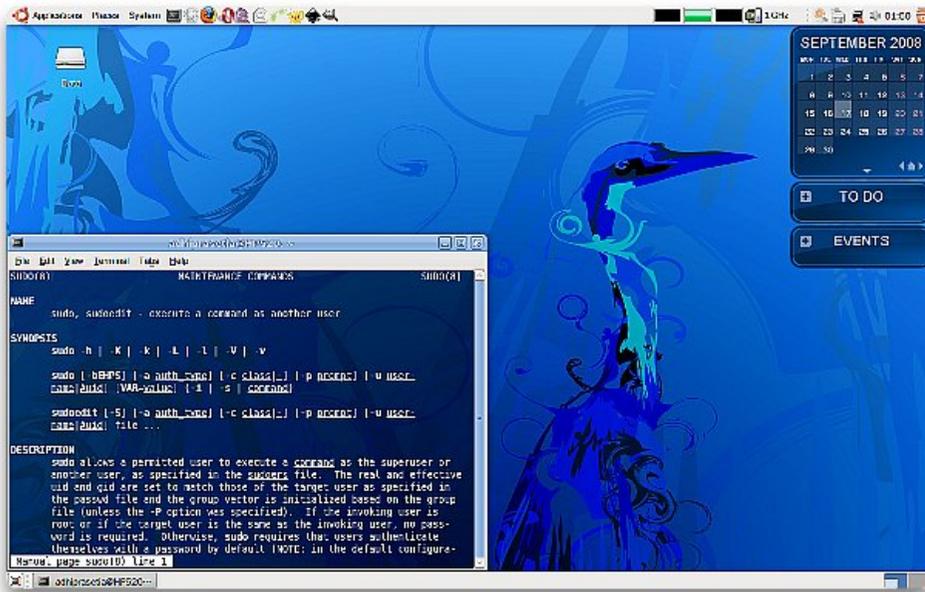
R Alcuni temi hanno inserito l'archivio dei temi dentro un altro archivio, per cui prova ad estrarli. Se vedi solo una serie di cartelle, lascia l'archivio com'è. Se, invece, contiene un altro archivio tar.gz, prova ad installare quello. Anche gnome-look.org è un sito molto buono per i temi e molti di questi funzionano direttamente.





IL MIO DESKTOP

Questa è la tua occasione per mostrare al mondo il tuo desktop estroso o il tuo PC. Manda le tue schermate e foto a: misc@fullcirclemagazine.org . Includi una breve descrizione del tuo desktop, le caratteristiche del tuo PC e altre curiosità sulla tua



Permettetemi di presentarvi Blubuntu, il mio desktop Ubuntu Blu.

Il tema della scrivania è Clearlooks, modificato con i bordi della finestra Glossy e il tema standard delle icone Human. Per lo sfondo della scrivania uso Hardy Blue, trovato su www.gnome-look.org. Il calendario è Rainlendar2 Lite. Utilizzo Ubuntu sin dalla versione Feisty Fawn, mentre oggi ho Ubuntu Hardy Heron sul mio PC portatile HP 520, con processore Intel Core Duo T2300 a 1.66 Ghz, 1 Gb di RAM, 80 Gb di Hard Disk e scheda madre Intel con chipset 945GM.

Adhi Praselia

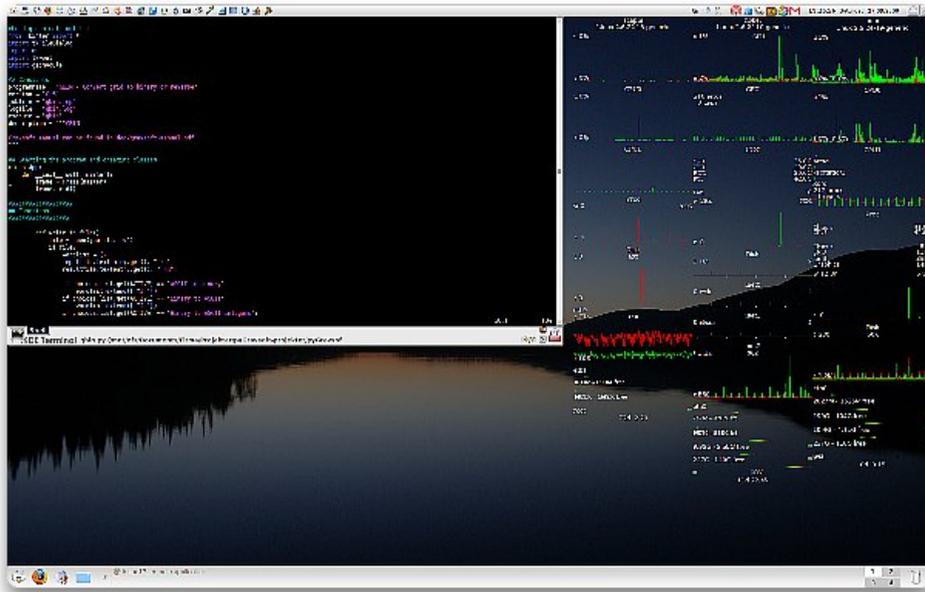


Il mio computer è un portatile Dell Inspiron 1521. Lo schermo ha una risoluzione di 1400x900 dpi, un Hard Disk da 120 Gb a 7200 rpm e 1Gb di RAM. Attualmente utilizzo Windows Vista in dual boot con Ubuntu 8.04 insieme a una macchina virtuale con Ubuntu 8.10 Alpha 6. Tutti i temi e le icone modificate provengono da art.gnome.org e lo sfondo da www.wallpaperstock.net. Nello specifico il tema delle icone si chiama Gorilla, mentre i controlli e i bordi delle finestre si chiamano entrambi NewWave. Ho settato circa al 25% la trasparenza del pannello superiore e allo 0% quella del pannello inferiore.

Nick Ellery



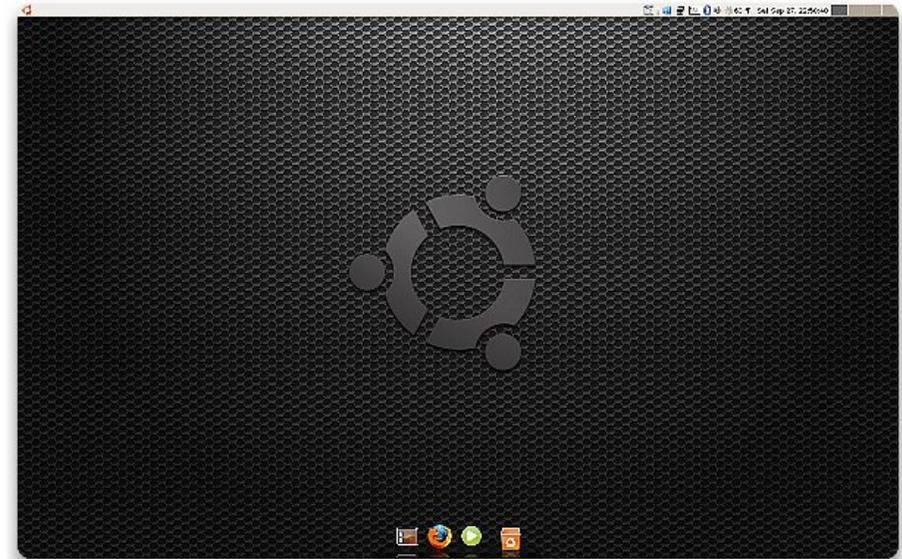
IL MIO DESKTOP



Uso Linux fin dal 2001, quando lo vidi per la prima volta sui computer della mia università. La mia prima esperienza fu con Mandrake (Mandriva), ma, dopo aver provato diverse distribuzioni durante gli anni, alla fine decisi per Ubuntu, principalmente per il suo veloce ciclo di rilascio e per i suoi magnifici forum.

Avendo già usato Linux in precedenza, ho sempre preferito usare l'interfaccia testuale piuttosto che la GUI. Il mio desktop riflette questo approccio; ho tre sessioni attive di gkrellm per monitorare i miei computer e due server tramite tunnel ssh, in aggiunta al terminale a comparsa Yakuake. Le sessioni di gkrellm possono sembrare un'inutile pacchianata ma effettivamente danno un'ottima e completa visuale dei sistemi, mentre il terminale a comparsa mantiene ordinata la mia scrivania.

Thomas Jansson



Utilizzo Ubuntu da quasi un anno e lo adoro. Ho iniziato con Gutsy a 32 bit e ora uso Hardy a 64 bit. Ho personalizzato la mia scrivania partendo dal tema Human Clearlooks. Utilizzo anche la versione GIT di Compiz Fusion, il rilascio stabile di GNOME Do e AWN (Avant Window Navigator); inoltre ho preso il menu di Linux Mint dal loro repository, l'ho installato e ho sostituito l'icona con il logo di Ubuntu. Il mio computer è un HP con 2 Gb di memoria RAM, hard disk da 350 Gb, processore AMD64 Dual Core da 2.3 GHz e un monitor da 20 pollici impostato a 1680 x 1050. L'applicazione in esecuzione nella schermata è Exile Media Player (e sì, è stata ruotata con il plugin freewins di Compiz Fusion GIT).

Kevin Durbin



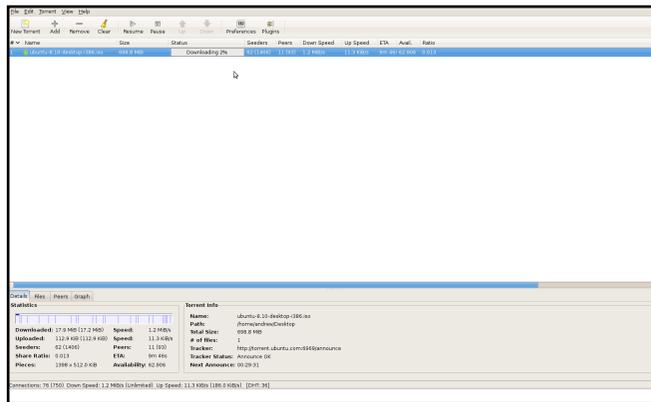
STRUMENTI TORRENT

Scritto da by Andrew Min

Deluge

<http://deluge-torrent.org/>

Questo client basato su Python ha tutto: una bella interfaccia GTK+, un wizard di configurazione, supporto proxy e tutte le crittografie di



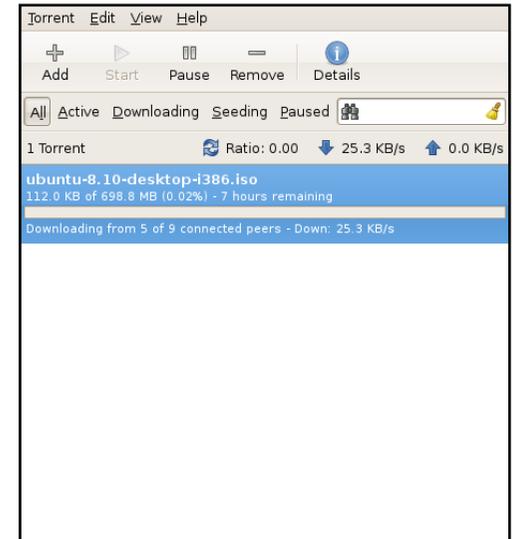
cui necessiterete per iniziare. Ma il vero potere arriva con il supporto delle estensioni. Ci sono dozzine di estensioni che vanno dal semplice log di libtorrent fino ad una potente interfaccia web. Il client è abbastanza leggero da dare velocità anche a computer obsoleti e l'architettura delle estensioni è perfetta per utenti avanzati come me che necessitano di tutte le funzionalità disponibili.

Per installare Deluge, utilizzate il pacchetto ``deluge-torrent`` nel repository ``universe``.

Transmission

<http://www.transmissionbt.com/>

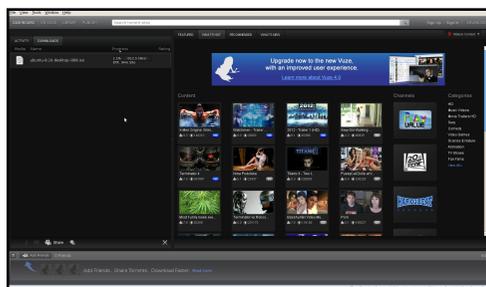
Se non apprezzate Deluge, ma vi piacciono comunque le applicazioni GTK+, provate Transmission. Mentre l'interfaccia non è così carina, è leggero in ogni bit e (se possibile!) addirittura più semplice di Deluge. Inoltre è multi piattaforma, quindi se volete un'interfaccia unica per tutte le piattaforme, Transmission è un'ottima scelta. Come Deluge, supporta interfaccia web, proxy, controllo delle cartelle e tutte le crittografie che potreste desiderare per iniziare. Quello che veramente lo contraddistingue è l'eccellente CLI (interfaccia a riga di comando).



Transmission è già installato in Ubuntu, tuttavia se avete necessità di installarlo su computer con Kubuntu o Xubuntu potete usare il pacchetto ``transmission``. potete anche installare solamente la versione GUI o CLI con ``transmission-gui`` e ``transmission-cli``.



Vuze (formalmente Azureus)

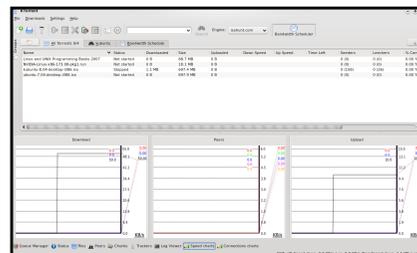


<http://azureus.sourceforge.net/>

Vuze, formalmente noto col meglio conosciuto nome di Azureus, è un potente client torrent basato su Java. Dagli inizi, nel 2003, la potente interfaccia di Azureus divenne popolare su tutte le piattaforme. Supporta le funzioni standard, più un motore di ricerca torrent (potenziato dal sito Vuze.com), video HD creati dagli utenti, proxy (inclusi proxy multi livello come Tor) e l'intera rete sociale Vuze.com. Anche se il cuore del client è ancora a sorgente aperto, è stato soggetto a duro fuoco per aver tolto altre parti del progetto dal GPL.

Per installare Vuze, usate il pacchetto ``vuze`` package nel repository ``universe``.

KTorrent



<http://ktorrent.org/>

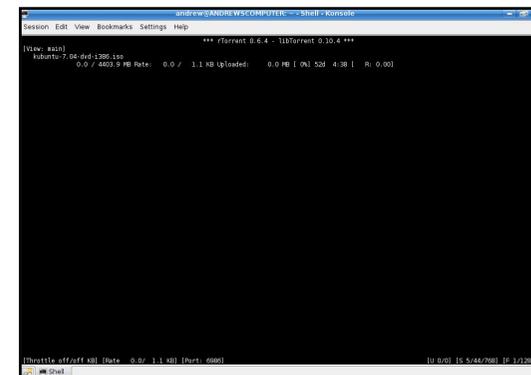
Se siete degli utilizzatori KDE che non apprezzano GTK+ o Java, KTorrent è una buona scelta. Questa applicazione supporta tutte le normali crittografie e i proxy, senza menzionare tutte le caratteristiche base di scaricamento che hanno quasi tutti gli altri client torrent. Quello che davvero lo contraddistingue è la potente integrazione con KDE, dal widget Plasma alla stupefacente interfaccia KDE 4. Inoltre supporta molteplici plugin, incluso lo scaricamento di RSS/Atom, un'interfaccia web, l'ordine di scaricamento per torrent con file multipli e molto altro.

KTorrent è già installato in Kubuntu. Le altre distribuzioni possono installarlo usando il pacchetto ``ktorrent`` nel repository ``universe``.



Andrew Min è un appassionato di Linux sin dalla sua prima installazione di openSUSE in VMWare. Per saperne di più visitate: <http://www.andrewmin.com/>

rTorrent



<http://libtorrent.rakshasa.no/>

rTorrent è un client basato su riga di comando con un numero sorprendente di caratteristiche, incluse scorciatoie di tasti, code, sessioni, pausa e riavvio, crittografia e molto altro. È anche veloce come un lampo e richiede solo 1.6MB circa di spazio. Confrontato con i 12.9MB di Azureus, è un buon affare. Ci sono anche tonnellate di client GUI disponibili per esso, inclusi nTorrent (basato su Java), wTorrent (basato su wxWidgets) e rtGui e rTWi (basati sul web).

Per installare rTorrent, semplicemente usate il pacchetto ``rtorrent`` nel repository ``universe``. Nel momento in cui sto scrivendo, nessun client è disponibile nei repository di Ubuntu.



COME CONTRIBUIRE

Siamo sempre in attesa di vostri nuovi articoli da pubblicare nella rivista Full Circle. Per articoli, guide, idee e per le traduzioni della rivista, date un'occhiata al nostro wiki: <http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>

Inviatemi i vostri articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

Se desiderate inviarci delle notizie, scrivete a: news@fullcirclemagazine.org

Inviatemi i vostri commenti o esperienze Linux a: letters@fullcirclemagazine.org

Inviatemi le revisioni Hardware/software a: reviews@fullcirclemagazine.org

Le domande sulle interviste future vanno inviate a: questions@fullcirclemagazine.org

Le liste e le foto dei desktop/PC photos vanno inviate a: misc@fullcirclemagazine.org

Se avete domande, visitate il nostro forum: www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

Una rivista non è una rivista senza articoli e Full Circle non fa eccezione. Ci servono le vostre opinioni, storie e desktop. Servono anche recensioni (giochi, applicazioni e hardware), how-to e guide (su qualunque soggetto K/X/Ubuntu) e ogni domanda o suggerimento che vorreste rivolgere.

Inviateli a: articles@fullcirclemagazine.org



Gruppo Full Circle

Caporedattore - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Direttore delle comunicazioni -

Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Correttori di bozze

Robert Orsino

Mike Kennedy

David Haas

Jim Barklow

Gord Campbell

Il nostro ringraziamento va a Canonical, al team marketing di Ubuntu e ai molti gruppi di traduzione nel mondo.

Termine di stesura dell'edizione #22:
Domenica 8 Febbraio.

Rilascio dell'edizione #22:
Venerdì 27 Febbraio.



IL GRUPPO DI TRADUZIONE ITALIANO

Questa rivista è stata tradotta dal gruppo di traduzione italiano della comunità [Ubuntu-it](http://www.ubuntu-it.org).

Per ogni ulteriore informazione visitate il nostro sito web:
<http://wiki.ubuntu-it.org/Fcm>

Hanno collaborato alla stesura di questo numero:

Traduttori:

Luca De Julis	cuca85@libero.it
Antonino Arcudi	antonino.arcudi@gmail.com
Giovanni Martin	ivo.linux@yahoo.it
Cristina Franzolini	forkirara@gmail.com
Mirco Paronetto	mirco.paronetto@gmail.com
Marco Letizia	letissier85@gmail.com
Dario Cavedon	dcavedon@gmail.com
Paolo Garbin	paolettopn@ubuntu-it.org
Teo Cocetta	teo666@linuxmail.org
Quinta Tien	scionti@gmail.com

Revisori:

AldoLatino	aldolat@ubuntu-it.org
CristinaFranzolini	forkirara@gmail.com
Dario Cavedon	dcavedon@gmail.com
MarcoLetizia	letissier85@gmail.com
MicheleAzzolari	michele.azzolari@gmail.com
TeoCocetta	teo666@linuxmail.org
VitoTigani	vitotigani@yahoo.it
Antonino Arcudi	antonino.arcudi@gmail.com
Fabrizio Giacosa	tux7000@gmail.com
Teo Cocetta	teo666@linuxmail.org

Impaginatori:

Paolo Garbin paolettopn@ubuntu-it.org

Addetto alle comunicazioni:

Maurizio Moriconi bugman@quipo.it

Referente del gruppo di lavoro italiano:

Paolo Garbin paolettopn@ubuntu-it.org



full circle magazine

ubuntu-it

Traduzione Italiana