



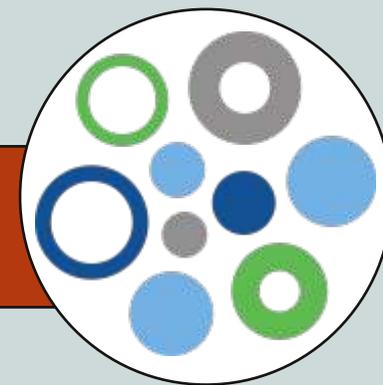
Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

NUMERO 40 - Agosto 2010

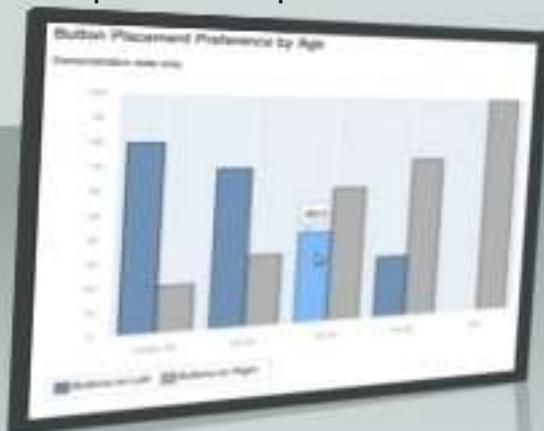


VIRTUALIZZAZIONE
P. 3 : OPEN SOLARIS



Statistiche open per tutti

SOFA - Statistiche open per tutti
Il pacchetto open-source di statistiche,
analisi e report di semplice utilizzo



RECENSIONE - SOFA Statistics



La mia opinione p.22



Programmare In Python Pt14 p.08



Virtualizzazione: Open Solaris p.15



Modem ADSL come switch p.17



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU



Interviste ai Team p.28

Ogni mese pubblicheremo interviste con i membri delle LoCo (Comunità Locali) e dei Team di traduzione.



Recensione - Statistiche SOFA p.25



Intervista ai MOTU p.27

In questo numero: Robert Ancell da Sydney, Australia.



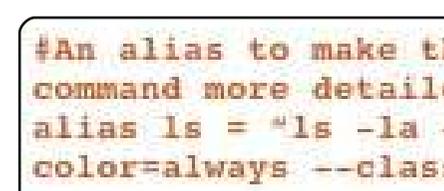
Lettere p.32



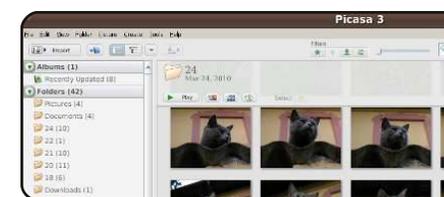
Donne Ubuntu p.34



Giochi Ubuntu p.35



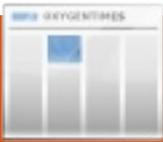
Comanda & Conquista p.05



Top 5 p.40



Gli articoli contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Ciò significa che potete adattare, copiare, distribuire e inviare gli articoli ma solo sotto le seguenti condizioni: dovete attribuire il lavoro all'autore originale in una qualche forma (almeno un nome, un'email o un indirizzo Internet) e a questa rivista col suo nome ("Full Circle Magazine") e con suo indirizzo Internet 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 create un'opera su questo lavoro dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile. **Full Circle magazine 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 da Canonical.**



Agosto

QUESTO FINE SETTIMANA! 27-29 Ubuntu Global Jam - <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuGlobalJam>

Settembre

02 - Maverick Meerkat - Beta

09 - Maverick Meerkat - Definizione finale della riga di documentazione -

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

10-13 - Ohio LinuxFest (<http://ohiolinux.org/>) e UbuCon <http://ohiolinux.org/ubucon>

16 Maverick Meerkat -

Definizione finale - <https://wiki.ubuntu.com/FinalFreeze>

Definizione del Kernel <https://wiki.ubuntu.com/KernelFreeze> - e

termine finale per la traduzione dei pacchetti non relativi alle lingue -

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

20-24 - Ubuntu App Dev Week (settimana degli sviluppatori di applicazioni ubuntu) -

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuAppDeveloperWeek?action=show&redirect=UbuntuOpportunisticDeveloperWeek>

30 - Maverick Meerkat -

Versione candidata per il rilascio (Release Candidate) - <https://wiki.ubuntu.com/ReleaseCandidate> e termine finale per la traduzione dei pacchetti delle lingue - <https://wiki.ubuntu.com/LanguagePackTranslationDeadline>

Ottobre

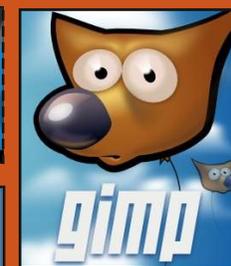
10 - Ubuntu 10.10.10 Maverick Meerkat - Versione definitiva (Final Release) - <https://wiki.ubuntu.com/FinalRelease>

A partire dal 10 - Ubuntu 10.10.10 - Party per l'uscita della nuova versione - vi terremo aggiornati a questo riguardo ma, per l'istante, questo è il link dei Party per il rilascio di Lucid in modo che possiate farvi un'idea di cosa stiamo parlando - <https://wiki.ubuntu.com/LucidReleaseParties>

11th -15th - Ubuntu Open Week - <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuOpenWeek>

5th - 29th - Il Summit degli sviluppatori di Ubuntu (Ubuntu Developer summit) è in programma per l'ultima settimana di Ottobre 2010, nel caso non possiate essere presenti di persona ma vogliate vedere o sentire cosa si sta preparando per il ciclo di sviluppo della versione -N (Natty Narvall), così da poter sapere in cosa i membri dei vari team potrebbero aver bisogno di aiuto: c'è sempre la partecipazione via remoto. - <http://uds.ubuntu.com/>

Questa rivista è stata creata utilizzando:



Full Circle Podcast

Rilasciato ogni due settimane, ogni episodio tratta tutte le ultime notizie su Ubuntu, le opinioni, le recensioni, le interviste e i feedback degli ascoltatori. Il Side-Pod è un nuovo supplemento: si tratta di un breve extra podcast (saltuario) che vuol essere un branch del podcast principale. E' uno spazio dove mettere tutti gli argomenti generali sulla tecnologia e non riguardanti Ubuntu che non sono adatti al podcast principale.

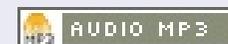
Conduttori:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





Gmail Voice e Video Chat

Oggi lanciamo una chat voce e video, direttamente su Gmail, [...] con prestazioni audio e video di alta qualità, completamente gratuita. Tutto quello che dovete fare è scaricare e installare il plugin per voce e video [...] nello spirito delle comunicazioni libere, abbiamo progettato questa novità usando standard internet come XMPP, RTP e H.264, il che significa che applicazioni di altri produttori e reti network potranno scegliere di interoperare con la chat voce e video di Gmail.

Abbiamo appena cominciato a distribuire questa nuova chat sia per PC che per Mac, perciò se non la troverete al volo, non preoccupatevi: potrebbe volerci qualche giorno per rendere disponibile questa novità in tutti gli account di Gmail e Google Apps. Se invece volete scaricare il plugin immediatamente, visitate il sito <http://gmail.com/videochat>.

Fonte: gmailblog.blogspot.com

Steam per Linux. Smentite le indiscrezioni

Un semplice annuncio di dieci parole [...] da parte del responsabile marketing di Valve, Doug Lombardi, [...] ed ecco alcuni siti di tecnologie a insistere che l'ambigua uscita del Vice Presidente aveva piantato l'ultimo chiodo nella bara di Steam per Linux per sempre. Quello che Lombardi ha detto veramente è: "*Non c'è nessuna versione per Linux su cui stiamo lavorando al momento*". Ovviamente, anche se Valve avesse una versione di Steam per Linux ancora nelle prime di

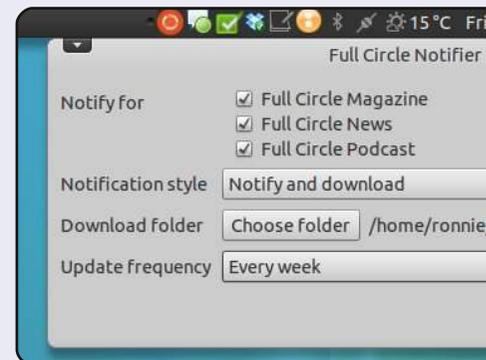
sviluppo, la compagnia non vorrebbe anticipare la sorpresa andando in giro a gridarlo nelle interviste. Ci siamo forse scordati la segretezza e l'aria da intrigo che circondarono il rilascio della versione per Mac del servizio di giochi online?

Fonte: thinq.co.uk



Full Circle Notifier - Ecco la beta!

Il nostro carissimo Robert Clipsham (mrmonday) ha rilasciato la prima beta del **Full Circle Notifier**, una piccola applicazione che si posiziona nel vostro system tray e non solo vi annuncerà l'uscita dei nuovi numeri, ma potrà essere anche programmata per scaricarli automaticamente per voi! Diverse persone stanno lavorando a pacchetti di FCN per le varie distro. Per maggiori informazioni, cercate il Gruppo Google di FCN: <http://goo.gl/4Ob4>



Sondaggio Full Circle 2010

Qui al Full Circle siamo sempre all'opera per migliorare le cose e aspettiamo a braccia aperte i vostri suggerimenti su ogni aspetto della rivista. Lo scorso anno abbiamo lanciato un sondaggio che ha avuto molto successo (e ci ha aiutati molto) e quindi vorremmo ripetere l'esperimento anche quest'anno, visto che questo ci farà capire se/cosa/come siamo migliorati o no!

Perciò dedicate qualche momento a riempire il nostro sondaggio:

<http://goo.gl/xMPO>

Il futuro di Full Circle è nelle vostre mani!

I risultati del sondaggio saranno pubblicati in uno dei prossimi numeri della rivista. Il sondaggio si concluderà il 30 Settembre 2010.



Oops!

Il lettore *Inkimar* mi ha fatto notare che, quando si parlava dell'utilità di wget per scaricare PDF, non era chiaro se mi riferissi sia a cURL che a wget. Il primo può essere in grado di adempiere alla stessa funzione ma restituirebbe allo STDOUT il binario del file PDF, con un risultato incomprensibile. Raccomando a chiunque sia confuso su quale programma usare di seguire questa semplice linea guida: cURL per pagine web/file online che volete analizzare e wget per scaricare qualunque file residente sul web che volete archiviare.

Questo mese eviterò tutti i concetti del tutto nuovi e mirerò a consolidare alcuni dei programmi e delle idee che ho spiegato negli articoli precedenti. Nello specifico, scriverò di come molti dei miei articoli possano aiutarvi quando vi confrontate con un terminale o quando vi trovate sull'installazione Linux di qualcun altro dove gli unici programmi su cui potete contare sono a riga di comando. La mia

intenzione è duplice. Prima di tutto voglio che i miei lettori si sentano a proprio agio con un sistema a riga di comando cosicché, se X viene meno, possono continuare a lavorare per sistemarlo invece di reinstallarlo da zero o di seguire istruzioni alla cieca. In secondo luogo tratterò alcune distribuzioni (e sistemi Unix) che installano niente di più che una interfaccia a riga di comando, lasciando fare il resto all'utente. In questo modo posso concentrarmi sul processo di installazione. Questo mese tratterò dei problemi di ricerca e il mese prossimo dei programmi mirati all'installazione (fdisk, mkfs e così via) in modo da coincidere con la prima macchina virtuale Unix che stiamo creando.

Presumo che molti di voi abbiano familiarità col processo di risoluzione dei problemi di natura tecnologica. Generalmente si seguono questi passi: si tira a indovinare ciò che non va (o si trovano registri degli errori), si cerca su Google il problema o il messaggio di errore, si vede se qualche risultato risolve il problema e, infine, se non si è risolto il problema si posta su un forum.

Comunque che fareste se foste

bloccati su uno schermo a riga di comando senza un pronto accesso a Firefox, Nautilus o programmi simili? Mi rendo conto che in questi giorni non è insolito che vi siano in casa molteplici computer ma ho sempre trovato inefficiente l'usare un secondo computer per fare la diagnosi al primo. Fino a che il computer è connesso a internet potete fare la localizzazione e risoluzione dei problemi. Tutto quello di cui avete bisogno è: ifconfig/iwconfig (e forse wpa_supplicant), dhclient, cd/lis (o qualcosa tipo midnight commander), vim/nano ed elinks.

Certo midnight commander ed elinks generalmente non sono installati dall'inizio (né lo è wpa_supplicant, credo) ma questi sono validi strumenti da avere a portata di mano, non si sa mai. Inoltre non occupano affatto molto spazio. Per assicurarvi di essere connessi a Internet potete eseguire una rapida richiesta con ping:

```
ping -c 3 google.com
```

Se ottenete delle repliche siete connessi altrimenti avete probabilmente bisogno di fare del

lavoro. Presumerò che la rete non sia connessa.

Per prima cosa avrete bisogno di sapere come vi connettete ad Internet. È tramite connessione ethernet, connessione senza fili criptata wpa o wpa, oppure una rete senza fili aperta?

Se è una connessione ethernet tutto quello di cui avrete bisogno è ifconfig e dhclient. Usate il comando seguente per assicurarvi che l'interfaccia Ethernet sia "up" (abilitata):

```
sudo ifconfig
```

Se vi è elencata una interfaccia "eth0" avete tutto sistemato e dovete solo eseguire:

```
sudo dhclient eth0
```

Il comando richiederà un indirizzo IP dal vostro router, dopo di che Internet dovrebbe funzionare senza problemi. Se la vostra interfaccia non è elencata, probabilmente è "down" (disabilitata). Per abilitarla, digitate:

```
sudo ifconfig eth0 up
```

E poi eseguite lo stesso comando `dhclient`, come sopra. Se avete molteplici schede Ethernet potete ottenere un elenco di tutte le possibili interfacce con:

```
sudo ifconfig -a
```

Ciò non dovrebbe essere richiesto per molti PC.

Se avete una connessione senza fili criptata con WEP (oppure aperta) vi serviranno `iwconfig` e `dhclient`. Per prima cosa assicuratevi di avere pronta la chiave di accesso o la chiave di cifratura e l'ESSID. Dopo utilizzate il comando che segue:

```
sudo iwconfig $interface essid $ESSID key $KEY
```

Sostituire "\$interface" col nome dell'interfaccia (di solito `eth1` o `wlan0`, potete controllare eseguendo solo `iwconfig` senza argomenti o `ifconfig`), `$ESSID` col nome della rete senza fili (può essere trovato utilizzando "iwlist scan") e `$KEY` con la chiave di accesso (la password ASCII usata per connettersi oppure la chiave esadecimale cifrata (l'effettiva stringa esadecimale). Se la chiave è una chiave di accesso dovrete aggiungere "s:" alla chiave. Per questo esempio l'interfaccia è `wlan0`, l'ESSID è `home` e

la chiave è `passkey`:

```
sudo iwconfig wlan0 essid home key S:passkey
```

Una volta inserito il comando potete richiedere un IP usando questo comando:

```
sudo dhclient $interface
```

Assicuratevi di sostituire "\$interface" col nome dell'interfaccia. Se il comando fallisce, avrete bisogno di aggiungere opzioni extra ad `iwconfig` (canale, etc) il che può trovarsi spiegato chiaramente nella pagina del manuale. Altrimenti potreste tentare di connettersi ad una rete protetta WPA.

Per farlo vi serve `wpa_supplicant`. Per prima cosa dovete creare l'informazione che dovrà processare `wpa_supplicant`. Per fare ciò dovete eseguire questo comando:

```
wpa_passphrase $ESSID $passphrase > ~/passphrase.txt
```

Sostituire "\$ESSID" e "\$passphrase" con quelli reali. Il percorso del file dopo ">" dipende interamente da voi. Esso creerà nella vostra cartella `home` un file dal nome `passphrase.txt` che avrà un aspetto come questo:

```
network={
  ssid="test"
  #psk="testing123"

  psk=a9ff0c9d1f2367bccf9959e95bc
  08695bf411f82b146c55b9486ddb174
  95f39d
}
```

Dopo potete connettervi alla vostra rete col comando seguente (meglio eseguirlo in un secondo schermo di terminale, dato che non può essere eseguito come demone cioè eseguito con continuità):

```
sudo wpa_supplicant -
i$interface -c$file -D$driver
```

Generalmente non si lasciano spazi tra gli argomenti e gli switch ma questo dipende da voi. Assicuratevi di sostituire "\$interface" col nome della vostra interfaccia (di solito `wlan0`), "\$file" col percorso al file di configurazione che abbiamo creato nell'ultimo passo e "\$driver" col driver per il vostro dispositivo (di solito `wext` funzionerà ma nella pagina di manuale sono elencati altri driver).

Una volta che inizia l'esecuzione del comando, commutate su uno schermo di terminale non occupato ed eseguite:

```
sudo dhclient $interface
```

Assicuratevi di sostituire "\$interface" con l'effettivo nome dell'interfaccia.

Una volta che siete connessi fate un altro tentativo con la richiesta di ping. Se funziona, avete sistemato tutto. Allora potrete spostarvi con `cd` in `/var/log` o dovunque dovete andare, e controllare i file di registro utilizzando `cat`. Una volta che avete deciso il termine da cercare su Google aprite `elinks` con comando seguente:

```
elinks
```

In modo predefinito, `elinks` vi chiederà direttamente un URL che generalmente sarà `google.com`. Dopo che si carica, usate i tasti freccia per sottolineare, se già non lo è, la casella di ricerca (mostrata con degli underscore). Poi premete invio per consentire l'input e digitate il vostro termine di ricerca, premendo ancora invio per iniziare. Usate i tasti freccia per selezionare i collegamenti e per seguirli il tasto invio. Se vi imbattete in un file che dovete scaricare, semplicemente sottolineate il collegamento al file, premete `Esc`, dirigetevi verso `Links` e scegliete "download link" (o premete "d"). Potete controllare i download sia premendo `Esc`, andando in `Tools` e poi scegliendo `downloads`, oppure

premendo "D" (maiusc+d). Dopo che avete finito di cercare, potete chiudere elinks con "q" oppure Esc, per evidenziare il menu, poi scegliere File ed Exit.

Si spera che questa rapida guida (e lo è stata veramente, vi sono molte altre cose che avrei dovuto trattare qui) aiuterà chiunque stia seguendo la mia serie sulla virtualizzazione e tutti quelli che si imbattono in uno schermo terminale. Il mese prossimo tratterò ciò che è richiesto per gestire le partizioni e installare un SO tramite riga di comando. Se qualcuno ha domande o richieste per una spiegazione più in profondità di quanto trattato in questo articolo, possono raggiungermi a lswest34@gmail.com. Per favore, assicuratevi di mettere la parola "C&C" o "FCM" nella riga dell'oggetto così che non me lo lasci sfuggire.



Lucas ha imparato tutto ciò che conosce distruggendo più volte il suo sistema e capendo di non avere altre alternative che scoprire come rimetterlo in funzione. Potete spedire una mail a Lucas all'indirizzo: lswest34@gmail.com.

U^3 (U-Cubed) - 28 agosto 2010

Il 28 agosto MadLab ospiterà U^3 (U-Cubed) una giornata Ubuntu e Upstream Unworkshop in collaborazione con HacMan, ManLUG e Manchester Free Software. La giornata è ispirata da Ubuntu Global Jam, evento che viene tenuto nella stessa settimana.

È un'opportunità per contribuire a far vedere agli utenti come essere coinvolti in una più ampia distribuzione del lavoro, sia nel progetto che già usano (forse Ubuntu, forse qualche altra specifica applicazione libera e Open Source) ma anche nei progetti esterni come Debian, GNOME e altri ed è ispirata dagli eventi di Ubuntu Global Jam che sono tenuti nella stessa giornata.

Speriamo di trovare, per la giornata, supporto da parte di persone esperte di Ubuntu ma anche di persone coinvolte non solo in Ubuntu. Stiamo contattando così chiunque si trovi nella regione nord est del Regno Unito per vedere se vi sono persone pronte a dare una mano. Anche se Ubuntu non è la distribuzione Linux che usereste normalmente, se siete interessati e disponibili fra le 11:00 e le 21:00 e siete in grado di arrivare a Manchester o anche se potete solo stare in giro per parte della giornata, allora per favore mettetevi in contatto con me o, meglio ancora, visitate <http://u-cubed.eventbrite.com> per prenotare un biglietto.

Poiché ci è stato dato uno spazio limitato possiamo assegnare soltanto 60 biglietti e per rendere le cose eque per tutti daremo accesso a questi biglietti alle ore 13:00 di giovedì 12 agosto (dando alle persone la possibilità di venire a sapere dell'evento) ma se siete in grado di venire a dare una mano con informazioni tecniche e assistenza fatemi sapere, per favore, e mi assicurerò che siate inviati quando si apriranno i cancelli!

Spero davvero che siate in grado di farcela per quella giornata e che aiutiate a renderla grande!

Les Pounder

Uno degli organizzatori di U^3





L'ultima volta abbiamo trattato la libreria Curses. Questa volta approfondiremo l'argomento concentrandoci sui comandi per il colore. Se vi siete persi l'articolo precedente, ecco un breve riassunto. Prima di tutto dovete importare la libreria curses. Quindi dovete inizializzare con `curses.initscr()`. Per inserire il testo sullo schermo si chiama la funzione `addstr` e quindi `refresh` per mostrare i cambiamenti. Infine chiamate `curses.endwin()` per ripristinare la finestra del terminale al suo stato normale.

Ora creeremo un programma semplice e veloce che usa i colori. È molto simile a quanto già fatto ma con l'aggiunta di nuovi comandi. Si usa prima `curses.start_color()` per dire al sistema che vogliamo usare i colori nel nostro programma. Quindi assegniamo la coppia di colori per il testo e lo sfondo. Possiamo assegnare più coppie e scegliere quale usare di volta in volta. L'assegnazione avviene tramite la funzione `curses.init_pair()`. La sintassi è:

```
curses.init_pair([pairnumber]
,[foreground
color],[background color])
```

I colori sono impostati usando "curses.COLOR_" con il colore desiderato. Per esempio, `curses.COLOR_BLUE` o `curses.COLOR_GREEN`. I possibili valori sono black, red, green, yellow, blue, magenta, cyan e white. Basta aggiungere in maiuscolo il nome del colore a "curses.COLOR_". Una volta definite le nostre coppie di colori, possiamo usarle come parametro finale della funzione `screen.addstr` come nella seguente riga:

```
myscreen.addstr([row],[column]
],[text],curses.color_pair(X)
)
```

Qui X rappresenta il set di colori che vogliamo usare.

Salvate il seguente codice (in alto a destra) come `colortest1.py` quindi eseguitelo. Non cercate di eseguire un programma curses in una IDE come SPE o Dr. Python. Eseguite in un terminale.

Ciò che dovrete vedere è uno

```
import curses
try:
    myscreen = curses.initscr()
    curses.start_color()
    curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
    curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_WHITE)
    curses.init_pair(3,
curses.COLOR_MAGENTA,curses.COLOR_BLACK)
    myscreen.clear()
    myscreen.addstr(3,1," This is a test
",curses.color_pair(1))
    myscreen.addstr(4,1," This is a test
",curses.color_pair(2))
    myscreen.addstr(5,1," This is a test
",curses.color_pair(3))
    myscreen.refresh()
    myscreen.getch()
finally:
    curses.endwin()
```

sfondo grigio con tre righe di testo recanti la scritta "This is a test" in colori differenti. Il primo dovrebbe essere nero-su-verde, il secondo blu-su-bianco e il terzo magenta sullo sfondo grigio.

Ricordate la coppia Try/Finally. Il suo utilizzo ci permette di ripristinare il terminale al suo stato normale se qualcosa di sbagliato si dovesse verificare. In alternativa è possibile usare il comando curses

chiamato wrapper. Wrapper esegue il lavoro al posto vostro. Eseguite `curses.initscr()`, `curses.start_color()` e `curses.endwin()` così da non doverlo fare voi stessi. Vi dovete solo ricordare di richiamare `curses.wrapper` nella vostra funzione main. Questa restituisce un puntatore allo schermo. Nella pagina seguente (in alto a destra) c'è lo stesso programma appena creato ma con la funzione `curses.wrapper`.



Come vedete è molto più semplice e non abbiamo bisogno di chiamare `curses.endwin()` se si verifica qualche errore. Viene fatto tutto al posto nostro.

Ora che abbiamo una infarinatura delle basi, mettiamo a frutto quello che abbiamo imparato nell'ultimo anno di lavoro e creiamo un gioco. Prima di iniziare, definiamo quello che andremo a fare. Il nostro gioco prenderà una lettera maiuscola qualunque e la muoverà dal lato destro al sinistro dello schermo. A una posizione casuale questa cambierà direzione dirigendosi verso il basso. Noi avremo un "cannone" che potrà essere mosso tramite i tasti freccia destra e sinistra così da posizionarlo sotto la lettera in caduta. Quindi premendo la barra spazio potremo sparare. Se colpiremo la lettera prima che questa raggiunga il nostro cannone realizzeremo un punto. Altrimenti il nostro cannone esploderà. Se perdiamo tre cannoni il gioco finirà. Anche se può sembrare un gioco semplice in realtà c'è parecchio codice da scrivere.

Iniziamo. Dobbiamo preparare il nostro lavoro e creare alcune

funzioni prima di procedere ulteriormente. Creiamo un nuovo progetto e chiamiamolo `game1.py`. Iniziamo con il codice mostrato in basso a destra:

Questo codice al momento non fa granché, ma è il nostro punto di inizio. Notate che abbiamo quattro istruzioni `init_pair` per definire i colori che useremo come nostri set casuali e uno per le esplosioni (numero 5). Ora dobbiamo impostare alcune variabili e costanti che useremo durante il gioco. Le inseriremo nella routine `__init__` della classe `Game1`. Sostituite l'istruzione `pass` in `__init__` con il codice della pagina seguente.

Dovreste essere in grado di capire cosa accade in queste definizioni. Se al momento dovessero sorgere dubbi, tutto dovrebbe diventare chiaro più avanti.

Siamo vicini ad ottenere qualcosa di eseguibile. Mancano ancora poche routine. Lavoriamo sulla funzione che muove una lettera da destra a sinistra sullo schermo:

<http://fullcirclemagazine.pastebin.com/z5CgMAGm>

```
import curses
def main(stdscreen):
    curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
    curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_WHITE)
    curses.init_pair(3,
curses.COLOR_MAGENTA,curses.COLOR_BLACK)
    stdscreen.clear()
    stdscreen.addstr(3,1," This is a test
",curses.color_pair(1))
    stdscreen.addstr(4,1," This is a test
",curses.color_pair(2))
    stdscreen.addstr(5,1," This is a test
",curses.color_pair(3))
    stdscreen.refresh()
    stdscreen.getch()
curses.wrapper(main)
```

```
import curses
import random

class Game1():
    def __init__(self):
        pass
    def main(self, stdscr):
        curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
        curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_BLACK)
        curses.init_pair(3, curses.COLOR_YELLOW,
curses.COLOR_BLUE)
        curses.init_pair(4, curses.COLOR_GREEN,
curses.COLOR_BLUE)
        curses.init_pair(5, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_RED)

        def StartUp(self):
            curses.wrapper(self.main)
g = Game1()
g.StartUp()
```

Questa è la routine più corposa dell'intero programma, e a sua volta introduce nuove funzioni. `scrn.delch()` cancella il carattere a una data riga/colonna. `curses.napms()` dice a python di fermarsi per X millisecondi (ms).

La logica della routine si trova (in pseudocodice) nella pagina seguente (in alto a destra).

Ora dovrete essere in grado di seguire il codice. Abbiamo bisogno di due nuove routine per garantire che tutto sia corretto. La prima è `Explode`, in cui inseriremo la direttiva `pass`. La seconda è `ResetForNew`. Qui ripristineremo la riga corrente per la lettera alla riga predefinita, la colonna corrente, imposteremo `DroppingLetter` a 0, prenderemo una lettera e un punto di caduta casuali. Nella pagina che segue, al centro a destra sono presentate le due funzioni.

Abbiamo ora bisogno di altre quattro funzioni per mantenere il tutto (pagina seguente, in basso a destra). Una per la lettera casuale, un'altra per il punto di caduta. Ricordate che abbiamo discusso velocemente il modulo `random` all'inizio della serie.

In `PickALetter` generiamo un intero casuale tra 65 e 90 (da "A" a "Z"). Se ricordate, quando si usa la funzione `random` bisogna fornire un valore minimo e uno massimo. Stessa cosa per `PickDropPoint`. Eseguiamo anche una chiamata a `random.seed()` in entrambe le

routine che assegna al generatore casuale un numero diverso ad ogni chiamata. La quarta funzione è `CheckKeys`. Questa si occupa di controllare i tasti premuti dall'utente e tradurli in movimenti del cannone. Comunque per il momento non la completeremo, lo faremo più tardi. Abbiamo bisogno

anche della funzione `CheckForHit`, anche questa solo dichiarata.

```
def CheckKeys(self, scrn, keyin):  
    pass  
def CheckForHit(self, scrn):  
    pass
```

Ora creeremo una breve

```
# Line Specific Stuff  
self.GunLine = 22 #Row where our gun lives  
self.GunPosition = 39 #Where the gun starts on GunLine  
self.LetterLine = 2 #Where our letter runs right to left  
self.ScoreLine = 1 #Where we are going to display the score  
self.ScorePosition = 50 #Where the score column is  
self.LivesPosition = 65 #Where the lives column is  
  
# Letter Specific Stuff  
self.CurrentLetter = "A" #A dummy Holder Variable  
self.CurrentLetterPosition = 78 #Where the letter will start on the LetterLine  
self.DropPosition = 10 #A dummy Holder Variable  
self.DroppingLetter = 0 #Flag - Is the letter dropping?  
self.CurrentLetterLine = 3 #A dummy Holder Variable  
self.LetterWaitCount = 15 #How many times should we loop before actually  
    working?  
  
# Bullet Specific Stuff  
self.Shooting = 0 #Flag - Is the gun shooting?  
self.BulletRow = self.GunLine - 1  
self.BulletColumn = self.GunPosition  
  
# Other Stuff  
self.LoopCount = 0 #How many loops have we done in MoveLetter  
self.GameScore = 0 #Current Game Score  
self.Lives = 3 #Default number of lives  
self.CurrentColor = 1 #A dummy Holder Variable  
self.DecScoreOnMiss = 0 #Set to 1 if you want to decrement the  
    #score every time the letter hits the  
    #bottom row
```

funzione che sarà il "cervello" del nostro gioco. La chiameremo GameLoop (pagina seguente, in alto a destra).

La logica che sta dietro si basa nell'impostare la nostra tastiera su nodelay(1). Questo significa che non attenderemo che un tasto venga premuto e quando accade lo registriamo per un utilizzo successivo. Quindi entriamo in un ciclo while forzato a essere sempre vero (1) cosicché il gioco vada avanti finché non siamo pronti a smettere. Mettiamo in pausa per 40 millisecondi quindi muoviamo la nostra lettera e controlliamo se l'utente ha premuto un tasto. Se è una "Q" (notate che è in maiuscolo) o il tasto ESC allora interrompiamo il ciclo e terminiamo il programma. Altrimenti controlliamo se si tratta del tasto freccia destra o sinistra o la barra spazio. Successivamente è possibile rendere il gioco più complesso confrontando il tasto premuto con il carattere corrente e quindi sparare solo se l'utente ha premuto lo stesso tasto, come un programma per migliorare la dattilografia. Ricordatevi di rimuovere "Q" come tasto di chiusura.

Abbiamo anche bisogno di una

```
IF we have waited the correct number of loops THEN
  Reset the loop counter
  IF we are moving to the left of the screen THEN
    Delete the character at the the current row,column.
    Sleep for 50 milliseconds
    IF the current column is greater than 2 THEN
      Decrement the current column
    Set the character at the current row,column
    IF the current column is at the random column to drop to the bottom THEN
      Set the DroppingLetter flag to 1
  ELSE
    Delete the character at the current row,column
    Sleep for 50 milliseconds
    IF the current row is less than the line the gun is on THEN
      Increment the current row
      Set the character at the current row,column
    ELSE
      IF
        Explode (which includes decrementing the score if you wish) and check to
        see if we continue.
        Pick a new letter and position and start everything over again.
  ELSE
    Increment the loopcounter
    Refresh the screen.
```

funzione che imposti ciascuna nuova partita. La chiamiamo NewGame (pagina seguente, al centro a destra).

Necessitiamo anche della routine PrintScore che mostra il punteggio corrente e il numero di vite restanti (pagina seguente, in basso a destra).

Ora dobbiamo solo aggiungere un po' di codice (pagina seguente, in basso a sinistra) alla nostra funzione

```
def Explode(self,scrn):
    pass
def ResetForNew(self):
    self.CurrentLetterLine = self.LetterLine
    self.CurrentLetterPosition = 78
    self.DroppingLetter = 0
    self.PickALetter()
    self.PickDropPoint()
```

```
def PickALetter(self):
    random.seed()
    char = random.randint(65,90)
    self.CurrentLetter = chr(char)
```

```
def PickDropPoint(self):
    random.seed()
    self.DropPosition = random.randint(3,78)
```

PROGRAMMARE IN PYTHON - PARTE 14

main per iniziare il ciclo. Altro codice è in basso. Aggiungetelo sotto l'ultima chiamata a `init_pair`.

Ora dovremmo avere un programma che fa qualcosa. Provatelo. Io aspetto.

Il programma prende una lettera maiuscola casuale, la muove da destra a sinistra dello schermo per un numero casuale di colonne quindi la muove verso il basso. Comunque una cosa che noterete e che ad ogni avvio del programma la prima lettera è sempre una "A" e il punto di caduta è sempre la colonna 10. Questo per via dei valori predefiniti in `__init__`. Per

risolvere chiamate `self.ResetForNew` prima di entrare nel ciclo while nella funzione `Main`.

A questo punto dobbiamo lavorare sul nostro "cannone" e le routine di supporto. Aggiungete il codice (pagina seguente, in alto a destra) alla classe `Game1`.

`Movegun` si occupa di muovere il cannone in qualunque direzione si voglia. L'unica sezione nuova in questa routine è la funzione `addch`. Chiamiamo `colorpair(2)` per definire il colore e, allo stesso tempo, forziamo il cannone ad avere l'attributo `grassetto`. Usiamo l'operatore di bitwise OR (`|`) per

```
stdscr.addstr(11,28,"Welcome to Letter Attack")
stdscr.addstr(13,28,"Press a key to begin...")
stdscr.getch()
stdscr.clear()
PlayLoop = 1
while PlayLoop == 1:
    self.NewGame(stdscr)
    self.GameLoop(stdscr)
    stdscr.nodelay(0)
    curses.flushinp()
    stdscr.addstr(12,35,"Game Over")
    stdscr.addstr(14,23,"Do you want to play
again? (Y/N)")
    keyin = stdscr.getch(14,56)
    if keyin == ord("N") or keyin == ord("n"):
        break
    else:
        stdscr.clear()
```

```
def GameLoop(self,scrn):
    test = 1 #Set the loop
    while test == 1:
        curses.napms(20)
        self.MoveLetter(scrn)
        keyin =
scrn.getch(self.ScoreLine,self.ScorePosition)
        if keyin == ord('Q') or keyin == 27: # 'Q'
or <Esc>
            break
        else:
            self.CheckKeys(scrn,keyin)
            self.PrintScore(scrn)
            if self.Lives == 0:
                break
    curses.flushinp()
    scrn.clear()
```

```
def NewGame(self,scrn):
    self.GunChar = curses.ACS_SSBS

scrn.addch(self.GunLine,self.GunPosition,self.GunChar,cu
rses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
    scrn.nodelay(1) #Don't wait for a
keystroke...just cache it.
    self.ResetForNew()
    self.GameScore = 0
    self.Lives = 3
    self.PrintScore(scrn)
    scrn.move(self.ScoreLine,self.ScorePosition)
```

```
def PrintScore(self,scrn):

scrn.addstr(self.ScoreLine,self.ScorePosition,"SCORE:
%d" % self.GameScore)

scrn.addstr(self.ScoreLine,self.LivesPosition,"LIVES:
%d" % self.Lives)
```

PROGRAMMARE IN PYTHON - PARTE 14

forzare l'attributo a vero. Quindi dobbiamo dare corpo alla routine CheckKeys. Sostituite l'istruzione pass con il nuovo codice (pagina seguente, in basso a destra).

Ora abbiamo bisogno di una routine per muovere il proiettile verso l'alto (in basso a sinistra).

Abbiamo ancora bisogno di altre funzioni (pagina seguente, in alto a destra) prima di finire. Ecco il codice per completare la funzione CheckForHit e il codice per ExplodeBullet.

Per finire, completiamo Explode. Sostituiamo pass con il seguente codice (prossima pagina, in basso).

Abbiamo finalmente un programma funzionante. Potete personalizzare il valore in LetterWaitCount per velocizzare o rallentare il movimento della lettera sullo schermo per renderlo più difficile o facile. Potete anche usare la variabile CurrentColor per scegliere casualmente uno dei quattro colori da assegnare alla lettera. Vi lancia questa sfida.

Spero che vi siate divertiti questa volta e che aggiungerete altro codice per rendere il gioco più

divertente. Come al solito, l'intero progetto è disponibile presso www.thedesignedgeek.com o all'indirizzo <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/DeReeh8m>

```
def MoveGun(self, scrn, direction):
    scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, " ")
    if direction == 0: # left
        if self.GunPosition > 0:
            self.GunPosition -= 1
    elif direction == 1: # right
        if self.GunPosition < 79:
            self.GunPosition += 1

    scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, self.GunChar,
               curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
```

```
if keyin == 260: # left arrow - NOT on keypad
    self.MoveGun(scrn, 0)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 261: # right arrow - NOT on keypad
    self.MoveGun(scrn, 1)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 52: # left arrow ON keypad
    self.MoveGun(scrn, 0)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 54: # right arrow ON keypad
    self.MoveGun(scrn, 1)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 32: #space
    if self.Shooting == 0:
        self.Shooting = 1
        self.BulletColumn = self.GunPosition
        scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "|")
        curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
```

```
def MoveBullet(self, scrn):
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ")
    if self.BulletRow > self.LetterLine:
        self.CheckForHit(scrn)
        self.BulletRow -= 1

    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "|")
    else:
        self.CheckForHit(scrn)

    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ")
    self.BulletRow = self.GunLine - 1
    self.Shooting = 0
```



Greg Walters è il proprietario della RainyDay Solutions, LLC, una società di consulenza in Aurora, Colorado e programma dal 1972. Ama cucinare, fare escursioni, ascoltare musica e passare il tempo con la sua famiglia.

```

def CheckForHit(self, scrn):
    if self.Shooting == 1:
        if self.BulletRow == self.CurrentLetterLine:
            if self.BulletColumn == self.CurrentLetterPosition:
                scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ")

                self.ExplodeBullet(scrn)
                self.GameScore +=1
                self.ResetForNew()

def ExplodeBullet(self, scrn):
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "X", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "|", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "-", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, ".", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)

```

```

scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "X", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "|", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "-", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, ".", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, " ")
scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, self.GunChar, curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
scrn.refresh()

```



Questo mese ci occuperemo di un'installazione base di OpenSolaris. L'installazione comprende un ambiente

Gnome, un gestore di pacchetti software, il filesystem ZFS (più il sistema di backup basato su Time Slider [1]). È un sistema Unix e perciò diverso da Ubuntu, ma per gli utenti Ubuntu dovrebbe trattarsi di una transizione abbastanza facile, per via dell'ambiente desktop comune alle due distribuzioni.

Requisiti minimi consigliati per la macchina:

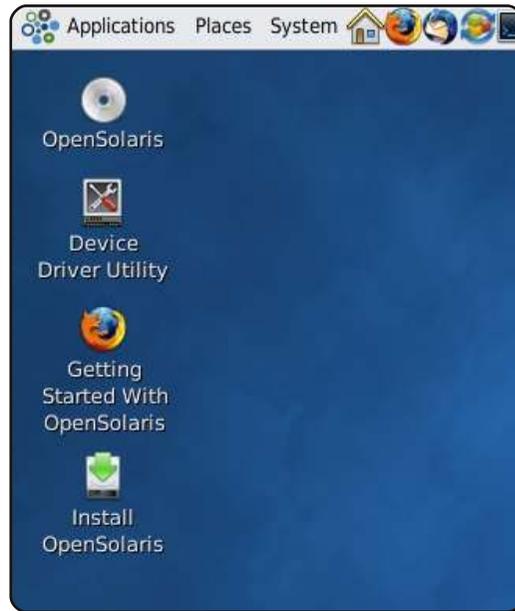
immagine ISO osol0906.iso (si trova qui: <http://www.opensolaris.com/get/index.jsp>)

768 MB di memoria RAM

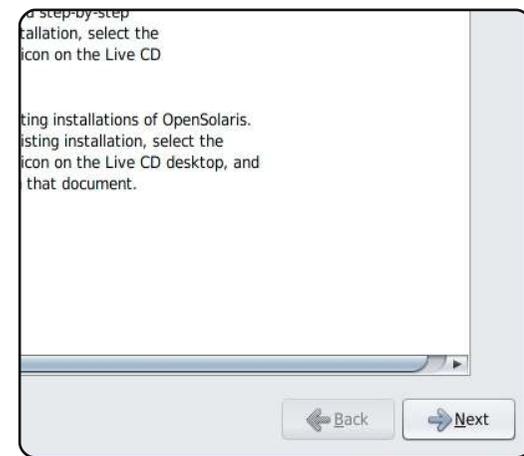
hard disk da 16 GB (o più grande)

Dopo aver scaricato l'immagine ISO e creato la macchina virtuale siete già pronti per far partire il nuovo sistema. Dopo aver selezionato l'immagine ISO dal wizard di prima installazione di Virtualbox, verrete accolti dal menu standard di boot di GRUB (fig. 1). La scelta predefinita dovrebbe andar bene per la maggior parte delle installazioni. Dopo il boot di OpenSolaris verrà richiesto di scegliere il layout della

tastiera (vedi fig. 2) e la lingua di sistema (vedi fig. 3). Dopo aver scelto i vostri layout e lingua preferiti, verrà caricato il desktop Gnome (magari lentamente ma di sicuro verrà caricato). Sul desktop troverete posizionata l'icona standard "Installazione" (vedi fig. 4) che andrete a eseguire.



Ora che avete lanciato il programma di installazione, dovrete premere il pulsante "Next" sulla pagina di benvenuto (vedi fig. 5, in alto a destra). In seguito vi verrà chiesto come



partizionare il disco. Come al solito vi raccomando di selezionare "Intero disco" per la macchina virtuale (vedi fig.

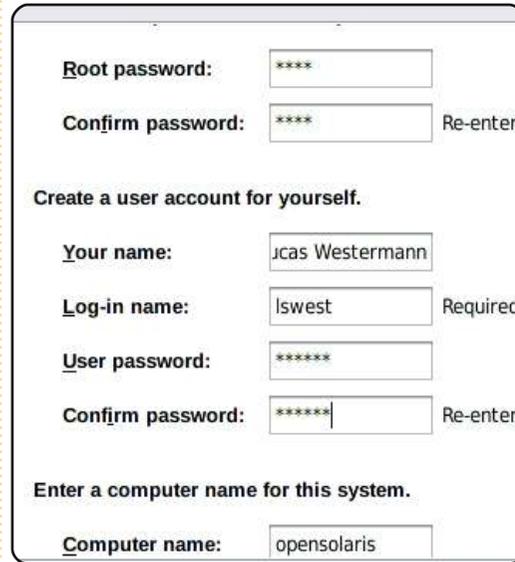


6). Il prossimo passo è un tantino più complesso. Trovate il vostro fuso orario sulla mappa e selezionatelo (a causa della vicinanza di alcune località è più facile a dirsi che a farsi - scegliete pure

una città del vostro stesso fuso orario se non riuscite a raggiungere quella più vicina a voi). Come potete vedere in fig. 7 potete ingrandire le aree della mappa cliccando su una zona vuota. In seguito vi verrà chiesto di selezionare la lingua e le impostazioni geografiche (il formato della valuta, decimali, caratteri speciali, ecc.).



Come si può notare in fig. 8, io ho scelto en_CA.utf8 (Inglese Canadese). Una volta configurate le impostazioni geografiche vi verrà chiesto di inserire un nome utente, una password, la password di root, il nome del computer



ed il vostro nome reale (vedi fig. 9).

Una volta inserite le informazioni richieste l'installazione andrà avanti. Potrebbe volerci un pò più di tempo di quanto siete abituati, ma dovrebbe risultare relativamente veloce. Dopo aver premuto il pulsante di riavvio dovrete smontare l'immagine ISO andando su Dispositivi > Dispositivi CD/DVD > Smonta. A seguito del riavvio il sistema dovrebbe chiedervi il nome utente e la password che avete scelto durante l'installazione e poco dopo



vedrete l'avvio del desktop Gnome.

Spero che questo articolo sia stato utile per quelli fra voi interessati a effettuare un test di Unix e che vi abbia aiutato a prendere più confidenza con Virtualbox. Divertitevi a giocherellare con la vostra nuova macchina virtuale. Il prossimo mese ci occuperemo di FreeBSD. Se avete domande, richieste o commenti da fare potete raggiungermi all'indirizzo lswest34@gmail.com. Vi prego di accertarvi di includere "Virtualization" oppure "FCM" come oggetto del messaggio, così non me lo lascerò sfuggire.



Lucas ha imparato tutto ciò che sa distruggendo ripetutamente il suo sistema, avendo poi nessun'altra alternativa che scoprire come ripararlo. Potete inviare un'email a Lucas all'indirizzo: lswest34@gmail.com.

Oops!

Mentre stavamo andando in stampa ci è stato segnalato che Oracle ha interrotto il progetto OpenSolaris. Il download della distribuzione è ancora possibile e lo sviluppatore ha iniziato a lavorare su una nuova distribuzione basata su OpenSolaris.



A casa mio fratello sta lavorando con un desktop Compaq Presario vecchio di cinque anni ed io sto usando un portatile Acer Aspire. Su entrambe queste scatole intelligenti gira Karmic, con una connessione BSNL Broadband completa di un modem ADSL. Con un altro modem WI-FI (Huawei Quidway WA1003A di Sterlite) sono riuscito ad ottenere un pò di divertimento con questi 3 componenti. Questo è come ho settato il circuito. Il desktop è connesso con un cavo RJ45 al modem, ed il laptop in modalità wireless. La mia intenzione era quella di settare il modem WI-FI come uno switch - tra questi due computer - per trasferire file usando "ssh" o "Nautilus", cosicché entrambi i computer potessero mantenere una connessione ad Internet contemporaneamente. La configurazione abilita entrambi gli utenti ad avere accesso ad Internet allo stesso tempo. Questo è stato possibile facendo lavorare il modem come un router invece che come uno switch, senza far uso di un router. Precedentemente avevo configurato il modem come un

router ma, in quel caso, una parte delle misure di sicurezza non sarebbe stata disponibile. Così, per ragioni di sicurezza, ho settato la configurazione attraverso il desktop e avevo il modem funzionante come uno switch. Per prima cosa ho assegnato un indirizzo IP statico per il desktop, usando "sudo nano /etc/network/interfaces" e fatto alcune modifiche:

```
auto lo iface lo inet
loopback auto dsl-provider
iface dsl-provider inet ppp
```

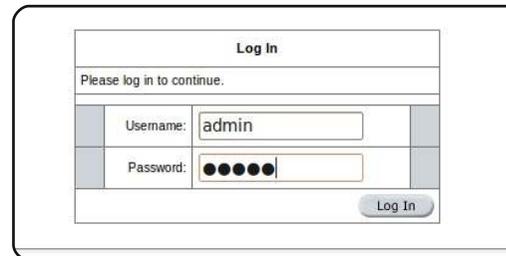
```
pre-up /sbin/ifconfig eth0 up
# line maintained by
pppoeconf
```

```
provider dsl-provider
```

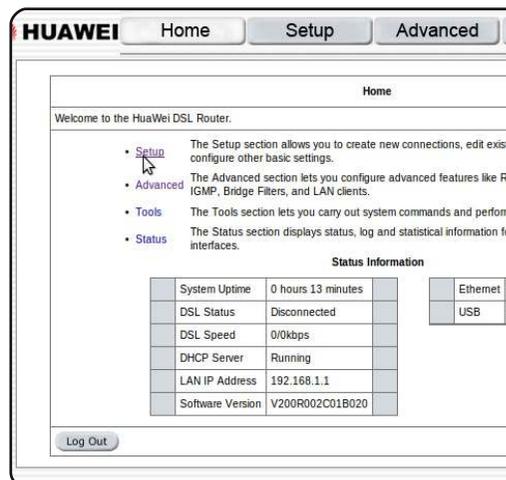
```
auto eth0 iface eth0 inet
static address 192.168.1.2
gateway 192.168.1.1 netmask
255.255.255.0 network
192.168.1.0 broadcast
192.168.1.255
```

Ho rimpiazzato la linea "auto inet dynamic" con "auto inet static" e ho assegnato i valori qui sopra. Successivamente, ho fatto ripartire la rete usando "sudo /etc/init.d/networking restart".

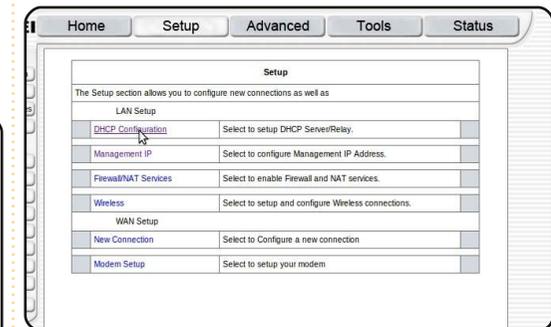
Quando poi ho potuto collegarmi al modem ho usato "telnet" con il quale ho potuto anche usare Firefox. Dopo aver aperto Firefox, ho usato la linea "http://192.168.1.1/" da inserire nella modalità settaggio ed è apparsa una schermata di login (Fig 1):



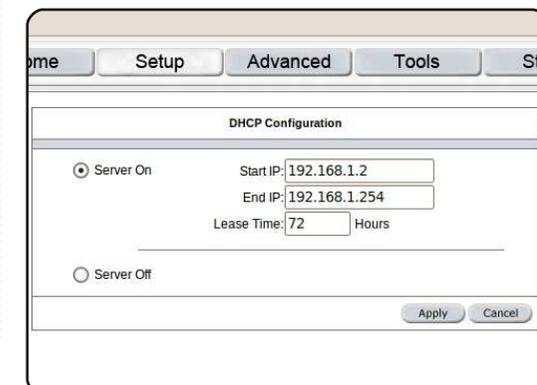
Per default "admin" è il nome utente e la password. Successivamente è stato configurato l'orario (Fig 2):



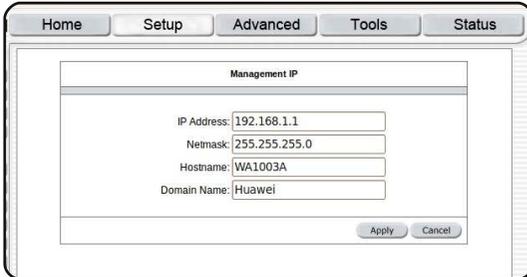
Poi ho selezionato l'opzione "setup". Avevo bisogno di un server DHCP, e così ho configurato il modem di conseguenza selezionando l'opzione "configurazione DHCP" (Fig 3):



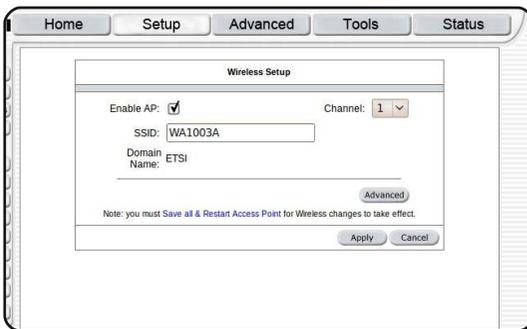
In questa configurazione la modalità "server on" dovrà essere abilitata e assegnerò al valore "Start IP" il numero "192.168.1.2" mentre al valore "End IP" il numero "192.168.1.254" (Fig 4). Così facendo ho abilitato il server DHCP:



Poi ho configurato il "management IP" assegnando di default il gateway a "192.168.1.1" e assegnando il nome dominio (p.e. per il modem) per avere una connessione ad internet stabile (Fig 5):

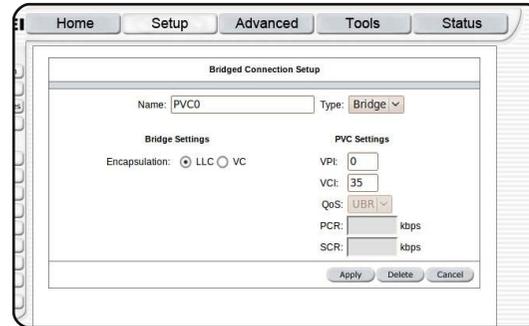


Successivamente ho abilitato tutte le opzioni per il mio laptop in modalità wireless. La Fig. 6 descrive le opzioni "wireless" e le opzioni di selezione corrispondenti. L' SSID è selezionato in accordo con il nome dell'host:

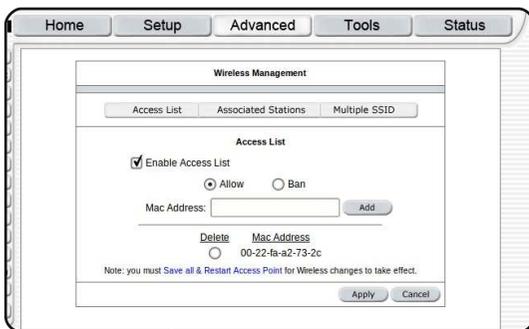


Avevo già menzionato che avevo bisogno di uno switch tra i due PC. Così per ottenerlo ho selezionato la modalità "PVC0" e abilitato la modalità "Bridge" (Fig 7). Questa

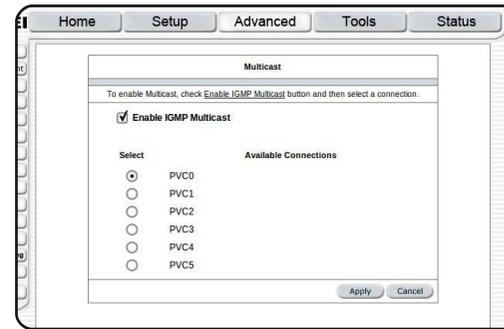
procedura è il modo in cui ho abilitato il modem e lo switch tra i due PC:



Poi dovevo curare l'aspetto della sicurezza riguardo l'autenticazione utente. Ho preferito la sicurezza hardware a quella software per la rete. Così ho inserito il MAC address del laptop nella memoria del modem (sotto l'etichetta "Wireless Security"; modalità "Wireless Management") (Fig 8):

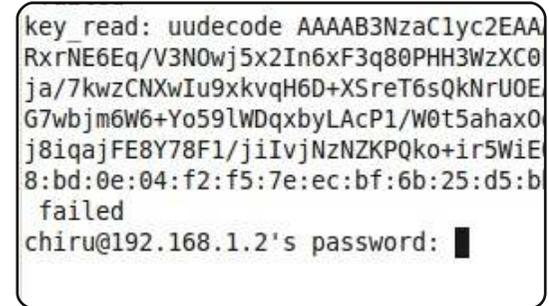


Adesso per abilitare la modalità wireless ho selezionato l'opzione "multicast" (Fig 9) nell'etichetta ". Questo al fine di confermare la connessione wireless per il laptop.



Completate le impostazioni, ho salvato la configurazione. Poi ho digitato "sudo pppoeconf" nel terminale ed il resto del settaggio per la connessione ad Internet dal desktop. Più tardi ho fatto la stessa cosa per il mio laptop e questo si è connesso con il modem. Ora mio fratello ed io siamo entrambi abilitati a condividere i file da una macchina all'altra, con le garanzie di sicurezza.

Supponiamo che due computer, A e B, siano interconnessi e un altro, C, volesse connettersi con uno dei due. Per fare questo C deve conoscere il nome utente e la password di A o B. Così C può accedere ad A o B usando o "ssh" o "Nautilus". Ancora; per usare la connessione ad Internet attraverso A o B, deve avere il nome utente e la password per la connessione ad Internet del computer con il quale C vuole collegarsi.



E solo il modem conosce il MAC address del mio desktop e laptop. Così nessuno può penetrare nella zona di sicurezza senza prima cambiare la configurazione del modem.

Qualsiasi appunto o suggerimento per il miglioramento del sistema è apprezzata.



Uno studente M.Tech di Micro Electronics e VLSI disegnatore alla West Bengal University of technology. Io sono un Verilog HDL, entusiasta di Python ed C, attualmente ingaggiato nell'Interfacing Different Digital Devices con FPGA. Email: anirbanphys@gmail.com

Ho iniziato a dilettermi coi computer a metà degli anni '80 con un Amstrad PCW8512. Dovetti vendere la mia macchina da scrivere elettrica a causa dell'applicazione di Amstrad, Locoscript. Poi sono passato a macchine IBM che usavano MS-DOS e dopo a Windows, dalla sua creazione negli anni '90.

Ubuntu ha catturato la mia attenzione circa 18 mesi fa e da allora ho fatto un considerevole progresso con Linux. All'inizio ho usato un dual boot e poi ho fatto una installazione completa di Ubuntu utilizzando la versione 8.04. Ciò che mi ha fatto decidere ad usare Linux fu l'acquisto di un nuovo portatile con Windows Vista in spagnolo. Windows Vista è penoso e, sebbene io parli lo spagnolo, mi piace avere in inglese tutto il mio software. Ubuntu fu la risposta. All'inizio fu molto difficile per me dato che vi è una ripida curva d'apprendimento e richiede uno sforzo da parte di ciascuno. Lessi alcuni manuali di Ubuntu e cercai più informazioni su Internet. Mi registrai a Ubuntu Launchpad e a un paio di

altri forum Linux. Ho utilizzato questi forum per ottenere risposte a problemi tecnici e ho sempre ricevuto repliche molto rapide ed intelligenti. Ho anche fatto in modo di rispondere ad alcuni quesiti che avevo risolto per me stesso. Non ho progetti riguardo l'uso di Windows 7 ma ho un computer che usa XP. Che sparirà quando alla fine Microsoft smetterà di supportarlo.

L'installazione iniziale della 8.04 avvenne non senza ostacoli. Non c'era suono e la scheda interna wi-fi non veniva riconosciuta. Il problema del suono fu facile da sistemare, non così facile il wi-fi. Mi accontentai di una soluzione secondaria utilizzando un dongle USB. La connessione LAN funzionò dal primo giorno. Mi proposi poi di apprendere riguardo al terminale e ai suoi necessari comandi base; sto ancora imparando di più. Utilizzare il gestore pacchetti Synaptic fu per me un'altra tappa. È davvero interessante vedere le scelte di programmi disponibili che si adattano a tutti i gusti. I repository extra

rendono le scelte anche più eccitanti.

Configurare Evolution Mail per tutti i miei vari indirizzi di posta elettronica fu facile e importare i segnalibri da una macchina Windows a Firefox fu un gioco da ragazzi.

L'installazione di Google Earth e Skype non avvenne senza problemi ma, dopo una faticata, stanno funzionando perfettamente entrambi. È stato installato Calibre;

è un mezzo davvero superbo e altamente raccomandato per collezionare pubblicazioni e notizie. Lo sto usando per il mio lettore di e-book Sony che funziona con un SO Linux. Inserirlo in una porta USB e otterrete una connessione istantanea.

Ho aggiornato alla 9.10, che ci ha messo una vita per il download, ma a causa di problemi con questo avanzamento successivamente ho fatto una installazione pulita della 9.10. Sorprendentemente questa ha portato al riconoscimento della scheda wi-fi. Con l'installazione della 9.10 il portatile Acer Aspire soffriva di arresto e surriscaldamento della CPU, ma ciò è stato sistemato aggiornando il BIOS. Sistemare questo problema potrebbe sembrare semplice (non lo è stato) ma debbo dire che, senza l'aiuto dei forum Linux, non l'avrei mai risolto. Vorrei insistere su questo punto con tutti i lettori di Full Circle: se avete un problema con Ubuntu-Linux ottenete quasi sempre una risposta soddisfacente quando lo presentate alla comunità degli utenti. Questa disponibile comunità è parte di ciò



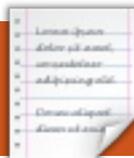
che rende speciale Ubuntu e Linux. Io l'adoro. E funziona.

Per molti anni ho lavorato nel mercato delle arti grafiche utilizzando software per Windows e Mac. Il programma Scribus ha una funzione di composizione tipografica comparabile ai programmi di desktop publishing in questi SO e, inoltre, molto più da offrire. Così lo sto provando. In aggiunta l'editor di immagini GIMP è una alternativa produttiva a Photoshop.

Alcuni mesi fa al mio nipotino di 8 anni venne dato un vecchio e indesiderato portatile Dell che usava Windows ME. È un vero macinino, ma funzionava un pò. Con mia sorpresa scoprii, tramite mio nipote e i suoi amici, che ai ragazzi piace usare programmi di scrittura, disegno e presentazione. Queste applicazioni in ME funzionavano, così lui passava il tempo a disegnare e creare forme di un genere o di un altro. Comunque vidi che questa macchina non era di molta utilità come strumento di apprendimento e non avrebbe intrattenuto mio nipote molto a lungo. Avevo una rivista su Linux con una distribuzione su DVD, così la installai per vedere se avrebbe

migliorato le prestazioni del portatile. Lo riportò in vita in maniera sfavillante. Riconobbe anche la scheda di rete wi-fi PCMCIA. Fu stupefacente, dato che il portatile era del tutto inutile prima di questa installazione e destinato alla rottamazione. Questa distribuzione non mi era familiare così installai Ubuntu 9.10 e configurai tutte le applicazioni base. Andai un po' oltre e installai Childsplay e alcune cose scientifiche per affinare l'immaginazione (sua e mia). La Tavola periodica degli Elementi ha avuto un grosso successo con questo giovanotto e i suoi amici, che ora si stanno interessando di più ai computer. Vi sono una gran quantità di giochi educativi rivolti ai ragazzi e questo è un vero vantaggio nel mondo di Ubuntu.

Mio nipote è davvero compiaciuto di avere un suo portatile e di non dovere monopolizzare il computer fisso della famiglia. Possiede uno strumento educativo che dovrebbe mantenerlo interessato a Ubuntu e a Linux. È un giocatore accanito e molto capace di Club Penguin e gioca on-line con tutti i suoi amici. Perciò è doppiamente Pinguino.



LA MIA STORIA

Scritto da Carlo Angelo V. Marcelo

Il primo computer che io abbia mai posseduto fu un iMac G3 333MHz comprato nel 2006 in un negozio di vendita dell'usato per beneficenza pressapoco per 100 \$. Aveva installato Mac OS 9.0.4 e nient'altro. A quel tempo non sapevo molto sui computer o sui Mac e nei mesi successivi (con l'aiuto di "iMac per negati" di David Pogue), riuscii solo a codificare alcuni dei miei scritti in testo semplice, a giocherellare col sintetizzatore vocale, ascoltare i miei CD e a sperimentare il rimorso dell'acquirente perché mi sembrava di aver comperato un lettore Cd col monitor e niente di più. Fu frustrante dato che non riuscii neanche a trovare un modo per connetterlo ad Internet in dial-up e alla nostra stampante HP. Feci un pò di ricerche e scoprii che avrei potuto aumentare la RAM dai 32 MB in dotazione al massimo di 256 MB e aggiornare anche l'hard disk da 6 a 20 GB. Mandai quindi il computer ad un negozio locale specializzato in Mac e mi installarono Mac OSX 10.3 (Panther). Dopo di che mi abbonai alla DSL. Fui in grado di acquistare una mia copia di Mac OS X 10.3 e Mac OS 9.0.4 per una reinstallazione, una nuova stampante compatibile con OSX, una

tastiera coordinata all'iMac e un mouse da eBay.

Per più di un anno l'iMac fu il mio unico computer. Nel 2008, quando ebbi abbastanza denaro per comperare un computer nuovo, decisi per un portatile e considerai le mie scelte: comperare un Macbook, iBook o Powerbook di seconda mano; risparmiare un po' più di denaro per permettermi un Macbook nuovo; comperare un picci (come li chiamano le riviste per MacDipendenti); o installare questo SO di cui avevo letto in Internet chiamato Ubuntu.

All'inizio imparare Linux fu frustrante; c'erano così tante informazioni disponibili che non sapevo da dove cominciare. Il sito linux.com non fu molto d'aiuto ma mi ritrovai a sfogliare ubuntu.com con la sua etichetta "Linux per esseri umani" e feci la sottoscrizione per un CD gratuito. Non mi aspettavo che il Cd arrivasse alla mia porta; perché Ubuntu avrebbe dovuto inviarmi un Cd gratuito dal regno Unito alle Filippine? Ma, ad ogni modo, mi iscrissi.

Un mese dopo ricevetti il CD, Gutsy Gibbon. Vi era qualcosa che colpiva nella grafica del CD, il suo logo, la promessa del software libero e la libertà di installarlo su qualunque numero di pc. Con l'iMac è eccitante provare applicazioni gratuite ma in Ubuntu il termine "free" significa molto di più: free come discorso libero e free come la birra gratis. Non fingerò di averne afferrato il senso a quel tempo, ma di sicuro fu affascinante.

Installai Gutsy Gibbon sul desktop con Windows XP paralizzato dai virus di mio fratello e trovai il SO misterioso, accogliente, caldo, bello e, beh, umano. Per me fu un intero nuovo mondo e più ci giocavo, più ne diventavo coinvolto e dipendente. Comunque l'hard disk del pc di mio fratello cedette così il mio iniziale giocherellare con Ubuntu fu interrotto. Mi rimasero alcune altre settimane per decidere se comperare un pc portatile (stavo dando un'occhiata a un Compaq) o un Macbook. Feci qualche ricerca sulle applicazioni Linux e linuxapp.com mi fu immensamente d'aiuto per quello. Una volta che ebbi una lista delle applicazioni di cui avevo bisogno, principalmente software DAW (Digital Audio Workstation), presi

finalmente una decisione. Mi sembra di ricordare di aver letto di Ardour o di Elisa Media Center quando alla fine dissi a me stesso "Sono convinto". Poi feci delle copie dei miei file sul Mac, convertii i file AppleWorks in Word ed Excel e via dicendo per preparare la migrazione ad Ubuntu.

Acquistai un Asus A8HE e installai immediatamente Gutsy Gibbon ma la mia eccitazione si mutò in delusione quando il suono non funzionò. Non funzionava la scheda wireless. Un lungo tutorial sul forum di Ubuntu mi insegnò molto. Sebbene all'epoca Hardy Heron fosse ancora in beta decisi di provarlo, poiché avevo del lavoro di registrazione da fare a casa e migliaia di file mp3 così scaricai l'immagine ISO e la masterizzai su un disco. Provai prima il live CD. Il suono funzionava! L'aspetto complessivo di questo SO era più rifinito. Sebbene non avessi mai usato prima un rilascio in beta, ormai sapevo delle sue possibili instabilità. La webcam non funzionava, né alcuni tasti funzione ma questo importava molto meno del non avere suono. Al momento in cui uscì il rilascio finale di Hardy Heron il mio entusiasmo per Ubuntu e la sua comunità era elevato. Partecipai anche ad un incontro LoCo.

Ho aggiornato alla versione più nuova di Ubuntu non appena fu disponibile in versione beta. Così ho usato Intrepid Ibex, Jaunty Jackalope, Karmic Koala e adesso Lucid Lynx. Ad ogni rilascio Ubuntu continua a diventare migliore. Con i progressi e i miglioramenti (e ora il cambio di logo e schema di colore) è come se la storia si dispiegasse davanti agli occhi di ciascuno. Comunque ho un posto speciale per Hardy. Fu la versione di Ubuntu che sembra essere stata quella in cui ho passato più tempo. Naturalmente, dato il preciso programma di rilascio semestrale di Ubuntu la mia impressione non è vera. Tra le versioni di Ubuntu con l'aspetto "classico" Jaunty Kackalope spicca come la più granitica per stabilità e affidabilità.

Quanto a Lucid Lynx? vado pazzo per il nuovo design, i nuovi logo, boot splash e il nuovo schema di colore. Inoltre con Lucid Lynx sono stato finalmente in grado di installare con successo Ubuntu Studio (applicazioni audio con il kernel R.T.), configurare Jack e di trovare un output decente. Ho installato Ubuntu Studio sopra l'installazione di base, in parte perché sono una specie di purista e trovo affascinante la scelta di colori di Ubuntu (marrone, arancio, giallo e

adesso melanzana). Inoltre non sono interessato all'aspetto di Ubuntu Studio (non sono un appassionato di temi scuri). Fondamentalmente, sono più interessato alle applicazioni audio essenziali: Hydrogen, Ardour, Jack, Audacity e ZynAddSubFX Software Synthesizer.

Ad ogni rilascio vedo Ubuntu diventare più forte, più carino e più affidabile. Ogni anno la Canonical mi dà due date da aspettare con impazienza. Attualmente, Maverick Merkat sarà rilasciato tra cinque mesi. Sono sicuro che aggiornerò quando uscirà la sua beta. Quanto al mio iMac? Tristemente, una volta che sono passato completamente a Ubuntu, non ho mai avuto tempo da perderci. È in un angolo della mia camera da letto, tranquillamente coperto e protetto dalla polvere. Ho dei fantastici ricordi del mio iMac e mi tengo aggiornato con le ultime novità da Apple ma Ubuntu e l'open source sono diventati il centro della mia vita digitale sin dal 2008 ed immagino che lo saranno per molti altri anni a venire.

Venite a visitare il mio blog:
<http://mydelicatehead.blogspot.com>



La vita del mio computer è diventata molto presto più facile con l'arrivo in casa di Ubuntu. È cambiato molto. Ho iniziato tempo fa dalla versione 7.10, e sono ancora con Ubuntu. Ho provato e usato le versioni 5.10 e 9.04. E finalmente quando uscì la versione 10.04, l'ho scaricata e installata come mio sistema operativo.

Installazione

Durante l'installazione da CD sono apparsi tre errori. O forse erano solo proposte di opzioni strane durante l'installazione. Ho premuto OK con sicurezza e ho continuato l'installazione. L'installazione terminò con successo e il sistema partì. Ho avuto paura che il sistema non avrebbe funzionato, ma fortunatamente le mie paure non si realizzarono.

Prima impressione su Gnome 2.30

La sua grafica è impressionante. Sono stato all'incirca 15 minuti a

guardare il tema predefinito. Mi piace ancora guardarla ogni volta che lavoro con il mio PC. È veramente piacevole per gli occhi ed è fatto veramente bene, intelligente e bello. Mi è piaciuto dal primo momento che i bottoni sono stati spostati sul bordo superiore sinistro dello schermo. Le finestre cerchiato di nero e le icone sono piacevoli da guardare.

La tastiera del pannello di layout e Ubuntu One sono tutto quello di cui hai bisogno per un comodo lavoro.

I driver Nvidia sono stati impostati bene e mi permettono di attivare gli effetti 3D cosa che non ho potuto fare con le versioni 7.10 o 9.04. Ma qui c'è una difficoltà. Quando premo qualsiasi combinazione Ctrl+Alt+F1-F6 non c'è alcuna trasmissione alla console. Invece appare uno schermo nero con una linea gialla a sinistra.

“Viaggiando nel sistema”

Il collegamento a Internet di casa mia non ha avuto problemi. Mi è piaciuto che Network Manager sia già installato come predefinito permettendomi di aggiungere qualsiasi connessione VPN. Ho scritto alcuni script standard e l'Universo chiamato Internet era al mio servizio!

Allo stesso modo in cui ho avuto modo di utilizzare l'interfaccia in lingua russa, ho iniziato la localizzazione subito dopo la connessione a Internet. Ho scelto l'opzione “lingua Russa”, e mi ha molto sorpreso. Invece di iniziare il download e impostare i pacchetti necessari, il sistema mostrò un messaggio di errore. Dopo aver letto questo messaggio attentamente, ho compreso che il sistema non aveva due importanti cataloghi tra cui apt-get e Update Manager.

Ho scritto nel terminale:

```
sudo chmod 777 /var/cache/apt/
```

```
dir /var/cache/apt/archives/
```

```
dir /var/cache/apt/archives/partial/
```

A questo punto ho iniziato la localizzazione che partì con successo. E adesso il sistema ha una lingua che conosco.

E c'è un vantaggio qui. Tutto il sistema è stato immediatamente 'Russianizzato'. Questo significa che tu non devi 'Russianizzare' separatamente il tuo programma Office o ogni qualsiasi altro programma, come nelle precedenti versioni. Qui si può applicare la localizzazione a tutto il sistema.

Il GRUB loader è stato cambiato. Ora è più comodo da usare e più facile da leggere.

La velocità del download è stata aumentata di 1.5 volte. Ad esempio, posso dire che quando ho installato Oracle XE — 10g usando la versione 9.04, il tempo di caricamento aumentò. E ora Oracle 10.04, con 20GB, il download non cambia il tempo di caricamento.

La velocità per entrare nella

modalità sospendi e risveglio è stata incrementata di 1/2. Ho provato Apple MacOS X in Virtual Box. Tutti i parametri incluso la velocità di caricamento, sospendi e risveglio in 10.04 sono uguali in MacOS.

L'interfaccia grafica del terminale è diventata più attraente. Non ho avuto bisogno di impostare personalmente i colori. Sono stati inoltre aggiunti molti giochi di logica.

Ma GIMP è scomparso dall'installazione predefinita. L'ho dovuto impostare così come Pidgin.

Per quanto riguarda i dispositivi esterni, posso dire che praticamente ora è tutto meraviglioso. nelle precedenti versioni ho dovuto scrivere tutto uno script durante l'impostazione di una stampante Canon perché il sistema non lo riconosceva. E alla fine ho smesso di provare alla versione 9.04 decidendo semplicemente di non utilizzare la mia stampante.

Ora ho scaricato i driver dal sito ufficiale della Canon e ho installato

CUPS. Ho scritto un piccolo script in bash e l'ho posizionato nel bottone sul pannello iniziale. Quando ho bisogno di usare la stampante prima di stampare clicco solo sul bottone per montare la stampante nel sistema.

Non ho e non uso la web-cam e il microfono. Questo è il motivo per cui non posso dire come funzionano in questa versione.

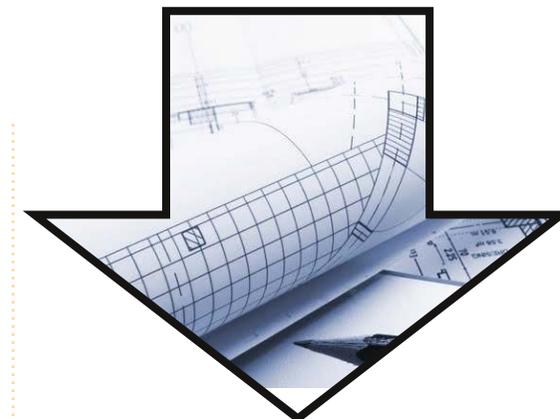
Conclusione

Nonostante alcuni problemi con l'installazione e l'assenza del catalogo /var/cache/base, Ubuntu 10.04 ha preso il degno posto sul mio pc di casa e continua a rendere il mio sistema completo.

È un sistema operativo perfetto per quelli che non hanno mai usato Ubuntu prima. Ubuntu 10.04 LTS (Lucid) Desktop Edition è tutto ciò di cui si ha bisogno per

un sistema casalingo. È veloce, pratico, e la sua caratteristica principale è la sicurezza in tutti i casi.

Sto impazientemente aspettando Ubuntu 10.10. Quanto questo sistema si potrà far apprezzare, solo il tempo lo potrà dire. Ma non ho dubbi sul fatto che Canonical rilascerà una release degna.



Sondaggio Full Circle 2010

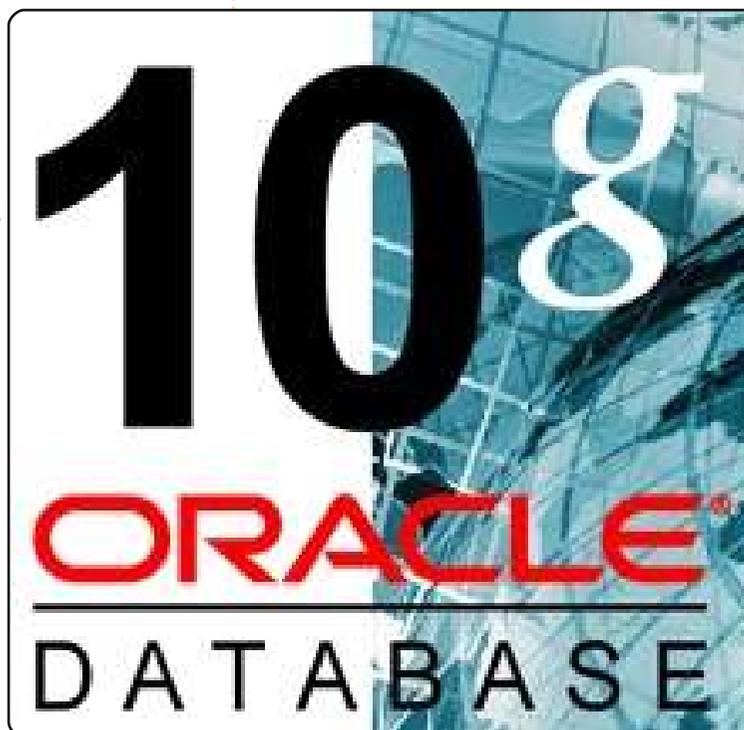
Qui al Full Circle siamo sempre all'opera per migliorare le cose e aspettiamo a braccia aperte i vostri suggerimenti su ogni aspetto della rivista. Lo scorso anno abbiamo lanciato un sondaggio che ha avuto molto successo (e ci ha aiutati molto) e quindi vorremmo ripetere l'esperimento anche quest'anno, visto che questo ci farà capire se/cosa/come siamo migliorati o no!

Perciò dedicate qualche momento a riempire il nostro sondaggio:

<http://goo.gl/xMPO>

Il futuro di Full Circle è nelle vostre mani!

I risultati del sondaggio saranno pubblicati in uno dei prossimi numeri della rivista. Il sondaggio si concluderà il 30 Settembre 2010.



MORE UBUNTU!

Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!
DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



TOTALLY LUCID

THE LYNX LEAPS
What's new in Ubuntu 10.04?

Build your own social networking site
**HUGE SAVINGS OFF THE NEWSSTAND PRICE!
SUBSCRIBE NOW!**



TUNEUP FOR STARTUP
Find out why Lucid boots faster

Getting around in Launchpad
New ink: Exploring OpenOffice 3.2
Create your own e-books

DISCOVERY GUIDE



WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



RECENSIONE

Scritto da Grant Paton-Simpson, Lead Developer

SOFA Statistics

Molte persone, che non sono statistici, hanno bisogno qualche volta di fare analisi, resoconti o test statistici. SOFA è studiato per queste persone (studenti, analisti di impresa, manager, ricercatori) e non solo per esperti di statistica. SOFA è l'acronimo di Statistics Open For All (Statistica aperta a tutti), e due dei principali obiettivi sono facilità d'uso e apprendimento durante l'uso.

Con già più di 15000 download, sembra ci sia una domanda per un

semplice programma di statistica e analisi.

Che tipi di report si possono fare? Semplici tabelle di frequenza sono facili da creare con opzioni come le percentuali totali e di colonna. Si possono anche creare dei report tra più tabelle con l'annidamento delle righe e colonne a scelta, e con percentuali di righe e colonne. Mentre si configurano i report, una versione di esempio è mostrata a ogni avanzamento, quindi si può verificare che sia uguale a ciò che si vuole.

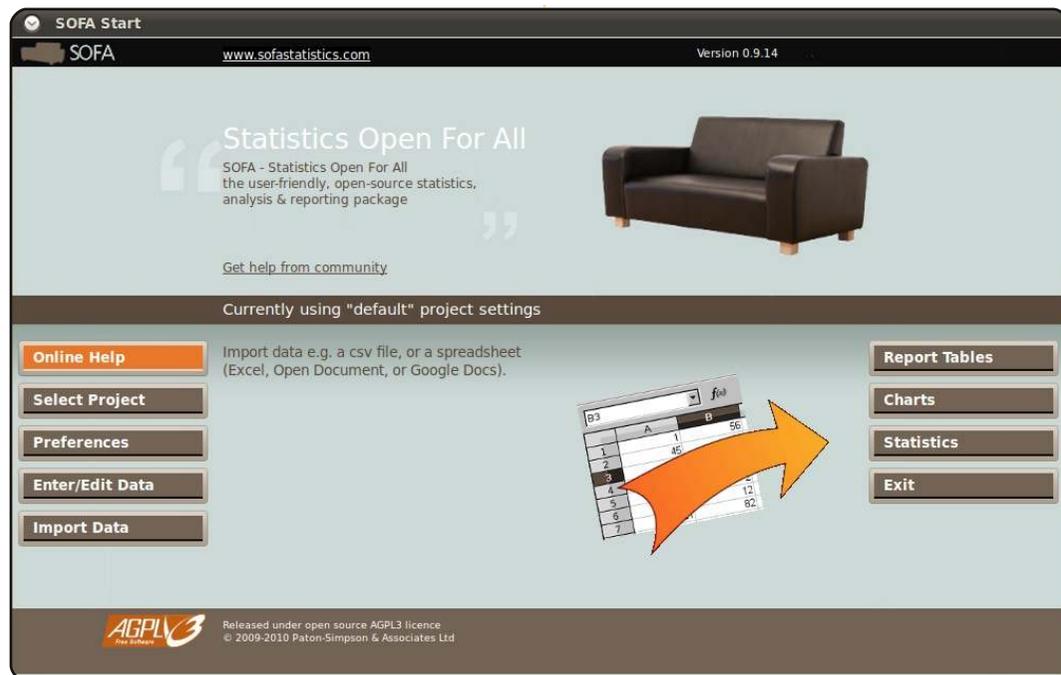
La creazione delle tabelle di report con le statistiche descrittive quali media, mediana, scarto quadratico medio può essere svolta anche dall'interfaccia grafica. Le tabelle di report possono mostrare anche campi selezionati di dati non elaborati provenienti da tabelle sottostanti, con l'opzione di inserire i totali e formattazioni speciali per la prima colonna (se contiene le etichette).

Si possono applicare degli stili alle tabelle attraverso un menù a tendina. Quattro stili sono disponibili al momento, tra cui: Pebbles e Lucid Spirals. Cosa ha ispirato il secondo, chiamato lucid_spirals, dovrebbe essere ovvio agli utenti di Ubuntu.

SOFA è studiato per avere un output accessibile. Rispetto ad alcuni pacchetti statistici, gli output di SOFA non richiedono programmi di visualizzazione proprietari. I risultati possono essere osservati nel browser web predefinito e possono essere mandati via email o distribuiti come un qualsiasi file HTML. Nessun lavoro particolare è necessario per renderli adatti per una rete interna o per il Web. E poiché non c'è Flash, ogni cosa è stampata in modo standard. Non è utile avere un output accattivante se non si può condividere con gli altri.

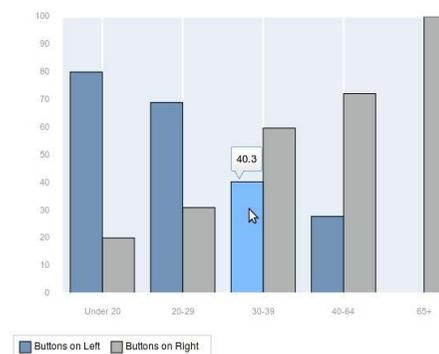
SOFA Statistics è al momento a metà strada nell'implementare l'output grafico, ad esempio grafici a barre, a torta ecc. Seguendo l'obiettivo del "bell'output" di SOFA, si intende usare SVG e Javascript per avere un livello appropriato di stile. Due librerie sono state considerate, RaphaelJS (<http://raphaeljs.com/>), e Dojo (<http://dojotoolkit.org/>). Una volta che l'output grafico sarà implementato, SOFA Statistics sarà pronto per il rilascio della versione 1.0. Si può seguire il progetto attraverso il blog <http://www.sofastatistics.com/blog> o twitter <http://www.twitter.com/sofastatistics>.

Aiutare gli utenti nella scelta del test statistico più appropriato è una delle priorità di SOFA. La finestra di selezione

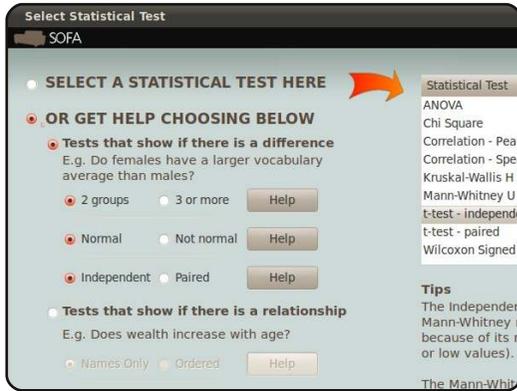


Button Placement Preference by Age

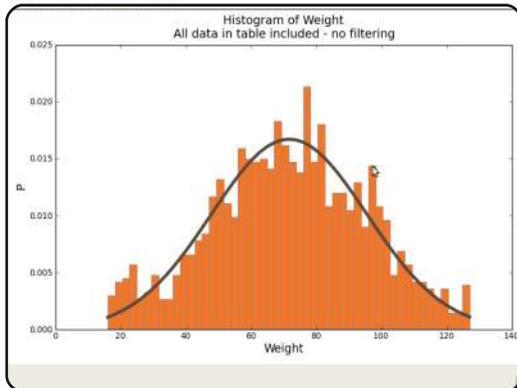
Demonstration data only



delle Statistiche guida l'utente nell'esplorazione dei dati permettendo di scegliere in modo appropriato.



Per vedere se i dati sono distribuiti normalmente, ad esempio, è possibile aprire la finestra di dialogo sulla normalità ed esplorare in modo visuale i dati.



Mentre programmi come R hanno l'obiettivo della massima flessibilità e potenza, la filosofia di SOFA è di concentrarsi nel far sì che i più importanti test siano facili da usare e

con confidenza. Allo stesso modo, l'output è orientato alla capacità di essere utile, integrando diverse informazioni insieme. Per esempio, quando si valuta la correlazione lineare, i grafici a dispersione sono mostrati insieme alle statistiche descrittive.

SOFA può lavorare con i vostri dati, in qualunque formato siano. Si possono inserire dati direttamente in SOFA, importare in un file csv o in un foglio di calcolo, inclusi quelli di Google Docs (si veda

http://www.sofastatistics.com/wiki/doku.php?id=help:online_surveys per dettagli su come prendere i dati direttamente da un modulo di sondaggio di Google Docs), o connettersi direttamente ad un database.

Qualche volta i dati che si vogliono analizzare non sono nella forma giusta. SOFA ha degli strumenti integrati che permettono di modificare o etichettarli in modo da renderli utili per l'analisi e i report. È possibile, ad esempio, ricodificare un campo per l'età in un campo per gruppi di età.

Si possono anche inserire etichette alle variabili e valori che verranno utilizzati mentre si visualizzano i risultati.

E se si è interessati solamente a un sottoinsieme dei dati, è facile inserire filtri alle tabelle dei dati, ad esempio i pazienti di una sola clinica.

SOFA ha molte altre caratteristiche che non possono essere prese tutte in considerazione in un breve articolo, ma questo articolo ne dà per fortuna un assaggio. Per quanto riguarda la parte tecnologica, SOFA Statistics è sviluppato su Ubuntu, ma i pacchetti sono anche disponibili per Windows e Mac OS X.

Il programma è scritto in Python e il codice può essere visto su Launchpad (<http://bazaar.launchpad.net/~launchpad-p-s/sofastatistics/main/files>). Gli script interni usati da SOFA sono anche in Python. E, poiché Python è di facile apprendimento, gli utenti possono integrare questi script interni in script

più grandi per automatizzare l'analisi, ad esempio per report a cadenza mensile. L'obiettivo di SOFA di essere aperto a tutti coincide con l'essere scritto in Python sia all'interno che all'esterno.

Consiglio di provare SOFA (<http://www.sofastatistics.com/downloads.php>). È disponibile sotto licenza open source AGPL3 e, se avete nuove idee, se scoprite dei bug, volete scrivere un tutorial o aiutare in qualche altro modo, prego di contattarmi direttamente a grant@sofastatistics.com. Naturalmente, se vi piace SOFA Statistics, vi prego di spargere la voce e di votarlo su: <https://sourceforge.net/projects/sofastatistics/> o <http://freshmeat.net/projects/sofastatistics>.





INTERVISTA AI MOTU

Prelevata da behindmotu.wordpress.com

Robert Ancell

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



Età: abbastanza vecchio
Località: Sydney, Australia
IRC Nick: robert_ancell

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

Utilizzo Linux almeno dal 2000. La prima distribuzione fu probabilmente RedHat 4 o 5.

Da quanto tempo stai utilizzando Ubuntu?

Credo sin dal suo inizio. Prima, usavo Debian Unstable e sono passato a Ubuntu intorno al 2004.

Quando sei stato coinvolto nel gruppo MOTU e in che modo?

Sto proponendo pacchetti per l'uploading negli ultimi cinque mesi e due giorni fa sono stato accettato come MOTU.

Cosa ti ha aiutato a imparare a pacchettizzare e come lavorano i gruppi di Ubuntu?

Ho imparato a pacchettizzare con la creazione di pacchetti Debian per progetti upstream che producevo seguendo le Debian Maintainers guide. Sto ancora cercando di capire come funzionano le squadre di Ubuntu :)

Qual è la cosa che ti piace di più nel lavorare con i MOTU?

Tirare fuori l'ultima novità in modo che la gente possa usarla!

Qualche consiglio per coloro che vogliono aiutare i MOTU?

Triage, riprodurre e correggere i bug!

Fai parte di qualche gruppo locale Linux/Ubuntu?

No. Partecipo agli incontri del gruppo Python Sydney (<http://www.sypy.org>) di tanto in tanto.

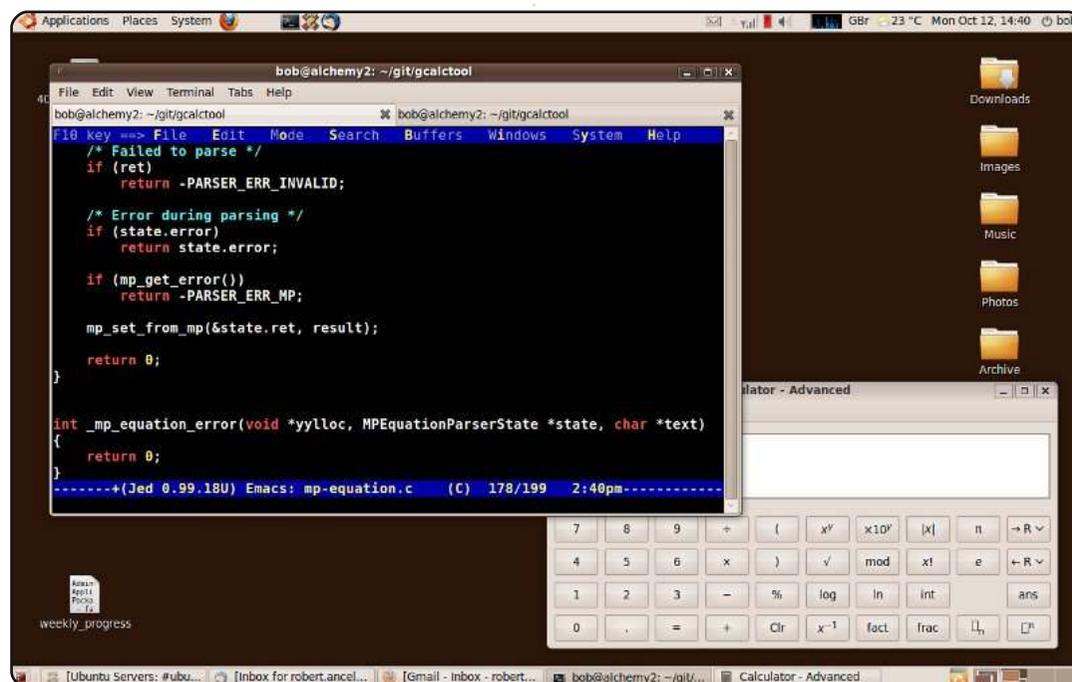
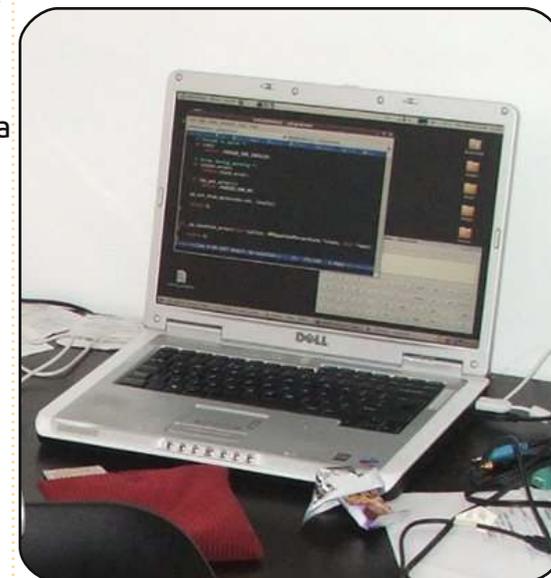
Su quale aspetto di Karmic e Lucid ti concentrerai?

Ho trascorso la maggior parte del mio tempo lavorando sulla

risoluzione dei bug in generale, per Karmic. Ho in programma di trascorrere del tempo lavorando sulla schermata di login GDM e sulla gestione degli utenti per Lucid.

Come trascorri il tuo tempo libero?

Sto per fare una gara in bici di 90 km tra poche settimane: mi sono allenato durante il mese scorso, dopo non aver fatto nulla di serio a riguardo per alcuni anni.





INTERVISTA AI TRADUTTORI

A cura di Amber Graner



Aron Xu

Gruppo di traduzione Cinese semplificato

Grazie a una grande comunità di traduttori volontari che, senza stancarsi, lavorano alla localizzazione di ogni parte del sistema operativo ad ogni rilascio, Ubuntu viene fornito agli utenti nella loro lingua. In questa serie di interviste conosceremo loro, la loro lingua e come lavorano.



Potresti parlarci un po' di te e della lingua nella quale aiuti a tradurre Ubuntu?

Mi chiamo Aron Xu, studente alle superiori e sarò maggiorenne da settembre 2010. Ora sto lavorando come leader dei traduttori del Cinese Semplificato Ubuntu, impegnato in GNOME/KDE e traduttore su TP (translationproject.org) per aiutare a tradurre Ubuntu e altro software libero in Cinese Semplificato (zh_CN) e sono anche un membro del team

dei Coordinatori di traduzione Ubuntu per aiutare riguardo i problemi generali nella comunità di traduzione Ubuntu.

Come e quando sei diventato un traduttore Ubuntu?

La mia prima stringa fu postata via Launchpad a Luglio 2008. Presto sono stato accettato come membro ufficiale del team di traduttori Ubuntu del Cinese Semplificato. A settembre 2008 iniziai il mio lavoro sulle traduzioni GNOME come traduttore.

In quali altri progetti dai una mano nella comunità?

Oltre che aiutare a tradurre Ubuntu (progetti upstream come GNOME/KDE/Debian e cose specifiche di Ubuntu) e coordinare il lavoro tra team, sto anche contribuendo a qualche progetto separato come Pidgin, Enlightenment, ecc.

Appartieni a qualche Ubuntu LoCo team? Se sì, quale?

Certamente sì, appartengo al LoCo team Ubuntu Cina e lavoro come un membro centrale nell'organizzazione

di eventi e nell'amministrazione dell'infrastruttura.

Come possono iniziare le persone che vogliono aiutare a tradurre Ubuntu e tutte le sue parti nella vostra lingua?

Abbiamo un bel po' di documenti su come iniziare a tradurre vari tipi di software libero e quali sono i requisiti sulla qualità che occorrono. Le persone che vogliono iniziare a lavorare possono semplicemente trovare i documenti sul nostro LoCo Wiki e contattare il giusto team per avere più aiuto se necessario.

Qual è l'esperienza desktop per gli utenti Ubuntu nella tua lingua? Ubuntu è popolare in Cina?

L'esperienza degli utenti nel Cinese Semplificato è quasi buona adesso, ma c'è ancora qualche problema non risolto nei font, nel metodo di input e nei campi di codifica. Stiamo lavorando con gli sviluppatori competenti, provando a sbarazzarcene nel prossimo futuro. Ubuntu non è ancora così popolare in Cina, ma la quantità di utenti sta crescendo rapidamente. La maggior parte delle persone aveva imparato

Windows con l'istruzione scolastica; abbiamo bisogno di lavorare più duramente per promuovere Ubuntu per permettere loro di conoscerlo e innamorarsene.

In quali aspetti ha bisogno di aiuto il tuo gruppo?

Nonostante Ubuntu non sia così popolare in confronto a Windows in Cina, il numero di utenti è comunque molto largo. Abbiamo 245.190 utenti registrati nel nostro LoCo forum e credo ci siano molti più utenti nella realtà. Uno dei più importanti problemi che incontrano le persone lungo la via per passare ad Ubuntu è che gli piacerebbe avere un ambiente totalmente localizzato con il Live CD o nel preciso istante che l'installazione è completata, così il nostro team vorrebbe avere i pacchetti completi della lingua Cinese Semplificato e il sistema di input usabile già fornito con il CD ufficiale nei rilasci futuri.

Sappiamo che Ubuntu ha l'abilità di installare il supporto linguistico durante/dopo l'installazione, ma i nuovi utenti si confondono sempre quando fanno partire il sistema col

INTERVISTA AI TRADUTTORI

Live CD e completano l'installazione senza una connessione attiva ad internet. Nel ciclo di rilascio di Lucid abbiamo provato a fornire i pacchetti della lingua nei rilasci giornalieri, ma alla fine sono stati rimossi a causa di problemi riguardo lo spazio sul disco, senza averci mandato alcuna notifica, questo fatto è stato molto criticato dagli utenti cinesi. Abbiamo bisogno di qualcuno che ci dica come possiamo inserire i nostri pacchetti linguistici nel CD senza che vengano rimossi nella versione finale. Ubuntu avrà un considerevole numero di utenti in questo semplice modo. Perché non considerare i pacchetti della lingua Cinese Semplificato come gli altri già inseriti nel CD che sono preferiti tanto da non essere rimossi a causa dello spazio disco?

Conosci qualche altro progetto o organizzazione in cui Ubuntu è usato nella tua lingua?

Diversi gruppi commerciali hanno iniziato a usare Ubuntu con una sottoscrizione commerciale di supporto a Canonical. Alcune scuole medie hanno adottato Ubuntu come una parte essenziale dei loro computer, come la Chengdu Foreign Language School.

Quale parte nella traduzione di

Ubuntu senti sia più gratificante?

È semplice da spiegare, mi sento veramente felice quando vedo la gente far girare software su cui ho lavorato.

C'è qualcos'altro sul tuo team o sullo sforzo di traduzione che non ti ho chiesto di cui ti piacerebbe parlare?

I traduttori Ubuntu in Cinese Semplificato sono una grande squadra formata da 80 membri e il numero di collaboratori è oltre 300 come registrato nel gruppo dei Collaboratori di traduzioni Ubuntu Cina in Launchpad. Noi non abbiamo il problema di carenza di collaboratori ma una gran quantità di persone hanno causato alcune difficoltà nella gestione del team. Vorrei dire che è meglio avere più traduttori upstream per GNOME/KDE al fine di lavorare sulla parte centrale delle traduzioni e tenere solo un numero giusto di traduttori per lavorare su specifiche stringhe di Ubuntu in Launchpad. Così stiamo restringendo le condizioni di accesso al team per preservare il gruppo da una crescita fuori controllo poi mandiamo i nuovi collaboratori a monte e li aggiungiamo alla squadra dei Collaboratori di Traduzione Ubuntu

Cina per avere una chiara appartenenza come premio del loro contributo. Da membro del gruppo dei Coordinatori di Traduzione Ubuntu ho trovato che ci sono problemi sulla definizione di posizione dei Traduttori Ubuntu durante il mio lavoro di routine. È un argomento che vale la pena di discutere e forse qualche cambiamento potrebbe essere fatto



dai gruppi nella comunità di traduzione Ubuntu.

Come diventare un traduttore di Ubuntu

Conosci le lingue? Unisciti alla nostra comunità di traduzione e rendi Ubuntu accessibile a tutti nella loro lingua. Puoi:

contattare un gruppo di traduzione (<https://translations.launchpad.net/+groups/ubuntu-translators>) o creare uno tu (<https://wiki.ubuntu.com/Translations/KnowledgeBase/StartingTeam>)

Aiuta a tradurre questa lingua: <https://translations.launchpad.net/ubuntu>



INTERVISTA AI LoCo

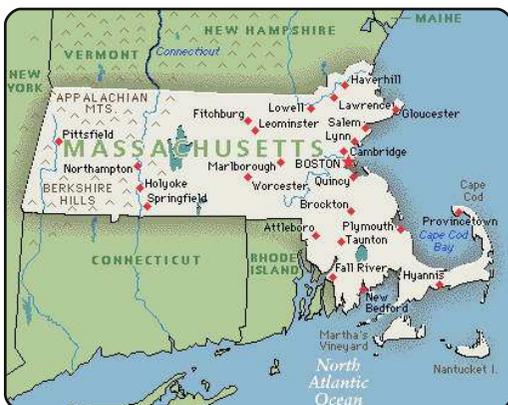
A cura di Amber Graner



Martin Owens

Ubuntu Massachusetts LoCo Team

Un LoCo Team è una Comunità Locale di utenti Ubuntu. Un LoCo può essere impegnato nella promozione a livello locale, nel supporto nel linguaggio locale, nel supporto in generale agli utenti del luogo e molto altro. La cosa più importante tuttavia è che permette alla gente di trovare altri utenti di Ubuntu vicini e di sperimentare in prima persona la Comunità Ubuntu.



Nell'ultima di questa serie di interviste con i LoCo Team USA (*Locos, Leaders, and Lessons Learned*), Amber Graner parla con Martin Owens del Massachusetts Ubuntu LoCo Team. Martin ci racconta quali strumenti utilizza il team, gli eventi a cui partecipano e anche il supporto fornito, i consigli che il Massachusetts LoCo Team darebbe agli altri team e membri della comunità e molto altro ancora!

US-Team: Ci puoi dire qualcosa di te e il tuo ruolo nel LoCo Team?

Martin Owens: Il mio attuale ruolo nel team locale del Massachusetts è sia quello di leader sia di contatto ufficiale con le comunità mondiali; fornisco garanzie e aiuto sull'auto-gestione ai membri che possano essere troppo timidi nel prendere l'iniziativa; fornisco notizie e aggiornamenti interessanti alla squadra locale che possono risultare stimolanti.

US: Quando è partita l'iniziativa del Ubuntu Massachusetts LoCo team? Quanto tempo ci è voluto per essere approvato?

MO: È iniziato nel lontano 2007 quando un gruppo di noi è uscito per una pizza, da allora tutto è diventato molto più formale adesso che c'è una linea direttiva e una definizione riguardo ciò che dovrebbe fare un gruppo della comunità locale. Dopo aver scoperto questi fattori ed organizzato alcuni eventi è stato possibile ottenere l'approvazione. Il nostro gruppo è stato approvato tempo addietro quando si doveva ancora passare direttamente dal consiglio. Era più facile organizzare gli

eventi dato che Shiplt a quei tempi forniva ancora agli utenti, per iniziare, piccole quantità di CD.

US: Quali strumenti utilizzate per la vostra squadra? Mailing list, forum, IRC, siti web, siti di micro-blogging, ecc.

MO: Al momento il nostro metodo primario di comunicazione è IRC per le discussioni veloci e la mailing list per gli annunci e le discussioni permanenti. Diamo annunci sui siti web, negli account broadcast e nei forum ma tendiamo a non usarli se non per questo scopo.

US: Durante il processo di approvazione del LoCo quali sono state alcune delle sfide affrontate e come ha fatto la squadra a superarle?

MO: Il gruppo non ha avuto critiche inaspettate dalla comunità geek qui in Massachusetts riguardo al fatto che ci fossimo focalizzati su una distribuzione, né dalla FSF (che ha sede in Boston) né dai vecchi e molto affermati LUG e dai gruppi universitari che non vogliono dare l'impressione di favorire un prodotto commerciale. Questo ha reso

stimolante l'organizzazione di eventi dal momento che dobbiamo attrarre persone che sono al di fuori delle università, in una città prettamente universitaria, e cercare di accendere l'interesse per il sostegno del progetto in posti insoliti.

US: Quali sono le maggiori sfide che la vostra squadra deve ora affrontare e quali strategie utilizza per superarle?

MO: A mio avviso l'apatia è il problema più grande di qualsiasi team, mantenere vivi gli interessi nel corso di un lungo periodo di tempo senza avere alcun membro a tempo pieno e contemporaneamente tenere il passo con i piccoli oneri amministrativi che rendono tutto meno divertente. Ecco perché le cose come il loco.ubuntu.com sono necessarie; per toglierci oneri e aiutarci a rendere gli eventi imponenti e divertenti.

US: A quale tipo di attività partecipa il LoCo? Ci sono degli eventi che il LoCo team sponsorizza?

MO: Abbiamo istituito delle sessioni di formazione ogni martedì per due

anni e talvolta delle sessioni speciali il mercoledì per le classi avanzate, ma il gruppo a cui davamo lezioni è passato all'iMac di Apple e ha smesso. Abbiamo anche implementato degli eventi sulla fantascienza o simili; l'uso di questi eventi può attirare persone che non sono 'geek' e possono far avvicinare nuove persone aggiungendo un livello di autenticità che è venuto a mancare.

US: Quali sono alcuni dei progetti in cui il vostro team LoCo ha lavorato? Quali sono alcuni dei prossimi progetti che la comunità Ubuntu si può aspettare di vedere realizzati dal LoCo team durante il prossimo ciclo?

MO: Dopo il successo di Anime Boston abbiamo un altro evento simile al Pi-Con5; è un evento organizzato nel centro dello stato che dovrebbe attrarre persone da una vasta area e che normalmente non sarebbero potute venire a Boston. Stiamo organizzando anche degli Ubuntu Hours e alcuni altri lavori di comunità ma di questi eventi non sono ancora stati confermati i piani.

US: Quali sono alcuni dei modi con cui il LoCo recluta attivamente nuovi membri? Quali risorse sono state create o si usano (manifesti,

volantini, biglietti da visita, banner ecc)?

MO: Tradizionalmente abbiamo cercato di mantenere la nostra pubblicità focalizzata su Ubuntu stesso, si pensava di attrarre nuovi utenti Ubuntu e così facendo sarebbe cresciuto il gruppo di persone interessate e che sarebbero venute a dare una mano con il loro appoggio all'interno del gruppo. Ora penso che sia il momento di rivalutare questo pensiero e forse di pubblicizzare il gruppo in luoghi come le università.

US: Cosa pensi sia l'aspetto migliore riguardo il far parte di un Loco Team?

MO: Ottenere supporto da parte di persone che conosci.

US: Qual è stato il momento più gratificante ed eccitante per il LoCo Team fino ad oggi e perché?

MO: Probabilmente la creazione di un laboratorio di comunità con Ubuntu, compresi i server e la formazione delle persone su come utilizzare l'avvio PXE per installare Ubuntu su molte macchine nuove.

US: Che suggerimenti volete dare ai Loco team di nuova formazione o a quelle in via di approvazione?

MO: Assicurarsi di organizzare eventi,

avere una sede di servizio organizzata, anche se si tratta di un bar da qualche parte e assicurarsi che ci sia un contatto ufficiale e non preoccuparsi di pestare i piedi alla gente in fase di avvio. Troppe volte le persone sono troppo caute con i loro piani di organizzazione.

US: Quali consigli, trucchi, strumenti, riferimenti, ecc suggeriresti per la guida di un LoCo Team?

MO: utilizzare tutte le risorse disponibili per fare grandi poster e volantini, <http://openclipart.org/> <http://spreadubuntu.neomenlo.org> oppure: <http://ubuntu-artists.deviantart.com> tutto quello che si può usare legalmente per rendere fantastico il design e farlo funzionare per propri obiettivi.

US: Comunità di Ubuntu e spirito di Ubuntu come fa il LoCo ad incarnare e condividere quello spirito?

MO: Abbracciamo il codice di condotta e cerchiamo di assicurarci che non ci siano altre idee fantasiose; ognuno deve essere libero di godere di Ubuntu e la sua comunità.

US: C'è qualcos'altro sulla squadra Loco, per esempio suggerimenti per essere un Loco Team efficace e di successo, che ti piacerebbe condividere che non hai ancora fatto?

MO: Assicurarsi di aver impostato tutto e ascoltare i consigli di altri leader, di solito hanno grandi idee riguardo il tipo di eventi da organizzare





Editing/Revisione

Vorrei ringraziare tutte le persone che lavorano alla redazione di FCM, per aver redatto il mio articolo (Memoria Virtuale) in modo esauriente, rendendolo migliore. Nell'ultima edizione del n.39 di FCM, l'articolo, si legge con molto piacere.

Mulyadi Santosa

Ronnie: *Ed eccovi la prova, gente, che non dovrete preoccuparvi del vostro inglese. I Revisori della rivista (riportati nell'ultima pagina di ogni edizione) perfezioneranno il vostro testo.*

GNU/Linux

Il pezzo di Robin Catlin nel numero 39 di FCM ha raccontato un gran numero di verità. Molto di quello che una società ha come valore aggiunto sono le centinaia di eroi come: Torvalds, Knuth, Stallman, Malcolm McLean. Malcolm McLean? Esatto. Lui non ha nulla a che vedere con l'IT o con i computer, tuttavia la sua invenzione

ha fatto più di quanto Bill Gates abbia mai fatto per rendere i computer gli strumenti più utilizzati in tutto il mondo. Quell'invenzione fu il container per le spedizioni in formato standard ISO. Senza di essa, l'economia globale non sarebbe quella che conosciamo oggi. Neppure i componenti degli elaboratori assemblati in Taiwan sarebbero così tanto economici rispetto a quelli prodotti a Peoria. Ci sono centinaia di collaboratori come McLean che sono sconosciuti ma dei cui sacrifici ed invenzioni beneficia ognuno di noi inconsapevolmente tutti i giorni.

John McGinnis

Ronnie: *Sembra che Robin concordi con te al 100%.*

Robin: *Sembra che ci siano state opinioni contrastanti nei confronti dell'ultimo (apparentemente "noioso") articolo de "La Mia Opinione". Frank, ti meriti un premio; il primo lettore a non aver capito il discorso. Di certo non ho apprezzato le tue esclamazioni "Che Cavolo!" (e altre espressioni "colorate" - Ronnie) da un uomo che fa la morale sui cattivi comportamenti, ma a*

ognuno il proprio. Come per l'articolo di Dominic Humpries, ho molta confidenza con l'argomento e l'ho applaudito calorosamente. Purtroppo dubito che molti neofiti di Linux lo troveranno mai, e molti meno lo leggeranno fino alla fine. Non sto screditando GNU, o Unix, o la moltitudine di persone che negli ultimi trent'anni hanno dato forma e definito le regole del movimento del "Software Libero" portandolo oggi ad essere così robusto. Ci sono molte persone a cui raramente viene riconosciuto il loro originale contributo per quelle cose che oggi noi diamo per scontate; Nikolaj Tesla, Edward Jenner e Mel Blanc.

DPKG BACKUP

L'ultimo numero di FCM ha parlato di dpkg. Questo apparentemente semplice comando, mostra una lista di pacchetti installati, è infatti uno strumento molto utile se lo si osserva da una prospettiva di backup. Ho un processo schedulato che esegue questo comando tutti i giorni e scrive l'output in un file. Di questo file viene poi fatto un backup su un mio hard disk esterno insieme alla mia cartella

/home.

```
dpkg --get-selections "*" > /etc/Installed.txt
```

Il file è di 53 Kb di dimensione. Nel caso di un malfunzionamento dell'hard disk, tutto quello di cui ho bisogno è usare:

```
dpkg --set-selections
```

ed eseguire nuovamente Synaptic o apt-get. Questo mi reinstallerà velocemente tutti i miei pacchetti e mi riporterà allo stato del mio ultimo utilizzo.

Chandra

Problemi con SketchUp Ho provato a seguire le istruzioni fornite nell'edizione numero 35 di FCM ma quando ho provato ad eseguire SketchUp ho ottenuto il seguente messaggio di errore: "SketchUp non è stato in grado di inizializzare OpenGL. Prego accertati di avere installato i driver corretti per la tua scheda grafica - Error: ChoosePixelFormat failed". Per quello che posso dire i driver della mia

scheda video sono giusti. Avete qualche suggerimento?

Trevor

Ronnie: *Mi dispiace sentire che hai avuto problemi con SketchUp e Wine. Potresti provare la soluzione proposta nel seguente post del Forum di Ubuntu: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=237742> o <http://swiss.ubuntuforums.org/showpost.php?p=9163322&postcount=2>*

Tutorial Video

Caro dei tutorial video che si occupano di molti argomenti di Ubuntu ma ora sono a corto di idee e mi chiedo se voi lettori potevate venirmi incontro con qualche idea. Ho prodotto oltre cinquanta tutorial video che sono stati pubblicati sul mio blog dopo essere stati caricati anche su YouTube e BlipTV. Molti dei miei video sono ospitati sul canale ubuntuvideotutorials.blip.tv. I restanti video sono ancora in attesa di una voce narrante, ma sono comunque disponibili su YouTube con delle annotazioni. Così la domanda resta sempre la stessa: Quale dovrebbe essere il mio prossimo video?

Tobias Mann

<http://ubuntuvideotutorials.wordpress.com/>

MPD + Screenlets

Ho letto l'articolo sugli Screenlets sul numero 37 di Full Circle Magazine e quello di MPD (Music Player Daemon) nel numero 32, così ho pensato di provare le due applicazioni assieme! Ho utilizzato gli Screenlets per molto tempo e sono veramente fantastici. Allora ho pensato, perché non posso avere uno screenlet anche per il mio player-MPD preferito?? Ho iniziato così una ricerca e sono rimasto molto contento quando ho trovato uno screenlet per MPD su: <http://goo.gl/WZEV>. Potete leggere come installare gli screenlet nel numero 37 di FCM e tutto quello che ho da dire è sulla sua funzionalità: si può aggiornare la libreria, riconnetterlo al server, aggiungere file dalla libreria, ordinare, mescolare e pulire le playlist e ovviamente le funzioni Play/Avanzamento rapido/Stop.

Ci sono già una mezza dozzina di skin per gli screenlets, ma il mio favorito è il "Black Winter".

Nestor Oak

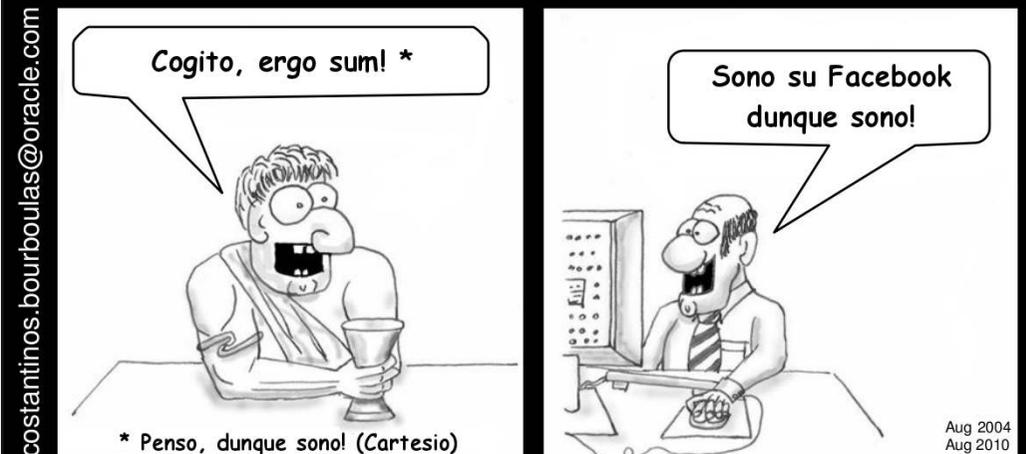
Intel = Cattivo

Sono uno dei molti utenti di Ubuntu scontenti del fatto di non poter fare l'upgrade a Lucid Lynx dato che utilizzo uno, degli ormai diffusi, Netbook con il chipset Poulsbo/GMA500. Utilizzo un Acer Aspire One ZA3 (AO751h) e sembra che la Intel ci abbia abbandonato. Abbiamo veramente bisogno di fare qualcosa e so che la maggior parte degli utenti, non vuole installare alcun software di Microsoft, ma sembra invece, che la Intel ci voglia costringere ad adottare questa soluzione. Attualmente sto utilizzando la versione 9.10 di Ubuntu

senza alcun tipo di problema e ho cercato qualche altra distribuzione che potesse supportare il Poulsbo/GMA500 e sembra che Fedora 11 e Jolicloud siano gli unici che facciano al mio caso. Così sto attendendo con il fiato sospeso, di vedere quello che la Intel (la quale afferma di supportare Linux) si inventerà quando rilascerà il prossimo aggiornamento di MeeGo e spero che avranno fatto qualche cosa in merito all'argomento. Una cosa so ci certo, non comprerò più alcun prodotto basato su tecnologia Intel.

Dave

Il cambiamento dei principi filosofici nel tempo



TEMPI MODERNI



DONNE UBUNTU

Scritto da Penelope Stowe



Questo mese proseguiamo con Mackenzie Morgan, che Amber Graner aveva intervistato per il numero di Full Circle del mese di Agosto 2009.

Penelope Stowe: Per favore, raccontaci qualcosa sui nuovi progetti ai quali lavori da quando Amber ti intervistò l'anno scorso.

Mackenzie Morgan: Da allora, sono divenuta un MOTU, e attualmente curo gli upload di un pacchetto su Debian.

P.S.: Uno dei programmi che hai scritto l'anno scorso e che mi ha entusiasmato è Gally; puoi raccontarci qualcosa a riguardo?

M.M.: Gally è un programma per l'insegnamento del linguaggio dei segni. Avevo un'ultima cosa da integrare in KDE prima del rilascio, ma spero di poterlo importare in Debian, e quindi sincronizzarlo nel repository Universe, giusto in tempo per il rilascio di Maverick (anche se con tutta probabilità mancherà l'appuntamento del feature freeze). Questo primo rilascio supporterà soltanto il linguaggio americano dei segni, ma il prossimo

utilizzerà il protocollo KgetHotNewStuff per scaricare i pacchetti delle lezioni per altre lingue. Se volete provarlo, lo trovate su <http://launchpad.net/gally>, dove vi è un PPA aggiornato quotidianamente. Se volete inviare cambiamenti alle lezioni, cercate su <http://launchpad.net/gally-project> il collegamento per modificare le lingue dei segni che ho pensato fossero più diffuse per lanciare il progetto. Mandatemi una mail se quella che volete supportare non è presente.

P.S.: Cosa stai pensando di preparare per Ubuntu 10.10 (Maverick Meerkat)?

M.M.: Non l'avrei mai detto fino a quando non ho acquistato un netbook una settimana fa, ma il client KDE nell'Ubuntu One di Harald sta catturando la mia attenzione. Sono solita usare più computer, quindi mi piacerebbe essere in grado di sincronizzare cose come la mia rubrica e il calendario.

P.S.: So che sei in procinto di laurearti tra pochi mesi, qualche prospettiva dopo questo passo?

M.M.: Non ci sono ancora progetti

stabiliti. Ho alcune idee che mi girano per la testa, vedremo se avranno un certo riscontro. Ho un lavoro regolare che può divenire a tempo pieno quando mi laureerò, perciò non c'è l'urgenza di trovare qualcosa di nuovo da fare. Visto che mi laureerò a Dicembre, e Jonathan Riddell continua a dirmi quanto è grandioso Hogmanay (il nome scozzese del Capodanno), è probabile che vada a vederlo.

P.S.: Cosa ti piacerebbe vedere in K/Ubuntu che ancora non c'è?

M.M.: È difficile da dire "in K/Ubuntu", visto che le caratteristiche/applicazioni mancanti sono il più grande problema di ben più che una distribuzione. Avremmo bisogno di una struttura di accessibilità ai desktop. Qt utilizza qualunque struttura di accessibilità sia presente su una piattaforma, e non ce n'è nessuno che predomini su Linux, per cui KDE è totalmente inaccessibile. Ciò non solo è un ostacolo per coloro che hanno bisogno di lettori di schermo, ma vuol dire anche che io non posso implementare script automatici di test per i programmi in Qt!

P.S.: In quali progetti sei partecipe

all'in fuori di Ubuntu e delle comunità F/Loss?

M.M.: Solitamente sono presa da impegni di lavoro e scuola. Nient'altro in particolare capitalizza il mio tempo libero, se non stare con il gruppo dei Giovani Vecchi Amici (Quaccheri), cercare e recarsi in ristoranti con menù vegani e accessibili alle sedie a rotelle (condizioni che per sfortuna sono mutuamente esclusive) per esercitarsi con il Linguaggio Americano dei Segni (ASL) con la mia amica Jen, leggere e cucire.





NOTIZIE SUI GIOCHI

Rilasciato Wine 1.2! - Wine 1.2 è divenuto ormai stabile ed aggiunge un nuovo stile grafico all'interfaccia utente, Tango, e il supporto per applicazioni a 64bit.

Questo mese continuiamo le recensioni della selezione di giochi presenti nell'Humble Indie Bundle. Questa recensione riguarda Aquaria.

Aquaria è un gioco d'avventura a scorrimento laterale ambientato sott'acqua. Esplorerete questo mondo affrontando rompicapo con musica e combattimenti. Vi addenterete inoltre nel passato di Naija, che costituisce la maggior parte della storia che fa da sfondo al gioco.

Il gioco è incentrato nell'esplorare Aquaria nuotando. Tutti i controlli sono implementati direttamente sul mouse, il che rende nuotare un'attività senza sforzo. Saltuariamente si può far planare Naija, o incrementare la velocità di pinneggiata con un clic sinistro del mouse. Uno degli aspetti

del gioco che preferisco è che si può comporre la propria musica. Tenendo premuto il tasto destro del mouse appaiono dei cerchi che hanno suoni diversi. Muovendo il cursore del mouse su ognuno dei cerchi apparsi, si può fare semplicemente della musica. La musica è un fattore fondamentale per completare il gioco, dal momento che si avrà la necessità di usare una certa musica su determinati oggetti, nonché per proteggere Naija dai nemici. I combattimenti sono la parte peggiore del gioco. Naija ha un numero veramente esiguo di attacchi e parate. Ci si sente molto vulnerabili a girare per Aquaria, perché si potrebbe rimanere feriti a causa di molte creature.

Attraverso il dipanarsi della storia, scoprirete molte aree differenti: dalle grotte alle rovine degli abissi, alle oasi assolate. Sia l'atmosfera che l'aspetto del gioco sono eccellenti. L'ambientazione del gioco mentre ci si sposta per Aquaria è bellissima: ha proprio l'aspetto tremolante del mondo sottomarino. La grafica è molto semplice, ma in uno stile perfetto per il gioco.

La colonna sonora è eccellente, con molte tracce che ben si adattano alla

natura subacquea della storia. Anche l'atmosfera tutt'intorno è di gran qualità.

Aquaria è davvero un gioco di alta qualità, soprattutto alla luce della sua grafica eccellente e della colonna sonora. Comporre la musica prende davvero molto, e conferisce ad Aquaria un meccanismo di gioco "differente". I controlli sono sicuri e nuotare attraverso Aquaria è un vero piacere. L'intera storia è soddisfacente e viene rafforzata da un elemento aggiuntivo, l'abilità di viaggiare nel passato. Tuttavia, i combattimenti sono deludenti per un gioco d'azione, soprattutto perché ci si sente davvero molto vulnerabili ad Aquaria.

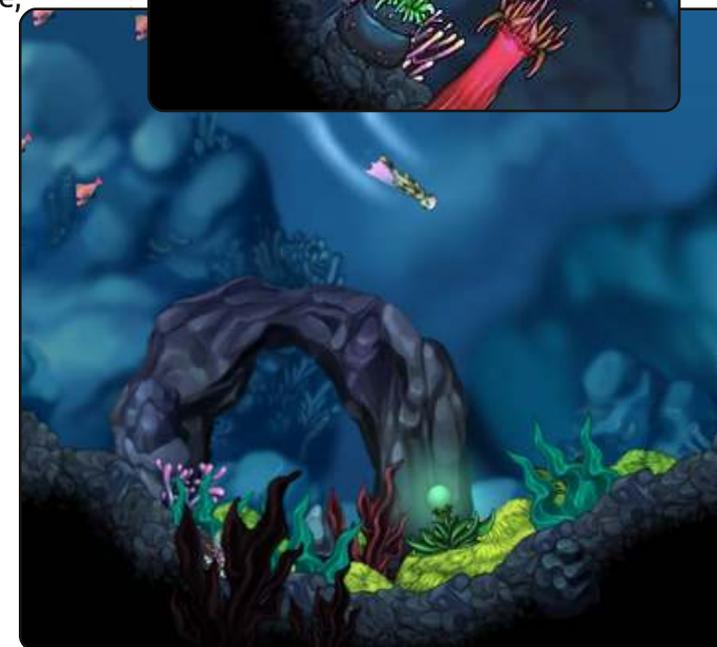
Punteggio: 7/10

Pro:
Atmosfera eccellente
Divertimento con la funzione di componimento della musica

Contro:
Combattimenti mediocri



Ed Hewitt, alias Chewit, è un giocatore incallito su PC e a volte persino sulle varie console. È anche nel team di sviluppo del progetto Gfire (plug-in di Xfire per Pidgin).





Domande & Risposte

Scritto da Gord Campbell

Se avete domande su Ubuntu, scrivete a questions@fullcirclemagazine.org e Gord vi risponderà nelle prossime edizioni. Per favore inserite più informazioni che potete riguardo il problema.

D Ho incasinato il mio hard disk, ma posso effettuare l'avvio da liveCD e vedere cosa c'è sul disco rigido. Come posso salvare le mie e-mail in Evolution, prima di reinstallare?

R Dopo l'avvio da LiveCD, inserire il comando da terminale:

```
gksudo nautilus
```

Impostare nautilus per visualizzare le cartelle nascoste. Passare alla cartella home nel hard disk e copiare la cartella .evolution in un flash drive. Effettuate la stessa operazione per .gconf/apps/evolution/ e .gnome2_private/Evolution. (L'ultima cartella potrebbe non esistere) Dopo aver re-installato Ubuntu, e installato Evolution, è possibile ripristinare le cartelle.

D Stavo tentando di installare il pacchetto 'gnustep-devel', ma il pacchetto 'gorm.app,' da cui 'gnustep-devel' dipende, non è disponibile.

R Scaricate 'gorm.app' da <http://www.debian.org/distrib/packages> e installarlo. Successivamente è possibile installare 'gnustep-devel'.

D Al riavvio di Ubuntu ho scoperto che erano elencate due versioni di linux:

- Ubuntu, with Linux 2.6.32-23-generic*
- Ubuntu, with Linux 2.6.32-23-generic (recovery mode)*
- Ubuntu, with Linux 2.6.32-21-generic*
- Ubuntu, with Linux 2.6.32-21-generic (recovery mode)*

È necessario rimuovere quelle due "vecchie voci" dal menu?

R Quando gli aggiornamenti del kernel Linux sono installati, non sostituiscono il kernel attualmente in esecuzione, ma vengono installati a fianco della vecchia versione. È possibile rimuovere il vecchio kernel, ma la maggior parte delle persone preferisce tenere almeno una versione precedente sempre a disposizione. Se si rimuove il vecchio kernel, il menù cambia automaticamente.

D Ubuntu 10.04 utilizza troppa memoria del mio computer. Come faccio a ridurre l'utilizzo della memoria?

R Date un'occhiata a questa discussione: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1535067>. Viene descritto dall'autore come ridurre l'utilizzo della memoria da circa 340 MB a circa 120 MB. Gli aspetti più importanti riguardavano la rimozione dal pannello delle funzioni me-menu,

cambio utente e busta. L'autore ha anche bloccato alcuni servizi all'avvio, e rimosso varie applicazioni.

D Ho aggiornato dalla 9.10 alla 10.04 e la mia scheda wireless non funziona più. La scheda è una Dell 1450 USB a/b/g.

R Installare in qualche modo il 'linux-firmware-nonfree'. (Forse ottenendolo da packages.ubuntu.com o collegando via cavo il computer al router). Poi effettuare il riavvio.

D Vorrei dare un hard disk ad un amico, ma voglio essere sicuro che nessuna delle mie informazioni sia rimasta nel disco.

R Darik's Boot and Nuke ("DBAN") è un disco di avvio contenente tale software che ripulisce in

modo sicuro l'hard disk della maggior parte dei computer. DBAN elimina automaticamente e completamente il contenuto di qualsiasi hard disk che può rilevare. <http://www.dban.org/> Attenzione a quando lo si esegue, elimina il contenuto di tutti i dischi rigidi!

D Ho installato Ubuntu 10.04 a 64 bit sul mio portatile Dell Inspiron N4010. Non riesco a usare la mia scheda di rete cablata. Il comando lspci la mostra così: 04:00.0 Ethernet controller: Atheros Communication AR8152 v1.1 Fast Ethernet (rev c1)

R (Grazie a Pytheas22 nel forum di Ubuntu) La scheda di rete sembra essere abbastanza nuova e non dispone ancora di un driver integrato in Ubuntu. Tuttavia è possibile utilizzare un driver incluso nel 'compat-wireless stack'. Per scaricare, compilare e installare il driver, andare prima su <http://linuxwireless.org/download/compat-wireless-2.6> e scaricare il file denominato "compat-wireless-2.6.tar.bz2". Salvarlo in Desktop, inserire il CD di installazione nel lettore, poi eseguire questi comandi:

```
sudo apt-get update
sudo apt-get install build-essential
cd ~/Desktop
tar -xjvf compat-wireless-2.6.tar.bz2
cd compat-wireless*
scripts/driver-select atllc
make
sudo make install
```

Se tutto va bene la scheda di rete funzionerà automaticamente dopo il riavvio. Ogni volta che si ottiene un nuovo aggiornamento del kernel da Ubuntu si dovrà ricompilare il driver della scheda di rete.

Suggerimenti e Tecniche

A volte, non è così complicato!

Passo troppo tempo a navigare nei forum di Ubuntu. Una delle cose che mi infastidisce è quando una persona di buone intenzioni scrive una lunga e complicata risposta quando la risposta è

probabilmente molto più semplice. Mostro due esempi.

Un nuovo utente, tecnicamente competente con Windows, scrive: "Ho appena comprato un adattatore wireless. Come faccio ad installare il driver?"

La risposta semplice è: "inserite l'adattatore wireless nel vostro computer e vedete se funziona." Nella maggior parte dei casi, il driver è incluso nel kernel di Linux. La migliore risposta è cercare su YouTube un video su come collegarsi a reti wireless in Ubuntu.

Linux non è Windows, a volte è più semplice! Eppure trovo spesso una risposta lunga precisando come fare qualcosa di complicato, come l'installazione di 'ndiswrapper'. Il nuovo hardware ne potrebbe aver bisogno, ma prima, vediamo se la risposta semplice funziona. Quando si scopre che 'ndiswrapper' è la risposta, non suggerire come installarlo, ma fornire un collegamento alla documentazione della comunità in cui è spiegato passo dopo passo. E se la documentazione della comunità non è aggiornata, occorre sistemarla!

Il secondo esempio è, "nella nostra rete di casa c'è un computer Windows con una cartella condivisa. Come posso

accedervi?".

Ho visto risposte incredibilmente complesse a questa domanda, alcune delle quali iniziano con "è necessario installare il seguente software in Ubuntu." O forse no.

In realtà, c'è una lunga discussione nel forum che si occupa di tutte le complicazioni che potrebbero sorgere, ma preferisco provare prima l'approccio semplice che per me ha sempre funzionato. Forse funziona perchè faccio le cose in maniera semplice: il mio nome utente è lo stesso su tutti i computer, così come è la mia password. Ho anche modificato /etc/samba/smb.conf in modo che il nome del gruppo di lavoro sul mio computer Ubuntu è uguale al nome del gruppo di lavoro che usa il resto della famiglia.

Scelgo la Rete "risorsa". Faccio doppio clic su Windows Network, quindi sul gruppo di lavoro, poi sul nome del computer, poi sul nome della condivisione, e questo è tutto; ora sto guardando all'elenco dei file condivisi.

Il mio messaggio è: se si sta cercando di aiutare qualcuno, in primo luogo suggerite l'approccio semplice ed addentratevi in suggerimenti più complicati solo quando l'approccio semplice fallisce.



IL MIO DESKTOP

Questa è la tua occasione per mostrare al mondo il tuo desktop estroso o il tuo PC. Mandala 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 configurazione.



Salve, questo è il mio desktop con colori scuri. Ho usato Cairo-dock (tema Dust_Sand), Conky (il tema è CONKY-colors da gnome-look.org), e Compiz Fusion. Uso attualmente Ubuntu 10.04 beta 2.

Caratteristiche del computer:

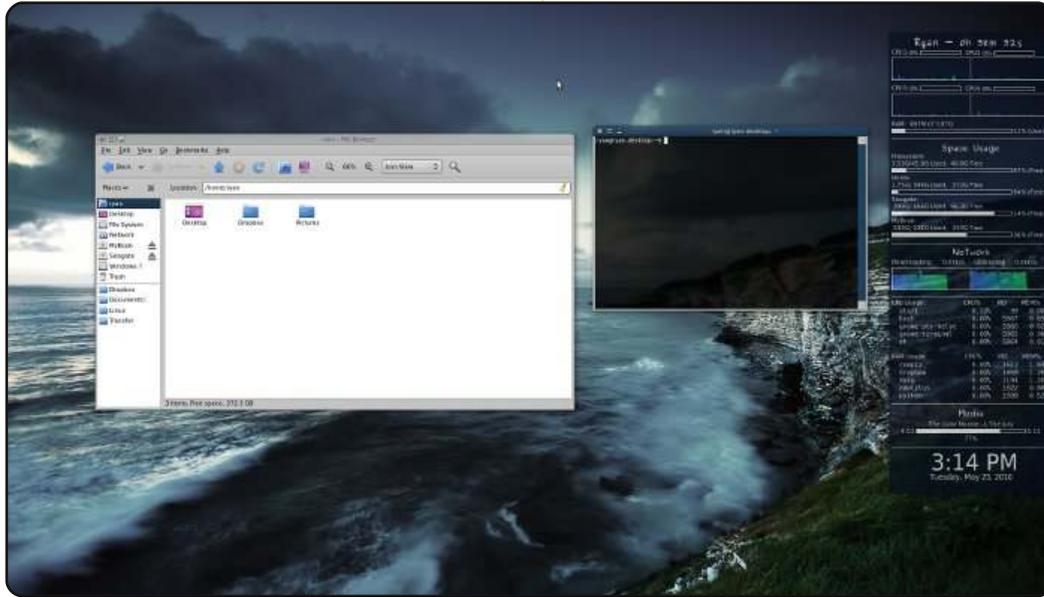
Processore: Intel Pentium 4 2.66 GHz
Scheda video: nVidia GeForce GTX 275 (896 MB)
RAM: 4 GB
Disco fisso: 500 GB

Sergey Kolesnikov



Come membro del Gruppo Traduzione Ungheria leggo spesso l'articolo 'Il Mio Desktop'. Ho pensato di inviare una foto e qualche informazione del mio computer su cui faccio i miei lavori. Ho un Fujitsu Siemens Amilo Pro 3405 laptop, con 2.5 GB di RAM e un Intel Core 2 T5500 processor, 250 GB HDD. Uso Ubuntu 10.04 con Gnome e Avant Window Navigator. Riguardo la foto del mio desktop, proviene dai nostri cari amici Giapponesi che sono abbastanza ossessionati dall'idea di scrivere un manga (fumetto) su Ubuntu:
<http://divajutta.com/doctormo/ubunchu/> o
<http://seotch.wordpress.com/ubunchu/>

Pércsy Kornél



Questo è il mio desktop per il mio monitor 1920x1080. Mi piace tenere le cose pulite e semplici. Non mi piace avere pannelli o qualsiasi altra cosa che mi tolga spazio prezioso sullo schermo. Di conseguenza, ho posizionato il mio pannello nel widget Compiz (quindi se ne ho bisogno devo solo premere un pulsante). Anziché usare il pannello uso una combinazione di metacity keybindings (le scorciatoie da tastiera) e gnome-do per aprire tutte le mie applicazioni. Per controllare il mio sistema, mi affido semplicemente al mio configuratore conky sul lato destro dello schermo. Il mio sistema funziona con Ubuntu 10.04, il mio set di icone è un tema Humanity personalizzato, il mio tema è clear-looks e il mio sfondo viene da interfacelift.com.

Ryan Mitchener



Questo è il mio desktop Ubuntu 10.04. Ho iniziato a usare Ubuntu dalla versione 6.06. Uso AWN dock, e le mie icone sono 'dropline neu'. Per i widgets uso 'screenlets daemon'.

Il computer è un Core 2 Quad 8200, con una scheda madre DG41TY, 160 GB HDD, 17" LG CRT 700e e 2GB di RAM. Ubuntu funziona bene eccetto il fatto che non riesco a collegare la mia chiavetta bluetooth. Ho un sistema in dual-boot con Windows 7 che uso solo quando ho bisogno di un'applicazione Windows.

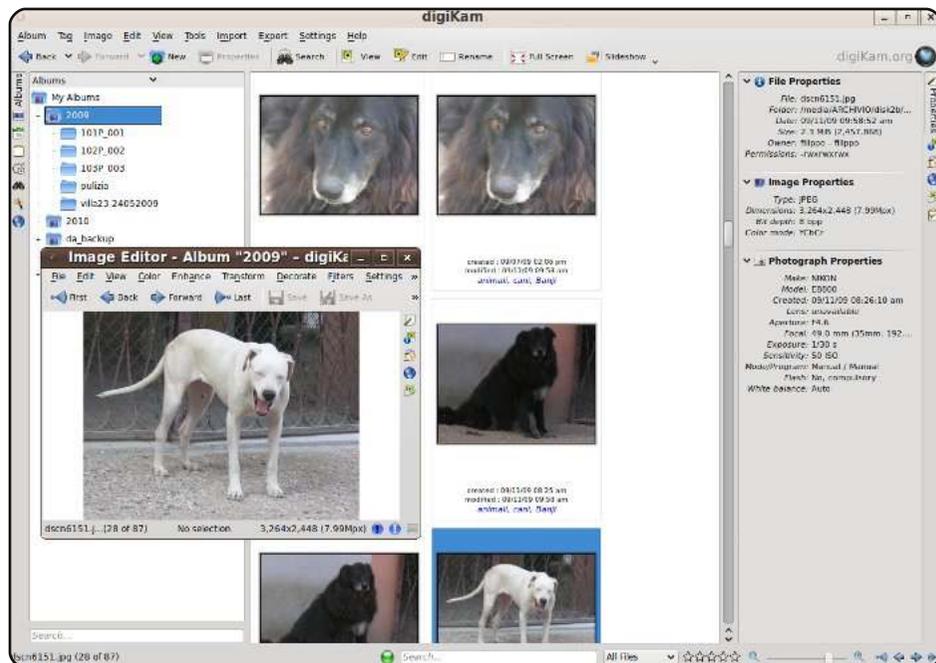
Kaykay

digikam

Homepage: <http://www.digikam.org>

digikam è un programma per modificare, importare ed esportare immagini digitali. È eccellente sia per amatori che per professionisti. Nella finestra principale sulla destra si possono reperire le informazioni sulla fotocamera, sul fotografo, sull'ora e la data dello scatto e una grande quantità di altri utili attributi come i metadati e il geotagging. Il programma ha una grande capacità nell'organizzare le foto e per ogni collezione di foto importate potete specificare se sia sul vostro disco rigido o su un disco esterno.

digikam è nel repository principale

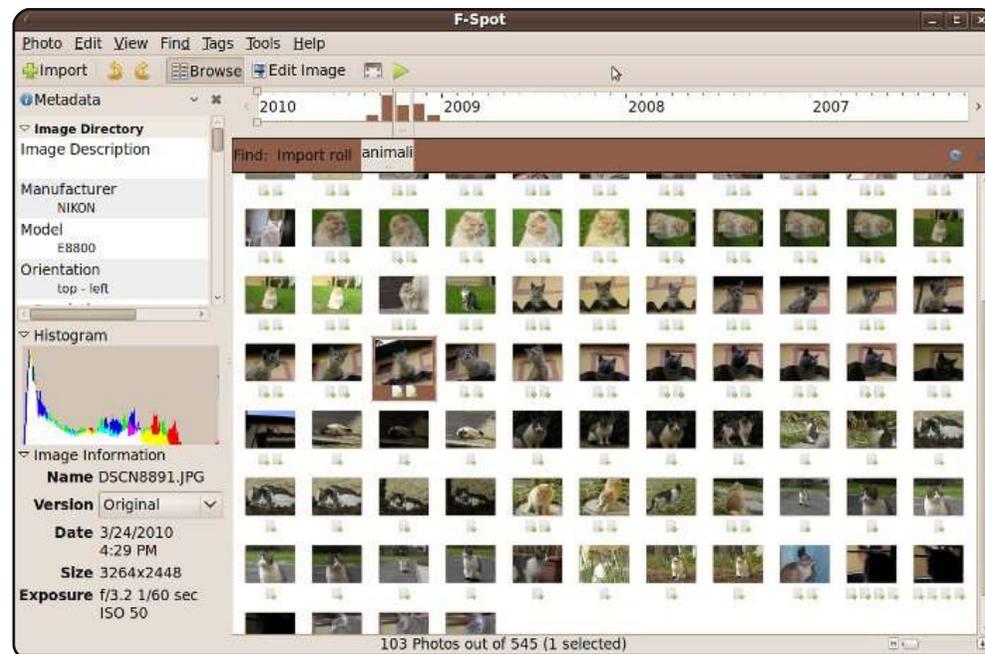


F-Spot

Homepage: <http://www.f-spot.org>

F-Spot è un programma per organizzare le foto, ed è presente come predefinito in Ubuntu Karmic Koala. La ricerca di duplicati, quando vengono importate nuove immagini o nuove cartelle, è veramente utile. Importare un gran numero di immagini non è rapido, ma questo piccolo difetto è compensato da altre caratteristiche come l'editor interno, o il tag automatico di immagini provenienti da altre applicazioni.

F-Spot è nel repository principale

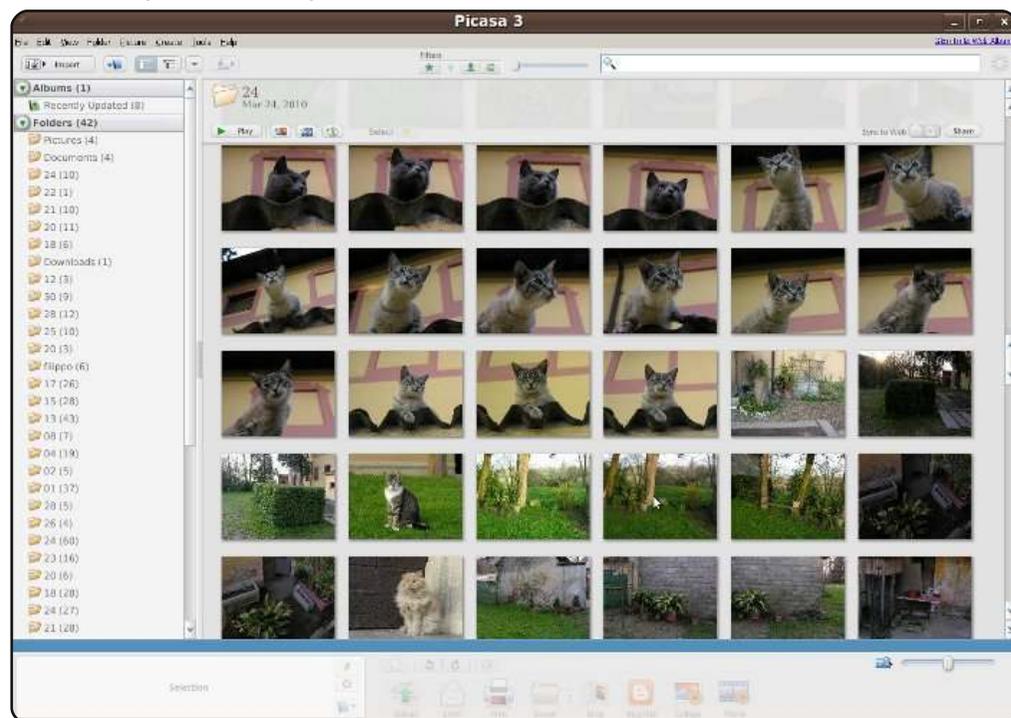


Picasa

Homepage: <http://picasa.google.com/linux/>

Picasa offre un'avanzata gestione delle foto digitali, in aggiunta alle sue normali caratteristiche come la modifica, il ridimensionamento e il tag delle immagini. Può fare la scansione di tutte le vostre foto, identificare quelle che contengono volti e raggruppare quelle con facce simili. Può anche masterizzare dei backup su CD/DVD. Permette di creare delle presentazioni con le foto presenti in una data cartella.

Installate il pacchetto dopo averlo scaricato dal sito web di Picasa riportato sopra.

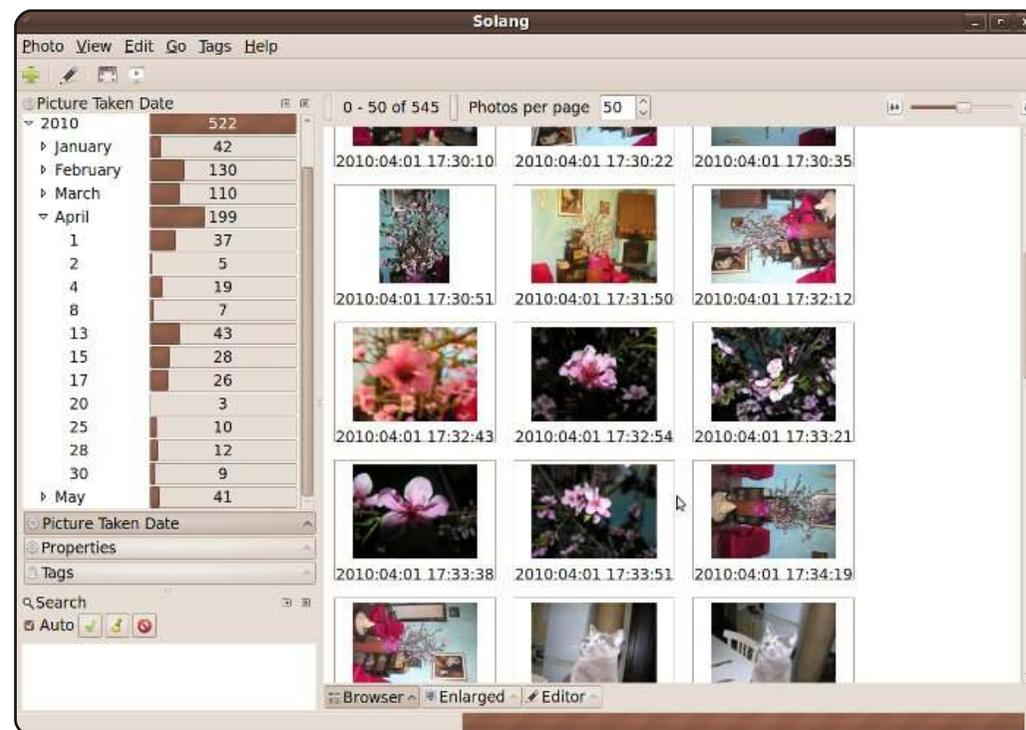


Solang

Homepage: <https://savannah.nongnu.org/projects/solang>

Solang è un programma per la gestione di fotografie che dovrebbe continuare ad implementare nuove caratteristiche man mano che cresce. Alcune di esse sono davvero interessanti per coloro che gestiscono grandi quantità di foto. Ad esempio, con pochi clic potete vedere la linea cronologica di una collezione di foto, esiste il riconoscimento dei duplicati e la possibilità di creare facilmente archivi.

Solang è nel repository Universe

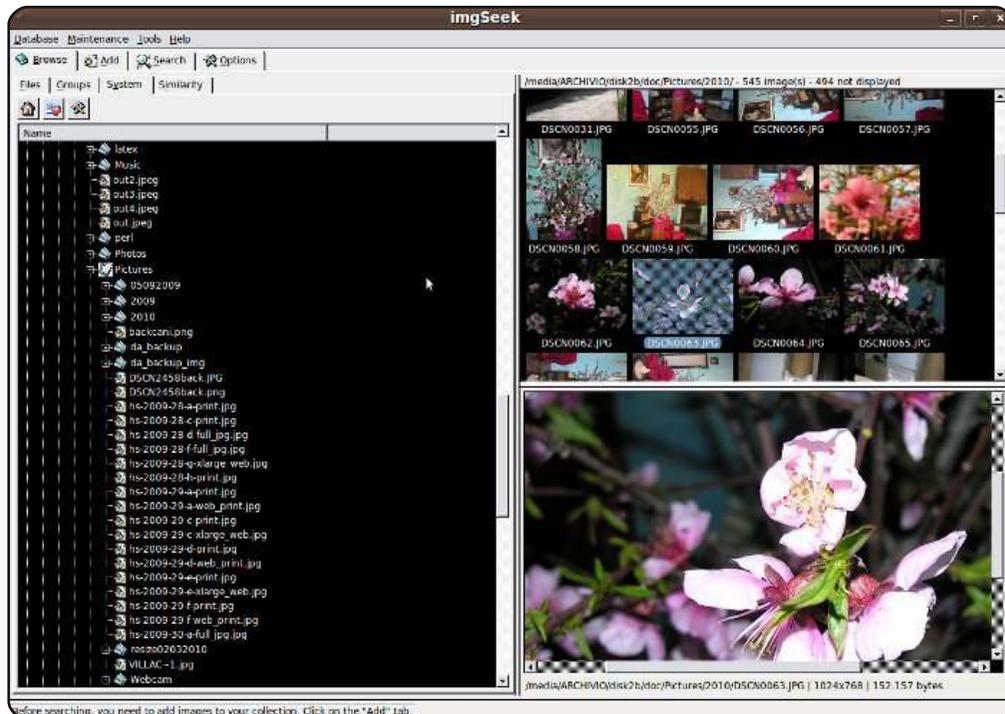


imgSeek

Homepage: <http://imgseek.sourceforge.net>

imgSeek è un gestore e un visualizzatore di fotografie, in grado di catalogare le foto in base agli attributi assegnati. Riesce a scovare immagini simili in un database, come ad esempio quelle con determinati colori di base, che si possono fornire con uno schizzo a mano. È in grado di creare delle diapositive con tutte le foto di un'intera collezione, o creare un album in HTML, il tutto con grande semplicità, anche per coloro che non sono soliti utilizzare questo tipo di programmi.

imgSeek è nel repository Universe



Il podcast di Ubuntu UK è presentato da membri della comunità di Ubuntu Linux del Regno Unito.

Il nostro obiettivo è di fornire informazioni aggiornate e attuali sugli e per gli utenti di Ubuntu Linux di tutto il mondo. Trattiamo tutti gli aspetti di Ubuntu Linux e del Software Libero e ci rivolgiamo a tutti, dai nuovissimi utenti ai più esperti programmatori, dalla linea di comando fino all'ultima GUI.

Dato che la trasmissione è prodotta dalla comunità di Ubuntu UK, il podcast rispetta il Codice di Condotta di Ubuntu ed è quindi adatto a tutte le età.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

**Disponibile in formato MP3/OGG
in Miro, iTunes o ascoltatelo
direttamente dal sito.**



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>
Inviateci i vostri articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

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

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

Le **revisioni** Hardware/software vanno inviate a: reviews@fullcirclemagazine.org

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

Le schermate dei **Desktop** vanno inviate a: misc@fullcirclemagazine.org

... oppure visitate il nostro **forum** a: www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI VOI!

Una rivista non è una rivista senza degli articoli e Full Circle non è un'eccezione. Abbiamo bisogno delle vostre Opinioni, Desktop e Storie. Desideriamo anche le vostre Recensioni (giochi, applicazioni & hardware), articoli How-To (su ogni soggetto K/X/Ubuntu) e qualsiasi domande, o suggerimenti, che possiate avere.

Inviateli a: articles@fullcirclemagazine.org

Gruppo Full Circle



Capo redattore - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Manager comunicazioni - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robin Catling
podcast@fullcirclemagazine.org

Editing e correttori di bozze

Mike Kennedy

David Haas

Gord Campbell

Robert Orsino

Lucas Westermann

Il nostro ringraziamento va a Canonical, ai molti gruppi di traduzione nel mondo e a **Thorsten Wilms** per il nuovo logo Full Circle.

Termine per il n. 41:
Domenica 05 settembre 2010.

Pubblicazione del n. 41:
Venerdì 24 settembre 2010.



IL GRUPPO FCM ITALIANO



ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

La rivista Full Circle nasce da una idea della Comunità degli utenti di Ubuntu e vive del lavoro di coloro che hanno scelto di dedicare parte del loro tempo libero alla riuscita di questo progetto. **È un progetto veramente aperto:** tutti possono collaborare, in un modo o nell'altro. C'è chi scrive gli articoli, chi li corregge, chi li traduce, chi li impagina e così via.

Anche tu puoi collaborare attivamente alla continua crescita di questa rivista, il cui unico scopo è la **diffusione della cultura del Software Libero.**

Se conosci l'inglese e il Software Libero è la tua passione, puoi collaborare:

- scrivendo articoli in inglese;
- traducendo in italiano i testi;
- revisionando i testi;
- impaginandoli con Scribus.

Se vuoi saperne di più, **visita la pagina [Partecipare](#)** del nostro wiki.

Oggi partecipare e' ancora piu' facile!

Coordinatore del gruppo: Cristiano Luinetti

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Losavio
Bianca Kwey
David La Monaca
Davide Miceli
Fabrizio Brusa
Francesco Cargiuli
Giuseppe Calà
Luigi Di Gaetano
Marco Buono
Marco Letizia
Paolo Garbin
Roald De Tino

Revisori:

Aldo Latino
Cristiano Luinetti
Valerio Salvucci
Dario Cavedon
Davide Miceli
Marco Buono

Impaginatori:

Aldo Latino
Cristiano Luinetti
Marco Buono

I collegamenti per scaricare **tutti i numeri** di Full Circle Magazine in italiano li trovi nel nostro [Archivio](#).

Cerchi un articolo pubblicato su FCM?

Nel wiki trovi anche l'**Indice generale di tutti i numeri pubblicati**, comprensivo di titolo, autore e pagina dell'articolo. [Fai clic qui](#) per consultarlo!

Questa rivista è stata tradotta dal **Gruppo FCM della comunità [Ubuntu-it](#)**.
Per ogni altra informazione visitate il nostro sito web: <http://wiki.ubuntu-it.org/Fcm>.

