



# Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU  
NUMERO 41 - Settembre 2010



**VIRTUALIZZAZIONE**  
**Parte 4 : FREE BSD**



**INTERVISTA - Leann Ogasawara**  
Kernel Release Manager di Ubuntu 10.10

full circle magazine non è affiliata né sostenuta da Canonical Ltd.



La mia opinione p. 21



Python, parte 15 p.08



Virtualizzazione: FreeBSD p.13



Le aziende e Ubuntu p.16



# Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU



Intervista ai team p.27

In questa nuova rubrica, ogni mese, pubblicheremo interviste ai membri delle Comunità Locali (LoCo) e dei gruppi di traduzione.



Recensione - TuxGuitar p.24



Intervista ai MOTU p.26

In questo numero: Julien Lavergne da Parigi, Francia.



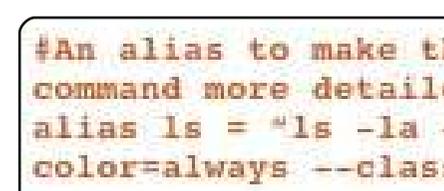
Lettere p.31



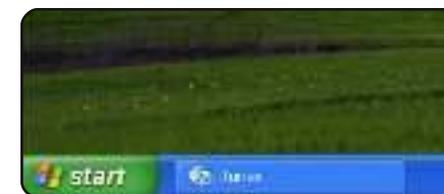
Donne Ubuntu p.33



Giochi Ubuntu p.34



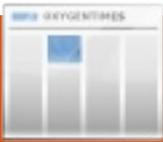
Comanda & Conquista p.05



Top 5 p.39



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](http://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.**



# NOTIZIE UBUNTU

Scritto da Amber Graner

## Settembre

30 - Maverick Meerkat -

Release Candidate - <https://wiki.ubuntu.com/ReleaseCandidate> e Language Pack

Termine per la traduzione - <https://wiki.ubuntu.com/LanguagePackTranslationDeadline>

## Ottobre



10 - Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat - Rilascio finale -

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

**A partire dal 10** - Ubuntu 10.10 - Parti per il rilascio - seguiranno ulteriori notizie al riguardo ma intanto eccovi il link relativo ai Party di Rilascio per Lucid, così potrete farvi un'idea di cosa stiamo parlando -

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

11 -15 - Ubuntu Open Week -

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

5 - 29 - Il Summit degli Sviluppatori di Ubuntu è in programma per l'ultima settimana di Ottobre 2010, anche se non potrete partecipare di persona ma volete lo stesso vedere o sentire cosa succederà nel ciclo 'N', c'è sempre la possibilità di partecipare via remoto

<http://uds.ubuntu.com/>

# ubuntu

Questa rivista è stata creata utilizzando :



## Full Circle Podcast

Rilasciato ogni due settimane, ogni episodio tratta tutte le ultime notizie s Ubuntu, le opinioni, le recensioni, le interviste e i feedback degli ascoltatori. Il Side-Pod è u 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.

### Hosts:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





## Il nuovo desktop GNOME di linux deve recuperare il gap su KDE e Windows

KDE 4.0 sta conquistando il cuore degli utenti grazie ai progressi che ha fatto fare al desktop di Linux. Gnome ha i giorni contati a meno che non si decida a sottoporsi ad una metamorfosi dello stesso tipo: è sotto gli occhi di tutti che sia Windows 7 che KDE 4.0 l'abbiano ormai sorpassato, rispondendo adeguatamente alle esigenze di un'interfaccia moderna, intuitiva che funzionale.

Ciò che succede con Gnome ha poi un'importanza speciale per Ubuntu, ovviamente: essendo la principale distribuzione desktop che la maggior parte dei nuovi arrivati a Linux si trova a usare, è importante che riesca a non deludere le loro attese in termini di grafica accattivante e facilità d'uso. E, sebbene KDE 4.0 se la giochi alla pari con Windows 7 quanto a bellezza, non è tuttavia l'interfaccia predefinita di Ubuntu. Fortunatamente però Gnome sta cambiando. Il primo grosso balzo negli ultimi otto anni di sviluppo, in effetti. Visto che ho sviscerato KDE nell'ultimo numero, mi sembra giusto dare un'occhiata a cosa ci porterà la prossima pietra miliare di Gnome per cercare di capire se potrà competere

nella corsa per fornire l'esperienza della prossima generazione. Dopotutto, supponendo che Canonical decida di restare con Gnome, si tratta di come apparirà il futuro Ubuntu.

Source: apcmag.com



## Le spie del GCHQ guidano la classifica delle installazioni linux nel Regno Unito

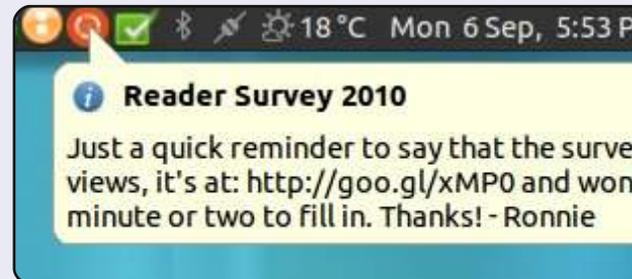
Stando a fonti industriali, la più grande installazione di desktop Linux fra tutti gli uffici del Governo Britannico è al GCHQ, il covo di spie supertecnologico a Cheltenham. Le voci degli eleganti corridoi attorno a Westminster - sede del Governo inglese - motivano la scelta di usare Linux da parte dell'intelligence sul fatto che è sicuro, ottimo per macinare numeri e conveniente da sviluppare.

Source: thinq.co.uk

## Full Circle Notifier - Versione Beta!

Il nostro carissimo Robert Clipsham (mrmonday) ha rilasciato la prima versione beta di Full Circle Notifier, una piccola applicazione che si sistema nella vostra barra di notifica e non solo vi annuncerà il rilascio di nuovi numeri e podcast, ma può essere impostata anche per scaricarveli direttamente in automatico!

Diverse persone stanno lavorando a vari pacchetti di FCN per le diverse distribuzioni. Per maggiori informazioni date uno sguardo al Google Group di FCN: <http://goo.gl/4Ob4>



## Sondaggio Full Circle 2010

### Ultimi giorni!

Qui a Full Circle proviamo sempre a migliorare le cose e accogliamo a braccia aperte il vostri suggerimenti su ogni aspetto di Full Circle Magazine. L'anno scorso abbiamo fatto un sondaggio che si è dimostrato molto gradito (ed utile) e vorremmo quindi ripeterlo quest'anno, visto che la cosa ci dirà se/cosa/come abbiamo migliorato o no!

**Per piacere, prendetevi un minuto per compilare il nostro sondaggio:**

<http://goo.gl/xMP0>

## Il futuro di Full Circle è nelle vostre mani!

I risultati del sondaggio saranno pubblicati in uno dei prossimi numeri di FCM. **Il sondaggio verrà chiuso il 30 Settembre 2010, perciò vi restano solo pochi giorni per partecipare!**



# COMANDA & CONQUISTA

Scritto da Lucas Westermann

Questo mese ho deciso di trattare sia gli strumenti necessari per gli installer basati sulla CLI (fdisk, mkfs e così via) sia gli strumenti utili per trovare file su un disco fisso nel caso decidiate di cercare i file di configurazione su un sistema installato di fresco o sul vostro vecchio sistema che vi piacerebbe portare sul nuovo. Circa 2 anni fa ho installato per la prima volta Arch Linux e così facendo ho imparato molto sull'interfaccia a riga di comando. Per la maggior parte l'ho trovata estremamente utile. Per rendere un po' più facile ai miei lettori la serie sulla virtualizzazione cercherò di approfondire alcuni concetti anche all'interno di questa serie, nel tentativo di portarle tutte insieme.

## Fdisk

Uso fdisk soprattutto per elencare le mie partizioni su un sistema già configurato e per far ciò basta digitare:

```
sudo fdisk -l
```

Dovrebbe risultare un output simile a quello mostrato sopra a destra.

```
Disk /dev/sda: 320.1 GB, 320072933376 bytes
255 heads, 63 sectors/track, 38913 cylinders, total 625142448 sectors
Units = sectors of 1 * 512 = 512 bytes
Sector size (logical/physical): 512 bytes / 512 bytes
I/O size (minimum/optimal): 512 bytes / 512 bytes
Disk identifier: 0x76692ca8
```

Device	Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sda1		2048	30716279	15357116	1c	Hidden W95 FAT32 (LBA)
/dev/sda2	*	30716280	186996599	78140160	7	HPFS/NTFS
/dev/sda3		186996600	625137344	219070372+	f	W95 Ext'd (LBA)
/dev/sda5		186996663	543109454	178056396	7	HPFS/NTFS
/dev/sda6		543109518	570452084	13671283+	83	Linux
/dev/sda7		570452148	625137344	27342598+	83	Linux

Come vedete la metà superiore è dedicata all'informazione relativa allo stesso disco fisso e la seconda metà è dedicata alle partizioni e alle informazioni su di esse.

Se volete modificare la partizione o il disco fisso potete inviare il comando seguente:

```
sudo fdisk /dev/sda
```

Assicuratevi di sostituire "/dev/sda" con qualunque disco vogliate effettivamente modificare. Nel far così sarete salutati da un prompt che reca scritto "Comando (m per richiamare la guida):". Se premete "m" ottenete un

elenco dei possibili comandi.

### Azione comando

- a Cambia bootable flag
- b modifica di bsd disklabel
- c cambia il flag compatibile con il dos
- d cancellazione di una partizione
- l elenco dei tipi di partizione conosciuti
- m stampa di questo menu
- n aggiunta di una nuova partizione
- o creazione di una nuova tabella delle partizioni DOS vuota
- p stampa della tabella delle partizioni
- q uscita senza salvataggio delle modifiche
- s creazione di una nuova disklabel Sun vuota

- t modifica l'id di sistema di una partizione
- u modifica delle unità di visualizzazione/di immissione
- v verifica la tabella delle partizioni
- w scrivi la tabella su disco ed esci
- x ulteriori funzioni (solo per esperti)

Come si vede le istruzioni sono generalmente piuttosto chiare. Se inviate un comando vi saranno richieste più informazioni mentre andate avanti. Notate che, quando si crea una partizione (comando "n"), vi sarà richiesto da quale cilindro iniziare, ove generalmente la modalità predefinita è ciò che si desidera (fintanto che non si

voglia lasciare spazio libero tra le partizioni). Inoltre, vi verrà chiesto dove volete che finisca la partizione. Potete inserire un cilindro oppure "+1024M" per 1 GB dopo, e così via. Il programma, inoltre, accetterà come input byte e kilobyte, sebbene i megabyte dovrebbero essere ciò che serve alla maggior parte delle persone. Una volta create le vostre partizioni utilizzate "a" per rendere avviabile la partizione primaria e "t" per cambiare il formato della partizione ("system id"). Quando si sceglie il tipo di partizione verrà richiesto per il formato il codice esadecimale e non il nome. Un elenco dei codici può essere ottenuto con "L". Sotto vi è un esempio:

**Codice esadecimale (digitare L per elencare i codici): 82**

Come potete vedere, questo è il prompt dove potete inserire "L" e 82 è il codice esadecimale per lo swap di Linux. Il programma fdisk è in grado di fornirvi informazioni su possibili problemi con gli attuali setup e questi in generale sono chiari e, come minimo, vi danno abbastanza informazioni da essere in grado di cercare facilmente una soluzione con Google. Una volta che sarete a vostro agio con fdisk potrete fare tutto ciò che vi è necessario tramite argomenti a riga di comando, invece di dover passare

attraverso un comando alla volta.

## Mkfs

Potreste chiedervi perché è necessario usare "make filesystem" (mkfs) quando per tutto quanto potete usare fdisk. È davvero molto semplice: molta gente non vuole usare fdisk per tutto dato che può rivelarsi più complicato del necessario. Se la partizione è già creata e volete semplicemente riformattarla, mkfs probabilmente è lo strumento meglio adatto al lavoro. Vi sono alcuni modi di utilizzare mkfs, elencati sotto:

```
mkfs /dev/sdXY
```

```
mkfs.ext2 /dev/sdXY
```

```
mkfs -t ext2 /dev/sdXY
```

Ognuno di questi comandi formatterà "sdXY" (sostituire X con la lettera della periferica e Y col numero della partizione) in ext2 (il formato predefinito per mkfs). Il primo comando funziona solo per le partizioni ext2 dato che, se non viene specificato il tipo, quello predefinito è ext2.

Questo comando inoltre consente di specificare la dimensione dei blocchi, le etichette del volume, la percentuale dei blocchi riservati per root, un UUID e

così via. Per ottenere un elenco completo potete controllare la pagina di manuale di mkfs e mkfs.<type> (sostituire "type" con il formato effettivo). Oggi non mi addentrerò in ulteriori dettagli dato che non ho la mia macchina di prova per la presente formattazione. Se qualcuno gradisse una spiegazione più dettagliata di mkfs mi spedisca una email e lo farò.

## Find

Quanti di voi hanno mai cercato un file e hanno scoperto che Nautilus è proprio inutile? Mi rendo conto che vi sono altre alternative per la ricerca desktop ma so anche che "find" è una utility integrata in molte distribuzioni, il che lo rende ideale da imparare.

```
find /home/ -name "*~"
```

Questo comando cercherà nella cartella /home/ (e in qualunque sottocartella, come quella di altri utenti) i "file con la tilde" (copie di sicurezza di file dalla loro precedente modifica). Trovo che ciò sia utile per gli script dove si vuole automatizzare la ripulitura di certi file. Come probabilmente potete immaginare "-name" dice a find di mostrare soltanto i file che contengono ciò che è racchiuso tra le virgolette. In questo caso gli ho

**[...] Avete mai cercato un file e avete scoperto che Nautilus è proprio inutile?**

detto di mostrare tutto ciò che termina con una tilde (l'asterisco è un carattere jolly che indica qualsiasi carattere). Potete anche specificare qualunque percorso vogliate invece di /home/. Notate che, se progettate di fare ricerche in una cartella in cui non avete i permessi di lettura oppure, semplicemente, volete fare ricerche nella vostra intera periferica, avrete bisogno di eseguire il comando find come root con "sudo". Altrimenti otterrete errori da permesso negato. Se volete utilizzarlo in uno script e non volete accedere alle cartelle per le quali non avete i permessi, dovrete utilizzarlo con grep -v (grep a corrispondenza inversa). Se volete impiegare un po' più di tempo ritengo che questa sia una risorsa eccellente (può essere estremamente lento quando setaccia grosse cartelle) ma aspettatevi confronti aggiornati ed esatti. Altrimenti, per ricerche rapide del tipo "dov'è questo file", io utilizzo "locate".

## Locate

Questo è un programma che, allo scopo di trovare rapidamente un risultato, utilizza un database di file indicizzati. Questo database viene aggiornato regolarmente ma dovrete prendere l'abitudine di forzare un aggiornamento prima di cercare un file più recente. Potete farlo col seguente comando:

```
sudo updatedb
```

Può richiedere alcuni minuti per completarsi ma non dovrebbe essere necessario farlo tutte le volte. Soltanto se state cercando qualcosa che praticamente avete appena scaricato/installato. Una volta che il database è aggiornato potete eseguire una ricerca col comando che segue:

```
locate "*~"
```

Come potete aver notato, dato che locate ricerca in un database riceverete risultati di ricerca per tutte le cartelle del vostro hard drive, anche per quelle in cui non avete il permesso per usare find, dato che updatedb viene eseguito come root. Se ritenete di ottenere troppi risultati potrete usare grep, head o tail per ridurre i risultati della ricerca. Vi sono ancora molti comandi che potete usare per trovare dei file ma tratterò soltanto "where" e "whereis".

## Where/Whereis

Questi comandi sono progettati per aiutarvi a trovare rapidamente i binari dei programmi e le cartelle di configurazione. Per esempio se installate Skype ed eseguite questi comandi vedrete quanto segue:

```
where skype
```

```
output: /usr/bin/skype
```

```
whereis skype
```

```
output: skype:  
/usr/bin/skype.real  
/usr/bin/skype  
/usr/bin/skype.bak2  
/usr/share/skype
```

Come potete vedere, restituisce risultati collegati al binario di un programma. Se cercate di eseguire where o whereis su una cartella otterrete zero risultati. È destinato ad una rapida ricerca di file di configurazione di un programma o alla posizione di un binario. Ha anche il vantaggio aggiunto di farvi sembrare un uomo delle caverne.

Spero che abbiate trovato queste spiegazioni chiare e che, la prossima volta che state cercando un file o che volete riformattare una periferica,

proverete alcuni di questi suggerimenti. Come sempre se avete domande, comandi o suggerimenti potete raggiungermi a [lswest@gmail.com](mailto:lswest@gmail.com). Assicuratevi, inoltre, di mettere "C&C" o "FCM" nella riga dell'oggetto, così che non me lo lasci sfuggire.

## Ulteriori letture

<http://www.linfo.org/mkfs.html>  
(utile risorsa su mkfs)

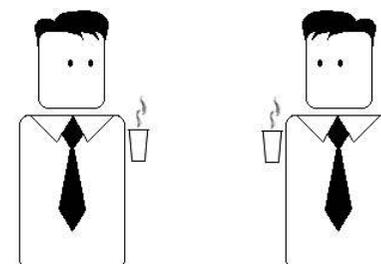
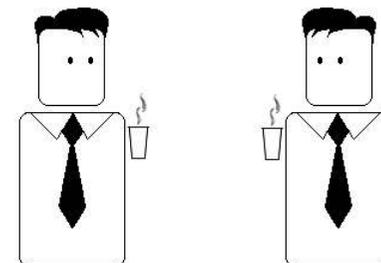
[http://tldp.org/HOWTO/Partition/fdisk\\_partitioning.html](http://tldp.org/HOWTO/Partition/fdisk_partitioning.html) (utile risorsa su fdisk)

Per tutti i comandi anche le pagine di manuale sono una risorsa eccellente da cui cominciare.

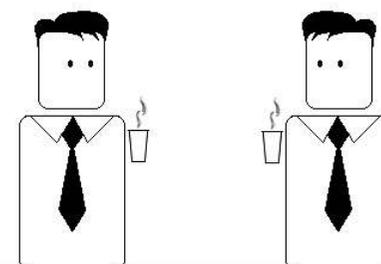


**Lucas** ha imparato tutto ciò che conosce distruggendo più volte il suo sistema e capendo di non avere altre alternative che scoprire come rimmetterlo in funzione. Potete spedire una mail a Lucas all'indirizzo: [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com).

Penso che nella vita di ogni impiegato arrivi il momento in cui si diventi massimalista.



Volere il massimo stipendio con il minimo sforzo.



by Richard Redei



Questo mese andremo ad esplorare Pygame, un set di moduli progettato per scrivere giochi. Il sito web è

<http://www.pygame.org/>. Una citazione dal file readme di Pygame: "Pygame è una libreria multi-piattaforma progettata per rendere facile la scrittura di software multimediali, come i giochi, in Python. Pygame richiede il linguaggio Python e la libreria multimediale SDL. Può anche fare uso di altre diverse librerie molto note."

Si può installare Pygame attraverso Synaptic come 'python-game'. Fatelo ora in modo che possiamo andare avanti.

In primo luogo importiamo Pygame (vedi sopra a destra). Successivamente imposteremo `os.environ` per far sì che la nostra finestra sia centrata sul nostro schermo. Dopo di che inizieremo Pygame, poi imposteremo la finestra Pygame a 800x600 pixel e poi la didascalìa. Infine visualizzeremo la schermata e andremo in un loop di attesa della pressione di un tasto sulla tastiera o di un pulsante del mouse. Lo schermo è un oggetto che contiene qualunque cosa decidiamo di

infilarci. È chiamato superficie. Pensate come se fosse un pezzo di carta su cui disegneremo le cose. Non molto eccitante, ma è già un inizio. Rendiamolo un po' meno noioso. Possiamo cambiare il colore dello sfondo con un qualcosa di meno scuro. Ho trovato un programma di nome "colorname" che potete installare tramite Ubuntu Software Center. Questo vi permette di usare la "ruota dei colori" per prendere il colore che vi piace e vi darà i valori RGB ovvero Red, Green, Blue di quel colore. Dobbiamo usare i colori RGB se non vogliamo usare i colori predefiniti che Pygame ci offre. Si tratta di un programma accurato di cui si dovrebbe prendere in considerazione l'installazione. Subito dopo le dichiarazioni d'importazione aggiungete...

```
Background = 208, 202, 104
```

Questo imposterà la variabile Background su un colore dorato. Successivamente dopo la linea `pygame.display.set_caption`, aggiungete le seguenti linee...

```
screen.fill(Background)
pygame.display.update()
```

```
#This is the Import
import pygame
from pygame.locals import *
import os
# This will make our game window centered in the screen
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
# Initialize pygame
pygame.init()
#setup the screen
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
# Set the caption (title bar of the window)
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')
# display the screen and wait for an event
doloop = 1
while doloop:
    if pygame.event.wait().type in (KEYDOWN,
    MOUSEBUTTONDOWN):
        break
```

Il metodo `screen.fill()` imposterà il colore a tutto ciò su cui passiamo sopra. La linea successiva, `pygame.display.update()`, in realtà aggiorna i cambiamenti ai nostri schermi.

Salvate questo con il nome di `pygame1.py` e andiamo avanti.

Ora mostreremo alcuni testi sul nostro modesto schermo. Nuovamente iniziamo con l'importare le nostre dichiarazioni e la variabile di assegnazione di background del nostro ultimo programma.

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
Background = 208, 202, 104
```

Ora, aggiungete una variabile aggiuntiva per il colore di primo piano della nostra font.

```
FontForeground = 255,255,255 #
White
```

Quindi aggiungeremo nella maggior parte del codice dal nostro ultimo programma (mostrato a destra).

Se lo si esegue adesso non è cambiato niente visivamente dal momento che abbiamo aggiunto la definizione in primo piano. Ora dopo la linea `screen.fill()` e prima del loop del nostro codice, inserite le seguenti linee:

```
font =  
pygame.font.Font(None,27) text  
= font.render('Here is some  
text', True, FontForeground,  
Background) textrect =  
text.get_rect()  
screen.blit(text, textrect)  
pygame.display.update()
```

Andate avanti, salvate il programma con il nome di `pygame2.py` ed eseguitelo. Nello Schermo in alto a sinistra si dovrebbe vedere il testo "Here is some text".

Andiamo a scrivere alcuni comandi. In primo luogo chiamiamo il metodo `Font` e lo passiamo a due argomenti. Il primo è il nome della font che desideriamo usare e il secondo è la dimensione della font. In questo momento ci limiteremo a usare 'None' e lasciare che il sistema scelga un tipo di carattere per noi e impostiamo la dimensione del carattere a 27 punti.

Dopo abbiamo il metodo `font.render()`. Questo ha quattro argomenti. In ordine ci sono: i testi

che desideriamo mostrare se vogliamo usare l'anti-aliasing (Vero in questo caso), il colore del carattere in primo piano e infine il colore del carattere di sfondo.

La linea successiva (`text.get_rect()`) assegna un oggetto rettangolare che useremo per inserire il testo sullo schermo. Questa è una cosa importante dal momento che quasi tutto il resto di cui ci occuperemo è con i rettangoli (capirete di più in un secondo momento). Poi muoviamo (blit) il rettangolo sullo schermo. E finalmente aggiorniamo lo schermo per far mostrare il nostro testo. Cosa vuol dire "blit" e perché diamine dovrei fare qualcosa che suona così strano? Il termine risale agli anni '70 e veniva da Xerox PARC (da cui proviene molta della tecnologia odierna). Il termine originale era BitBLT che significa Bit (or Bitmap) Block Transfer. Poi venne cambiato in Blit (forse perché è più corto). Praticamente stiamo muovendo la nostra immagine o il nostro testo sullo schermo.

Che fare se vogliamo che il testo venga centrato sullo schermo invece che sulla riga in alto dove ci vuole un po' di tempo per vederlo? Tra la linea `text.get_rect()` e `screen.blit` inserite le

```
# This will make our game window centered in the screen  
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'  
# Initialize pygame  
pygame.init()  
# Setup the screen  
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))  
# Set the caption (title bar of the window)  
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')  
screen.fill(Background)  
pygame.display.update()  
  
# Our Loop  
doloop = 1  
while doloop:  
    if pygame.event.wait().type in (KEYDOWN,  
MOUSEBUTTONDOWN):  
        break
```

seguenti due linee:

```
textRect.centerX =  
screen.get_rect().centerx  
textRect.centery =  
screen.get_rect().centery
```

Adesso stiamo rilevando il centro dell'oggetto schermo (ricordate, superficie) nelle posizioni in pixel x e y e stiamo impostando i punti centrali x e y del nostro oggetto `textRect` a quei valori.

Eseguite il programma. Ora il nostro testo è centrato nella superficie. Potete inoltre modificare il testo usando (nel nostro semplice codice) `font.set_bold(True)` e/o

`font.set_italic(True)` a destra dopo la linea `pygame.font.Font`.

Ricordate, abbiamo discusso brevemente sull'impostazione 'None' quando impostiamo il tipo di carattere a un font generico. Immaginiamo di voler utilizzare un font più elaborato. Come ho detto prima il `pygame.font.Font()` method ha due argomenti. Il primo si riferisce al percorso e al nome del file della font che vorremmo usare, il secondo fa riferimento alla dimensione del carattere. A questo punto il problema è il percorso. Come facciamo a sapere il vero percorso e il nome del file della font che vorremmo usare in un qualunque sistema? Per fortuna

Pygame ha una funzione che ci pensa per noi. Si chiama `match_font`. Ecco qui un programma che mostrerà il percorso e il nome del file della font (in questo caso) Courier New.

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
print
pygame.font.match_font('Courier New')
```

Nel mio sistema il valore restituito è `"/usr/share/fonts/truetype/msttcorefonts/cour.ttf"`. Se però il font non viene trovato il valore di ritorno è `"None"`. Ammettendo il caso che la font È stata trovata, allora possiamo assegnare a una variabile il valore restituito e di conseguenza possiamo usare le seguenti attribuzioni.

```
courier =
pygame.font.match_font('Courier New') font =
pygame.font.Font(courier, 27)
```

Cambiate la vostra ultima versione del programma inserendo queste due linee e provate di nuovo. L'ultima linea dice questo: usate un carattere che voi SAPETE essere disponibile nel computer dell'utente finale oppure includetelo quando distribuite il vostro programma e codificate il

percorso e il nome della font. Ci sono altri modi per fare la stessa cosa, ma lo lascio capire a voi in modo che possiamo andare avanti.

Se il testo è bello, la grafica è però migliore. Ho trovato un tutorial veramente carino per Pygame scritto da Peyton McCollugh e ho pensato di prenderlo e modificarlo. Per questa parte abbiamo bisogno di iniziare con una figura che si muoverà intorno la nostra superficie. Questa figura è nota come 'sprite'. Utilizzate GIMP o qualche altro strumento per creare una figura stilizzata. Niente di fantastico, solo una generica figura stilizzata. Si presume che stiate usando GIMP. Create una nuova immagine, impostate le dimensioni di altezza e larghezza a 50 pixel e nelle opzioni avanzate impostate il riempimento su trasparente. Utilizzate lo strumento matita con un pennello rotondo (03). Disegnate la vostra piccola figura e salvatela come `stick.png` nella stessa cartella che avete usato per il codice. Ecco come appare quella mia. Sono sicuro che voi sapete fare di meglio.



Lo so... non sono un'artista. Tuttavia per i nostri scopi basta. Abbiamo salvato il file

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
```

```
Background = 0,255,127
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
pygame.display.set_caption('Pygame Example #4 - Sprite')
screen.fill(Background)
```

come `.png` e abbiamo impostato lo sfondo su trasparente in modo che vengano mostrate solo le piccole linee nere della nostra figura stilizzata e non uno sfondo bianco o di un altro colore.

Vediamo adesso cosa vogliamo che il programma faccia. Vogliamo mostrare una finestra di Pygame con la nostra figura stilizzata in essa. Vogliamo che la figura si muova quando premiamo qualunque freccia direzionale (su, giù, destra, sinistra) sempre che non siamo sul bordo dello schermo e la figura non si possa muovere ulteriormente. Vorremo uscire dal gioco quando premiamo il tasto "q". Ora spostare lo sprite in giro potrebbe sembrare facile e lo è, ma è un po' più difficile di quanto sembri inizialmente. Iniziamo creando due rettangoli: uno per lo sprite stesso e uno delle stesse dimensioni ma bianco. Muoviamo lo sprite sulla

superficie per iniziare, poi quando l'utente preme un tasto muoviamo il rettangolo bianco sopra lo sprite originale, rileviamo la nuova posizione e muoviamo nuovamente lo sprite sulla superficie nella nuova posizione. Più o meno quello che abbiamo fatto l'ultima volta con il gioco dell'alfabeto. Questo è tutto per questo programma. Ci darà un'idea di come mettere effettivamente un elemento grafico sullo schermo e muoverlo.

Quindi iniziamo un nuovo programma e lo chiamiamo `pygame4.py`. Posizionatelo nella cartella `includes` che abbiamo usato durante questo tutorial. Questa volta utilizzeremo uno sfondo di colore verde menta, quindi i valori dovrebbero essere `0, 255, 127` (vedi sopra).

Successivamente creiamo una classe che gestirà la nostra grafica o lo

sprite (è mostrato nella pagina successiva in basso a sinistra). Mettete questo parametro dopo le importazioni.

Che cos'è tutto questo che sto facendo? Cominciamo con la routine `__init__`. Inizializziamo il modulo dello sprite di Pygame con la linea `pygame.sprite.Sprite.__init__`. Poi impostiamo la superficie e la chiamiamo schermo. Questo ci

permetterà di controllare se lo 'sprite' va fuori dallo schermo.

Successivamente creiamo e impostiamo la posizione della variabile vuota `oldsprite`, che manterrà la posizione del nostro sprite. Ora carichiamo la nostra figura stilizzata con la routine `pygame.image.load`, indicandole il nome del file (e il percorso, se questo non è nel percorso del programma). Quindi acquisiamo un riferimento

(`self.rect`) allo sprite che imposti automaticamente la larghezza e l'altezza del rettangolo e imposti la posizione x,y di quel rettangolo alla posizione che abbiamo passato nella routine.

La routine di aggiornamento praticamente crea una copia dello sprite, poi controlla se questo va fuori dallo schermo. Se è così, rimane dov'è, altrimenti la sua posizione viene spostata di quel tanto che che gli

abbiamo indicato.

Ora, dopo la dichiarazione `screen.fill`, inserite il codice riportato nella pagina seguente (lato destro).

Qui creiamo un'istanza della nostra classe di nome "character". Poi muoviamo lo sprite. Creiamo lo sprite rettangolare vuoto e riempiamolo con il colore di sfondo. Aggiorniamo la superficie e iniziamo il nostro ciclo.

Fino a quando `DoLoop` è equivalente a 1, effettuiamo il loop attraverso il codice. Usiamo `pygame.event.get()` per avere un carattere dalla tastiera. Poi lo verifichiamo a seconda del tipo di evento. Se è `QUIT`, usciamo. Se è un evento `KEYDOWN` di pygame lo eseguiamo. Guardiamo il valore della chiave restituita e la confrontiamo con le costanti definite da Pygame. Poi chiamiamo l'aggiornamento della routine nella nostra classe. Notate qui che stiamo semplicemente passando una lista che contiene i numeri dei pixel degli assi X e Y per muovere il personaggio. Lo cambiamo di 10 pixel (positivo verso destra o sotto e negativo verso sinistra o sopra). Se il valore della chiave è uguale a "q", impostiamo `DoLoop` a 0 e usciamo dal loop. Dopo tutto questo muoviamo il personaggio vuoto alla vecchia

```
class Sprite(pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self, position):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        # Save a copy of the screen's rectangle
        self.screen = pygame.display.get_surface().get_rect()
        # Create a variable to store the previous position of the sprite
        self.oldsprite = (0, 0, 0, 0)
        self.image = pygame.image.load('stick3.png')
        self.rect = self.image.get_rect()
        self.rect.x = position[0]
        self.rect.y = position[1]

    def update(self, amount):
        # Make a copy of the current rectangle for use in erasing
        self.oldsprite = self.rect
        # Move the rectangle by the specified amount
        self.rect = self.rect.move(amount)
        # Check to see if we are off the screen
        if self.rect.x < 0:
            self.rect.x = 0
        elif self.rect.x > (self.screen.width - self.rect.width):
            self.rect.x = self.screen.width - self.rect.width
        if self.rect.y < 0:
            self.rect.y = 0
        elif self.rect.y > (self.screen.height - self.rect.height):
            self.rect.y = self.screen.height - self.rect.height
```

posizione, muoviamo lo sprite nella nuova posizione e come ultima cosa aggiorniamo; ma in questo caso aggiorniamo solo i due rettangoli contenenti lo sprite vuoto e quello attivo. Questo consente di risparmiare una quantità enorme di tempo e di elaborazione.

Come sempre l'intero codice è raggiungibile al sito

[www.thedesignedgeek.com](http://www.thedesignedgeek.com) o

all'indirizzo

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

Si possono fare molte più cose con Pygame. Consiglio di visitare il loro sito e di guardare la pagina di riferimento

(<http://www.pygame.org/docs/ref/index.html>). In aggiunta potete dare un'occhiata ai giochi che gli altri

hanno caricato.

La prossima volta scaveremo più in profondità su Pygame creando un gioco che proviene dal mio passato... dal mio passato molto LONTANO.



**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.

```
character = Sprite((screen.get_rect().x, screen.get_rect().y))
screen.blit(character.image, character.rect)

# Create a Surface the size of our character
blank = pygame.Surface((character.rect.width, character.rect.height))
blank.fill(Background)

pygame.display.update()
DoLoop = 1
while DoLoop:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()
        # Check for movement
        elif event.type == pygame.KEYDOWN:
            if event.key == pygame.K_LEFT:
                character.update([-10, 0])
            elif event.key == pygame.K_UP:
                character.update([0, -10])
            elif event.key == pygame.K_RIGHT:
                character.update([10, 0])
            elif event.key == pygame.K_DOWN:
                character.update([0, 10])
            elif event.key == pygame.K_q:
                DoLoop = 0

# Erase the old position by putting our blank Surface on it
screen.blit(blank, character.oldsprite)
# Draw the new position
screen.blit(character.image, character.rect)
# Update ONLY the modified areas of the screen
pygame.display.update([character.oldsprite, character.rect])
```



Questo mese ho intenzione di fare un passo ulteriore nel regno dei sistemi ed installare la nostra prima 'CLI' installer basato su sistema Unix. Installeremo FreeBSD 8.1 che potrete scaricare da <http://www.freebsd.org/where.html>. Facendo clic sul link "[iso]" vi collegherete ad un server FTP, dove saranno presentate alcune opzioni per le immagini. Potrete scaricare o il DVD oppure i file "-discl.iso". L'immagine 'livefs' è destinata per il recovery e la riparazione, non per l'installazione. Per maggiori informazioni sulle differenti opzioni dare un'occhiata qui: <http://www.freebsd.org/releases/8.1R/announce.html>.

Il requisito minimo è una macchina con 512MB di RAM e 6GB di Hard Disk, ma sentitevi liberi di cambiare (aumentare o mantenere come sopra i requisiti minimi).

## Passo 1

Una volta avviata la macchina e selezionato il corretto file ISO, verrete salutati da FreeBSD bootloader.

Potrete lasciare scorrere il tempo o

digitare 1 per fare il boot dal CD.

## Passo 2

Una volta che il programma nel CD sarà stato caricato verrà chiesta una regione geografica o nazione (fig. 1) e la tipologia di tastiera (fig. 2).



## Passo 3

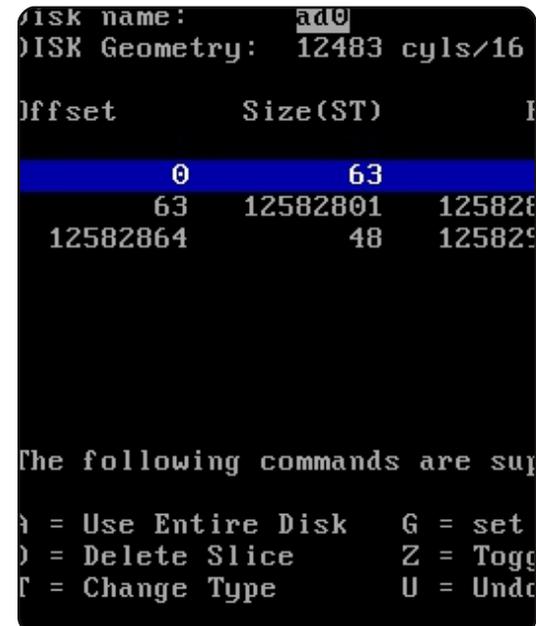
Ora vi troverete nel menù principale (fig. 3). Se questa è la prima volta che installate FreeBSD, raccomandiamo di andare nelle opzioni Standard ma sarete liberi di scegliere anche altro (dopotutto è un sistema virtuale che può essere reinstallato numerose volte).



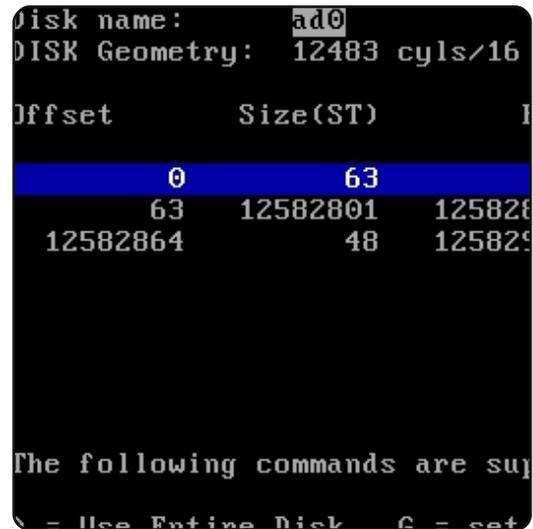
## Passo 4

Una volta scelto di installare la versione Standard, apparirà un messaggio che spiegherà 'fdisk' (fig. 4). Dato che questa è una macchina virtuale e non c'è nient'altro, va bene usare il comando "(A)ll". Se volete installarlo sulla macchina attuale suggeriamo di eseguire i passaggi in ordine per ambientarsi.

Il menù 'fdisk' come si vede in fig. 5 è grazioso ed autoesplicativo, una volta che capirete le nozioni di base di fdisk.



Una volta completata questa attività dovrete decidere quale bootmanager vorrete installare. Se FreeBSD è la vostra scelta personale, la Standard è quella adatta e se farete installazioni multiple sul disco, avrete la necessità di scegliere tra "BootMgr" o "None" (se avete già installato un boot manager di altro tipo). Vedere fig. 6.

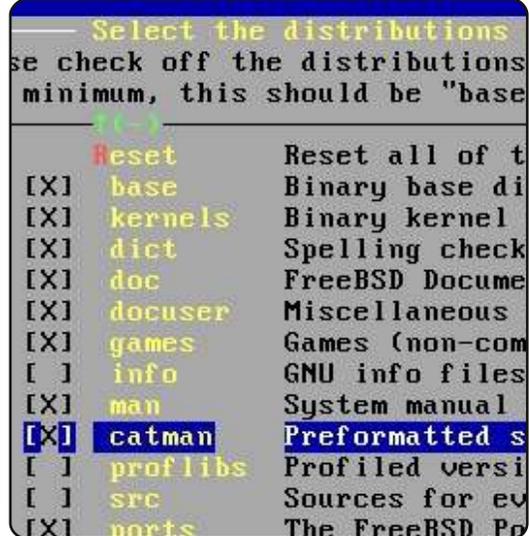
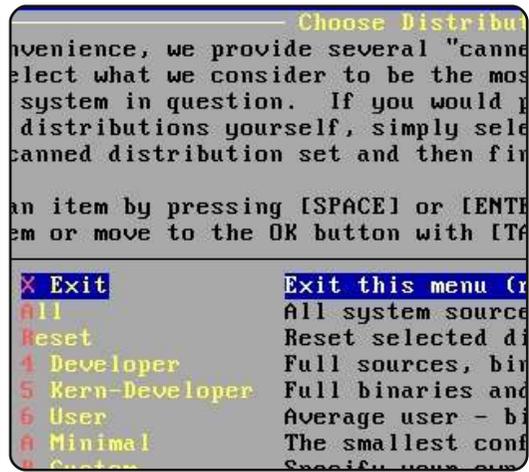


Quindi avrete bisogno di creare un gruppo di partizioni BSD all'interno della partizione 'fdisk' creata da voi. Fondamentalmente dividerete le partizioni in parti del sistema BSD, l'opzione 'Auto' è adatta in quasi tutti i casi, a meno che riteniate di avere bisogno una parte extra/non aver bisogno di una parte.

Inoltre provandolo su una macchina virtuale è meglio che pasticciare attorno ad un vero sistema.

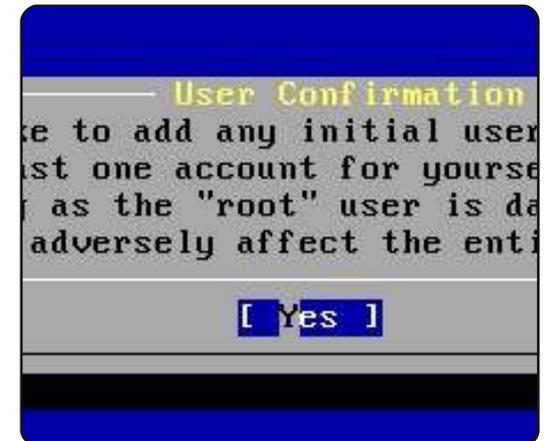
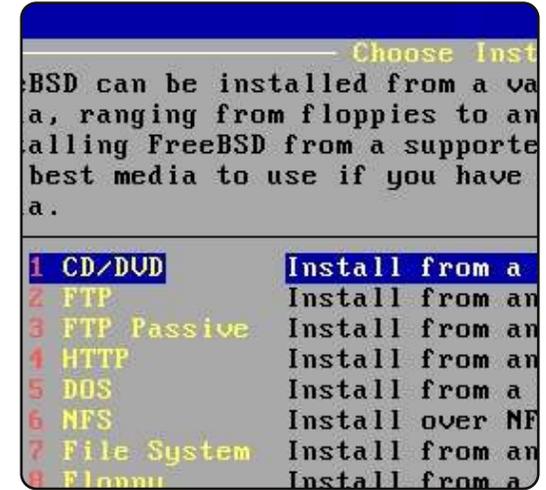
## Passo 5

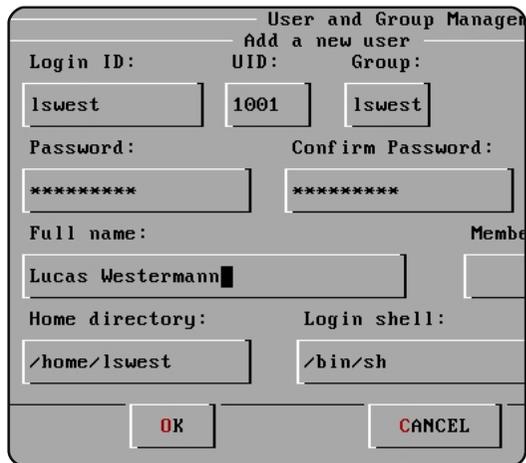
Adesso potrete scegliere quale pacchetto installare (fig. 7). Di solito si sceglie 'Custom', selezionare Base, kernels, dict, doc, docuser, games, man, catman e le porte (vedere fig. 8). Una volta scelti i pacchetti da installare avrete bisogno di selezionare dove



installarli (fig. 9). Il CD va bene se si utilizza il 'disc1' o le ISO 'dvd1' ed avrete bisogno di usare l'opzione FTP per l'immagine 'bootonly'. Inoltre se volete avere i pacchetti più aggiornati potrete usare anche le opzioni FTP. Se scegliete le opzioni FTP dovrete abilitare la rete e selezionare un sito FTP (le istruzioni potranno essere trovate nel link al manuale in fondo). Per le successive opzioni potrete scegliere "No" a meno che prevediate di utilizzare la macchina virtuale come un server, in questo caso dovrete selezionare i servizi che vorrete. Alla schermata dove vi verrà chiesto se volete aggiungere un utente, selezionate "yes" (fig. 10). Per primo dovrete creare un gruppo per i vostri utenti (potrete uscire anche usando solo "user" come gruppo, ma si preferisce avere il nome dell'utente come gruppo principale). Quando avrete fatto, dovrete notare qualcosa di simile alla fig. 11. Una volta che il gruppo è stato creato potrete creare un utente (fig. 12) usando il vostro username, il gruppo verrà creato nella finestra "group"; scegliere una password, date il vostro nome e aggiungere "users" ai membri del gruppo. Si potrebbe anche desiderare di aggiungere i vostri utenti al gruppo "wheel" se vorrete installare sudo.

Una volta che avrete completato





questo passo potrete scegliere se volete installare qualsiasi altro pacchetto extra e vi verrà richiesta una password per l'account root.

## Passo 6

Controllare il manuale per le istruzioni sui pacchetti installati e tenersi aggiornati sull'argomento!

Mi auguro abbiate trovato questo articolo utile e che abbiate avuto interesse in FreeBSD. Se avete qualcosa in comune con me, allora sarete incuriositi da come venirne fuori. Se avrete qualsiasi domanda, problemi o suggerimenti potrete inviarmi un email a [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com). Per favore mettete "virtualization" o "FCM" nella linea oggetto così che io non trascuri le email.

## Ulteriori informazioni

PC-BSD (Una distribuzione FreeBSD-based con un installer grafico e un ambiente desktop pre-configurato).

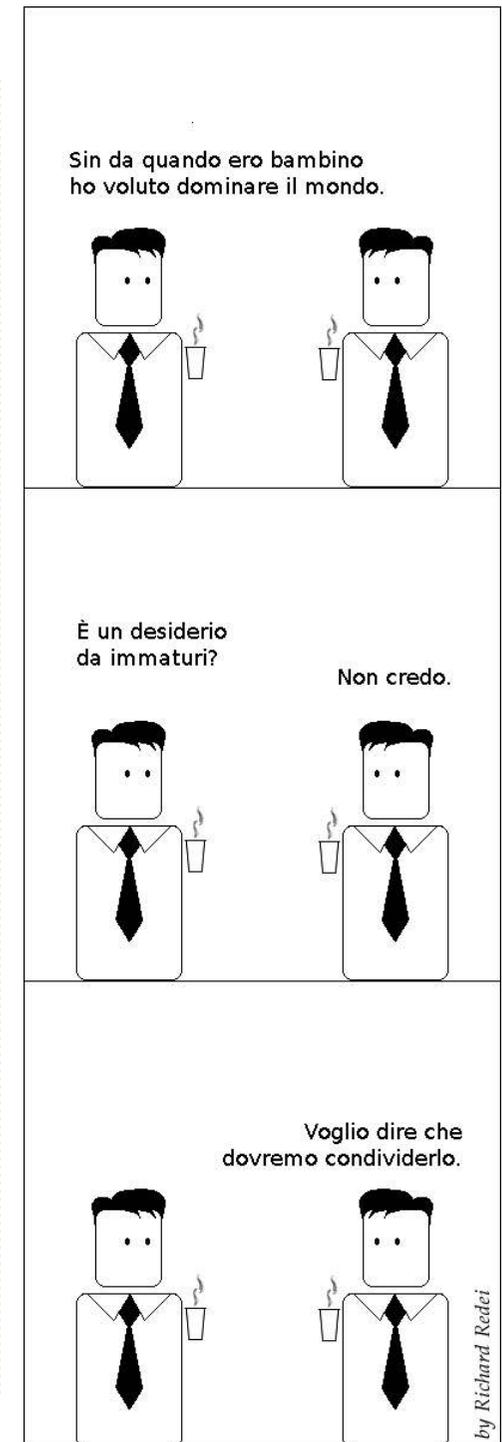
<http://www.pcbbsd.org/>

Manuale di FreeBSD:

[http://www.freebsd.org/doc/en\\_US.ISO8859-1/books/handbook/index.html](http://www.freebsd.org/doc/en_US.ISO8859-1/books/handbook/index.html)



**Lucas** ha imparato tutto quello che sa distruggendo ripetutamente il suo sistema, avendo nessun'altra alternativa che scoprire come ripararlo. Potrete scrivere un email a Lucas a: [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com).





Il mio ufficio casalingo nel 2001 aveva ciò che ora ritengo una configurazione hardware primitiva per una piccola azienda. Un Dell Inspiron 2600 (molto vecchio ora) con Windows Xp Home, un ancor più vecchio Dell Latitude in cui vi era un Windows Me penosamente fastidioso che mi portavo in giro, assieme ad una varietà di chiavi usb da 32MB e CD-ROM per il backup.

Usavo Microsoft Office (penso di aver usato Office 2000 con ME e Office Xp con la macchina Xp) per tutto - Excel per la contabilità, insieme a Word e Notepad per le mie note e documenti. Per le foto usavo una vecchia versione di Adobe Photoshop Elements, ogni volta che riuscivo a spostare le foto dalla mia macchina fotografica al Dell Inspiron 2600. I prodotti

antivirus che usavo erano delle versioni commerciali economiche, fino a quando non ho potuto più permettermele e sono passato all'uso di quelli gratis.

Essendo un'impresa individuale nel business delle riparazioni dei computer e principalmente aggiustando computer con Windows e le loro reti, dovevo lavorare in economia e odiavo gli upgrade. Tra la tenuta della contabilità ed il tenere il computer aggiornato con gli update di Windows e le definizioni antivirus, il tempo speso in ufficio era considerevole. Le cose non erano efficienti ed io occasionalmente perdevo dei file che dovevano essere salvati in sicurezza. Nessuno script o promemoria per aiutarmi, solo note su carta per ricordarmi dei compiti richiesti. Non

avevo la pazienza di scrivere script .bat in DOS.

Nell'autunno del 2006 iniziai a sperimentare Ubuntu Edgy Eft (6.10), poi passai per Feisty Fawn e Gutsy Gibbon fino a Hardy Heron (8.04). Migrai totalmente da Windows Xp a Hardy Heron come piattaforma principale per il lavoro, ed usavo un notebook ed un server

in quel periodo. Un Dell Mini-9 aveva rimpiazzato il computer, ora riciclato, con Windows Me. Nel Dell Mini-9 sperimentai con Ubuntu Intrepid Ibex e Karmic Koala per un po'.

Oggi uso un Dell Inspiron E1505 con Ubuntu 10.04 (Lucid Lynx) Desktop per il mio netbook d'ufficio, una white box con Ubuntu

“  
Usavo Microsoft Office per tutto...”



# TENERE IN PIEDI UN'ATTIVITÀ CON UBUNTU

10.04 Server come server di rete e un netbook Dell Mini-9 con Ubuntu 10.04 Netbook Remix per le visite ai miei clienti. Con me porto anche dei live CD di Ubuntu e delle pendrive per diagnosticare e risolvere i computer con Windows, specialmente per sistemare le infezioni di malware. Il Dell Mini-9 è particolarmente buono per accedere alle stampanti delle altre persone e per tracciarne le reti.

Ho scritto numerosi script usando gedit. Uno dei più importanti è uno script Bash di scelta multipla delle directory che avvia la mia sessione giornaliera con OpenOffice.org o GIMP. Li uso per aggiornare le fatture dei clienti e le configurazioni, fare dei backup, aggiornare i calendari su pagine web, modificare foto e lanciare trasferimenti ftp verso i miei siti web. Molti dei compiti che mi facevano perdere tempo nei computer Windows non ci sono più.

Gli aggiornamenti per il computer usando Ubuntu sono diventati dei meri processi in background.



**I Cron jobs mandano degli avvisi ad una pagina di testo sul mio desktop...**

Un grande foglio di calcolo di Calc, con numerosi fogli di lavoro, è usato per la contabilità. Poiché tutti e tre i computer Ubuntu sono collegati in rete, uno script di backup fa buon uso di rsync per sincronizzare i miei file tra loro alla fine della giornata lavorativa. Il Dell Mini-9 è pronto con i file necessari quando lascio casa.

I 'Cron jobs' mandano degli avvisi ad una pagina di testo nel mio desktop per mettermi a conoscenza delle tante attività di cui devo tener traccia per il mio business come tasse, pagamenti con le carte di credito, fatture, inventario o aggiornamento delle pagine. Una tipica lista crontab per il giorno 26 del mese è:

```
30 8 26 * * /bin/date >>  
Desktop/reminders ; /bin/echo  
"Credit Card Payments Due" >>  
Desktop/reminders
```

Tre chiavi usb da 2GB cambiate ogni 15 giorni vengono usate come copie esterne di sicurezza di emergenza, ed una di queste è

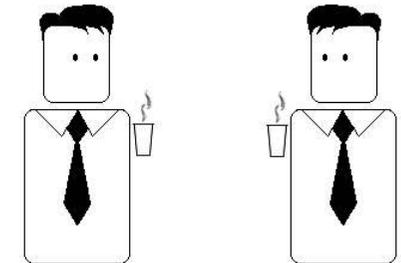
sempre posta nella mia cassetta di sicurezza. Uso anche un hard disk portatile USB da 60GB per un backup immediato dal notebook di lavoro - facendo in modo che la loro sicurezza non sia messa in discussione.

La mia attuale macchina fotografica digitale è una Nikon Coolpix con una SD card da 4GB che entra in uno slot dei computer Dell, quindi posso lavorare con le foto della macchina in entrambi i computer mentre sono fuori.

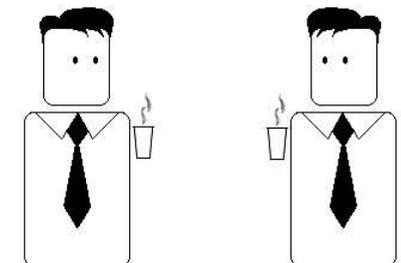
I costi ordinari dell'ufficio ora sono maggiormente dovuti alla carta per stampare, alle cartucce di inchiostro, alla rara sostituzione della batteria e all'ordinario acquisto di CD\_R e chiavi di memoria per il backup dei clienti ed i live CD di Ubuntu. L'acquisto dei software è storia del passato, sostituita con una donazione occasionale ai progetti software.

Come probabilmente avrete indovinato, sono un settantunenne felice nel mio attuale ambiente di lavoro basato su Ubuntu!

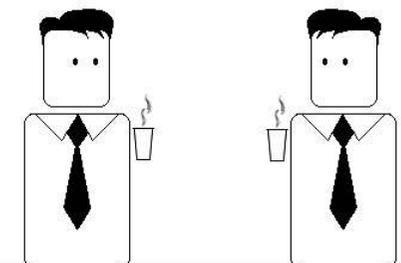
Pare che debba fare dello straordinario.



Perché? Cosa ti hanno detto?



Che dovrei essere più flessibile.



by Richard Redei



## Guide

L'unica regola per scrivere un articolo è che **deve essere comunque collegato ad Ubuntu o ad una delle molte derivate di Ubuntu (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu ecc)**. Scrivete il vostro articolo con qualunque software scegliete. Vorrei raccomandare OpenOffice, ma **CORTESEMENTE CONTROLLATE L'ORTOGRAFIA E LA GRAMMATICA!**

## Scrittura

Vi preghiamo di indicare nel vostro articolo dove vorreste che venisse posizionata un'immagine in particolare. Per favore non mettete immagini incorporate nel vostro documento OpenOffice.

## Immagini

Le immagini dovrebbero essere in formato JPG con una bassa compressione.

Riguardo le dimensioni dell'immagine: se avete un dubbio inviateci l'illustrazione a piene dimensioni e noi provvederemo a scalare l'immagine.

Se state scrivendo una recensione per cortesia seguite le linee guida che sono mostrate qui.

Per una più dettagliata lista delle regole stilistiche e per gli errori più comuni si prega di fare riferimento all'indirizzo: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> - In breve: Ortografia US, niente parole combinate (es: l33t) e niente faccine.

Quando siete pronti a presentare il vostro articolo per favore inviatecelo all'indirizzo email: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Se non si è capaci di scrivere un articolo ma vi affacciate nei Forum di Ubuntu, inviateci interessanti argomenti che potremmo stampare.

## Scrittori non-inglesi

Se la vostra lingua nativa non è l'inglese non vi preoccupate. Scrivete l'articolo e un revisore di bozze lo leggerà per voi e correggerà qualunque errore grammaticale e ortografico. Non solo, state aiutando il magazine e la comunità, ma noi vi aiuteremo a migliorare il vostro inglese!

## RECENSIONI

### Giochi/Applicazioni

**Mentre scrivete recensioni riguardanti i Giochi/Applicazioni per favore siate chiari nello scrivere:**

- titolo del gioco
- chi ha creato il gioco
- se è gratis o a pagamento
- dove lo si può trovare (link download/URL della home page)
- se è un gioco nativo per Linux o avete usato Wine
- il vostro giudizio con un massimo di cinque
- un sommario con punti positivi e negativi

### Hardware

**Mentre scrivete una recensione riguardante l'hardware per favore siate chiari nello scrivere:**

- marca e modello dell'hardware
- in quale categoria vorreste inserire questo hardware
- eventuali difetti che si potrebbero incontrare durante l'utilizzo dell'hardware
- se è facile fare in modo che l'hardware lavori con Linux
- se è necessario aver bisogno di usare driver Windows
- il vostro giudizio con un massimo di cinque

**Non bisogna essere esperti per scrivere un articolo - scrivete una recensione che riguarda i giochi, le applicazioni e l'hardware che usate tutti i giorni.**

# LA MIA STORIA

Scritto da Bernd Wetzel

**M**ia moglie è una fotografa professionista che lavora principalmente nelle scuole. Visita le scuole per raffigurare le classi e ogni ragazza e ragazzo in una classe. Ma dato che odia i computer ha svolto finora tutti i suoi lavori senza l'ausilio dei pc.

Con il tempo però è diventato più difficile fare delle foto analogiche professionali, così finalmente ha deciso di passare alla fotografia digitale nel mese di aprile di quest'anno. Avete ragione se pensate che questo non sia possibile senza un computer.

Ma come può un principiante senza conoscenza sui computer sapere come gestire rapidamente le seguenti operazioni?

- Maneggiare centinaia di foto al giorno.
- Trasferire le foto dalla macchinetta fotografica (solitamente la scheda CF viene riempita durante la mattina a scuola) al PC.
- Selezionare le immagini da elaborare.

- Organizzare e raggruppare tutte le immagini appartenenti ad una classe.
- Ritoccare le immagini, se necessario.
- Trasferire le immagini (formato speciale creato dal software Windows e sviluppato dal laboratorio di fotografia) a un dispositivo mobile (solitamente penna USB perchè è più veloce e facile che scrivere su un CD o DVD), che sarà inviato a un laboratorio di fotografia.
- Creare e stampare le richieste per il laboratorio.
- Preparare a pulire le schede CF per le prossime lezioni.
- Mantenere l'archivio fotografico aggiornato (specialmente per richieste future).
- Effettuare backup delle foto e dei dati degli ordini.
- Avere conversazioni via email con i clienti, scuole e laboratori fotografici.

La risposta è: **Ubuntu**

Per essere più precisi Ubuntu, GIMP, Evolution, qualche applicazione personale e VirtualBox.

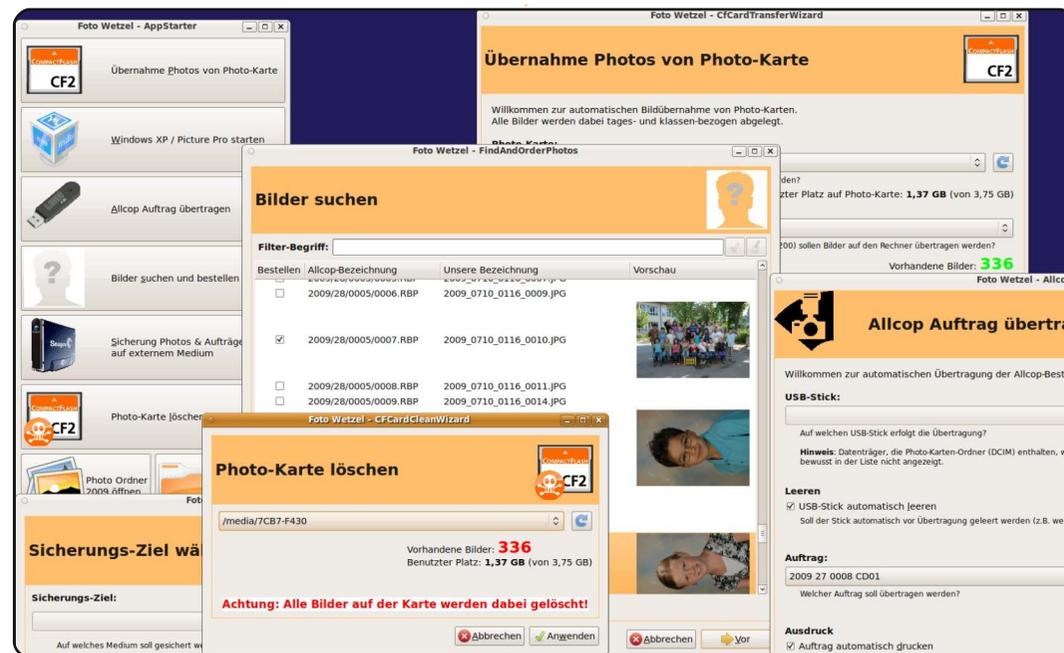
So che molti fotografi usano un Mac o un PC Windows insieme Adobe Photoshop ma da quando ho lavorato nel mio tempo libero per anni con Ubuntu ho deciso di vedere se, con le sue applicazioni, poteva soddisfare le esigenze di mia moglie inerenti la fotografia. Dopo aver trovato l'hardware appropriato, ho installato Ubuntu 8.10 senza alcun problema sul suo nuovo computer e ho iniziato a sviluppare alcune applicazioni GTK2 per

permettere a mia moglie di focalizzarsi sulle sue attività principali.

L'immagine qui sotto è un collage grafico delle nuove procedure guidate che ho preparato e che mia moglie ora usa quotidianamente nel suo lavoro digitale.

Più di un semestre dopo, mia moglie è ancora contenta della nostra decisione di iniziare la sua 'vita digitale' con Ubuntu.

E adoro quando mia moglie è felice!





# LA MIA STORIA

Scritto da Jesse Avilés

Ho avuto Ubuntu su un computer vecchio di 8 anni, che è morto due settimane fa e su un sistema Dell con Ubuntu pre-installato che ho comprato un anno fa a mia figlia. Sino a quel momento avevo Ubuntu installato sul computer di mia madre, di mio suocero e su tre di poco costo che sono stati dati a una chiesa nonchè sui pc di tre collaboratori. Tutti loro usano attualmente Ubuntu e i miei collaboratori lo aggiorneranno alla versione 10.04. Molti di loro hanno cambiato a causa blocchi dei loro computer dovuti a virus informatici nonostante avessero pagato per avere un antivirus. Non gli è piaciuto il fatto di aver pagato per un "software di protezione" che li ha delusi. Alcuni di loro hanno ricevuto consigli riguardo l'aggiornamento dei loro hardware e SO (ad una nuova versione recente di Windows) ma a loro non è piaciuto il costo per "l'aggiornamento".

Dopo aver visto che ero capace di salvare i dati del computer di altre persone con un CD Ubuntu Live, che Ubuntu non era molto diverso da Windows e che dà la possibilità di aprire i loro documenti MS Office, hanno deciso ( con una piccola spinta

da parte mia) di provare Ubuntu. Quindi sono tornati a casa con i loro "nuovi" computer capaci di fare ciò che loro erano soliti fare dopo aver installato i 'restricted repositories'. Ho inoltre suggerito che se loro avessero deciso di adottare Ubuntu, avrebbero dovuto pensare di acquistare i codecs Fluendo (l'ho fatto). Uno di loro è tornato indietro su Windows dopo non essere stato capace di aprire un file Publisher (ho installato Scribus e l'avevo fatto un corso accelerato sull'uso). Tuttavia il suo computer è tornato ora nelle mie mani per installare Ubuntu dopo che Vista ha deciso di non partire più. Nonostante questo faccio l'installazione dei 'restricted repositories'; lo faccio per dare a questa gente la possibilità di imparare il sistema e di amarlo. Per i computer che erano destinati alla chiesa ho preso il codecs Fluendo (ho comprato io una copia per loro) a causa della loro attività non propriamente di tipo business. Questo mi porta alla mia attuale sfida.

La chiesa vorrebbe aprire un'aula computer per richiamare i ragazzi dalle strade, inoltre offre accesso internet e computer ad alcuni dei loro

componenti. Mi hanno chiesto di aiutarli con questa attività quando l'aula computer è piena. Ora, io sono solo uno che ha l'hobby del computer e faccio il microbiologo che lavora per proteggere l'ambiente. Ho imparato ad usare Ubuntu e Linux visitando forum e leggendo articoli come quelli nel vostro magazine. Non sono completamente sicuro su come implementare un ambiente di lavoro. Cosa intendo per ambiente di lavoro? Ecco qui una lista:

- Server che funzionerà come un file server, punto d'accesso internet, server per la stampa via internet, database e mail server (con una GUI, per favore).
- Stampanti e scanner via internet. Le stampanti via internet dovranno essere un qualcosa tipo Xerox Documents Centers (più probabile dal momento che HP è l'unica marca con cui ho avuto più successo, anche se le stampanti che ho utilizzato sono quelle di "piccole" dimensioni. Ora ho una HP Photosmart Premium).
- Fax
- Desktop con password di protezione per accedere al server
- Accesso remoto alle email (web mail)
- Backup, (se possibile) automatizzato

Ho letto l'articolo riguardante

l'avvio di un server LAMP e ho una moltitudine di libri che parlano dell'argomento ma non sono stato capace di comprendere come mettere insieme tutto il sistema. Ritengo che Ubuntu sia una buona alternativa per piccoli business. Ha un software office (Open Office), un client-email abbastanza capiente (Evolution), un browser affidabile (Firefox), un editor fotografie sofisticato (GIMP), un lettore PDF, un software 2D CAD (QGIS), un'enorme libreria di software liberi, funziona su hardware più scarni e snelli e stampa in maniera nativa in PDF da ogni programma. Non sono stato capace di trovare un soddisfacente programma di contabilità aziendale. So che dovrebbe essere là fuori ma è solo che non ho trovato una applicazione che colpisse la mia fantasia. Ho usato precedentemente GnuCash e l'ho trovato utile per le mie finanze personali.

**[Note dell'editore:** Se qualcuno volesse aiutare con informazioni riguardo l'idea del business di Jenne, per favore inviateci il vostro articolo a [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)]

**Nero AG ha depositato una causa anti-trust contro la MPEG LA. La società tecnologica tedesca sostiene che l'organismo di licenza ha abusato del suo potere di monopolio e che non ha rispettato gli accordi stipulati con il Dipartimento di giustizia statunitense.**

**È** solo un'altra disputa per la licenza libera o una coraggiosa presa di posizione contro l'abuso di monopolio da parte dello Sherman Act?

L'argomentazione del ricorso anti-trust della compagnia Nero si basa su un accordo con il dipartimento di giustizia statunitense che definisce le condizioni alle licenze dei codec audio-video per evitare eventuali indagini antitrust:

1) MPEG-LA vorrebbe ingaggiare

esperti indipendenti per garantire che solo i brevetti essenziali su 53 siano iscritti nel pool di MPEG-2. L' 'esperto' tuttavia:

- ha contribuito a formare la MPEG-LA
- ha contribuito a stipulare il primo accordo di licenza della MPEG-LA
- ha risposto alle domande sui brevetti a nome della MPEG-LA e ha partecipato a riunioni di lavoro e di regolamentazione per conto della MPEG-LA
- ha testimoniato davanti al Congresso degli Stati Uniti a nome della MPEG-LA
- è stato nominato sul sito web MPEG-LA come "consulente statunitense per il brevetto della MPEG-LA"

2) Gli esperti indipendenti

vorrebbero eliminare i brevetti non essenziali dalla raccolta:

- Nero sostiene inoltre che la MPEG-LA ha illegittimamente esteso l'insieme di brevetti MPEG-2 aggiungendo quelli non essenziali.
- l'esperto non-indipendente ha aggiunto circa 800 licenze all'insieme estendendone la durata rispetto alla scadenza degli originali 53.
- i pool della MPEG-4 Visual e della AVC contengono ora rispettivamente più di 1000 e 1300 brevetti.

3) Il termine di licenza dovrebbe essere "equo, ragionevole e non discriminatorio". Nero sostiene che la MPEG-LA:

- ha "formulato e imposto i termini di licenza che sono inique,

irragionevoli e discriminatorie", facendo pagare i diritti diversi per i licenziatari per la stessa licenza MPEG-2 senza fare alcun aggiustamento verso il basso in linea con la diminuzione "rapida e drammatica" dei costi di implementazione dello standard MPEG-2.

- raccoglie i diritti per lo stesso dispositivo più volte (hardware interno, software, monitor, ecc) e non è riuscito a "comunicare le sue politiche anche a tutti i licenziatari". Ad esempio il software di prova (che Nero promuove fortemente nel suo settore), è stato escluso dalla licenza finché MPEG-LA invertendo la rotta ha richiesto i diritti nel 2004 a dispetto delle licenze esistenti.



VS



Di conseguenza Nero sostiene che la MPEG-LA possiede il 100% del mercato da quando ogni dispositivo o software relativo ai media ha bisogno di una licenza. Il valore dei prodotti MPEG-2 da solo, secondo la stessa MPEG-LA, ha superato il mezzo trilione di dollari nel 2006.

*"In sintesi la condotta barbara e abusiva da parte della MPEG-LA ha causato un danno anti-trust per l'innovazione, per la concorrenza e per i consumatori nei mercati pertinenti alla tecnologia".*

Il consulente legale della MPEG-LA ha respinto questa come una disputa comune per il pagamento delle licenze con un licenziatario.

## Significato

Alla base di questo caso legale vi è la questione del controllo dei video sul web. La MPEG-LA viene ritratta come lo 'scagnozzo mafioso' della lobby a favore di Apple/H.264 contro la quale Nero sta cercando di dimostrare l'azione di soffocamento dell'innovazione e che effettivamente estorce entrate indebite mediante una soluzione di

monopolio.

La Sherman Anti-Trust Act risale al 19° secolo ed ha una storia movimentata in tribunale, in gran parte perché i monopolisti sono sempre presunte entità aziendali massicce - con costosi uffici legali e tasche profonde. L'onere della prova si è spesso rovesciato sui tecnicismi giuridici. L'amore dell'America per il capitalismo del mercato libero ha sempre pesato fortemente sulla riluttanza della giustizia ad essere vista come un freno per il successo imprenditoriale, soprattutto la Suprema Corte.

Nero ha fatto una cosa buona ma i risultati saranno scarsi o lontani nel tempo.

**Fonte delle news:** OSNews.com  
[http://www.osnews.com/story/23346/Nero\\_Files\\_Antitrust\\_Case\\_Against\\_MPEG-LA](http://www.osnews.com/story/23346/Nero_Files_Antitrust_Case_Against_MPEG-LA)



## Sondaggio Full Circle 2010

### ULTIMI GIORNI!

Eccoci a Full Circle, stiamo costantemente provando a migliorare le cose e le vostre iniziative in tutti gli aspetti del Full Circle magazine sono le benvenute. L'anno scorso abbiamo svolto un sondaggio che fu molto popolare (e utile) e ci piacerebbe rifarlo nuovamente quest'anno consentendoci di sapere se/cosa/come abbiamo migliorato, o no!

Per favore dedicate alcuni minuti per compilare il nostro sondaggio: <http://goo.gl/xMPO>

## Il futuro di Full Circle è nelle vostre mani!

I risultati del sondaggio saranno pubblicati nel prossimo numero di FCM. Il sondaggio terminerà 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



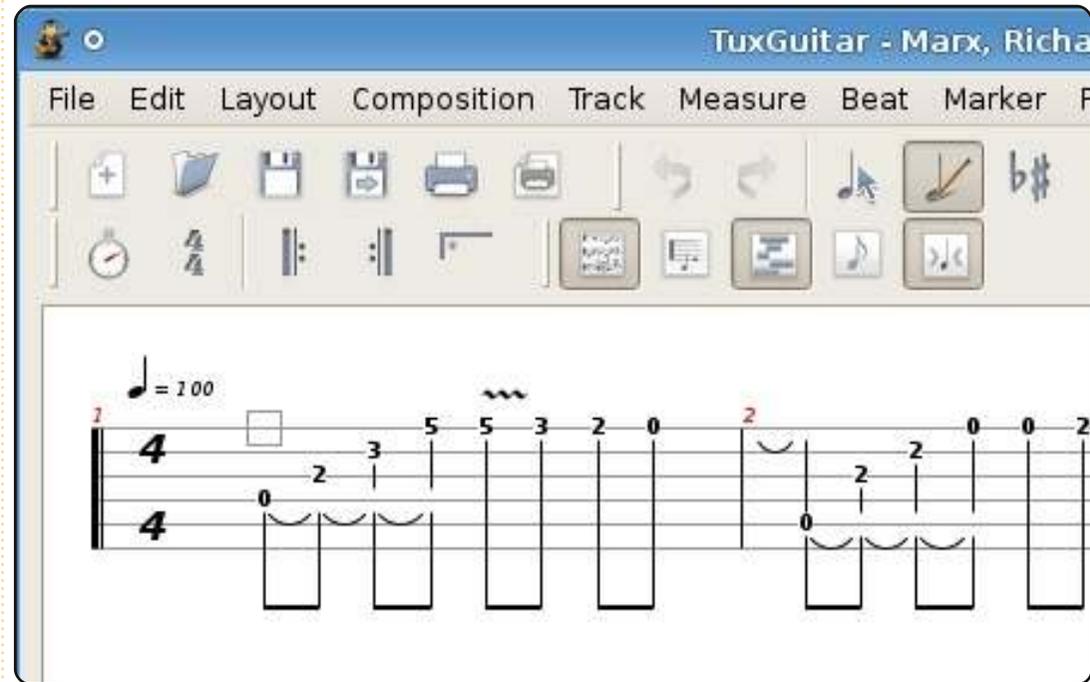
**DISCOVERY GUIDE**  
[WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW](http://WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW)



**D**a quando ho iniziato il mio anno sabbatico, ho suonato sempre più la chitarra, fino al punto di suonarla in media 2 ore al giorno. Mi capita spesso di suonare musica senza tablature, senza le mie raccolte di spartiti o senza i video di YouTube, ma non appena ho cominciato a suonare di più e a scrivere gli spartiti in gedit, in vim, sulla carta, ecc., ciò si è rivelato un processo lento e noioso. In quel momento ho deciso di provare TuxGuitar per scrivere veri spartiti con tablature, note, battute al minuto, testi, ecc. È un programma estremamente potente (simile a Guitar Tab Pro 5 o a PowerTab Editor, per chiunque li abbia usati). È anche compatibile con i file Guitar Tab Pro (probabilmente anche con i file di PowerTab Editor, ma non ne avevo a disposizione per verificare).

Quello che mi piace del programma è che l'interfaccia è abbastanza lineare (a patto che si abbia familiarità con la notazione musicale) e i suggerimenti fanno un buon lavoro di spiegazione riguardo alcune opzioni non chiare. Permette anche la modifica, il cambio di tonalità, la riscrittura e la

trasposizione di canzoni con estrema facilità e con pochi clic di mouse. Supporta inoltre più voci (per esempio una voce per la chitarra elettrica, una per la batteria e così via), che possono essere invertite tra loro utilizzando l'elenco degli strumenti e delle voci in fondo allo schermo. L'inserimento degli accordi è particolarmente piacevole, poiché è possibile aggiungere tablature per nome o per la posizione delle dita e l'inserimento dell'accordo lo fa apparire sopra la battuta (com'è giusto che sia), ma aggiunge anche la forma dell'accordo nella tablatura sotto le note. Questa funzione è utile soprattutto se si sta cercando di utilizzare forme di accordo come base per le melodie e si vuole forzare l'utilizzatore a pensare "questo è un accordo Cadd9 ma devi suonare solo queste corde". Per esempio, se si aggiunge l'accordo al di sopra della battuta, stai pensando "Accordo Cadd9", poi si elimina l'accordo nella tablatura (o solo alcune stringhe) e lo si allarga come è richiesto dalla melodia. Così facendo si sta rendendo il processo naturale e questo dovrebbe migliorare il vostro metodo di fare musica. Inoltre TuxGuitar è disponibile per Windows il che è bello se fai parte



di una band con utenti non-Linux o se si ha l'avvio multiplo e si vuole essere in grado di modificare gli spartiti con entrambi i sistemi operativi.

Ci sono, naturalmente, alcuni aspetti del programma che non funzionano perfettamente o che causano problemi. Uno di questi è l'uscita audio per le tracce strumentali. Non ho provato TuxGuitar su Ubuntu con Pulseaudio ma so che in Arch sia con ALSA sia con PulseAudio, non viene riprodotto alcun suono se un qualsiasi

programma sta già usando gli altoparlanti quando si è fatto partire l'applicazione. Questo significa che è necessario mettere in pausa o fermare la riproduzione di musica, video e qualunque altra cosa e riavviare il programma. Inoltre non riscontro somiglianza tra il suono dello strumento riprodotto con quello reale, ma questo è comune per qualsiasi programma di partitura che io sappia. Un altro problema che ho notato è che se si stampa la partitura, è spesso estremamente debole e difficile da

# RECENSIONE - TUXGUITAR

leggere (Sia note sia le tablature), ma ci sono opzioni che si possono cambiare per cercare di ottenere una copia migliore. Questo problema si evidenzia particolarmente quando si stampa su PDF. Si può provare a cambiare il font predefinito e la sua dimensione ma si ottiene soltanto che la tablatura sia allungata verticalmente e scorra in una nuova pagina.

In generale trovo che TuxGuitar sia un ottimo programma per musicisti per spartiti o per scrivere le proprie canzoni. È anche molto utile per l'apprendimento e la pratica musicale delle canzoni che vi piacciono o per fare alcuni azioni in modo naturale. Spero che altre persone trovino questo programma utile come lo è stato per me, specialmente i novizi di uno

strumento musicale che vogliono le note allineate con le tablature o che vogliono comprendere meglio tablature e notazione musicale.

**Voto: 4.5 / 5**

## Pro:

- Interfaccia utente simile a software proprietario.
- Compatibile con i file di Guitar Pro 5.
- Tracce multiple.
- Inserimento accordi.

## Contro:

- Uscita audio fastidiosa, tracce audio non proprio all'altezza.
- Stampe difficili da leggere con le impostazioni predefinite.

### Right Here Waiting (Track 1)

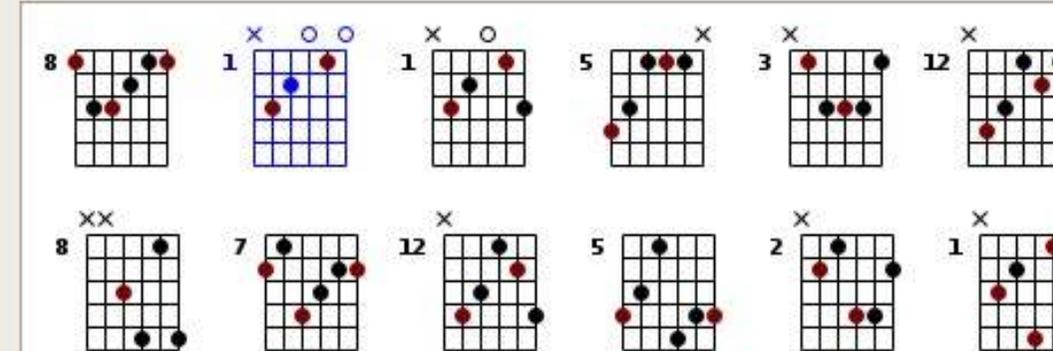


### Chord Editor

C	M		
C#	7	9	/5+
D	maj7	11	/5-
D#	6	13	
E	m		
F	m7		/9+
F#	m/maj7		/9-
G	m6	+	
G#	sus2	-	/11+
A	sus4		/11-
A#	7sus2		
B	7sus4		
	dim		
#	dim7	<input type="checkbox"/> add	
	aug	Bass	
	5	C	

Settings

Name: C





# INTERVISTA AI MOTU

Prelevato da [behindthecircle.org](http://behindthecircle.org)

## Julien Lavergne

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:** 26

**Luogo:** Parigi, Francia

**Nick IRC:** girilr

**Da quanto tempo utilizzi**



**Linux e quale è stata la tua prima distribuzione?**

La mia prima distribuzione è stata Mandriva nel 2004 ma ho iniziato ad usare veramente Linux per la prima volta con Ubuntu 5.04

**Da quanto tempo utilizzi Ubuntu?**

Dalla Hoary (5.04), è stata la prima distribuzione che ho utilizzato a tempo pieno. Da allora ho usato Ubuntu e in qualche periodo ho utilizzato Debian Sid.

**Quando e come sei stato coinvolto nel team dei MOTU?**

Ho iniziato durante il ciclo di Edgy, riportando dei bug e facendo un po' di

test. Ho cominciato senza particolari conoscenze, nessuna abilità nella programmazione ed un terribile Inglese (che è ancora un problema, ma è migliorato).

**Cosa ti ha aiutato ad apprendere il packaging e come lavorano i team di Ubuntu?**

Principalmente le documentazioni, Debian Reference, Debian Policy e gli "HOW-TO" per tutti gli altri strumenti (cdfs, quilt, dh7, python-support...). Ho anche imparato da tutti i miei sponsor, sia in Debian sia in Ubuntu.

**Qual è la parte che preferisci del lavoro che svolgi con i Motu?**

Non ne ho una favorita. Quando lavoro troppo ad una parte passo a lavorare ad un'altra, così ho sempre qualcosa di divertente da fare.

**Che consiglio daresti a chi vorrebbe aiutare i Motu?**

Non iniziate con un nuovo pacchetto. Si impara di più e più velocemente lavorando sui pacchetti esistenti e su questi c'è parecchio da fare. È anche un ottimo modo per trovare futuri sponsor per i nuovi pacchetti che si vorranno includere.

**Sei coinvolto in qualche gruppo locale di Linux/Ubuntu?**

Un po' con il LoCo Team francese, installando Ubuntu per i nuovi utenti durante manifestazioni a Parigi. A volte è simpatico parlare con gli utenti per ascoltare i loro problemi e le loro aspettative.

**Su cosa ti concentrerai nei progetti Karmic e Karmic+1?**

Per Karmic ho tenuto sott'occhio alcuni pacchetti che provo a

mantenere (awn, ogmrip, conduit). Per Lynx avrò più tempo a disposizione per sincronizzare dei pacchetti da Debian, per introdurre nuovo materiale e lavorare su Lubuntu più di quanto abbia fatto per Karmic.

**Cosa fai nel tuo tempo libero?**

Non ho molto tempo oltre il mio primo lavoro e il lavoro con Ubuntu, ma quando ne trovo un po' mi piace guardare film e viaggiare.





# INTERVISTA AI TRADUTTORI

A cura di Amber Graner



**Ricardo Pérez**  
Gruppo di traduzione spagnolo

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.



## Ci puoi parlare un po' di te e della lingua in cui contribuisce a tradurre Ubuntu?

Ciao! Sono Ricardo Pérez, ho 35 anni e sono un insegnante di informatica in una scuola superiore nel sud della Spagna, nella regione dell'Andalusia. Per alcuni anni sono stato l'amministratore del Team di traduzione di Ubuntu in Spagnolo e uno dei suoi traduttori. Lo spagnolo è una delle lingue più parlate al mondo e su Internet - solo l'Inglese fa meglio. Ci sono anche moltissimi utenti che parlano Spagnolo e che utilizzano Ubuntu.

## Come e quando sei diventato un traduttore di Ubuntu?

Ho iniziato virtualmente nello stesso periodo in cui è nata Rosetta. Sto parlando della fine 2005. Mi è sempre piaciuto tradurre testi tecnici in Spagnolo e il mio lavoro come insegnante me lo ha permesso. Per esempio, alcuni anni fa ho tradotto un libro sui fondamenti della programmazione chiamato "Pensare da informatico" che allo stesso tempo ho adattato

dal Python all'Eiffel (se siete curiosi, questo è il link <http://sourceforge.net/projects/htlcseifspa/>). Ho sempre amato Rosetta e la sua facilità d'uso così tradurre Ubuntu usando Launchpad è stato, per me, un gioco divertente.

## A quali altri progetti collabori all'interno della comunità?

Dedico praticamente il 99% del mio 'tempo Ubuntu' a tradurre e a riportare bug.

## Appartieni ad un Ubuntu LoCo Team? Se sì, quale?

Beh, sono membro del Team Ubuntu Spagna ma non sono coinvolto in nessuna delle loro attività.

## Da dove devono iniziare tutti coloro che vorrebbero aiutare nella traduzione di Ubuntu e di tutte le sue varie parti?

Il metodo migliore sarebbe quello di imparare dalle applicazioni già tradotte e quindi andare sul wiki dei

traduttori di Ubuntu in Spagnolo all'indirizzo <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuSpanishTranslators> e leggere tutte le guide e le raccomandazioni. Ci sono cose, che riguardano la traduzione in Spagnolo, che possono sembrare strane la prima volta che se ne sente parlare.

## Qual è l'esperienza desktop degli utenti Ubuntu nella tua lingua? Ubuntu è popolare tra chi parla nativamente lo spagnolo?

Se non sbaglio (e non credo) Ubuntu è la distribuzione Linux più popolare tra chi parla lo Spagnolo. Ubuntu inoltre è la distribuzione scelta come base per Guadalinux, la distro derivata dell'Andalusia.

## In quale area il tuo team necessita di aiuto?

Traduzioni, traduzioni e traduzioni. Abbiamo bisogno di più collaboratori, e di qualità.

## Sei a conoscenza di progetti o organizzazioni che usano Ubuntu nella tua lingua?

Oltre al Governo dell'Andalusia (e alla sua distribuzione Linux chiamata Guadalinux), Ubuntu è usata nelle Università come pure nelle scuole superiori.

## Quale pensi sia la gratifica principale nel tradurre Ubuntu?

È un piacere sapere che il tuo lavoro sarà usato da tanta gente nel mondo. Mi piace vedere i miei testi su Ubuntu stampati in libri e articoli in Spagnolo.

## C'è altro sul tuo gruppo o sul lavoro di traduzione che non ti ho chiesto e di cui ci vorresti parlare?

Non penso. È stata un'ottima intervista. Grazie molte!

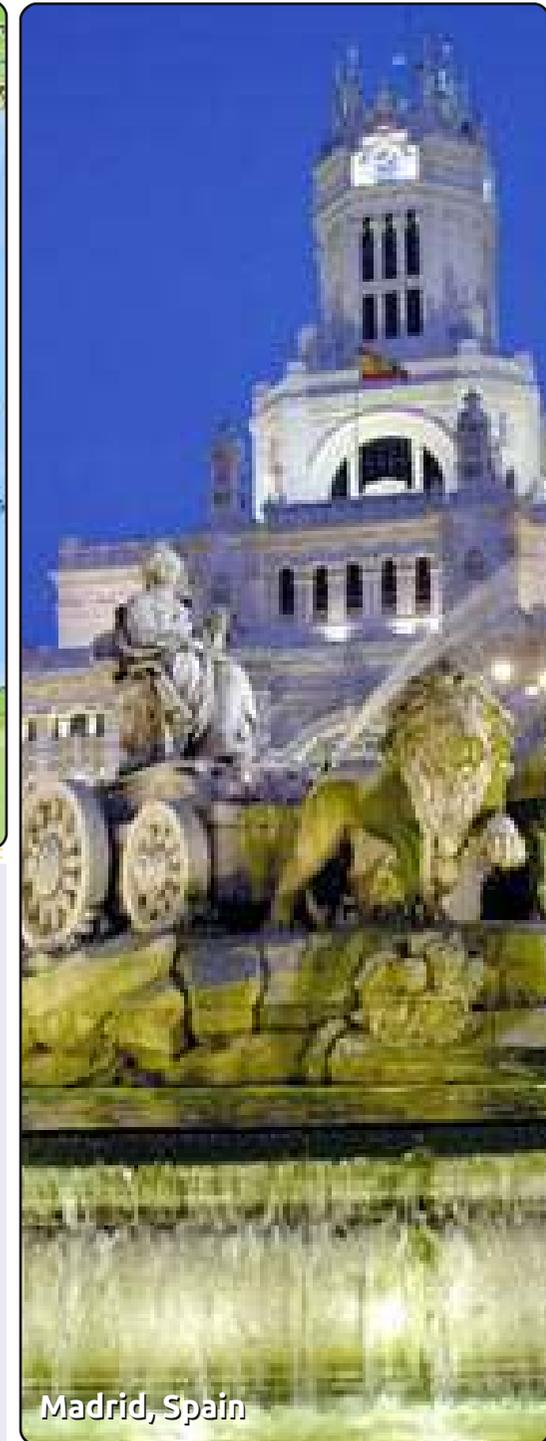


## Come diventare un traduttore di Ubuntu

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>



Madrid, Spain



# INTERVISTA AI LoCo

A cura di Amber Graner



## Greg Grossmeier

Ubuntu Michigan 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 intervista di questa serie di conversazioni con i LoCo Team Usa, con i LoCo leader e le loro lezioni, Amber Graner intervista Greg Grossmeier del Michigan Ubuntu LoCo Team. Greg ci racconta la storia del Team, le risorse, gli eventi, un nuovo podcast realizzato dai membri dell'Ubuntu Michigan Team e altro!*

**Us-Team: Ci puoi dire qualcosa di te e qual'è il tuo ruolo nel LoCo Team?**

**Greg Grossmeier:**

Ovviamente. Il mio nome è Greg Grossmeier. Durante il giorno lavoro come specialista di Copyright alla

biblioteca universitaria del Michigan, dove sono coinvolto in grandi progetti come Open.Michigan e l'ufficio pubblicazioni scolastiche. Sono anche membro del Creative Commons (dove ero stagista quando mi sono laureato). Ma più importate per questa conversazione, sono il leader (per modo di dire) del Michigan LoCo Team. Non posso davvero dire di essere il leader del Team perchè senza l'enorme aiuto di molte persone del LoCo non ci sarebbe niente da dirigere.

**US: Quando è partita l'iniziativa del Ubuntu Michigan LoCo Team?**

**Quanto tempo è stato necessario per l'approvazione, una volta iniziato?**

GG: Il Launchpad team per il Michigan LoCo fu creato nel giugno 2007. Era l'estate prima che mi laureassi e pensai "Ehi, so che sarebbe un grande traguardo iniziare un programma post-laurea fondando un Ubuntu LoCo Team!" Con grande sorpresa mia e di tutti gli altri, questo funziona ancora oggi.

Tuttavia il Team non nasce all'improvviso nel giugno 2007. Inavvertitamente creai un Team che

era già esistito in passato. Il grande Jorge Castro (e altri) avevano fondato il LoCo di zona tempo fa, ma era in 'letargo' quando entrai in scena io. Difatti 'fondai' il LoCo prima di essere arrivato nel Michigan. Mentre ero ancora a Minneapolis, MN, ho creato il canale IRC, la pagina wiki, la mailing list e il team di Launchpad; definendo l'infrastruttura generale da lontano.

Ma con l'aiuto di Jorge (e degli altri) abbiamo creato più interesse attorno al Team; pochi incontri dopo, il Michigan LoCo era di nuovo in azione.

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

GG: Usiamo soprattutto il canale IRC ([#ubuntu-us-mi](#)) e la mailing list ([ubuntu-us-mi@lists.ubuntu.com](mailto:ubuntu-us-mi@lists.ubuntu.com)). C'è stato un interesse iniziale per il Forum ma questo si è spento a poco a poco, ad eccezione di quello delle persone che fanno domande sul canale IRC. Abbiamo anche un gruppo [identi.ca](#) che, sfortunatamente, non viene usato molto eccetto che da account di

spam.

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

GG: Principalmente le sfide nelle quali abbiamo concentrato le nostre energie sono state bug e altri guai di packaging. C'è stato anche il problema che nel sud-est del Michigan, dove molti membri del Team vivono, mancano i gruppi di patiti dell'informatica ai quali iscriversi e ci sono invece molti LUGs e altri gruppi di utenti. Quindi una cosa che dovevamo fare subito era di convincere le persone che A) non volevamo rubare membri agli altri gruppi, B) il nostro gruppo aggiungeva qualcosa di speciale e differente a quello che era già disponibile.

**US: Quali sono le maggiori sfide che la vostra squadra deve affrontare adesso e quali strategie utilizzerà per superarle?**

GG: La più grande sfida è probabilmente la perdita di slancio. Siamo stati un pò troppo rilassati con la programmazione degli eventi.

Abbiamo partecipato ai maggiori eventi come l'Ubuntu Global Jam e ovviamente alle feste di rilascio, ma metterci tutti insieme più spesso è senza dubbio uno dei nostri maggiori obiettivi. Una strategia che ha funzionato recentemente è stato il matrimonio di uno dei nostri membri (congratulazioni Jorge and Jill!). Abbiamo riunito gran parte del Team e ci siamo divertiti molto con le danze scatenate (gasp!).

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

GG: Con la festa di rilascio e la partecipazione al Global Jam, il Team si è assicurato di prendere parte anche agli eventi locali come Penguicon, Ohio Linux Fest e PyOhio.

**US: Quali sono alcuni dei progetti a cui il vostro gruppo 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?**

GG: Sebbene le parole "Ubuntu" e "Michigan" non siano nel titolo, il nuovo podcast Lococast.net di Rick e Craig del Michigan LoCo è un grande progetto, che prende spunto dalle

conversazioni nel canale Michigan LoCo IRC (e in altri luoghi). Siamo molto eccitati di vedere come andrà questo progetto.

**US: In che modo il LoCo recluta attivamente nuovi membri? Quali risorse sono state create o si usano (manifesti, volantini, biglietti da visita, banner ecc)?**

GG: Al momento otteniamo molto di più con le parole, assistendo gli altri gruppi locali (i membri del LoCo restano anche membri degli altri gruppi), parlando con le persone agli eventi della zona e anche promuovendoci tramite il nuovo grande [Lococast.net](http://Lococast.net).

**US: Quale pensi sia l'aspetto migliore riguardo/del/nel far parte di un LoCo Team?**

GG: Semplicemente la possibilità di incontrare e passare del tempo con importanti persone della zona. Non ho molte altre occasioni di incontrare persone così interessanti (Penguicon o è molto usato o è dimenticato).

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

GG: Non posso parlare per tutto il gruppo, ma quando io e gli altri abbiamo presentato al Community

Council la richiesta per essere riconosciuti come LoCo Team ufficiale, quello è stato un grande momento.

**US: Che suggerimenti ti senti di dare ai LoCo team di nuova formazione o a quelli in via di approvazione?**

GG: Uscite di qui! Parlate con la gente! Tenete la vostra mailing list e il canale IRC attivi; a nessuno piace parlare con persone silenziose. Ma più importante di tutto, siate felici e divertitevi, perchè essere annoiati è quasi peggio che essere silenziosi.

**US: Quali consigli, trucchi, strumenti, riferimenti, ecc. suggeriresti alla guida di un LoCo Team?**

GG: Insieme all'uscire fuori e parlare con la gente, siate certi di ascoltare sempre il vostro gruppo. Non pensate di conoscere il modo giusto di fare tutte le cose. Il vostro compito dovrebbe essere quello di attrarre persone sveglie ed energiche, quindi dategli poi il rispetto che si meritano.

**US: Pensando alla comunità e allo spirito di Ubuntu, in che maniera il LoCo ne incarna e condivide i principi?**

GG: Noi siamo sempre i primi ad

aiutare gli altri, non importa riguardo a cosa. Penso che un esempio che parla da solo di come il nostro LoCo Team -relativamente piccolo- personifichi il concetto stesso di Ubuntu sia stato il matrimonio di Jorge e Jill. E' stato molto particolare vedere l'affluenza del LoCo Team lì, a celebrare quella meravigliosa occasione.

Per dare una sbirciata a qualcuno dei momenti divertenti del gruppo, guardate le foto di qualcuno dei nostri passati eventi:

Festa rilascio Gutsy :  
<http://www.flickr.com/photos/7508761@N03/1636244836/in/set-2157602529198873/>

Festa rilascio Jaunty :  
<http://www.flickr.com/photos/grggrssmr/3476604620/in/set-72157617391698128/>

Festa rilascio Lucid :  
<http://picasaweb.google.com/brousc h/WestMIUbuntuLucidReleasePa\rt y#5466095970570143586>



## Meno CLI, più GUI

**S**ono un utente Linux da poco più di un anno. In questo breve lasso di tempo, seguendo blog e ascoltando un certo numero di podcast, ecco cosa ho imparato riguardo alla comunità che porta avanti questo SO: grossomodo tutti gli utenti vorrebbero che fosse Linux a rimpiazzare Windows come SO più diffuso, e pressoché tutti considerano la linea di comando parte della quotidianità con la quale i nuovi utenti dovrebbero cominciare a convivere, che piaccia o meno. A me queste opinioni sono sempre sembrate in antitesi. Quando penso ai potenziali "convertibili" nel mio circolo sociale (padre e madre che usano Windows, moglie e amici che usano OSX), so già che tutti loro sarebbero disgustati all'idea di dover usare la linea di comando per qualcosa. Non perché hanno paura o perché non ne sanno abbastanza, ma perché è oggettivamente una noia quando hai felicemente e comodamente trascorso anni utilizzando una GUI. Riferendosi alla velocità, Amber (Graner, nel Podcast

di Full Circle n°10) disse una gran verità: la velocità è negli occhi dell'osservatore, valutabile solo come ogni individuo crede che essa sia.

Malgrado tutto, mi aspetto di sentire queste opinioni antagoniste ogni volta che presto orecchio a un podcast riguardante Linux. Quindi, oggi, mentre ascoltavo il mio primo vero Full Circle Podcast, sono quasi caduto dalla sedia quando ho sentito Rob dire che un nuovo utente non dovrebbe mai avere a che fare con una CLI (interfaccia a linea di comando, terminale). Per uno che è stato nell'industria IT per tanto tempo come lui, ascoltare questo punto di vista è stato assolutamente una boccata d'aria. Davvero bravo, sir. Mi hai fatto diventare un avido ascoltatore di Full Circle.

**James**

## PS3 > Streaming Ubuntu

**I**n risposta alla richiesta di Anthony Parr riguardo "lo streaming per PS3?": Se si vuole semplicemente effettuare lo streaming audio/video, usare PS3 Mediaserver: <http://code.google.com/p/ps3mediaserver/>.

È scritto in Java e funziona bene. Se invece si vuole creare un vero e proprio media server, si può utilizzare MediaTomb (<http://mediatomb.cc/>) ma si dovrà preventivamente transcodificare i video in modo che MediaTomb li trasmetta soltanto. Per fare ciò, si può utilizzare HandBrake o una versione recente di Avidemux. Creare un file mp4 accertandosi di utilizzare "Profilo Normale" o "Profilo Elevato" per il video. Potrebbe essere necessario cambiare le dimensioni del video per assicurare che X e Y siano divisibili per 4 (preferibilmente per 16), altrimenti potreste visualizzare un video che "scorre", simile ai vecchi televisori con sincronizzazione verticale disattivata.

Ho trovato che una piccola macchina virtuale con Ubuntu Server, equipaggiata con 250 Mbytes di RAM è più che sufficiente per mettere in streaming la mia collezione multimediale con tre televisori differenti (una PS3 e due WD TV HD Live Boxes) ad una risoluzione di 1080p con il 40% di utilizzo della CPU. Tutto questo, ovviamente, con

video pre-codificati.

**Jason Froebe**

**I**n risposta ad una richiesta riguardo uno streaming Ubuntu/PS3 Media Server: sono riuscito a configurare con successo un PC Media Server con la seguente guida: <https://help.ubuntu.com/community/Ps3MediaServer>. La ricchezza della documentazione della comunità Ubuntu è impressionante, anche per tecnologie proprietarie e vorrei ringraziare tutti coloro che vi hanno contribuito. Spero di poter eventualmente contribuire ad essa con traduzioni in lingua Lojban, un linguaggio ingegnerizzato cui inviterei tutti a dare un'occhiata.

**Cameron Bullivant**

## Podcast #11?

**S**to aspettando con ansia il mio podcast preferito. Continuo a controllare gli aggiornamenti ma non c'è nulla. Qualcuno sa quando sarà disponibile il prossimo?

**NUboon2Age**

(tramite Ubuntu Forums)

Robin dice: *C'è un Side-pod di Full Circle in produzione che potrebbe uscire nei prossimi giorni. Avevamo annunciato che sarebbe stato un progetto occasionale e irregolare.*

Ed dice: *contraddico Robin e annuncio che a metà Settembre 2010 ci sarà il rilascio dell'episodio 11!*

## Scaricare tutte le uscite

**H**o visto un sacco di persone chiedere informazioni riguardo un download che includesse tutte le uscite in modo da non doverle scaricare tutte una per una. Pertanto ho creato un semplice script .sh per poterle aiutare.

Sostanzialmente crea una cartella nella Home chiamata FullCircleMagazine e scarica tutte le edizioni partendo dalla 37 e finendo con la 0. Inoltre rinomina leggermente i nomi delle uscite in modo che siano meglio organizzate.

Ovviamente si possono aggiungere le proprie righe di codice per includere i rilasci che ci saranno dopo questo post.

Scaricate l'allegato, accertatevi che nelle proprietà sia spuntato "Consentire l'esecuzione del file come programma" e quindi

eseguitelo nel terminale:  
<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1513621>

**Jake007g**  
(tramite Ubuntu Forums)

## Grazie

**V**olevo solo potervi abbracciare tutti, ringraziandovi per il gran lavoro che state facendo.

Sono un fan fin dagli inizi e non mi ero nemmeno accorto che fossero già passati 3 anni. È il mio quarto come utente GNU/Linux e mi avete aiutato con chiarezza per tutto questo tempo.

Solitamente effettuavo traduzioni per dare una mano e devo ammettere che è stato appagante, nonché un processo di apprendimento per me nel meraviglioso mondo di Ubuntu.

Siete stati di grosso aiuto nell'intraprendere questo percorso per un non programmatore. Ho avuto addirittura l'opportunità di vedere macchine equipaggiate con Ubuntu sul mio posto di lavoro ed è una fortuna.

Quindi, grazie ancora e andate avanti con questa grande opera!

**David**

## Full Circle Side-Pod 3

### Dov'è il Numbat Nevrotico?

In questo episodio: *con grande forza, arriva una grossa bolletta.*

È un attimo. Siamo quasi a metà delle nostre vacanze estive dal Podcast Full Circle, quindi questo è anche un arrivederci alla prima stagione o un ciao e benvenuto alla seconda.

- Novità: Fine di alcuni prodotti, divorzio da Facebook, e ancora molte controversie.
- Intervista: Matt Grove di Miserware descrive la capacità di preservare energia di Granola.
- Punto dell'esperto: Modificare Full Circle Podcast n°3: L' ambiente di Modifica.

<http://fullcirclemagazine.org>

## Tempi Moderni



Il vecchio Shatterhand rimase di pietra... Era per caso Winnetou, notoriamente geloso, che lo aveva beccato mentre passava il suo tempo libero con una giovane Sioux?

Nov-05  
costantinos.bourboulas@oracle.com



# DONNE UBUNTU

Scritto da Penelope Stowe



*Mi chiamo Leann Ogasawara e lavoro per Canonical da 3 anni. Sono stata coinvolta con QA e triaging, nella manutenzione dei pacchetti nella release stabile e adesso sono responsabile per il ciclo di rilascio del kernel di Ubuntu 10.10.*



## **Penelope Stowe: Come sei finita a lavorare per Canonical e Ubuntu?**

LO: Prima di lavorare per Canonical e ubuntu, ero un'utente e fan di Ubuntu - come lo sono molte persone. A quel tempo ero coinvolta con il programma di test e la QA per il Kernel. Casualmente alcuni ex colleghi aveva parlato di offerte di lavoro in Canonical riguardo la posizione di ingegnere per le QA del kernel. Suonava come una stupefacente opportunità di lavoro così ho sottoposto il mio curriculum vitae e, incrociando le dita, ho iniziato a tuffarmi nel triaging dei bug del kernel

di Ubuntu. Alcune settimane dopo ho ricevuto una email che mi invitava a rilasciare la mia prima intervista ed eccomi qua.

## **PS: Quale è la differenza tra l'essere il Kernel Release Manager per Ubuntu 10.10 e gli altri lavori che hai fatto all'interno della squadra che si occupa del kernel?**

LO: Ogni ruolo ha le sue responsabilità, differenti e cruciali. Essere la responsabile del rilascio del kernel è come essere un portiere riguardo tutto quello che entra nel nostro attuale kernel. Implica la revisione di parecchie patch e test. Inoltre, non solo sono responsabile per il completamento dei miei compiti personali per il rilascio dei cicli, ma devo far in modo che l'intera squadra sia in linea con il proprio lavoro. Richiede un pò di organizzazione come in qualsiasi altro ruolo nel quale potevo venire coinvolta.

Sicuramente noto che ruotando i diversi membri della squadra in questa posizione ci rende più forti. Abbiamo questa "bus Theory" ne parliamo spesso all'interno del team. Ognuno di noi potrebbe finire sotto un tram domani e per questo vogliamo avere una totale confidenza tra noi affinché

qualsiasi persona della squadra possa fare il passo giusto e si possa prendere oltre il compito personale anche la responsabilità.

## **PS: Quali sono le cose che hai fatto con Canonical/Ubuntu che ti rendono più orgogliosa o quelle con le quali sei stata più contenta?**

LO: Indipendentemente dal ruolo che io abbia avuto, l'aspetto di ogni ruolo che ho rivestito e che mi ha reso più contenta è stato il momento in cui sono stata abilitata a correggere alcuni bug. Se è stato semplice applicare una patch a monte, o scrivere alcune stranezze per un dispositivo, è stato proprio gratificante quando qualcuno sinceramente ti ringrazia per aver risolto un problema che hanno dovuto affrontare.

## **PS: Che cosa ti entusiasma di più veder accadere?**

LO: Ovviamente sono più eccitata a vedere il rilascio del nostro Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat! Sono completamente di parte dato che il kernel Maverick è stato vicino e caro al mio cuore. È proprio questa enorme pietra miliare, alla quale punto durante l'intero ciclo del rilascio, e spero di

poter essere estremamente orgogliosa e sollevata quando questa verrà rilasciata.

## **PS: Quale altro lavoro open-source al di fuori di Canonical/Ubuntu hai fatto?**

LO: Ad essere onesta ci sono già molte cose che ho trovato da fare con Canonical/Ubuntu, tanto che non ho avuto molto tempo da dedicare ad altri progetti open-source.

## **PS: Cosa fai nel tuo tempo libero? Ci sono alcuni hobbies che ti piace raccontare?**

LO: Sono una persona abbastanza attiva e amo trascorrere il tempo all'esterno, così spesso mi trovate che sto correndo, sciando, giocando a golf, etc. Qualsiasi cosa che mi coinvolga in una sorta di attività atletica e con una leggera competizione è proprio ciò che fa per me.

## **PS: C'è qualcosa che non ho chiesto e che tu vorresti menzionare?**

LO: Voglio proprio ringraziare la rivista Full Circle per l'opportunità di essere stata intervistata. Ero estremamente lusingata quando mi è stato chiesto di partecipare a questa edizione, grazie.



## NOTIZIE GIOCHI

### Unreal Tournament 3 non

**uscirà su Linux:** Mark Rein, VP di Epic Games, ha confermato che lo sviluppo di UT3 per Linux si è fermato, e non arriverà su tale piattaforma nel futuro.

**Q**uesto mese continuerò la recensione dei giochi contenuti ne The Humble Indie Bundle. In questo articolo tocca a Gish.

Gish è un gioco a piattaforme in 2D, e rappresenta una pallina di catrame di nome Gish. Gish è molto versatile, può diventare adesiva, liscia o pesante, e può saltare. Queste abilità permettono a Gish di scalare muri, attaccarsi a soffitti, rimanere immobile, scivolare rapidamente e spremersi per passare in spazi ristretti.

La storia di Gish è semplice: l'amica di Gish, Brea, viene catturata e portata sottoterra nelle fognature di

Dross. Gish ha un finale molto carino, con due possibili conclusioni. Ogni missione varia, con differenti ambientazioni e puzzle da risolvere la cui difficoltà aumenta velocemente. Ho pensato sin dall'inizio che fosse troppo difficile. Non ci sono tutorial che insegnino le tecniche di Gish, quindi il gioco è difficile. Ed è reso ancor più difficoltoso dal fatto che si ha un numero limitato di vite. La modalità Storia Principale ha molte vite. Ma una volta esaurite il gioco finisce e si deve ricominciare in modalità Storia. Si perdono vite sia ricominciando un livello che uscendo dal livello stesso. L'altra modalità a giocatore singolo, le Collezioni di Giochi, è molto più interessante. È una selezione di molti livelli diversi da completare quanto più rapidamente possibile. Questi sono più semplici che nella Storia Principale e molto più divertenti. Essendo il punteggio realizzato inserito in una tabella di Punteggi principali, si è invogliati a giocare ancora e ancora. Una volta completate le modalità Storia Principale e Collezioni

di Giochi, è possibile scaricare livelli personalizzati per aumentare la durata del gioco!

Una delle caratteristiche distintive e sorprendenti di Gish è la modalità Avversario. Prima di provare Gish, pensavo fosse per giocatori singoli e invece ha una buona funzione multi-player locale. Ci sono diverse modalità da provare con un amico, se si utilizza lo stesso computer, tra cui sumo, calcio, dadi, arti marziali e gare di auto. Sono tutti molto divertenti e con diversi livelli di difficoltà.

Gish ha un look artistico carino, ma niente di sensazionale. La colonna sonora è bella ma a volte ripetitiva. Tuttavia, Gish ha un bell'aspetto.

Complessivamente Gish è un bel gioco a piattaforme. La modalità

Storia Principale è difficile, e non ci sono molte storie in cui addentrarsi. Le Collezioni di Giochi sono di gran lunga la modalità migliore di gioco: sufficientemente semplici e veloci da completare, con la possibilità aggiuntiva di migliorare il proprio punteggio. La modalità Avversario è un bel modo aggiuntivo che permette di divertirsi con Gish insieme ad un amico. È un acquisto che vale la pena fare, ma non aspettatevi che sia una passeggiata.

## Punteggio: 7/10

### Bene:

- Divertente modalità Collezione di Giochi
- Modalità multi-giocatore sorprendentemente buona

### Male:

- Modalità Storia troppo difficile



**Ed Hewitt**, alias Chewit (quando gioca), è un giocatore incallito su PC e a volentieri si diverte a giocare con le varie console. È anche nel team di sviluppo del progetto Gfire (plug-in Xfire per Pidgin).



# Domande & Risposte

Scritto da Gord Campbell

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

**D** **Esiste un modo per registrare l'audio in streaming?**

**R** Ci sono vari modi e probabilmente la via più facile è quella di usare Outrec. Se vuoi una guida basta scrivere su Google "outrec Ubuntu" e visita il primo risultato della ricerca.

**D** **La scheda wireless non funziona sul mio laptop HP G62.**

**R** Connetti il laptop al router attraverso il cavo Ethernet, vai su Amministrazione / Driver Hardware. Seleziona il driver Broadcom STA e fai click su "Attiva".

**D** **Ho comprato una scheda audio USB. Quando l'ho inserita non funzionava. Cosa dovrei fare?**

**R** Vai su Sistema > Preferenze > Audio e nella sezione "Uscita" seleziona il dispositivo USB.

**D** **Ho un PC Dell Inspiron 9400 con una scheda video ATI Radeon Mobility X1400. Ho un monitor esterno connesso tramite il cavo VGA. Quando ho provato a usare il monitor esterno come estensione del mio schermo principale l'immagine si mostrava ondulata e a scatti.**

**R** Installa `xorg.driver.fglrx` tramite Synaptic, poi riavvia il PC. ATI Catalyst Control Centre ora dovrebbe funzionare.

**D** **Pensate che Samba sia un pochino meglio per i nuovi utenti di Ubuntu nella versione 10.10?**

**R** (Grazie a Dmize nel forum di Ubuntu) - Veramente non penso che adesso Samba sia così male. La maggior parte dei problemi con Samba non sono legati al software. Molti di essi sono legati a firewall non necessari, ai permessi e/o alla comprensione superficiale delle basi del networking.

**D** **Una volta installato, "sopcast" parte con successo, ma solo circa il 10% dei canali disponibili nella lista funzionano. Tra i canali cinesi (ai quali sono molto interessato) solo CCTV3 funziona. Da tutti gli altri canali ho ricevuto sempre un messaggio di "In connessione".**

**R** Ho trovato un modo per risolvere il problema sostituendo il server dei canali. Ho usato <http://www.sopcast.cn/gchlxml> al posto di <http://www.sopcast.com/gchlxml> ed ora tutto funziona!

**D** **Dopo un aggiornamento la mia "Nvidia Xserver" improvvisamente non riconosce il mio monitor, mostrando "sconosciuto" al posto del nome del monitor e al posto di dare come risoluzione 1600x1200 che usavo, mi mostra una risoluzione di 1024x768. Se accedo come utente "guest" Nvidia Xserver riconosce il monitor e mostra la giusta risoluzione. Che cosa sta succedendo?**

**R** Apri il terminale ed esegui:

```
sudo nvidia-xconfig
gksudo nvidia-settings
```

**D** **Ho un computer partizionato con 2GB di boot, 77GB sono dedicati a Sabayon, 200 GB a Fedora e 200GB ad Ubuntu. Ubuntu riconosce Fedora perfettamente ma non Sabayon. Oggi Ubuntu ha aggiornato il mio kernel e anche il**

**Ho mio boot-triplo, di cui uno nuovamente non funzionante. Esiste un modo per far sì che quando aggiorni Ubuntu, nel Grub venga incluso anche Sabayon?**

**R** Copia una voce di Sabayon dentro `/etc/grub.d/40_custom`. Per maggiori informazioni visita "la guida Grub2" sul forum di Ubuntu.

## Suggerimenti e tecniche

### Una brutta partizione

Recentemente ho comprato un laptop HP G62 e Ubuntu funziona splendidamente. In ogni caso se volete un sistema in dual-boot con Windows c'è prima da scontrarsi con un enorme mal di testa.

HP nella sua infinita saggezza, vende il computer con quattro partizioni sul disco rigido e sono tutte primarie. Se il disco rigido ha quattro partizioni primarie, come in questo caso non potete fare più nulla. Siete fuori dai giochi.

Il futuro di questa macchina include un software in esecuzione che funziona solo con Windows, quindi non ho

potuto togliere via tutte le partizioni.

Le quattro partizioni sono:  
 Boot  
 il classico C:  
 Restore  
 HP\_Tools

La partizione "Restore" (13 GB) contiene i file di installazione di Windows 7 per il giorno in cui solo una re-installazione potrà risolvere i problemi. HP\_Tools sono dei programmi di utilità di cui non si dovrebbe aver mai bisogno, ma occupano poco spazio. Fortunatamente HP fornisce un'utilità per creare quattro DVD che possono essere usati per reinstallare Windows ma a quel punto non avrei veramente più bisogno della partizione "Restore". (Se smarrisco i DVD sarò dispiaciuto di aver cancellato la partizione "Restore", ma è la vita.)

Su Windows eseguo Windows Explorer e ho selezionato il disco E, HP\_tools. Ho evidenziato tutti i file e ho fatto click col tasto destro per selezionare "copia". Quindi sono andato sul disco C: e ho scelto "new folder". Ho nominato la cartella "h-p" e dal disco E: ho copiato i file.

Tornato sul disco C: ho fatto click col tasto destro del mouse e ho

selezionato "Proprietà". Una di quella è Tools ed uno dei programmi era la deframmentazione. L'ho eseguito e ci ha impiegato solo pochi minuti sul nuovo hard disk.

Nel Pannello di Controllo finestre ho cercato "disco" e una delle opzioni è "Crea e formatta le partizioni del disco". Ho fatto click su di esso e ho selezionato il disco C: ho spuntato quindi su "opera", "tutti i programmi", "riduci il disco". Questo ha liberato più di 100 GB di spazio che erano completamente inutilizzabili perché ancora non potevo mettere dentro una partizione.

In ogni caso ero pronto ad installare Ubuntu.

Quando sono arrivato al passo chiamato "preparazione disco" ho selezionato "in modo specifico le partizioni manualmente". Così sono andato nel "editor partizioni", dove ho riordinato lo spazio a mio piacimento. Ho cancellato la partizione "Recovery" poi la partizione "HP\_Tools" e poi ho fatto click su "applica". Ciò mi ha lasciato con un disco C: di 153 GB seguito da spazio vuoto. Ho impostato lo spazio vuoto in una partizione "estesa", che può contenere molte partizioni "logiche".

Ho creato cinque partizioni logiche: la prima una piccola NTFS di nome "Restore" che non tratterà mai un dato, ma agirà come un segnaposto per un disco di nome "Windows".

Successivamente ho creato un'altra piccola partizione NTFS (100 MB) di nome "HP\_TOOLS". Poi la partizione EXT3 di 13 GB per la root (/) di Ubuntu. Vicino una partizione Linux swap di 3.5 GB. In fine la mia partizione /home EXT3, che occupa tutto lo spazio rimanente sul disco. Quando ho fatto click su "applica" il computer è rimasto indaffarato per qualche paio di minuti.

È stato un lavoro pesante più nella pianificazione che nell'effettiva esecuzione. Se HP avesse formattato il disco più intelligentemente, non sarebbe stato necessario.

Ero rimasto al quanto sorpreso nel vedere la velocità di installazione, meno di 20 minuti. (Il computer non era connesso ad internet quindi non c'erano download aggiuntivi).

Dopo l'installazione era tutto fatto, ho copiato i file dal disco "h-p" al disco E: e la partizione HP\_tools.

Più tardi ho avuto un problema con l'audio, ma questa è una storia da raccontare un altro giorno.



# IL MIO DESKTOP

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



Sono entrato nel mondo di Ubuntu dalla versione 5.04. Attualmente uso la 10.04 e mi ci trovo bene anche se l'audio e il display non sono così buoni!

Amo il desktop semplice con colori chiari. Ho aggiunto AWN dockbar alla mia Ubuntu 10.04. Ci sta bene con il mio schermo pulito. Il mio Ubuntu 10.04 gira su un Toshiba Satellite, Celeron 1.7GHz, 1.5GB di RAM, 80GB SATA HDD! Spero che alla gente piacciono i desktop puliti come il mio!

**Long Nguyen**



Questo è il mio Ubuntu 9.10 Karmic Koala in esecuzione sul mio laptop Dell 1435 Studio. È un sistema in dual boot con Windows Vista ma amo lavorare con Ubuntu - ci sono molte cose che puoi fare con Ubuntu. Il tema è 'New Wave' e le icone sono 'Black and White 2 Gloss'. Il processore è un core2duo e il mio disco rigido è di 320GB con 3GB di RAM. Lo sfondo è 'Gnome Transparent'.

Ho inoltre incluso gli screenlets: un orologio in fondo con l'icona del cestino e del monitor del sistema. Ho inoltre modificato il terminale rendendolo più trasparente e luminoso.

**Praveen Kumar Singh**



Salve, sono un Junior Ubuntero dell'Indonesia e uso Ubuntu Lucid Lynx su un Dell Inspiron 1440. Voglio mostrare il mio desktop a tutti i lettori di Full Circle Magazine.

Questa è la configurazione del mio desktop:

Uso uno sfondo vuoto (nero puro)

Conky sulla parte destra

Per il Menù Principale uso il Pannello di Sistema Ubuntu

Il pannello superiore è 'Gnome Applet Global Menù'

Nella parte bassa dello schermo c'è Gnome-Do

Le specifiche hardware e software sono:

Pentium Dual-Core CPU - T4300 - @2.10GHz

1.9GB di RAM

VGA - Intel Corporetion Mobile 4 Series Chipset Integrated

Graphics Controller (rev 07)

Versione Kernel: 2.6.32-23-generic

**Fakhrul Rijal**



Ho usato Ubuntu 10.04 al posto di Windows 7 per solo una settimana, ma l'ho trovato facile da usare ed elegante; mi piace molto Ubuntu.

Il sistema è in esecuzione con Docky nonchè col tema Elementary e gli sfondi che si possono trovare nel software center di Ubuntu. Purtroppo fino ad ora non ho trovato un metodo conveniente di input come PinYin Google Input Method (che si può usare solo in ambiente Windows).

Il computer è un laptop Lenovo Y460 con Intel Core i3 M330 CPU (2.13GHz), 2 GB di RAM, ATI Radeon HD 5650 e Intel GMA HD, 320GB di HDD e uno schermo di 14". Tutto l'hardware funziona molto bene, eccetto il fatto che la grafica non può essere cambiata in Intel GMA HD.

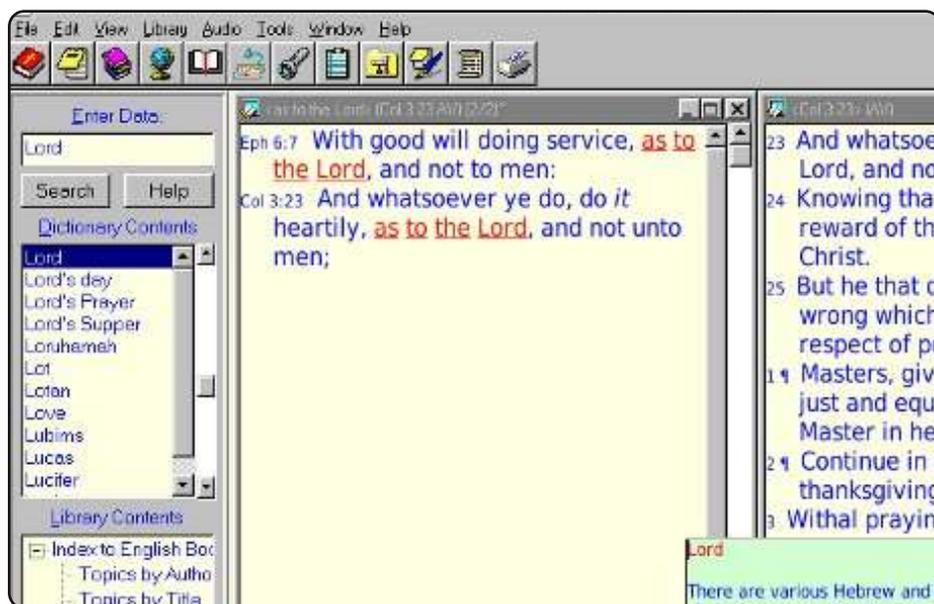
**wangshuo2008**

## Wine

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

Wine (un acronimo ricorsivo per Wine Is Not an Emulator) fornisce un livello di compatibilità che permette ai programmi Windows di girare in modo semi-nativo nella distro Linux senza richiedere una copia di Windows. In teoria significa che si può lanciare qualsiasi applicazione Windows o un gioco adattandolo dentro Linux, permettendogli di interagire con il filesystem, altri programmi e lasciando che l'utente lo esegua in modo abbastanza semplice. In pratica ci sono spesso un po' di patch da considerare e spesso questo può risultare in un comportamento con qualche problema. Inoltre, almeno per alcuni programmi, Wine è la sola possibilità.

Per installare Wine, usare il pacchetto wine nel 'Universe repository'.

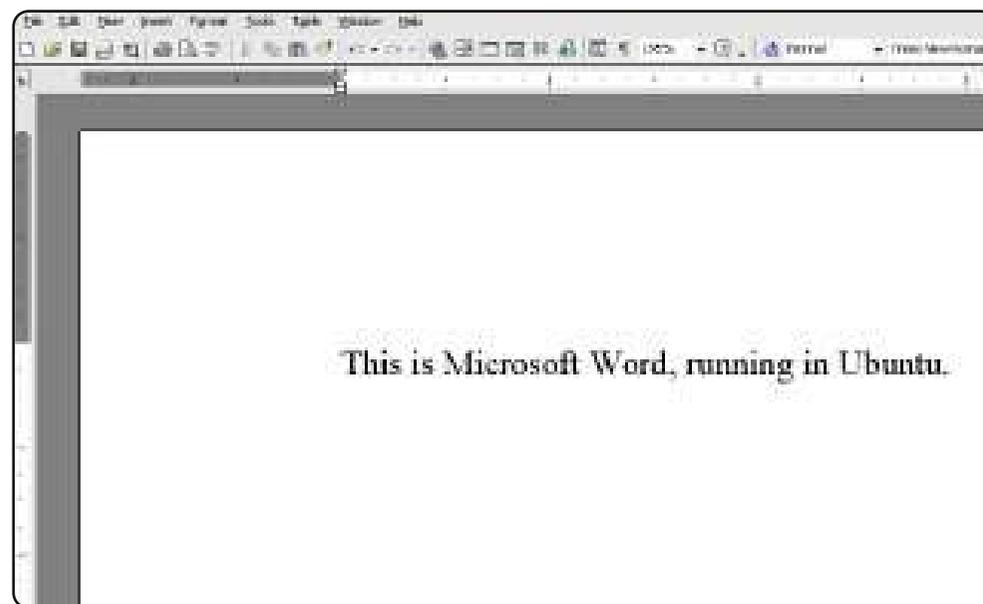


## CrossOver

Homepage: <http://www.codeweavers.com/>

Se non siete soddisfatti della compatibilità che fornisce Wine e non volete far girare una completa sessione separata di Windows, provate CrossOver. È un programma a pagamento creato da CodeWeavers, uno dei principali sponsor commerciali di Wine. Dato che è a pagamento e usa del codice proprietario, può far girare meglio e con successo un maggior numero di programmi Windows. Supporta anche le "bottles", il che significa che ogni applicazione ha il suo proprio Registro di sistema e le proprie impostazioni di sistema. In questo modo se uno dei programmi si blocca completamente, si può rimuovere senza compromettere il resto delle applicazioni.

Crossover è disponibile in diverse versioni, tutte acquistabili dal loro sito web. Incluso un '.deb' per una facile installazione Ubuntu.



## VMWare Server

Homepage: <http://www.vmware.com/products/server/>

Benché sia Wine sia Crossover sono dei grandi strumenti, non funzionano sempre. Se l'applicazione che si vuol far girare è molto importante, si dovrà passare al livello successivo: la virtualizzazione. Una delle migliori soluzioni gratuite è VMWare Server. Nonostante sia principalmente orientata verso i web server, VMWare Server permetterà di installare e usare applicazioni Windows regolarmente. Gira come un completo sistema operativo dentro il tuo sistema operativo abituale, cosicché si può far girare simultaneamente sia Ubuntu sia Windows.

VMWare Server può essere installato dal sito VMWare, dopo una registrazione gratuita.

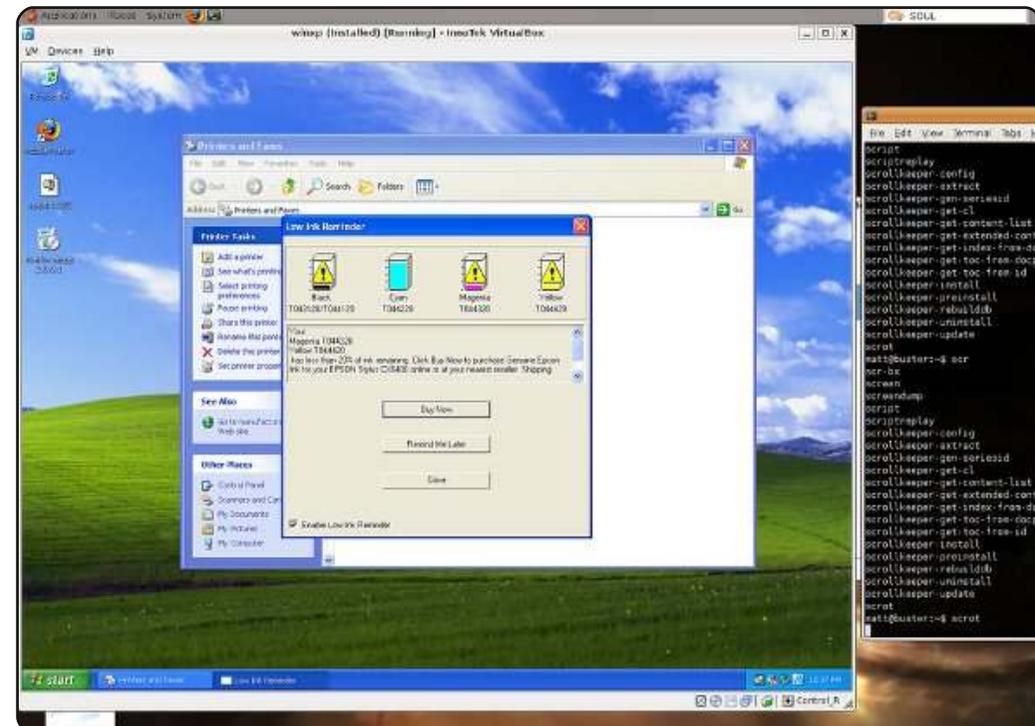


## VirtualBox

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

Il problema principale di VMWare è che, quindi, è solo gratuito. Non è open source e a molti utenti di Linux non piace come principio. Se questo è il vostro caso, provate VirtualBox. Attualmente di proprietà di Oracle, il pacchetto principale è del tutto proprietario, ma ci sono anche delle edizioni completamente funzionanti e open-source. Supporta tutte le principali caratteristiche dell'edizione enterprise con l'eccezione di RDP (offre invece VNC) e il supporto USB. In più è il miglior strumento di virtualizzazione open-source.

La versione proprietaria di VirtualBox si può prelevare dal sito ufficiale oppure per l'edizione open-source si può usare il pacchetto virtualbox-ose nel repository universe.

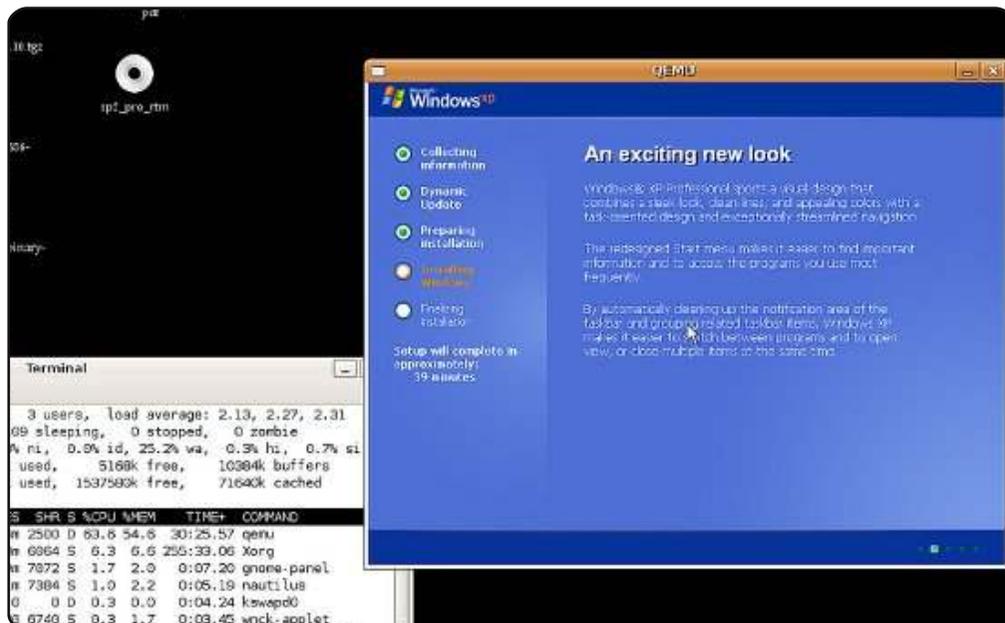


## QEMU

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

Per alcuni, specialmente per coloro che si servono di architetture che non possono far girare Windows, la virtualizzazione non basta. Occorre un ulteriore passo in avanti: l'emulazione. E su Ubuntu la migliore scelta è probabilmente QEMU. Include diverse modalità operative e supporta caratteristiche come, ad esempio, hardware fisico (come chiavette USB e schede di rete), le opzioni sospendi/ripristina e la condivisione file tramite connessione ad una rete locale. Si può sempre impostare un desktop remoto per creare una "SeamlessVirtualization", permettendo alle finestre di agire come applicazioni Ubuntu individuali.

Per installare QEMU, si può usare il pacchetto qemu nel repository universe. Per le istruzioni su come installare Windows XP, date un'occhiata alla documentazione all'indirizzo: <http://url.fullcirclemagazine.org/ffe5fa>.



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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Se desiderate inviarci delle **notizie**, scrivete a: [news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)

Inviare i vostri **commenti** o esperienze Linux a: [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)

Le **revisioni** Hardware/software vanno inviate a: [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)

Le **domande** sulle interviste future vanno inviate a: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)

Le schermate dei **Desktop** vanno inviate a: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

... oppure visitate il nostro **forum** a: [www.fullcirclemagazine.org](http://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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## Gruppo Full Circle



**Capo redattore** - Ronnie Tucker  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Webmaster** - Rob Kerfia  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Manager comunicazioni** - Robert Clipsham  
[mrmonday@fullcirclemagazine.org](mailto:mrmonday@fullcirclemagazine.org)

**Podcast** - Robin Catling  
[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto:podcast@fullcirclemagazine.org)

### Editing e correttori di bozze

Mike Kennedy

David Haas

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. 42:**  
**Domenica 10 ottobre 2010.**

**Pubblicazione del n. 42:**  
**Venerdì 29 ottobre 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  
Fabrizio Brusa  
Francesco Cargiuli  
Giulio Tani  
Giuseppe Calà  
Luigi Di Gaetano  
Marco Buono  
Marco Letizia  
Roald De Tino

**Revisori:**

Aldo Latino  
Dario Cavedon  
Davide Miceli  
Marco Buono  
Valerio Salvucci

**Impaginatori:**

Aldo Latino  
Davide Miceli  
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>.