



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

Numero #61 - Maggio 2012



NEW AUDIO FLUX
NUOVA SEZIONE
MUSICA GRATIS IN CC



**COPIA E CODIFICA DI DVD
QUATTRO SISTEMI CRONOMETRATI E PROVATI**

Full Circle magazine non è affiliata né sostenuta da Canonical Ltd.

HowTo



Python - Parte 33 p.07

```
top - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load a
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stc
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k fre
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k fre
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM
1980	kevin	20	0	4469m	3.7g	3.6g	S	66	24.6
1050	root	20	0	222k	48k	7022k	B	25	0.2

Usare il comando TOP p.10



VirtualBox Networking p.15



GIMP - Beanstalk Parte 2 p.21



Inkscape - Parte 1 p.24

Grafica



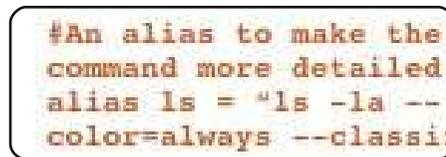
Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

Rubriche



Notizie Linux p.04



Comanda & Conquista p.05



Linux Labs p.29



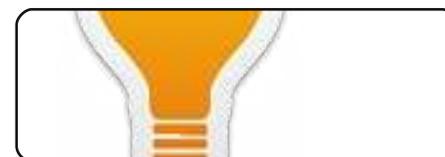
Donne Ubuntu p.XX



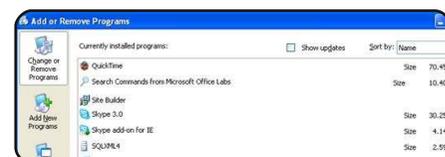
Audio Flux p.52



Giochi Ubuntu p.53



D&R p.50



Chiudere le «Finestre» p.32

Opinioni

My Story - Full Circle Magazine

by Ronnie Tucker

Since I can't give away free party hats, or slices of cake, I thought I'd spend a page (or three) showing the process of how an issue of FCM is made.

La Mia Storia p.38



La Mia Opinione p.42



Io Penso Che... p.43



Recensione Libro p.45



Lettere p.46



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 il suo indirizzo Internet www.fullcirclemagazine.org (ma non attribuire il/gli articolo/i in alcun modo che lasci intendere che gli autori e la rivista abbiano esplicitamente autorizzato voi o l'uso che fate dell'opera). Se alterate, trasformate o create un'opera su questo lavoro dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile. **Fullcircle è completamente indipendente da Canonical, lo sponsor dei progetti di Ubuntu, e i punti di vista e le opinioni espresse nella rivista non sono in alcun modo da attribuire o approvati da Canonical.**



Benvenuti a un altro numero di Full Circle!

Allora: non avete ancora finito di giocare con la 12.04? Io ho aggiornato il mio Kubuntu 11.10 alla 12.04 un paio di giorni dopo il rilascio e, devo ammetterlo, l'aggiornamento è stato impeccabile. Anche se ho dovuto lasciarlo in download per tutta la notte, visto che, suppongo, i server erano sotto assedio. Pieni voti a tutto il team di Kubuntu. Spero che i vostri aggiornamenti siano andati altrettanto bene.

Questo mese niente LibreOffice: Elmer ha un po' di impegni nella vita reale. Avrete invece un ottimo tutorial sul comando TOP. Top è un'applicazione di tipo task manager che si esegue dalla riga di comando. Robin Catling (quello del podcast scomparso) ha scritto un articolo in quattro parti sul networking con VirtualBox. Piuttosto che pubblicarlo in quattro numeri, li ho stipati tutti in questo. Mi ha già chiamato pazzo (tra le altre cose) per averli pubblicati in un solo articolo. Intanto aggiungeremo un villaggio e una pianta di fagioli nel mio tutorial di GIMP, e, anche se è un po' presto per quest'anno, imparerete a fare un pupazzo di neve nel tutorial di Inkscape. Anziché una recensione software, questo mese abbiamo la recensione di un libro. Date una letta alla mia recensione, quindi cliccate sul link per ottenere uno sconto. In esclusiva per i lettori di Full Circle!

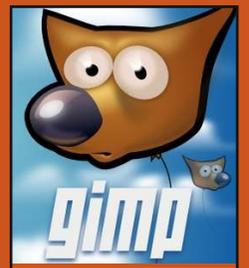
E per fare un tuffo nel passato - lui lo è davvero - abbiamo Nicola Cappellini. Nicola è stato un correttore di bozze anni fa e di fatto ha ideato, e ha scritto, le linee guida per i nostri scrittori. Oggi è tornato con una rubrica musicale - in cui suggerirà canzoni Creative Commons (il mese prossimo), siti (questo mese) e software.

Con i migliori saluti, e restate in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

Questa rivista è stata creata utilizzando:



Full Circle Podcast

Rilasciato mensilmente, ogni episodio raccoglie tutte le più recenti notizie, opinioni, recensioni, interviste e feedback dei lettori, dal mondo Ubuntu. Il Side-Pod è una novità: è un breve podcast aggiuntivo (senza regolarità), inteso come un'appendice del podcast principale. Qui vengono inseriti tutti gli argomenti di tecnologia in generale e il materiale non inerente ad Ubuntu che non rientrano nel podcast principale.

Ospiti:

Robin Catling
Ed Hewitt
Dave Wilkins



<http://fullcirclemagazine.org>



Ubuntu 12.10 sarà chiamato "Quantal Quetzal"



La sfida inizia con il nome in codice del successore di Ubuntu 12.04 LTS "Precise Pangolin", che dovrebbe essere rilasciato questa settimana, annunciato da Mark Shuttleworth. "Quantal Quetzal" è il nome annunciato nel post di un blog da Shuttleworth, che ha affermato che sarebbe ridondante usare "Quality" nel nome, poiché "In questi tempi ogni rilascio ha come priorità la qualità".

Il Quetzal è una famiglia di uccelli trovati nell'est del Messico, coperto in gran parte da un piumaggio verde iridescente.

Fonte: h-online.com

Un piccolo PC esegue Linux e Android 4.0, costa solo \$74

Prima abbiamo visto Raspberry Pi e Cotton Candy; ora l'ultimo a venire [è] il micro-PC MK802, un dispositivo a grandezza di USB che costa solo 74 dollari.

Equipaggiato con un processore AllWinner A10 Cortex A8 ARM single-core da 1.5 GHz, Android 4.0, 512MB di memoria RAM DDR3 ad alta capacità e connettività WiFi.

Con un processore grafico MALI400, il dispositivo [...] ha 4GB di memoria Flash, un ingresso microSD e due porte USB: una di dimensioni standard, l'altra micro. Ha una uscita video HDMI da 1080p e gli utenti possono sia scrivere su una tastiera virtuale Android, sia collegare un mouse o tastiera wireless. Forse la cosa più bella è la possibilità di eseguire Ubuntu, Debian o un'altra distribuzione Linux a propria scelta tramite la microSD.

Fonte: pcadvisor.co.uk

Rilasciato Linux Mint 13 "Maya" RC!



Disponibile in due versioni, Linux Mint 13 offre la possibilità di scegliere tra un ambiente desktop maturo, stabile e produttivo: MATE 1.2; o il nuovo ed eccitante Cinnamon 1.4. Questi sono due tra i migliori ambienti desktop disponibili, perfettamente integrati con Linux Mint e sono una buona alternativa per gli utenti di Gnome 2. Inoltre Linux Mint 13 è un rilascio LTS (Supporto a Lungo Termine) e riceverà supporto fino ad Aprile 2017.

Fonte: linuxmint.com

EPUB



Finalmente, abbiamo le versioni per cellulari di **Full Circle** nella pagina di download. Al momento ci sono online solamente un paio di edizioni, ma speriamo di avere le edizioni precedenti a breve. Se avete dei problemi con i file o la formattazione epub potete scrivere una email a Jens: mobile@fullcirclemagazine.org

Un grande grazie a Jens e i beta tester per aver reso ciò realtà.

Google Currents



Google Currents è stato rilasciato su internet, quindi installatelo sui vostri dispositivi Android/Apple, cercate 'full circle' (nell'app) e aggiungete i numeri 55-60. Oppure, potete fare clic sui link della pagina download di FCM, per scaricare quelle edizioni.



Nell'articolo del mese scorso ho chiesto ai lettori se poteva interessare un intero articolo inerente i miei file di configurazione. Dalle risposte ricevute ho avuto la sensazione che ci fosse interesse, pubblicherò quindi il link ai miei file di configurazione e vi spiegherò cosa fanno e perché ne ho bisogno. Gli script si trovano su github, qui: <https://github.com/lswest/dotfiles/tree/master/C&C> (questa cartella non sarà aggiornata, salvo che io non faccia correzioni, mentre i file che effettivamente utilizzo sono disponibili nella directory master/).

Una schermata di esempio del mio sistema: <http://lswest.deviantart.com/art/March-2012-Screenshot-289550803>

Non scenderò nei dettagli di tutte le opzioni che uso nei miei file, altrimenti risulterebbe un articolo molto ma molto lungo e la maggior parte di esse non sarebbero comunque applicabili per tutti i lettori. Credo piuttosto che gran parte dei file siano chiari (e, quando ne ho parlato in

precedenti articoli, ne ho fatto riferimento). Qualsiasi domanda specifica può essermi inviata all'indirizzo email sotto indicato.

Gestore delle Finestre

.xmonad.hs è il file di configurazione del mio gestore finestre (XMonad) e non interessa a chi non usa lo stesso. Lo uso congiuntamente con il file .conkyrc_dwm_bar per creare la mia barra delle applicazioni (originariamente la usavo in DWM e da qui il nome).

Impostazioni generali del terminale:

Gli altri file sono molto generici. Il file .Xdefaults contiene i colori e le impostazioni per rxvt-unicode. Inoltre uso Zshell, quindi il mio file .zshrc è un po' più dettagliato del corrispondente file .bashrc. Uso tuttavia i simboli Vim-Powerline (vedi numero 59), siate quindi consapevoli di ciò se riportate il prompt del mio PS1.

I file Conky

(tutti gli script lua si trovano in scripts/):

Il file .conkyl_mpd crea un'istanza

conky basata su lua con Music Player Daemon information. Potrebbe essere adattato, ma essenzialmente è inutile per chi non usa MPD (anche se non vedo il motivo per cui MPD non debba essere usato!).

Il file .conkyrc è la mia istanza "principale" con dentro un po' di informazioni di sistema. Utilizza un file lua per creare uno sfondo uniforme semi-trasparente, ma potrebbe anche essere usato facilmente senza.

Il file .conkyrc_reminders contiene un front-end per lo script python ToDo (vedi numero 46). Formatta documenti di testo in un elenco puntato, usando i nomi dei file per denominare le sezioni.

Ulteriori script inclusi:

Wallpapers.sh, che seleziona casualmente ogni 15 minuti uno sfondo da una specifica cartella (facilmente estendibile).

Mpf-info: uno script per copiare lo stato della musica e le informazioni delle canzoni, formattandole in una singola linea di conky.

Dvol: uno script per impostare il volume (inclusa una visualizzazione a schermo con dzen)

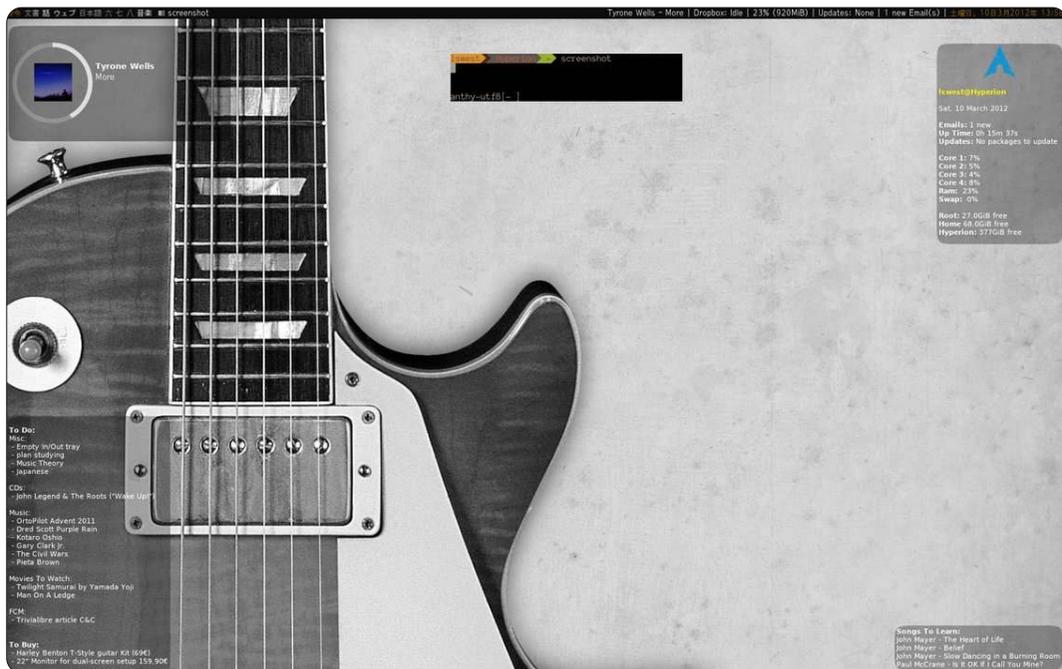
volstate: uno script per lo stato del volume che ne include le informazioni (azzeramento o la percentuale se non azzerato).

Mpd-cover: Uno script (non creato da me) che scarica le copertine degli album per una determinata canzone usando le informazioni prese da MPD e le salva nella cartella .covers. Funziona abbastanza bene, a meno che non ci siano simboli misteriosi o musica esotica.

Packages-short: Un script indicatore di nuovi aggiornamenti (utilizza pacman ma apt-get potrebbe essere un'alternativa).

jDate: Un orologio con datario in lingua giapponese personalizzato che uso con conky e dzen come una barra delle applicazioni.

Questo riassume in sostanza la mia lista dei file di configurazione. Può sembrare molto (o poco, dipende da cosa siete abituati) ma copre una gamma



piuttosto vasta di impostazioni. Occasionalmente mi trovo a mettere a punto un singolo file o ad aggiungere un piccolo script per risolvere un particolare problema che ho, altrimenti sono piuttosto soddisfatto con le attuali impostazioni. Trovo inoltre che questa combinazione sia la più efficiente da me usata fino a oggi. Quindi, per chiunque cerchi un modo più efficiente di lavorare, raccomando caldamente di usare conky per mostrare le informazioni rilevanti sul desktop e gestore finestre affiancato per l'effettivo lavoro.

Se avete domande, commenti o suggerimenti, sentitevi liberi di scrivermi a lswest34@gmail.com.

Se mi scriverete vi prego di includere "C&C" o "FCM" nell'oggetto, così da non trascurarla. Per chiunque dovesse usare uno dei miei file di configurazione, consideri di farmi sapere eventuali nuovi modi di utilizzarli (o qualsiasi modifica). Chissà? Forse qualcuno lo troverà utile o forse ho provato a fare qualcosa di simile da molto tempo.



Lucas ha imparato tutto quello che sa danneggiando ripetutamente il suo sistema, non avendo nessuna alternativa ha quindi dovuto imparare come ripararlo. Potete scrivere a Lucas presso: lswest34@gmail.com.

CODEWORD

Every number in the codewords grid is 'code' for a letter of the alphabet. At the end you should have a different letter in each numbered box, and a word in English in each of the horizontal and vertical runs on the codeword grid.

22	5	3	19	25	2	26	1		24	22	11	8													
	3		25		24		19		10		3														
2	18	14	3	19	21		22	3	11	24	2	9													
	11		21		19	6	19		21		15														
22	11	18	14		14		21	26	26	20	24	2													
	24				24				2																
25	2	19	11	24	25		7	2	24	24	22	14													
			18				21				14														
22	19	21	19	19	16		19		19	13	26	17													
	16		1		19	22	22		15		2														
22	11	4	18	1	10		4	3	2	2	19	8													
	21		22		18		24		24		15														
23	24	22	14		16	19	22	14	24	2	24	25													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13													
				Q					X																
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26													
		M																							
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Solutions are on the second last page.

puzzles are copyright, and kindly provided by,
The Puzzle Club - www.thepuzzleclub.com



Questa volta configureremo l'SDK di Android sul vostro desktop Linux. Creeremo inoltre un dispositivo virtuale Android, installeremo SL4A e python su questo e faremo un piccolo test.

Per favore siate consapevoli, questo non è qualcosa che voi dovrete fare per macchine che hanno meno di 1 GB di ram. L'emulatore si mangia una grande quantità di memoria. Ho provato su un portatile su cui stava girando Ubuntu con 512 MB di ram. FUNZIONERA' ma è VERAMENTE lento.

Qui c'è una lista di quello che faremo. Andremo passo passo in un minuto.

- Installare il JDK6 di Java.
- Installare il pacchetto per iniziare con Android SDK.
- Creare e installare AVD.
- Testare AVD, installare SL4A e Python

In realtà, dovremmo anche installare Eclipse e il plugin Android ADT per Eclipse, ma, siccome non vogliamo avere a che fare con Eclipse in questo insieme di articoli, possiamo bypassare questo. Se volete includere

questi passi, date una occhiata a <http://developer.android.com/sdk/installing.html> per vedere tutti i passi nell'ordine suggerito. Partiamo.

PASSO 1 – Java JDK 6

Da tutto ciò che ho letto e provato, deve essere veramente il rilascio SUN. Open JDK si suppone che non funzioni. Potete trovare informazioni a proposito di ciò nel web, ma qui ci sono i passi che ho seguito. In un terminale, digitate i seguenti...

```
sudo add-apt-repository
ppa:ferramroberto/java
```

```
sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install sun-java6-
jdk
```

Una volta che è stato fatto tutto, dovrete modificare il tuo file bashrc per assegnare la variabile "JAVA_HOME" in modo che tutto funzioni correttamente. Ho usato gedit e alla fine del file ho aggiunto la seguente linea

```
export
JAVA_HOME="/usr/lib/jvm/java-6-
sun1.6.0.06"
```

Salvate il file e procedete al passo 2.

PASSO 2 – ANDROID SDK Pacchetto Iniziale

Ora inizia il divertimento vero e proprio. Dovete andare su developer.android.com/sdk/index.html. Qui è dove si trova l'SDK. Scaricate l'ultima versione per Linux che, al momento in cui sto scrivendo, è androidsdk_r18-linux.tgz. Usando il Gestore degli Archivi, decomprimetelo in un posto conveniente. Io l'ho messo nella mia directory home. Tutto viene eseguito direttamente da questa cartella, così voi non avrete bisogno di installare nient'altro. Così il percorso per me è /home/greg/android-sdk-linux. Navigate in questa cartella, quindi dentro alla cartella tools. Qui troverete un file chiamato "android". Questo è quello che esegue il vero SDK. Ho creato un lanciatore sulla mia scrivania, per renderlo facile da raggiungere.

Ora la parte noiosa. Eseguite il file android e Android SDK Manager partirà. Verificherà e aggiornerà le piattaforme che sono disponibili. Vi avverto ora che questo processo

richiederà un certo tempo, così non preoccupatevi se non avete un sacco di tempo per gestirlo. Per brevità vi consigli di iniziare con una sola piattaforma. Una buona per iniziare è Android 2.1, perché, per la maggior parte, se si sviluppa per una una vecchia piattaforma, non ci dovrebbero esser problemi su una piattaforma più nuova. Avete anche bisogno di impostare opportunamente gli Strumenti. Semplicemente selezionate la casella accanto a questi due elementi, quindi fare clic sul pulsante di installazione. Una volta che avete ottenuto la piattaforma di vostra scelta e lo strumento configurato, sarete quasi pronti per creare la vostra prima macchina virtuale.

PASSO 3 – Creare e configurare il vostro primo AVD

Tornando a Android SDK manager, selezionate strumenti dal menu principale, quindi selezionate Manager AVDs. Questo aprirà una nuova finestra. Dal momento che questa è la prima volta, non ci sarà alcun dispositivo virtuale configurato.



Cliccate sul pulsante Nuovo. Questo apre un'altra finestra dove definiamo le proprietà del dispositivo virtuale Android. Qui ci sono i passi per configurare un semplice dispositivo virtuale Android.

- Assegnate il nome del dispositivo. Questo è importante se avete più di un dispositivo.
- Impostate il livello della piattaforma di destinazione
- Impostate le dimensioni della SD (vedere in seguito).
- Impostate la risoluzione dello schermo
- Create il dispositivo

Quindi nella casella di testo Nome, digita "Test1". Nella combobox dell'obiettivo selezionate Android 2.1 – Livello API 7. Nella casella di testo per "SD card! Inserite 512 e assicuratevi che la lista discesa mostri "MiB". Sotto "Skin", impostare la risoluzione a 800x600. (Potete giocare a vostro piacimento con gli altri formati). Finalmente, premete il pulsante "Creare AVD". Presto verrà visualizzato un messaggio dicendo che la AVD è stata creata.

Passo 4 – Testare l'AVD e installare SL4A e Python

Ora, finalmente, possiamo avere un

po' di divertimento. Evidenziate l'AVD che avete appena creato e cliccate sul pulsante Partenza, nella finestra di dialogo che spunta fuori. Ora, dovete aspettare un paio di minuti perché il dispositivo virtuale sia creato in memoria e che la piattaforma Android sia caricata e avviata (parleremo di come accelerare questo processo nelle successive esecuzioni).

Una volta che l'AVD si avvia e avete lo schermo "home" davanti a voi, installerete SL4A. Usando il browser o la finestra di ricerca web di Google, sulla schermata iniziale cercate "SL4A". Vai alla pagina dei download, alla fine trovate la pagina per i download su: <http://code.google.com/p/androidscrip/ting/downloads/list>.

Scorrete la pagina fino a quando non arrivate al collegamento sl4a_r5. Aprite il collegamento e toccate il collegamento del "sl4a_r5.apk". Notate che ho detto "toccate" invece di "cliccate". Cominciate a pensare con il dito per toccare lo schermo, piuttosto

che a fare click con il mouse. Renderà più facile la vostra transizione nella programmazione. Vedrete iniziare lo scaricamento. Potrebbe essere necessario tirare giù la barra di notifica per arrivare al file scaricato.

Toccate su questo e quindi toccate il pulsante dell'installazione.



Una volta che il file è stato scaricato, vi sarà presentata l'opzione di aprire l'applicazione scaricata o toccare "Fatto" per uscire dal programma di installazione. Qui dovremo toccare "Apri".

Ora SL4A partirà. Probabilmente vedrete una finestra di dialogo che vi chiede se consentite di utilizzare il monitoraggio. O accettate o rifiutate, questo spetta a voi. Prima di andare oltre dovrete conoscere alcune scorciatoie da tastiera che vi aiuteranno negli spostamenti. Dal momento che non avete un reale dispositivo Android, pulsanti come Indietro, Home e Menu non sono disponibili. Avrete bisogno di loro per navigare. Ecco alcuni dei

collegamenti importanti.

Indietro-Escape
Home-Home
Menu-F2

Ora dovete scaricare e installare python in SL4A. Per fare questo, prima toccate menu (premete F2). Selezionate "View" (Visualizza) dal Menu. Ora selezionate "Interpreters" (Interpreti). Sembra che non sia successo niente ma toccate Menu ancora (F2), poi selezionate "Add" (Aggiungere) dal menu a comparsa. Ora scorrete verso il basso e selezionate "Python 2.6.2". Questo scaricherà il pacchetto di base per Python per Android. Installate il pacchetto e poi apritelo. Vi saranno presentate quattro opzioni. Install (Installa), Import Modules (Importa Moduli), Browse Modules (Sfoggia Moduli), Uninstall Module (Disinstalla Moduli). Toccate su Installa. Questo farà partire, scaricare e installare tutti i pezzi della ultima versione di Python per Android. Ciò potrà richiedere qualche minuto.

Una volta che tutto ciò è stato completato, toccate Back (tasto Esc) fino ad arrivare allo schermo degli Interpreti SL4A. Ora tutto è stato caricato per noi per giocare con Python con Android. Toccate Python 2.6.2, e

sarete nella shell Python "standard". Questa è come la vostra shell standard del vostro pc fisso. Digitate le seguenti tre linee una alla volta nella shell. Assicuratevi di aspettare per il prompt ">>>" ogni volta.

```
import android
droid = android.Android()
droid.makeToast("Hello from Python on Android")
```

Dopo aver digitato l'ultima linea e premuto Invio, vedrete un casella con i bordi arrotondati al centro della shell che dice "Hello from Python on Android". Questo è quello che fa il comando "droid.makeToast".

Avete scritto il vostro primo script Python per Android. Pulito, huh?

Ora create un collegamento sulla schermata principale di Android. Toccate la chiave Home (pulsante Home). Se voi scegliete la piattaforma 2.1, dovrete vedere una barra a scorrimento sulla destra dello schermo. Se si sceglie una altra piattaforma, potrebbe essere un quadrato o un rettangolo costituito da piccoli quadrati. Ad ogni modo ottenete la schermata delle Apps (Applicazioni). Toccate questo e trovate l'icona SL4A. Ora eseguite un "tocco lungo", che vi

creerà un collegamento sulla schermata iniziale. Spostate il collegamento dove preferite.

Successivamente, creeremo il nostro primo script salvato. Tornate indietro a SL4A. Dovrebbe esservi presentato con gli script di esempio che arrivano con Python per Android. Toccate il pulsante menu e selezionate "Add" (Aggiungi). Selezionate "Python 2.6.2" dalla lista. Verrà presentato l'editor dello script. Nella parte superiore c'è la casella per il nome del file con l'estensione ".py" già compilata. Qui di seguito c'è la finestra dell'editor che ha già inserito per noi le prime due righe del programma. (Ho incluso sotto in corsivo in modo da poter controllare. Abbiamo anche usato queste due linee nel nostro primo esempio).

```
import android
droid = android.Android()
```

Adesso inseriamo le seguenti due righe nello script Python.

```
uname =
droid.dialogGetInput("What's your name?")
droid.makeToast("Hello %s from Python on Android") %
uname.result
```

La prima nuova linea creerà una

finestra di dialogo (droid.dialogGetInput()) che chiede il nome dell'utente. La risposta è restituita al nostro programma in uname.result. Abbiamo già usato la funzione droid.makeToast().

Nominate il file andtest1.py e quindi toccate Done (Fatto) e toccate "Save & Run". Se tutto ha funzionato, si dovrebbe vedere una finestra di dialogo che chiede il vostro nome. Dopo che lo avete inserito, dovrete vedere un avviso sul fondo dello schermo che dice "Hello, Tuo Nome from Python on Android".

Questo è tutto per questa volta. Per ora, c'è una TONNELLATA di documentazione su SL4A disponibile gratuitamente sul web. Potete giocare un po' da soli fino alla prossima volta. Vi suggerisco di iniziare andando su <http://code.google.com/p/androidscripting/wiki/Tutorials>.



Greg 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. Il suo sito web è www.thedesignatedgeek.net.



O'Reilly are looking forward to celebrating Velocity's 5th Year with you **June 25-27**, at the **Santa Clara Convention Center**. You'll meet the smartest people working in web performance and operations at the O'Reilly Velocity Conference. Web and mobile users expect better performance than ever before. To meet, and exceed, their expectations, you need to master a daunting array of web performance, operations, and mobile performance issues. Velocity offers the best opportunity to learn the newest info on what you need to know to build a faster and stronger web.

Take advantage of this rare opportunity to meet face-to-face with a cadre of industry leaders who are taking web performance and operations to the next level. Velocity packs a wealth of big ideas, know-how, and connections into three concentrated days. You'll be able to apply what you've learned immediately and you'll be well prepared for what lies ahead with four in-depth tracks covering the key aspects of web performance, operations, mobile performance, and Velocity culture.

Velocity has sold out the last two years, so if you want to reserve your spot at Velocity 2012, register now and save an additional 20% with code **FULLCIR**.



HOW-TO

Scritto da Kevin O'Brien

Usare Il Comando TOP

Uno dei grandi vantaggi nell'utilizzare Linux è che sono disponibili alcuni grandi strumenti che ci aiutano a capire cosa sta succedendo al nostro computer e a diagnosticare eventuali problemi. Uno dei più utili è il comando Top. Tratterò di alcune delle cose che si possono fare e forse menzionerò altresì uno o due ulteriori comandi.

Innanzitutto, tanto per tirarlo fuori, c'è un'alternativa chiamata htop e pianifico di trattarlo in un secondo momento. Però, generalmente, htop ha bisogno di essere installato prima di poterlo usare, mentre top dovrebbe già essere presente sul proprio sistema, rendendolo un buon punto di partenza. L'uso del comando è semplice: basta aprire un terminale/console e digitare top. Il risultato sarà qualcosa simile all'immagine mostrata a destra.

Ci sono molte informazioni in questa schermata, quindi ci vorrà un po' di tempo per passare in rassegna tutte le opzioni. Quello che possiamo vedere subito è che elenca i processi in esecuzione sul proprio computer e che

```
top - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load average: 1.87, 1.75, 1.73
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stopped, 1 zombie
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa, 0.0%hi, 0.2%si, 0.0%st
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k free, 308704k buffers
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k free, 8081796k cached
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	TIME+	COMMAND
1980	kevin	20	0	4469m	3.7g	3.6g	S	66	24.6	16951.08	VirtualBox
1058	root	20	0	232m	47m	7232	R	25	0.3	822:53.24	Xorg
14712	kevin	20	0	371m	35m	16m	R	16	0.2	3886:56	gtk-gnash
11545	kevin	20	0	371m	35m	15m	S	16	0.2	359:39.98	gtk-gnash
11442	kevin	20	0	722m	239m	32m	S	9	1.5	170:03.41	firefox-bin
11719	kevin	20	0	344m	19m	14m	S	8	0.1	176:54.61	gtk-gnash
4293	kevin	20	0	975m	97m	28m	S	6	0.6	786:30.65	plasma-desktop
8514	kevin	20	0	265m	22m	17m	S	2	0.1	0:00.26	ksnapshot
6745	kevin	20	0	423m	28m	18m	S	1	0.2	0:01.40	konsole
11585	kevin	20	0	341m	17m	12m	S	1	0.1	15:00.51	gtk-gnash
11608	kevin	20	0	343m	17m	12m	S	1	0.1	18:46.56	gtk-gnash
11657	kevin	20	0	342m	17m	12m	S	1	0.1	14:49.67	gtk-gnash
11718	kevin	20	0	343m	18m	13m	S	1	0.1	14:31.60	gtk-gnash
12488	root	20	0	451m	42m	25m	S	1	0.2	70:40.60	krusader

mostra l'identificativo di ciascun processo, ecc. Inoltre sopra a questa lista è visibile ogni sorta di numero criptico. Tratteremo di ognuno di essi in questo articolo o nei successivi, ma per farlo dobbiamo andare avanti.

Uso della CPU

Per impostazione predefinita, top elenca i processi in ordine di quantità di CPU che ciascuno di questi utilizza, espressa come percentuale sul totale disponibile. È importante da sapere, poiché se la propria CPU arriva al limite, se ne vedranno degradare le

prestazioni. Ciò si può manifestare con ritardi nella risposta a richieste tramite tastiera e/o mouse, scatti nella riproduzione audio o nel video, ecc. Sul mio desktop Kubuntu ho un pannello laterale impostato per il monitoraggio sull'uso della CPU, della temperatura, della memoria e dell'area di Swap utilizzata e del traffico di rete, così da poter controllare tali funzioni critiche ed evitare che la situazione mi sfugga di mano. Ho visto situazioni in cui l'uso della CPU ha raggiunto il limite del 100% e lì è rimasta (generalmente è un risultato di Flash, che non può morire troppo presto, ma questo è

uno sfogo per un altro giorno). Quando ciò accade, il comando top mi permette di controllare velocemente e vedere qual'è l'applicazione problematica così posso terminarla.

Una cosa bella del comando top è che interagisce per tutto il tempo che lo si ha nel terminale. Quindi, possiamo uccidere un processo in maniera facile premendo semplicemente la k con un terminale aperto su cui top è in esecuzione. Ciò farà apparire un cursore lampeggiante al di sopra della lista dei processi. Basterà inserire l'ID del processo relativo all'applicazione che si comporta in modo anomalo ed è fatta.

Ora, se guardiamo la schermata di top in esecuzione sul mio computer, potremmo notare alcune cose. Ho detto che dà la percentuale di CPU utilizzata rispetto al totale. E se guardiamo attentamente potremmo osservare che la somma delle percentuali supera il 100%. Come può essere, vi chiederete? Bene, la risposta è che la si sta guardando come percentuale del core sul quale il processo è in esecuzione. Poiché il computer è una macchina dual-core,



ha due processori e può distribuire i processi individuali su qualunque core desidera. Così avrei potuto teoricamente vedere fino al 200% se avessi sommato i numeri qui di seguito (anche se sarebbe un male perché indicherebbe che siamo al limite). Se avessi un quad-core, potrei avere fino al 400%, ecc.

Priorità e precisione

L'idea di precisione è di determinare quali processi dovrebbero ottenere altri incentivi quando sono in esecuzione e quali dovrebbero essere messi in background. In altre parole, di impostare alcune priorità di accesso alla CPU. Questo avviene utilizzando un numero di precisione, che appare nella colonna NI. Nella schermata possiamo vedere che tutti i processi

sono in esecuzione con numero di precisione zero. Ciò significa che sono in esecuzione con la priorità predefinita, che non è stata alterata in alcun modo. I numeri di precisione vanno da -20 a +19, con -20 come priorità più alta. Ho detto che 0 è la scelta predefinita, ma possiamo verificarlo sul sistema eseguendo il comando nice senza nessun argomento. Ciò che restituisce è il valore predefinito del numero di precisione. Per il momento mi fermo qui con questo argomento, ma se volete saperne di più c'è una buona pagina web presso <http://www.ibm.com/developerworks/linux/library/l-pic1-v3-103-6/>. Questo articolo spiegherà come poter cambiare il livello del numero di precisione per alcuni processi, se si desidera farlo.

Memoria

Nella schermata, vicino alla colonna relativa all'uso della CPU c'è quella della memoria utilizzata, sempre espressa come percentuale del totale disponibile. In questo caso, accade che il processo che sta utilizzando maggiore CPU è anche quello che sta utilizzando più memoria, il che non è inusuale. Ma se vogliamo vedere i processi allineati per ordine di memoria consumata? Bene, come ho detto sopra, il comando top è interattivo. Per cambiare l'ordinamento basta premere la lettera maiuscola O mentre il comando è in esecuzione in un terminale. Questo porterà a una utilissima schermata di opzioni di ordinamento (mostrata sotto).

Con questa schermata aperta possiamo premere la lettera

minuscola n, dare quindi invio e ottenere l'elenco di ordine di percentuale di memoria utilizzata. Oppure possiamo ordinarlo per altri modi, se necessario.

Di nuovo, è utile se notiamo che stiamo per esaurire la memoria e dobbiamo sapere cosa sta succedendo. Se un processo sta inaspettatamente utilizzando molta memoria, sarebbe sicuramente un'indicazione. Questo non implica che si ha una qualche idea di cosa sia il normale in queste situazioni. Il modo migliore di dare un senso a ciò è di controllare periodicamente e osservare cosa sta succedendo. Nel mio caso, ho portato la mia macchina a 16GB di RAM, così da non aspettarmi di vedere, nella maggior parte dei casi, percentuali di utilizzo molto alte. Per esempio, giusto ora ho il mio pannello inferiore pieno di icone di programmi

```
Current Sort Field: K for window L:Def
Select sort field via field letter, type any other key to return Q

a: PID          = Process Id          v: nDRT        = Dirty Pages count
b: PPID         = Parent Process Pid  w: S           = Process Status
c: RUSER        = Real user name      x: COMMAND     = Command name/line
d: UID          = User Id            y: WCHAN       = Sleeping in Function
e: USER         = User Name          z: Flags       = Task Flags <sched.h>
f: GROUP        = Group Name
g: TTY          = Controlling Tty
h: PR           = Priority
i: NI           = Nice value
j: P           = Last used cpu (SMP)
* K: %CPU       = CPU usage
l: TIME        = CPU Time
m: TIME+       = CPU Time, hundredths
n: %MEM        = Memory usage (RES)
o: VIRT        = Virtual Image (kb)

Note1:
If a selected sort field can't be
shown due to screen width or your
field order, the '<' and '>' keys
will be unavailable until a field
within viewable range is chosen.

Note2:
Field sorting uses internal values.
```

```
top - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load average: 1.87, 1.75, 1.73
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stopped, 1 zombie
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa, 0.0%hi, 0.2%si, 0.0%st
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k free, 308704k buffers
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k free, 8081796k cached

  PID USER      PR  NI  VIRT  RES  SHR  S  %CPU  %MEM    TIME+  COMMAND
 1980 kevin    20   0 4469m 3.7g 3.6g  S   66  24.6 16951:08 VirtualBox
 1058 root       20   0 232m  47m 7232  R   25   0.3  822:53.24 Xorg
14712 kevin    20   0 371m  35m 16m   R   16   0.2  3886:56 gtk-gnash
11545 kevin    20   0 371m  35m 15m   S   16   0.2  359:39.98 gtk-gnash
11442 kevin    20   0 722m 239m 32m   S    9   1.5 170:03.41 firefox-bin
11719 kevin    20   0 344m  19m 14m   S    8   0.1 176:54.61 gtk-gnash
 4293 kevin    20   0 975m  97m 28m   S    6   0.6 786:30.65 plasma-desktop
 8514 kevin    20   0 265m  22m 17m   S    2   0.1   0:00.26 ksnapshot
 6745 kevin    20   0 423m  28m 18m   S    1   0.2   0:01.40 konsole
```



aperti (al momento sono 18) e un veloce controllo dell'output di top mostra che sto utilizzando il 35-40% del totale della memoria.

Nella schermata, si vede un divoratore di memoria, ma ciò, di fatto, è previsto. Ho VirtualBox che esegue una macchina virtuale, configurata per usare 4GB di RAM (più altre risorse, ovviamente). Quindi, in questo caso, vedevo ciò che mi aspettavo di vedere. Ma se avessi visto Firefox utilizzare troppa memoria, avrei saputo che c'era un problema e l'avrei prontamente chiuso.

q per Quit

Se si ha top avviato nel proprio terminale, si potrebbe voler sapere come uscirne ed è semplice, basta premere la lettera q (per Quit) e si ritornerà al prompt del terminale. Si possono ottenere ulteriori informazioni in questi due modi: il metodo stile vecchia scuola è di digitare 'man top' nel terminale, ma il nuovo metodo, migliorato, è di digitare 'info top'. Tuttavia penso che otterrete lo stesso risultato con entrambi i modi. Il punto è che si tratta di un comando fertile con molte opzioni.

```
kevin@kimball:~$ uptime
14:50:28 up 17 days, 16:32, 2 users, load average: 1.63, 1.85, 1.92
kevin@kimball:~$
```

Interpretazione dei Dati di Sistema

Abbiamo visto alcuni concetti base del comando top e ci siamo concentrati nell'esaminare la lista dei processi per individuare e correggere eventuali errori. Questa è ancora una cosa molto utile, naturalmente, ma nell'output ci sono anche molti dati di sistema utili. Riprendiamo la schermata usata l'ultima volta per mostrare il risultato di questo comando (mostrata sotto).

Ora vogliamo concentrarci su quei numeri in cima che stanno rappresentando alcuni dati di sistema molto utili. Quindi partiamo dall'alto

```
top - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load average: 1.87, 1.75, 1.73
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stopped, 1 zombie
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa, 0.0%hi, 0.2%si, 0.0%st
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k free, 308704k buffers
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k free, 8081796k cached
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	TIME+	COMMAND
1980	kevin	20	0	4469m	3.7g	3.6g	S	66	24.6	16951.08	VirtualBox
1058	root	20	0	232m	47m	7232	R	25	0.3	822.53.24	Xorg
14712	kevin	20	0	371m	35m	16m	R	16	0.2	3886.56	gtk-gnash
11545	kevin	20	0	371m	35m	15m	S	16	0.2	359.39.98	gtk-gnash
11442	kevin	20	0	722m	239m	32m	S	9	1.5	170.03.41	firefox-bin
11719	kevin	20	0	344m	19m	14m	S	8	0.1	176.54.61	gtk-gnash
4293	kevin	20	0	975m	97m	28m	S	6	0.6	786.30.65	plasma-desktop
8514	kevin	20	0	265m	22m	17m	S	2	0.1	0:00.26	ksnapshot
6745	kevin	20	0	423m	28m	18m	S	1	0.2	0:01.40	konsole
11585	kevin	20	0	341m	17m	12m	S	1	0.1	15:00.51	gtk-gnash

(letteralmente):

Riga 1, la riga in cima

Sulla prima riga (sopra) abbiamo il tempo di funzionamento. Effettivamente, questa è un'informazione che si potrebbe ottenere usando il comando uptime così:

Quindi questo è un indizio che il comando top è una raccolta di informazioni disponibili singolarmente da altri comandi, riuniti in un unico pacchetto di bontà impressionante. Ciò è molto conveniente.

Così siamo in grado di vedere che sono le 15:52:05 e che il computer è in

piedi da 17 giorni. Ci sono due utenti in questo momento, il che è normale. Uno di questi è root, ma non si dovrebbe mai usarlo per le attività ordinarie. È una pratica insicura e pericolosa. Mentre siamo registrati come root, ogni software avviato sul sistema ha il livello di privilegio di root. Il modo migliore è di creare un utente ordinario che non abbia un così alto livello di privilegio e registrarsi come tale utente. In questo caso l'utente è kevin. A proposito, Ubuntu rende molto difficile fare qualcosa che sia diversa da questa procedura. Se necessitate di diritti più alti, usate il comando sudo per avere privilegi temporanei.

L'ultima parte di questa riga è chiamata load. Questi tre numeri stanno fornendo il carico per i precedenti 1, 5 e 15 minuti. Ma cos'è il carico? È il numero medio di processi che sono eseguibili, o non si possono interrompere. Semplicemente, senza entrare troppo nel tecnico, è come viene occupata la CPU per la maggior parte del tempo. Ma il trucco è che non è regolato (normalizzato) per il numero di CPU. Ciò significa che un sistema a singola CPU con un carico di 1 viene caricato tutto il tempo. Ma sul mio sistema dual-core, non ho mai avuto 2, quindi sono a posto. Se si avesse un quad-core, il numero magico

sarebbe 4 e così via.

Riga 2, Attività

Non c'è nulla di interessante da vedere qui. Quell'ultima categoria, zombie, può sembrare per lo meno interessante, ma in realtà non lo è. I processi zombie sono avvii che hanno terminato l'esecuzione e saranno presto chiusi.

Riga 3, CPU

Questa è meritevole di un'occhiata o due. L'ultima volta abbiamo osservato i processi in fondo all'output del comando top per vedere se qualcuno di loro stava monopolizzando la situazione. Su questa riga, anziché guardare al singolo processo, osserveremo l'intero quadro di ciò che sta succedendo. E qui non dobbiamo preoccuparci di quanti core abbiamo, questi numeri aggregano tutti i dati di tutti i core.

La prima statistica è %us, che in questo caso è 32.0%. Questa è la percentuale dei cicli di CPU impegnati dai processi dell'utente. Non significa necessariamente quelli che una persona ha avviato, possono essere processi lanciati da Apache, MySQL, ecc. Se questa percentuale è molto

alta, può essere l'indicazione di un problema, poiché abbiamo altre richieste da considerare. Per esempio, la prossima statistica è %sy, che è la percentuale di cicli CPU impegnati dal kernel e da altri processi di sistema. Ovviamente dobbiamo avere a disposizione alcuni cicli per essi o non avremo un computer funzionante. La terza, %id, è la percentuale del tempo di inattività della CPU, più è elevata meglio è (entro limiti ragionevoli, dobbiamo di fatto usare il computer!). Fintanto che abbiamo una ragionevole disponibilità di tempo di inattività, non avremo verosimilmente problemi. Possiamo ricontrollarlo osservando la quarta statistica, %wa. È la percentuale di tempo di attesa di un processo per l'accesso alla CPU. In questo caso, .2% è buono. Non sarà piacevole vederlo troppo spesso a 0.0%, poiché, data la natura del calcolatore, i processi sono in competizione per il tempo di CPU, ma un elevato numero qui indicherebbe di sicuro un problema. Il resto delle statistiche si possono quasi ignorare, in quanto si occupano di questioni davvero oscure, ma si possono esaminare nella pagina di man per top.

Righe 4 e 5, Memoria e Area di Swap

Queste due righe è meglio trattarle congiuntamente, poiché è necessario combinare queste informazioni per raccontare una storia completa. Quello che dobbiamo sapere è quanta memoria è stata usata e quanta è disponibile, in ogni momento. È importante perché la carenza di RAM è la causa più comune di un computer lento e pigro. A volte può sembrare un problema completamente diverso, questo perché è importante osservare i dati reali. Per esempio, se notiamo che il disco rigido è costantemente 'rumoroso' (noto come thrashing) possiamo pensare di avere un problema di I/O al disco stesso, ma in realtà ciò è più comunemente causato da una mancanza di RAM. Quando non c'è abbastanza RAM per contenere tutto il codice dei programmi e i dati attualmente in uso, alcuni di essi vengono copiati sul disco rigido (detto paging) per liberare spazio per altro codice e dati. Lo spazio in cui tali dati sono copiati è chiamato area di swap. Per cui quando il disco rigido è costantemente rumoroso generalmente significa che il codice e i dati sono continuamente scritti e letti da e per l'area di swap e ulteriore RAM potrebbe eliminare il problema.

Ora, una delle cose che dobbiamo capire per interpretare questi dati è

che scrivere sul disco rigido e leggere dal medesimo è approssimativamente più lento di 4 mila milioni di volte rispetto allo scrivere e leggere sulla RAM. Quindi vogliamo minimizzare l'uso dell'area di swap per motivi prestazionali. Ma proprio perché la RAM è così tanto più veloce del disco rigido, il sistema operativo preferisce usarla ogni volta che è possibile. Un modo di accelerare le cose è di mantenere il codice in memoria finché non si chiude il programma. Dopotutto, possiamo riaprirlo, e rimuoverlo dalla RAM lo accelererebbe molto. Quindi il sistema operativo immagazzina nella RAM molto codice che non è effettivamente usato in maniera attiva. A causa di ciò, il resoconto sulla RAM utilizzata sarà simile a quando è sul punto di esaurirsi, anche se potrebbe non essere questo il caso. Dobbiamo osservare tutti i dati per valutarlo.

In questo caso, abbiamo iniziato notando che la macchina ha 15.949.272k di RAM. In altre parole, 16GB, come sapevo perché era quella che ci avevo installato. E il numero successivo dice che praticamente tutti i 16GB sono stati utilizzati. Questo è un problema? Non proprio. Se osserviamo la seconda riga, vediamo che ci sono 6GB di spazio swap, ma

HOWTO - USARE IL COMANDO TOP

sono a mala pena utilizzati (sto usando poco meno di 2MB di RAM). E l'ultimo numero racconta la storia. Dei miei 16GB di RAM, una buona metà, 8GB, è stata usata per depositarci il codice. Se volessi aprire un programma che era già in memoria, grande, il codice è già lì e si aprirà velocemente. Se voglio aprire qualche altro programma, il sistema operativo cancellerà parte del codice depositato in memoria per liberare spazio, quindi non c'è problema.

Htop, l'alternativa

In realtà preferisco top, ma ad alcune persone piace di più htop e penso che vedrete il perché. Per alcune cose è più facile lavorarci, in particolare se si necessita di fare alcune operazioni inerenti ai processi. Notate però che su molti sistemi non lo si trova già installato, per cui lo si deve prima installare. Su macchine Ubuntu, si installa con

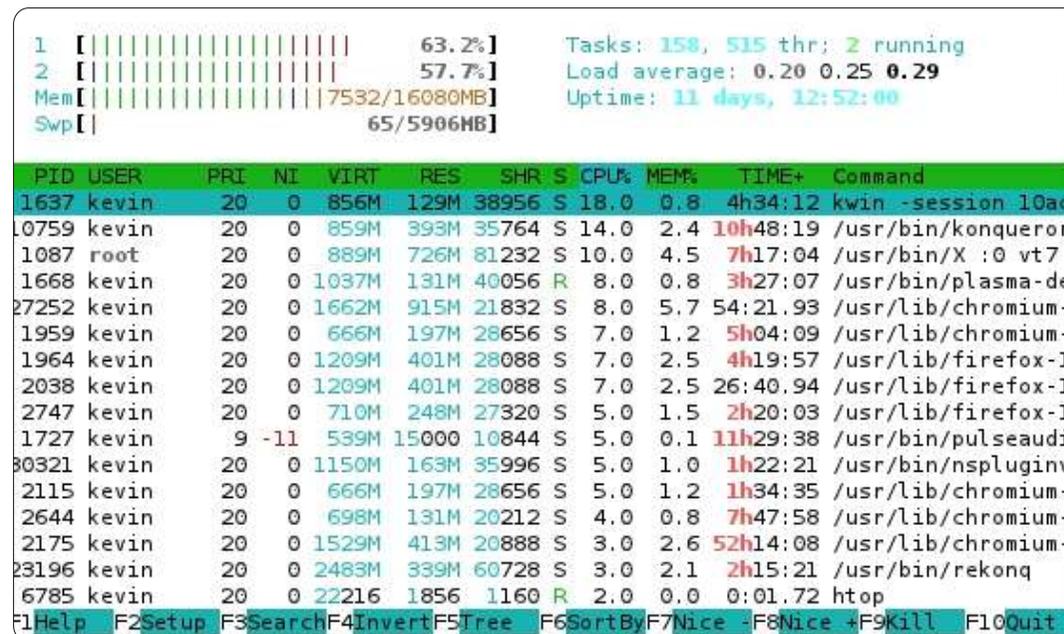
```
sudo apt-get install htop
```

Innanzitutto, si può notare che presenta quasi gli stessi dati sui singoli processi del comando top. I processi, per scelta predefinita, sono sempre elencati in ordine di utilizzo della CPU, si può ancora vedere l'ID del processo,

gli utenti, le percentuali di utilizzo della CPU e della memoria, proprio come prima. Possiamo vedere il comando che ha lanciato il processo, invece del solo nome del programma. Diversamente da top, htop permette lo scorrimento orizzontale usando i tasti freccia.

Su htop, abbiamo una interessante aggiunta, che è un visualizzatore grafico separato sull'utilizzo della CPU, per ciascuna di esse o per i core che si hanno, in questo caso 1 e 2 poiché si tratta di una macchina dual-core. E possiamo vedere l'utilizzo della memoria e dell'area di swap in una maniera che potremmo trovare facile da leggere. Tempo di funzionamento, carichi e attività sono mostrati in alto a destra.

Il vero vantaggio di htop si ha quando si vuole far qualcosa su uno o più dei propri processi. Basta semplicemente usare i tasti freccia su e giù per evidenziare i processi e usare quindi uno dei tasti funzione mostrati sul fondo. Per esempio, se si evidenzia un processo e si preme poi F9 si ucciderà il processo. Premendo F7 (Nice-) si abbasserà il numero di precisione, incrementando così la priorità (sì, non è intuitivo). E premendo F8 si ridurrà la priorità alzando il numero di precisione. Ma



teniamo presente che per dare una priorità molto alta a un processo avremmo bisogno di accedere come root, magari utilizzando il comando

```
sudo htop
```

Personalmente, non ho molti motivi di pasticciarci, ma il peggio che potrebbe succedere è che potrebbe essere necessario riavviare il computer se davvero roviniamo tutto.

Altri tasti funzione ci permettono di cambiare rapidamente l'ordinamento, il campo su cui ordinare e così via.

Ricapitolando, penso che htop sia

molto utile, ma tendo a usare molto più spesso top per due motivi. Il primo è che mi piacciono le più dettagliate informazioni che fornisce. Il secondo è che lo avrò disponibile su qualsiasi sistema davanti al quale probabilmente mi siedo, mentre htop necessiterà di essere installato e ciò vuol dire una connessione internet funzionante, che potrei anche non avere. Ma, in generale, questi due comandi fanno spesso le stesse cose e sono una cruciale aggiunta ai propri strumenti Linux.



Tutto questo iniziò quando ebbi la necessità di eseguire un'istanza di Wordpress di prova. La parte semplice è stata creare un server virtuale con Ubuntu 11.10 come questo all'interno di un host con VirtualBox. Dopo scoprii di sapere molto meno di quanto immaginavo sulle reti, un argomento pieno di pacchetti, switch, e instradamenti. Conosco ancora meno sulle reti in VirtualBox, dove tutto è virtualizzato in un software. Con svariati tentativi e un corso intensivo sulle reti, la missione è stata compiuta, e, per evitarvi i miei problemi, ecco quanto ho trovato.

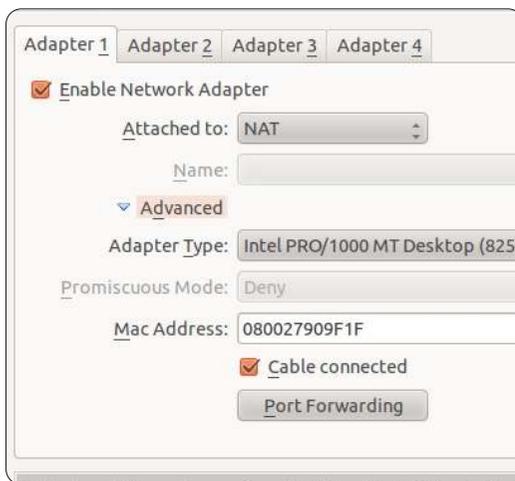
Opzioni delle reti di VirtualBox

Installate qualsiasi versione di VirtualBox superiore alla 3.0 e troverete grafica e caratteristiche simili.

Per qualsiasi macchina virtuale installata, fate click su Impostazioni > Rete. Questa è la schermata predefinita. Ogni macchina virtuale

può avere fino a quattro schede di rete, che potete attivare in base alle necessità. La maggior parte delle volte una è sufficiente. Di solito quando create la macchina virtuale, potete lasciare VirtualBox a creare un singolo adattatore di rete che vi permette di uscire in internet.

Potreste aver bisogno di più adattatori di differenti tipi, o dello stesso tipo ma con differenti impostazioni, in base all'uso che



dovete fare della vostra macchina virtuale e della rete - fisica e virtuale - alla quale è connessa.

Per il mio server web con

Wordpress, le cose sono un più complesse, quindi vediamo... La voce "Tipo di scheda" specifica l'hardware virtuale disponibile alla macchina virtuale (VM). VirtualBox farà del suo meglio per mediare tra la scheda di rete virtuale e qualsiasi adattatore fisico abbiate. Aprite il pannello "Avanzate" e avrete a disposizione ulteriori opzioni per configurare la vostra scheda di rete. Io farò un giro tra le impostazioni deliberatamente senza una sequenza, partendo dal Tipo di scheda.

Tipo di scheda: VirtualBox cerca di emulare alcune comuni schede di rete per cui ha driver e protocolli. PCnet-FAST III è la selezione predefinita, nonostante questo io spesso seleziono l'adattatore Intel PRO/1000MT se cerco una maggiore compatibilità con l'hardware Intel. Ci sono due versioni server per avere una maggiore velocità nel caso intendiate usare la vostra VM in un ambiente produttivo. Gli utenti desktop non hanno bisogno di preoccuparsi. Se avete qualche problema con un tipo di scheda,

potete provarne un'altra, compresa la PCnet-FAST II per vecchie macchine.

Modalità promiscua: con un suono alquanto piccante ha a che fare con il comportamento tenuto dallo switch virtuale usato per le reti interne, bridge e solo-host. Potete fare in modo che la porta di rete della vostra VM accetti il traffico indirizzato ad altre macchine, piuttosto che all'host, oltre al traffico specificatamente indirizzato a lei. La modalità promiscua è una cosa che il 99% degli utenti non dovrebbe toccare ed è lì che bisogna guardare nel caso in cui sia necessario diagnosticare la causa di qualche problema di rete.

Indirizzo MAC: abbreviazione di Media Access Control, L'indirizzo MAC è un indirizzo hardware che identifica univocamente ogni risorsa di rete o ogni nodo di una rete. È un numero identificativo univoco per qualcosa che di solito è hard coded nella scheda di rete fisica. VirtualBox genera l'indirizzo MAC delle schede di rete virtuali.

C'è un piccolo tasto a destra per rigenerare l'indirizzo MAC; nel caso cloniate una macchina virtuale, questa avrà bisogno del proprio indirizzo MAC per poter essere eseguita insieme a quella originale.,

La check-box "Cavo connesso" fa la stessa cosa di collegare o scollegare un cavo fisico. Questa è l'impostazione che connette la scheda di rete virtuale alla rete virtuale. È differente dalla check-box in cima "Abilita scheda di rete", che vi permette effettivamente di inserire o togliere la scheda di rete dalla macchina.

Per ultimo, il tasto "Inoltre delle porte" apre un'altra finestra di dialogo che vi permette di definire le regole di traffico per la scheda; come il traffico di un certo tipo è instradato tra l'host e il guest. Questo si applica solo per certi tipi di rete che vedremo più avanti. Questo è controllato dall'opzione "Connessa a" (con il suo piccolo compagno, l'opzione "Nome"), che indica la parte di rete che è rivolta alla macchina virtuale, e che è stata la parte che mi ha creato più problemi all'inizio dei miei esperimenti.

"Qui ci sono draghi"

Ci sono quattro tipi di connessioni disponibili, e sono possibili molte combinazioni attraversi gli altri controlli. Qui è dove VirtualBox somiglia alla stregoneria medioevale. Seguire la scelta giusta per un vostro determinato proposito può essere semplice. Ci sono più risposte giuste per arrivare al vostro obiettivo. Ma tutto il resto sempre condannato a fallire: lo so...

Tipi di rete connesse a

Ci sono 4 opzioni funzionanti qui:

- Network Address Translation, che è quella predefinita,
- Scheda con bridge,
- Scheda solo-host, e
- Rete interna.

"Non connesso" è anche un tipo, ma è usato con lo scopo di tenere una scheda al suo posto per evitare problemi. In questo modo VirtualBox mostra al guest che la scheda di rete è presente, ma non c'è connessione.

Network Address Translation (NAT)

NAT permette alla macchina guest di uscire su internet, ma con un IP privato che non può essere visto dall'host, o anche, dal resto della rete fisica. Vi permette di navigare nel web, scaricare file, e vedere email all'interno del guest, ma il mondo di fuori non sarà mai in grado di comunicare con la macchina guest direttamente.

Quando una macchina guest manda un pacchetto IP a una qualche macchina remota, il servizio NAT di VirtualBox intercetta il pacchetto, estrarrà il segmento TCP/IP cambia l'indirizzo IP con quello della macchina host, quindi lo invia. Il mondo di fuori vede solo l'indirizzo IP della macchina host. Le risposte sono ricevute dalla macchina host e quindi inviate alla macchina Guest.

Per esempio, nella vostra rete di casa, il vostro host e le altre macchine fisiche hanno tipicamente un indirizzo che inizia con il range 192.168.x.x. Nelle schede NAT di VirtualBox questi iniziano con 10.0.2.1 e incrementano gli indirizzi fino a

10.0.2.24 in quella che è chiamata sub-net. Questa non è normalmente instradata nella rete principale, quindi questa sub-net è inaccessibile dall'host. Il vostro host sarà in grado di vedere fuori su Internet per gli aggiornamenti software e la navigazione sul web, ma sarà invisibile al resto della rete.

Il manuale di VirtualBox è un po' più specifico:

"Nella modalità NAT, all'interfaccia di rete del guest è assegnato un range IPv4 10.0.x.0/24 in maniera predefinita, dove x corrisponde all'istanza dell'interfaccia NAT+2. Quindi x è 2 quando c'è solo un'istanza di NAT attiva. In questo caso, al guest è assegnato l'indirizzo 10.0.2.15, il gateway è impostato su 10.0.2.2 e il DNS può essere trovato a 10.0.2.3." (Oracle Corporation, 2012, Capitolo 9). NAT è pratico quando non dovete preoccuparvi dell'indirizzo IP assegnato alla macchina virtuale in uso, a parte il fatto che sia unico. Avrete bisogno di ulteriori configurazioni quando avete la necessità di inoltrare il traffico o esporre servizi come un server web al mondo di fuori. In più non potete abilitare la condivisione

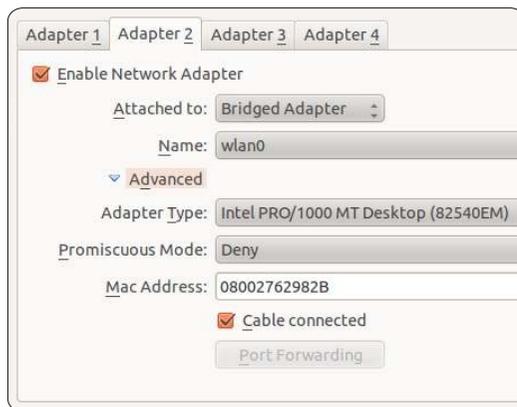
di file e cartelle sulla rete.

Scheda con bridge

Sotto una scheda di rete con bridge la vostra macchina virtuale si mostra come un qualsiasi altro computer nella rete dove si trova la macchina host; la scheda di rete bridge crea un ponte tra la rete virtuale e quella fisica. Il mondo esterno può comunicare direttamente con la macchina guest.

La scheda di rete con bridge si connette attraverso il vostro host al device di rete predefinito che assegna un indirizzo IP alla vostra rete fisica. VirtualBox si connette a una delle vostre schede di rete installate e scambia pacchetti direttamente; fa da ponte tra la rete virtuale e fisica. In un uso normale, cerca di ottenere un indirizzo IP standard 192.168.x.x dal vostro router, in modo che la macchina virtuale possa sembrare un perfettamente rispettabile dispositivo fisico insieme al resto della ferramenta sulla vostra rete.

Potreste avere più di una rete attiva sul vostro host; per esempio, il mio laptop ha una porta ethernet



(chiamata eth0) e la scheda wireless (chiamata wlan0). L'opzione "Nome" serve per scegliere quale di queste volete usare per far da ponte con VirtualBox.

Nel mio caso, uso la scheda wireless wlan0, perché questa è connessa al router, mentre eth0 non ha il cavo collegato. Quindi la connessione del mio host è 192.168.0.2, assegnato dal router. La mia macchina virtuale effettua una richiesta di un proprio indirizzo IP il quale è assegnato dal router come 192.168.2.6, senza sapere ne curarsi del fatto che VirtualBox sta gestendo il passaggio del traffico attraverso l'host. La mia macchina virtuale diventa solo un altro dispositivo della mia rete locale. Se conto il mio host e tre VM sotto una scheda bridge, quindi ho quattro macchine visibili nella mia

rete fisica.

Venite qui, ce ne è ancora...

NAT è pratico perché protegge il nostro sistema guest da internet, ma per accedere ad esso abbiamo bisogno di configurare l'inoltro delle porte per accedere al guest dall'host (ho dei server in alcuni dei miei guest). Una rete in bridge permette gli accessi, ma i guest sono esposti. Se il dispositivo di accesso alla rete (sia esso un router, switch, o configurato staticamente dal vostro ISP) non assegna più di un indirizzo IP, probabilmente non potrete usare una rete bridge.

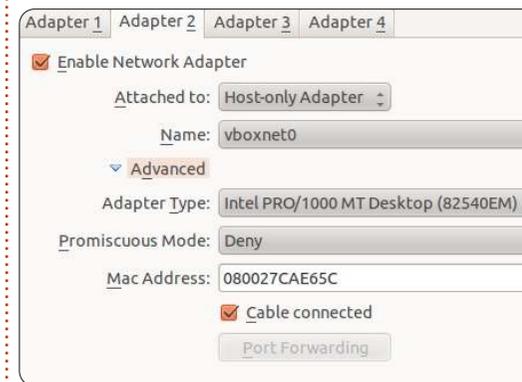
Scheda solo-host

Sotto una scheda solo-host, le macchine virtuali possono comunicare fra loro e con il sistema host ma non fuori. La scheda solo-host usa un suo dispositivo di rete dedicato, chiamato vboxnet0, per configurare una sub-net e assegnare indirizzo IP alla macchina guest. I guest non possono comunicare con il mondo esterno in quanto non sono connessi attraverso una interfaccia fisica. solo-host fornisce un servizio

ristretto, utile per creare reti private con l'host VirtualBox per i suoi guest.

A differenza di altri prodotti di virtualizzazione, la scheda NAT di VirtualBox non crea un ponte nel dispositivo di rete predefinito del vostro host, quindi non c'è un accesso diretto tra la rete e le macchine in NAT e neanche tra le applicazioni e i dati dello stesso host. Vediamo un esempio.

Di solito il vostro host ha il suo indirizzo di rete, quello che usa per



accedere a internet - spesso 192.168.0.101. Con una rete solo-host la macchina host diventa anche il router di VirtualBox, che in maniera predefinita ha l'indirizzo IP 192.168.56.1. L'host crea una rete locale interna che serve tutti i guest configurati con solo-host, visibile al resto della vostra rete. La scheda vboxnet0 inizia a dare gli IP da 192.168.56.101, ma potete

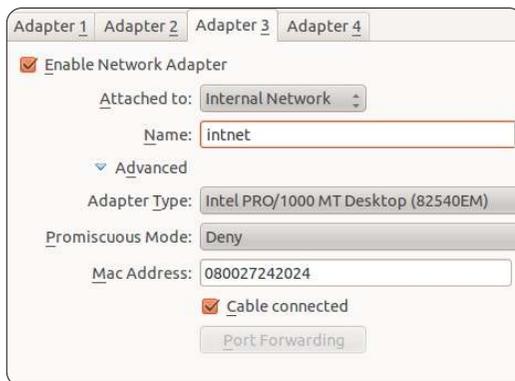
cambiare le assegnazioni predefinite degli indirizzi IP, se volete.

In maniera simile alla scheda bridge, solo-host usa differenti intervalli di indirizzi. Potete facilmente permettere alle macchine guest di ottenere indirizzi IP usando il DHCP (allocazione dinamica, che possono cambiare facilmente da una sessione all'altra) che fornisce VirtualBox.

In più, la rete solo-host per l'host e il guest non ha un gateway per uscire su internet. È usata solo per connettere l'host e il guest, similmente a uno switch di rete. Inoltre la scheda solo-host non fornisce accesso a internet alle macchine guest; vboxnet0 non ha un gateway predefinito, quindi l'aggiunta di vboxnet0 semplifica molto la connessione tra host e guest, usandola non avrete accesso esterno o l'inoltro delle porte, quindi avrete la necessita di avere una seconda scheda collegata al guest in modalità NAT o bridge per avere pieno accesso.

Rete interna

Se volete far comunicare fra loro varie macchine guest, ma nient'altro, potete usare la modalità "Rete interna". Anche se potete usare una rete bridge per



questo, la rete interna è più sicura. In una rete bridge, tutti i pacchetti sono inviati/ricevuti dalla scheda di rete fisica dell'host, e il traffico può essere intercettato (inserendo uno sniffatore di pacchetti nell'host). L'opzione "Rete interna" crea, come dice il manuale di VirtualBox, "una rete basata sul software visibile alle macchine virtuali selezionate, ma non alle applicazioni avviate nell'host o al resto del mondo". Questo fornisce una rete contenente l'host e un insieme di macchine virtuali, ma nessuna di queste passa attraverso la scheda di rete fisica dell'host, è tutto virtuale, con VirtualBox che agisce come uno switch di rete. Quello che si ottiene è una LAN

privata per le sole vostre macchine virtuali, che è veramente molto sicuro. Un possibile uso può essere avviare uno sviluppo segreto di server e client, per condurre test di penetrazione o comunque creare una rete intranet sicura per gruppi o organizzazioni. È un modo ideale per bloccare un ambiente che impedisce installazione di software non autorizzato, download, upload e giri su facebook durante l'orario lavorativo.

A questo punto iniziate a vedere i differenti tipi di rete e le loro configurazioni, per differenti scopi. Quindi torniamo al mio punto iniziale: creare un server virtuale per lo sviluppo e il testing di Wordpress.

Accesso internet al guest

Primo, ho bisogno che la mia macchina guest sia in grado di accedere a internet per installare gli aggiornamenti, scaricare pacchetti, e altro. Ho bisogno di accedere dalla mia macchina host, ma non voglio che il server sia accessibile dal resto della rete.

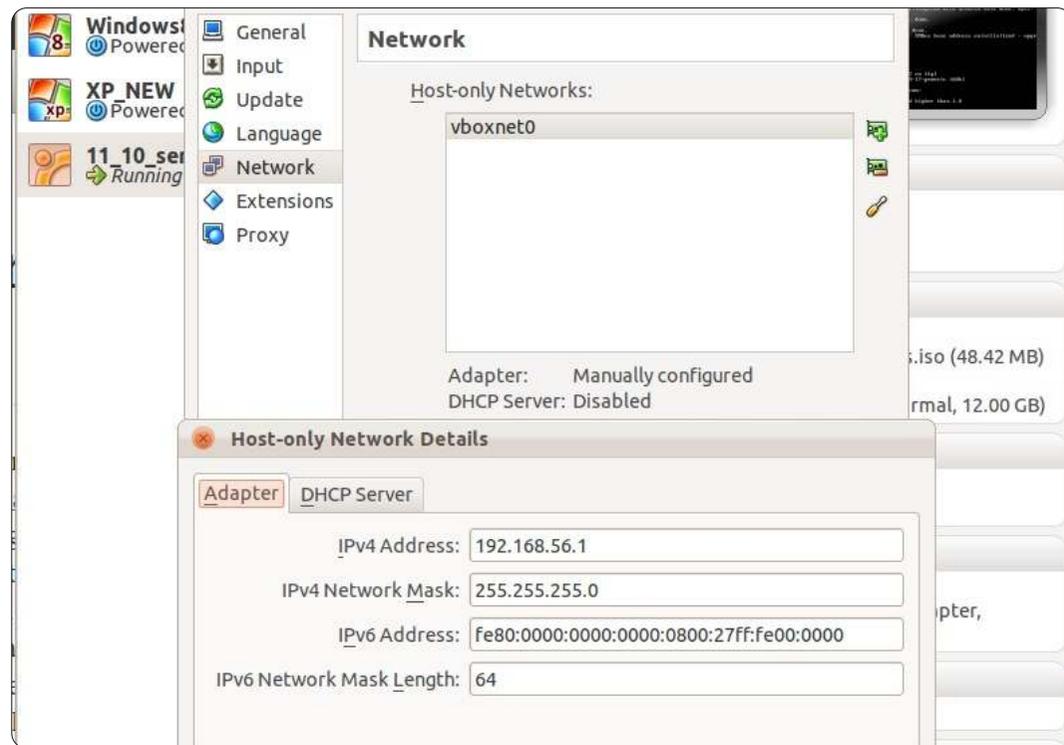
Selezionata la mia macchina

quest dalla finestra di VirtualBox Manager, premo quindi Impostazioni > Rete. Inizio tenendo la scheda NAT predefinita. Questo permette alla macchina guest di accedere a internet attraverso la connessione del mio host. Il guest non è visibile dal resto della rete; non posso accedere nemmeno dal mio host, ne le macchine guest possono comunicare tra loro.

Configurare una scheda solo-host in VirtualBox Manager

Il metodo più semplice è usare la scheda predefinita definita solo-host fornita da VirtualBox, è quella chiamata vboxnet0, ma potete aggiungerne altre se volete delle reti solo-host separate. Se andate nella finestra principale di VirtualBox Manager e selezionate File > Preferenze > Rete, potete configurare vboxnet0 o aggiungere nuove schede.

Fate click sul tasto "Modifica" della vostra rete solo-host, quello con l'icona di un cacciavite chiamato "Modifica rete solo-host", e troverete le impostazioni di default. L'indirizzo IP 192.168.56.1 è l'indirizzo attraverso il quale il guest può accedere all'host. L'ho



lasciato così.

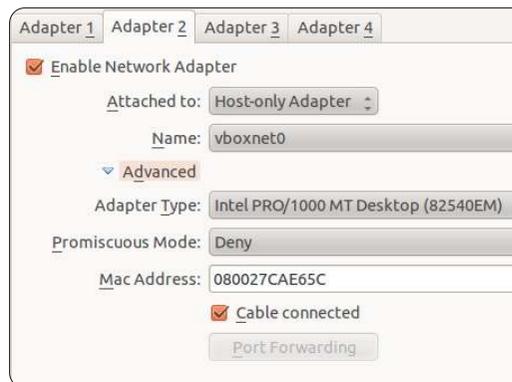
In maniera predefinita, vboxnet0 ha un server DHCP impostato per assegnare dinamicamente gli IP in una maniera basata su sessione. Io voglio che il mio server virtuale con Wordpress tenga un indirizzo IP statico, quindi nella scheda "Server DHCP", ho deselezionato il box "Abilita server".

Aggiungere una scheda solo-host al guest

Ho bisogno che il server virtuale del mio guest abbia l'indirizzo IP statico sull'host di rete, altrimenti l'indirizzo cambierebbe per ogni sessione e dovrei capire cos'era prima che io possa accedere dall'host. Entrato nel Guest apro il terminale e inserisco il seguente comando:

```
ifconfig eth1 192.168.56.101 netmasq 255.255.255.0 up
```

Questo imposta il mio indirizzo Ip sulla scheda di rete host-only per questo guest e porta in primo piano l'interfaccia di rete. Utilizza il



prefisso di rete 192 per le reti domestiche, seguito da .168 per indicare l'inizio dell'ID Host, .56 come intervall della sub-net di e si può usare qualsiasi identificatore finale sopra il .1 (il mio host) sulla mia rete host-only. La scheda di rete NAT è ferma su eth0, quindi logicamente la scheda host-only è destinata su eth1. Ora si può usare Secure Shell (SSH) oppure selezionare il guest dall'host usando questo indirizzo IP come un test.

Tuttavia questo è solo temporaneo, se riavvio questa configurazione scomparirà. Per renderlo permanente bisogna aggiungerlo al file /etc/network/interfaces (come root) nella forma:

```
# The host-only network interface auto eth1
```

```
iface eth1 inet static address 192.168.56.101 netmask 255.255.255.0 network 192.168.56.0 broadcast 192.168.56.255
```

Una volta che si ha riavviato il sistema questa interfaccia verrà generata automaticamente. Si può verificare se è presente usando il comando 'ifconfig' nel terminale sul guest.

Denominazione delle parti

Dal momento che non sono molto bravo con i numeri e gli indirizzi IP, vorrei usare il nome Guest della macchina al posto dell'indirizzo IP. Per fare questo si può aggiungere un alias al file /etc/hosts sulla macchina host, in modo che si possa raggiungere con questo nome al guest in esecuzione.

Ho modificato il file (come root) aggiungendo la linea:

```
192.168.56.101 ocelotsvr
```

Se si vuole aggiungere altri guest alla rete host-only basta ripetere il processo in modo da attribuire ad ognuno un nome.

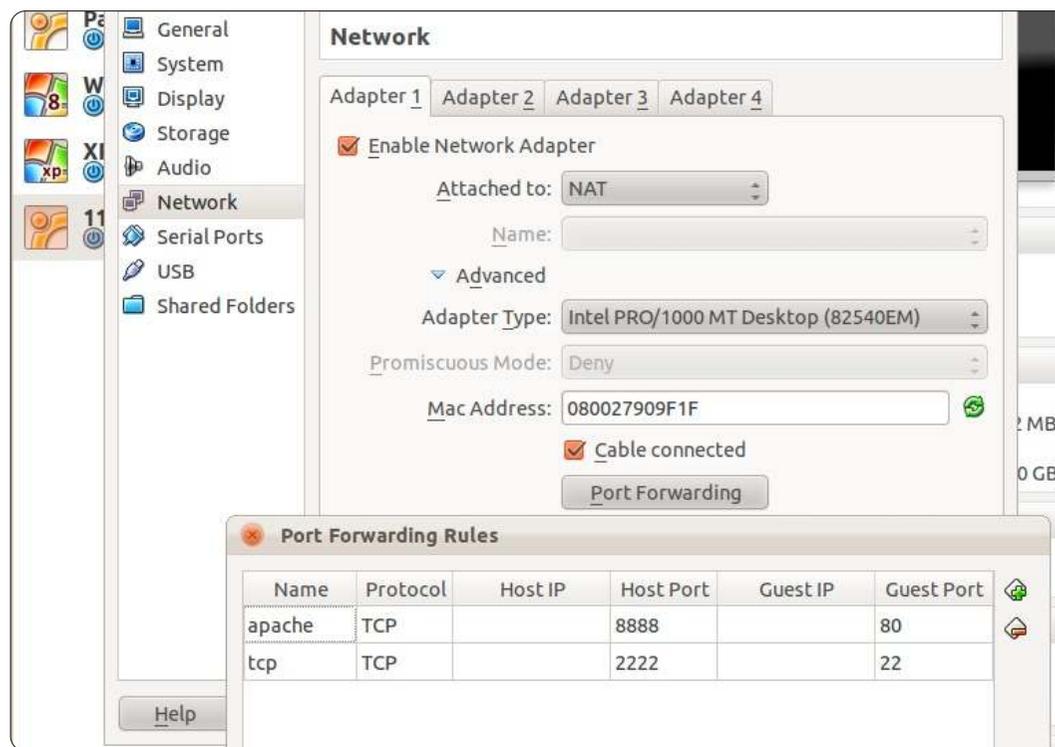


Una porta nella tempesta?

Gli esperti di reti là fuori avranno individuato un metodo alternativo per accedere al server virtuale. Usando la scheda di rete NAT predefinita è possibile effettuare alcune ulteriori configurazioni per permettere l'accesso al server virtuale dall'host, senza l'utilizzo della rete solo-host.

Si può impostare un inoltro delle porte usando il pannello delle impostazioni della scheda di rete del guest. Andando alla scheda NAT il grande pulsante in basso è per l'inoltro delle porte. Questo apre una ulteriore finestra di dialogo in modo che si possano definire le impostazioni del port forwarding per questa scheda di rete di questo solo Guest.

Bisogna impostare due campi: uno per accedere al web-server di Apache e l'altro per gestire tutto il traffico TCP (per lo più richieste in http). Per tenersi sul semplice li chiamerò Apache e TCP, entrambi usano il protocollo TCP. Se mi attengo ai numeri di porta comuni,



8888 sull'host di trasmissione dati (forwarding) alla porta 80 del guest su Apache; poi 2222 sull'host di trasmissione dati alla porta 22 sul guest; questo permette l'accesso specifico nel guest per le richieste di servizio. Tutto il resto verrà respinto da VirtualBox come se ci fosse una route non percorribile.

Questo significa anche che gli altri guest non possono accedere a questo server virtuale, in quanto non è previsto nel percorso di rete NAT.



Il Podcast Ubuntu copre tutte le ultime notizie e novità che si presentano agli utenti di Ubuntu Linux e ai fan del software libero in generale. La rassegna è rivolta tanto all'utente più fresco quanto al programmatore più esperto. Le nostre discussioni riguardano lo sviluppo di Ubuntu ma non sono eccessivamente tecniche. Siamo abbastanza fortunati da avere qualche gradito ospite nello show a passarci novità di prima mano sugli ultimi eccitanti sviluppi a cui stanno lavorando, in modo comprensibile a tutti! Parliamo inoltre della comunità Ubuntu e di cosa le interessa. Lo show è offerto dai membri della comunità Ubuntu Linux del Regno Unito. Ed essendo coperta dal Codice di condotta di Ubuntu è adatta a tutti. Lo show è trasmesso live ogni due settimane il martedì sera (ora inglese) ed è disponibile per il download il giorno seguente.

podcast.ubuntu-uk.org



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

GIMP - Beanstalk Parte 2

OK, quindi abbiamo ottenuto il nostro cielo colorato e che sfuma nello sfondo; come prossimo passo, vogliamo avere un piccolo villaggio sotto il cielo.

Sorgenti:

Villaggio:

<http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=view&id=1215281>

Albero:

http://alfoart.com/flash/beanstalk_tutorial/625100_53361668.jpg?http://www.2textured.com/main.php?g2_itemId=281

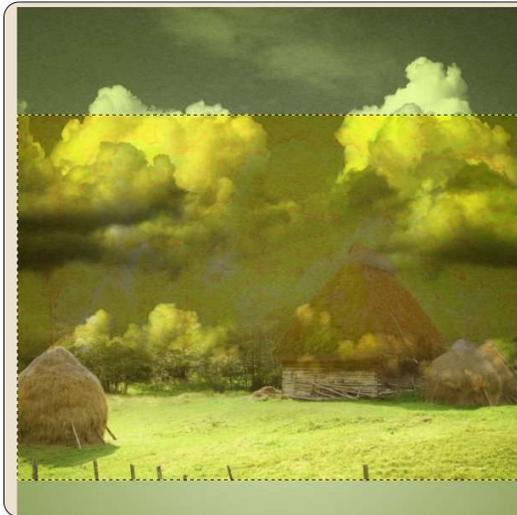
Youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=KTmehu8x2j4>

Il Villaggio

Importiamo la foto del villaggio nella nostra scena. Come? Con questo sto verificando se avete letto la prima parte o meno. Stesso concetto: apriamo la foto del villaggio e trasciniamola nella nostra scena principale. Probabilmente però si dovrà ridimensionare la larghezza a 750 pixel.

Si dovrebbe vedere qualcosa di simile a questo, niente panico.



Se osserviamo la lista dei livelli, vedremo che il livello del villaggio è stretto a sandwich tra il cielo e l'immagine di sfondo. Dobbiamo invece porre il livello in cima alla lista. Basta semplicemente trascinarlo sopra il livello del cielo.



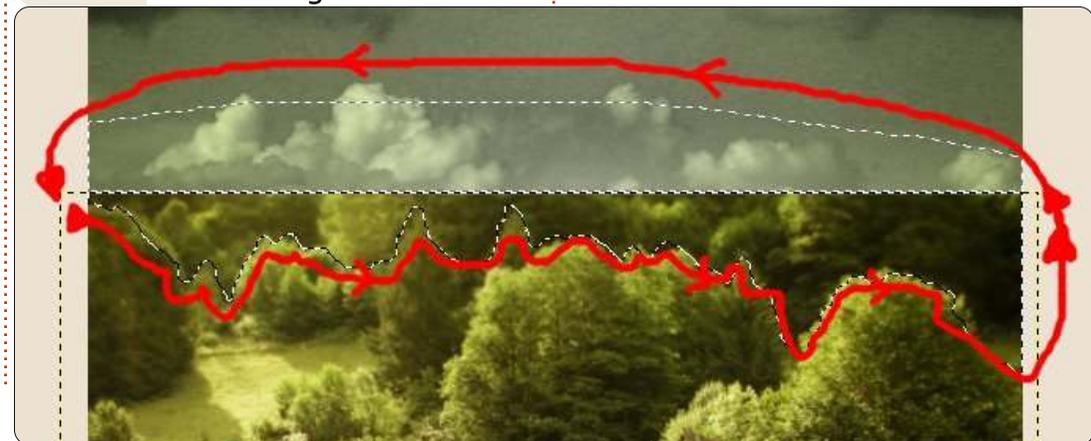
Selezioniamo l'icona Sposta e trasciniamo il livello del villaggio verso la parte bassa dell'immagine.

Taglieremo via qualche albero di troppo alle spalle del villaggio per ottenere un bel panorama.

Selezioni

Gli strumenti di selezione sono una delle cose più importanti in GIMP perché permettono di essere precisi quanto occorre per selezionare un tracciato. Per questo nostro primo grande tutorial, procederemo con una selezione tanto rapida quanto grossolana.

Facciamo clic su 'Strumento di selezione libera' (mostrato a sinistra) e disegniamo attorno alla zona alberata, mantenendo solo gli alberi che si vedono per intero. Continuiamo a disegnare fuori dai lati dell'immagine e chiudiamo la



selezione dove l'abbiamo cominciata. Premere il tasto Invio sulla tastiera per completare la selezione.

Ovviamente, si può andare in senso orario se lo si preferisce.

Premendo il tasto Canc sulla tastiera qualunque cosa all'interno della selezione verrà rimossa.

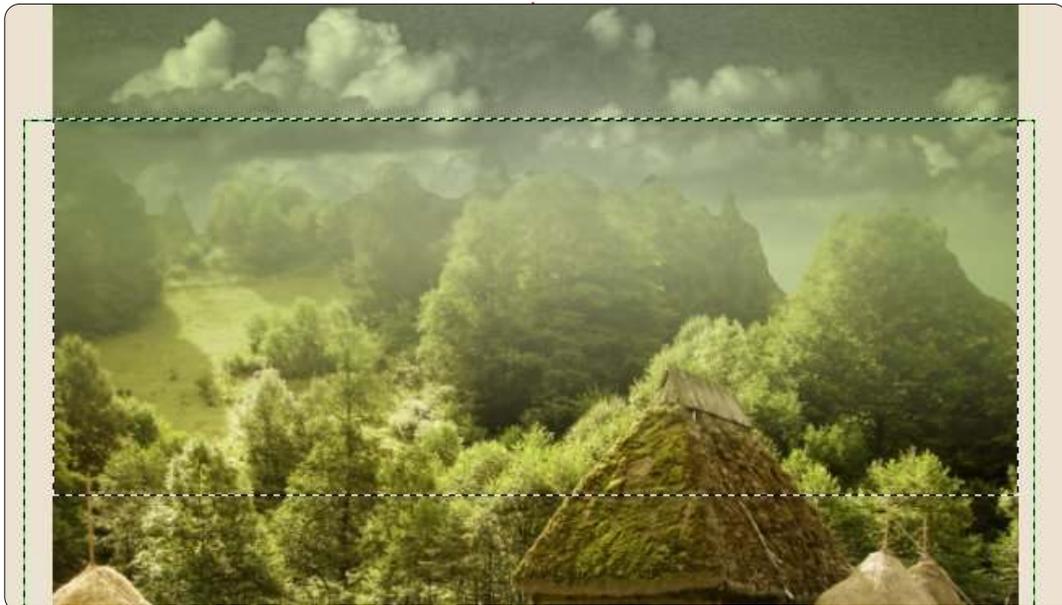
SUGGERIMENTO: Se premendo il tasto Canc l'area selezionata diventa nera, occorre andare sul menù Modifica>Annulla modifica. Fare clic con il tasto destro sull'icona dei livelli e selezionare 'Aggiungi canale alpha'. Adesso possiamo premere il tasto Canc per rimuovere la selezione. Questo passo, 'Aggiungi canale alpha', non è sempre necessario.





Se vi piace, potete contornare la linea degli alberi con lo strumento Gomma, ma per il momento lo copriremo con lo strumento maschera. Vi ricordate come

creare un livello maschera, vero? Esatto, clic con il tasto destro sul livello del villaggio e selezione della maschera di livello bianca.



Usiamo il rettangolo per selezionare la metà alta del villaggio (sotto, a sinistra) e, come l'ultima volta, usiamo un gradiente lineare nero e bianco per sfumare la parte alta del villaggio.

Ricordate l'ultima lezione, quando ho detto che la maschera di livello non è distruttiva? Ecco, è l'occasione per provarlo. Abbiamo creato un livello vuoto completamente trasparente, quindi selezioniamo il bianco come colore di



primo piano e l'icona Pennello (mostrata a sinistra).

SUGGERIMENTO: Se si ha bisogno di ingrandire/restringere il pennello, si possono usare i tasti parentesi quadra (ovvero [e]).

L'idea qui (come mostrato in basso a destra) è di dipingere di bianco (sulla maschera di livello!) sopra ad alcuni degli alberi in primo piano per rimuoverli dall'effetto nebbia sullo sfondo.

OK, vediamo di inserire il nostro grande e grosso albero e avremo terminato con la parte due.

Vi mostrerò un altro rapido modo di inserire un'immagine. Facciamo clic sul link proposto sopra per i tre sorgenti. Nel browser, facciamo clic col destro sull'immagine aperta e copiamola. Quindi portiamoci sull'immagine principale in GIMP e, dal menu, scegliamo Modifica>Incolla come>Nuovo livello. Voilà!



Dovremo ridimensionare il layer ad una larghezza di 600 pixel e spostarlo in basso per avere le tre radici a metà strada verso la parte erbosa del villaggio. Facendo clic su Ridimensiona e quindi sull'albero, scollegiamo i parametri di altezza e di larghezza, visto che ci interessa solo allungare l'albero verticalmente portandolo a 650 pixel.



Come abbiamo fatto per il villaggio, è ora di ritagliare e rimuovere lo sfondo in eccesso, lasciando solo l'albero. Facciamo quindi clic sullo strumento di selezione libera e mettiamoci a lavorare.

Stavolta vogliamo tenere quello che sta all'interno della selezione, quindi nel



menu, facciamo clic su Selezione>Inverti e premiamo Canc. Un albero. Ma credo mi piacerebbe farlo crescere verso destra, quindi clic su Livello>Trasforma>Specchia orizzontalmente. Vorrei anche che avesse un colore verdastro come il resto dell'immagine, quindi facciamo clic su Colori>Colorize e muoviamo lo slider della saturazione finché non riusciamo a conferire una tinta verde all'albero. Infine, applichiamo una maschera di livello all'albero, selezioniamone il terzo superiore e utilizziamo lo strumento Fondi per sfumarlo tra le nuvole.

Un'ultima cosa, i compiti a casa per questa lezione: usate lo strumento Brucia sul livello del villaggio per dipingere



l'ombra dell'albero sul prato.

Nella parte finale del tutorial sul Fagiolo magico aggiungeremo un po' di vitalità all'immagine.



Ronnie è il fondatore e l'editore di Full Circle, un membro ufficiale di Ubuntu e un artista part-time il cui lavoro può essere visto su: <http://ronnietucker.co.uk>



HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 1

Prima che passiate oltre a questo tutorial pensando che non è roba per voi, vi confiderò un piccolo segreto: non so disegnare. Se mi date un foglio e una matita, o mi mettete di fronte a GIMP con una costosa tavoletta grafica, sarei facilmente surclassato da un bimbo di quattro anni. Però, in qualche modo, sono uno degli artisti di una serie di fumetti online. E quindi, come può un pittore rupestre con le dita grosse come me realizzare lavori artistici? Uso Inkscape.

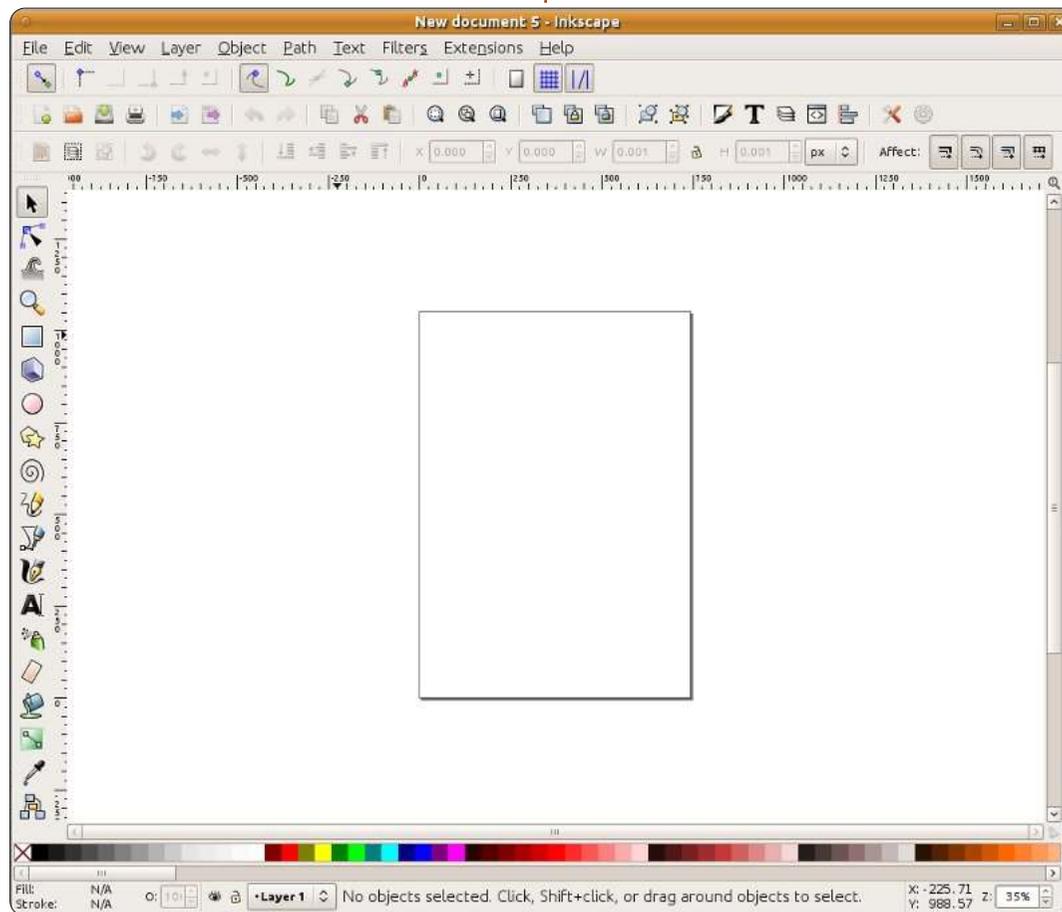
Inkscape non è un sostitutivo di un occhio artistico, o di tre anni di scuola d'arte, ma se il vostro problema è soprattutto la coordinazione mano-occhio, allora offre qualcosa che le matite e GIMP non offrono. Dà l'opportunità di elaborare e modificare ogni linea e figura che disegnerete, finché non sarete soddisfatti del risultato. Se le vostre linee disegnate a mano si avvicinano, ma non del tutto, a quello che avete immaginato, Inkscape vi dà il tempo e gli strumenti per alterarle, piuttosto che gettare via tutto e provare di nuovo. Quindi, prima che abbandoniate questo tutorial poiché non avete un talento naturale,

perché non tentate comunque? Potreste rimanere meravigliati. Se l'arte è una vostra dote naturale, allora avrete già un buon punto di partenza, ma spero sarete in grado di cogliere qualche consiglio e trucco lungo il tutorial, specifico per Inkscape.

Iniziamo con il procurarci una copia

di Inkscape. È nei repository della maggior parte delle distribuzioni Linux, quindi basta usare il normale gestore di pacchetti. Questi tutorial si baseranno sulla versione 0.48, che da un po' di tempo è la versione stabile.

Al primo avvio di Inkscape vi troverete davanti a un'area di lavoro



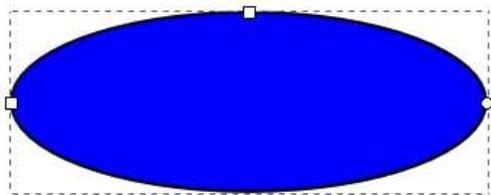
vuota, circondata da una varietà di barre degli strumenti e da una barra dei menu nella parte alta della finestra (o dello schermo se state usando Unity su un rilascio di Ubuntu recente). Il posizionamento esatto delle barre degli strumenti può essere limitatamente modificato: potete visualizzarle e nasconderle usando il menu *Visualizza>Mostra/Nascondi* e potete passare attraverso tre diversi layout predefiniti usando le opzioni *Predefinito*, *Personalizzata*, *Larga* in basso nel menu *Visualizza*. Per questi tutorial userò il layout *Personalizzata* (pessimo nome, visto che non permette di personalizzarlo granché), con tutte le barre visibili e che si produce in una finestra principale simile a quella mostrata sulla sinistra.



Ora, disegniamo qualcosa. Dalla barra degli strumenti (che trovate in basso sulla sinistra indipendentemente dal layout dello schermo utilizzato), fate clic sullo Strumento *Cerchi ed Ellissi* (a sinistra).

Muovete il cursore sull'area di lavoro e dovrete notare che il puntatore è cambiato per indicare che

state usando lo strumento Cerchi. Nell'area di lavoro vi è una sagoma che rappresenta la vostra pagina, sebbene Inkscape sarà lieto di lasciarvi disegnare al di fuori dell'area delimitata, che fornisce una vasta area per gli abbozzi, le immagini di riferimento o qualsiasi altra cosa che non volete appaia poi nella pagina stampata o nell'immagine esportata. Fate clic sulla pagina, quindi trascinate verso destra e verso il basso per creare un'ellisse, rilasciando il pulsante del mouse quando siete soddisfatti della dimensione e della forma. Il vostro sarà probabilmente di un colore diverso dal seguente, ma su questo provvederemo a breve.



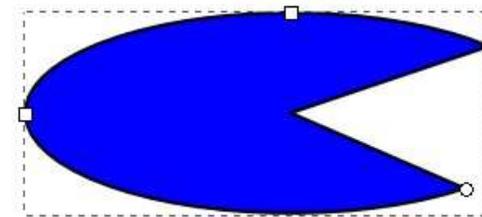
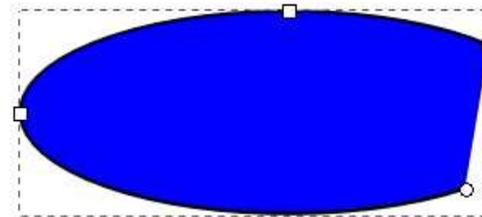
La vostra ellisse dovrebbe avere una linea tratteggiata intorno, indicando che è attualmente selezionata. Molte operazioni su Inkscape agiscono solo sugli oggetti correntemente selezionati. Il modo più rapido per deselegionare ogni cosa è fare clic su una parte bianca dell'area di lavoro, lontana da qualunque altro oggetto che avete disegnato. Per rileszionare l'ellisse, fate semplicemente clic su di essa con lo strumento Cerchi ed Ellissi

ancora attivo.

Oltre la linea punteggiata, dovrete notare anche due piccoli quadrati e un piccolo cerchio sul bordo della vostra ellisse. Sono conosciuti come "Maniglie", e sono un modo grafico per modificare alcune delle proprietà degli oggetti. Provate a muovere una delle maniglie quadrate trascinandola con il mouse: cambierà il raggio dell'ellisse in una direzione. La seconda maniglia quadrata modifica l'altro raggio.

Il cerchio è leggermente differente, sono di fatto due cerchi uno sovrapposto all'altro. Permettono di trasformare l'ellisse in un segmento o un arco. Provate a trascinarne uno lungo il contorno dell'ellisse. Adesso trascinate l'altro. Inkscape prova a indovinare se desiderate un segmento o un arco, quindi passerà dall'uno all'altro a seconda di come muovete le maniglie. Potete passare da uno all'altro usando i pulsanti nella barra degli Strumenti di Controllo, appena sopra l'area di disegno. Premendo sul terzo pulsante le due maniglie circolari torneranno l'una sull'altra di nuovo, riottenendo nuovamente l'ellisse completa.

Diamo alla nostra ellisse un po' di colore. Selezionatela e date un'occhiata al pannello in basso a sinistra, nella



finestra di Inkscape. Troverete un paio di campionari colorati relativi a Riempimento e Contorno. Riempimento mostra i colori che vengono utilizzati per disegnare l'interno della vostra ellisse, mentre Contorno indica i colori che vengono utilizzati per disegnare i contorni. Potete fare clic con il tasto destro sulla palette Contorno per selezionarne uno da alcune misure standard se pensate che il vostro contorno sia troppo sottile o troppo spesso.



Sopra questi due campionari, troverete ulteriori campionari di colore aumentando la finestra in tutta la sua larghezza. Ci si riferisce a questi come alla tavolozza di colori. Fate clic su un campionario della tavolozza per impostare il colore dell'oggetto attualmente selezionato e SHIFT-clic per impostarne il contorno. All'estrema sinistra della tavolozza vi è un campionario con una croce in mezzo che serve ad impostare il riempimento o il contorno su "trasparente". Provate ad impostare l'interno come trasparente e dare un colore al contorno. Poi giocate con le maniglie circolari e il pulsante Segmenti ed Archi, ora dovrebbe essere più chiaro il motivo del suo nome.

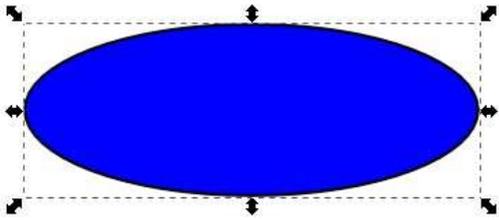


Infine, spostiamo l'ellisse su e giù per la pagina. Per farlo, dovete premere il pulsante

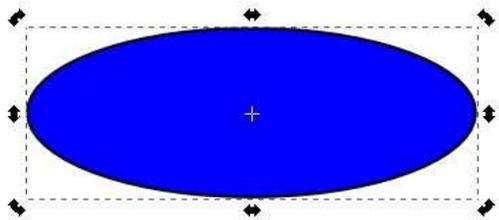
Seleziona, ossia il primo pulsante nella barra degli strumenti che assomiglia ad una freccia (sinistra).

Con questo strumento abilitato, potrete muovere gli oggetti semplicemente facendoci clic sopra e trascinandoli. Quando un oggetto è selezionato usando lo strumento Seleziona, lo vedrete circondato da una linea punteggiata, ma anziché i piccoli

quadrati e cerchietti osservabili con lo strumento Cerchi attivo, vedrete delle maniglie a forma di frecce tutte intorno alla linea punteggiata.



Trascinare queste maniglie vi permetterà di cambiare larghezza e altezza dell'ellisse. Nonostante possa sembrare che abbiano lo stesso comportamento delle maniglie quadrate usate in precedenza, sono leggermente differenti. Provate a fare clic sull'ellisse una seconda volta, come se voleste selezionarla di nuovo. Le frecce delle maniglie cambiano aspetto e una piccola crocetta compare nel centro dell'oggetto.



Trascinando le frecchette agli angoli potrete ruotare l'oggetto. Le maniglie ai lati vi permettono invece di inclinarlo. Provate a giocare un po' per capire

come funzionano. Potete spostare poi la piccola crocetta altrove per cambiare il centro di rotazione; SHIFT-clic su essa per farla tornare al centro dell'oggetto. Con un singolo clic sull'ellisse si tornerà dalle frecchette per il ridimensionamento a quelle per la rotazione.

Un doppio clic permetterà invece di passare allo strumento Cerchi, ripristinando nuovamente le maniglie quadrate e i cerchietti. Provate a ruotare l'ellisse usando lo strumento Seleziona, quindi fatevi un doppio clic per abilitare le maniglie quadrate usandole per modificarla. Tornate poi allo strumento Seleziona e cambiate l'altezza e la larghezza usando le maniglie a freccia. Vedete, ve l'ho detto che erano differenti!

Se disegnate qualche altro cerchio ed ellisse e li muovete nello spazio disponibile, vi accorgete presto che si possono sovrapporre e oscurare l'un l'altra, in quanto è come se fossero accatastati. Quando selezionate un oggetto con lo strumento Selezione, troverete un gruppo di quattro icone che vi permettono di muovere i vostri oggetti su e giù in modo che possano apparire d'avanti o dietro gli altri oggetti. Il primo e l'ultimo pulsante permetteranno ai vostri oggetti di saltare direttamente d'avanti o dietro la

catasta, mentre il secondo e il terzo modificheranno la posizione degli oggetti un livello alla volta.



Talvolta potreste avere bisogno di una vista ravvicinata dell'oggetto creato o di fare una panoramica. Vedremo dettagliatamente come farlo nell'ultimo articolo, ma per il momento potete usare i tasti più (+) e meno (-) sulla tastiera per fare aumentare e diminuire lo zoom e la rotella del mouse per muovere la vista.

Adesso sapete come creare ellissi, segmenti e archi, sapete cambiarne il colore e aggiustarne lo spessore del contorno. Potete muoverli dentro la pagina e spingerli su e giù nella catasta di oggetti che avete creato. Potete aumentare e diminuire lo zoom e muovere lo spazio di lavoro. La prossima volta introdurremo alcune nuove forme, ma potete realizzare qualche semplice immagine usando solo ellissi, segmenti e archi: sebbene non sia proprio la stagione adatta per farlo, che ne pensate di disegnare un pupazzo di neve?

Infine, dovrete salvare il vostro

lavoro dal menù File>Salva (o Salva come...). C'è un menù a comparsa nella finestra di dialogo che permette di scegliere tra i vari formati. Per ora selezionate Inkscape SVG, la prima scelta nella lista; vedremo delle altre opzioni in una delle prossime dispense.



Mark utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su: <http://www.peppertop.com/>



Guide

L'unica regola per scrivere un articolo è che deve essere comunque collegato a 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 dimensione piena e provvederemo noi a ricampionare 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

Se non siete capaci di scrivere un articolo ma frequentate il forum di Ubuntu, inviateci gli argomenti interessanti che potremmo stampare.

Scrittori non-inglesi

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

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

Mentre scrivete recensioni riguardanti i giochi o le applicazioni, vi preghiamo di essere 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.



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

Whether you need to access a document you have stored on a remote server, synchronize data between a Mac, Windows or Linux device, share important business documents with your clients, or just rest easy knowing all of your data is safely, securely, and automatically backed up - SpiderOak's free online backup, online sync and online sharing solution can handle all your needs!

SpiderOak offers a different approach to online backup by combining a suite of services into one consolidated tool - free online backup, synchronization, sharing, remote access, and storage. This difference is further measured in our zero-knowledge privacy policy - the first one ever employed in this setting. Our flexible design allows you to handle data from any operating system (Mac, Windows and Linux) or location (external drives, network volumes, USB keys, etc...) using just one centralized account.

- Access all your data in one de-duplicated location
- Configurable multi-platform synchronization
- Preserve all historical versions & deleted files
- Share folders instantly in web ShareRooms w / RSS
- Retrieve files from any internet-connected device
- Comprehensive 'zero-knowledge' data encryption
- 2 GBs Free / \$10 per 100 GBs / Unlimited devices

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs





Attenzione: Copiare un DVD Commerciale, anche a scopo di copia di sicurezza, è illegale in molti paesi. Comunque, copiare i vostri video casalinghi non è illegale.

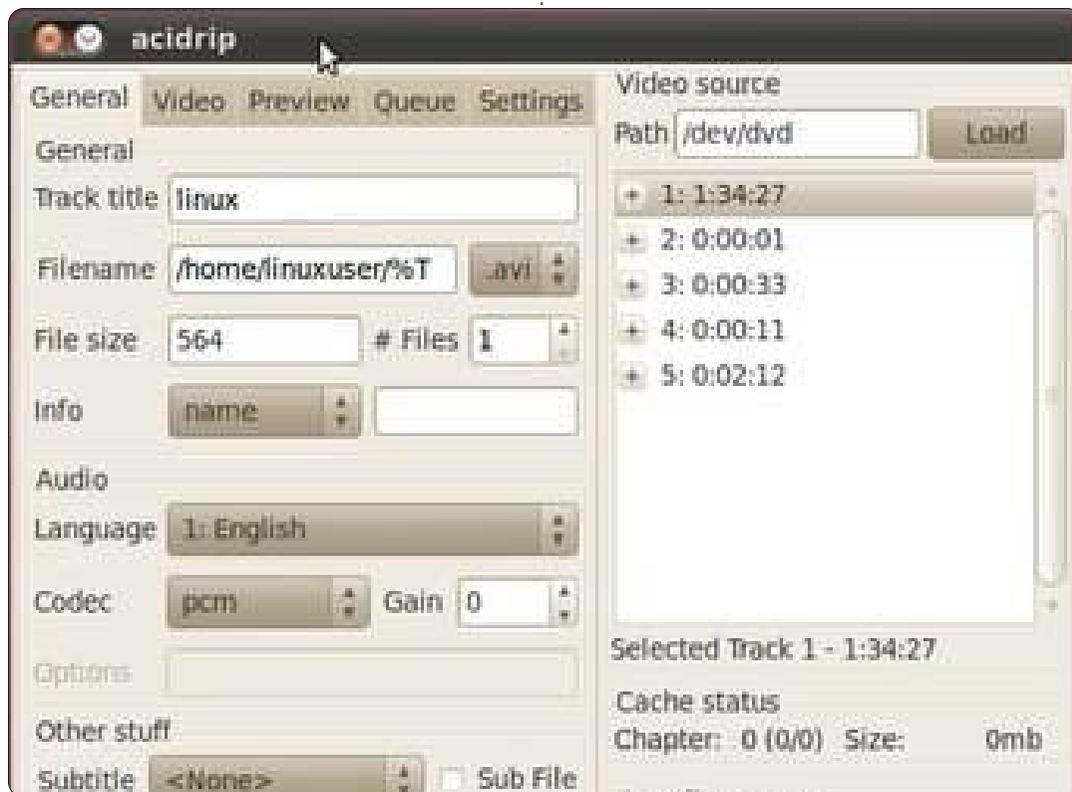


Che stiate riempiendo il vostro mediacenter fatto in casa o trasferendo video da un DVD ad un altro formato, a un certo punto probabilmente vi servirà copiare un DVD e convertirlo in un formato differente. A seconda dei vostri media e del sistema il processo può essere molto veloce o molto lento.

Quindi, cosa vi serve per copiare e convertire video? Quanto è rapido il processo? Mi sono proposto di scoprire le risposte a queste domande utilizzando 4 sistemi di test. I sistemi spaziavano da un Athlon XP 2800+ a core singolo con 512 MB di RAM a una CPU Intel Core 2 Quad Q8300 con 4 GB di RAM. Per l'esperimento ho utilizzato due sistemi basati su AMD e due su Intel. Alcuni dei risultati sono stati piuttosto sorprendenti. Le specifiche

esatte per ciascuno dei sistemi utilizzati sono le seguenti:

- **plutone** - AMD Athlon XP 2800+ (2.1GHz) con 512MB RAM (2 x 256MB), scheda video integrata SiS (128MB), masterizzatore LG GSA-H55N DVD, e un hard disk Maxtor 6L040J2.
- **venere** - Intel Core 2 Duo (3.2GHz) con un 1GB RAM (2 x 512MB), scheda video integrata ATI Radeon X1300 video (128MB), un masterizzatore Benq DW1650 DVD, un hard disk da 250GB Western Digital WD2500JS-60N.
- **saturno** - AMD Phenom II X4 905e (2.5GHz) con 4GB RAM (4 x 1GB), una scheda video ATI Radeon HD3450 (256MB), un masterizzatore DVD TSSTCorp SH-S183L DVD, e un hard disk da 2TB Seagate ST2000DL003-9VT1.
- **giove** - un Dell Inspiron 545, Intel Core 2 Quad Q8300 (2.5GHz), 4GB RAM (4 x 1GB), ATI Radeon X800 video integrata (128MB), un masterizzatore TSSTCorp TS-H653G DVD e un hard disk da 500GB



Western Digital WD5000AAKS-7.

Alla fine dell'esperimento ho anche modificato il primo sistema raddoppiando la RAM, sostituendo il masterizzatore DVD e aggiungendo una scheda video da 256 MB.

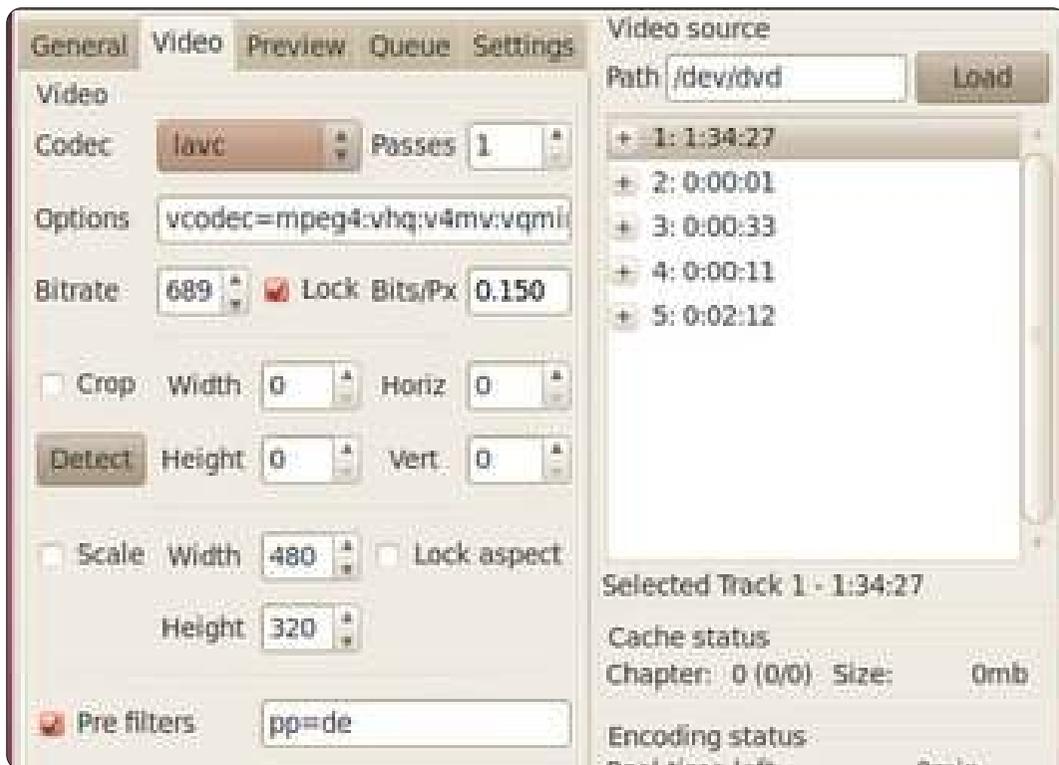
Per il software ho usato Ubuntu 10.04-LTS su plutone, venere e giove, mentre su saturno la 12.04-LTS. Per la copia e la codifica sono affezionato

ad Acidrip, trovo che sincronizzi bene audio e video. Per tenere basso il tempo per per l'intero processo ho fatto alcune modifiche alle impostazioni predefinite di Acidrip.

Sulla schermata generale ho usato le impostazioni mostrate sopra.

Le impostazioni qui non sono molto differenti da quelle predefinite tranne che per il fatto che ho scelto di





codificare con il codec pcm e ho selezionato l'Inglese. La dimensione del file varia quando modifico la configurazione sulla scheda delle impostazioni video. La scheda delle impostazioni video di Acidrip è mostrata sopra.

La maggior parte dei cambiamenti che ho fatto alle impostazioni predefinite di Acidrip sono sulla scheda delle impostazioni video. È importante notare che non ho impostato la larghezza e l'altezza a 480x320, più specificatamente notate che non ho selezionato le caselle

scale e crop. Ciò che ho selezionato è stata la casella Lock Bits/Px. Una volta selezionata la casella, aumento o diminuisco il bitrate così che il valore della casella Lock Bits/Px sia tra 0.150 e 0.200. Più alto è il valore e più alta sarà la dimensione del file sulla scheda generale. Ho anche impostato il codec video a lavc. Gli ultimi cambiamenti che ho fatto sono stati sulla scheda Impostazioni mostrata in alto a destra.

Sulla schermata delle impostazioni ho selezionato Cache DVD e Eject DVD una volta terminata



la copia cache.

L'intero processo consiste realmente in 2 passi: estrarre il contenuto del DVD, che consiste nel copiare il contenuto del DVD sull'hard disk e codificarne i contenuti in un formato compresso. Il processo di estrazione dei contenuti dal DVD può essere molto veloce a seconda dell'hardware usato. Il processo di codifica normalmente è molto più lungo. È interessante notare che hardware sbagliato o cattivo può in effetti rendere il processo di estrazione quasi tanto lungo quanto il

processo di codifica (di questo parleremo dopo).

Per l'esperimento ho scelto un DVD della durata di 91 minuti, la lunghezza tipica di un film.

Come atteso, plutone, il sistema più lento e a core singolo, ha offerto la prestazione più lenta. Ci ha messo 12 minuti e 9 secondi per l'estrazione del DVD e 2 lunghissime ore, 39 minuti e 27 secondi per completare sia il processo di estrazione che di codifica.

Venere, il sistema dual core, ha prodotto risultati molto sorprendenti aggiudicandosi a mani basse l'estrazione DVD più veloce con 4 minuti e 52 secondi. L'intero processo di estrazione e codifica ha richiesto 51 minuti e 3 secondi.

Un'altra sorpresa è venuta da saturno che ha battuto tutti i sistemi completando l'intero processo in 37 minuti e 14 secondi, richiedendo però 11 minuti e 37 secondi per estrarre il DVD.

Giove, il quad core Dell di serie, ha estratto il DVD un po' più lentamente di saturno, con tre secondi di differenza tra i due, ma ha richiesto oltre tre minuti in più per l'intero processo chiudendo con 40 minuti e 25 secondi.

Da questi risultati possiamo trarre alcune interessanti conclusioni: un buon masterizzatore DVD ha

importanza nel vasto schema delle cose. Nonostante una CPU più lenta e meno memoria venere, il sistema dual core, ha stracciato entrambi i sistemi quad core con meno della metà del tempo. Il Benq1650 ha letteralmente distrutto gli altri masterizzatori DVD in quanto alla performance di estrazione. Se dovete estrarre solo un DVD questa potrebbe non essere una preoccupazione ma provate a moltiplicarla per 10, 20 o 50 DVD, stiamo parlando di una bella quantità di tempo.

Sono anche sorpreso che l'AMD quad core abbia avuto prestazioni migliori dell'Intel quad core. La vittoria mi è andata di traverso per il fatto che nel sistema AMD avevo una scheda video da 256 MB, almeno fino a che non ho eseguito un altro esperimento.

Per l'ultima prova ho aggiunto a plutone, il sistema a core singolo

AMD Athlon XP 2800+, una scheda video AGP da 256 MB. Ho anche aggiunto 1GB di RAM (2GB in effetti, ma il sistema ne riconosceva solo uno nonostante il manuale della scheda madre indicasse che ne avrebbe riconosciuti 2GB) e un masterizzatore DVD Memorex 3203-3269. Ho usato stesse impostazioni e DVD.

Sfortunatamente il tempo che avevo per accedere a questo sistema si è esaurito ma sono stato in grado di avere alcuni risultati. Il processo di estrazione DVD ha richiesto 15 lunghi minuti e 7 secondi. Che il masterizzatore DVD sia stato solo lento o difettoso non ne sono sicuro ma è rimasto molto indietro rispetto a tutti gli altri. Dopo un'ora questo plutone modificato ha codificato solo 28 minuti e 7 secondi di video. Senza dubbio il masterizzatore DVD lento ha rallentato l'intero processo ma ciò che stiamo deducendo davvero qui è che una migliore scheda video non

sembra essere d'aiuto tanto quanto avere più core nella CPU. Anche se abbiamo ridotto i 15 minuti per l'estrazione, sono ancora soltanto 28 minuti di video (su 91) estratti in 45 minuti.

Dovendo scegliere tra una migliore scheda video e più core di CPU, io comprerei più core di CPU. Se l'AMD quad core abbia vinto grazie della scheda video o no lo lascerò giudicare a voi, ma mi piace pensare che il sistema AMD sia stato semplicemente migliore del quad core Dell su base Intel. L'unica cosa sicura è che se state progettando di copiare una vasta collezione di DVD potete risparmiarne una quantità significativa di tempo scegliendo un masterizzatore DVD come quello che ho menzionato in questo articolo.

System Name	Cores / CPU	Rip Time	Encoding Time
pluto	1 / AMD Athlon XP 2800+	00:12.09:475	02:39.27:443
venus	2 / Core Duo 3.2GHz	00:4.52:400	00:51.33:852
saturn	4 / Phenom X4 905e 2.5GHz	00:11.37:524	00:37.14:647
jupiter	4 / Intel Core 2 Quad 2.5GHz	00:11.44:477	00:40.25:240



Charles è un patrigno, marito e fan di Linux che gestisce un progetto di rigenerazione computer senza scopo di lucro. Quando non sta rompendo hardware/server mantiene un blog su <http://www.charlesmccolm.com/>.



Chiudere le «Finestre»

Aggiungere/rimuovere programmi

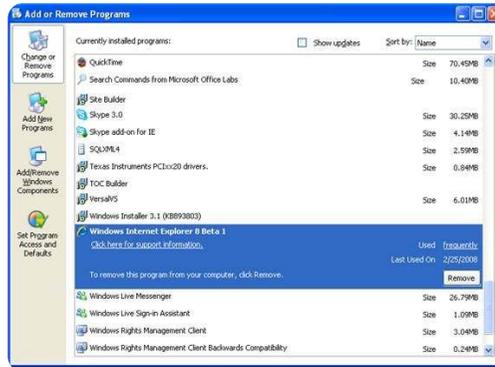
Scritto da:
 Ronnie Tucker (KDE)
 Jan Mussche (Gnome)
 Elizabeth Krumbach (XFCE)
 Mark Boyajian (LXDE)
 David Tigue (Unity)

Molte applicazioni Window avranno una opzione di disinstallazione che può essere vista nell'appropriato menù sul pulsante Start oppure saranno elencate nelle funzioni Programmi Aggiungi/Rimuovi. L'ultimo si avvia dal Pannello di Controllo:



Viene quindi mostrato un elenco di tutte le applicazioni installate in Windows.

Come possiamo vedere dalla



schermata, si possono disinstallare e aggiungere nuovi programmi ed anche componenti di Windows. Ovviamente bisogna fare attenzione quando si disinstalla un componente di Windows.

Aggiungere/Rimuovere software

Kubuntu

In Kubuntu aggiungere/Rimuovere software viene fatto usando un applicazione chiamata Muon Software Center. Si trova in K>Applicazioni>Sistema.

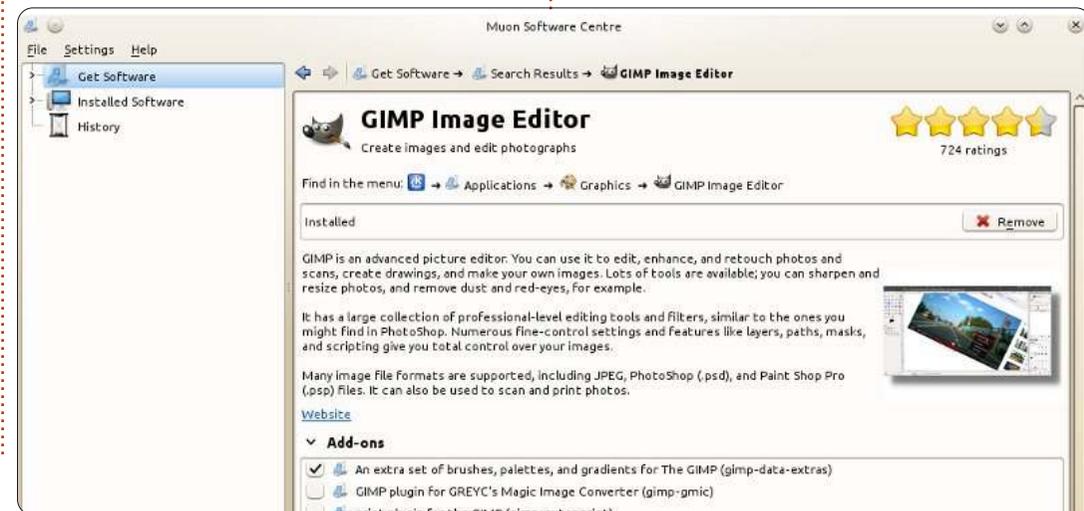
È lontano dall'essere elegante, ma elenca le applicazioni che è possibile ottenere o avere (pannello sinistro) e categorizza il software disponibile

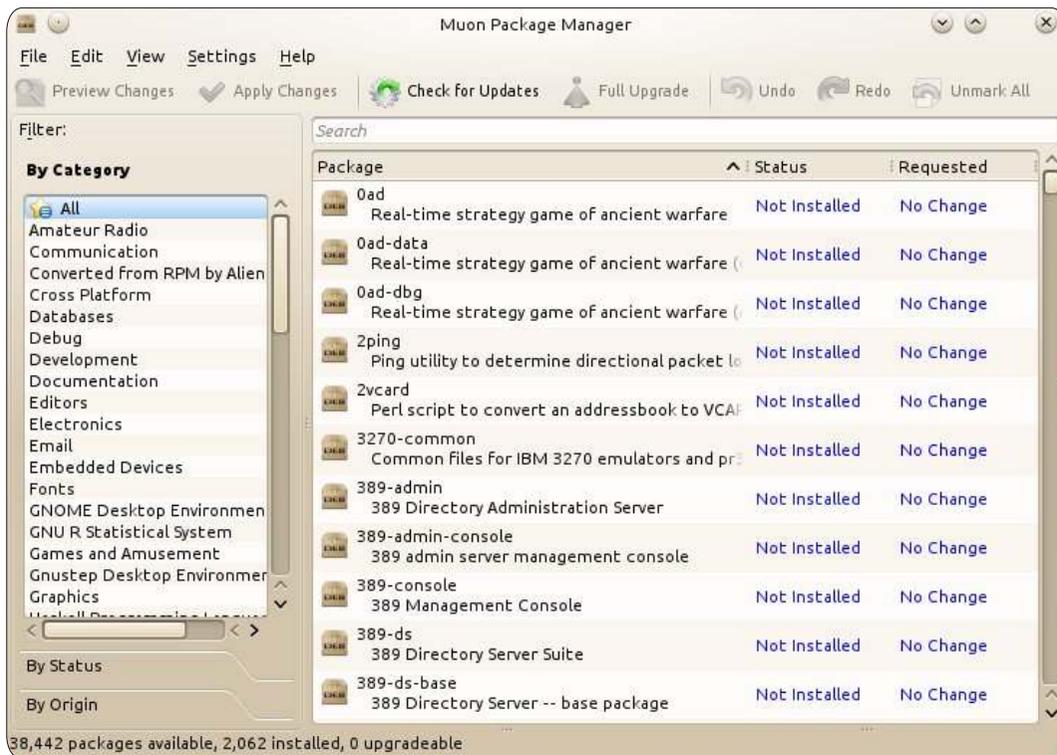


(pannello destro). Si può, volendo, cercare le applicazioni inserendo del testo nel riquadro di ricerca in alto a destra della finestra.

Facendo clic sul nome dell'applicazione e poi sul pulsante

info' verranno mostrate informazioni più dettagliate sull'applicazione, quali la descrizione, i componenti aggiuntivi e perfino le recensioni degli utenti. Un clic sul pulsante installa/rimuovi nella parte superiore della schermata





informazioni farà l'azione corrispondente.

Un altro modo per aggiungere/rimuovere software è attraverso il gestore dei pacchetti Muon. Anch'esso si trova in K>Applicazioni>Sistema ed è molto più simile al vecchio gestore dei pacchetti di Ubuntu. Questo gestore pacchetti Muon è per una fine regolazione dei file quali le librerie, i file corrotti e simili.

Gnome-Shell

Come è stato così ben detto nella sezione precedente, la versione Gnome di Ubuntu ha il vecchio gestore dei pacchetti chiamato Synaptic. Synaptic è lo sportello unico per l'installazione e la disinstallazione di software, l'aggiunta/rimozione di repository (trattati nella sezione successiva) e il fissaggio dei pacchetti danneggiati.

Funziona più o meno come Muon, anche se ho sempre notato una differenza molto evidente: in Muon è possibile scegliere il software desiderato, prepararlo per



l'installazione e poi digitare la propria password; in Synaptic, la prima cosa da fare è digitare la password, altrimenti il programma non parte neanche.

Nella barra dei pulsanti, si trova un piccolo filtro di campo rapido. Non appena si inizia a digitare, questi inizia a lavorare e mostra solo i pacchetti che soddisfano il filtro. Quando si fa clic su un pacchetto, nella parte inferiore dello schermo è possibile trovarne una descrizione.

Quando si desidera installare un pacchetto è sufficiente fare clic sulla casella davanti al nome del pacchetto e selezionare Marca per l'installazione. Nella barra dei menù si trova l'opzione Applica che inizierà il

processo di installazione. Se deve essere installata anche una qualunque dipendenza, il programma lo dirà qui.

Dopo l'installazione, il piccolo box davanti al nome del pacchetto è di colore verde ad indicare che il pacchetto è installato. Per sapere il

CHIUDERE LE «FINESTRE»

significato dei diversi colori selezionare il menù Aiuto>Leggenda icone e si ottiene la lista completa:

Il menù Modifica contiene l'opzione Correggi pacchetti danneggiati. I pacchetti danneggiati rendono impossibile installare alcunché, quindi è necessario prima correggerli.

Un'altra opzione è Repository, ma questa sarà descritta nella prossima sezione di quest'articolo.

XFCE



In Xubuntu, proprio come in Ubuntu, si userà Ubuntu Software Center per aggiungere e rimuovere software.

Il Software Center di Ubuntu viene avviato semplicemente attraverso il menù Mouse>Ubuntu Software Center.

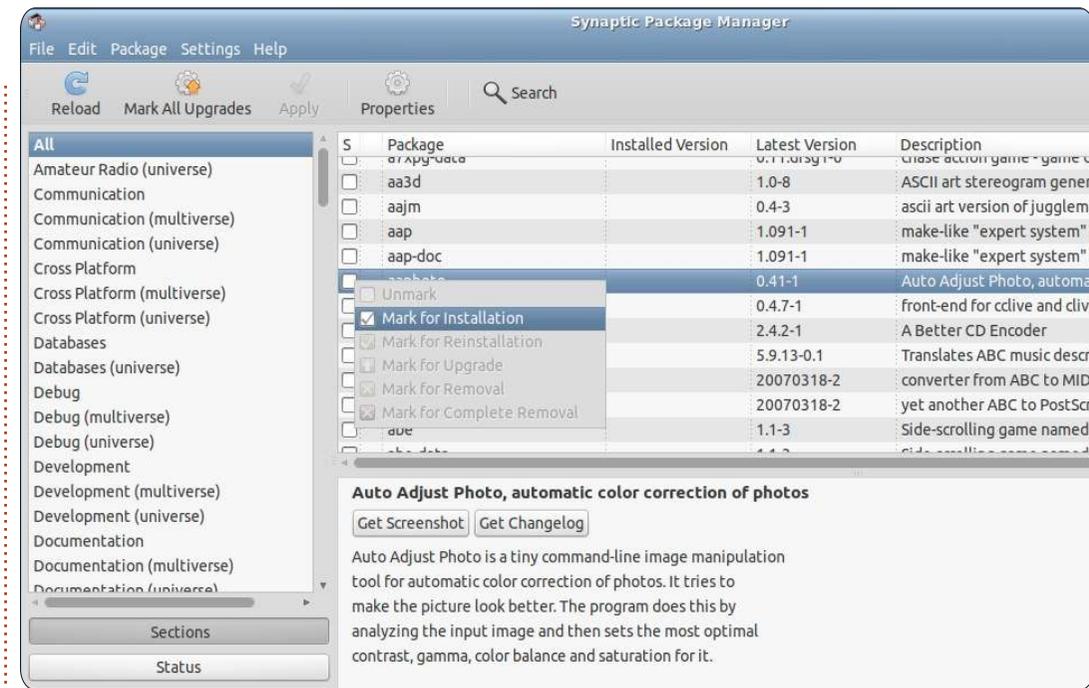
Dispone di migliaia e più applicazioni dai repository di Ubuntu, comprese quelle gratuite e a pagamento, nonché contenuti tra cui libri e riviste.

Quando si fa clic su una parte di software o contenuto in Ubuntu Software Center, ci si presenterà come pagina di informazioni con una descrizione ed eventuali componenti aggiuntivi, una schermata di ciò che le persone hanno "installato anche" e le recensioni degli utenti. Ci sarà anche un pulsante Installa a destra che ci permetterà di installare facilmente il software.

Vedere la sezione Unity per ulteriori informazioni su Ubuntu Software Center.

LXDE

Come con le altre *buntu descritte sopra, anche LXDE utilizza il gestore



dei pacchetti Synaptic quale applicazione predefinita per la gestione del software. Lo si può aprire facendo clic sull'icona del menù principale e selezionando Sistema>Gestore Pacchetti Synaptic.

Ci verrà immediatamente richiesto di inserire la password di "root" (amministratore); Synaptic non si aprirà senza di essa. Dopo averla inserita, si aprirà.

La schermata precedente mostra un'applicazione selezionata: il menù a comparsa visualizza le opzioni che, in questo caso, è soltanto "Marca per l'installazione". Se l'applicazione fosse

già installata, allora le altre opzioni (in grigio) sarebbero state disponibili per la selezione.

Inoltre, una volta selezionata un'applicazione (come indicato dall'"evidenziato in blu", parte del tema predefinito di LXDE), non solo si otterrà una descrizione del programma nel riquadro inferiore (il pannello sotto l'elenco delle applicazioni disponibili), ma si attiverà anche l'icona "Proprietà" nella barra degli strumenti. Facendo clic su tale icona si apre una finestra con ulteriori informazioni sul programma selezionato.

Come possiamo vedere, ognuna delle cinque schede fornisce ulteriori dettagliate informazioni di cosa è disponibile dalla finestra principale di Synaptic comprese tutte le dipendenze del programma. Prima di iniziare il processo di installazione, è molto pratico sapere quali dipendenze di altri software devono essere soddisfatte in modo che il programma selezionato funzioni sul proprio sistema. Saremmo infatti in grado di rivedere questa lista prima di confermare l'installazione, mentre Synaptic identifica e visualizza e segna tutte le dipendenze necessarie prima di procedere con l'installazione vera e propria del software; tuttavia, a volte è utile riesaminare questi requisiti senza realmente avviare il processo di installazione.

Ancora una volta, devo sottolineare che l'obiettivo primario di LXDE è quello di fornire una distribuzione "snella" con requisiti di risorse minimali e questo guida lo sviluppo di ogni cosa in questa "distro", fino alle applicazioni software predefinite installate. Detto questo, e come indicato nei precedenti capitoli di questa serie, mentre siete in Synaptic è possibile cercare e installare altri programmi a proprio piacimento. Se le proprie risorse del computer accoglieranno

più programmi assetati di risorse, allora si potrà certamente scegliere di installarli. Ad esempio, se si desidera utilizzare l'applicazione "Ubuntu Software Center" che è stata descritta in precedenza per XFCE, basta cercare "Centro Software" in Synaptic che troverà "Ubuntu Software Center. Come descritto in precedenza, contrassegnarlo per l'installazione e usarlo a fianco o al posto di Synaptic. Questo è uno dei punti di forza e dei piaceri del software libero: avere la libertà di esplorare e utilizzare il software non solo gratis (senza alcun costo) ma liberamente (nessuna licenza compromessa). E applicazioni come Synaptic, Ubuntu Software Center e altre rendono divertente e facile esplorare nuove applicazioni.

Unity

In Unity così come in Xfce/XUbuntu, useremo l'applicazione Ubuntu Software Center per aggiungere/rimuovere software. È un'eccellente applicazione che è stata sviluppata per lungo tempo e gli sviluppatori l'hanno continuamente migliorata ad ogni nuovo rilascio. Ok, vogliamo installare del software? Facciamolo. Primo, apriamo Ubuntu Software Center premendo sul pulsante nel lanciatore sul lato sinistro dello schermo che assomiglia

a una borsa della spesa arancione con le bolle che vengono fuori. Si aprirà una finestra che ci mostrerà una lista dei titoli più popolari e una loro immagine in cima. Sotto di questa vedremo un elenco del software aggiunto più recentemente. Diciamo che vogliamo installare "Lords of Ultima". Avremo bisogno di cercare e trovare l'applicazione. Ci sono varie opzioni per farlo. Per primo possiamo digitare "Lords of Ultima" nella barra di ricerca in alto a destra nella finestra. Un altro modo per farlo è premere sulla etichetta "Giochi" sulla sinistra. Una volta trovata l'applicazione che vogliamo installare, selezioniamola e premiamo sul pulsante "Più informazioni". Ciò mostrerà la pagina d'insieme della applicazione. Vedremo una breve descrizione della applicazione, il prezzo e un pulsante sul lato destro destro che ci dirà o "Installa" o "Compra". Niente paura, la maggior parte delle applicazioni sono gratuite, ma alcune costano un po' di soldi. Il gioco che stiamo installando in questo esempio, "Lords of Ultima", ha un pulsante "Compra", ma è ancora gratuito. Guardando a sinistra del pulsante "compra" noteremo che il costo di questa applicazione è 'US \$ 0.00'. Quindi facciamo clic su 'Compra/installa', digitiamo la nostra password quando richiesto e

guardiamo mentre l'applicazione viene installata. Una volta che Ubuntu Software Center mostra che l'applicazione è stata installata, saremo in grado di trovarla nella Dash.

Ora, potreste dire "Come faccio a rimuovere un applicazione?". Se ve lo state chiedendo, nessuna preoccupazione, ve lo spiegherò. Ubuntu Software Center ha fatto le cose piuttosto semplici per permettere la disinstallazione delle applicazioni. Per ottenere l'elenco delle applicazioni installate sul proprio sistema, premere il pulsante "Installate" in alto al centro. Ciò mostrerà una lista di tutto il software installato. Fornirà l'elenco suddiviso in sezioni (per esempio, Accessori, Giochi, Internet ecc). Quindi, disinstalliamo "Lords of Ultima". Dal momento che dovremmo avere la lista di fronte a noi, facciamo clic sulla freccia vicina a Giochi per espanderla. Scorriamo fino a trovare 'Lords of Ultima' e selezioniamolo. Evidenziando l'applicazione installata appariranno due pulsanti, 'Ulteriori informazioni' e 'Rimuovi'. Se tutto quello che vogliamo fare è disinstallare l'applicazione, premiamo allora il pulsante "Rimuovi". Verrà richiesto di inserire la propria password; facciamolo. Una volta

digitata e premuto il pulsante “Enter”, Ubuntu Software Center farà il resto. Prima che ce ne rendiamo conto, l'applicazione è stata rimossa e saremo in grado di passare alla prossima applicazione da rimuovere.

La cosa che ho notato con Ubuntu Software Center è che è configurato per essere a “prova di stupido”. Così non preoccupatevi di pasticciare. Se si cerca di disinstallare una applicazione importante, Ubuntu Software Center ce lo farà sapere. Se tentiamo di installare un'applicazione che causerà un conflitto con altre, di nuovo saremo avvisati di questo e ci sarà l'opportunità di cancellare l'installazione. Il mio miglior consiglio è semplicemente “giocateci”. Fare pratica con l'applicazione senza aver paura di provare cose diverse. Si noterà che c'è un pulsante “Cronologia”; mostrerà tutte le applicazioni che sono state installate o rimosse. C'è anche un pulsante “Tutto il software” che mostrerà tutto il software disponibile. Accanto a questi pulsanti ci sono piccoli triangoli, se premuti, mostreranno un piccolo menù a discesa nel quale poter raffinare la ricerca. Basta ricordare che si può sempre rimuovere un'applicazione che non ci piace, quindi perché non provare qualsiasi applicazione che potrebbe

essere interessante?

Aggiungere/Rimuovere Repository

Una cosa che manca in Windows e che abbiamo in Linux sono i repository. Pensate ai repository come a delle biblioteche da cui poter prendere a prestito dei libri. Se una nuova biblioteca apre nel vostro vicinato voi potete andare e sfogliare i libri che hanno e potrebbe avere qualcosa che altre biblioteche non hanno. E' la stessa cosa per i repository. Nell'installare la propria *buntu scelta, si avrà accesso ai repository di Ubuntu, ma si possono (se si vuole) aggiungere repository di altre persone che garantiranno l'accesso a versione più recenti del software o a software non presente nei repository Ubuntu.

Kubuntu

Sia Muon Software Center che Gestore di Pacchetti Muon permettono di vedere, aggiungere e rimuovere repository, andando nel menù e facendo clic su Impostazioni>Configura le fonti software.

Persino prima di essere autorizzati a vedere le fonti software, si deve



inserire la propria password si amministrare.

Da qui si possono aggiungere repository, editare quelli attuali, o rimuoverli. Facendo clic su ‘Aggiungi’ apparirà una finestra nella quale incollare il repository, come proposto dal fornitore del software. Quindi, per esempio, se volessi aggiungere il repository di Wine, come proposto sul relativo sito presso: <http://www.winehq.org/download/ubuntu> dovrei fare clic su ‘Aggiungi’ e poi incollarci:

`ppa:ubuntu-wine/ppa`

NOTA: il vecchio formato per i repository (per esempio: *deb http://ppa.launchpad.net/ubuntu-wine/ppa/ubuntu precise main*) è ancora valido.

Quindi seguire le indicazioni per autorizzare il Software Center (o il Gestore pacchetti) a prendere il contenuto del nuovo repository e ricaricare la lista delle sue applicazioni disponibili.

Gnome-Shell

Anche Synaptic fa uso di repository come descritto sopra.

CHIUDERE LE «FINESTRE»

Premere Impostazioni -> Repository per vedere quali sono già installati e cosa può essere fatto con loro.

La prima scheda vi mostra le parti principali che sono abilitate e quale server normalmente utilizzate quando usate Synaptic.

La seconda scheda, Altro Software, mostra quali repository sono abilitati per installare. Qui si possono aggiungere manualmente nuovi repo. Guardiamo l'esempio nella sezione Kubuntu; in Synaptic funziona allo stesso modo.

La scheda aggiornamenti mostra come il programma gestisce gli aggiornamenti dei pacchetti installati. Se vogliamo mantenere in forma il nostro sistema operativo allora dobbiamo stare attenti a quale sezione aggiornamenti abilitiamo. Proposti e non-supportati potrebbero avere versioni di software non pienamente testate e sicure, che potrebbero danneggiare l'installazione.

Per assicurare l'installazione solo da sorgenti sicure, molti repository richiedono una chiave di autenticazione che viene inserita qui. Quando aggiungiamo un nuovo repository usando la stringa

ppa:ubuntuwine/ppa, la chiave sarà automaticamente aggiunta.

In Statistiche possiamo abilitare la casella per inviare informazioni sul nostro sistema.

Dopo aver aggiunto o rimosso un repository, assicuriamoci di usare il pulsante Aggiorna nella schermata principale per sincronizzare la lista dei pacchetti con quella più recente.

XFCE

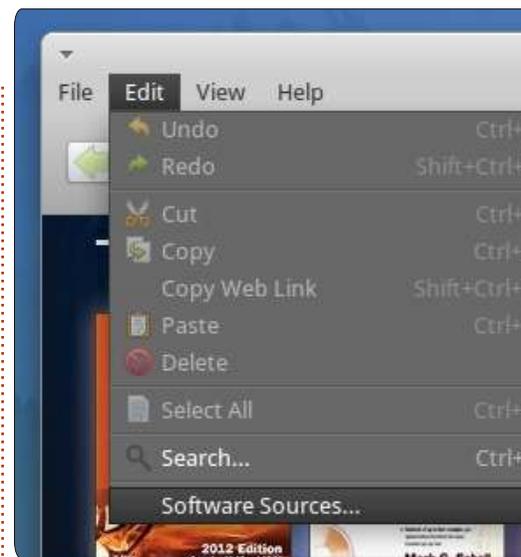
Poiché Xubuntu usa Ubuntu Software Center, ulteriori repository si aggiungono andando in Modifica>Sorgenti software... in Ubuntu Software Center.

Si aprirà una finestra con una serie di schede per i diversi tipi di repository software disponibili. Ce ne sono molti già disponibili da selezionare e deselezionare e inoltre si possono aggiungere dei propri.

Vedere la sezione Unity per ulteriori info sulla gestione dei repository software.

LXDE

Grazie a Jan Mussche per



l'eccellente descrizione sull'amministrazione dei repository nella relativa sezione in Gnome-Shell; le stesse procedure applicate a LXDE, quindi non porteranno ripetizioni. È una grande opportunità per enfatizzare qualcosa che abbiamo già imparato da questa serie (chiudere le finestre): la conoscenza e l'esperienza guadagnata in una distribuzione Linux (distro) alla lunga può portare a familiarizzare con le altre distro. Tutti abbiamo letto da denigratori [di Linux e del software libero] che "ci sono troppe versioni Linux; tutta questa scelta è troppo confusionaria, gli utenti non sanno quale usare". È come dire che si ha troppa libertà o troppi gusti di gelato! Ma, per indirizzare concretamente questa accusa, devo sottolineare che se si è inclini a

esplorare/provare distro differenti, molto di ciò con cui si ha familiarità in una distro si tradurrà con fermezza nelle altre. In qualità di autore contributore di questa serie, sono colpito dalla ricchezza che questo tipo di conoscenza ed esperienza porta all'utente e il mondo di opzioni e opportunità che produce rispetto alle altre tecnologie "monoculture". Perciò, sentitevi incoraggiati a esplorare e a imparare e usate questa serie come un ottimo punto di partenza per il vostro viaggio!

Unity

Con Unity che usa Ubuntu Software Center, proprio come Xubuntu/Xfce, ci si può riferire alla sezione Xfce per vedere come è facile aggiungere ulteriori repository. Le istruzioni in questa sezione sono esattamente le stesse per Unity.



Come ha già detto Ronnie nello scorso numero, io mi assicuro che voi, cari lettori, siate in grado di leggere Full Circle Magazine sui vostri tablet e sui vostri dispositivi Android.

Ma di cosa c'è bisogno perché il prodotto finito arrivi sui vostri dispositivi? Beh, abbiamo bisogno di quattro programmi diversi:

- IrfanView
- un Web Editor testuale
- Sigil
- Calibre

Mi perdonerete se non includo tutti i dettagli, ma per una trattazione approfondita ci vorrebbe un numero dedicato! In ogni modo, vorrei offrirvi una visione del mio lavoro. Pertanto descriverò in questo articolo un esempio di come nasce un articolo per l'edizione EPub. E quale articolo è meglio di quello sul compleanno di Ronnie?

Ok! Iniziamo! Una volta che ho ricevuto il via da Ronnie scarico gli articoli da GDocs. Normalmente

TITEL	EIGENTÜMER	ZULETZT GEÄNDERT
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - How To - Beginning Python 32 Freigegeben	Greg Walters	11. Apr. Gord Campbell
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - HowTo - Prey.odt Freigegeben	Ronnie Tucker	11. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - Q&A Freigegeben	Gord Campbell	11. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - Linux Labs Freigegeben	Ronnie Tucker	11. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - My Story - FCM Freigegeben	Ronnie Tucker	10. Apr. Gord Campbell
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - Letters Freigegeben	Ronnie Tucker	10. Apr. Gord Campbell
<input type="checkbox"/> ☆ FCM 60 - Ubuntu Games - SNES Emulation Pt2 Freigegeben	Riku Järvinen	10. Apr. Gord Campbell
<input checked="" type="checkbox"/> ☆ FCM60 - My Story - Ubuntu Freigegeben	Ronnie Tucker	10. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - Command & Conquer - tricks and tips II Freigegeben	Lucas Westermann	9. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/> ☆ FCM60 - Ubuntu Women Freigegeben	Lyz	9. Apr. Michael Kennedy

scarico sia la versione HTML che quella ODT.

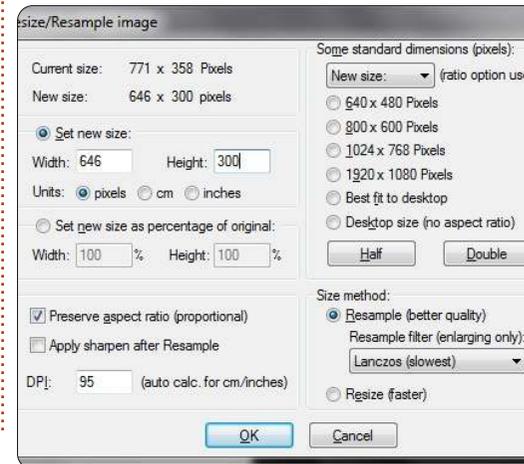
Ma perché entrambe le versioni? Giusta domanda, ma la risposta ve la darò all'interno dell'articolo.

Ok, i due file sono stati scaricati. Ora possiamo procedere al passo successivo: la modifica delle foto. Ciò è necessario perché gli autori salvano i loro screenshot sia come JPG che come PNG. Questo è il motivo per cui necessito del file HTML. Ogni articolo ha una cartella dedicata, quindi posso facilmente recuperare le immagini.

Visto che vogliamo che l'edizione Mobile di Full Circle Magazine sia la più leggera possibile, abbiamo deciso di

rimpiccolire le immagini all'interno degli articoli affinché siano alte al massimo 300px.

Per far ciò uso il software "IrfanView". Apro il file, uso "ctrl+r" per ridimensionare e successivamente "ctrl+s" per salvarlo come PNG.



Per iniziare a lavorare "seriamente" sul layout dell'edizione EPub devo fare un'ulteriore passaggio.

Prima di continuare però, voglio aprire una piccola parentesi. Come detto prima, usiamo un software chiamato Sigil per lavorare. Una veloce ricerca su Google mostra che è un editor definito WYSIWYG (What you see, is what you get). Questo significa che, teoricamente, noi potremmo creare i nostri numeri utilizzando solo questo software. Ma, se si osserva meglio, si nota che il codice sorgente del file prodotto non è per niente standard.

Così ho deciso di creare il file attraverso un Web Editor testuale (utilizzo Scriptly in Windows e BlueFish in Linux). Per coloro che non hanno familiarità con il linguaggio HTML esiste anche Kompozer, facilmente reperibile dall'Ubuntu Software Center.

Ma abbiamo parlato abbastanza, è ora di passare all'azione!



Come ho accennato prima, dobbiamo fare un'altra piccola cosa prima di iniziare il vero lavoro. Dobbiamo creare un piccolo progetto web sul nostro computer. Di cosa abbiamo bisogno? Tre cartelle e un file CSS: le tre cartelle anno nominate "Immagini", "Stili" e "Testi". Il file CSS, posizionato all'interno della cartella Stili, si chiamerà fcm-design.css".

Ora che abbiamo tutto possiamo iniziare. Creiamo un file all'interno del nostro Web Editor, nel quale inseriamo la seguente struttura di base:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC " -
//W3C//DTD XHTML 1.0
Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/
DTD/xhtml1strict.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999
/xhtml" xml:lang="it"
lang="it">
<head>
<title>Titolo dell'articolo
FCM</title>
<link href=" ../Stili/fcm-
design.css" type="text/css"
rel="stylesheet" />
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Come si può vedere, abbiamo

```
Quelltext von: file:///C:/Users/SilverLion/Downloads/FCM60MyStoryFCM.html - SeaMonkey
Datei Bearbeiten Ansicht Extras Fenster Hilfe
<html><head><title>FCM60 - My Story - FCM</title><style type="text/css">ol{margin:0;padding:0;
72pt}.c4{margin:5px;border:1px solid black}.c5{line-height:1.0}.c3{height:11pt}.c0{font-style:
top:24pt;line-height:1.15;text-align:left;color:#000000;font-size:36pt;font-family:Arial;font-
height:1.15;text-align:left;color:#666666;font-style:italic;font-size:24pt;font-family:Georgia
family:Arial}h1{padding-top:24pt;line-height:1.15;text-align:left;color:#000000;font-size:18pt
top:18pt;line-height:1.15;text-align:left;color:#000000;font-size:14pt;font-family:Arial;font-
height:1.15;text-align:left;color:#666666;font-size:12pt;font-family:Arial;font-weight:bold;pa
align:left;color:#666666;font-style:italic;font-size:11pt;font-family:Arial;padding-bottom:2pt
align:left;color:#666666;font-size:10pt;font-family:Arial;font-weight:bold;padding-bottom:2pt}
style:italic;font-size:10pt;font-family:Arial;padding-bottom:2pt}</style></head><body class="c
</p><p class="c2"><span class="c0">by Ronnie Tucker</span></p><p class="c3 c2"><span class="c0
party hats, or slices of cake, I thought I'd spend a page (or three) showing the process
</span></p><p class="c2"><span class="c1">Week 1 - The Deadline</span></p><p class="c2"><span>
deadline for the regular folks. But, roughly two weeks before the deadline, I send out my first
it's ignored, but I do it anyway.</span></p><p class="c3 c2"><span></span></p><p class="
```

incluso il file CSS direttamente nel codice HTML. Questo non provoca problemi a Sigil e semplifica di molto il lavoro.

Ok, con la teoria abbiamo finito. Iniziamo a creare il layout!

Primo passo

My Story - Full Circle Magazine
by Ronnie Tucker

Since I can't give away free party hats, or slices of cake, I thought I'd spend a page (or three) showing the process of how an issue of FCM is made.

Week 1 - The Deadline
Usually the first (or second) Sunday of the month is the writers' deadline for the regular folks. But, roughly two weeks before the deadline, I send out my first nag-mail reminding writers about the deadline. I'm pretty sure it's ignored, but I do it anyway.

FCM#60 deadline is today.

Ronnie Tucker
to Charles, Elizabeth, Elmer, Gord, Greg, Ilavenil, Jennifer, Lucas, Riku, Michael, Robert, Ryan, Jim
Hah! Just kidding!

Deadline for FCM#60 (5th Birthday Edition) is next Sunday, 08th April

Aprirete la cartella dove avrete creato il vostro progetto web, avviate il vostro Web Editor preferito (come Bluefish) e aprirete l'articolo di cui volete impostare il layout in ODT. Perché in ODT e non in HTML? Adesso vedrete.

Come potete vedere

dall'immagine qua sopra, è un pasticcio infernale modificare e adattare il codice sorgente HTML!

Così noi usiamo il file ODT che è più chiaro, come si vede dall'immagine sotto.

Questo ci permetterà di risparmiare un sacco di tempo. Fidatevi!

Dunque, dopo aver aperto le tre cose dette prima, creiamo un nuovo file CSS e inseriamo il codice scritto sotto, così possiamo iniziare a lavorare

```
h1.headline {
text-align: center;
font-size: xx-large;
font-family: monospace;
font-weight: bold;
text-decoration: underline;
}
p.text {
text-align: justify;
font-family: Tahoma;
font-size: 12pt;
}
div.photos {
text-align: center;
}
```

Queste sono le cose più importanti presenti nel file Epub: l'intestazione (h1.headline), i paragrafi (p.text), e un box per le foto e gli screenshot che volete

inserire. Per ora salterò i dettagli, ma se siete interessati a imparare il CSS e l'HTML Google vi mostrerà un sacco di buoni tutorial, come quelli del W3C.

Ok, adesso è tutto impostato: abbiamo il nostro ODT, il nostro editor, il file CSS, e le immagini sono pronte.

Secondo passo

Ora può iniziare la codifica effettiva: per ogni paragrafo in ODT preparo una linea con `<p class="text"></p>` e la duplico varie volte, poi per ogni immagine inserisco `<div class="photos"></div>` dove è necessario.

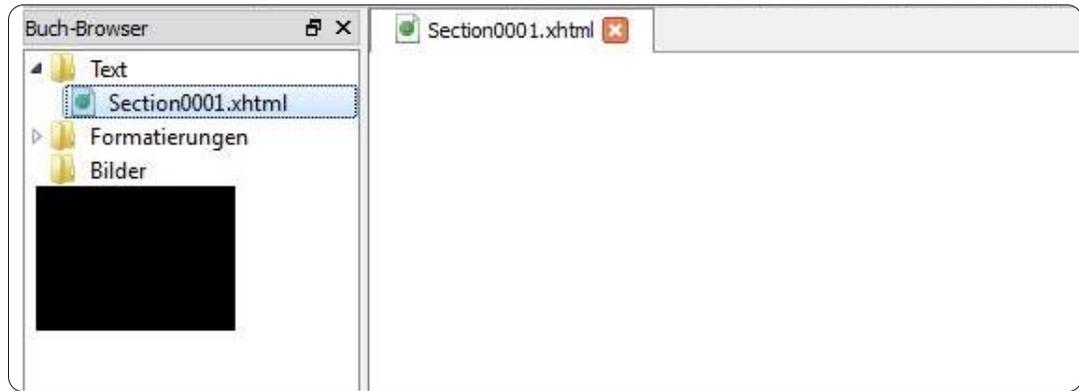
Ora possiamo passare dal file ODT al nostro file HTML copiando

e incollando il contenuto nel codice sorgente preparato prima.

Quando avremo fatto, il file sarà simile all'immagine in basso.

Dopo che ho copiato il contenuto e ho il file HTML, avvio Sigil che sarà simile all'immagine a destra.

Lasciatemi fare una veloce introduzione al software: come potete vedere, sono presenti tre cartelle sul lato sinistro: Testi (nell'immagine Text perché l'articolo è tradotto dal tedesco), Stili (Formatierungen) e Immagini (Bilder). In alto trovate due bottoni: quello contrassegnato in rosso serve per vedere il codice sorgente, dove dovete copiare e incollare l'HTML che avete creato



nel vostro editor. Prima di fare ciò, dovete creare un file chiamato "Section.xhtml", cliccando sul bottone in blu.

Passo tre

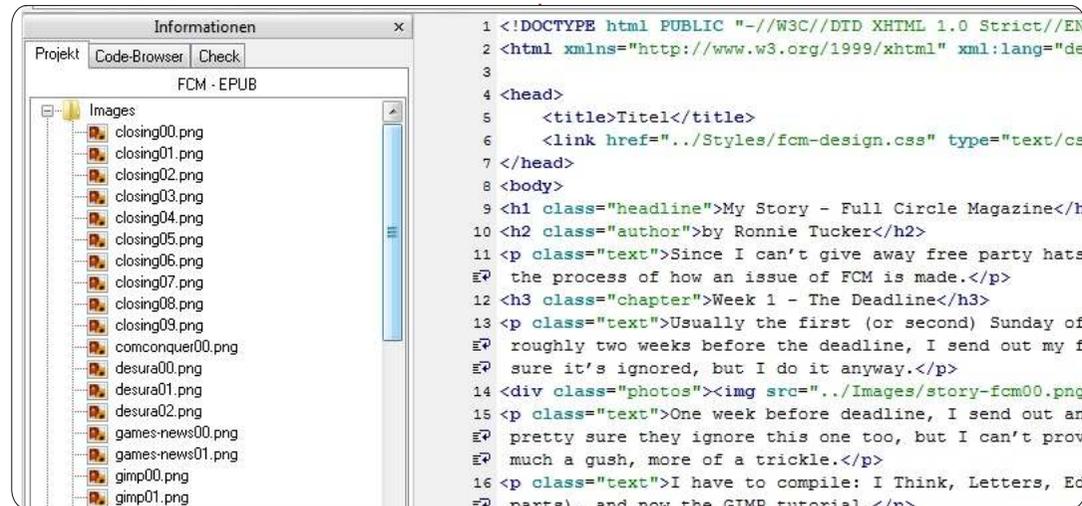
Ok, abbiamo inserito il codice HTML in Sigil. Ma abbiamo scordato un paio di cose davvero importanti. Le nostre immagini e il nostro file CSS il quale definisce il layout del nostro articolo. Come possiamo gestirli in Sigil? È facile: Sigil ha una funzione che gli permette di includere automaticamente i file già esistenti nel progetto su cui state lavorando. Dovete dunque cliccare sulla cartella "Stili" o "Immagini" con il pulsante destro del mouse, e selezionare "includi i file esistenti". Questo aprirà una finestrella pop-up che vi permetterà di esplorare la cartella che contiene il progetto.

CE L'ABBIAMO FATTA! Avete appena finito il vostro primo Ebook! Beh, non un intero Ebook, ma un articolo all'interno di un Ebook. Dovete cliccare su "File"=>"Salva" e dare un titolo al vostro lavoro.

Conclusioni

Per quelli di voi che voglio una scaletta su cui lavorare, vi elenco le cose più importanti:

- Riducete le vostre immagini a massimo 300px di altezza (questa è una nostra raccomandazione)
- Procuratevi tutti i contenuti in formato testo
- Create un progetto web con tre cartelle: "Immagini", "Stile", e "Testi"





LA MIA OPINIONE

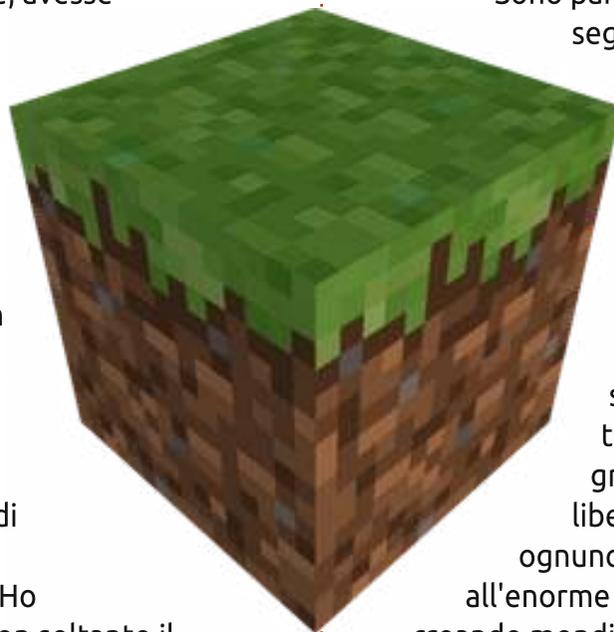
Scritto da Mattias Nykkel

È interessante come molte persone scelgano di usare lo strumento sbagliato piuttosto che capire quale sia il migliore per ogni situazione e questo succede sia per gli utenti Microsoft che per quelli Unix. Qual è il problema? Perché non chiedersi l'un l'altro cosa state facendo di così divertente? Rispondereste sinceramente, sia riguardo i vantaggi che gli svantaggi che potreste avere se comparati con la comunità Microsoft. Quindi voi farete lo stesso. Domandateci quali benefici otteniamo usando roba Microsoft. Io non sono un purista, anzi sono l'esatto opposto. Non ho mai visto un utente Linux/Java/Mac dirmi altro a parte che vantarsi. Questo non mi aiuta certo a capire cosa c'è di buono nel vostro mondo.

Potrei fare un'ipotesi qualificata, ma non è abbastanza. Iniziamo a parlarne.

Ho 40 anni, vivo appena fuori Goteborg, in Svezia. Un mese fa, mio figlio è entrato nel fantastico mondo di Minecraft, che io identifico con ciò che i LEGO erano per me all'età di 8 anni. Giocandoci, in pochi giorni ha

scoperto qualcosa di nome mods. Io ho capito di cosa si trattava ma in un primo momento pensavo che qualcuno, non proprio legittimamente, avesse hackerato il gioco. Coi suoi 8 anni mio figlio è estremamente desideroso di apprendere nuove cose. Fin troppo desideroso, si potrebbe sostenere! Ma con un bel po' di pazienza sono sopravvissuto. Ho scoperto che non soltanto il gioco non era stato hackerato, ma che il creatore ha approvato il rilascio del development kit (MCP - MineCraft Code Pack)! Non solo ho voluto installare alcuni mod divertenti, ma ne volevo creare anche altri! Questa è stata la prima volta che sono entrato in contatto con Java come programmatore. Sono un programmatore .NET e non avevo idea da dove iniziare, a parte da ciò



che era disponibile sul wiki di MCP http://mcp.ocean-labs.de/index.php/MCP_Mod_System

Sono partito da qui, seguendo le istruzioni alla lettera. Ho scaricato jre, jdk, Eclipse e i sorgenti di MCP che contengono tutto ciò che serve. La gente fa tutto questo gratis e nel tempo libero. Proprio così ognuno può partecipare all'enorme creatività che c'è, creando mondi più grandi, roba più divertente, roba più brutta! Ma è divertente da morire. Ho continuato seguendo le istruzioni, decompilando il codice sorgente, decifrandolo e aprendolo con Eclipse. Si apriva un nuovo mondo davanti a me... o forse no. È esattamente come lavorare in C#. Alcune differenze come "base" che viene chiamato "super" e altro, ma è soltanto semantica. Potrei creare codice come se stessi usando

Visual Studio. Ci sono stati alcuni vantaggi come la semplicità di indirizzamento di una directory invece di un Solution file, e alcuni svantaggi come la complessità di indirizzamento di una directory invece di un Solution file. Se ne parlassimo un po' potremmo risolvere questo problema! Facilmente! Hmm...

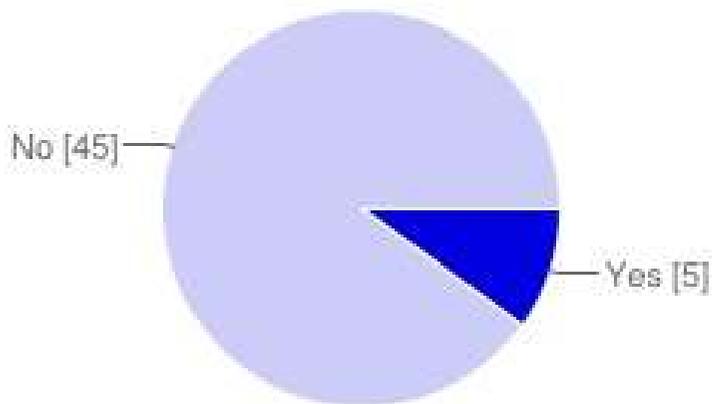
Adesso ho creato un mod in tema natalizio con le renne che esplodono quando vengono uccise, pacchi di natale che possono dare un po' di oggetti casuali ma che, a volte, possono anche esplodere. Prima di natale avrò un Babbo Natale volante con slitta e renne, che ogni sera, quando cala la notte lascia cadere un sacco di regali da raccogliere. Devo solo capire come ottenere lo stesso codice che funziona anche in modalità multiplayer... Qualcuno che si fa avanti? Il codice base è diverso.

Quindi, tornando alla mia domanda iniziale, possiamo semplicemente smettere di tenere il broncio e iniziare a condividere le nostre conoscenze? Per favore...?



IO PENSO CHE...

La domanda del mese scorso era:
Avete contribuito a finanziare un gioco Kickstarter?



KICK STARTER .COM

Si	5	10%
No	45	90%

e *Steel Storme* come le loro scelte KickStarter.

Grazie a tutti quelli che hanno risposto e non dimenticatevi di rispondere al sondaggio del prossimo Mese!

Questo mese abbiamo voluto conoscere quanti di voi hanno finanziato un gioco su KickStarter: la grande maggioranza di quelli che hanno risposto o non giocano a giochi (sul computer), e/o non sapevano che cosa fosse un progetto su KickStarter: Alcuni dei giocatori che hanno risposto "no" sono dei tipi cauti e preferiscono aspettare e vedere se il progetto vale tempo e denaro. Per quanto riguarda titoli specifici che vanno, pochi dei nostri giocatori Ubuntu hanno citato *Leisure, Suit Larry*

Questo mese vorrei chiedervi:



Dopo il mese corrente quale [delle due opzioni] preferireste vedere convertite in epub?

Per il vostro contributo da due penny andate a: <http://goo.gl/i9CeY>

La data di chiusura per questa domanda è **Domenica 10 Giugno 2012**

Sta arrivando!

Il podcast di Fullcircle ritorna!

Ci potrebbe essere una nuova squadra di podcaster, ma il formato è lo stesso. Parleremo di Full Circle Magazine, novità, recensioni e interviste.

La vostra nuova squadra è composta da:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark

Sono tutti membri del LUG Blackpool (UK)

<http://blackpool.lug.org.uk>

Guardate attentamente il nostro episodio iniziale che sta per arrivare **presto**.



MORE UBUNTU!

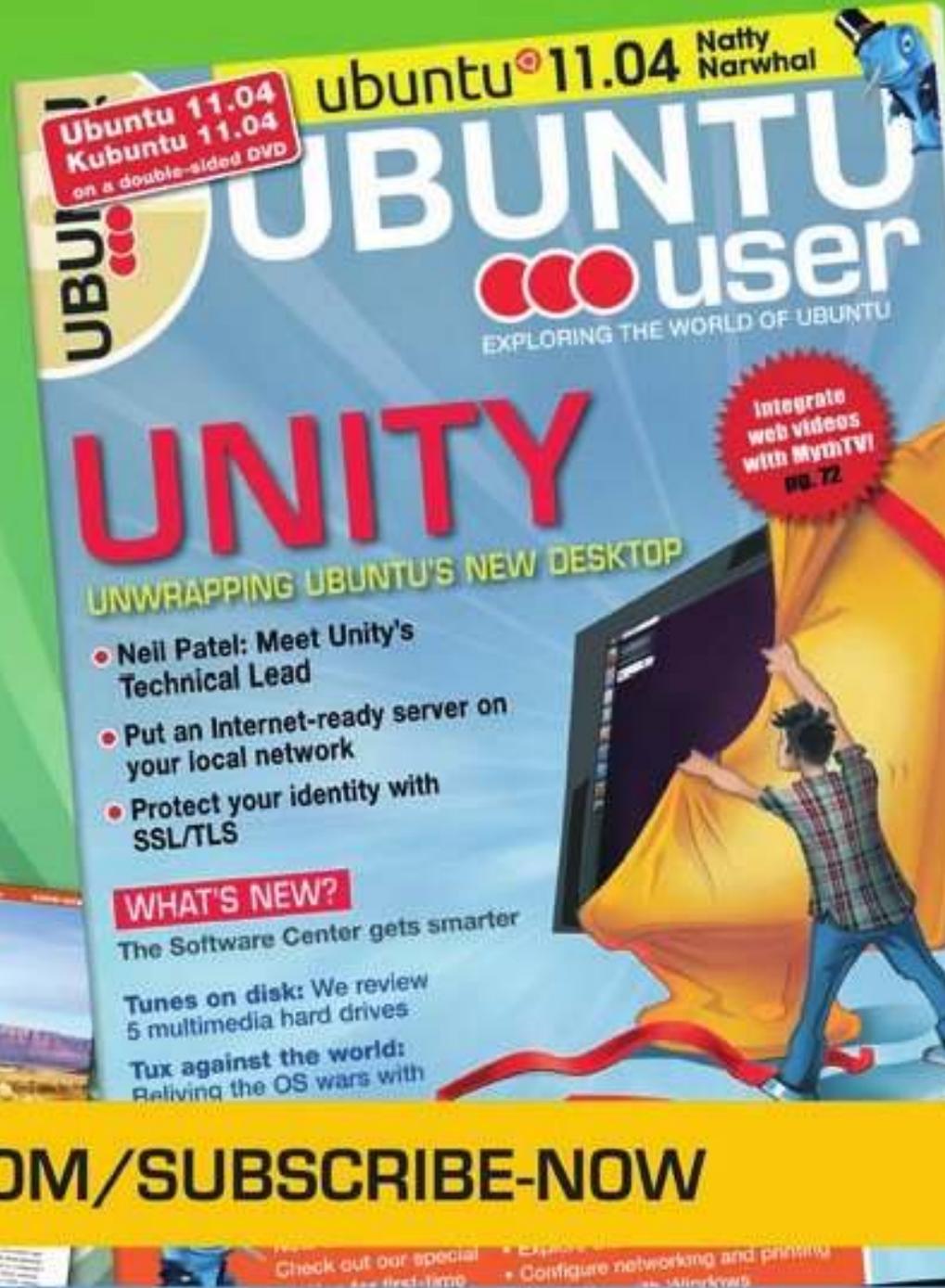
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

Ubuntu User is your roadmap to the Ubuntu community. In the pages of **Ubuntu User**, you'll learn about the latest tools, best tricks, and newest developments in the Ubuntu story.

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



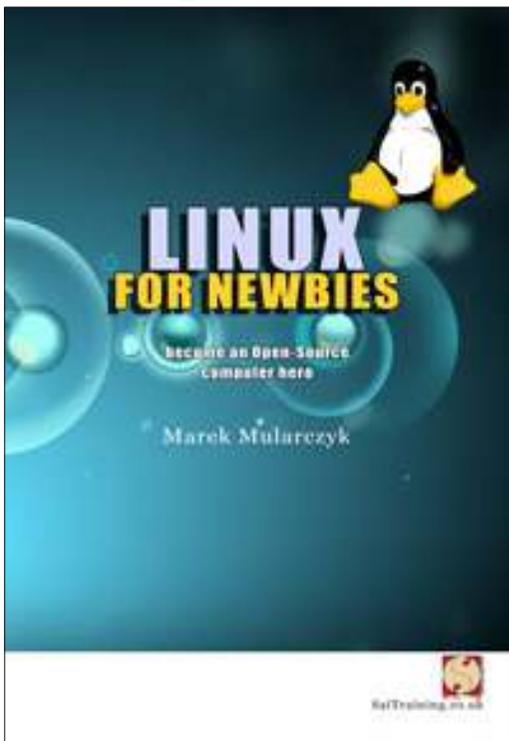
UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Linux for Newbies
become an Open-Source
computer hero
di Marek Mularczyk

210 pagine disponibili in cartaceo,
PDF e EPUB su:
<http://saitraining.co.uk/bookLinux.html>

Cartaceo: £12.99
Cartaceo & PDF/EPUB: £17.99
PDF/EPUB: £7.99

Il libro inizia con una breve storia/descrizione di Linux e poi passa alla preparazione del computer per l'installazione. È proprio l'installazione che mi ha piacevolmente sorpreso, Marek si concentra interamente su kubuntu. La mia distribuzione preferita! In questa edizione sta usando la 11.04, ma mi hanno detto che per gli aggiornamenti futuri userà una versione più recente. Tuttavia è bello vedere un libro che non tratta Ubuntu.

Ora che avete installato kubuntu, il libro vi guida attraverso le basi dei desktop virtuali, installazione dei programmi e cose del genere. Per portare il lettore a una buona conoscenza, Marek mostra diversi programmi per la posta elettronica così come il browser, la comunicazione e compressione/decompressione file.

Parlando di produttività Marek mostra diverse schermate, usando LibreOffice e facendo una veloce descrizione di Docky. Per chi non lo sapesse, Docky è quella barra nella parte inferiore dello schermo che rende il vostro sistema operativo più simile a un Mac.

Dopo arriva la parte grafica e multimediale. Facendo uso di brevi esempi viene mostrato GIMP, DigiKam e Amarok. Il libro finisce con una sezione dedicata a Konsole e all'installazione di applicazioni aggiuntive.

L'ultimo capitolo è molto utile per chi è abituato a Windows. È qui che Marek mostra i programmi di Kubuntu equivalenti a Outlook, Internet Explorer, MSN, SKYPE, NotePad, Nero, Illustrator, Photoshop e altri ancora. Molto utile.

In definitiva questo è un buon libro, ma ha però un paio di lati negativi. Il principale è che si basa su una versione vecchia (11.04), ma mi hanno detto che nelle edizioni future questo problema verrà affrontato. Inoltre Marek passa dalle schermate standard (quelle che si vedono dopo l'installazione) a quelle del suo desktop (con Docky), cosa che potrebbe confondere qualcuno. Questo è tuttavia un cavillo di minore importanza.

Se desiderate una buona introduzione a Kubuntu, ma non

volete ipotecare la casa per comprarla e neanche averla di cinque centimetri di spessore rompendovi la schiena per sollevarla, questa è un'ottima scelta per i principianti. Non solo riceverete un libro utile, ma aiuterete anche un autore indipendente.



OFFERTA SPECIALE

Come lettore di Full Circle puoi avere l'EPUB/PDF del libro di Marek per soli £4.99 tramite questo link: <http://goo.gl/Cyo2l>

COMPETIZIONE

Per vincere una copia del libro devi semplicemente rispondere a questa domanda:

qual è la distribuzione usata nel libro?

Rispondi alla domanda a:
competition@fullcirclemagazine.org

La competizione si chiuderà Giovedì 15 Giugno e i vincitori verranno estratti a sorte. Buona Fortuna!



THE INDEPENDENT MAGAZINE FOR THE UBUNTU LINUX COMMUNITY.



Seguici su:

- goo.gl/FRTMI
- facebook.com/fullcirclemagazine
- twitter.com/#!/fullcirclemag
- linkedin.com/company/full-circle-magazine
- ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

Tabella dei contenuti

Sto cercando un modo facile per trovare gli articoli del vostro magazine senza dover tirar fuori un DVD e vedere dentro ogni numero. Amo tutti gli articoli e tutte le guide, ma è veramente difficile ricordare quale storia in quale edizioni. Attualmente uso Natty (11.04) con il desktop gnome classic su un vecchio portatile inspiron 1545.

Howard

Ronnie dice: *Se guardi in alto al sito di FCM (<http://fullcirclemagazine.org>), vedrai il link 'Table of Contents', che viene aggiornato abbastanza regolarmente da Robin Catling.*

Staccate, spegnete

Riguardo FCM#58 (Staccate, spegnete e riuscirete a fare qualcosa, di Allan J Smithie), è vero. Staccate, spegnete e riuscirete a fare qualcosa, è l'unico modo per essere più produttivi nel fare, nel comprendere e nel utilizzare al meglio il computer, sia al lavoro che a casa! Il problema principale che ho avuto, è abituarsi al silenzio assoluto! lol.

Rodney Shinkfield

No Java

La live CD/DVD di Ubuntu non ha Sun/Oracle Java, quindi è impossibile contattare la mia banca (in

Europa) e altri uffici con questo tipo di disco. Anche se, funziona bene con Linux Mint Debain 64-bit Live CD. Secondo voi funziona anche con altre distribuzioni Linux?

È un grande svantaggio quando si usa la edizione live e bisogna fare qualche operazione bancaria; specialmente per motivi di sicurezza.

René Gruneisen

La regola delle 24 ore

Prima di tutto, mi è piaciuto l'edizione 58 di Full Circle. Vorrei evidenziare qualcosa che Riku Järvinen ha affermato nel suo articolo su bsnes. Non so niente riguardo il suo paese, ma sono

abbastanza sicuro riguardo la regola delle 24 ore della ROM negli Stati Uniti d'America, che è falsa. Gamefaqs ha una FAQ su questa cosa (<http://www.gamefaqs.com/features/help/entry.html?cat=24>), come anche Nintendo (<http://www.nintendo.com/corp/legal.jsp>). Voglio solo far notare che gli articoli riguardo l'emulazione e le ROM dovrebbero avere un disclaimer dicendo che l'articolo ha solo lo scopo di informare. Non sono contrario all'idea dell'emulazione, poiché può essere usata per riportare indietro vecchi dati, specialmente quando una

compagnia esce dal mercato. In ogni modo, bisogna fare molta attenzione quando si stanno trattando delle informazioni su quello che ho detto prima.

Thomas Holbrook II

Problemi con il tablet

Di solito cerco di leggere "La mia opinione" con un pizzico di sale, ma mi sono sentito costretto a commentare dopo aver letto il medesimo articolo di Art Schreckengost nell'edizione 60 di FCM.

Prima di tutto vorrei ringraziarvi per aver scritto un articolo per Full Circle. So che è una battaglia per averne alcuni composti e ognuno di essi è apprezzato. In secondo luogo, ho apprezzato l'esperienza e la saggezza di Art. Penso che tutti quanti noi del mondo Linux possiamo trarre beneficio dalle esperienze di Art con i tablet, e siamo contenti quando sentiamo queste cose. Però non mi piace il fatto che Art scrive gli articoli come una opinione sui "dispositivi tablet"; già più volte l'autore non ha trattato, di proposito, i tablet

della Apple.

So che non è un dispositivo Android... ma, non è di minor importanza, è un tablet ed ha all'incirca gli stessi problemi che Art ha con Android. Mi sarebbe andato bene questo argomento se quasi otto paragrafi di questo articolo non avrebbero trattato i tablet con dentro Windows. Pensavo; per definire un tablet dobbiamo stare vicino all'idea di Android? Allora perché stiamo trattando i tablet con Windows in così tanti paragrafi?

Art chiede "Si espanderanno abbastanza i tablet nella catena dell'evoluzione per sopravvivere, oppure imboccheranno la via del regresso?". Escludendo Microsoft e Apple, penso di sì; forse i "tablet" sembrano non essere molto venduti, ma quando si vedono le discussioni analitiche del mercato in generale, si può notare che quello dei tablet è abbastanza ampio e lucroso.

Ok, riguardo il mio ultimo problema, Unity [non di nuovo Unity! - Ed]. Il problema di Art con Unity è che "potrebbe andare bene per i tablet... ma ha qualche problema quando vengono usati

molti programmi contemporaneamente" Non stiamo parlando di tablet? Penso che Art abbia contrastato il suo stesso argomento dicendo "Unity potrebbe andare bene per i tablet". Bene, stavamo parlando di questo ed è quello che i fan di Ubuntu stavano sperando di sentire.

Quindi, detto questo, dubito che stiamo cercando una "chiamata alla ribalta" per i tablet. Penso che sia un po' lontano il gioco nello spazio di Canonical (nonostante non ne avessero fatto ancora uno). Inoltre penso che sarebbe saggio considerare l'intero mercato e non solo una piccola parte, quando si sta decidendo riguardo il destino di un boom economico.

Brad Tummy

f.lux e Redshift



n una sezione D&R di FCM#60 "Due trucchi e consigli - giorno e notte" è stato menzionato f.lux. Molto meglio e specificatamente progettato per Linux è Redshift: <http://jonls.dk/redshift/>

Ludo Beckers



La mia povera posta

Gente, la mia cartella "posta in arrivo" è nuovamente vuota. Sicuramente avete qualcosa in mente che vorreste dire che non deve necessariamente riguardare Ubuntu. Può anche trattare altre distribuzioni *buntu, qualunque cosa su Linux.

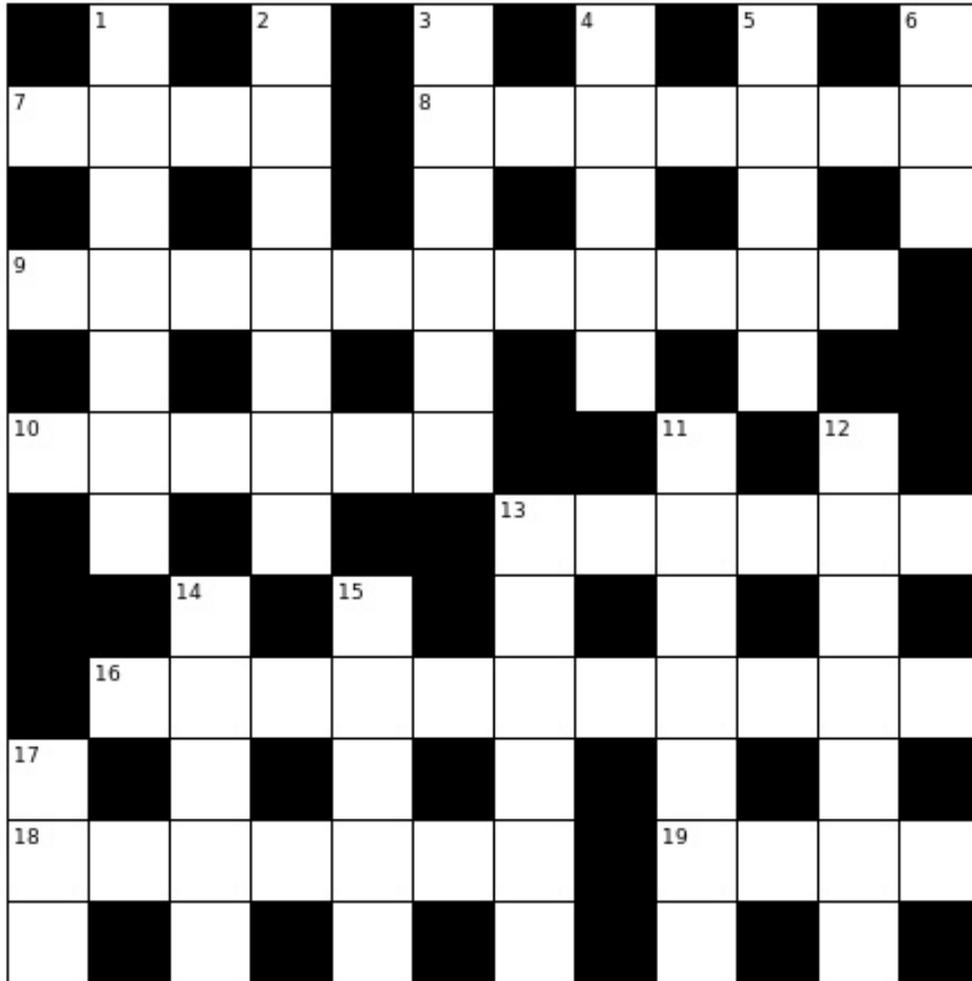
Se avete scritto qualche applicazione, avete bisogno di qualche aiuto, avete una domanda (non tecnica), o volete solo mostrarci qualcosa che avete fatto, questo è il posto per voi.

Inviati a:
letters@fullcirclemagazine.org



PUZZLES

If you would like to submit a puzzle for publication, please email it to: letters@fullcirclemagazine.org. Solutions are on the second last page of this issue. No peeking!



Across

- 7 Cartridge, say, filled first and last with double magenta, initially (4)
- 8 Recipes arranged for 13 release (7)
- 9 Already bundled in sent message involving concerning group (11)
- 10 The first woman included to solve kernel progress (6)
- 13 Rectified a mistaken 12 (6)
- 16 Optician pal ordered something from Software Centre (11)
- 18 User friendly environment - in soft English notation - beginning to develop Linux icon (7)
- 19 disarray("neon") returns NULL (4)

Down

- 1 Make better daemon to perform random walk (7)
- 2 Create object code from small computer stack (7)
- 3 A cheap sort of server (6)
- 4 Immature Greek characters? (5)
- 5 Text Editor, German, has love for moving pictures (5)
- 6 Document network taken up centrally from, maybe, worldwide (3)
- 11 Changing when one metal guitarist initially supports head journalist (7)
- 12 Correcting mistakes leads to downfall (7)
- 13 Young, or about 100? (6)
- 14 How the best kind of source begins? (5)
- 15 Programming language has strong support - not limited to the desktop (5)
- 17 Fitting package manager (3)

Crossword di Marlon Mann

Le soluzioni di tutti i puzzle sono nella penultima pagina di questo numero.
NON SBIRCIATE!





O'REILLY®
Velocity
Web Performance
and Operations
CONFERENCE

June 25–27, 2012 | Santa Clara, CA
Register Now & Save 20% with code FULLCIR

2–4 October, 2012 | London, England
Registration opens June 2012

See velocityconf.com for more details.



"Velocity is the conference where people talk about how to get things done in the real world—if you want to know how the best in the world handle their operations, Velocity is the place to learn."

—ADAM JACOB, OPSCODE

Velocity is much more than a conference; it's become the essential training event for web professionals from companies of all sizes.





D Vorrei provare Ubuntu, ma ho paura per le foto, i documenti, la musica e i video importanti che sono sul mio computer.

R Prima di fare qualsiasi cosa, vai a comprare un disco esterno e copiaci dentro tutti i file importanti. Altrimenti compra una pila di DVD-R e masterizza i tuoi file nei DVD.

D Dove posso trovare informazioni su quello che succede quando Ubuntu si avvia?

R <http://upstart.ubuntu.com/cookbook/>

D Se eseguo gksudo nautilus nella 12.04, lo sfondo del desktop cambia da quello che ho selezionato allo sfondo predefinito di Ubuntu e il gestore dei file allora si occupa di disegnare il desktop.

R Prova:

```
gksudo 'nautilus --no-desktop'
```

D Non ottengo alcun suono da VLC su Mint 12. Tutti i suoni delle altre applicazioni funzionano bene.

R Apri VLC, seleziona Strumenti, Preferenze, la scheda Audio. Per "Modulo d'uscita" seleziona ALSA. Come dispositivo, seleziona quello giusto. Clicca su Salva e chiudi la finestra. Oppure, lancia il gestore delle applicazioni e installa il plugin "pulse" di VLC.

D Il processo di avvio si ferma su una schermata che dice "Disco da 40GB mancante. Attendere o premere S per saltare il montaggio o M per il ripristino manuale". Come posso evitare che compaia questo messaggio?

R (Grazie a **audiomick** nei Forum di Ubuntu) Apri un terminale e inserisci questo comando:

```
gksudo gedit /etc/fstab
```

Trova la riga che include "40GB" e commentala inserendo un cancelletto come primo carattere. Salva il file.

D Quando lancio l'Utilità Disco, ottengo il messaggio, "*The partition is misaligned by 1024 bytes. This may result in very poor performance. Repartitioning is suggested.*" Ho un nuovo disco "Formato Avanzato".

R Usa l'ultima versione di GParted Live per partizionare l'HDD al più vicino MB. La partizione necessita di partire su un margine di 4K, che è un ottavo dei vecchi settori da 512 byte. Questo compromette veramente le prestazioni del sistema.

D Ho un portatile Lenovo. I tasti-funzione non consentono di controllare la luminosità, il volume, ecc. Vorrei invece che fossero F1, F2, ecc.

R Per modificare questo nel BIOS, guarda questa pagina: <http://forums.lenovo.com/t5/ThinkPad-Edge-Knowledge-Base/Fn-Fx-remapping/tap/237588>

D Posso usare Skydrive da Ubuntu?

R Sì, esiste un'interfaccia web che consente di trascinare i file su Skydrive e scaricarli da lì. Avrai bisogno di un Windows Live ID, come un account Hotmail.



D Ho un Belkin Components F5D8053 N Wireless USB Adapter v3000 e, da quando ho aggiornato alla 12.04, non si connette al mio router wireless.

R (Grazie a **Chili555** nei Forum di Ubuntu) Apri un terminale e inserisci questo comando:

```
sudo modprobe rt2800usb
```

Quando tornerà a funzionare, aggiungi permanentemente il driver con questi comandi:

```
sudo su
```

```
echo rt2800usb >> /etc/modules
```

```
exit
```

D Sto provando ad usare Remote per VLC sul mio telefono Android, ma ottengo "connessione rifiutata".

R (Grazie a **Steve Beresford**) Devi modificare il file "hosts" di VLC per includere l'indirizzo IP del tuo telefono Android:

```
gksudo gedit /etc/vlc/http/.hosts
```



D Ho il driver Nvidia 295.40 installato su Ubuntu 12.04. Usando Banshee, la

riproduzione video va casualmente a scatti e utilizza circa il 50-60% della CPU e con VLC è ancora peggio.

R (Grazie a **Christopher Suttles**) Io ho lanciato:

```
sudo apt-get install vdpau-va-driver vainfo libval
```

Con Banshee l'uso della CPU è lo stesso, ma adesso la riproduzione video è perfetta.



D C'è un'applet delle previsioni meteo per Ubuntu 12.04?

R Sì, installa indicator-weather dal centro applicazioni; poi lancialo. Fornisci la tua posizione e altre preferenze la prima volta che lo lanci.

D Per favore datemi le istruzioni passo passo su come connettere la mia Beagleboard al mio computer con Ubuntu usando una

connessione wireless ad-hoc.

R Primo passo: andare sul Google

2. cercare: *ubuntu ad-hoc wireless network*

3. andare al primo link: <https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/Adhoc>



In questa nuova sezione, Nicola Cappellini, non solo vi presenterà alcuni siti di musica ma vi consiglierà alcuni brani da una gran varietà di generi.

C'è un bel po' di musica rilasciata sotto Creative Commons, di seguito vedremo una lista dei siti più interessanti.



CcMixer

(ccmixter.org)

Una miniera di campioni e clip audio. Sfogliate la biblioteca e scaricate quello che volete. Ascoltate la creatività degli altri utenti. Questa è una risorsa meravigliosa per fare pratica col mixaggio e il mastering. I campioni segnalati sono di ottima qualità e anche molti di quelli non segnalati sono buoni. Come fare un remix: scaricare l'audio, fatene ciò che desiderate e caricatelo nuovamente su ccMixer per essere parte della community.



AudioTool

(audiotool.com)

Lanciate l'applicazione sul sito e iniziate immediatamente a fare musica. Aggiungete giri, synth e batteria in una catena di effetti della vostra creazione. L'effetto flangia funziona meglio prima o dopo la distorsione valvolare? A voi la parola. L'interfaccia è molto chiara, sistemate i box come più vi piace e prendete il controllo dei parametri del mixer. Quando avrete finito esportate l'audio e ascoltatelo dallo strumento audio del sito.



WolframTones

(wolframtones.com)

Scegliete un modello di partenza e un algoritmo. Quindi suonate con la strumentazione e la modalità musicale, sentendo immediatamente il risultato. I lavori elettronici creati sul sito possono essere distribuiti sotto licenza "Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate". Sicuramente è un po' restrittivo, ma

ho voluto includerlo nella lista perché si tratta comunque di qualcosa di molto interessante! I suoni midi possono essere salvati, inoltrati via email e persino esportati come suonerie per cellulari. Questo "motore compositivo" è un ottimo strumento per ispirare discussioni filosofiche attorno sulla natura della musica, i metodi compositivi, la percezione musicale e l'intenzionalità. John Cage approverebbe sicuramente!



SoundCloud

(soundcloud.com)

Il box a forma di onda probabilmente l'avete già visto, sfoglia gli upload o esplora i tag per ascoltare musica. Gli utenti possono pubblicare ciò che vogliono sotto licenza Creative Commons e possono anche scegliere se permettere di scaricare le tracce. Ascoltare è gratis persino per i non iscritti e l'account premium consente più upload (che sono misurati in minuti), download della vostra musica, statistiche e molti strumenti per la condivisione.



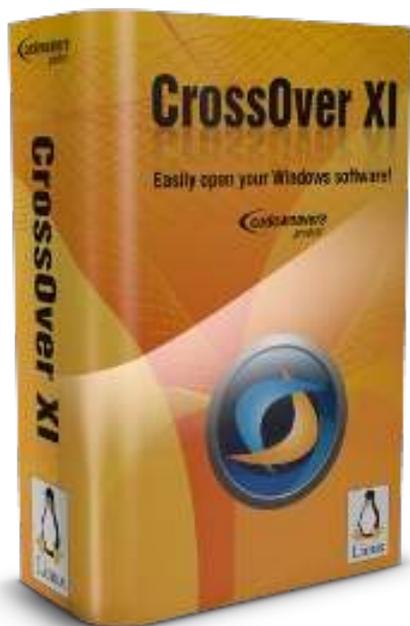
Free Music Archive

(freemusicarchive.org)

Proprio come la radio trasmette musica per chiunque abbia un ricevitore, Free Music Archive fornisce lo stesso servizio per gli utenti Internet. Navigate attraverso la libreria virtuale per scoprire nuovi brani meticolosamente ordinati in base a tendenza di uso, genere e curatore. Le informazioni relative a brani e artisti sono utili per avere un'idea del contesto in cui la musica è stata creata.



Nicola è un musicista freelance, traduttore e mago del web. Può essere avvistato sul palcoscenico, dietro le quinte e nei dintorni, è a portata di mano per qualsiasi incarico.



dell'applicazione e il costo per l'acquisto. Naturalmente se avete comprato il vecchio Crossover Game, il prezzo per voi sarà più alto e scenderà invece per chi ha acquistato Crossover Standard o Pro. Il prezzo di partenza di 39,95 dollari, aumenta aggiungendo il supporto e gli aggiornamenti fino a un massimo di 59,95 dollari; credo che vengano offerti 12 mesi -

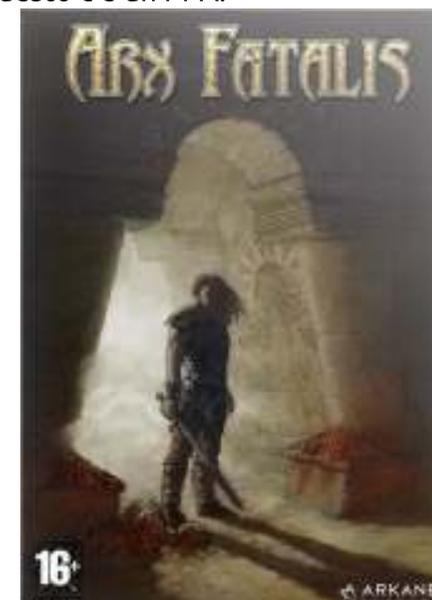
<http://www.codeweavers.com/>

Codeweavers, le persone responsabili dietro l'applicazione **Crossover** e il progetto Open Source WINE, hanno interrotto il supporto per Crossover Professional, Crossover Standard e Crossover Games (in pratica la versione a pagamento di WINE) riunendoli tutti e tre insieme sotto un unico programma che si chiama Crossover (nome orecchiabile eh?). Hanno abbassato il prezzo di entrambi rinnovando la sottoscrizione

Arx Libertatis

Recentemente c'è stata un gran quantità di porting di giochi da Windows a Linux. Il progetto **Arx Libertatis** ha fatto il porting e l'aggiornamento delle grafiche del gioco Arx Fatalis per Linux, Windows, FreeBSD e Mac

(<http://arx-libertatis.org/>). Il SDK (Software Development Kit) del gioco è stato rilasciato ufficialmente come open source, ma non i dati del gioco e quindi avrete bisogno di una copia del gioco/demo per riuscire a giocarci. Il gioco può essere acquistato su Gog.com, seguendo poi le istruzioni su come estrarlo. Non avrete bisogno di compilare Arx Libertatis visto che per questo c'è un PPA.





Questo mese daremo una rapida occhiata a 0AD, un gioco di strategia in tempo reale open source di un'antica guerra. Sviluppato da Wildfire (<http://wildfiregames.com>) dal 2001, l'ultima versione è stata annunciata appena un mese fa. Concentrandosi sulla storia della civiltà occidentale, il gioco potrebbe diventare un concorrente degno di nota di titoli commerciali del calibro di Age of Empires o Rise of Nations.

Installazione e caratteristiche

Da Precise 12.04, 0AD è disponibile direttamente dal repository Universe usando semplicemente la riga di comando:

```
sudo apt-get update && sudo apt-get install 0ad.
```

Se siete interessati alla versione in sviluppo, controllate il PPA nella homepage di 0AD (<http://wildfiregames.com/0ad/>).

Per essere un progetto open source sviluppato da un team di

programmatore non professionisti, 0AD ha un bel po' di particolarità come la civilizzazione, unità versatili ed estesa personalizzazione (col codice sorgente GPL disponibile o con un editor di scenario). Inoltre gran parte di tempo e sforzo sono stati spesi per la rifinitura della grafica in 3D alla ricerca di realismo storico. Una delle cose che mi piacciono di più delle unità è che potete usarle indifferentemente per la raccolta di materiale e per il combattimento, una caratteristica non facilmente disponibile per molti giochi RTS.

Trama

Sono piacevolmente sorpreso dal fatto che 0AD gira molto fluidamente per essere una versione alpha. L'assenza di bug importanti dimostra che il gioco è stato in sviluppo per un bel po' di tempo. Tutto ciò significa tuttavia che le scelte da poter fare sono in qualche modo limitate, per esempio non ci sono campagne e il pannello di controllo non funziona completamente così da costringervi a usare le impostazioni predefinite. Per le macchine di fascia bassa questo può rappresentare un problema, infatti



personalmente ho riscontrato un rallentamento sulla mia piattaforma (E6750, 4GB DDR2, GTS 8800) nel momento in cui decine di unità si sono scontrate in battaglia. I requisiti minimi (Processore da 1 GHz, 512 MB di RAM e una GeForce 3) riportati sulla homepage probabilmente non sono aggiornati da un po' di tempo.

Conclusioni

Nel complesso 0AD è un candidato promettente con un gran potenziale come gioco RTS standard, anche se non offre niente di speciale che la sua categoria non abbia già. Ottime grafiche, realismo storico, gioco versatile e agevole, il tutto combinato con il supporto multiplatforma, sono caratteristiche che attraggono i giocatori amanti di storia e strategia. Tuttavia, essendo il progetto ancora una alpha, c'è ancora molto da fare per

diventare un vero e proprio gioco RTS. Seppure è vero che esistono un bel po' di scenari, la possibilità di personalizzazione e il multiplayer (peer to peer), la mancanza di campagne e storie interessanti in realtà non rendono giustizia al gioco. Questo sembra essere però il nocciolo del problema dei giochi open source in generale e mi auguro che gli sviluppatori inizino a prestare maggiore attenzione alle trame piuttosto che agli aspetti grafici. Probabilmente tendo a sottolineare ciò perché sono un fan di grandi storie.



Riku Järvinen (rierjarv) è uno studente finlandese di Informatica che ogni tanto fruga nel mondo dei giochi Linux e open source.



GIOCHI UBUNTU

Scritto da Dougn Redhammer

Oil Rush

Oil Rush (<http://oilrush-game.com/>) di Unigine, un gioco di strategia in real-time annunciato per la prima volta nell'autunno del 2010, è stato rilasciato lo scorso gennaio per i sistemi operativi Linux, Mac e Windows.

Oil Rush vale il vostro tempo dopo quasi due anni di attesa?

Il gioco offre tre opzioni di gioco:

- La campagna, anche nota come Story Mode
- Quick Game (per coloro che vogliono bagnarsi velocemente il becco con una partita rapida)
- Multiplayer, suddiviso in LAN e Online

La recensione si concentrerà sulla modalità Campagna di Oil Rush. La modalità Campagna ha un totale di quattro capitoli e ognuno di essi contiene da 3 a 5 missioni. In base al vostro stile di gioco e al livello di difficoltà impostato impiegherete da 15 a 23 ore di gioco.

In primo luogo l'aspetto del gioco sembra fantastico e funziona alla

grande, purché abbiate un PC recente. Qualcosa che di più vecchio di 3/4 anni senza aggiornamenti di RAM, CPU, scheda video farà fatica a far funzionare questo gioco.

Al suo interno Oil Rush è un gioco RTS molto semplice ma ciò non significa che non sia divertente.

Mentre il gioco avanza, e come

tutti i giochi RTS, otterrete nuovi tipi di unità da comandare. Tuttavia, diversamente da altri giochi RTS, non porterete più avanti tutto ciò che avete imparato con la ricerca, così come le vostre unità non manterranno gli aggiornamenti. A ogni nuova missione le vostre unità ricominceranno da zero. Ogni missione richiede che il giocatore usi dei punti ricerca diversamente.

Una missione può vedervi spendere i punti per rinforzare la difesa delle vostre unità e delle basi, un'altra missione può invece richiedere di utilizzare punti per ricerca armi, sabotaggio, aumento della velocità e un'altra ancora può necessitare di suddividere i vostri punti ricerca sia in difesa che in offesa. In questo caso, la ricerca sia in offesa che in difesa, non sarà così approfondita come se fosse concentrata su uno solo dei due.

I punti ricerca si guadagnano con combattimenti e/o acquisizioni di basi/strutture. Dal momento che c'è un numero limitato di basi e unità nemiche, dovete pensare attentamente a come desiderate utilizzare i vostri punti. Investendo pesantemente nella difesa delle vostre basi e fornendo supporto per le vostre unità potreste scoprire che, senza aver fatto la ricerca per le armi, sarete solo in grado di contenere il nemico in una situazione di stallo. D'altra parte investendo pesantemente in armi e velocità delle unità, potreste perdere le vostre basi non avendone migliorato la difesa.



Come ho detto prima, Oil Rush è un gioco RTS semplice e perciò non ci sono vere basi all'interno del gioco. Ci sono invece basi che potrete conquistare e, dopo, aggiornarne le difese. Ogni base rappresenta una singola unità che potete acquisire, suddivise in edifici pesanti, medi, leggeri e anche solidi o vulnerabili nei confronti di altre unità.

Come il nome del gioco, il petrolio è la chiave della vostra sopravvivenza, è la risorsa dalla quale dipende per mantenere le vostre unità e basi. Senza petrolio non sarete capaci di creare difese o usare nessuna delle abilità guadagnate con la ricerca. Alcune di queste abilità includono sabotaggio delle basi nemiche, propaganda per aumentare le difese delle vostre basi/unità, distribuzione di veicoli di supporto per riparare le unità, aumento della velocità di produzione delle unità, vedere dove si trova il nemico su una mappa inesplorata o addirittura bombardarli con bombe nucleari. Il petrolio può essere procurato acquisendo le piattaforme petrolifere. Tuttavia, torri di difesa e altro non possono essere piazzate vicino le piattaforme, quindi spetta al giocatore decidere quali unità distribuire intorno a esse. La



piattaforma petrolifera può essere persa in un batter d'occhio.

Tutto sommato la modalità campagna di Oil Rush è una corsa divertente, ottimo per il prezzo richiesto di 19,99 dollari. Se comprato su Unigine Store avrete le versioni DRM-free per Linux, Mac, Windows e anche la versione Steam.

Pro :

- Ottimo gioco per iniziare se non avete mai giocato prima con giochi RTS.
- Bella grafica.

Contro :

- Richiede un PC/Mac moderno; non è per computer più vecchi di 3/4 anni.
- Per i veterani dei giochi RTS la mancanza di opzioni sarà scoraggiante.

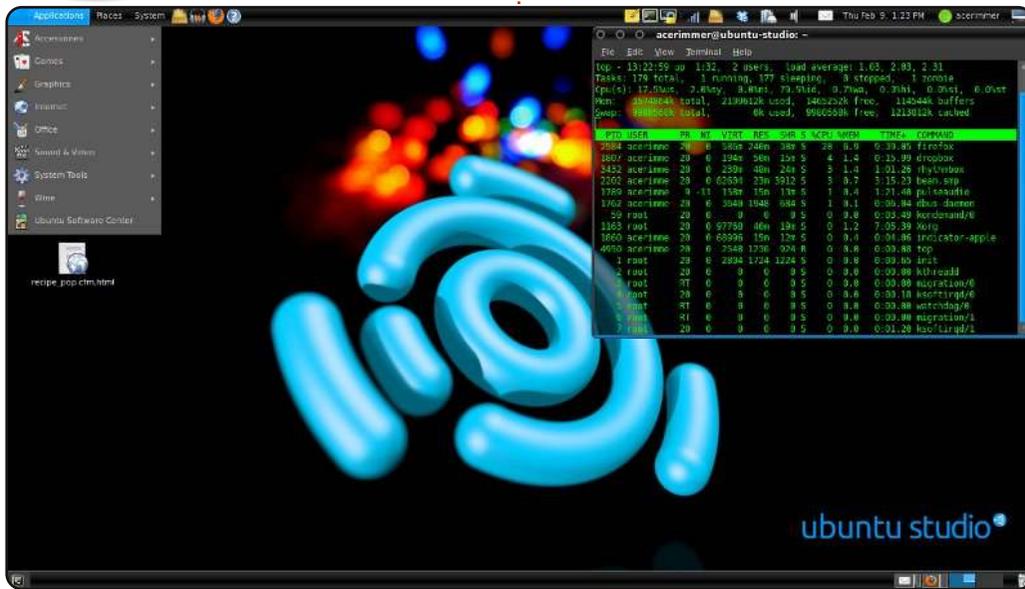
Oil Rush è disponibile per l'acquisto su Ubuntu Software Center, Desura (<http://www.desura.com/games/oil-rush>) e The Unigine Store (<http://unigine.com/products/oilrush/>).





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. Includi una breve descrizione del tuo desktop, le caratteristiche del tuo PC e altre curiosità sulla tua configurazione.



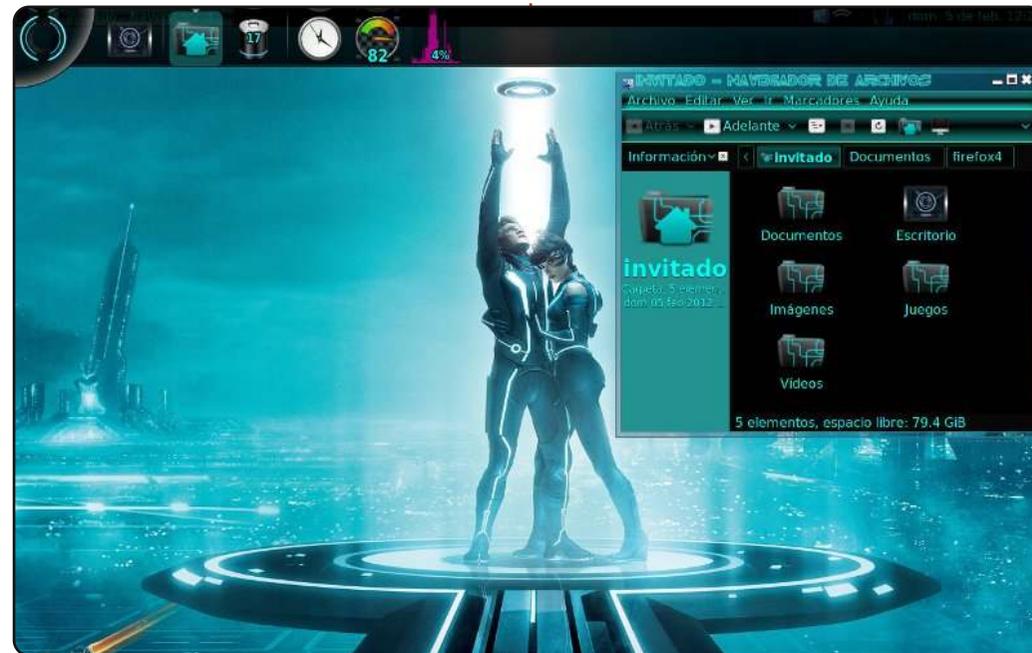
Il mio portatile monta Ubuntu Studio 10.04. Creo podcast su Audacity, modifico video con Openshot e le immagini con Gimp.

Utilizzo il tema e le icone Ubuntu Studio. Lo sfondo si chiama "eternalstudio" e fu originariamente creato con un programma di ray tracing da Garry Parker, un noto ubuntu-satanico. Con il permesso di Mr. Parker, ho aggiornato questo e il suo sfondo brandizzato Ubuntu con altri nuovi loghi. Ho reso questi sfondi disponibili per il download su:

<http://tinyurl.com/Ubuntustudio-Wallpaper>

Il mio computer è un Dell 1545 Inspiron con un Intel dual-core da 2.3GHz, 4 GB di ram e una gpu Intel GMA 450

Charles F. Howlett



Sono un fan del film TRON:Legacy, perciò ho deciso di rendere il tema del mio desktop simile a quello del film. Come si può vedere, le icone, i controlli e i bordi delle finestre sono in accordo con il film.

Il tipo di carattere nel bordo della finestra non è parte dell'originale tema "emerald", perciò l'ho cambiato. Inoltre utilizzo Avant Window Navigator come pannello, in modo tale da poter accedere velocemente ai miei file.

Il mio sistema operativo è Ubuntu 10.04 e uso un Compaq Presario C700 con 1GB di RAM e un hard disk da 120 GB.

Christian Ali Morales Hernández (aka: Kerochris)



Ho creato a mano lo sfondo con il logo di Ubuntu e uno sfondo colorato in stile metallizzato.

Utilizzo Ubuntu dalla 11.04 e, dopo qualche settimana, è diventato il mio sistema principale. Mi piace perché è libero e, meglio ancora, non necessita di alcuna modifica. Esso funziona bene ed è pronto all'uso.

Sistema:

Ubuntu 11.10 con il tema predefinito Unity
Dell Inspiron M5010
AMD Turion x64 2.5 GHz
Mobility Radeon v550 1GB
RAM 4GB
HDD 500GB

Evgeny Kozlov



Uso Linux dalla 7.10. Dunque, qui vi mostro il mio Desktop Linux Mint 11.

Amo utilizzare Mint, poiché è una derivata di Ubuntu e ha molti codec inclusi. Amo la semplicità e amo il desktop Ubuntu Classico, ma non Unity o Gnome Shell. Sto utilizzando Nautilus Elementary, che rimpiazza il predefinito Nautilus, poiché è molto più semplice e piacevole.

La schermata è stata presa sul mio ASUS A43E, 2G RAM, CPU Intel Pentium B950 2.1GHz. Ho installato Mint anche sul mio portatile ACER AOP 531 e sul mio PC (RAM 2G, CPU Dual Core 1.6G, scheda madre ASUS P5G41T).

thom

4	6	A	C	2	E	0	1	5	8	3	F	7	B	D	9
1	3	B	9	4	6	8	C	E	7	2	D	0	A	5	F
0	8	F	E	3	7	D	5	C	B	A	9	6	2	4	1
7	5	D	2	B	9	A	F	4	1	0	6	E	3	8	C
D	A	6	1	7	B	5	4	F	C	8	E	3	0	9	2
9	E	2	F	A	8	C	D	B	3	4	0	5	6	1	7
C	7	5	3	9	F	6	0	D	A	1	2	B	8	E	4
8	0	4	B	E	1	3	2	9	5	6	7	F	C	A	D
A	9	0	8	C	2	E	B	1	D	F	3	4	5	7	6
5	4	3	D	0	A	7	9	2	6	C	B	1	E	F	8
2	B	E	6	F	5	1	8	0	9	7	4	C	D	3	A
F	1	C	7	D	3	4	6	8	E	5	A	2	9	0	B
E	F	8	A	6	C	B	7	3	0	9	1	D	4	2	5
3	2	7	5	1	D	9	A	6	4	E	C	8	F	B	0
6	D	1	4	5	0	F	3	A	2	B	8	9	7	C	E
B	C	9	0	8	4	2	E	7	F	D	5	A	1	6	3

16X16 SUDUKO



	I		C		A		B		V		W				
A	M	M	O		P	R	E	C	I	S	E				
	P		M		A		T		D		B				
P	R	E	P	A	C	K	A	G	E	D					
	O		I		H		S		O						
E	V	O	L	V	E				E		U				
	E		E				R	E	D	O	N	E			
		O		C			E		I		D				
	A	P	P	L	I	C	A	T	I	O	N				
A		E		O			E		I		I				
P	E	N	G	U	I	N			N	O	N	E			
T		S		D			T		G		G				

CROSSWORD

S	Q	U	A	D	R	O	N			E	S	P	Y		
	U		D		E		A		X		U				
R	I	T	U	A	L		S	U	P	E	R	B			
	P		L		A	J	A		L		G				
S	P	I	T		T			L	O	O	K	E	R		
	E				E				R						
D	R	A	P	E	D			F	R	E	E	S	T		
			I					L				T			
S	A	L	A	A	M		A		A	V	O	W			
	M		N		A	S	S		G		R				
S	P	H	I	N	X			H	U	R	R	A	Y		
	L		S		I			E		E		G			
Z	E	S	T			M	A	S	T	E	R	E	D		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
N	R	U	H	Q	J	F	Y	B	X	P	C	V			
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26			
T	G	M	W	I	A	K	L	S	Z	E	D	O			

CODE WORD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Codeword e 16x16 Sudoku puzzle sono coperti da copyright, e sono forniti da **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com

COME CONTRIBUIRE

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

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

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

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

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

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

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

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI VOI!

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

Inviateli a: articles@fullcirclemagazine.org

Gruppo Full Circle

Capo redattore - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Manager comunicazioni - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robin Catling
podcast@fullcirclemagazine.org

Editing e Correttori di bozze

Lucas Westermann

Gord Campbell

Robert Orsino

Josh Hertel

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.62:
Domenica 10 giugno 2012

Pubblicazione del n.62:
Venerdì 29 giugno 2012



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 è ancora più facile!

Coordinatore del gruppo: Cristiano Luinetti

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Losavio
Antonio Allegretti
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Gilberto Conti
Giuseppe Dandrea
Irene Bonta
Marco Letizia
Paolo Foletto
Riccardo Padovani

Fabrizio Nicastro
Giuseppe Dandrea
Luigi Di Gaetano
Marco Buono
Paolo Foletto
Roald De Tino

Mirko Pizii
Giuseppe D'Andrea

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Mirko Pizii
Paolo Garbin

Revisori:

Alessandro Losavio
Davide Miceli

Edizione eBook:

Alessandro Losavio

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>.

