



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

Numero 63 - Luglio 2012



WEB DEV
SVILUPPO
WEB E LAMP



RENDI VELOCE L'AVVIO DI *BUNTU
CON ARTICOLI DETTAGLIATI E GRAFICI

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

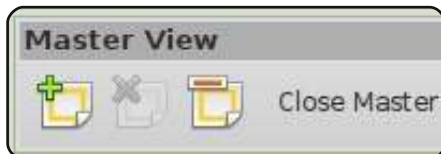


HowTo



Python - Parte 35

p.07



LibreOffice - Parte 16

p.11

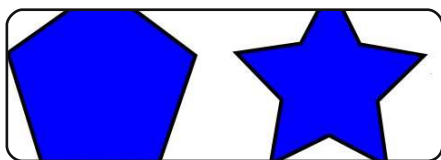


Astronomia Amatoriale - Pt2 p.14



GIMP - Foto Retrò

p.17



Inkscape - Parte 3

p.19



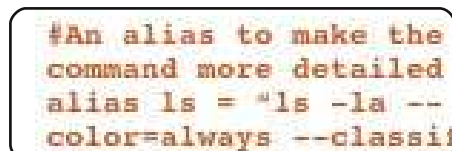
Grafica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

Rubriche



Comanda & Conquista

p.05



Chiedi Al Nuovo Arrivato

p.26



Linux Lab

p.29



Donne Ubuntu

p.53



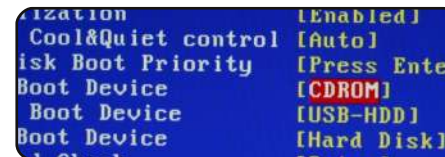
Audio Flux

p.52



Giochi Ubuntu

p.54



D&R

p.49



Chiudere le «Finestre»

p.36

Opinioni



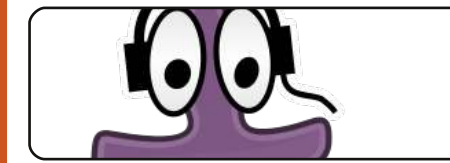
La Mia Storia

p.39



La Mia Opinione

p.41



Recensione

p.44



Lettere

p.46



Web Dev - Parte 1

p.22



@ Web Dev



Gli articoli contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Ciò significa che potete adattare, copiare, distribuire e inviare gli articoli ma solo sotto le seguenti condizioni: dovete attribuire il lavoro all'autore originale in una qualche forma (almeno un nome, un'email o un indirizzo Internet) e a questa rivista col suo nome ("Full Circle Magazine") e con suo indirizzo Internet www.fullcirclemagazine.org (ma non attribuire il/gli articolo/i in alcun modo che lasci intendere che gli autori e la rivista abbiano esplicitamente autorizzato voi o l'uso che fate dell'opera). Se alterate, trasformate o create un'opera su questo lavoro dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile.

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



Benvenuti a un altro numero di Full Circle!

Full Circle è sempre in fase di sviluppo, e questo mese non fa eccezione. Abbiamo Copil che si è (abbastanza coraggiosamente) fatto avanti come 'uomo nuovo' per affrontare i vostri (semplici) problemi con Ubuntu ed illustrarne le soluzioni nel modo migliore per gli ultimi arrivati. Quindi, se avete una domanda semplice, chiedete all'uomo nuovo! Per qualcosa di più tecnico, invece, farete meglio a continuare a chiedere a Gord (Domande & Risposte). Un'altra novità è How-to: Web Dev. Qui Michael Youngblood spiegherà come configurare il proprio ambiente di sviluppo web, iniziando questo mese con la prima fase di installazione di LAMP.

Per il resto, i soliti noti sono tutti qui: Python, LibreOffice, GIMP, Inkscape e la parte finale della mia serie di Astronomia Amatoriale. Sebbene spieghi in che modo controllare un telescopio da desktop remoto, quella stessa teoria funzionerà ogni volta che avete bisogno di accesso remoto dal vostro desktop, perciò dategli una letta.

Nel frattempo Full Circle Podcast è stato rivitalizzato, ed è uscito il primo episodio con il nuovo team. E' un po' più lungo del normale, ma in alcune parti si ha l'atmosfera aggiunta di una locomotiva diesel in sottofondo. Potete procurarvi gli MP3/Ogg dal sito di FCM, oppure cliccare il pulsante di download sulla destra di questa pagina per passare al sito di FCM.

E, giusto come promemoria, potete trovare il PDF e l'EPUB di Full Circle dal sito di FCM, o potete procurarvi il PDF tramite il Software Center di Ubuntu, o ancora, se siete in giro, potete leggere FCM tramite Google Currents. Gli indirizzi (URL) delle edizioni su Google Currents sono nella relativa pagina di download.

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 tratta tutte le principali notizie, opinioni, recensioni, interviste e feedback dei lettori del mondo di Ubuntu. Il Side-Pod è una novità, è un breve podcast aggiuntivo (senza uscite regolari), inteso come un'appendice del podcast principale. Qui vengono inseriti tutti gli argomenti di tecnologia generale e materiali non inerenti Ubuntu che non rientrano nel podcast principale.

Ospiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Download

Linux Mint 13 KDE



Il punto più rilevante di questa edizione è l'ultimo desktop KDE 4.8, che presenta i seguenti miglioramenti:

- Ottimizzazioni di Kwin
- Riprogettazione della gestione dell'alimentazione ed integrazione con le Attività
- Il primo Plasma widget basato su QtQuick è entrato a far parte dell'installazione predefinita del Desktop Plasma, con altri miglioramenti per i futuri rilasci
- Nuovo motore grafico in Dolphin
- Nuove funzionalità e miglioramenti per Kate
- Miglioramenti funzionali e grafici per Gwenview

Per una lista completa delle nuove caratteristiche introdotte in KDE 4.8 visitare il sito <http://www.kde.org/announcements/4.8>.

Fonte: linuxmint.com

Linux Fondamentale Per La Scoperta Del Bosone Di Higgs

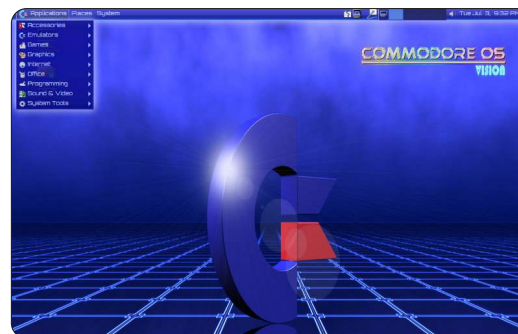
Una fonte anonima ma apparentemente ben informata ha sostenuto che l'uso di Linux nel progetto del CERN è stato più di un accordo già stabilito.

"Non vedo cose connesse al CERN qui, quindi voglio sottolineare come Linux (in particolare Scientific Linux e Ubuntu) hanno avuto un ruolo fondamentale per la scoperta del nuovo bosone al CERN", quanto afferma la fonte su Reddit, provocando commenti di altri coinvolti nel campo.

"Lo usiamo tutti i giorni nelle nostre analisi insieme a un esercito di software open, come ad esempio ROOT, e svolge un ruolo importante nella gestione delle nostre reti di computer (nella rete, ecc) usate per il lavoro intensivo nei nostri computi.", ha continuato la fonte.

Fonte: itworldcanada.com

Commodore OS Usa Linux Mint



Commodore USA ha lanciato il Commodore 64 Extreme ispirato al vecchio stile ma modernizzato alimentandolo con un processore Intel Core i7 Quad. Stà sviluppando un nuovo sistema operativo per emulare l'aspetto estetico del modello originale.

L'ultima versione del nuovo Commodore OS 1.0 Beta 9 è ora disponibile per il download ed è basato su Linux Mint, ed è in grado di eseguire applicazioni create per Mint, Ubuntu, o per altre distribuzioni Linux popolari.

Fonte: geeky-gadgets.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.



Da due mesi a questa parte sono stato coinvolto in un progetto all'università. All'inizio dovevamo semplicemente organizzare un gruppo di cinque persone (delle quali, alla fine, solamente tre lavorarono). Organizzammo ciò abbastanza facilmente con una cartella condivisa Dropbox e, per gli scrittori del gruppo, un file Google Doc (condiviso con l'impostazione "chiunque con il link può modificare"). Ad ogni modo più avanti, nel corso dei lavori, abbiamo dovuto interagire con un altro gruppo, per ritrovarci alla fine a lavorare con altri cinque gruppi. Ciò vuol dire che, alla fine del progetto, dovemmo provare a gestire circa trenta persone differenti (con differenti sistemi operativi e diversi gradi di competenze tecniche). Generalmente, per ogni tipo di lavoro di gruppo in cui ci sono più persone che lavorano sullo stesso file (caso sempre più frequente man mano che le persone si uniscono al progetto) viene usato Git. Le cose possono tuttavia complicarsi facilmente e richiedere un certo livello di competenza tecnica al fine di evitare interventi superflui del manutentore del repository. Così, per l'articolo di questo mese ho pensato di svelarvi alcune idee

che ho avuto per gestire i dati tra gruppi. Alla fine dell'articolo riassumerò anche alcuni utili trucchi in cui mi sono imbattuto per imparare/impratichirsi con il Giapponese.

Il "Cloud"

È incluso qualsiasi servizio come Dropbox, Ubuntu One, Google Drive, etc. Il cloud è di gran lunga il metodo più facile e, nella mia esperienza, funziona bene con gruppi dalle 2 alle 10 persone. Una volta oltrepassato quel limite massimo o nel caso si necessiti che qualcuno possa accedere ai file condivisi, questa non è più una strada percorribile. Il motivo è semplice: è un metodo user-friendly e sorvola su alcune delle più avanzate funzioni per la gestione (robusto controllo di versione, opzioni di fusione, accesso pubblico con capacità di merge-back, etc.).

Per chiunque si occupi di sicurezza, è possibile creare un volume Truecrypt e caricarlo nel cloud (almeno in Dropbox, non ho testato con nessuno degli altri). Per la massima sicurezza, la password utile per l'accesso al volume dovrebbe essere fornita agli altri

membri del gruppo a voce o per telefono.

Il controllo di revisione

Questo è di gran lunga il sistema più versatile che ho impiegato fino a oggi. È possibile utilizzare Github o similari per creare e gestire un repository personale. È disponibile pubblicamente per il forking (crearne una copia) per altre persone che vogliono lavorarci su. Una volta effettuate le modifiche, queste saranno unite a monte dopo che il proprietario del repository, attraverso versione/fusione, le abbia accettate nella versione finale. Ciascuna modifica è salvata come una versione, permettendo di tornare agevolmente indietro ad una precedente revisione se necessario. L'anno scorso ho utilizzato questo metodo con successo quando ho scritto uno script basato su LaTeX per una conferenza all'università, permettendo a tutti di apportare correzioni o modifiche ai file. Alla fine del semestre il nostro script è risultato spesso più curato di quello del professore.

Dal punto di vista della sicurezza ho sottolineato questa come la migliore opzione semplicemente perché qualsiasi

modifica deve essere approvata da qualcuno che sia autorizzato. Per una soluzione completamente in-house è inoltre possibile creare un server personalizzato sul proprio network per l'uso di svn o git.

Lavoro di gruppo sul singolo file

Qui mi riferisco alla collaborazione su un singolo file, che necessita (o necessiterà) di essere editabile da più persone in tempo reale. Per questo non ho trovato altro modo più semplice che l'utilizzo di Google Docs. Se, comunque, qualcuno fosse contrario a Google per qualche ragione e abbia accesso a un server, è possibile implementare Apache Wave o Walkaround, entrambi basati su Google Wave. Questi dovrebbero offrire simili opzioni di collaborazione ma con un numero più limitato di formati.

La sicurezza è, secondo me, allo stesso livello di Dropbox, specialmente se per ciascun collaboratore richiedete il possesso di un account, in contrapposizione all'opzione "Chiunque ha il link può modificare" che ho menzionato

sopra. Se avete usato un programma o un sistema che pensate debba essere menzionato, per favore fatemelo sapere via mail (l'indirizzo è in basso a destra). Potete star sicuri che verrà inserito all'inizio del mio nuovo articolo. Per favore specificate qualsiasi cosa come costi, disponibilità, etc.

Software di apprendimento linguistico

Per chiunque possieda un telefono/tablet consiglio caldamente Human Japanese, una delle migliori introduzioni al giapponese che io abbia mai letto. Non usa, ad ogni modo, nessun Kanji, basandosi invece su Hiragana/Katakana. Il pregio di ciò è che è possibile costruire più velocemente il proprio vocabolario (dato che non avrete bisogno di distinguere i Kanji o impararli) e inoltre che, se aspirate a un livello di comunicazione solo verbale, non si impara nulla di non necessario. L'applicazione offre inoltre numerosi trucchi per turisti in visita in Giappone. Human Japanese è disponibile sul Play Store per 6,99€, ma bisogna dire che esiste anche una versione della stessa applicazione per Mac OS X nell'App Store, per chiunque possieda un

Mac. Inoltre, iOS App Store offre Human Japanese per 7,99 €.

I software con le flashcard di qualsiasi tipo sono poi utilissimi per memorizzare vocaboli. Non saprei menzionare alcun programma specifico poiché di recente non ne ho usati. Trivialibre potrebbe essere una valida alternativa (menzionato in Comanda e Conquista di Full Circle Magazine numero 58).

Per quanto riguarda i libri, ho letto ed usato Japanese in Mangaland 1 & 2 (e i corrispondenti workbook) di Marc Bernabe. I libri sono ben scritti e le illustrazioni aiutano a cogliere i punti chiave di ogni capitolo, risultando utili anche per aiutare la vostra abilità di lettura del giapponese scritto a mano (o almeno il metodo di scrittura usato nei manga), che potrebbe rivelarsi utile in futuro. I workbooks, inoltre, aiutano a fissare vocabolario e grammatica nella memoria. Le storie usate sono ben disegnate e scritte, per chiunque sia interessato a questo genere di cose.

Ascoltare più giapponese possibile, attraverso la musica, gli audiolibri o i programmi televisivi, aiuta a migliorare la propria pronuncia. Se optate per la

soluzione film/televisione, guardate i programmi sottotitolati in modo da cominciare a collegare frase e significato. Cercare libri giapponesi che ritenete interessanti (Manga, Shogi, romanzi) vi aiuterà a migliorare una volta che sarete capaci di leggere semplici enunciati. Se il libro vi interessa realmente poi, la noia di avere un dizionario vicino mentre state leggendo sarà minore. In merito al dizionario, io consiglio caldamente una versione elettronica (gwaei, per esempio). La ragione è semplice: questi dizionari offrono ricerche stroke-based e ciò vuol dire che, se riuscite a capire l'ordine di ricerca, non avete bisogno di riconoscere i Kanji né addirittura di saperli leggere. I dizionari di carta invece richiedono entrambe le suddette caratteristiche.

Ultimo per ordine ma non per importanza, a prescindere da quale lingua stiate imparando, è il fatto che impararla sia uno sforzo inutile fino a che non la usate. A tal proposito vi segnalo Lang-8: <http://lang-8.com/>. Si tratta di un sito web in cui ciascun utente possiede un diario dove poter scrivere frasi nella lingua che sta imparando, con il relativo significato nella propria lingua madre. Il diario è poi corretto dagli altri utenti e

ciascuna correzione è suddivisa per frase che può essere commentata dalla persona che l'ha corretta. Ciò significa ricevere l'opinione di una persona di lingua madre su come parlare la sua lingua nel modo più naturale. È una magnifica possibilità per chi non ha amici che parlino la lingua che si sta imparando, non vuole tediarsi con continue domande oppure, ancora, per chi non ha la possibilità di andare in quel paese in cui lingua è parlata e "immergersi", per così dire.

Come sempre, spero che il lettore abbia trovato l'articolo utile. Comprendo come i due temi non siano strettamente collegati, ma ciò significa almeno che dovrebbe esserci materiale per tutti. Se avete suggerimenti sentitevi liberi di scrivermi una mail a lswest34@gmail.com. Qualora mi contattaste, per cortesia inserite FCM o C&C nell'oggetto della mail, per essere certi che io non la trascuri.



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.



HOW-TO

Scritto da Greg D. Walters

Iniziare Python - Parte 35

Questa volta, stiamo per prendere una piccola deviazione dalla nostra esplorazione della programmazione Android e guardiamo ad un nuovo framework per programmare GUI chiamato Kivy. Dovrete andare avanti a <http://kivy.org> e scaricare e installare il pacchetto prima di fare troppo per l'installazione di questo mese. Le istruzioni per l'installazione su Ubuntu possono essere trovate all'indirizzo <http://kivy.org/docs/installation/installation-ubuntu.html>.

Prima di tutto, Kivy è una libreria open source che fa uso di display multitouch. Se questo non è abbastanza "cool" è anche multiplatforma, ciò significa che funzionerà su Linux, Windows, Mac OSX, IOS e Android. Ora potete capire perché stiamo parlando di questo. Ma ricordate, per la maggior parte, qualsiasi cosa voi codificate usando Kivy, può funzionare su qualsiasi di queste piattaforme senza ricodificare.

Prima di andare troppo avanti, fatemi dire un paio di cose. Kivy è VERAMENTE potente, vi fornisce un

nuovo insieme di strumenti per fare la vostra programmazione GUI. Dopo che tutto questo è stato detto, Kivy è anche abbastanza complicato da gestire. Siete limitati ai widget che vi vengono forniti. In aggiunta non c'è alcun strumento GUI per progettare GUI con Kivy, così dovete fare un GRANDE lavoro di pre-pianificazione prima che proviate a fare qualcosa di complicato. Inoltre ricordate che Kivy è continuamente sotto sviluppo, così le cose possono cambiare rapidamente. Finora non ho trovato nessuno del mio codice di prova che è stato rotto da una nuova versione di Kivy, ma c'è sempre una possibilità.

Piuttosto che saltare dentro e

creare un nuovo codice questo mese, guarderemo alcuni esempi che sono forniti con Kivy e, il prossimo mese, scriveremo qualcosa di nostro.

Una volta che avete decompresso Kivy nella sua cartella, usate un terminale e andate in quella cartella. La mia è in /home/greg/Kivy-1.3.0. Ora andate nella cartella degli esempi, e quindi nella cartella dei widget. Andiamo a vedere l'esempio `accordion_1.py`.

È veramente semplice, ma mostra un widget veramente pulito. Sotto c'è il codice.

Come potete vedere, le prime tre

righe sono istruzioni di importazione. Qualsiasi widget voi usiate devono essere importati, e dovete sempre importare `App` da `kivy.app`.

Le otto righe successive sono la classe principale dell'applicazione. La classe è definita, quindi viene creata una routine chiamata `build`. Avrete sempre una routine 'build' da qualche parte nei vostri programmi Kivy. Poi assegniamo un oggetto radice dal widget `Accordion`. Successivamente creiamo cinque `AccordionItems` e assegniamo il loro titolo. Aggiungiamo poi dieci etichette con il testo "very big content" (ndt "contenuti veramente grandi"). Aggiungiamo quindi, ciascuna etichetta al widget

```
from kivy.uix.accordion import Accordion, AccordionItem
from kivy.uix.label import Label
from kivy.app import App

class AccordionApp(App):
    def build(self):
        root = Accordion()
        for x in xrange(5):
            item = AccordionItem(title='Title %d' % x)
            item.add_widget(Label(text='Very big content\n' * 10))
            root.add_widget(item)
        return root

if __name__ == '__main__':
    AccordionApp().run()
```



radice e infine ritorniamo l'oggetto radice. Questo in sintesi mostra l'oggetto radice nella finestra che Kivy ha creato per noi. Finalmente abbiamo l'istruzione "if __name__" e quindi eseguiamo l'applicazione.

Andiamo avanti e eseguiamo per vedere che cosa fa.

Vedrete in un attimo o due, una finestra che si apre con cinque barre verticali all'interno. Facendo clic su una di esse, fa sì che si apra rivelando le dieci etichette. Naturalmente ciascuna barra ha lo stesso testo nelle dieci etichette, ma voi potete capire come aggiustarlo.

Il widget Accordion può essere usato per un numero qualsiasi di cose, ma la cosa che mi è sempre venuta in mente è una schermata di configurazione... con ciascuna barra che rappresenta un differente insieme di configurazione.

Poi guarderemo all'esempio `textlign.py`. Non è così "sexy" come l'ultimo, ma è un buon esempio che vi da alcune importanti informazioni che saranno utili successivamente.

Prima di guardare il codice, eseguite il programma.

Quello che dovrete vedere è una etichetta in cima alla finestra, un insieme di nove box rosse con un testo in una griglia 3X3 e quattro pulsanti in fondo della finestra. Come fate clic (toccate) ciascuno dei pulsanti, l'allineamento del testo cambierà. La principale ragione per cui dovrete fare attenzione a questo esempio è come usare e controllare alcuni importanti widget e come cambiare l'allineamento all'interno di essi, che non è completamente intuitivo.

In alto a destra c'è il codice per questo. Lo suddividerò in pezzi; il primo è il codice di importazione (in alto a destra).

Sotto c'è qualcosa di speciale. Hanno creato una classe senza codice. Ne discuterò tra pochi minuti:

```
class BoundedLabel(Label):
```

```
    pass
```

Poi viene creata una classe

```
class TextAlignApp(App):
```

```
    def select(self, case):
```

```
        grid = GridLayout(rows=3, cols=3, spacing=10, size_hint=(None, None),
                           pos_hint={'center_x': .5, 'center_y': .5})
```

```
from kivy.app import App
from kivy.uix.label import Label
from kivy.uix.gridlayout import GridLayout
from kivy.uix.floatlayout import FloatLayout
from kivy.properties import ObjectProperty
```

chiamata "Selector" (sotto):

```
class Selector(FloatLayout):
```

```
    app = ObjectProperty(None)
```

Ora la classe Applicazione è stata creata.

Qui viene creata la routine 'select'. Viene creato un widget 'GridLayout' (chiamato griglia), che ha 3 righe e tre colonne. Questa griglia sta per contenere i nove box rosse.

```
for valign in ('bottom',
               'middle', 'top'):
```

```
    for halign in ('left',
                   'center', 'right'):
```

Qui abbiamo due cicli, uno più interno e uno più esterno.

```
label = BoundedLabel(text='V:
%s\nH: %s' % (valign, halign),
size_hint=(None, None),
halign=halign, valign=valign)
```

Nel codice sopra, viene creata un'istanza del widget 'BoundedLabel', una volta per ciascuna delle nove scatole rosse. Potreste fermarvi qui e dire "Ma aspetta! Non c'è un widget BoundedLabel. C'è solo una istruzione di passaggio dentro". Bene, sì e no. Stiamo creando una istanza di un widget fatto su misura. Come ho detto un poco sopra, ne parleremo un po' di più tra un minuto.

Nel blocco di codice (in alto a destra, prossima pagina) esaminiamo la variabile 'case' che è passata nella routine select.

HOWTO - INIZIARE PYTHON 35

Qui la griglia è rimossa, per pulire lo schermo.

```
if self.grid:
```

```
self.root.remove_widget(self.grid)
```

Il metodo 'bind' imposta le dimensioni e viene aggiunta una griglia all'oggetto radice.

```
grid.bind(minimum_size=grid.setter('size'))
```

```
self.grid = grid
```

```
self.root.add_widget(grid)
```

Ricordate che nell'ultimo esempio ho detto che voi userete quasi sempre una routine di build. Qui è quella per questo esempio. L'oggetto radice è stato creato con un widget FloatLayout. Poi (al centro a destra) chiamiamo la classe Selector per creare un oggetto Selector, poi viene aggiunto all'oggetto radice e inizializziamo la visualizzazione chiamando self.select(0).

Finalmente l'applicazione è pronta per essere eseguita.

```
TextAlignApp().run()
```

Ora, prima di potere andare avanti,

dobbiamo chiarire un po' di cose. Primo se voi guardate nella cartella che contiene il file.py noterete un altro file chiamato textalign.kv. Questo è un file speciale che Kivy usa per permettervi di creare i vostri widget e regole. Quando la vostra applicazione Kivy parte, cerca nella stessa directory il file helper.kv. Se c'è, lo carica per primo. Lì è il codice nel file kv.

La prima riga dice a Kivy quale versione minima di Kivy deve essere usata per eseguire questa applicazione.

```
#:kivy 1.0
```

Qui viene creato il widget BoundedLabel. Ciascuna scatola rossa nell'applicazione è una BoundedLabel.

'Color' assegna il colore di sfondo del box a rosso (rgb:1,0,0). Il widget Rectangle crea (avete indovinato) un rettangolo. Quando chiamiamo il widget BoundedLabel nel codice della applicazione, stiamo passando una etichetta come genitore. La dimensione e la posizione (qui nel file .kv) sono assegnate a prescindere dalla dimensione e dalla posizione della etichetta.

Qui (a destra della pagina

```
if case == 0:
    label.text_size = (None, None)
elif case == 1:
    label.text_size = (label.width, None)
elif case == 2:
    label.text_size = (None, label.height)
else:
    label.text_size = label.size
    grid.add_widget(label)
```

```
def build(self):
    self.root = FloatLayout()
    self.selector = Selector(app=self)
    self.root.add_widget(self.selector)
    self.grid = None
    self.select(0)
    return self.root
```

```
<BoundedLabel>:
    canvas.before:
        Color:
            rgb: 1, 0, 0
    Rectangle:
        pos: self.pos
        size: self.size
```

successiva), viene creato il widget Selector. Questi quattro pulsanti appaiono in fondo alla finestra nello stesso modo in cui le etichette attraversano il margine superiore della finestra.

Notate che l'etichetta che realizza il titolo in cima alla finestra ha una posizione (pos_hint) come top, ha un'altezza di 50 pixel e un carattere di dimensione 16. Ciascun pulsante ha un

allineamento per il testo al centro. L'istruzione 'on_release' è simile a bind, in modo tale che quando il pulsante viene rilasciato, chiama (in questo caso) root.app.select con un valore a seconda del caso.

Si spera che ora questo inizi ad avere senso. Potete vedere perché Kivy è così potente.

Parliamo in po' dei due widget,

HOWTO - INIZIARE PYTHON 35

GridLayout e FloatLayout, che ho passato prima durante la discussione del codice di esempio.

GridLayout è un widget genitore che usa una descrizione riga e colonna per disporre ogni widget in ciascuna cella. In questo caso è una griglia 3X3 (come il tavoliere per Tic-Tac-Toe (o Naughts e Crosses)).



Quando volete disporre un widget in un GridLayout, usate il metodo `add_widget`. Qui c'è un problema. Non potete specificare quale controllo va in quale cella della griglia se non nell'ordine con cui li aggiungete. Inoltre, ciascun widget è aggiunto da sinistra a destra, dall'alto in basso. Non potete avere una cella vuota; naturalmente potete imbrogliare, lascio a voi capire come.

Il widget FloatLayout sembra essere solo un contenitore genitore per altri widget figli.

Ho sorvolato su alcuni punti per ora. Il mio intento, questa volta, era semplicemente di eccitarvi sulle possibilità che Kivy ha da offrire. Nella prossima coppia di articoli, continueremo a esplorare che cosa

Kivy ha per noi, come usare i vari widget e come creare un APK per pubblicare le nostre applicazioni per Android.

Fino ad allora esplorate ulteriori esempi in Kivy e assicuratevi di andare alle pagine della documentazione per Kivy a <http://kivy.org/docs/>.



```
<Selector>:
    Label:
        pos_hint: {'top': 1}
        size_hint_y: None
        height: 50
        font_size: 16
        text: 'Demonstration of text valign and halign'
    BoxLayout:
        size_hint_y: None
        height: 50
        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(None, None)'
            on_release: root.app.select(0)
            state: 'down'

        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(label.width, None)'
            on_release: root.app.select(1)

        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(None, label.height)'
            on_release: root.app.select(2)

        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(label.width, label.height)'
            on_release: root.app.select(3)
```



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.



HOW-TO

Scritto da Elmer Perry

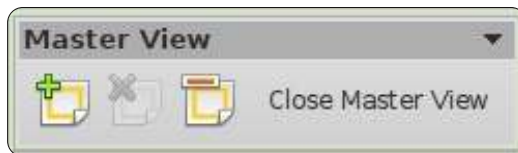
LibreOffice Parte 16: Impress

Una fantastica presentazione inizia con una piacevole e ben pensata struttura delle diapositive. Occorre inoltre coerenza tra le diapositive e anche degli elementi che le tengano insieme. In LibreOffice possiamo usare le Pagine Master per creare una struttura di base per le nostre presentazioni. La Pagina Master diventa l'intelaiatura per l'intera presentazione, legando insieme gli elementi della presentazione. Molto di questo si realizza attraverso gli stili e le Pagine Master sono lo stile principale. Potete pensarle come l'equivalente degli Stili di Pagina in Writer.

Editare le Pagine Master

Per editare le Pagine Master, bisogna passare alla Vista Sfondo. Avviarla tramite Visualizza > Sfondo > Master per annotazioni. In alternativa, nella sezione Pagina Master del pannello delle attività, possiamo fare clic con il tasto destro sulla pagina master che vogliamo editare e selezionare Modifica Master.

Quando si accede alla Vista Sfondo, appare la barra degli strumenti master



che fornisce specifiche opzioni per editare la pagina master. Usiamo 'Nuovo documento master' per aggiungerne uno nuovo. 'Elimina documento master' permette di cancellare la pagina master selezionata. Tale bottone è in grigio se abbiamo solo una pagina master,

poiché occorre averne almeno una. 'Rinomina documento master' permette di cambiare nome alla pagina master attualmente selezionata e 'Chiudi vista sfondo' esce da tale modalità.

Abbiamo cinque aree editabili predefinite in una pagina master:



L'area del titolo: contiene il titolo della diapositiva. Pensiamo a essa come al soggetto della diapositiva.

L'area degli oggetti: contiene i dati della diapositiva, che siano testo, immagine, un diagramma o una tabella. Come apprenderemo, i dati della diapositiva non sono confinati nell'area dell'oggetto. Possiamo aggiungere elementi al di fuori di questa, ma è generalmente una buona idea mantenerli all'interno, per dare coerenza alla presentazione.

Le aree Data, Piè di pagina e numero diapositiva: per scelta predefinita, queste aree non sono effettivamente mostrate nella diapositiva. Per ottenere ciò, andiamo su Visualizzazione > Intestazione e piè di pagina e scegliamo se includerle o meno nella diapositiva.

Modificare la Pagina Master

Inizieremo con lo stile predefinito



della nostra pagina master. Prima di tutto, cambiamo lo sfondo. Formato > Pagina. Nella scheda Sfondo, usiamo il menù a tendina per selezionare Sfumatura. Dalla lista scegliere Radiale Rosso/Giallo. Premere OK. Ciò ci dà uno sfondo chiaro e soleggiato su cui lavorare.

NOTA: possiamo recuperare le icone grafiche usate in questo tutorial presso <http://eeperry.co.cc/resources/module5.png>.

Successivamente aggiungeremo un grafico alla nostra pagina master. Il grafico sarà mostrato su tutte le diapositive che utilizzano questa pagina master. Ho creato una pittoresca striscia contenente le icone di tutte le applicazioni LibreOffice. Vogliamo metterlo proprio al di sotto

dell'area dell'oggetto. Inserisci > Immagine > Da file. Selezioniamo l'immagine e premiamo Apri. Spostiamo l'immagine nella posizione desiderata, appena sotto l'area dell'oggetto. Vogliamo che l'immagine sia centrata in basso. Facciamo clic con il tasto destro sull'immagine e selezioniamo Allineamento > Centrato. Vogliamo inoltre che l'immagine appaia sotto a qualsiasi oggetto che potrebbe andarci sopra. Facciamo nuovamente clic con il tasto destro sull'immagine e selezioniamo Disponi > Porta in fondo..

Ora aggiungiamo una linea sotto al titolo. Selezioniamo lo strumento Linea dalla barra degli strumenti Disegno sul fondo della finestra e disegniamo una linea sotto l'area del titolo. Possiamo cambiare lo stile della

linea utilizzando la barra degli strumenti Linea. Modificare lo stile della linea, lo spessore, il colore e gli stili di direzione di inizio e fine.

Infine, editiamo le aree data, piè di pagina e numero diapositiva (sotto). Sebbene nella Vista Sfondo possiamo cambiare la dimensione e il posizionamento degli oggetti, in realtà il loro riempimento con dei contenuti può essere fatto in qualsiasi momento. Visualizza > Intestazione e piè di pagina. Nella finestra che appare c'è una casella di spunta per ciascuna delle tre aree: data, piè di pagina e numero diapositiva.

Sotto data e ora, possiamo scegliere una data fissa o variabile. Possiamo utilizzare quella fissa quando abbiamo una presentazione che verrà utilizzata una sola volta, oppure se vogliamo che la data appaia in modo non predefinito. Mettiamo il testo della data nella casella di testo vicino alla selezione variabile. Ciò che si mette nella casella di testo è ciò che sarà mostrato nella casella della data della diapositiva. Usiamo la data variabile quando la data della presentazione non è nota, oppure quando la eseguiremo più di una volta. Tale scelta posizionerà la data attuale nella casella della data. Con Variabile, dovremmo selezionare un formato nel

menù a tendina. Possiamo inoltre cambiare la lingua.

Per l'area Piè di pagina, possiamo digitare il testo che vogliamo nella relativa casella di testo. Qualsiasi cosa digitiamo nella casella di testo appare nell'area Piè di pagina.

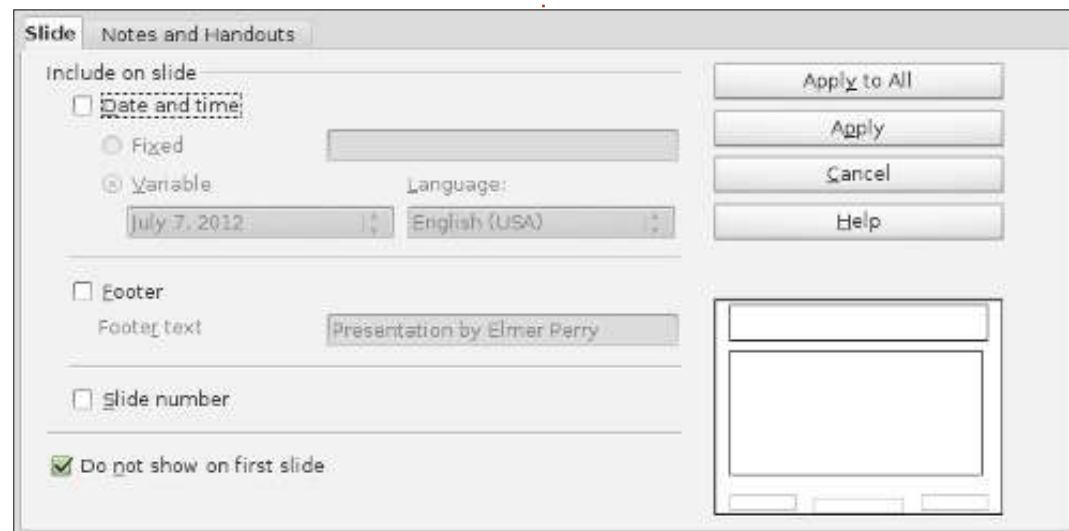
Su numero diapositiva non c'è molto. Possiamo selezionarlo per mostrarlo o meno. Quando selezionato, il numero diapositiva verrà mostrato nella relativa area.

NOTA: Le aree data, piè di pagina e numero diapositiva sono disabilitate sulla prima diapositiva, la pagina titolo.

Premiamo il pulsante 'Applica a tutto' per applicare le impostazioni a tutte le diapositive, tranne la pagina titolo. Facciamo invece clic sul pulsante 'Applica' per applicarlo alla sola pagina attuale.

Stili Impress

Proprio come in Writer e in Calc, Impress può usare gli stili per mantenere il tutto uniforme. Gli stili sono inoltre un salva tempo. Comunque, in Impress sono leggermente differenti. Ha solo due differenti tipi di stile, Presentazione e Grafica.



Un modo facile di pensare agli stili della Presentazione è quello degli stili relativi alle pagine master. Abbiamo stili per lo sfondo, gli oggetti di sfondo, il contorno del testo, le note, i titoli e i sottotitoli. Possiamo modificare tali stili in qualsiasi modo vogliamo. Tuttavia, non possiamo creare nuovi stili di Presentazione.

Gli stili grafici sono quelli per gli oggetti e il testo non direttamente connessi alla pagina master. Possiamo modificare questi stili in qualsiasi modo

e possiamo crearne dei nuovi.

La modifica degli stili viene fatta dalla finestra di dialogo Stili e Formattazione. Possiamo aprirla facendo clic sul relativo pulsante nella barra degli strumenti Stile e Riempimento, premendo il tasto F11 o andando in Formato > Stili e Formattazione.

Facciamo un paio di modifiche allo stile di presentazione per mostrare come funziona. Per primo, entriamo in modalità Vista Sfondo, Visualizza >

Sfondo > Master per annotazioni e apriamo la finestra di dialogo Stili e formattazione, Formato > Stili e formattazione. Facciamo clic con il tasto destro su Titolo nella finestra di dialogo e selezioniamo Modifica. Nella scheda Carattere, selezioniamo un più opportuno serif o slab. Forse in grassetto. Passiamo alla scheda Area e cambiamo Riempi in Sfumatura. Selezioniamo il primo gradiente della lista (da nero a bianco). Nella scheda Trasparenza, portiamo il Modo trasparenza in Trasparenza e la percentuale a 50%. Premiamo OK e vedremo che il carattere del titolo è cambiato e ha un gradiente di sfondo semitrasparente.

Ora, selezioniamo Struttura 1 nella finestra di dialogo Stili e formattazione. Facciamo clic con il tasto destro e modifichiamolo. Tutto ciò che vogliamo fare qui è cambiare il carattere. Premiamo OK. Passiamo alla Vista sfondo e noteremo che il carattere è cambiato per tutti i livelli contorno. Questo perché ciascun livello di contorno è collegato al precedente. Non possiamo cambiare i collegamenti, ma possiamo cambiare ciascun livello per renderlo differente. Questo effetto a cascata può essere utile, specialmente con i caratteri per aiutare a creare uniformità.

In questo how-to, abbiamo imparato a creare e modificare le pagine master in Impress. Esse sono la chiave per aiutare a creare consistenze nelle nostre presentazioni. Abbiamo inoltre visto gli stili di presentazione e come possono aiutarci a creare stili per le nostre diapositive. Vi incoraggio a giocare con le impostazioni delle pagine master e degli stili di presentazione. Questi ultimi hanno 14 differenti schede che li rendono molto flessibili. Con tali strumenti potete creare una presentazione molto professionale e accattivante.

La prossima volta, inizieremo a lavorare sulle singole diapositive.



La storia lavorativa, di programmazione e informatica di **Elmer Perry** include un Apple IIE, con alcuni Amiga, un generoso aiuto di DOS e Windows e una spolverata di Unix, il tutto ben mescolato con Linux e Ubuntu.



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

L'astronomia potrebbe essere un hobby un po' freddo. Potrebbe essere un azzardo stare seduti fuori in un campo o in un giardino, con due giacche e dei guanti, mentre si cerca di leggere una mappa del cielo e di fermare il proprio telescopio che sta per prendere il volo. Se siete fissati del fai da te, potreste costruire un piccolo osservatorio con una stanza calda e con il tetto scorrevole. O se siete delle femminucce come me, lasciate il telescopio fuori al freddo e osservate le cose dal comfort della vostra casa.

Webcam

La prima cosa di cui avete bisogno è di una webcam. Essa sarà i vostri occhi, quindi siate sicuri di averla attaccata bene al vostro telescopio o al vostro oculare. Alcuni preferiscono rimpiazzare con la webcam l'obiettivo, rimuovendolo. Alcuni (es: me) preferiscono posizionare la telecamera all'obiettivo per avere una visione più ravvicinata delle cose. Mettere la webcam al posto dell'obiettivo è una cosa del tutto soggettiva. Alcuni compreranno un

supporto specifico; alcuni (es: me) si inventeranno qualcosa usando cartone e nastro protettivo (non usate il nastro adesivo, vi rovinerà inevitabilmente il telescopio). Qualunque cosa facciate, la telecamera deve essere stabile; specialmente se avete intenzione di usarla per l'astrografia. La webcam non ha bisogno di essere grande, bella e ad alta definizione.

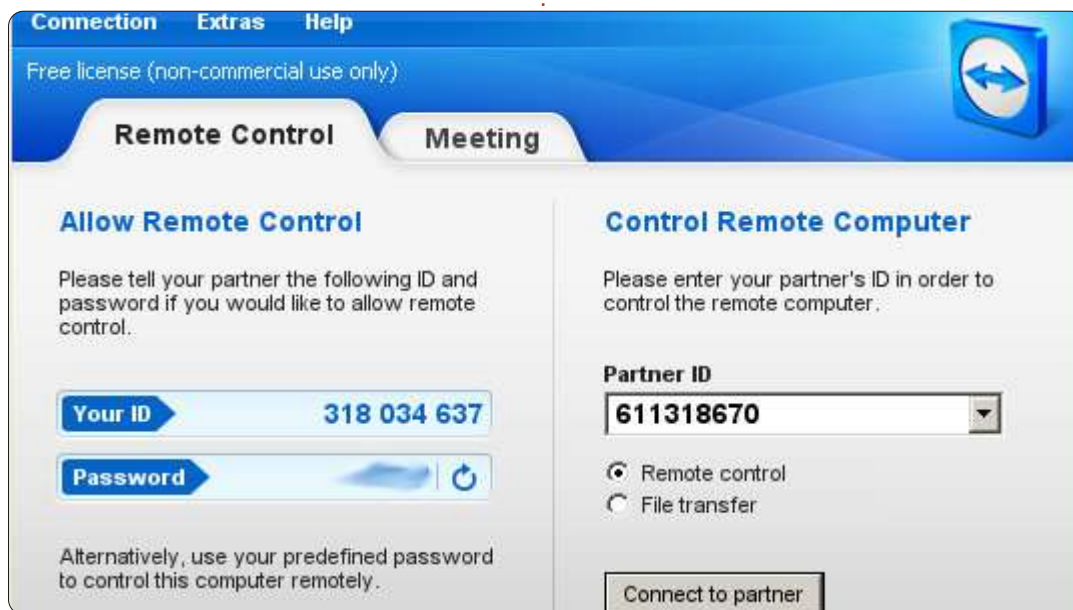
Collegamento in rete

Uso il mio vecchio portatile come mio cervello esterno. Essa è connessa al mio PC fisso tramite una rete wireless. Potete, se ci arriva, usare una rete cablata. In altre parole, dovete far sì che il vostro portatile sia connesso, in qualche modo, ad internet. Inoltre la connessione sarà utile per il trasferimento delle foto e dei video che state facendo (non proprio) fuori all'aperto.

Fuori al freddo

Allora, avete la vostra webcam sul vostro telescopio. L'applicazione della vostra telecamera vi mostra cosa la vostra webcam può vedere; ma siete

Astronomia Amatoriale Parte 2



ancora fuori al freddo. Ora che si fa?

Desktop remoto

Prima, dovete andare al sito: <http://www.teamviewer.com> e scaricare TeamViewer (che è gratuito per scopi non-commerciali). Il programma deve essere installato sia sul portatile che sul PC fisso, ed entrambi impostati come server (trasmettendo) e ricevitore (mostrando). Vorrete sicuramente registrarvi al sito di TeamViewer, poi caricare il programma su entrambi i PC. Per prima cosa si deve andare su Extra > Opzioni e impostare una

password per ogni macchina. Quando caricate per la prima volta TeamViewer, vedrete un ID univoco e una parola chiave che cambierà ogni volta che avvierete il programma.

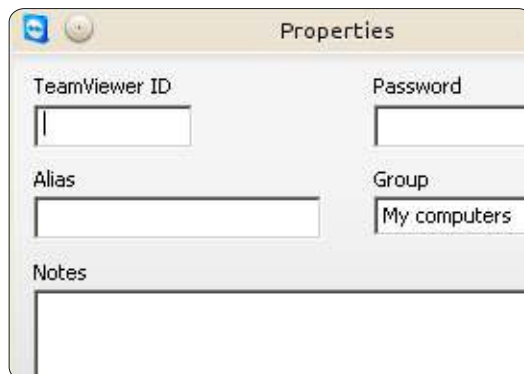
SUGGERIMENTO: Dovreste aggiungere TeamViewer alla vostra lista delle applicazioni in avvio automatico. Se TeamViewer non è caricato, non potete connettervi a quella macchina, e ci sono volte in cui potreste dover inviare il comando di riavvio al computer a cui siete connessi.

Se siete al computer fisso, non

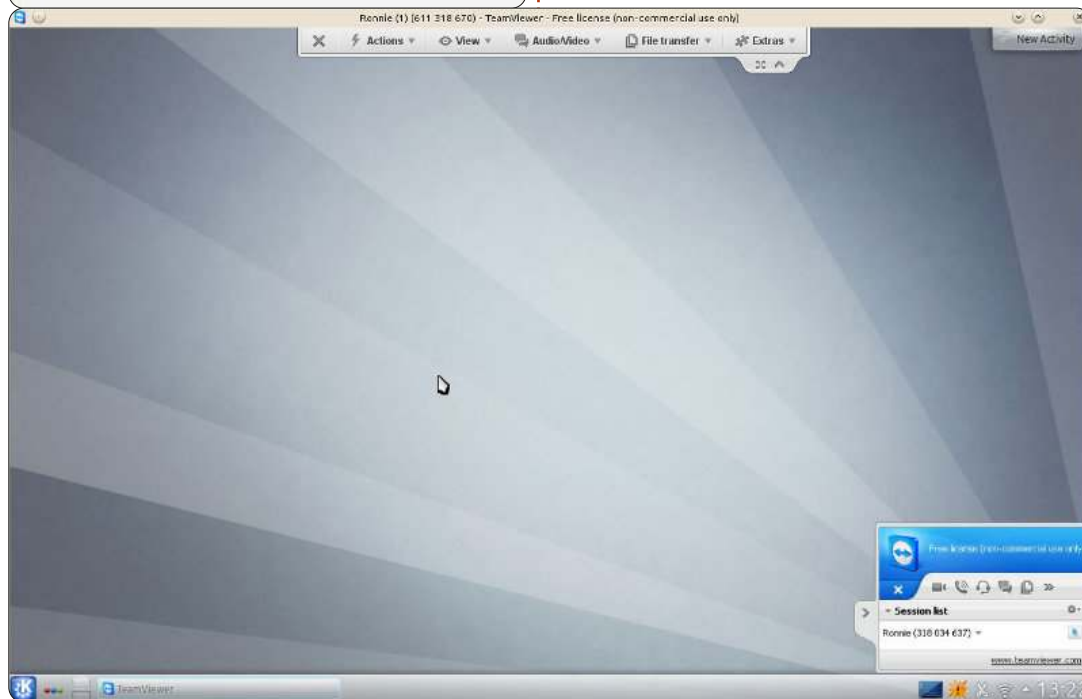
HOWTO - ASTRONOMIA AMATORIALE Parte 2

potete vedere l'ID della macchina a cui dovete connettervi; ma l'aiuto è a portata di mano. Andremo a registrare i computer con TeamViewer. Fate clic sul pulsante 'Computer & Contatti' in basso a destra e vi apparirà un pop-up.

Inizialmente la vostra finestra non mostrerà nulla, ma lo risolveremo presto.



Fate clic sulla seconda icona in basso a destra, che assomiglia ad un computer con il simbolo '+'. Questo vi permetterà di registrare ed effettuare il login a una, o più macchine con TeamViewer senza dovervi ricordare un indirizzo URL/IP.

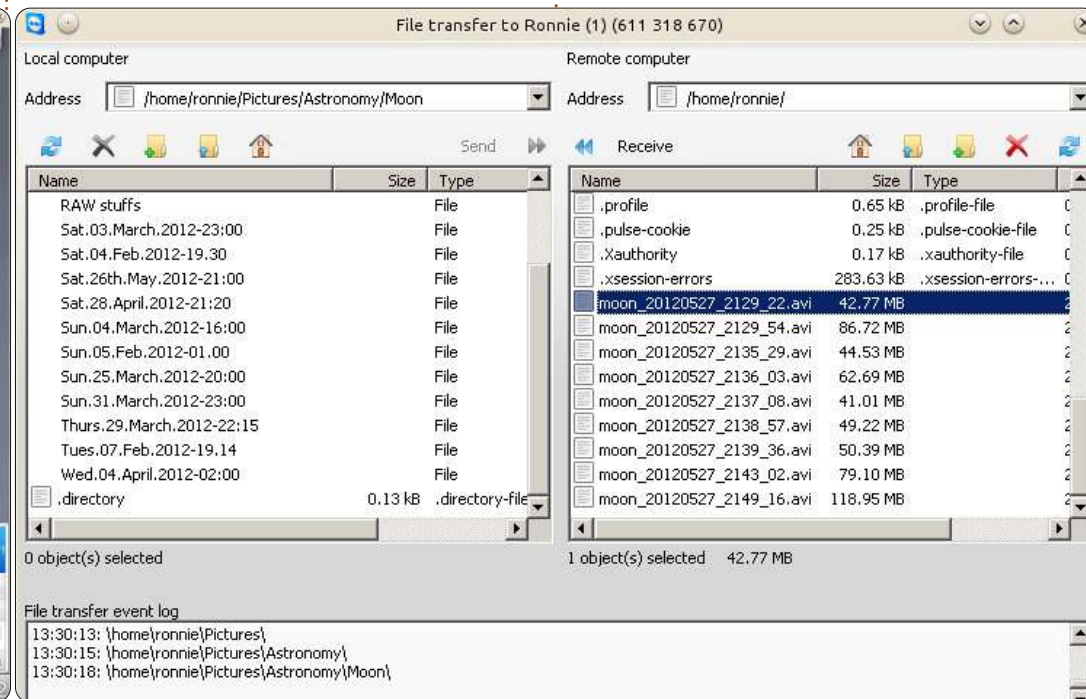


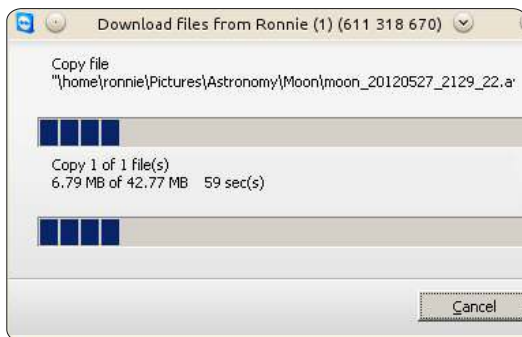
Quindi, con il portatile e il fisso registrati, essi verranno mostrati ogni volta che effettuiamo il login al programma e ci appariranno in una finestra pop-up. Semplicemente facendo un semplice doppio clic sull'elemento della lista, sarete connessi alla macchina.

Quindi ora (in basso a d sinistra) sto controllando il mio portatile dalla comodità del mio desktop. Posso controllarlo come se lo avessi di fronte a me. Cambiare le impostazioni di configurazione, avviare/chiedere le applicazioni, qualunque cosa. Facendo clic sulla 'X' al centro-sinistra del desktop, si uscirà dalla sessione.

Avrete sicuramente notato (nel menu che sta sopra alla scrivania del portatile) il pulsante 'Trasferisci file'. Questo, come potete immaginare, permette di trasferire i file alla/dalla macchina connessa.

Ciò non vi costringerà a dover copiare le immagini e i video su/da una pennetta USB. La finestra che appare funziona come un'applicazione FTP, facendovi scegliere quali e dove trasferire i file. Nell'immagine mostrata in basso, ho fatto clic su un video del mio portatile e farò clic sulla doppia freccia blu (contrassegnato con 'Ricevi'), per trasferirlo al mio desktop.





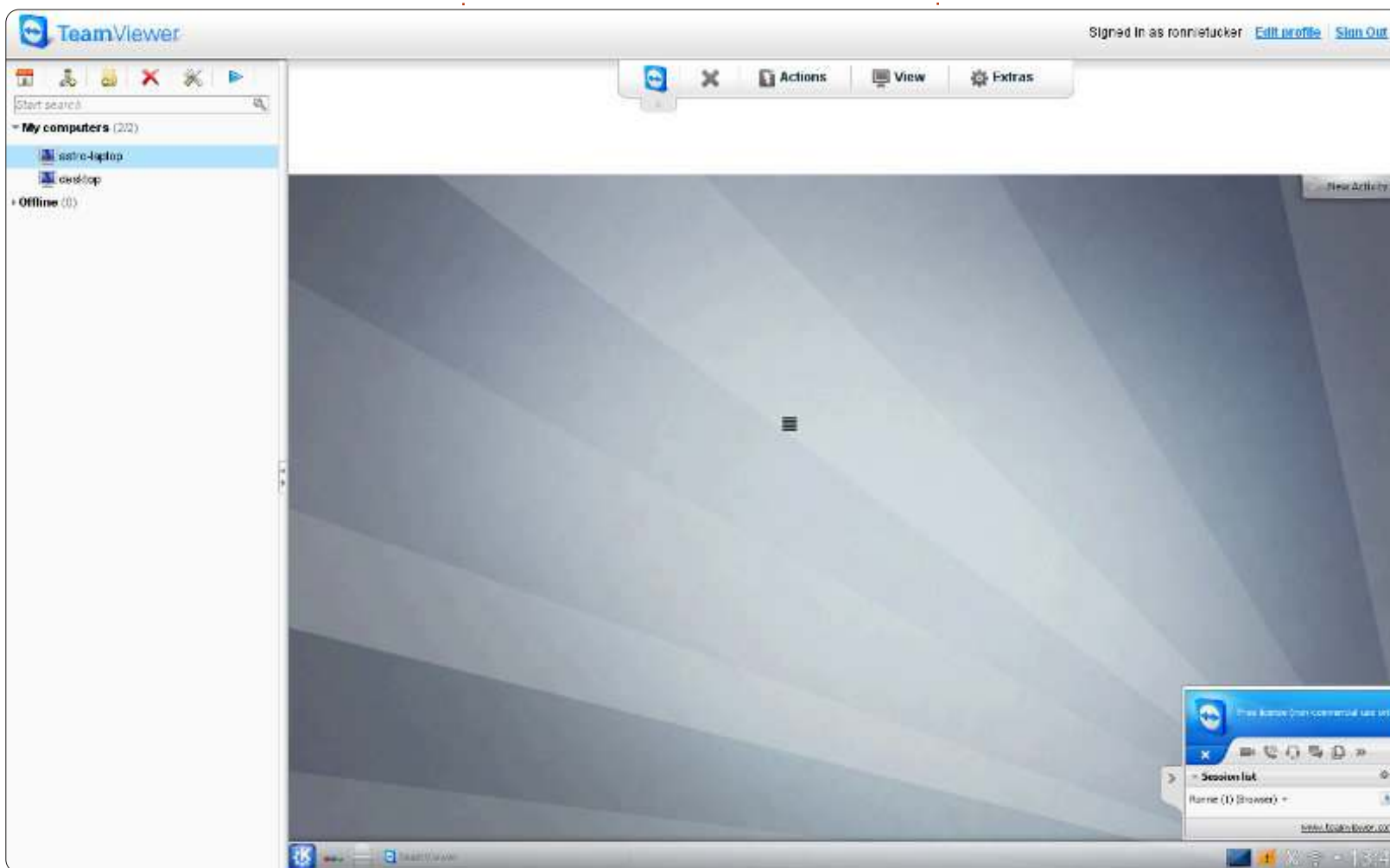
Così come si può avere un'applicazione per webcam in esecuzione, è possibile naturalmente avere in esecuzione anche i controlli del telescopio motorizzato, in maniera da comandarlo da remoto mentre si osserva con la telecamera. Se il portatile è dotato di webcam la si può puntare verso la montatura e guardarla

sullo schermo!

SUGGERIMENTO: Se avete il vostro portatile/fisso pronti e siete a lavoro, potete entrare in qualsiasi vostro dispositivo tramite il sito di TeamViewer (mostrato sotto).

Anche se potrebbe essere non

molto chiaro il fatto di posizionare una webcam alla stessa direzione del cielo per un certo periodo di tempo, ciò consente di poter lasciare per qualche minuto (o anche per ore) il portatile a registrare. Inoltre permette di tenere gli occhi sulla webcam ed essere sicuri che la montatura/telecamera non si sia spostata o interrompere/iniziare una registrazione; una registrazione che potrebbe essere processata con una delle applicazioni per la sovrapposizione delle immagini, di cui ho parlato il mese scorso.



Ronnie è fondatore ed editore di Full Circle e un artista autodidatta il cui sito potete trovare su:
<http://ronnietucker.co.uk>





HOW-TO

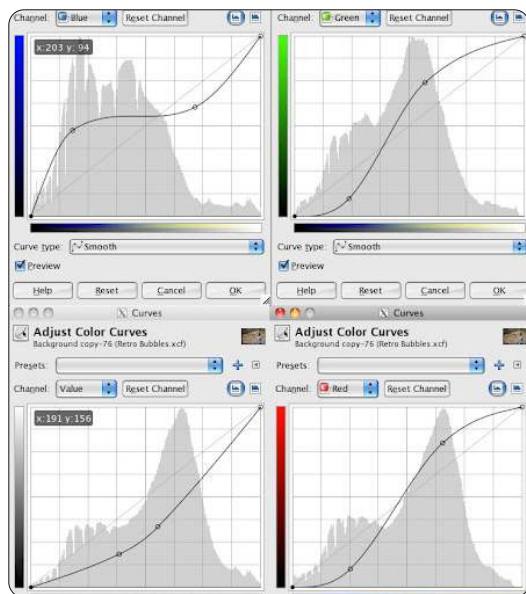
Scritto da Thomas Standiford

In questo how-to su GIMP ci accingiamo a fare qualche elementare regolazione delle curve per dare a questa foto un eccezionale look retrò e stilizzato.

Inizieremo con l'immagine in alto a destra e finiremo con l'immagine mostrata in basso a destra.

Ottenere colori Retrò

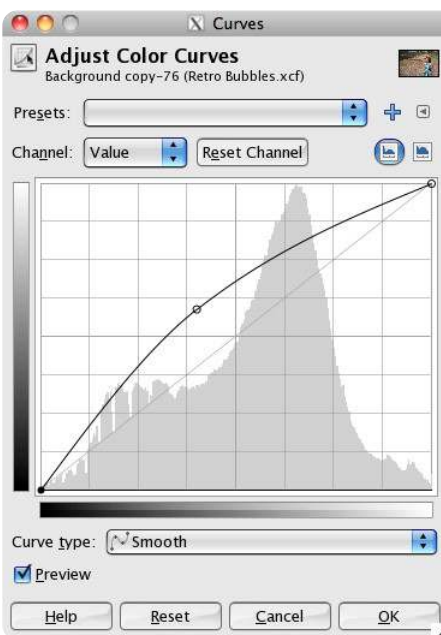
La maggior parte dell'effetto per questa foto si ottiene semplicemente regolando le curve per ogni canale (il canale rosso, verde, blu e alfa) in questo modo:



Nota: per scegliere il canale da modificare, selezionate il canale dal menu a discesa. Potete andare avanti e indietro fra i canali. Tutte queste regolazioni alle curve dovrebbero essere fatte con UN COMANDO non una serie di quattro comandi.

Dopo aver fatto la modifica la vostra foto dovrebbe avere già un buon aspetto, ma dobbiamo attenuare un po' il contrasto.

Poi facciamo un'altra regolazione delle curve in questo modo:



GIMP - Foto Retrò



Niente male, se non fosse che queste bolle spariscono durante la modifica.



Evidenziare le Bolle

Le bolle sembrano essere sparite nella foto. Utilizzeremo una combinazione di selezione e pennello leggero per fare in modo che risaltino.

Create un nuovo livello, chiamatelo "bolle".

Ora selezioneremo le bolle. Usando lo strumento tracciati seguite il contorno di ogni bolla.

Una volta che tutte le bolle sono state delineate fate clic col tasto destro sul tracciato nel menu dei tracciati (posizionato nella stessa finestra dei livelli) e poi fate clic su "Tracciato a selezione".

Impostate i vostri foreground e background ad un verde lime ed un

rosa caldo.

Usando un pennello abbastanza grande e leggero pennellate attentamente in alcuni spazi di rosa e verde in ogni bolla:



Ora che abbiamo aggiunto il colore alle aree appropriate delle bolle andiamo a modificare qualche stile di livello e ad aggiustare l'opacità per fare in modo che le bolle sembrino reali.

Impostate la modalità del livello a sovrapposto.

Duplicate il livello e denominare il livello duplicato "bolleilluminate".

Impostate la modalità del livello a somma.

Aggiustate l'opacità di entrambi i livelli "bolle" e "bolleilluminate" fino a che non sarete soddisfatti. I miei valori di opacità sono impostati a 23 e 40 rispettivamente e assomigliano a questo:



Ora che le nostre bolle sono leggermente più visibili drammatizziamo un po' la foto.

Ritocchi Finali

Create un nuovo livello e chiamatelo "drammatizzato", impostate la modalità del livello a sovrapposto e riempitelo di nero.

Aggiungete una maschera di livello al livello "drammatizzato".

Utilizzando lo strumento sfumatura impostate la forma a radiale, ed usate un gradiente che vada dal nero al bianco. Crete un gradiente che vada dal centro della foto verso l'esterno. Regolate l'opacità del livello fino a che il risultato non vi soddisfa. Ecco il risultato che ho ottenuto:

Il prossimo mese inizieremo una serie sul video-editing usando Kdenlive.



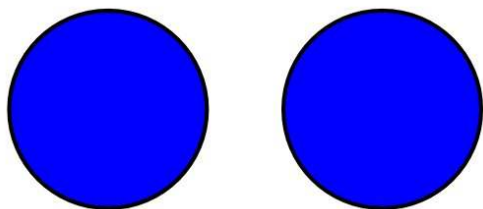


HOW-TO

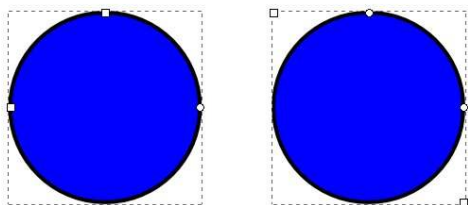
Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 3

Ecco un indovinello per voi: quando un cerchio non è un cerchio? O più specificatamente, quale di questi due cerchi è un cerchio e quale non lo è?



Possono sembrare uguali, ma non lo sono. Se fate doppio-click sopra ciascuno di essi per rendere visibili le maniglie di modifica, potete iniziare a notare una differenza.



Quello a sinistra è un vero cerchio, creato tenendo premuto CTRL durante il disegno di un ellisse. L'altro è un quadrato, creato tenendo premuto CTRL durante il disegno di un rettangolo, il quale ha gli angoli

arrotondati fatti usando la maniglia fatta a cerchietto.

Spesso è evidente su quale tipo di oggetto state lavorando con Inkscape, ma i vostri disegni possono diventare così complessi, e voi potete trovarvi a usare così tanti strumenti, che può diventare facile perderne traccia. Alcune caratteristiche funzionano solo con particolari tipi di oggetti, così è facile capire al volo cosa avete selezionato. Inkscape vi dà queste informazioni - e molte altre - nella barra di stato in fondo alla finestra. Qui la corrispondente immagine della barra di stato quando uno dei "cerchi" è selezionato con lo strumento "Seleziona":

Ellipse in layer Layer 1.
Rectangle in layer Layer 1.

Da queste informazioni risulta ovvio che i due cerchi sono differenti. Ma quest'immagine è stata leggermente modificata; il testo attualmente recita "Ellisse in Livello 1. Clicca la selezione per alternare le maniglie di ridimensionamento/rotazione". La

barra di stato vi sta dicendo che cliccando il vostro oggetto selezionato alternerete tra le maniglie di ridimensionamento e quelle di rotazione & distorsione.

Infatti molto di quello che è stato verbalmente descritto nei precedenti due articoli può essere trovato scritto in maniera più succinta nella barra di stato di Inkscape. Con lo strumento Cerchio selezionato vi viene detto di "Trascinare per creare un ellisse. Trascinare i controlli per creare un arco o un segmento. Cliccare per selezionare". In questo caso "Trascinare i controlli" nella terminologia di Inkscape significa muovere le maniglie fatte a cerchietto e quadrato. Allo stesso modo quando è selezionato lo strumento Rettangolo vi viene suggerito che potete "Trascinare i controlli per arrotondare gli angoli e ridimensionare".

Muovendo il puntatore del mouse sopra le varie maniglie vi vengono date altre preziose informazioni nella barra di stato, inclusa questa perla per cui quando trascinate le maniglie fatte a

cerchietto su un ellisse vi viene detto: "...trascinare dentro l'ellisse per un arco, fuori per un segmento." Quindi se vi steste chiedendo come mai Inkscape sembra commutare apparentemente in maniera casuale tra archi e segmenti, in realtà scoprite che non è poi così casuale dopotutto. Trascinate il puntatore verso dentro il margine dell'ellisse se volete creare un arco, fuori se volete creare un segmento - sebbene possiate sempre cambiare usando i pulsanti della barra degli strumenti se vi trovate bloccati con il tipo sbagliato di oggetto.

Così come questi pratici suggerimenti, la barra di stato ospita anche alcune altre cose con le quali dovrete prendere familiarità se volete risparmiare molto del vostro tempo con Inkscape. All'estrema sinistra ci sono i campioni di disegno e riempimento che sono stati introdotti nella prima parte di questa serie. In teoria voi potete cliccare e trascinare su di essi per cambiare i loro colori, ma io l'ho sempre trovato un approccio impreciso e scomodo. Il prossimo mese guarderemo al menu Disegna e Colora



che è un modo molto migliore per scegliere i colori che non sono presenti nella vostra tavolozza dei colori.

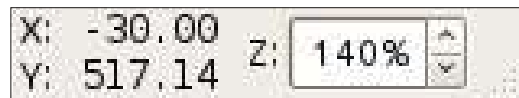
Lo spessore del tratto offre un ugualmente inutile agevolazione di clicca e trascina per cambiare il suo valore. Per ritocchi più veloci fare un click col tasto destro nel numero per aprire il menu contestuale è un'opzione migliore.

La casella di immissione etichettata con un criptico "O:" vi permette di impostare l'opacità del vostro oggetto selezionato. Viene mostrata come percentuale, così 100 è la norma per un colore completamente opaco mentre 0 rende il vostro oggetto completamente trasparente. Inkscape ha molti modi per rendere i vostri oggetti trasparenti, e ciò può rappresentare un problema per i neofiti. Potete impostare un valore in questa casella digitandolo direttamente, o usando i pulsanti alto e basso a lato, o facendo click col tasto destro per fare apparire un semplice menu a cinque voci. Io di solito uso il menu contestuale come punto di partenza e, se non altro, fornisce un modo rapido per riportare l'opacità al 100% quando siete preoccupati di perdere i vostri oggetti trasparenti.

Le icone con l'occhio e il lucchetto, e il relativo menu a comparsa, sono

tutti collegati ai livelli. Tratterò i livelli prossimamente in un altro articolo; però ci sono tre cose che vale la pena di sapere già adesso:

- se avete familiarità con i livelli di GIMP o un altro programma di grafica, i livelli in Inkscape funzionano in modo simile.
- cliccare sull'icona con l'occhio è uno dei tanti modi per fare scomparire i vostri oggetti dallo schermo - in questo caso nascondendo i livelli nei quali sono stati disegnati. A questo punto l'icona cambia in un occhio chiuso e voi dovete semplicemente cliccare nuovamente sull'icona per visualizzare nuovamente il livello.
- se l'icona del lucchetto appare come un lucchetto chiuso, allora il vostro livello è bloccato e voi non potrete trascinarvi sopra alcunché di nuovo. Cliccate nuovamente sull'icona per sbloccarlo.



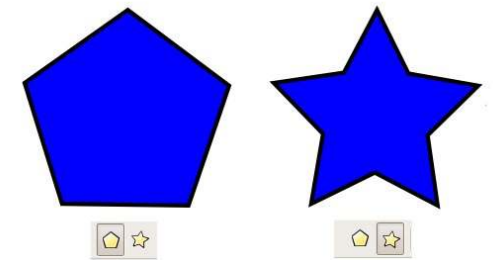
Sulla destra del testo nella barra di stato ci sono un paio di campi che mostrano le coordinate X e Y del vostro mouse, riferite al margine alto-sinistra del limite della pagina. Non c'è modo di modificarli questi campi, che non sia muovendo il mouse; sono lì giusto per fornire informazioni. Tenete

a mente, però, che l'opzione di Inkscape di tenere l'angolo in alto a sinistra come punto di partenza è diverso dalle specificazioni d'uso dell'angolo in alto a sinistra di SVG - non è una distinzione che può interessare a molte persone, ma questo significa che se voi siete dei programmatori che vogliono editare direttamente il file SVG, questi valori sono quasi inutili per voi.

L'ultimo widget della barra di stato di Inkscape è una casella di selezione zoom che vi mostra l'attuale livello di zoom, vi lascia impostare un valore specifico digitandolo oppure usando i pulsanti alto e basso, oppure ancora vi permette di scegliere tra alcuni valori standard tramite un menu contestuale. Ci sono molti altri strumenti di zoom, inclusi il CTRL + rotellina del mouse e i tasti +/- che ho descritto precedentemente, ma comunque dubito che userete mai questo widget. Infine c'è una maniglia per ridimensionare la finestra.

Finiamo questa edizione con uno strumento per disegnare da aggiungere al vostro arsenale: lo strumento Stelle e Poligoni. Esso ha un'icona nella barra degli strumenti e può essere attivato anche usando il

tasto asterisco (facile da ricordare perché ricorda un pochino una stella) oppure usando i tasti SHIFT + F9. Trascinando una forma sulla tela otterrete un poligono convesso o



concavo, come una stella. Potete spostarvi tra questi due modelli usando i primi due pulsanti presenti nella barra di controllo degli strumenti.

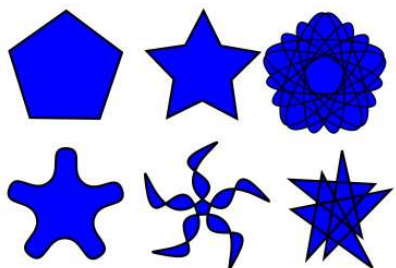
A seconda di come lo state usando, potreste vedere una o due maniglie a forma di diamante. Queste vi permettono di regolare la dimensione, la rotazione e, per i poligoni concavi, il rapporto del raggio. Tenendo premuti alcuni tasti modificatori e muovendovi, potreste regolare diversi altri parametri (guardate nella barra di stato per i dettagli) - nonostante io di solito preferisca cambiarli usando le caselle di selezione presenti nella barra di controllo degli strumenti.

L'unico parametro che non potete cambiare attraverso l'uso delle



maniglie a diamante, è il numero degli angoli del vostro poligono, ma l'altro vantaggio dell'uso delle caselle di immissione è questo: così come le caselle di immissione della barra di stato, anche queste hanno un menu contestuale al quale potete accedere con un click destro del vostro mouse. Questo menu contestuale è fatto su misura per ciascuna casella di immissione, con titoli descrittivi che vi forniscono una breve descrizione di ciò che effettivamente fanno.

Il miglior modo per prendere confidenza con lo strumento Stella è giocare con esso. Provate differenti combinazioni di valori nelle caselle di immissione. Se i vostri oggetti iniziano ad andarvi fuori controllo premete il pulsante sulla destra nella barra di controllo degli strumenti - quello che appare come una piccola scopa - per "ripulire" i parametri e riportarli ai valori predefiniti. Per darvi un'idea di quello che potete ottenere semplicemente modificando i parametri dello strumento Stella, l'immagine qua sotto contiene sei poligoni identici i quali differiscono



solamente nei valori inseriti nelle loro caselle di immissione.

Per ritornare alla domanda che ha aperto questo articolo, ora avete a disposizione un terzo modo per creare un "cerchio" - disegnando un poligono con un alto numero di angoli. Non è un modo particolarmente buono per disegnare un cerchio, e sicuramente non è efficiente, ma rafforza il fatto che in InkScape gli oggetti non sono sempre quello che sembrano. Tenete d'occhio i parametri.

Perché non usare questo nuovo strumento per aggiungere alcune stelle sullo sfondo del vostro pupazzo di neve degli articoli precedenti? Lo stesso strumento vi permetterà di sostituire quei cerchi che avete usato



per gli occhi e la bocca con poligoni convessi leggermente randomizzati - sembreranno più degli autentici grumi di carbone.



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/>

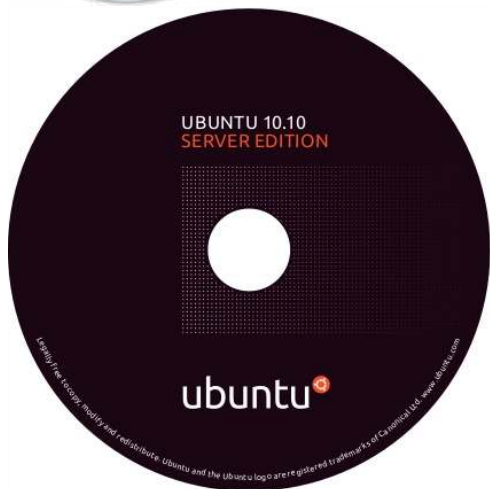
CODEWORD

Every number in the grid is 'code' for a letter of the alphabet. Thus the number '2' may correspond to the letter 'L', for instance. All - except the difficult codeword puzzles - come with a few letters to start you off

22	10	2	7	24	22	26	4		15	10	1	4													
	25		1		26		25		21		13														
16	19	6	25	16	15		17	1	1	10	6	9													
	22		9		6	12	6		14		15														
4	26	3	15		21		15	1	14	16	6	26													
	25				16				6																
3	15	11	6	19	15		6	7	9	6	15	16													
			26				8				6														
15	21	1	16	21	11		3		20	3	22	17													
	11		25		25	22	9		3		17														
15	1	21	22	25	7		25	13	25	21	3	15													
	5		7		7		16		24		19														
18	6	16	15		1	23	6	19	15	16	6	2													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13													
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26													
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



Per “server LAMP” si intende generalmente Linux, Apache, Mysql e Php. Questa è la parte essenziale di un server per qualsiasi sviluppatore web, sia se specializzato in Php o nello sviluppo di app mobili. Non si può sviluppare un sito web o un'applicazione web senza un server web. Ovviamente ci sono altre varianti di server che utilizzano altre tecnologie, ma questo è lo standard e sarà il nostro punto di partenza.

Al fine di scrivere questa nuova rubrica, ho creato un nuovo server virtuale che configurerò passo per

```
<VirtualHost *:80>
    ServerAdmin webmaster@example.com
    ServerName example.com
    ServerAlias www.example.com
    DocumentRoot /srv/www/example.com/public_html/
    ErrorLog /srv/www/example.com/logs/error.log
    CustomLog /srv/www/example.com/logs/access.log combined
</VirtualHost>
```

passo. Il mio server è Ubuntu 10.10 a 64bit. Questo mese installerò e configurerò Apache 2. Suppongo che l'utente sappia utilizzare il terminale e VI per modificare i file, in quanto sono strumenti che utilizzerò nella rubrica. È tempo di partire!

Se non si è utenti root (e non si dovrebbe esserlo per motivi di sicurezza) si devono eseguire i comandi apt-get con sudo, e tutti gli esempi seguenti saranno fatti da un utente con privilegi standard. Eseguire il codice seguente per installare apache2:

```
sudo apt-get install apache2
```

Così dovrebbe già funzionare. Adesso è in ascolto di tutti gli indirizzi IP e tutto quello che arriva

alla postazione attraverso la porta 80 sarà reindirizzato al sito web predefinito. Tutto piuttosto semplice finora. Tutti i vostri file saranno posizionati nella directory seguente:

```
/srv/www/
```

Ho la sensazione che giocheremo con diversi siti per imparare a maneggiare il tutto, quindi vi spiego come ho configurato il tutto. Invece di usare il percorso e la configurazione di default di apache, useremo host virtuali. Io userò come esempio example.com, voi usate il nome del vostro dominio.

Create un nuovo file di configurazione in /etc/apache2/sites-available/ con il

seguente comando:

```
sudo vi /etc/apache2/sites-available/example.com
```

Ora facciamo un po' di configurazione. Utilizzate il semplice file mostrato qua sopra.

Ricordatevi di cambiare example.com con il vostro nome di dominio. Queste sono cose noiose, quindi le spiegherò molto in fretta. ServerAdmin è l'indirizzo email di chi (o del gruppo che) mantiene il sito. ServerName è il nome di base del sito. Si noti che se il server è un sottodominio, bisogna mettere x.example.com come ServerName. ServerAlias è l'indirizzo completo del sito. DocumentRoot è la directory in cui sono posizionati tutti i file pubblici. Ho preso la



libertà di attivare il log degli errori, per rendere la ricerca e la risoluzione dei problemi più facile in futuro. Prima di far funzionare il tutto, bisogna creare le directory per davvero. Questo è facile quanto creare directory:

```
mkdir -p
/srv/www/example.com/public_html
mkdir
/srv/www/example.com/logs
```

Ottimo, ora abbiamo qualche piccola cosina da fare. Intanto, attiviamo questo ragazzaccio:

```
sudo a2ensite example.com
sudo /etc/init.d/apache2 reload
```

a2ensite è un comando davvero bello. Ordina ad apache2 di attivare il sito passato per argomento; per disabilitarlo si usa a2dissite. In questo modo utilizzerà i file di configurazione che abbiamo creato in sites-available e li copierà in sites-enabled. Anche se potremmo farlo noi stessi, è buona norma lasciare gestire ad apache i suoi file quando è in grado di farlo. L'altro comando serve per far ricaricare ad apache i file di configurazione.

Bene, questo è tutto per

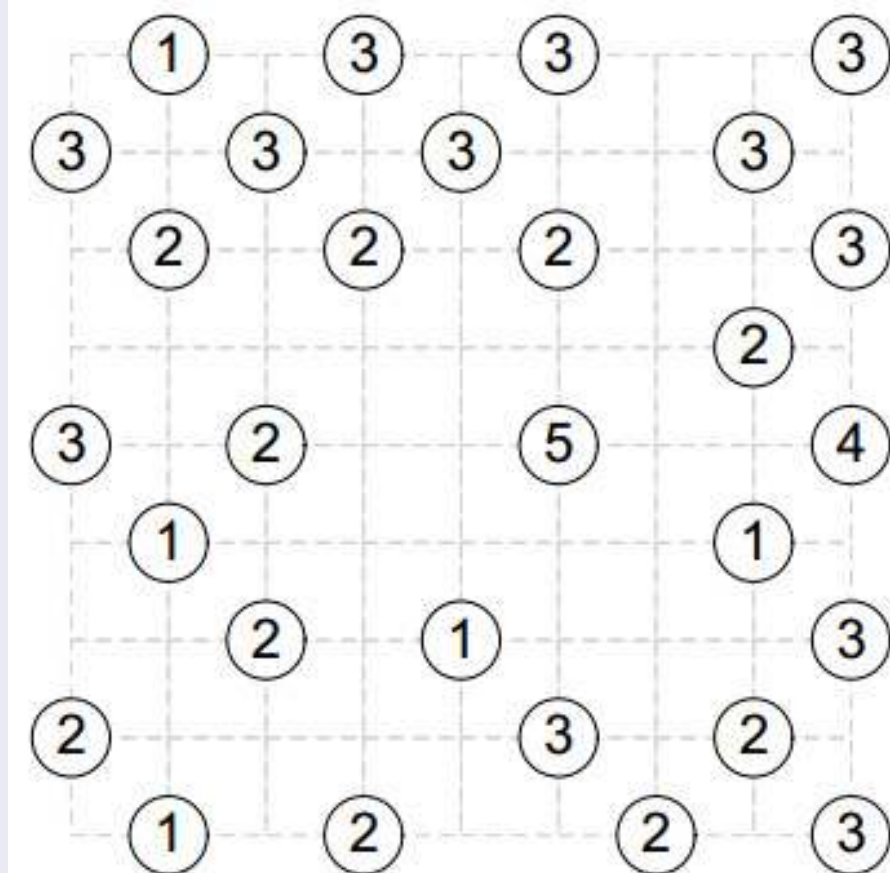
questo mese. La prossima volta installeremo Php e Mysql per completare il server Lamp.



Michael Youngblood hè stato nel settore del web design e dello sviluppo web per 13 anni. Ha lavorato per una compagnia mondiale di tecnologia wireless e adesso sta lavorando sulla sua tesi sullo sviluppo mobile.

BRIDGES

An island is shown by a circle with a number in it. Draw bridges between islands so that each island has the number of bridges indicated. There can be no more than two bridges between the same two islands. Bridges can only be drawn horizontally or vertically.



Solutions are on the second last page.

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

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

Get 25% off any SpiderOak package
with the code: **FullcirclemagFans**



CHIEDI AL NUOVO ARRIVATO

Scritto da Copil Yáñez

La mia scuola superiore aveva un club di computer che gareggiava nelle annuali Olimpiadi del Computer. Era molto simile ai Giochi Olimpici, solo senza le medaglie, le interviste, lucrativi accordi per testimonial, accuse di doping o tifosi. A dire il vero non era affatto come le Olimpiadi; tranne che per la folle quantità di traspirazione.

Nel giorno designato, squadre di cervelloni adolescenti si accalcavano in una mensa bollente e remavano contro un limite di tempo per portare a termine un dato progetto di programmazione. I programmi completati venivano poi giudicati per rilevanza, brevità ed eleganza (no, vestire il vostro TRS-80 in frac e cappello a cilindro NON vi avrebbe fatto ottenere punti extra: ci ho provato).

La nostra squadra di solito si comportava bene. Non perché fossimo più intelligenti delle altre squadre, ma perché avevamo qualcosa che nessun'altra squadra aveva.

Me.

Esatto, chiaramente ero il toro più

importante nel branco dei secchioni. Perché?

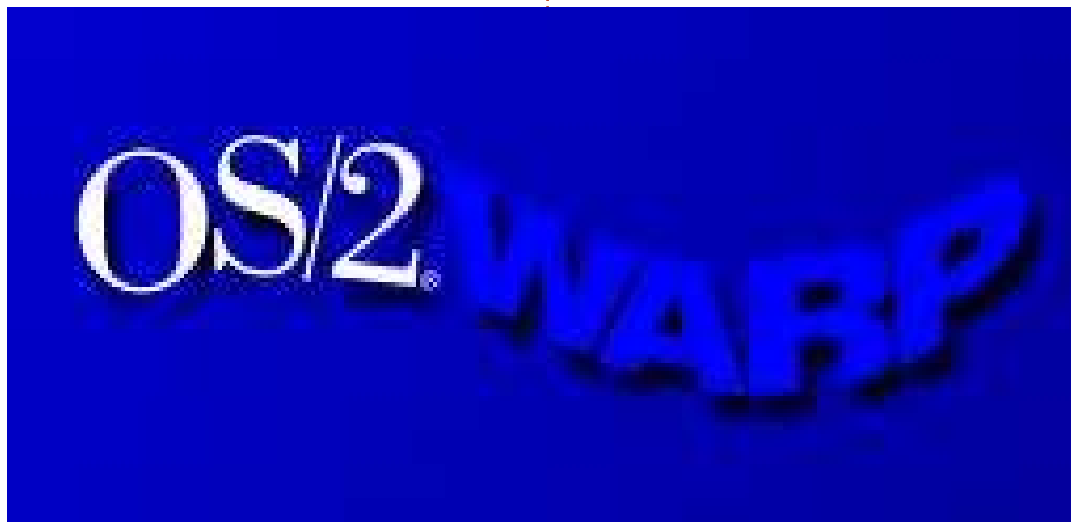
Ero quello che digitava.

Qualcuno doveva inserire le stringhe di gergo geek che i miei compagni di squadra pronunciavano a getto continuo e si dava il caso che avessi pazzesche abilità di digitazione (che, per inciso, facevano morire le signore).

Intellettualmente, d'altra mano, ero al di sopra delle mie capacità. Potevo far scorrere in diagonale attraverso lo schermo il mio nome (ancora, altra calamita per le signore) ma, comparato ai miei amici, ero Charlie da "Fiori per Algernon" prima dell'operazione.

Non vi racconto questa storia per non annoiarvi. Comunque se l'ho fatto, ehi, Missione Compiuta! No, la sollevo per illustrare un modello che mi è stato proprio fin dalla scuola elementare e che informa la mia esperienza con Linux.

Vedete, ho sempre goduto degli status symbol della tecnologia da smanettoni senza la comprensione di fondo. Lo so, lo so, sono il peggior incubo di ogni appassionato. Sono il tipo che fa clic sconsideratamente su CONTINUA in fondo ad ogni schermata durante l'installazione di un SO e poi corre qua e là per i forum inviando doppioni di messaggi a lettere maiuscole: **"LINUTZ SI È PAPPATO I**



MIEI FILE DOV'È WINDOWS ADESSO ?!!!!? RIDATEMELO, VOI RAGAZZI!!!1@!!! LINUTZ FA SKIFOOOOOO!!!!".

Ma, proprio come giocavo un ruolo cruciale nelle Olimpiadi del Computer, proprio come un canarino una volta era considerato un componente chiave nel processo di estrazione del carbone, sento di essere stato messo su questa terra per giocare un ruolo molto importante riguardo a Linux.

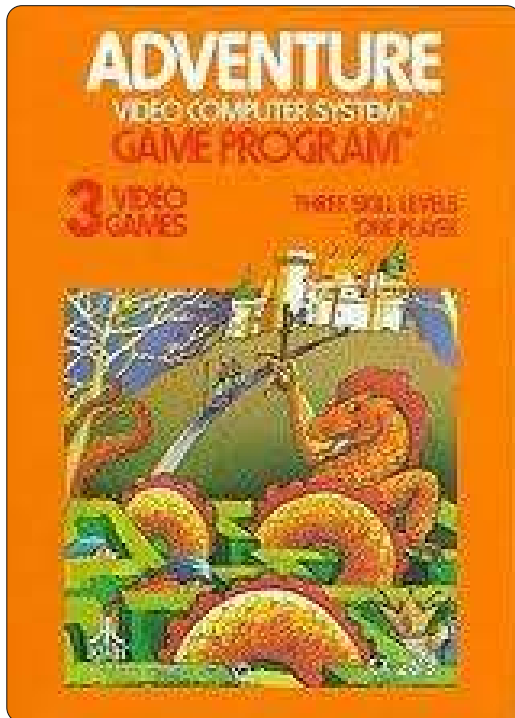
Mi piacerebbe che pensaste a me non come all'immagine del "prima" di uno sfigato malvestito in una pubblicità per dimagrire, ma come ad un buon auspicio per l'arrivo di Linux.

Lasciate che vi spieghi.

Il primo sistema operativo non-Microsoft, non-Apple che abbia mai provato era un piccolo numeretto sexy di nome OS/2. Sì, so che inizialmente venne sviluppato da Microsoft ma io non ne avevo sentito parlare fino all'era Warp per la quale epoca era interamente di proprietà della IBM così LEVATEVI DI DOSSO!

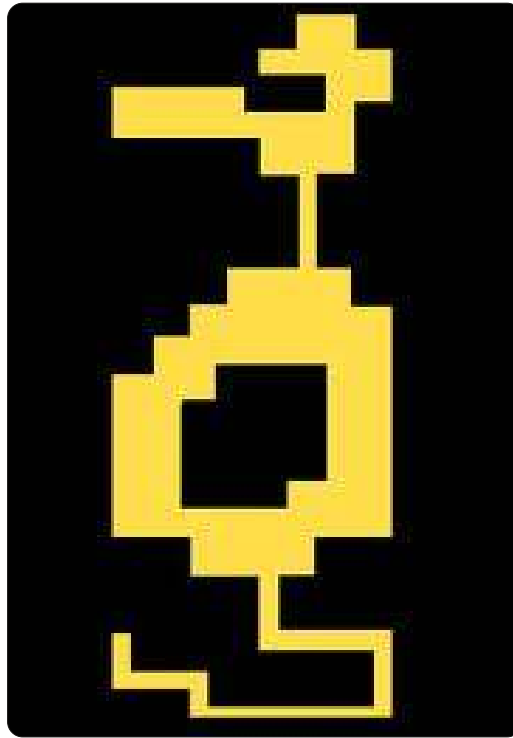
Per l'epoca OS/2 Warp era piuttosto avanzato e competitivo con Windows 95 (senza dubbio molto migliore). Le ultime versioni includevano Java, riconoscimento vocale, sistema di finestre a 32-bit, collegamenti di rete compatibili con internet e *sbaaaadiglio* guardate l'ora, si sta facendo tardi.

Ma il vero talento di OS/2 Warp era che trattava i sistemi operativi nel modo in cui Atari tratta i dragoni. Quando Atari rilasciò Adventure per l'Atari 2600 sulla scatola avevano questa grafica:



Ma quando infilavate quel

piccoletto nello slot della cartuccia, così è come si presentava il drago:



Nel marketing, vendete il fumo non l'arrosto. Atari lo fece con Adventure e IBM con OS/2 Warp.

OS/2 prometteva:

- AVVI A ROTTADICOLLO
- MATTO MULTITASKING
- COLLEGAMENTI PAZZESCHI

Con tali sussurrante promesse di un sensuale sistema operativo non è una meraviglia che OS/2 Warp monopolizzasse il mercato degli

appassionati *con poche conoscenze pratiche di computing, ma una tendenza ad essere ingannati dalla copia del marketing*. Che era costituito, tipo, da me e altre tre persone.

Così provai OS/2 Warp su un portatile e immediatamente guastai il maledetto così malamente che, a dire il vero, dovetti mandare la macchina in garanzia. Restituii anche il pacchetto di OS/2 Warp e prontamente investii i proventi in AOL.

E questa dovrebbe essere stata la fine.

Ma poi, circa dodici anni fa, iniziai a leggere di Linux e delle meraviglie dell'open source (sul serio, avete mai notato quanto suoni simile a "open sores", piaghe aperte?). C'era qualcosa di familiare nelle promesse sussurrate e nella devozione simile ad un culto, qualcosa che non riuscivo a collocare del tutto. E vabbè, comprai una copia di Xandros su eBay e la caricai. Già, la comperai. Ehm, diciamo solo che non avevo letto così attentamente tutto il manifesto dell'open source.

Proprio come il mio ultimo appuntamento con la mia prima ragazza, le cose iniziarono abbastanza bene. E poi il mio mouse iniziò a comportarsi in modo strambo (un

termine tecnico che si riferisce a un oggetto inanimato che viene posseduto dallo spettro di un miscelatore di vernice). Ebbi le vertigini a dare la caccia al cursore attorno allo schermo, cercando disperatamente di indovinare dove avrei dovuto fare clic su un lato dello schermo per selezionare qualcosa sull'altro lato. Avrei dovuto provare a sistemare il problema ma c'è solo tanto così di sforzo che sono disponibile a mettere in questo genere di cose. Così, dopo circa otto minuti, il mio esperimento con i sistemi operativi alternativi era finito. Di nuovo.

Richiesi i miei soldi indietro da XandrosBoob98 e prontamente li investii nella Enron.

E questa sarebbe dovuta essere stata la fine.

Ma riuscivo ancora a sentire il richiamo della sirena e, nel corso degli anni successivi, iniziai a giocare con altre varianti Linux. Diventai un'adescatrice dell'open source, disponibile a fare un giro con ogni distro provocante che mi faceva gli occhi dolci. Le invitavo tutte a casa a pomiciare sul divano: Suse, Debian, Red Hat, Mint, Damn Small e anche una totalmente sporcacciona di nome #! che voleva fare roba di cui non avevo mai sentito.

Ciascuna aveva le sue manie, i suoi modi di non funzionare e io rimasi senza intenzione di prendere un impegno durevole con qualcuna di loro. Disinstallai ciascuna prima che cominciasse a lasciare la loro roba per la notte e a mettere in disordine la mia 'home' (cartella).

Alla fine mi resi conto di avere un problema quando un amico mi beccò a scaricare una .iso di BDS. Ero andato troppo lontano. E avevo bisogno d'aiuto.

Quello era il periodo in cui avevo scoperto Ubuntu.

All'inizio la voce sussurrata mi fece passare la voglia. Questa distribuzione avrebbe cambiato le cose per sempre! Poteva essere caricata su un tostapane, essere eseguita nell'aria e renderti irresistibile per il sesso opposto.

Era di nuovo il fumo e io ero ansioso di comperare la bistecca. Ma avevo toccato il fondo e il passo successivo fu sedermi in attesa di Hurd. Non ci riuscii.

Scaricai la .iso di Ubuntu e la eseguii come Live CD. E accadde la cosa più sorprendente. Funzionava!

Non voglio dire che gestì il mio mouse ma non stampò dai PDF. Non voglio dire che vide la mia scheda video

ma non eseguì Skype. Non voglio dire che si collegò alla rete ma non scansionò documenti.

Funzionò. E. Basta!

Era l'equivalente di inserire la cartuccia di Adventure e avere le sopracciglia bruciacchiate dal respiro ardente dei dragoni!

Così è come so che Linux è arrivato. Se un tipo come me, che vuole tutto il lusso di un sistema operativo bello nuovo, ma non si può preoccupare di imparare cosa fa "ls" al prompt, può trovare la felicità allora così faranno molte persone, molte delle quali non sono neanche tanto criminalmente pigre quanto lo sono io.

Avanti veloce ad oggi. Mi sono finalmente sistemato con Ubuntu e insieme abbiamo avuto parecchi portatili e un desktop. È una casa felice e io amo la compagna della mia vita anche se lo stato della Virginia non vede come legale la nostra unione.

E adesso credo che sia il momento di restituire alla comunità. Lo devo ad Ubuntu dopo tutto quello che mi ha dato.

Ecco il mio piano: scoprirò alcune cose, imparerò perché alcune persone giurano sulla riga di comando, esplorerò

alcune delle opzioni disponibili e strumenti come la virtualizzazione, l'automazione e la personalizzazione. Guarderò tutte queste cose dalla prospettiva di un utente che sa ciò che va bene di Linux ma non sempre capisce perché.

Pensate a me come al cretino in fondo alla strada con una Ferrari nuova di zecca che non sa neanche come usare la leva del cambio. È il momento di guardare sotto il cofano.

Sono il solo? Qualcun altro la fuori sa come evocare la riga di comando ma teme il suo vudù? O forse vi siete stancati di rispondere alle stesse domande per i nuovi utenti in continuazione. Se è così contattatemi a copil.yanez@gmail.com. Cercherò di rispondere a semplici domande dalla prospettiva di qualcuno che ama Linux e Ubuntu ma non parla codice sorgente.



Copil è arrivato a Linux tramite l'interesse che dura da una vita per l'arte erotica pinguino su pinguino. La sua ricerca della perfetta battuta flatulenta è scritta in forma di cronaca a yaconfidential.blogspot.com. Potete anche seguire il suo flusso di coscienza su Twitter (@copil).



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



GENTE DI TWEET SCREEN: Non preoccupatevi, il vostro progetto semi finito non è stato abbandonato. Charles ritornerà il mese prossimo per finire Tweet Screen.

L'idea di base per questo piccolo pezzo è venuta da una situazione reale in cui mi sono trovato in quest'ultimo anno scolastico. Un numero crescente di colleghi insegnanti compra netbook da usare in classe e a casa. Le loro ragioni includono, sopra tutto, la facilità di trasporto di questi computer leggeri, sebbene i prezzi più bassi comparati ai portatili normali non siano un male. Comunque il loro entusiasmo iniziale tende a diminuire un po' nel tempo a causa delle velocità più basse che offrono i netbook; è questo il momento in cui vengono da me per un consiglio. Il dialogo di solito si svolge in questo modo:

Insegnante: *Sono molto felice con questo nuovo computer ma c'è un qualche modo in cui potremmo tirargli fuori un po' più velocità?*

Io: *Quale sistema operativo stai usando?*

Insegnante: (Qualunque)

Io: *Uhhmm questo non sarà facile. Ti preoccupa provare Linux invece?*

Insegnante: *Sarò in grado di continuare ad usare i documenti di Office?*

Me: *Perchè no, certo. Non ci sono neanche problemi coi virus.*

Insegnante: *Fa per me!*
Come potete immaginare il risultato finale di tutto ciò è un numero in

ascesa di utenti felici. Comunque ciò mi ha costretto a prendere del tempo per pensare bene alla scelta della distribuzione da installare sulle loro macchine. Essendo convertiti recenti, essi non avevano preferenze preconcepite ma furono lieti di lasciarmi la scelta. Qualunque versione di Ubuntu sembrava idonea, soprattutto per la facilità di installazione e mantenimento, sebbene la disponibilità della traduzione nella lingua catalana fosse anche un fattore positivo! Ma penso che possiamo tutti convenire che non tutte le distribuzioni *buntu

possono tirar fuori la stessa velocità dall'hardware leggero.

Così ho voluto analizzare alcuni dati reali prima di uscirmene con una raccomandazione, essendo in gioco la mia reputazione professionale per così dire. Valutare le possibilità disponibili significa trovare le risposte alle seguenti domande, un processo che gradirei condividere qui con voi:

A. C'è davvero una differenza in velocità tra i vari gestori desktop? È una differenza reale invece di essere semplicemente una differenza percepita?

B. E il processore e la scheda madre? Che influenza hanno realmente sulle velocità del computer?

C. Gli hard disk dei portatili non hanno una buona reputazione. È importante tenere da conto questo fattore? Aggiornare l'hard disk potrebbe valere il tempo e i soldi?

Per replicare a tutte queste domande mi serviva un protocollo sperimentale di base che potesse comparare differenti distribuzioni e computer ma che, allo stesso tempo, rappresentasse l'esperienza



dell'utente del mondo reale. Misurare solo la semplice velocità della CPU o la prestazione di I/O dell'hard disk come fanno molti benchmark non andava abbastanza bene. Ma, d'altra mano, ciò che persone diverse fanno coi loro computer può variare un bel po'.

Questo è il perché ho scelto di misurare qualcosa che facciamo tutti: avviare la macchina. Che sarebbe a dire che ho misurato in ciascun caso il tempo dall'orologio a muro tra il momento in cui il BIOS inizia a caricare il kernel fino al momento in cui l'utente può usare il mouse per navigare attraverso i menù e fare del vero lavoro.

Molte delle mie "sperimentazioni" sono state fatte con un Acer Aspire One 10" degli inizi (1GB RAM, CPU Atom 1.6 GHz) sebbene, quando necessario, ho fatto alcune comparazioni con altro hardware.

L'attrezzatura utilizzata per provare (pagina precedente): un Acer Aspire un po' vecchio con, (da sinistra a destra) il suo hard disk SATA -1 interno, una pendrive USB 2.0 e una scheda SDHC classe 10 da 8 GB e il suo adattatore.

Sebbene l'articolo sia mirato principalmente agli utenti di portatili,

specificatamente riguardo all'ottenere la migliore esperienza utente possibile coi netbook e i tipi di hardware non all'ultimo grido, spero che dia al lettore alcune idee pratiche che lui o lei possano provare anche in altre aree. Divertitevi!

Il gestore desktop

Sebbene Ubuntu e le sue derivate abbiano la reputazione di andarci piano con le risorse di sistema, ciò può variare tra le versioni. Per esempio l'esperienza pratica dell'utente di Kubuntu è che per ottenere un sistema responsivo potrebbe servirvi della potenza relativamente seria sotto il cofano, in modo specifico nel settore scheda grafica, altrimenti potrebbe essere

necessario disattivare alcuni dei più bizzarri effetti desktop. Ciò potrebbe essere un freno per i più impazienti che passerebbero ad altri gestori desktop meno belli ma più veloci (ci sono passato e l'ho fatto). D'altra mano Lubuntu viene spesso reclamizzato come un sistema più efficiente, adatto per hardware più vecchio o meno potente.

La percezione generale che ne ricavo dal leggere in giro e dalla mia stessa esperienza è che potremmo probabilmente classificare i gestori desktop meglio noti nel seguente ordine (dal più lento al più veloce):

- 1.Kubuntu con gestore desktop KDE Plasma.
- 2.Il gestore desktop GNOME 3. Esso, al momento, non è installato in modo

- predefinito da nessuna delle distribuzioni *buntu (sebbene esso sia il desktop principale per alcune versioni di Linux Mint).
- 3.Ubuntu, con il nuovo gestore Unity.
- 4.Xubuntu con XFCE 4.
- 5.Lubuntu con LXDE.

Allora, che verità vi è in queste percezioni dell'utente? Mi servivano alcuni dati reali su cui basare la mia decisione.

Il primo passo fu realizzare una installazione standard di Ubuntu 12.04 per i386, aggiornarla alle versioni più recenti di tutti i pacchetti software e poi aggiungere gli altri vari desktop:

```
sudo aptitude install kubuntu-desktop
```

Potrebbe essere interessante notare che il sistema finito occupava solo sopra 5 GB, non così tanto di più della installazione standard a desktop singolo di 3 GB.

Ho potuto quindi iniziare a misurare i tempi di avvio. Forse si dovrebbe notare che questi tempi sono una combinazione di:

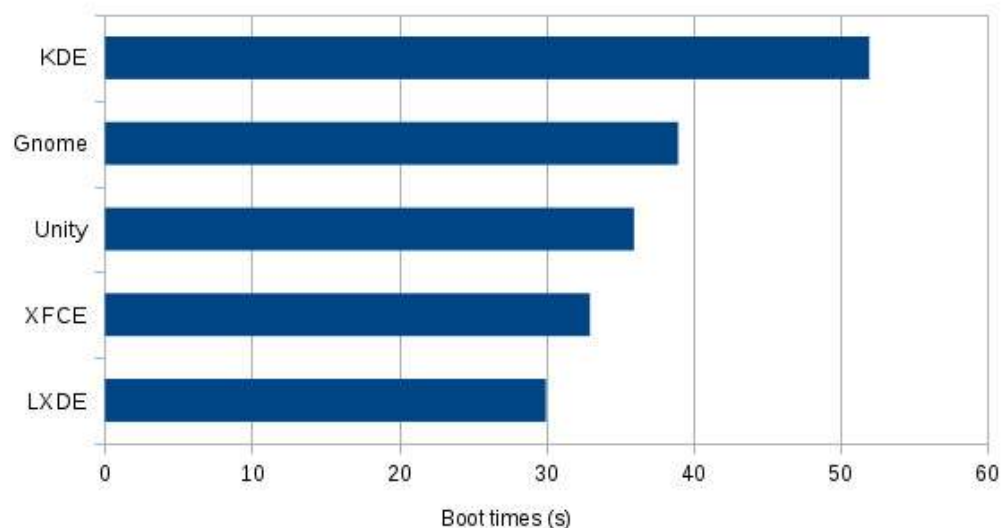
- il tempo che il kernel impiega a caricare (una versione di base 3.2.0), caricare initrd e cambiare a root;



- il tempo che impiega il processo init ad aprire l'attività (andare multiutente, caricare i demoni, etc);
- il tempo perché il sistema di finestre Xorg rilevi l'hardware grafico e cambi modalità schermo e risoluzione;
- infine, il tempo necessario affinché il gestore desktop carichi le sue librerie e mostri l'ambiente grafico dell'utente.

I primi tre passi sono identici in tutti i casi e ammontano a circa 20-21 secondi nei miei test hardware. Così le differenze nei tempi totali di avvio sono dovute soltanto al vero e proprio gestore delle finestre. I tempi totali di avvio sono mostrati sotto a sinistra.

Come si può vedere la risposta



breve è: sì, la scelta del gestore desktop è importante in definitiva per quanto riguarda la velocità. Di base, ho ottenuto lo stesso tipo di risultati che hanno molti altri, con le varianti di Ubuntu, Lubuntu e Xubuntu, che davano risultati piuttosto buoni, sebbene con un po' di margine per Lubuntu. Il desktop predefinito Unity fu una gradevole sorpresa, arrivando terzo con un piccolo ritardo di 6 secondi comparato a Lubuntu. GNOME 3 sembra ancora necessitare di un po' di modifica per il rendimento mentre KDE, con gli effetti standard attivati, non è uno che si muova veloce, necessitando di 22 secondi o il 73% di tempo in più di Lubuntu per arrivare allo stesso punto di essere in grado di fare del lavoro vero e

proprio.

Notate, per favore, che queste differenze sono accentuate su un computer affamato di memoria. Non raccomanderei meno di 1 GB di RAM sia per GNOME che per KDE. I tempi di avvio possono facilmente raddoppiare con 512 MB di RAM e la macchina non è affatto responsiva durante l'uso. Le cose forse non sono altrettanto tremende per Lubuntu o Xubuntu, sebbene la differenza sia ancora notevole.

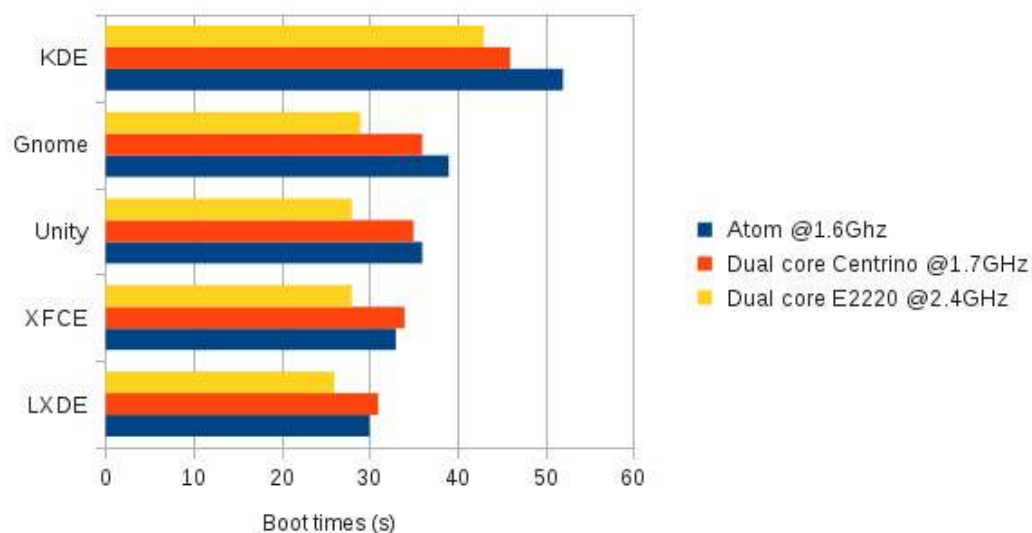
Il processore e la scheda madre

Sembrava ragionevole non dare troppa importanza alle nostre CPU e scheda madre dato che non possiamo cambiarle facilmente su un

portatile: in generale si rimane incastrati con qualunque cosa abbiamo. Comunque, dato che abbiamo qualcosa da dire sulla questione quando si acquista un computer nuovo, diamo una rapida occhiata agli effetti che questi elementi possono avere sulla nostra velocità.

Ho preso lo stesso hard disk interno SATA dell'Aspire e lo ho usato per avviare una serie di computer con processori sempre più potenti. I primi due erano portatili e l'ultimo una unità desktop. I tempi di avvio sono mostrati sotto a destra.

Come ci si potrebbe aspettare, una CPU più veloce sembra aiutare un avvio più veloce. Comunque essendo uguali tutte le altre variabili



(hard disk e RAM) i tempi di avvio non sono così tanto più veloci tra un processore Atom mobile a core singolo e il più potente, in teoria, desktop dual-core. Sulla base del puro potere di calcolo della CPU dovremmo avere osservato un aumento di velocità per la bella cifra del 110% per il Centrino e del 260% per il dual-core, il che piuttosto visibilmente non è il caso.

In effetti questo è uno sviluppo interessante dato che ci dà l'idea che il nostro processo di avvio sia più limitato dalla velocità del nostro hard disk che da quella della nostra CPU. Usando il linguaggio dei circoli di elaborazione ad alte prestazioni dovremmo dire che il nostro processo è "legato all'I/O" (invece che "legato alla CPU"). A giudicare da ciò possiamo dire che può essere più interessante per l'utente di netbook o mobile investire in hard disk piuttosto che in CPU di alta gamma.

Come nota a margine, forse dovremmo rammentare a noi stessi che abbiamo misurato i tempi di avvio. I nostri risultati potrebbero o no essere estensibili a una normale leggera attività di elaborazione (navigare su internet o lavorare coi programmi d'ufficio). Ma essi non possono essere presi come banco di prova valido per compiti con un uso

più intenso della CPU come elaborazione scientifica di natura numerica o il gioco, settori dove la velocità della CPU fa la differenza.

Il dispositivo di avvio e la partizione

Dato che abbiamo scoperto che la CPU e la scheda madre non sono così importanti per i nostri scopi, il nostro terzo e ultimo passo è stato vedere che effetti potesse avere il drive

fisico. Dato che GNU/Linux è un sistema operativo modulare, in effetti è piuttosto facile avviare da vari tipi di media. Di base, se il vostro BIOS può avviarlo, GNU/Linux può usarlo. Per un po' di varietà ho usato:

- l'hard disk interno originale, una unità SATA 1;
- una pendrive esterna 2.0;
- una scheda di memoria SD.

Prima di continuare, forse dovremmo esaminare oltre di cosa sono capaci questi. La velocità reale che un hard disk è capace di darci è una combinazione della velocità del bus (ovvero la sua connessione alla scheda madre), la velocità di segnalazione su cui si accordano drive e scheda madre e, infine, qualunque velocità di cui il drive è

fisicamente capace. Proprio per complicare le cose, quest'ultimo numero può variare. Per esempio i drive basati sulla tecnologia flash sono sempre più veloci nella lettura dei dati che a scriverli sul disco. Ciò è proprio della tecnologia NAND o NOR dei chip flash che utilizzano.

Questo è il perché la velocità di trasferimento di 1.5Gb/s (circa 150MB/s) degli hard disk SATA è semplicemente teorica. Questa è una velocità di bus, che la maggior parte degli attuali hard disk a piatti rotanti dei portatili sono incapaci di usare completamente (i dischi allo stato solido sono un'altra faccenda). Tanto più che nel nostro caso, quando la scheda madre dell'Acer e l'hard disk si accordano sull'usare il segnale di protocollo ATA-8, o UDMA/100. Ciò significa che siamo sotto, al massimo, a 100MB/s con questo disco. Quanto alla velocità fisica ho provato il disco a circa 83MB/s, che non è troppo male per un'unità a 5400rpm.

D'altra mano la scheda SD usa l'appropriato lettore hardware che è collegato al bus USB interno in un modo simile alla tastiera e al touchpad.

Ma non tutte le schede SD sono uguali in velocità. Questa era un'unità classe 10, garantita per dare



almeno 10MB/s in velocità di scrittura. Dato che ha un limite di velocità USB 2.0 teorico di circa 60MB/s, possiamo ipotizzare che la sua velocità di lettura è circa quella cifra. A tutti gli effetti questo formato è equivalente alla più classica pendrive esterna USB 2.0. In effetti la mia pendrive ha una valutazione di scrittura più lenta così mi sono concentrato sulla SD e ho lasciato fuori la pendrive dall'equazione.

A mio avviso l'hard disk interno e la SD rappresentano forse la rispettiva migliore e peggiore velocità fisica disponibile per il nostro computer di prova.

Allo stesso tempo volevo anche sapere se usare una partizione primaria dell'hard disk (`/dev/sda1`) o una partizione estesa (`/dev/sda5`) avesse un qualche effetto. Ciò che ho ottenuto è mostrato a destra.

La gerarchia di base tra i gestori desktop sembra essere rispettata in tutti i casi. Comunque è chiaro che usare un drive più veloce aiuterà tutti i desktop ad avviarsi più veloci. Il guadagno in velocità non è del tutto proporzionale alla riga della velocità teorica, ma nondimeno c'è.

Detto questo, è anche chiaro che usando una scheda SD più lenta (o

l'equivalente pendrive USB), i desktop leggeri come LXDE possono ancora avviarsi in tempi ragionevoli.

Ciò che è più interessante è la differenza di prestazione tra partizioni primaria ed estesa sull'hard disk interno. Possiamo vedere che usare una partizione estesa sull'hard disk interno non è un Buona Idea (TM), dato che le velocità di avvio dell'hard disk interno scendono sotto quelle della scheda SD. Questa è giunta un po' come una sorpresa e (credo) può essere spiegata solo dal fatto che la partizione estesa possa richiedere due operazioni di ricerca ogni volta che viene richiesta una lettura dal sistema: una per accedere alla partizione primaria in cui essa è

ospitata e la seconda per accedere realmente ai dati. Questo è definitivamente qualcosa da tenere a mente quando partizioniamo il nostro hard disk.

Ok, così se l'avere un drive veloce e una connessione veloce tra drive e scheda madre è un bene, cosa potrebbe essere meglio? Sembrava ragionevole cercare di usare due drive su due differenti connessioni, allo stesso tempo. Se entrambe i drive contengono la stessa informazione in tutti i momenti, una tecnica variamente nota come mirroring o RAID livello 1, allora potremmo sperare di raddoppiare la nostra velocità di lettura. Questo dovrebbe essere d'aiuto ad

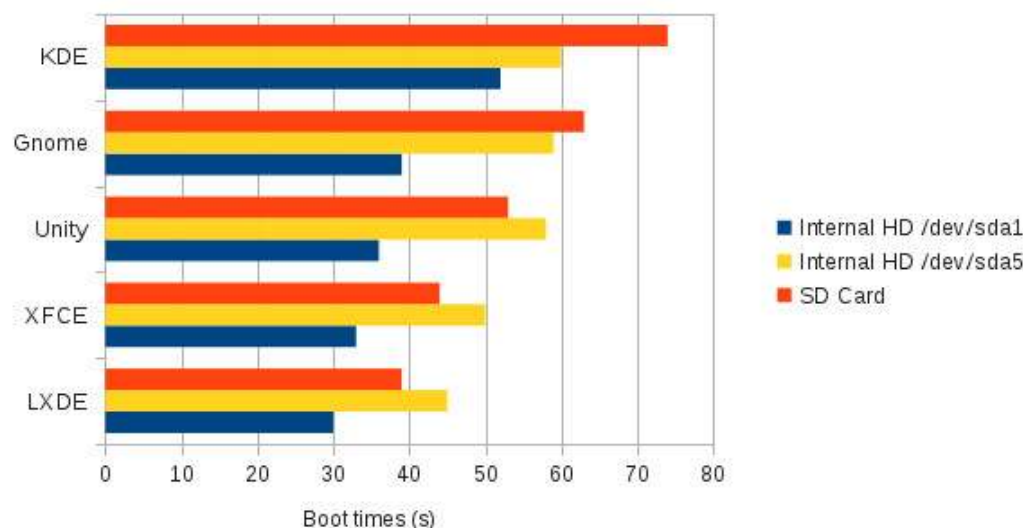
abbreviare definitivamente i nostri tempi di avvio.

Caddy aggiuntivi per hard drive stanno aparendo per molti portatili (essi rimpiazzano la combinazione CD/DVD) e molti desktop hanno spazio per adattarvi un hard disk extra o tre. Ma questa non è un'opzione per i netbook, così per questo passo ho dovuto ritornare alla macchina desktop dual-core. Ho utilizzato un singolo hard disk SATA-1 da 3,5" per una serie di prove e due drive identici con la partizione di root configurata come un array RAID-1 software per la seconda.

In effetti questo è una organizzazione piuttosto bizzarra dove vi serve:

- una piccola partizione di avvio non RAID (diciamo `/dev/sda1`) per contenere la cartella `/boot` da cui il bootloader GRUB possa leggere il kernel e il file `initrd`;
- una partizione RAID-1 più larga che combini una partizione fisica da ciascun hard drive (per esempio `/dev/sda2` e `/dev/sdb1`) che saranno montate come la cartella `/` del filesystem root.

Se siete interessati in questa tecnica, probabilmente è qualcosa con cui dovrete giocare un po' su un computer non così importante prima



di metter su una macchina per la produzione. In ogni caso ho ottenuto i risultati mostrati sotto a destra.

Come atteso, possiamo ora confermare che hard drive più veloci assicurano tempi di avvio più brevi. Ciò è anche più evidente per i gestori desktop più pesanti che sembrano avere bisogno di più attività del disco per aprirsi. La responsività del sistema è anche buona e vivace durante l'uso così che questo sembra un percorso interessante da seguire sui computer che possono contenere l'hard disk extra che ci serve per fare RAID.

Conclusione

Dopo aver fatto saltare attraverso questi cerchi i miei poveri vecchi computer, iniziai ad avere un quadro più chiaro riguardo cosa sia veramente importante per velocizzare i tempi di avvio del desktop *buntu. Per riassumere:

A. Sì, la scelta del gestore desktop fa una differenza. C'è meno di uno scarto tra i desktop ultraleggeri LXDE e XFCE e Unity di quanto mi aspettassi, il che mostra che gli sforzi di Canonical in questo senso non sono stati vani. Unity in effetti non è una cattiva scelta per un netbook modesto, quantunque se ci servisse

più velocità, Ubuntu e Xubuntu sono la strada da percorrere.

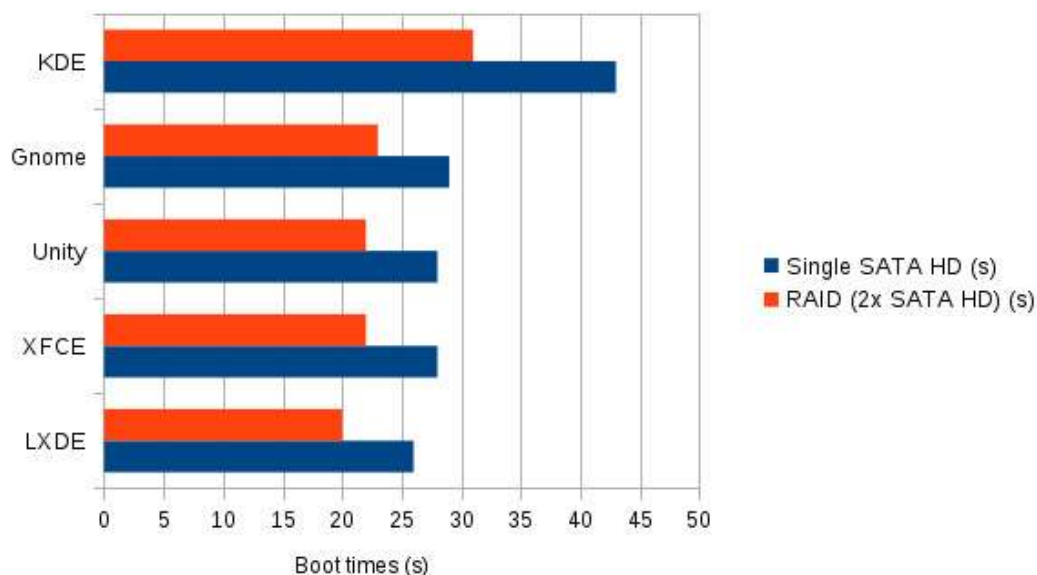
B. Il processore e la scheda madre non sono così tanto importanti per l'esperienza dell'utente normale. Questo non per dire che dovremmo risparmiare su entrambi ma piuttosto che la differenza di prezzo tra un processore e un chip più veloce può non essere evidente se tutto quello che facciamo è avviare il computer, navigare sul web e fare presentazioni. D'altro canto le cose possono essere molto diverse ... e forse dovrete fare alcune sperimentazioni da soli prima di scegliere il vostro prossimo portatile.

C. Il fattore chiave nel velocizzare i tempi di avvio è semplicemente

l'hard drive, o piuttosto (e non così semplicemente) la combinazione di hard drive, della sua connessione al bus alla scheda madre e il partizionamento.

La conclusione che traggio da tutto ciò è che può valere la pena fare un rigido esame al vostro disco rigido (senza giochi di parole!) e cercare di ottimizzare la sua velocità. Stiamo avviando da una partizione primaria? Quale versione di SATA supporta il computer: è una SATA-1 a 1,5 Gb/s (circa 150 MB/s), o una SATA-2 a 3 Gb/s (circa 300MB/s)? Cercate di trovare un hard disk interno che può per davvero sostenere questa velocità.

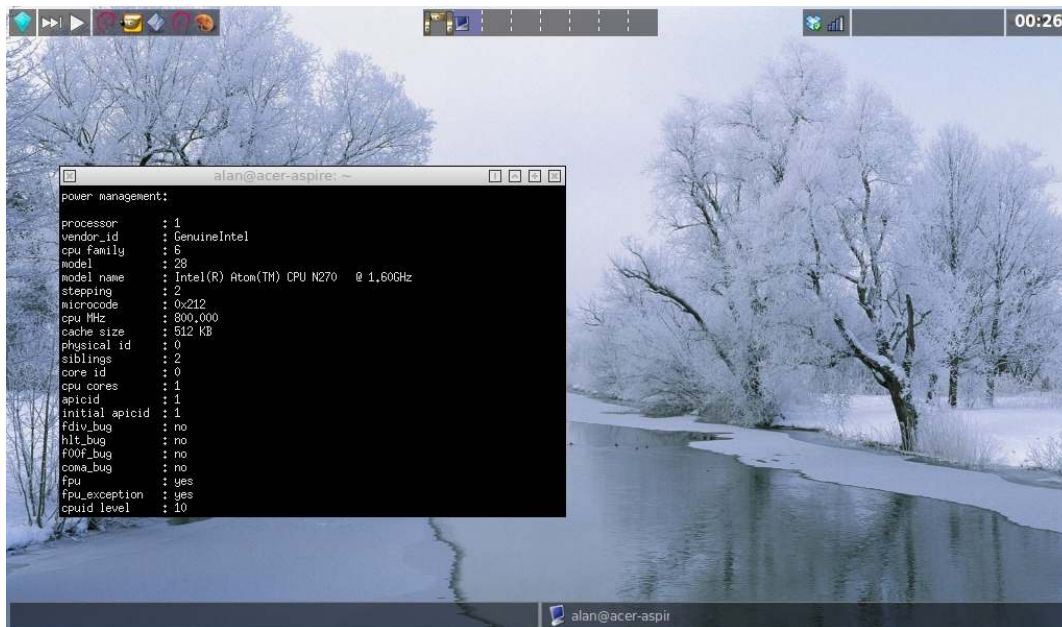
Gli hard disk interni a piatti



rotanti possono avere delle difficoltà nel farlo. Prendete un esempio da un tipico disco moderno di fascia alta per portatile, il WD Scorpio Blue da 1 TB (numero di modello WD10JPTV) ha una interfaccia da 3 Gb/s ma riesce a sostenere velocità di trasferimento solo di 144 MB/s. Ciò è quasi uguale per molti dischi a piatti rotanti. D'altra mano, i dischi SSD hanno velocità di trasferimento effettive più alte ma costano ancora un po' di più. Le differenze di prezzo stanno diminuendo dato che gli hard disk a piatti rotanti sono aumentati nei mesi scorsi, comunque, e potrebbe essere possibile trovare in piccolo hard disk SSD (da 32 a 64 GB) a un prezzo competitivo; ma se valga la pena aggiornare un modesto netbook da 200 dollari con un hard disk da 80 dollari e più è una scelta che può o non può funzionare per voi.

Per portatili con un drive ottico, i caddy per hard drive che rimpiazzano i CD/DVD con lo spazio per un secondo hard disk stanno diventando più comuni, con prezzi nella fascia da 40 a 60 dollari. Così il RAID-1 sul vostro portatile può essere una scelta, specialmente se già avete in giro un disco rigido che vi avanza.

Infine, le porte USB 3 con la loro velocità di 5 Gb/s (circa 500 MB/s)



stanno anche diventando più comuni al giorno d'oggi, anche sui netbook, e consentono che un hard drive esterno avvii un computer a praticamente la stessa velocità di un disco interno. Così potrebbe valere la pena scegliere il vostro prossimo netbook con una di queste, nell'interesse della futura espansione.

Per finire con una nota più personale, permettetemi di presentarvi il mio desktop personale. Che usa il gestore desktop forse antico, ma ai miei occhi ancora bellissimo, FVWM Crystal che fa avviare l'Acer a velocissimi 26s (comparato a LXDE a 30s).

Comunque con la sua impressione distintamente "da smanettoni" potrebbe non attrarre tutti i gusti.



Alan insegna alla Escola Andorrana de Baxtillerat (scuola superiore). Ha tenuto corsi su GNU/Linux all'Università di Andorra e attualmente insegna amministrazione di sistemi GNU/Linux alla Open University of Catalonia (UOC).

Recensione rapida: Taskwarrior

di Calogero Bonasia

Vi sono numerosi programmi per gestire il tempo e le "cose da fare". Quando si lavora in squadra, non è sempre facile coordinare il lavoro di tutti, specialmente se questo lavoro dovrebbe essere fatto su molti server e da persone diverse in differenti momenti del giorno/settimana.

Taskwarrior mantiene un elenco dei compiti che volete realizzare, consentendovi di aggiungere/rimuovere e di manipolarli altrimenti. Ha un ricco elenco di sotto comandi che vi consentono di fare cose sofisticate. Scoprirete che ha resoconti personalizzabili, grafici, caratteristiche GTD, estensioni Lua, sincronizzazione di dispositivi e altro. Il programma può anche interagire con vim e pcal (per generare calendari), consente sotto progetti, lavori e altro!

Nell'ultimo rilascio, è stata dedicata attenzione alla prestazione e I/O del file, filtraggio, ordinamento, formattazione e rendering sono tutti più veloci. Il risultato è un Taskwarrior più coerente, capace e pronto.

La pagina home è <http://taskwarrior.org/projects/taskwarrior>, e sul sito web troverete molti script esterni, distribuiti separatamente poiché non sono necessariamente legati ai rilasci di Taskwarrior.

Come installare Taskwarrior su Ubuntu:

```
sudo add-apt-repository ppa:ultrafredde/ppa
sudo apt-get update
sudo apt-get install task
```

Potete scaricare e installare Taskwarrior su Linux, Mac OS X o Cygwin.

Uso Taskwarrior come fantastico esempio di un prodotto che funziona, fa bene ciò che fa e funziona alla grande con molti vari tipi di utente: il sysadmin ninja, tipi windows che conoscono solo "la roba figa" e persone che sono quasi completamente analfabeti del pc ma in qualche modo gestiscono lavori da programmatore.



CHIUDERE LE «FINESTRE»

Condivisione di File/Cartelle

Scritto da:

Ronnie Tucker (KDE)

Jan Mussche (Gnome)

Elizabeth Krumbach (XFCE)

Mark Boyajian (LXDE)

David Tigue (Unity)

non è sempre così facile. Tuttavia negli ultimi anni Ubuntu ha reso la condivisione di cartelle altrettanto facile, ma ciò può dipendere anche dal gestore desktop utilizzato.

Kubuntu

Pressoché identico a Windows XP, bisogna fare clic con il tasto destro su una cartella, scegliere proprietà e poi fare clic sulla finestra 'Condivisione' per guadagnare l'accesso alla condivisione delle cartelle.

In questa finestra è possibile spuntare la casella (se necessario) per condividere con Windows, dando un nome alla condivisione, ammettendo/respingendo



gli ospiti, consentendo a uno specifico utente il controllo completo o la sola lettura, oppure respingerlo. Se non si vede la finestra 'Condivisione' (e non si è chiesto di farlo) potrebbe essere

necessario installare SAMBA utilizzando il proprio gestore dei pacchetti.

Potrebbe essere necessario assegnare un login/password alla propria rete (e penso che si dovrà fare) impostandolo in K>Impostazioni di Sistema>Condivisione.

Per connettersi a una macchina Windows si deve aprire Dolphin (il gestore di file di KDE) e fare clic su Rete (nel pannello di sinistra), poi su Samba Shares, infine su Workgroup e si potrà ora vedere la lista delle macchine a cui connettersi. Un doppio clic sulla macchina e si vedrà la lista delle cartelle condivise su tale macchina.



La condivisione di cartelle in Windows XP è relativamente semplice. Viene effettuata facendo clic con il tasto destro su una cartella per ottenerne le proprietà, assegnandogli quindi, nella finestra di condivisione, un nome per la condivisione e (se necessario) un commento. Sfortunatamente con Linux



CHIUDERE LE «FINESTRE»

Notare che sopra alle cartelle è visibile **smb:xxxxxxxxxx**, dove smb significa SAMBA, che ci ricorda che stiamo sfogliando la rete.

Gnome-Shell e Unity

Anche la variante Gnome-Shell utilizza Samba per connettersi ad altri componenti di rete. Questo significa che quando si desidera condividere i file e le cartelle in rete è necessario avere Samba installato.

Quando si fa clic con il tasto destro sulla cartella (quella che si vuole condividere) nel gestore dei file, appare un menù a

tendina e una delle scelte possibili è Opzioni di condivisione. Quando si sceglie tale voce e Samba non è installato, si riceve l'avviso che è necessario installarlo.

L'installazione è facile, basta seguire la procedura che ci guiderà attraverso il processo di installazione.

L'installazione di Samba ha uno svantaggio: occorre successivamente riavviare in modo che il programma possa leggere il file di configurazione per sapere cosa fare e come farlo.

Una volta installato Samba e riavviato il



computer, bisogna tornare al gestore dei file e fare clic con il tasto destro sulla cartella che si vuole condividere. Premere nuovamente Opzioni di condivisione, spuntare la casella "Condividere questa cartella", scegliere un buon nome per la condivisione, decidere se gli altri utenti hanno il diritto di creare ed eliminare i file nella condivisione e se gli ospiti possono accedere. Terminare con il bottone Crea la Condivisione.

Ora dovrebbe essere possibile aprire Esplora rete nella colonna sinistra del gestore dei file, scegliere Workgroup e vedere quali computer sono online e quali cartelle hanno condiviso.

Una volta condivisa, l'icona della cartella mostra una doppia freccia indicante che il flusso dei dati può avvenire in ingresso e in uscita dalla cartella stessa.

Xfce

Il gestore desktop Xubuntu con Xfce viene fornito con Thunar quale gestore file, che al momento non offre un accesso diretto per gestire le proprietà di condivisione di file e cartelle. C'è attualmente un componente aggiuntivo per Thunar, ma non è ancora pacchettizzato per Xubuntu quindi deve essere installato da sorgente e configurato manualmente, procedura non testata dall'autore.

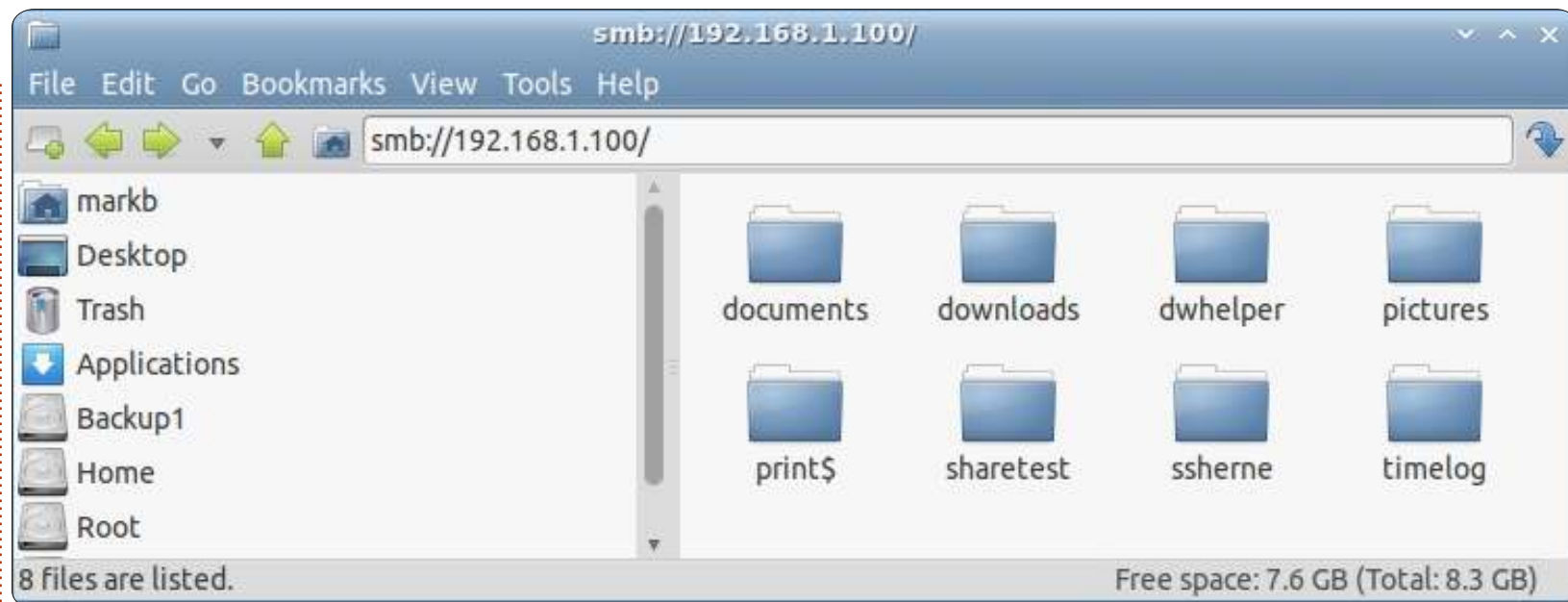
Piuttosto, si può installare manualmente Samba e configurarlo per funzionare con la cartella che si vuole condividere. In alternativa, si può installare un gestore di file da Gnome, chiamato Nautilus, con la condivisione, installando i pacchetti nautilus, nautilus-

share e samba. Si può quindi avviare Nautilus e districarsi tra le "Opzioni di condivisione" per la cartella che si vuole condividere, proprio come si farebbe in Gnome-Shell.

LXDE

Ancora una volta, in linea con la natura "leggera" di Lubuntu, l'installazione predefinita non include il software per facilitare la condivisione di file; comunque, come per tutte le altre applicazioni "opzionali" in Lubuntu, tutto il software richiesto per la condivisione dei file (a esempio il supporto NFS, Giver, Samba, etc.) è prontamente disponibile dai repository. Inoltre, il leggero gestore di file fornito con LXDE, PCManFM, non ha capacità predefinite che permettono di configurare la condivisione di file o cartelle; comunque, se Samba è installato, si può accedere e navigare le condivisioni Samba direttamente da dentro PCManFM digitando l'indirizzo IP della condivisione Samba interessata nel campo degli indirizzi.

Notare inoltre che se si sceglie di installare Samba e/o il supporto NFS, allora non solo si possono gestire file/cartelle condivise con gli strumenti di gestione di tali pacchetti (e, ovviamente, dalla linea di comando), ma si può anche installare la leggerissima e



semplice applicazione Centro di Controllo Lubuntu (LCC) che, tra le altre cose, fornisce una semplicissima e veloce utilità per creare/gestire le cartelle condivise.

Si può certamente installare LCC anche senza la condivisione di file installata, per poter beneficiare delle sue altre caratteristiche; tuttavia, facendo clic sull'icona Condivisione in LCC, apparirà una finestra di dialogo che notificherà la non installazione del servizio di condivisione di file e offrirà di installarne uno o più per noi.

Dovrebbe essere ormai ovvio che lo "slogan" di Lubuntu (e di molte altre distribuzioni 'leggere') è: "può cambiare

per venire incontro alle vostre esigenze". Se si cerca una distribuzione 'leggera', allora ci si deve aspettare di avere un modello di fascia bassa [di Linux]. Ecco perché, in primo luogo, si è scelto una distribuzione leggera, giusto? (la risposta è "Sì"). Ma poiché molte di queste distribuzioni (come Lubuntu) sono realizzate 'leggere' mediante l'eliminazione di molto del "software in eccesso" nonché l'utilizzo di equivalenti applicazioni utilitarie e basilari (e indispensabili), quali i gestori di file o i browser web, siamo liberi di "farle ingrassare" nei contenuti, per la soddisfazione del nostro cuore, tramite i repository. Ovviamente, se la vogliamo "grassa" dall'inizio, non dovremmo scegliere in primo luogo una

distribuzione "leggera". Ma è importante sapere che se sono necessari dei cambiamenti e se vengono richieste funzionalità non disponibili in Lubuntu in maniera predefinita, sono immediatamente disponibili attraverso i repository. Questa "malleabilità" di Linux è uno dei suoi maggiori punti di forza e considerazione per le miriadi di "forme e dimensioni" delle distribuzioni Linux disponibili. E non dimentichiamoci che tutto ciò non sarebbe possibile senza il modello di sviluppo del software libero.

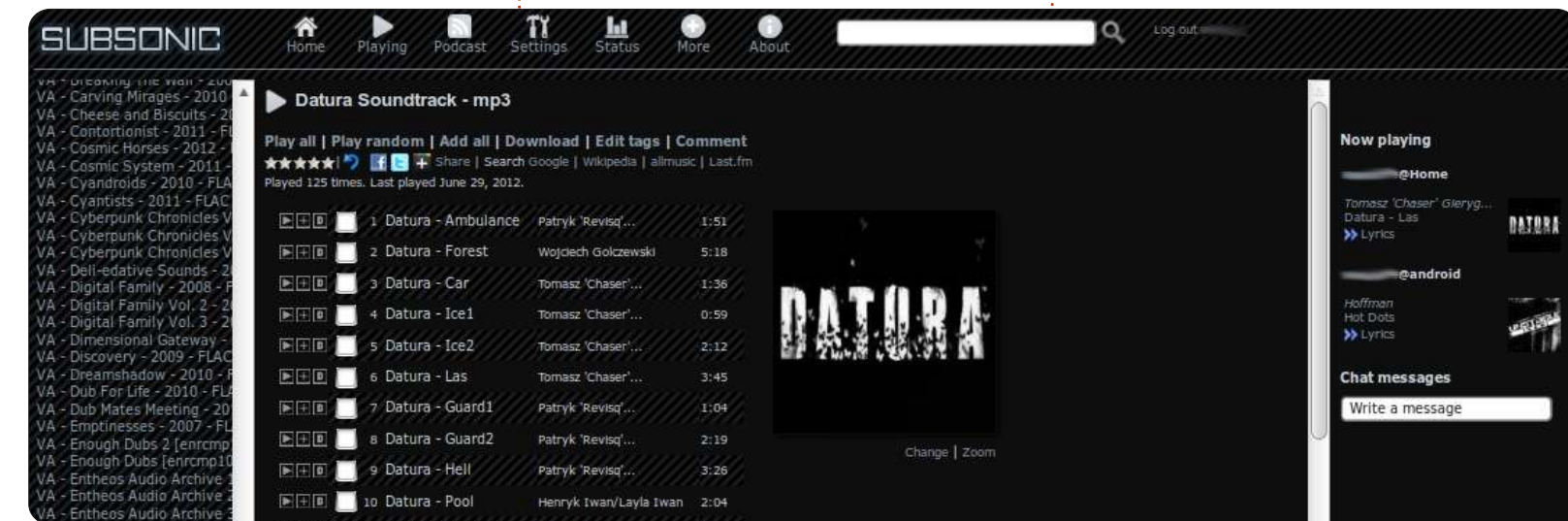


LA MIA STORIA

Scritto da Fredrik Johansson

Sono stato un utente di computer per la gran parte della mia vita. Prevedibile, essendo nato nella seconda metà degli anni '80. Il computer era adibito esclusivamente all'intrattenimento, in particolare per giocare. Negli ultimi anni '90 fece capolino l'accesso ad internet veloce, abbiamo avuto per anni addietro il dial-up ma, a causa dei costi, lo usavo raramente (e, quando lo usavo, era per guardare le guide e i trucchi dei giochi). L'accesso a internet veloce cambiò drasticamente il modo in cui usavo il computer, a ciò aiutò molto Napster. Non mi curavo più del fatto che il mio computer fosse troppo lento per far girare i nuovi giochi (ho comprato una consolle per soddisfare le mie esigenze di gaming), perché potevo esplorare questo intero altro mondo ed interagire con persone in un modo impossibile per me prima d'allora. Usavo ancora Windows anche se, ci è voluto molto per sbarazzarmene realmente. Utilizzo sistemi basati su Linux da due anni fino ad ora e non tornerei mai indietro.

Nel 2010 mi innamorai. Mi



innamorai della scena demo e più specificatamente della musica composta con sintetizzatori e tracker. Occasionalmente mi sono imbattuto in una demo o due, clacktros e via dicendo, ma non ci ho mai pensato molto sopra. La musica è sempre stata una gran parte della mia vita, e mi considero una persona a cui non importa del genere fino a quando la musica suona bene (probabilmente discuterete con me solo se vedrete la mia collezione). Nei primi anni del liceo ero appassionato di metal e pensavo che gli Iron Maiden fossero i migliori, ma come io diventavo più maturo, allo stesso modo maturava il mio gusto

musicale. Un giorno ho trovato questo album di nome "First and last and always". Ho pensato che le prime canzoni fossero ok, fino a quando non iniziò la traccia #5, Marian, e mi rapì completamente. "The sister of mercy" è ancora la mia band preferita.

Nel 2010 accadde qualcos'altro; uno dei miei hard disk se ne è andato e così anche la mia collezione di musica. Dal lato positivo, finalmente decisi che ne avevo abbastanza di Windows e da allora ho usato Linux. Ho utilizzato Ubuntu fino alla 11.10 e pensando che Unity fosse terribile, sono passato a Linux Mint 12. Ora ho

Mint MATE 13 a 64-bit sia sul mio desktop che sul mio laptop.

Ma cosa hanno in comune Linux, la demo scene e la musica? Per me Subsonic. Quando ho perso la mia collezione di musica (eccetto l'album dei Sister of mercy che ancora possiedo) ho iniziato a scaricare tutta la migliore musica demo scene, e questo mi ha portato dentro il meraviglioso mondo delle net-labels. Ancora oggi non riesco a credere quanta brillante e bellissima musica ci sia su Internet, e gratis! Questo è quando Subsonic entra in gioco. Man mano che la mia collezione di musica cresceva esponenzialmente di



dimensioni e la grande varietà di formati audio ha reso impossibile portarla con me dovunque, dovevo trovare una soluzione. Con Subsonic, non importa se il file è un .xm .mp3 .flac o .aac, lui lo convertirà (nel bitrate di mia scelta) in qualcosa che il mio dispositivo Android può leggere quando sono in giro. Quando sono a casa utilizzo l'interfaccia web per accedere a tutta la mia musica; non ho potuto ancora prendere il giusto equipaggiamento per la funzione jukebox. Ciò significa che il computer su cui gira il server Subsonic trasmette la musica sulla porta audio esterna e la playlist è contrallota da un riproduttore esterno.

Subsonic è gratuito, ma se tu doni avrai delle funzioni aggiuntive sbloccate, come la riproduzione di file audio su un dispositivo Android e il supporto video. Il processo di installazione è abbastanza lineare: è distribuito in un pacchetto .deb che rendere facile l'installazione. E, se doveste avere bisogno di maggior aiuto, allora potete guardare sul forum: ci sono molti ottimi tutorial.

L'installazione di Subsonic come newbie di Linux mi ha portato via molto tempo. Le prime settimane in cui usavo Ubuntu, non ero sicuro di potermi adattare ad esso: mi sentivo

come se tutto quello che facevo si potesse fare più facilmente in un ambiente Windows, e il terminale mi spaventava. Ho ripreso alcuni comandi base del terminale dalla scuola (cd., ls, cat, nano, man, ecc), e poco a poco ho cominciato a esplorare e modificare i file di configurazione a mio piacimento. Il mio attuale server Subsonic gira su Ubuntu 12.04, una coppia di vecchi hard disk in un vecchio computer settato su RAID 5, con un filesystem sshfs (SSH Filesystem), in modo da utilizzarlo come mio cloud personale e aggiungere musica in un attimo.

Quindi, cosa voglio dire con tutto ciò? Se state avendo problemi nell'utilizzo di Ubuntu (o di Linux in generale) pensate a cosa veramente vi guida: qual'è la vostra passione? Ci sono probabilità che qualcuno abbia scritto un software ben fatto che renderà la vostra vita e il praticare la vostra passione molto più facile. Non vi preoccupate ad usare Google o il comando man: saranno i vostri migliori amici. Preparatevi a leggere molto, il più delle volte le guide in cui mi sono imbattuto avevano una buona descrizione di cosa ogni singolo comando o parametro fa quando viene eseguito: questo è il modo per imparare.

16x16 SUDOKU

Numbers 0 to 9 and letters A to F are to be filled into the 16x16 grid so that every row, every column, and every 4x4 box contains 0 to 9 and A - F.

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

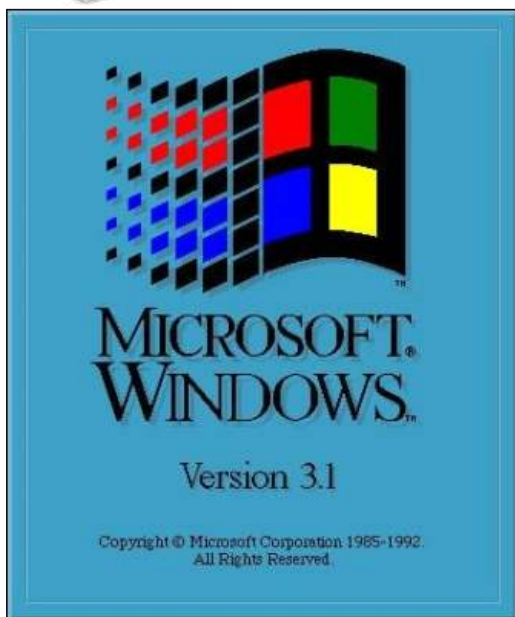
Solutions are on the second last page.

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



LA MIA OPINIONE

Scritto da Eric Porter



Windows 3.0 è stato rilasciato nel maggio del 1990, solo un mese prima che io prendessi il diploma della scuola superiore. Prima di questo la mia esperienza con i computer era limitata ai sistemi operativi DOS e al buon vecchio Tandy Basic, con un po' di codice macchina qua e là. Inutile dirlo, per me Windows fu una manna dal cielo, e io sono ancora un po' fanboy di Windows 98, con il quale sono rimasto fino al rilascio di Windows XP per motivi economici.

A XP mancavano alcune delle

caratteristiche che mi piacevano di Windows 98; aveva alcune nuove caratteristiche a cui mi sono dovuto abituare e finché non è stato rilasciato il Service Pack 2 era anche piuttosto inaffidabile. Passano alcuni anni ed eliminati finalmente tutti i bug di XP (o meglio, la maggior parte..) viene rilasciata una nuova versione: Vista. Doveva essere più forte, più veloce, migliore sotto ogni punto di vista. Avevano anche rilasciato una beta da testare, così le cose avrebbero dovuto funzionare bene. Giusto? Così, naturalmente, io sono andato fuori di testa e ho comprato un nuovo computer, l'ho preparato e ho premuto il pulsante di accensione. Ancora non lo sapevo, ma quello era l'inizio della fine.

Potrei annoiarvi con tutti i dettagli circa la massiccia incompatibilità software, il BlackICE Defender che metteva in discussione ogni cosa che facevo, i trucchetti e le modifiche per far funzionare il resto, la frustrazione per tutto questo. Ma sono sicuro che molti di voi hanno avuto questa esperienza, quindi non c'è bisogno che ve lo racconti. Quello che ho trovato più frustrante tuttavia era il modo in

cui cercava di viziarti. Sembrava programmato per i bimbi piccoli, e come tale mi faceva sentire. Mi ha costretto a usare delle funzionalità che non volevo, e non mi ha fatto usare quelle che mi servivano. Anche la maggior parte degli strumenti di personalizzazione che io ero solito usare erano ormai un fantasma del passato.

Tre mesi dopo è crashato. Kaput. Crollo totale. Era inevitabile, credo. Dopotutto, era Windows. Così, come un bravo piccolo drone di Microsoft, ho intrapreso il compito, fin troppo familiare, di reinstallare il sistema operativo. Dopo 30 minuti compare questa bella schermata blu che mi dice "Siamo spiacenti, questo computer non è compatibile con Windows Vista". E questo che vuol dire? **È STATO VENDUTO CON VISTA!** Dopo altri tentativi falliti, ne ho avuto abbastanza; ho installato Windows XP, lanciato Internet Explorer, aperto Google e ho cercato "Alternative a Windows".

Così ebbe inizio l'esplorazione di questo nuovo strano mondo di Linux. Devo aver provato qualcosa come venti

diverse distribuzioni. Alcune anche più di una volta. Alla fine ho scelto Ubuntu, era la distro più votata, con più download e più intuitiva che ho trovato. Dopo che ho saltellato tra i tre ambienti desktop principali (Gnome, KDE e XFCE) per circa un mese, ho infine scelto Gnome perché era il più intuitivo per me che venivo da Windows.

La mia prima installazione completa è stata Ubuntu 7.04 con Gnome. Era la libertà, baby! Ho finalmente potuto avere il mio computer come volevo e farlo agire come volevo. Devo aver personalizzato in maniera diversa la mia installazione 1000 volte negli ultimi 5 anni. Mia moglie mi è terribilmente grata per la sua schermata di login personalizzata, così come sono contento io di poter continuamente maneggiare, modificare e personalizzare. È tutto così in sintonia con la mia natura artistica, e le possibilità sono infinite. Per me, ha tutte le caratteristiche che un sistema operativo dovrebbe avere. È intuitivo, sensibile, logico e, soprattutto, mi fa uscire di strada e fare quello che voglio.

Da allora ho installato tutte le versioni LTS di Ubuntu che sono uscite. Questo comprende, ovviamente, Ubuntu 12.04. Devo confessare che è stato per me un po' uno shock quando ho visto Unity al posto di Gnome. In un primo momento ho pensato di aver scaricato la ISO sbagliata, ma non era così. Ho quindi fatto un giro di prova su questo nuovo desktop. Dopotutto, non c'è nulla di sbagliato nel cambiamento, se è per il meglio. Purtroppo, non era così. Era ingombrante, non intuitivo e lento. Quello che ho trovato più frustrante tuttavia, era il modo in cui cercava di viziarti. Sembrava programmato per i bimbi piccoli e mi faceva sentire come tale. Mi ha costretto a usare delle funzionalità che non volevo e non mi ha fatto usare quelle che mi servivano. Anche la maggior parte degli strumenti di personalizzazione che io ero solito usare erano ormai un fantasma del passato... Dove avevo già sentito queste cose?

Non fraintendetemi. Non sto cacciando Ubuntu a calci sul marciapiede. Ho trovato un desktop che va bene per me (Gnome Classic... con qualche modifica). Ma non posso evitare di mettere in discussione la saggezza del passaggio a Unity. Passando a questa nuova interfaccia, non solo si aliena l'attuale base di

sostenitori, ma potenzialmente si alienano dei nuovi convertiti che sono abituati a un'interfaccia in stile Windows, sempre più o meno uguale negli ultimi vent'anni. Se vogliamo attirare nuovi utenti, dobbiamo

rendere la conversione facile e naturale. Gnome era perfetto per questo; Unity no. Trovo follemente ironico che un ambiente che causa tanta confusione, disarmonia e divisione si chiami "Unity".



SONO ARRIVATI!

NEW

I podcast di Full Circle Magazine sono tornati!

Una nuova squadra di podcaster, lo stesso formato di sempre.

Parleremo delle varie interviste e articoli di Full Circle Magazine

I nuovi membri sono:

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

Tutti membri del LUG di Blackpool (UK)

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

L'episodio di debutto è disponibile alla pagina dei download di FCM.

Download



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!

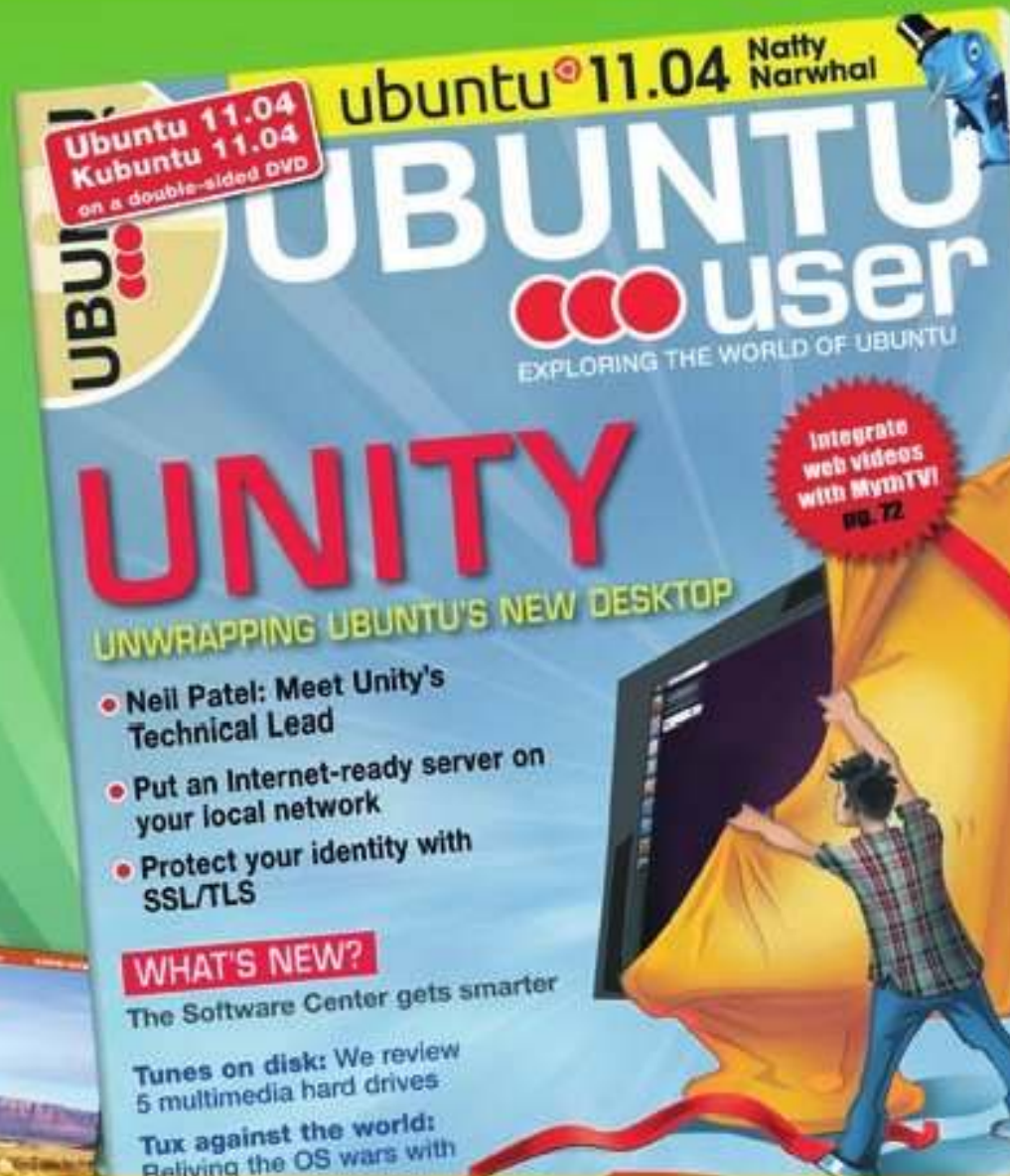


UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG





RECENSIONE

Scritto da Tushar Bhargava

gPodder



La maggior parte degli utenti preferisce usare il player musicale di default per gestire i propri podcast. Tuttavia gPodder è un gestore di podcast stand-alone che può offrire una esperienza più confortevole. Si tratta di un programma Open Source (GPL v3 o superiore) realizzato da Thomas Perl, un Australiano. Gpodder è stato creato nel 2005 con lo scopo modesto di scaricare e gestire i podcast. Inizialmente era stato scritto in Java, usando il Gtk UI, ma successivamente è stato portato in Python. Attualmente usa il PyGtk e il Gtk2 UI che gli conferisce un bel look-Ubuntu. Il menu globale offre un'integrazione praticamente perfetta con Ubuntu. Tuttavia è ancora assente l'integrazione con Unity.

L'interfaccia utente è semplice ed intuitiva. Le caratteristiche principali sono facilmente visibili. Gpodder offre la possibilità di scaricare, riprodurre o trasferire i podcast. Quando si sceglie di scaricare un podcast gPodder effettuerà questa operazione discretamente e semplicemente in

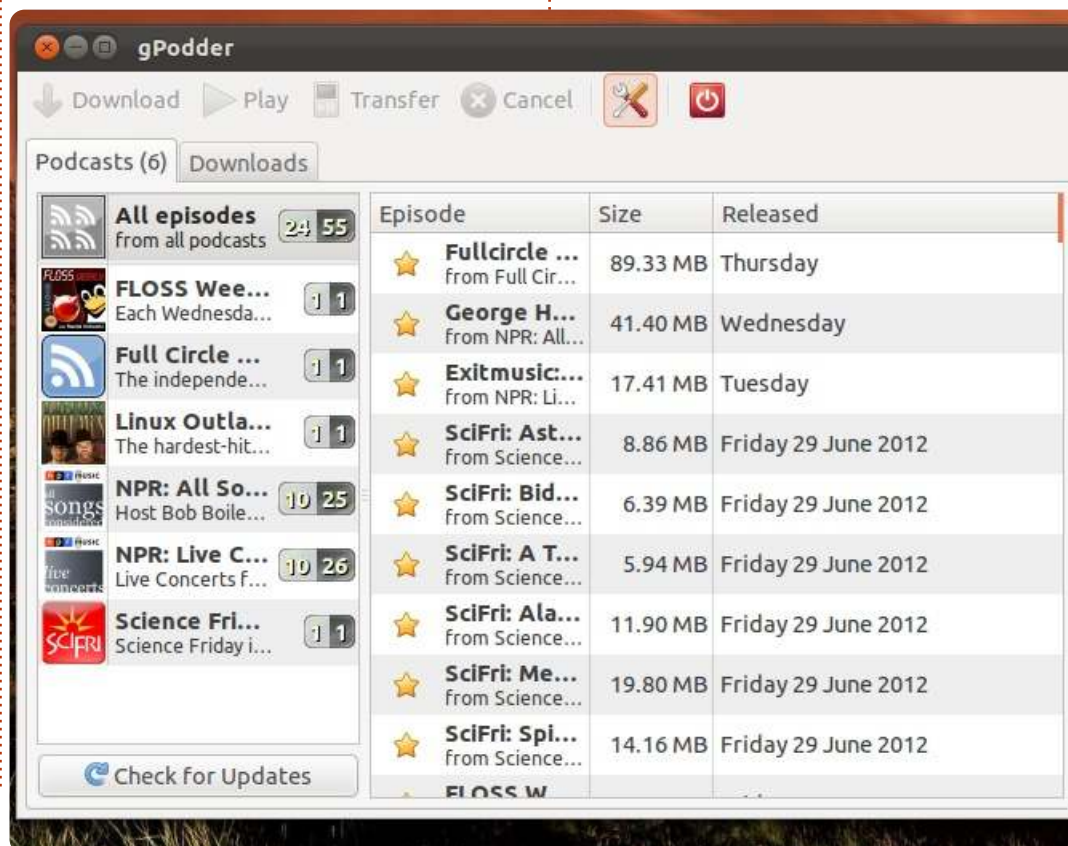
una finestra separata di "Download". Cliccando su "Play" gPodder mostra il suo riproduttore musicale di default. Si può anche scegliere quale media player gPodder deve utilizzare andando nella voce "Preferenze" del menu principale. Inoltre gPodder permette di trasferire i podcast all'interno di un iPod, MTP, file system o un dispositivo con

bluetooth. Queste opzioni dovrebbero coprire tutti i device disponibili. Questa caratteristica, anche se molto apprezzata dagli utenti, manca nelle versioni 3x ed è per questo motivo che la versione scaricabile dall'Ubuntu Software Center non è stata aggiornata.

Gpodder supporta una vasta varietà di formati, tra cui RSS, Atom,

?YouTube, Soundcloud, Vimeo e XSPF feed. Questo consente di aggiungere un podcast da un URL o importarlo da un file OPML. Permette di esportare il proprio file OPML che rende relativamente semplice condividere i propri podcast con altri o per creare un client podcast su un altro computer. Nonostante la sua semplicità d'uso gPodder è perfettamente fornito di funzioni avanzate che possono essere trovate sotto la voce "Preferenze" nel menu "Podcast". Gpodder consente di impostare un "intervallo di aggiornamento" nel cercare nuovi podcast, questo permette di limitare il numero di podcast per ogni iscrizione. Ad aggiungersi a questa opzione gPodder è in grado di eliminare automaticamente i podcast. Infine offre caratteristiche piuttosto complete di sincronizzazione con il proprio device, questo consente di scegliere quali episodi eliminare e quali rimuovere dal dispositivo automaticamente.

Ma l'asso nella manica di questo programma è la sua perfetta integrazione con "gPodder.net", un



RECENSIONE

servizio che permetto non solo di scoprire nuovi podcast, ma anche di condividere i propri episodi preferiti. Grazie a questo è possibile gestire in remoto i propri abbonamenti e di avere la possibilità di fare un backup dei propri dati. gPodder.net in questo modo è anche utilizzabile per configurare altri computer.

Gpodder è considerato come il uno dei migliori client per i podcast. Ha ricevuto recensioni positive da molti utenti e un voto di 4.5 stelle nell'Ubuntu Software Center (al momento del scrittura). Da Lifehacker è stato elencato come uno dei "cinque migliori podcast manager".

Gpodder è un programma cross-platform disponibile su Linux, FreeBSD, Windows, Mac OS X e su device come il Nokia N810, N900 e N9 (che girano che Maemo o ?MeeGo). Una versione sperimentale per Android è anche disponibile. Scaricate gPodder da <http://gpodder.org/>. Felice podcasting !

Pro

- Versatile e facile da usare grazie ad una GUI semplice e pulita



- Leggero e completamente nativo per Ubuntu
- Funzioni avanzate complete per utenti esperti
- Sincronizzazione con i device (non nella versione 3x)
- L'integrazione con gPodder.net rende la gestione e la ricerca dei podcast più facile


Contro

- Mancanza di build-in per video e musica
- Nessuna integrazione con Unity
- Nessuno strumento per la valutazione dei podcast

NOTA: gPodder funziona perfettamente anche su KDE (sopra indicato)

Non dimenticate di aggiungere il podcast di Full Circle Magazine in qualunque client usiate:

 **MP3:**
<http://fullcirclemagazine.org/category/podcast/feed>

 **OGG:**
<http://fullcirclemagazine.org/category/podcast/feed/atom>



Tushar Bhargava è un sedicenne Indiano appassionato di Ubuntu e FOSS. Gli piace programmare in Java e C++ e gli piace scrivere. Contattatelo a tushar1995@gmail.com.



Volete recensioni dei giochi?

Stavo pensando che avrei voluto informarvi riguardo un libro/presentazione sul quale ho lavorato nei due scorsi anni come hobby secondario. Tratta grossomodo di 400 giochi trovati in USC e Synaptic PM (niente di speciale, i soliti sospetti).

Non ho potuto pubblicarlo come un epub per motivi di formattazione (oltre 800 pagine e in PDF al posto di docx od odf), così l'ho caricato su lulu.com come libro economico a \$1.50. In aggiunta, avendo inserito degli screenshots, il file è pesante più di 15MB.

Ci sono circa 550 giochi in USC, ma alcuni non funzionano o sono delle vecchie grucce a cui sono stati dati nuovi nomi e postati in qualche altra parte. Mi ha colpito quasi il 60% dei giochi presenti. Oh, e dovrei chiarire che l'ho fatto usando LibreOffice Impress, così una pagina contiene uno screenshot e un'altra l'URL, informazioni generali e valutazioni

USC, se ci sono.

L'indirizzo Lulu per il libro è:
http://www.lulu.com/author/content_revise.php?fCID=12986866

Art Schreckengost

Rapido DVD di backup

Posso suggerire un trucco che offre un'installazione pulita di Ubuntu; altrimenti essa potrebbe contenere un bel po' di spazzatura dopo ripetute installazioni e disinstallazioni di programmi.

Dopo l'installazione di una distribuzione Ubuntu con tutti i componenti necessari e una ripulita dall'eccedente, uso il programma remastersys per creare un backup di sistema in file ISO e lo masterizzo su di un disco riscrivibile per creare un Live DVD con nome utente e password, ma senza dati personali.

Questo Live DVD potrebbe essere usato per l'installazione sperimentale di programmi, i quali usano lo stesso sistema come quello installato nell'HDD. Con 4GB RAM, resterà libero da 1.7 GB a 1.9 GB di spazio disponibile.

In questo modo, posso eseguire delle prove senza lasciare tracce sul mio sistema installato, dopo il riavvio del Live DVD, ottengo nuovamente un sistema pulito. Basandomi sui risultati delle prove, posso a quel punto essere fiducioso che i programmi testati saranno installati e gireranno correttamente sul sistema nel disco fisso.

Usando questo metodo, posso provare con successo alcuni programmi per Radio Amatori, con entrambe le estensioni .deb di Linux e .exe di Windows (tra queste SSTV, PSK31, ecc.).

Inoltre, posso navigare su Internet senza il rischio di infezioni dal momento che il DVD è protetto da scrittura e la RAM sarà vuota dopo lo spegnimento del

Seguici su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

computer. Se scarico qualche file lo posso salvare direttamente su una penna USB o in un HDD esterno dopo averlo controllato con il programma "Clamav", anti-virus già installato sul mio sistema operativo Ubuntu (e aggiornato il suo database tramite Internet).

Usavo un vecchio computer senza disco rigido integrato, e il computer fu usato esclusivamente con una Live-CD di Ubuntu e con una connessione a banda larga. Questo è stato il computer meno costoso che io abbia mai avuto!

András Szabó

Colpa mia, razza di...

Devo scusarmi per non aver inviato le recensioni che avevo promesso, ecco i motivi.

Dopo aver costruito il mio sistema pc, passando da una cpu AMD a un Intel Ivy Bridge e, installato 12.04 LTS, per farla breve, fu un vero disastro. Robin riportò le instabilità della 12.04 sul suo blog alcune settimane fa, al tempo io usavo un AMD 64-bit e non avevo problemi. Nel momento in cui sono passato a un sistema Intel ci furono problemi a bizzefte con casuali freezes crash, ecc.. da nautilus a firefox, chrome, gwibber; addirittura il software center ha voluto crashare! Potete saperne di più qui

(<https://bugs.launchpad.net/ubuntu/+source/xserver-xorg-video-intel/+bug/993187>). Così, per alcune settimane non ho potuto fare altro che navigare per il web per cercare di capire cosa è andato storto prima che il sistema diventasse pazzo e io avessi già dato via il sistema AMD. Per favore postate questa soluzione (<https://bugs.launchpad.net/ubuntu/+source/xserver-xorg-video-intel/+bug/993187/comments/91>) per le persone che potrebbero fare

l'esperienza degli stessi problemi con l'ultima architettura Intel. Nel frattempo, preparerò le recensioni che vi avevo promesso.

Dougn Redhammer

Unity, Mint e Tablets. Oddio!

Ho usato Linux Ubuntu per quasi 4 anni e non uso Windows in dual boot. Ho una macchina con Windows per un paio di programmi, ma mi sono "quasi" organizzato per eliminare questa necessità utilizzando Wine.

Ho usato Ubuntu fino alla versione 11.10 con il login Classico. Il login Classico funziona su Laptop/Desktop, ma rimanete bloccati con Unity se avete un netbook. Ho un netbook Asus con 2GB di RAM e 250GB di hard disk. Lo uso molto durante gli spostamenti e sono stato catturato da Linux Mint 12 da un articolo in un'altra rivista Linux. Ho installato Mint sul mio netbook e ha riconosciuto anche il pulsante per accendere e spegnere l'extra touch-pad, mentre buntu non lo riconosce. Ho anche installato Mint

su due altri portatili di fascia alta e... fin qua tutto bene.

Ora parliamo dello sfacelo Unity-Windows8-Tablet così chiaramente descritto nell'articolo di Art Schreckengost sul numero 60 di FCM. Posso capire perché Canonical segua la rotta Unity e questo è anche il modo in cui Windows 8 è concepito. Esso è rivolto ai Tablet, ai computer touch-screen e alle TV. Io ho un cellulare HTC con Android, che è grandioso e molto conveniente, con il suo touch-screen, ma non posso immaginare me stesso a strisciare col dito lo schermo di un laptop. In diverse uscite nei negozi di computer e cellulari, ho provato i tablet non-Apple che sono in commercio. Nel campo dei tablet in vendita c'è molta confusione sul fatto che alcuni hanno l'ingresso USB, mentre altri no. Alcuni hanno il Bluetooth mentre altri no. Tutti questi hanno una ridotta capacità di archiviazione. Alcuni sono economici ma in generale sono molto costosi. Pur essendo io un appassionato di gadget, il tablet è un oggetto tecnologico che non mi sono precipitato a comperare. Perché comperare un tablet, con ridotte caratteristiche, quando puoi avere un portatile di fascia

alta ad un prezzo migliore. Il mio netbook fa tutto quello che fa il mio laptop, con l'aggiunta di un lettore DVD esterno. Secondo me il tablet non è destinato a durare nel mercato.

Allan Hambidge

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.

Inviatela a:
letters@fullcirclemagazine.org



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
Register Now & Save 20% with code FULLCIR



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.





Domande & Risposte

Compilato da Gord Campbell

Se avete delle domande su Ubuntu, scrivetecele a questions@fullcirclemagazine.org e Gordon vi risponderà in un prossimo numero. Si prega di inserire il maggior numero di informazioni che possano servire a risolvere il vostro problema.

D Quando provo a installare Sopcast su Mint 13 il repository non viene trovato.

R Esegui questo comando:

```
gksudo gedit
/etc/apt/sources.list.d/ferra
mroberto-sopcast-maya.list
```

Nella prima riga sostituisci "maya" con "precise". Salva ed esci. Aggiorna le sorgenti software di Synaptic.

D Ho un Samsung R580 con Ubuntu 12.04. Quando inserisco il cavo HDMI per connetterlo alla TV non riesco a sentire l'audio.

R Dal controllo volume nel pannello avvia Impostazioni audio. Seleziona la scheda Hardware o Output. Seleziona uno dei dispositivi HDMI. Se non dovesse funzionare, vai ai dispositivi

HDMI (HDMI/Display Port 4 da Impostazioni Audio -> Output funziona per questo laptop)

D Ho appena installato Ubuntu 12.04 su un laptop Dell Latitude 2100. Ho installato i driver Broadcom e configurato la mia rete wireless nascosta. Tutto funziona bene. Se però uso l'alimentazione da batteria, la velocità del wireless diminuisce drasticamente.

R (Grazie a taylorlk di Ubuntu Forums) la soluzione è il secondo suggerimento di questa pagina: <http://askubuntu.com/questions/85214/how-can-i-prevent-iwconfig-power-management-from-being-turned-on>

D Come posso installare l'ultima versione dell'editor video Openshot?

R Dai un'occhiata qui: <http://www.openshot.org/ppa/>

D Ho un pdf di 4 pagine e ho bisogno di cancellare le pagine 2, 3 e 4.

R Prova PDF Shuffler. Puoi scaricarlo da Ubuntu Software Center.

D Grazie per il tuo aiuto ma la mia rete ha una chiave WEP. Bisogna scrivere qualcosa di diverso se ho una chiave WEP?

R (Grazie a **Chili555** di Ubuntu Forums) Sì. Devi entrare nel tuo router e configurare la chiave WPA2. Una chiave WEP è sicura come conservare la tua carta di credito, in veranda, dentro una scatola di scarpe.

D Come si può rimuovere un programma con tutti i suoi file? Io ho fatto:

```
sudo apt-get purge remove
quassel
```

R (Grazie a **papibe** di Ubuntu Forums) "remove" va in conflitto con "purge". Devi usare soltanto "purge".

D UEFI ucciderà Linux?

R UEFI è ok. Il Secure Boot è una delle sue caratteristiche e potrebbe diventare un problema per alcune distribuzioni. Dai un'occhiata qui: <http://blog.canonical.com/2012/06/22/an-update-on-ubuntu-and-secure-boot/>

Il Secure Boot può persino essere benefico, se riduce il numero di "oggi qui, domani lì" delle



distribuzioni Linux.

D Come posso disattivare la overlay scrollbar in Ubuntu 12.04?

R Questa pagina dice tutto: <http://www.liberiangeek.net/2012/03/disable-ubuntu-overlay-scrollbar-in-ubuntu-12-04-precise-pangolin/>

D Come posso avere connessioni VPN multiple nello stesso momento?

R Guarda questa pagina: <https://www.facebook.com/pages/Ubuntu-Problems/181849281895067>

067

D Dopo aver fatto l'upgrade del kernel alla versione 3.2.0-25-generic su Ubuntu 12.04 non funziona più l'audio. Ho un Hp Pavilion dv6.

R Apri il terminale e digita questo comando:

```
gksudo gedit  
/etc/modprobe.d/alsa-  
base.conf
```

Alla fine del testo aggiungi questa riga:

```
options snd-hda-intel  
model=dell-m4-1
```

Quindi riavvia.

D Ho installato un gioco con Wine e sul mio desktop sono comparse 30 icone.

R Sposta il programma di installazione dal desktop a un'altra directory prima di avviarlo. Scaricati/nome-del-gioco è un'ottima scelta.

D Ho un server web con Ubuntu 8.04.4. Vorrei installare grads.

R (Grazie a **Coffeecat** di Ubuntu Forums) Aggiorna a 10.04 e grads lo troverai nel repository

Suggerimenti e tecniche



Perché Billy non può installare Ubuntu?

Con il dovuto rispetto rappresento che questo è un problema dimostrativo e la tecnologia può risolverlo solo in parte.

Queste sono le prime tre ragioni per cui Billy non riesce a installare Ubuntu o qualsiasi altra versione di Linux:

- il computer è impostato per avviarsi da disco rigido e Billy non può o non vuole cambiarlo,
- l'installazione richiede la modifica delle "partizioni" e Billy non ha idea di cosa siano,
- c'è un problema di driver e tutto ciò che Billy sa dei driver non è più applicabile.

Ho un buon amico che ne sa di computer. Da oltre trent'anni li usa, li vende e scrive di informatica. Quando ho suggerito che avrebbe avuto bisogno di andare nel BIOS e cambiare il "boot order", così che il computer potesse avviarsi da CD o usb, fu la fine di ogni discorso relativo alla prova di Linux. Non era sicuro di come farlo e inoltre era stato avvisato che avrebbe potuto pasticciare il computer cambiando la configurazione del BIOS. È vero. Digitate un insieme di tasti a caso, selezionate "salva" e potreste avere bisogno di riportare il computer dal rivenditore per farlo riparare.

Se qualcuno mi chiedesse come modificare le impostazioni del BIOS non sarei in grado di dare una risposta certa, a meno che io non abbia un computer identico. Io sono stato fortunato. Su tutti i computer che ho avuto bastava accenderli e premere Canc per entrare nelle

Virtualization	[Enabled]
AMD K8 Cool&Quiet control	[Auto]
Hard Disk Boot Priority	[Press Enter]
First Boot Device	[CDROM]
Second Boot Device	[USB-HDD]
Third Boot Device	[Hard Disk]
Password Check	[Setup]

impostazioni del BIOS. Su altri computer bisogna però premere Esc, un tasto funzione o qualcos'altro. Non c'è uno standard industriale! Molti computer non fanno vedere quale tasto va premuto né forniscono informazioni sul manuale.

Una volta che sarete dentro il BIOS dovete leggere cosa compare sullo schermo per capire cosa fare dopo. Spesso dovete premere la freccia in giù per leggere cosa appare, fino a trovare magicamente l'opzione. Persino il metodo per cambiare l'ordine di boot, una volta che arriverete alla schermata giusta, non è standardizzato.

Se avessi informazioni sul vostro computer fino a un livello di dettaglio mostruoso, potrei scrivere un programma per farlo avviare da CD o usb. Tuttavia non posso fare un programma che permetta di avviare tutti i computer da CD o usb. Ce ne sono proprio troppi e ogni giorno ne arrivano dei nuovi.

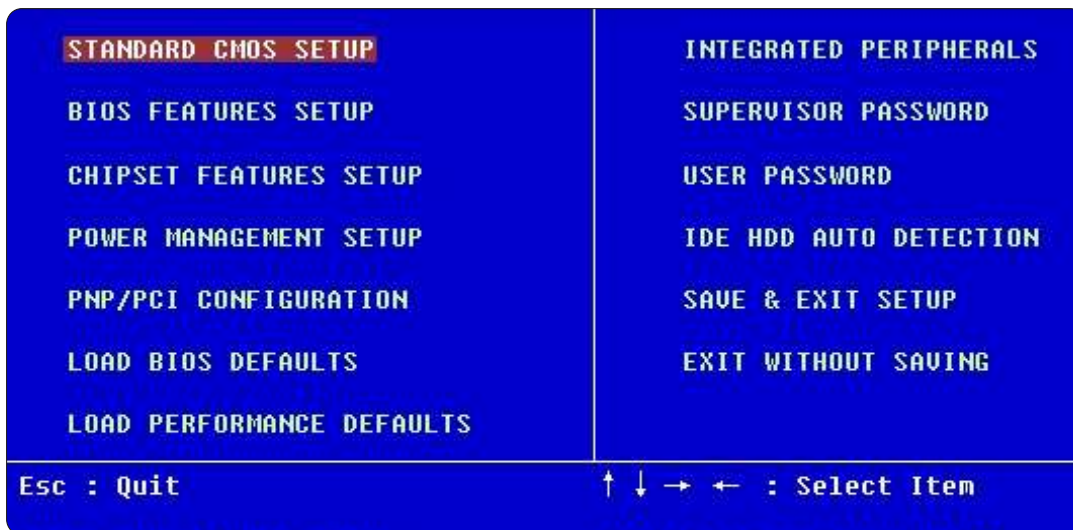
Qui non spiegherò le partizioni. Voi sapete cosa sono, ma vostro cugino? Billy dice "Vuoi che crei tre nuove partizioni, ma non c'è abbastanza spazio per farle!" Il mio amico sa cosa sono le partizioni e sa

che sono chiamate C:, D: ed E:. Ci sono un sacco di informazioni online sulle partizioni e persino istruzioni passo passo su come maneggiarle, ma non è roba che Billy capirebbe in un'ora.

Sono stato "fortunato", non ho avuto problemi di driver coi miei computer. Bene, "fortunato" non è abbastanza preciso come termine, infatti ho comprato hardware che sapevo già avrebbe funzionato con Linux. Billy può saper riconoscere un problema di un driver e sa che il passo successivo è trovare il CD che contiene quel driver, tranne quando sta provando a installare Linux, con una eccezione significativa.

Relativamente ai driver il primo problema che può presentarsi è il driver video e, spesso, il motivo è il dispositivo troppo recente! C'è un rimedio e funziona ogni martedì di luna piena, o almeno così sembra a Billy. Dovete capire il preciso istante in cui premere questo tasto e quindi leggere cosa appare sullo schermo, ancora, ma non siamo abituati a farlo. Quindi digiterete qualcosa che non somiglia a una parola e premerete il tasto magico...

Davvero? OK. La tecnologia



potrebbe aiutarci un bel po'.

Infine c'è il driver della rete. Molti (la maggior parte?) di dispositivi wireless "funzionano" (sono stato "fortunato"). Alcuni funzioneranno solo dopo un po' di sforzi, alcuni sono davvero orribili (avrete bisogno del CD dei driver!) ma alla fine funzionano, altri sono senza speranze. Persino le schede di rete con cavo possono dare dei problemi, se sono nuove sul mercato. "Funzioneranno l'anno prossimo" non è una soluzione per una persona che ha un problema adesso.

Si, la tecnologia può aiutarci con i dispositivi di rete. Tuttavia l'insegnamento è far capire a Billy

che, invece di cercare il CD dei driver, dovrebbe identificare esattamente il proprio hardware e poi darlo in pasto a Google.

Mi piacerebbe molto sapere cosa ne pensate a:

letters@fullcirclemagazine.org



Dopo una lunga carriera nell'industria di computer, anche come redattore della Computing Canada and Computer Dealer News, ora Gord è più o meno in pensione.



Lo so miei fedeli lettori che siete rimasti in titillante attesa del mio tutorial su ardour, ma sfortunatamente per un guasto hardware al momento sbagliato (esiste un momento giusto?) non ci sarà questo mese. Nel frattempo eccovi alcune chicche per il vostro piacere di ascoltare:

Franklin'in Karsilamasi, dei Ansambl Mastika

Download libero qui:

<http://tinyurl.com/bopqa8p>



Siete mai stati seduti in poltrona chiedendovi cosa sarebbe successo se i Greatful Dead, uno

slap di basso e la regione geopolitica dell'Europa chiamata "i Balcani" avessero avuto un figlio? Anch'io! Bene, questa è la risposta. Grande interazione strumentale tra i membri del gruppo, come faranno a mantenere il tempo? Grande scoperta.

She's real, dei The Luddites

Download libero qui:

<http://tinyurl.com/d6x83w3>



Una canzone parlata che descrive una persona in un club, avete capito,

QUELLA persona. Basso funky e giri di chitarra stratificati sotto il rumore di ottoni e una forte nostalgia per Frank Zappa, o sto pensando a Mingus? Uno di loro. Un grande gruppo che mischia gli stili. Molto rinfrescanti e mai un momento di noia, come in: great bass clarinetto solos (vedi "The Bronx")!

Ninguém segura os Beach Combers, dei Os Beach Combers

Download libero qui:



<http://tinyurl.com/chb9rf6>

Il titolo della traccia dell'ultimo LP

(no, davvero, l'hanno rilasciata in vinile) del gruppo surf Os Beach Combers da Rio de Janeiro. Mostruosi, e grezzi, perfetti per ascoltarli per

conto vostro, per alimentare il vostro segreto e l'insaziabile appetito per il surf-rock. Ricordatevi di ripulire la cronologia ricerche del browser se non volete che qualcun altro li scopra...

Sunshine, dei Little Dragon

Ascoltabile qui:



<http://tinyurl.com/bn84hmc>

La grande voce di Yukimi Nagano su di un

ingannevolmente trasparente mix. Molti suoni interessanti vi si succedono. Semplicemente sedetevi comodi e preparatevi a godervi il tiro. La band è solida, ogni cosa è al suo posto e nient'altro dovrebbe esserci.

Soul Killing, dei The Ting Tings

Ascoltabile qui:



<http://tinyurl.com/c64qzf9>

Vi fa venire voglia di agitare le spalle avanti

e indietro. Parecchi strumenti e la certezza di ottenere la vostra festa in movimento. Uno di quei cori che vorreste urlare a lungo mentre pompate in aria l'indice.



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.





Elizabeth Krumbach: Puoi parlarci un po' di te?

Jasna Benčić: Ciao a tutti, Il mio nome è Jasna e vengo dalla Croazia. Attualmente sono studentessa alla facoltà di Organizzazione ed Informatica (e sto ancora lavorando alla mia tesi di Laurea). Ultimamente ho avuto modo di partecipare come vicepresidente dell'Associazione Utenti Linux Croati, come editrice e collaboratrice di Muktware Linux e del team di Free Software Magazine, inoltre sono scrittrice/editrice della Newsletter settimanale di Ubuntu.

EK: Cosa ti ha ispirato a partecipare alla comunità di Ubuntu?

JB: Beh, non la voglio chiamare ispirazione. Quello che mi ha portato

alla comunità di Ubuntu è stata la necessità di provare nuove esperienze ed incontrare persone nuove. Per capirsi, uso Ubuntu dalla 8.04, ed è tuttora il mio rilascio preferito perché ho iniziato con questa distribuzione, ma non come un normale utente. La mia tesi di Laurea è "Caratteristiche del sistema operativo Ubuntu". Quando ho iniziato non avevo idea di cosa mi aspettasse. Con il passare del tempo è diventato più piacevole e da allora mi piace Ubuntu. Inoltre per tutti questi anni ho solo visto voi ragazzi su Youtube (UDS, ecc. ...) e ora voglio incontrarvi e lavorare con voi.

EK: Quale è il tuo ruolo nella comunità di Ubuntu e quali sono i tuoi piani futuri?

JB: Attualmente sto lavorando come scrittrice/editrice del sommario della Newsletter settimanale di Ubuntu. Per i piani :) C'è un detto "Non parlare dei tuoi piani perché c'è la possibilità che falliscano."

Direi di avere sogni considerando Ubuntu ed altro. Che questi sogni si realizzino ciò dipende da molti fattori, specialmente da me. Al

momento sono: lavorare un giorno per Canonical, fare dell'insegnamento a allievi/studenti molto più interessante e divertente (almeno nel campo dell'informatica visto che è il mio lavoro).

EK: Hai trovato ostacoli ad iniziare a partecipare e cosa puoi raccomandare ai nuovi arrivati?

JB: In realtà non ho trovato barriere. Siete stati molto disponibili ad aiutare. Vi ringrazio infinitamente per questo.

Ai nuovi arrivati raccomando: se sei nel mondo di Ubuntu, e vuoi acquisire maggior esperienza, non esitare a chiedere a membri ufficiali di partecipare. Ci sono molti progetti per farti collaborare. Non hai idea di quante opportunità puoi trovare.

EK: C'è qualcosa che senti che Ubuntu debba migliorare quando capita che arrivino nuove persone nel progetto?

JB: Niente in realtà. Forse sono troppo soggettiva ma, anche se ho iniziato con la Newsletter settimanale di Ubuntu, ho potuto leggere i blog dei membri ufficiali di

Ubuntu. Ciò che intendo dire è che tutti i membri di Ubuntu lavorano in progetti o parti di Ubuntu e sono sempre in cerca di volontari – e si offrono per aiutarli a iniziare a collaborare. Cosa volete di più?

Mi sono anche chiesta come essere sponsorizzata ufficialmente da Canonical... Così mi sono detta: "Chiedi ai membri ufficiali del progetto di Ubuntu al quale ti interessa partecipare"

EK: Quali altre cose ti interessano al di fuori del software libero e di Ubuntu?

Legato alla mia professione mi interessano l'educazione informatica, la psicologia e la metodologia dell'educazione.

Per il resto c'è un po' di tutto: 3D (Blender), lingue straniere, cucina, recitare commedie, educazione nel corso di tutta la vita. Per concludere questa risposta, ci sono molte cose che mi interessano perché sono curiosa di natura.



La persona nel video è Gabe Newell che parla di Steam per Linux (<http://bcove.me/g5nyak0b>).

Su questo argomento Valve ha recentemente pubblicato alcune notizie, insieme a quale sarà il gioco che verrà rilasciato insieme al client. Left For Dead 2 in questo caso. Il client sarà rilasciato entro l'anno e la prima piattaforma Linux per il test sarà Ubuntu. Per saperne di più: blogs.valvesoftware.com/linux.

E, per giusta informazione, **Gameolith** (il negozio online di giochi per Linux: <http://www.gameolith.com>)

è orientata a includere nel proprio catalogo anche giochi per Windows e Mac.

Croteam lo studio dietro i giochi FPS Serious Sam, ha pubblicato sulla propria bacheca Facebook uno screenshot con la didascalia "*Serious Sam 3: BFE - in esecuzione su Linux!*". Rilasciato 5 mesi fa per Windows usando il nuovo motore di gioco 3D, Serious Sam 3 è l'ultimo gioco della serie. Non è stata resa nota nessun'altra informazione ma, dal momento che Serious Sam 3 è essenzialmente un gioco steamworks, sembra che un altro sviluppatore stia



forse producendo giochi per Linux che saranno venduti attraverso Steam.



GIOCHI UBUNTU

Scritto da Jennifer Roger



McPixel è un gioco "punta e spara", in cui avete 20 secondi per evitare che gli oggetti esplodano. Sembra abbastanza facile, vero? Ma attenzione, ci sono alieni sospesi, serpenti su un aereo e molte altre cose incredibilmente buffe che vi impediranno di salvare il mondo! Fin dalla sua presentazione al Ludum Dare 21, McPixel è davvero esploso (scusate il gioco di parole) e con una buona ragione. Ora è costituito da 100 livelli, ha aggiornamenti DLC gratuiti e permette, per chi lo volesse, di creare livelli sempre più pazzi. Provoca molta, ma molta dipendenza.

McPixel ha la tendenza di dare calci alla gente nelle parti basse e a urinare sugli incendi. Questo semi-eroe deve usare metodi non troppo ortodossi per risolvere ogni problema. State pensando di bagnare una bomba con dell'acqua? No! Forse vorrete lanciarla fuori dalla finestra? Avete sbagliato ancora, amici. Ciò che sembra una soluzione ovvia equivale spesso alla morte, lasciandovi carbonizzati e pronti per il prossimo round fino a quando non li avrete finiti tutti.

Ci sono sei livelli per ogni missione, che dovreste completare per passare a quella successiva. Se fallite in un livello passerete direttamente al successivo finché non li avrete completati tutti. Se completate tre livelli di fila otterrete come bonus un livello speciale. Avete solo una possibilità per finire ciò che dovete fare prima della brusca fine, dopo di che sarete riportati alla vostra psichedelica avventura.

Essendo un "punta e spara" il meccanismo e la trama sono semplici, ma lo humor demenziale e il compito di trovare tutti gli oggetti, vi faranno rimanere a lungo attaccati al gioco. Per coloro che vogliono una vera sfida, la Modalità Senza Fine vi permetterà

di giocare ogni singolo livello uno dopo l'altro. Le avvertenze all'inizio del gioco non possono essere ignorate, dopo una lunga giocata potrebbe essere molto frustrante riuscire a capire ciò che si deve fare. Quindi è una buona idea prendervi una pausa prima che la vostra testa esploda.

L'audio di sottofondo è buono ma, dopo un po' di tempo che ci ho giocato, mi è sembrato ripetitivo. La grafica a pixel retrò è frizzante e morbida e ogni livello è abbastanza astratto. In generale, gli ambienti hanno quello che basta per tenere fresca la giocabilità e c'è sempre qualcosa che vi farà ridacchiare come un ragazzino di 13 anni.



La prima reazione che solitamente McPixel suscita è di rabbia e confusione ma non irritatevi, non fatevi ingannare dallo stile dell'umorismo giovanile. È un gioco molto raffinato e molto bello da giocare. Potete provare una demo oppure comprare la versione completa DRM-free con la musica di sottofondo a 9.99 dollari da mcpixel.net.

Pro:

- livelli ingegnosi e divertenti, con grafica in stile retrò
- ricco di livelli e di contenuti extra per qualità e prezzo

Contro:

- può annoiare dopo tanto tempo di gioco
- la musica di scena può diventare ripetitiva



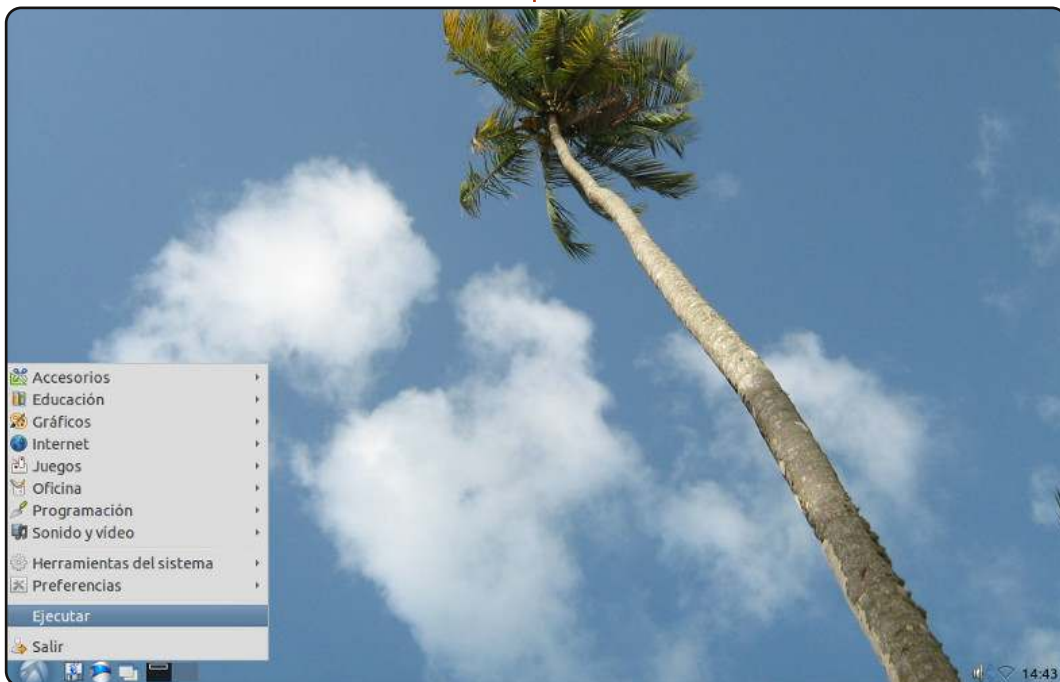
Jennifer è una studentessa di belle arti dalla zona di Chicago. Potete seguire @missjendie su Twitter o visitare il suo blog all'indirizzo missjendie.com.





IL MIO DESKTOP

Questa è la vostra occasione per mostrare al mondo il vostro desktop o PC. Mandate le vostre schermate e foto a misc@fullcirclemagazine.org includendo una breve descrizione del vostro desktop, le caratteristiche del PC e qualsiasi altra curiosità sulla vostra configurazione.



Il mio computer è un Dell Inspiron 1200 piuttosto vecchio (in anni computer) su cui gira Ubuntu 11.04 (presto verrà aggiornato alla 12.04). Ha un processore Intel Celeron da 1.4 GHz, un HD da 40GB e 241 MB di memoria.

All'inizio la memoria limitata di questo portatile non mi lasciava installare Ubuntu 10.04, poiché il processo di installazione si bloccava subito dopo aver inizializzato la tastiera durante, così al suo posto ho installato Ubuntu 10.04 e successivamente l'ho aggiornato alle versioni più recenti.

Lo sfondo è una foto scattata da me o da mia moglie sdraiati sulla sabbia della spiaggia di Maracas Bay a Trinidad e Tobago.

Rainer Parrales



In allegato c'è il mio desktop Ubuntu 10.04 LTS che uso per il lavoro e per il tempo libero. Uso tutti e tre i maggiori sistemi operativi (Linux, Mac & Windows) in modi diversi. Quello che preferisco è Linux per due ragioni principali: 1) è gratis, e 2) ha bassi requisiti di hardware. Anche su questo vecchio portatile Dell D630 con 4GB di RAM, Linux surclassa il mio portatile MacBook Pro da 8GB RAM e 2.66GHz in quanto a reattività del sistema operativo. Non rimango mai in attesa con Linux.

Grazie agli sviluppatori Linux! Continuate con l'ottimo lavoro.

Dan Juarez





Questa è una schermata del mio desktop. Lo sfondo è un camion dei pompieri della compagnia austriaca Rosenbauer e si può trovare al link <http://www.autogaleria.hu/kl.php?kid=68919-Rosenbauer-Mercedes-Atego-918-Feuerwehr-2005>

Ho un Acer Aspire 5742G con i5 480M, Nvidia GeForce GT 420M, 500GB di HDD e 4GB di RAM. Al momento uso Ubuntu 11.10. Per l'aspetto ho cambiato alcuni valori al tema ambiente in /usr/share/themes. Chiunque abbia familiarità con la programmazione web può farlo, perché è semplicemente un CSS e il nome del colore dice per cosa è stato utilizzato. Per attivare il tema ho usato Ubuntu Tweak <http://ubuntu-tweak.com/>

Per coloro che vogliono usare il tema l'ho reso pubblico su Ubuntu One <http://ubuntune.com/7f6WQPM3VTbaJqQ96GP6S1>. Spero vi piaccia.

Sven



Sto usando Ubuntu 11.10 a 64-bit con Unity 3D sul mio portatile. Come potete vedere sono migliorato molto con Ubuntu Tweak 0.7

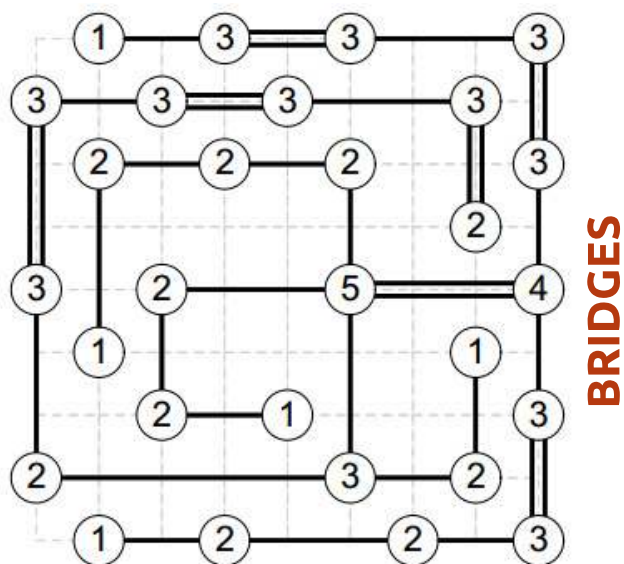
Per far sì che il mio schermo sembrasse più grande ho cambiato la dimensione delle icone di Unity a 32 e l'opacità a 0. Uso il tema Radiance Gtk con icone Faenza-Blue-Dark2 perché credo che siano molto COOL. Nello sfondo ci sono foto della Terra aggiornate ogni minuto con xPlanetFX.

Uso anche tre conky: uno per monitorare il sistema, uno per le previsioni e uno per sapere i compleanni del giorno.

Specifiche di sistema:

Dell Inspiron 1564, i3 CPU M330 2.13GHz
RAM 4GB
HDD 500GB
Monitor led 15.4 con risoluzione 1366 x 762.

Theo



BRIDGES

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

SUDOKU



CODE WORD

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

Codeword and 16x16 Suduko puzzle sono coperti da copyright, e sono gentilmente 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

Mike Kennedy

Lucas Westermann

Gord Campbell

Robert Orsino

Josh Hertel

Bert Jerred

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.64:
Domenica 05 agosto 2012



Pubblicazione del n.64:
Venerdì 31 agosto 2012





full circle magazine
ubuntu-it traduzione italiana

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!

Coordinatori del gruppo: Fabrizio Nicastro - Marco Buono

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Losavio
Antonio Allegretti
Bianca Kwey
David Gervasoni
Fabrizio Nicastro
Gilberto Conti
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Jacopo Zilio
Paolo Foletto
Riccardo Padovani
Valerio Cellentani
Vladimiro
Santacatterina

Revisori:

Alessandro Losavio
Antonio Allegretti
Dario Cavedon
Giuseppe D'Andrea
Jacopo Zilio
Luigi Di Gaetano
Marco Buono
Paolo Foletto
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Mattia Rizzolo
Mirko Pizii
Paolo Garbin

Edizione eBook:

Alessandro Losavio
Mirko Pizii

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>.

