



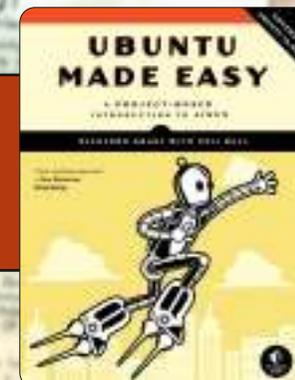
Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

Edizione n. 65 - Settembre 2012



RECENSIONE
UBUNTU MADE EASY
NO STARCH PRESS

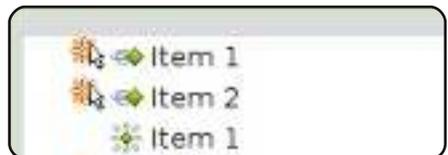


COME USARE LA CRIPTAZIONE
TENERE LA PROPRIA PARTIZIONE HOME SICURA

HowTo



Python - Parte 37 p.06



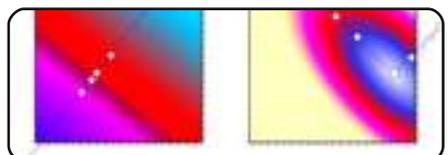
LibreOffice - Parte 18 p.10



Usare la crittazione p.13



Kdenlive - Parte 2 p.16



Inkscape - Parte 5 p.18

Grafica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

Rubriche

```
#An alias to make the
command more detailed
alias ls = "ls -la --
color=always --classif
```

Comanda & Conquista p.04



Chiedi al nuovo arrivato p.24



Linux Lab p.27

TORNA IL PROSSIMO MESE

Ubuntu Women p.XX

TORNA IL PROSSIMO MESE

Audio Flux p.XX



Giochi Ubuntu p.54



D&R p.51



Chiudere le «Finestre» p.29

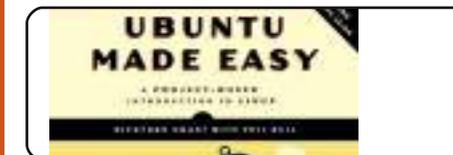
Opinioni



La mia storia p.32



La mia opinione p.35



Recensione p.42



Lettere p.48



Web Dev p.21

@ 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. **Full Circle 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 ad un altro numero di Full Circle!

FCM di questo mese tratta ancora Python e LibreOffice, affiancati da un articolo su come configurare la crittografia in Ubuntu. Purtroppo, crittografare le partizioni può dare problemi quando si attiva l'ibernazione. Non temete: l'articolo in questione spiega come risolvere qualsiasi problema di sonnolenza. Intendo del computer, non vostri.

[No Starch Press](#) è stata così gentile da inviarci una copia da recensire di Ubuntu Made Easy, sottoposta a recensione in questo numero. A questo proposito: siamo interessati a recensire di qualsiasi cosa riguardi Linux, quindi, se conoscete qualcuno che potrebbe essere interessato ad avere qualcosa recensito, fategli il nostro nome. Questo non solo ci darebbe qualcosa da recensire (in modo da riempire un po' di pagine), ma saremmo anche altrettanto felici di restituire il favore dando spazio pubblicitario al fornitore liberamente. Raggiungiamo oltre 25.000 persone ogni mese che amano Ubuntu e Linux, quindi ne vale abbondantemente la pena.

Un paio di (piccole) modifiche di questo mese. Vi preghiamo di leggere le pagine di 'Scrivere per Full Circle' e 'Contributi' – così come da me aggiornate con i link alla Guida Ufficiale sullo Stile di Full Circle e dove è possibile trovare Full Circle. A proposito di come avere FCM, ora è possibile leggere tutti i numeri arretrati di Full Circle tramite Issuu (il link è nella pagina [Contributi](#)). Questo significa che potrete perdere tempo a lavoro leggendo FCM senza scaricare il PDF. Non vi preoccupate, il PDF sarà sempre disponibile per il download, non abbiamo intenzione di abbandonarlo.

Con i migliori saluti, e restate in contatto!
Ronnie
ronnie@fullcirclemagazine.org



Questa rivista è stata creata usando :



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>



Download



In queste ultime settimane sono rimasto incollato allo schermo per giocare a Guild Wars 2, che è stato rilasciato il 28 agosto. Tuttavia, essendo in vacanza, ho dovuto fare affidamento su Wine.

In generale preferisco far andare i giochi in maniera nativa. Tuttavia sono riuscito a farlo girare abbastanza bene tramite PlayOnLinux (con l'unica eccezione per le pagine web integrate che riguardano l'azienda di trading Black Lion e per le visuali con il mouse, problemi che si risolvono usando versioni con patch di Wine). Per farla breve, se volete giocare a Guild Wars 2 mediante Wine, continuate a leggere. Per chi non lo conoscesse, Guild Wars 2 è un gioco di ruolo online multi-giocatore di massa (MMORG, NdT) di ArenaNet. Offre 5 differenti classi, otto professioni (chiamate classi nella maggior parte degli MMORPG), caratteristiche quali gli eventi dinamici (a differenza delle classi, sono eventi generati in maniera semi-casuale sulla mappa, offrendo un'esperienza di gioco più coinvolgente) e una storia personalizzata per ogni personaggio

che si crea. Per chiunque sia scettico al riguardo: ho iniziato con circa 8 personaggi diversi fin dal 3° evento "Beta Week-end" e ognuno ha avuto una storia molto diversa. Il gioco è buy-to-play, (il contrario di free-to-play o pay-to-play). Ciò significa che una volta acquistato si è i proprietari del gioco e lo si può riprodurre quante volte si vuole (come la maggior parte dei giochi non MMORPG). Il gioco è attualmente venduto tra i 45 e i 65€ (60-80\$).

All'inizio ho usato la versione di Wine 1.5.9-raw3 (la patch raw è necessaria per ruotare la visualizzazione attraverso il mouse). A ogni modo, mentre sto scrivendo, PlayOnLinux offre una serie di Wine con patch per -guildwars2, che includono correzioni per il mouse e per le pagine web integrate (vedere questo bug report: http://bugs.winehq.org/show_bug.cgi?id=27168#c41). Ho qualche FPS in meno con questa versione di Wine (1.5.12-guildwars2), ma non l'ho usata per molto tempo. Ci sono numerose versioni di patch per -guildwars2, quindi alcune vecchie versioni di -guildwars2 potrebbero avere

prestazioni migliori. Secondo il forum di PlayOnLinux, la versione la 1.4.1-guildwars2 offre le migliori prestazioni e la versione 1.5.11 può risolvere eventuali problemi con l'audio. Chiunque non usi PlayOnLinux può aggiungere a Wine le patch corrispondenti.

La schermata è stata catturata con le massime impostazioni grafiche disponibili sul mio portatile, ma non erano affatto le massime prestazioni disponibili.

La via più semplice per installare e configurare Wine è di utilizzare PlayOnLinux e, dopo aver abilitato il

repository di test, installare Guild Wars 2 attraverso l'interfaccia dedicata. Se, tuttavia, non vi piace PlayOnLinux, potete semplicemente scaricare il programma di installazione ed eseguirlo. Inizierà un download di circa 10MB, se non ricordo male. Una volta terminato il download, potrebbe capitare una schermata nera. Nel caso, bisogna lavorare alla cieca per un paio di secondi. Il pulsante che è necessario premere è nella parte in basso a sinistra dello schermo. Nel mio caso era a circa 1/5 dal fondo e tra 1/5 e 1/6 di distanza dalla sinistra dello schermo. Si aprirà una nuova finestra che chiede il percorso per



l'installazione. Consiglio di non modificare troppo quello predefinito, ma l'importante è che sia dentro la cartella di Wine. Dopo aver selezionato il percorso, premere il pulsante "ok". Nelle versioni più recenti del programma di installazione il pulsante potrebbe essere direttamente quello "Install", ma se dice "Ok" e non succede nulla, il pulsante di installazione dovrebbe essere nella stessa posizione ma nella parte opposta dello schermo.

Per chi non vuole combattere contro una schermata nera, si può far partire l'installazione da un computer con Windows e copiare la cartella di Guild Wars 2. Funziona anche con una macchina virtuale. Non consiglio però di applicare le patch nella macchina virtuale, poiché la cartella alla fine potrebbe essere parecchio grande. Una volta ottenuto Gw2.exe, Gw2.dat e Gw2.tmp si è sostanzialmente pronti per applicare le patch al gioco.

Per farlo, è necessario creare una sorta di lanciatore, in modo da poter passare un argomento a Gw2.exe. Se state usando PlayOnLinux, potete farlo scegliendo "Configura" e aggiungendo -dx9single al campo degli argomenti. Ciò blocca il problema dello schermo nero (e anche il perpetuo tentativo di

connessione). Se si sta utilizzando un Wine 'puro', basterà creare un file .desktop (non ho ancora testato gli argomenti in questo genere di file, ma dovrebbero funzionare), oppure un file bash che sia simile a questo:

```
#!/bin/bash wine $PATH/Gw2.exe -dx9single
```

Questo file ha funzionato per me durante il "Beta Week-end" (da allora sono passato a PlayOnLinux in modo da avere un facile accesso alle patch). È consigliato anche di avere d3dx9, gecko e mono installati (anche se sia

gecko che mono non sembrano aver un impatto, è meglio averli e non averne bisogno).

Una volta che il programma di avvio è stato creato, siete pronti per iniziare l'applicazione delle patch (credetemi, può volerci un bel po'). Alcune persone hanno riferito di blocchi intermittenti del launcher quando si utilizza Wine, ma non ho avuto questi problemi. Se si vuole rischiare di lasciarlo incustodito durante il download, si può fare un tentativo, ma potrebbe essere necessario riavviare il launcher di

quando in quando.

Spero di aver fatto contenti tutti i fan degli MMORPG con questo articolo. Se vi è piaciuto e vi piacerebbe vedere questo tipo di articoli nel futuro, per favore fatemelo sapere (magari dicendomi di quali giochi vorreste che io parlassi e, se riesco a farli andare, farò un articolo). Nel caso abbiate domande, commenti o suggerimenti su questo articolo (o idee per articoli futuri), potete scrivermi a lswest34@gmail.com. Se mi scrivete una email, vi prego di includere FCM o C&C nell'oggetto, in modo che io riesca a riconoscerle a colpo d'occhio. Inoltre se qualcuno gioca a Guild Wars 2 e ha qualche suggerimento per far funzionare meglio il gioco (o volete condividere alcuni consigli o porre domande), potete tranquillamente scrivermi. Il mio mondo è Gandare ma, grazie alle opzioni per gli ospiti, dovrei riuscire ad aiutare chiunque.



Lucas ha imparato tutto quello che sa rompendo ripetute volte il suo sistema, quindi non ha avuto altra soluzione che scoprire come ripararlo. Potete scrivervi a: lswest34@gmail.com.



HOW-TO

Scritto da Greg D. Walters

Programmare in Python - Parte 37

Questo mese finiremo il programma traspositore che abbiamo scritto in Kivy. Spero che abbiate salvato il codice dall'ultima volta perchè costruiremo sopra questo. Se non è così, allora prendete il codice dal numero 64 di FCM.

Incominciamo ricapitolando quello che abbiamo fatto la volta scorsa. Abbiamo creato una applicazione che permette a un chitarrista di trasporre velocemente da una chiave all'altra. Il fine ultimo è quello di essere in grado di eseguire questa applicazione non solo in

Linux o in una scatola Windows ma anche altrettanto bene sui dispositivi Android. Prendo la mia sul mio tablet ogni volta che vado con la band per fare pratica. Stavo per trattare con la preparazione del nostro progetto per android, ma alcune cose sono cambiate nel metodo per farlo, così lavoreremo su questo la prossima settimana.

L'applicazione, come la abbiamo lasciata l'ultima volta sembra come quella mostrata sotto a sinistra.

Quando abbiamo fatto, dovrebbe sembrare come lo schermo sotto a

destra.

La prima cosa che noterete è che ci sono delle etichette blu piuttosto che quelle grigie noiose. Il prossimo è che ci sono tre pulsanti. Infine le etichette scorrevoli sono più vicine all'intera larghezza della finestra. Oltre a questo è quasi dal tutto (visualmente) lo stesso.

Uno dei pulsanti è un pulsante "about" che vi farà saltar fuori delle semplici informazioni, ma spiega come fare un semplice popup. Uno dei pulsanti è un pulsante per uscire. L'altro pulsante inverte l'etichetta di testo per rendere facile la trasposizione da

```
#:kivy 1.0
#:import kivy kivy

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

pianoforte a chitarra o da chitarra a pianoforte.

Incominciamo creando un file .kv (sopra a destra). Questo è quello che ci



HOWTO - PROGRAMMARE IN PYTHON 37

da le etichette colorate. E' un file veramente semplice.

Le prime due linee sono obbligatorie. Semplicemente dicono quale versione di Kivy aspettarci. Poi creiamo un nuovo tipo di etichetta chiamato "BoundedLevel". Il colore è assegnato con valori RGB (tra 0 e 1, che può essere considerato come il 100%) e come potete vedere il valore blu è assegnato al 100 per cento. Creiamo inoltre un rettangolo che è la vera etichetta: salvate questo come "transpose.kv". Dovete utilizzare il nome della classe che utilizzeremo.

Ora che avete completato questo, aggiungete le seguenti linee giusto prima della classe transpose al file sorgente dall'ultima volta.

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

```
    pass
```

Per fare in modo che tutto funzioni, tutto ciò di cui abbiamo bisogno è una definizione. Prima di andare avanti, aggiungete la seguente linea alla sezione import:

```
from kivy.uix.popup import Popup
```

Questo ci permette di creare il popup dopo. Ora nella classe Transpose,

```
def LoadLabels(w):
    if w == 0:
        tex0 = self.text1
        tex1 = self.text2
    else:
        tex0 = self.text3
        tex1 = self.text4
    for i in range(0,22):
        if i <= 12:
            if i < 10:
                t1 = " " + str(i) + "| "
            else:
                t1 = str(i) + "| "
                t = tex1
        else:
            t1 = ''
            t = ''
    l = BoundedLabel(text=t1+t[(i*6):(i*6)+78], size=(780, 35),
        size_hint=(None,None),halign='left',
        font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf')
    s.add_widget(l)
```

proprio dentro alla routine della definizione della costruzione, piazzate il codice sopra a destra.

La routine LoadLabels ci darà le etichette colorate (BoundedLabel) e la capacità di invertire. Avete visto la maggior parte la volta scorsa. Passiamo un valore al parametro "w" per determinare quale testo deve essere mostrato. La linea l=BoundedLabel è molto simile alla stessa linea dell'ultima volta, con l'eccezione che, questa volta, stiamo usando un widget BoundedLabel invece di un widget Button. La Loadlabels sarà principalmente

```
def Swap(instance):
    if self.whichway == 0:
        self.whichway = 1
        btnWhich.text = "Guitar --> Piano"
        btn1.text = " " + self.text3
        s.clear_widgets()
        LoadLabels(1)
    else:
        self.whichway = 0
        btnWhich.text = "Piano --> Guitar"
        btn1.text = " " + self.text1
        s.clear_widgets()
        LoadLabels(0)
```

```
self.whichway=0

self.text1 = " C | B |A#/Bb| A |G#/Ab| G |F#/Gb| F | E |D#/Eb| D |C#/Db| C |"
self.text2 = " C | B |A#/Bb| A |G#/Ab| G |F#/Gb| F | E |D#/Eb| D |C#/Db| C | B |A#/Bb| A |G#/Ab| G |F#/Gb| F | E |D#/Ab| D |C#/Db| C |"
self.text3 = " C |C#/Db| D |D#/Eb| E | F |F#/Gb| G |G#/Ab| A |A#/Bb| B | C |"
self.text4 = " C |C#/Db| D |D#/Eb| E | F |F#/Gb| G |G#/Ab| A |A#/Bb| B | C |C#/Db| D |D#/Eb| E | F |F#/Gb| G |G#/Ab| A |A#/Bb| B | C |C#/Db|"
```

chiamata dalla prossima routine, Swap. Piazzate questo codice (mostrato a destra) sotto LoadLabels.

Voi potete vedere che questa routine è autoesplicativa. Usiamo una variabile (self.whichway) per determinare “in quale modo” le etichette sono visualizzate ... dalla Chitarra al Pianoforte o dal Pianoforte alla Chitarra.

Assicuratevi di salvare il vostro lavoro a questo punto dato che stiamo per fare molti cambiamenti da qui in avanti.

Sostituite le linee che definiscono text1 e text2 con le linee mostrate sopra.

Assegniamo a zero self.whichway che sarà il nostro valore di default per la procedura di inversione. Quindi definiamo quattro stringhe invece delle due che avevamo l’ultima volta. Potete notare che le stringhe text3 e text4

sono semplici inversioni di text1 e di text2.

Ora aggiustiamo la linea contenente la definizioni di base. Cambiatela da

```
root =
GridLayout(orientation='vertical', spacing=10, cols=1, rows=3)
```

a

```
root =
GridLayout(orientation='vertical', spacing=6, cols=1, rows=4, row_default_height=40)
```

Abbiamo cambiato la spaziatura da 10 a 6 e assegnato l’altezza predefinita della riga a 40 pixel. Cambiate il testo per l’etichetta (successiva linea) a “text=’Transposer Ver 0.8.0’”. Tutto il resto resta lo stesso su questa linea.

Ora cambiate la linea della definizione dei pulsanti da ...

```
btn1 = Button(text = " " +
text1,size=(680,40),
```

```
size_hint=(None,None),
halign='left',
font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf', padding=(20,20))
```

a:

```
btn1 = Button(text = " " +
self.text1,size=(780,20),
size_hint=(None, None),
halign='left',
font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf', padding=(20,2),
background_color=[0.39,0.07, .92, 1])
```

Notate che ho cambiato la formattazione della prima definizione per chiarezza. I grandi cambiamenti sono il cambiamento delle dimensioni da 680,40 a 780, 20 e il colore di sfondo per il pulsante. Ricordate che possiamo cambiare il colore di sfondo per i pulsanti ma non per le etichette.

Poi, definiamo tre widget AnchorLayout per i tre pulsanti che aggiungeremo più tardi. Li ho nominate al0 (AnchorLayout0), al1 e al2. Abbiamo anche aggiunto il codice per il Popup

About e definito i nostri pulsanti insieme con le definizioni di collegamento

Questo è mostrato sulla prossima pagina in alto a sinistra.

Trovate la linea “s = GridLayout” e cambiate la spaziatura da 10 a 4. Poi aggiungete la seguente linea dopo la linea s.bind (a destra prima del ciclo for):

```
LoadLabels(0)
```

Questo chiama la routine LoadLabels con il nostro “which” di default a 0.

Poi, commentate per intero il codice del ciclo. Questo inizia con “for i in range(0,19):” e finisce con “s.add_widget(btn)”. Noi non abbiamo bisogno di questo, poiché la routine LoadLabels fa questo per noi.

Ora salvate il vostro codice e provate a eseguirlo. Dovreste vedere un profondo pulsante viola in cima e le nostre simpatiche BoundLabels blu. In più noterete che le BoundLabels nella

```
al0 = AnchorLayout()
al1 = AnchorLayout()
al2 = AnchorLayout()
popup = Popup(title='About Transposer',
              content=Label(text='Written by G.D. Walters'),
              size_hint=(None, None), size=(400, 400))
btnWhich = Button(text="Piano --> Guitar",
                  size=(180, 40), size_hint=(None, None))
btnWhich.bind(on_release=Swap)
btnAbout = Button(text="About", size=(180, 40),
                 size_hint=(None, None))
btnAbout.bind(on_release=ShowAbout)
btnExit = Button(text="Exit", size=(180, 40),
                 size_hint=(None, None))
btnExit.bind(on_release=exit)
```

finestra di scorrimento sono più vicine, che rende molto più facile da leggere.

Abbiamo quasi finito con il nostro codice ma abbiamo ancora un po' di cose da fare. Dopo la linea "sv = ScrollView" aggiungete la seguente linea ...

```
sv.size = (720, 320)
```

Questo assegna la dimensione del widget ScrollView a 720 per 320 che lo fa più largo nella finestra principale. Ora prima della linea "return root" aggiungete il codice mostrato in alto a destra.

Qui abbiamo aggiunto i tre pulsanti ai widget AnchorLayout. Create un GridLayout per contenere gli Anchor

Layout, e quindi finalmente aggiungete gli AnchorLayout alla GridLayout.

Tornate indietro giusto sotto alla routine "def Swap" e aggiungete i seguenti ...

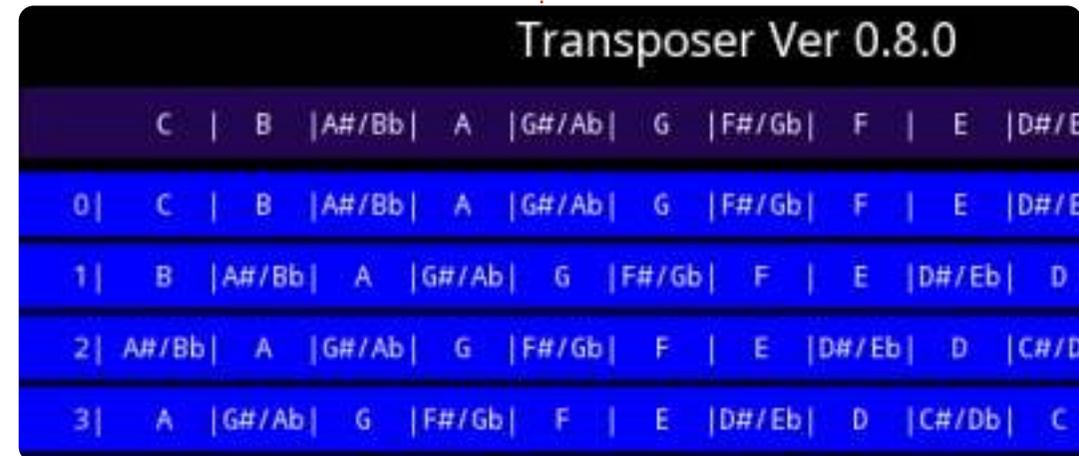
```
def ShowAbout(instance):
    popup.open()
```

Questo è tutto. Salvate ed eseguite il codice. Se cliccate sul pulsante About, vedrete il semplice popup. Premete in qualsiasi punto al di fuori del popup per fare in modo che scompaia. Ora il vostro codice è scritto. Potete trovare tutto il codice scritto a

<http://pastebin.com/GftmjENs>

Ora dobbiamo creare il nostro pacchetto Android ... ma dovete aspettare la prossima volta.

```
al0.add_widget(btnWhich)
al1.add_widget(btnExit)
al2.add_widget(btnAbout)
bg1 = GridLayout(orientation='vertical',
                 spacing=6, cols=3, rows=1,
                 row_default_height=40)
bg1.add_widget(al0)
bg1.add_widget(al1)
bg1.add_widget(al2)
```



Se volete configurare e provare a impacchettare per Android prima del prossimo mese dovete andare su <http://kivy.org/docs/guide/packaging-android.html> per la documentazione su questo: assicuratevi di seguire la documentazione con cura.

Arrivederci al prossimo mese



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



Quando si deve creare una presentazione è importante esporre i contenuti in un modo veramente piacevole e attraente. L'utilizzo delle transizioni nelle diapositive fornisce un movimento visivo da un argomento all'altro, inoltre il loro utilizzo aiuta a informare il pubblico o suggerisce di prestare attenzione al punto corrente. Se ne viene fatto un abuso esse possono rendere la presentazione meno professionale. Tuttavia un uso appropriato di queste funzionalità daranno alla presentazione un aspetto pulito e professionale.

Transizioni della diapositiva

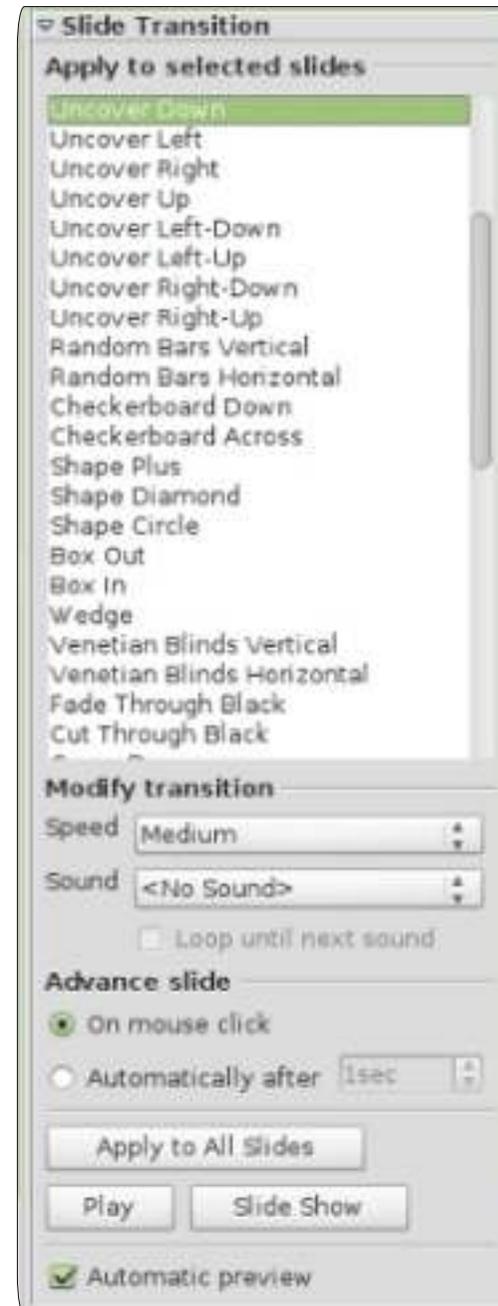
Le transizioni sono dei cambiamenti visivi fatti quando vi state spostando da una diapositiva all'altra, inoltre le transizioni forniscono un'indicazione visiva al pubblico che vi state spostando ad un altro argomento. In generale è necessario utilizzare la stessa transizione per tutte le diapositive, ma in alcuni casi è possibile utilizzare una transizione diversa per mostrare al pubblico un cambiamento dell'argomento.

Se desiderate modificare la visualizzazione principale della diapositiva, selezionate dal pannello Attività Transizione diapositiva. La lista di

selezione vi fornisce un insieme di transizioni diverse. Se avete controllato l'anteprima automatica nella parte inferiore del pannello Transizione diapositiva, potrete vedere l'anteprima della transizione quando lo selezionate oppure la possibilità di modificarne le impostazioni.

Potete modificare ulteriormente la transizione nella sezione del pannello Modifica transizione. La velocità cambierà l'intervallo di tempo dopo il quale la diapositiva verrà visualizzata. Il Suono vi consente di riprodurre un suono con la transizione. Potete selezionare il suono predefinito dal programma oppure potete selezionarne uno proprio. Una volta che avete selezionato un suono, potete scegliere di riprodurlo ciclicamente fino all'inizio del suono successivo. Raramente potete utilizzare questa funzionalità ma se ne avete bisogno sapete che c'è tale possibilità.

Nella sezione Avanzata della diapositiva potete impostare come e quando si vuole che la diapositiva avanzi. Al clic del mouse significa che la diapositiva verrà visualizzata fino a quando si farà clic con il mouse oppure fino a quando verrà semplicemente premuta la barra spaziatrice. Automatico dopo vi permette di far avanzare automaticamente la



diapositiva dopo un determinato numero di secondi. Quando è selezionata, potete regolare il numero dei secondi nel riquadro della casella di selezione.

In fondo nel pannello trovate tre diversi pulsanti, Applica a tutte le diapositive fa quello che dice, cioè applica la transizione scelta a tutte le diapositive presenti nella presentazione, mentre Riproduci fa vedere la diapositiva nella visualizzazione principale. Mostra diapositiva inizia invece la presentazione con l'inizio della diapositiva corrente.

Animazioni

Le animazioni sono molto simili alle transizioni ma invece di agire sulla diapositiva, agiscono sui singoli oggetti. Le animazioni aiutano a creare enfasi, fluidificano e aumentano l'interesse visivo quando gli oggetti si presenteranno nella diapositiva. Inoltre mantengono l'attenzione necessaria per l'oggetto in questione e agiscono da guida visiva per il relatore.

Per creare le animazioni, in primo luogo selezionate la diapositiva nella quale si vuole creare l'animazione. Selezionate l'oggetto o gli oggetti che desiderate animare e aprite il pannello Animazioni Personalizzate nel pannello Attività, e



facendo clic su Aggiungi si aprirà la finestra di dialogo delle animazioni. Qui potete selezionare l'animazione che volete per l'oggetto o per gli oggetti selezionato/i.

Il programma Impress fornisce quattro tipi diversi di animazioni:

Entrata: Queste animazioni verranno eseguite appena l'oggetto viene visualizzato sulla pagina.

Enfasi: Queste animazioni sono usate per creare l'attenzione attraverso colori cangianti, lampeggianti, ecc.

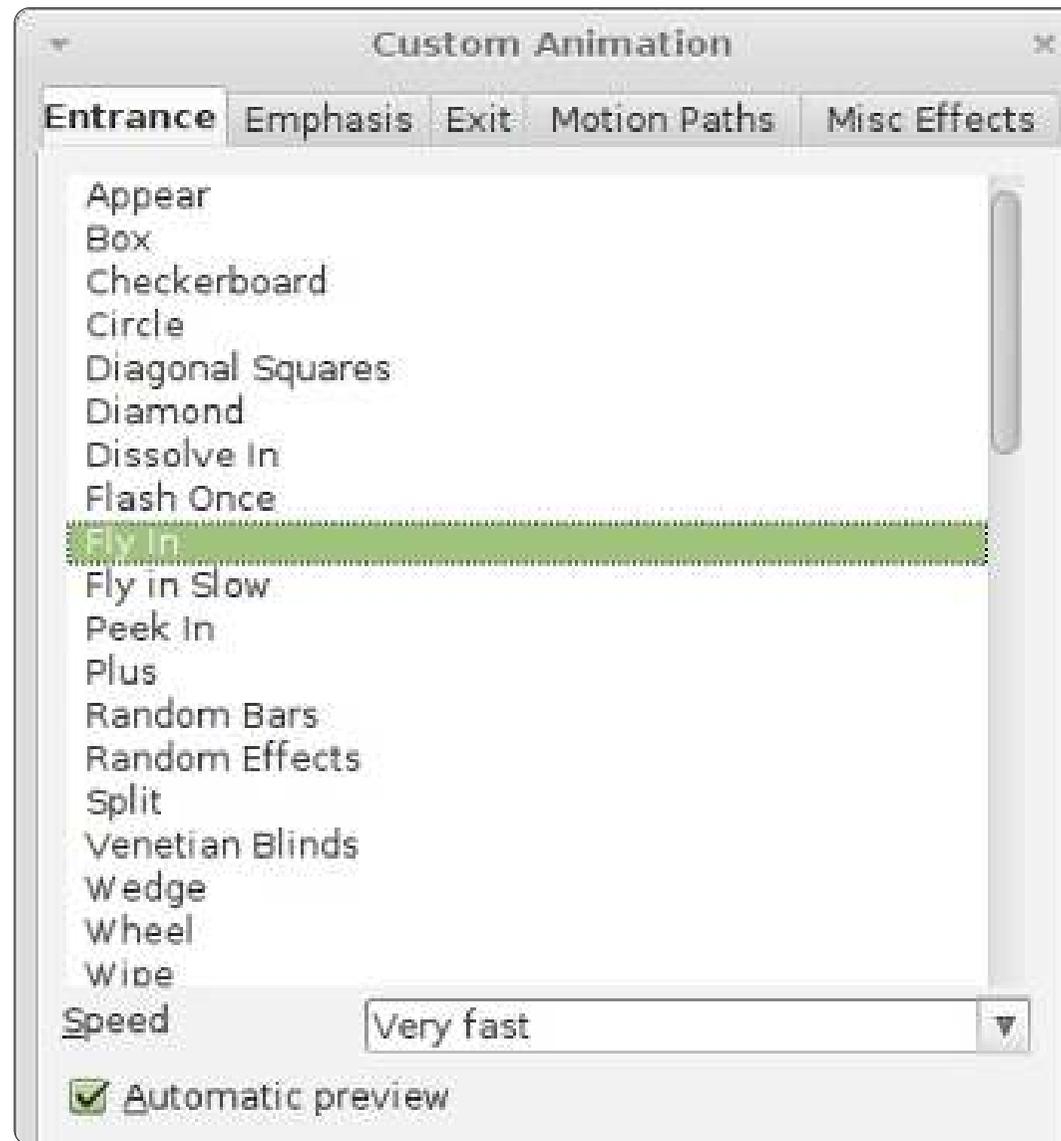
Uscita: Queste animazioni verranno eseguite quando l'oggetto lascia la pagina.

Percorsi di movimento: Queste animazioni obbligano gli oggetti a seguire un percorso ben definito.

C'è una quinta etichetta nel finestra di dialogo delle animazioni relativi agli oggetti multimediali. Vi permettono di avviare, interrompere e mettere in pausa gli oggetti multimediali.

Una volta selezionata l'animazione, fare clic su OK.

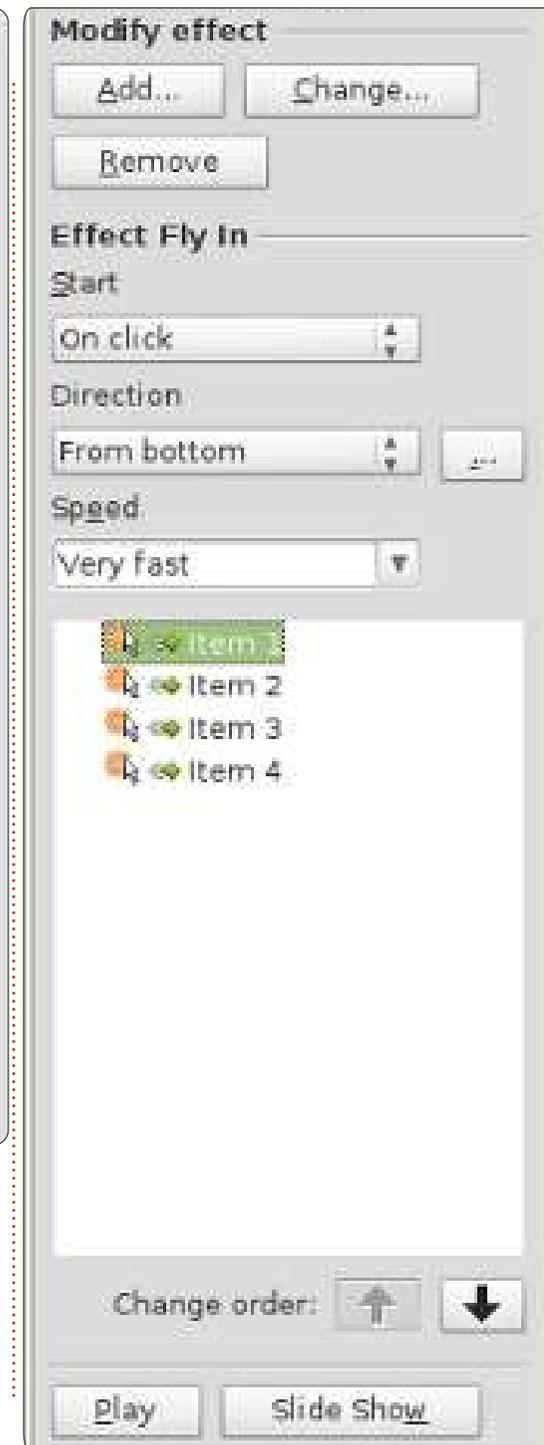
La sezione Effetti del pannello Animazione vi darà la possibilità di mettere a punto la vostra animazione, Avvio controlla l'evento al quale si attiverà l'animazione. Selezionando Al clic l'animazione si innescherà quando si farà clic sul pulsante del mouse oppure quando si premerà la barra spaziatrice. Selezionando Con Precedente si avvia contemporaneamente all'animazione



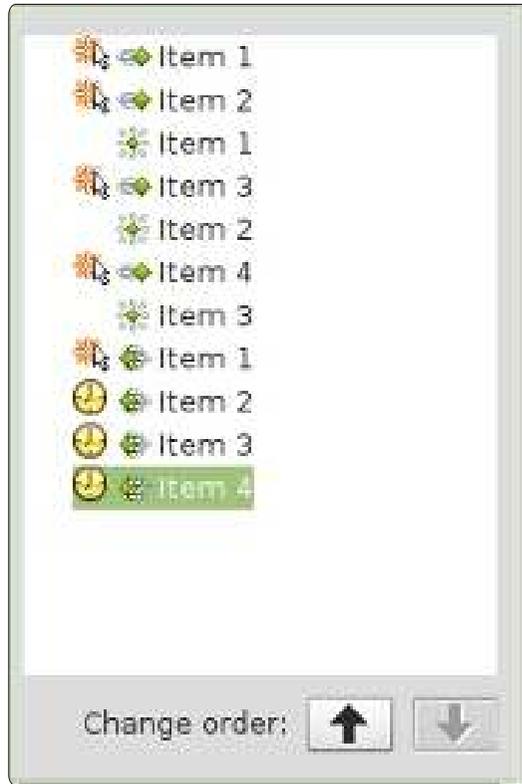
precedente. Selezionando Dopo precedente si avvierà invece al termine della precedente animazione. Il secondo controllo riguarda direttamente il tipo di animazione che avete selezionato. Se si tratta di una animazione di movimento vi verrà richiesta una direzione. Se

l'animazione cambia i colori, vi chiederà di scegliere un colore. Infine la velocità controlla la velocità di riproduzione dell'animazione.

Esempio di animazione



Il vero potere delle animazioni arriva quando si combinano per creare degli



effetti interessanti per i vostri oggetti. Nel nostro esempio l'effetto che noi creeremo mostrerà gli oggetti in una lista uno alla volta. Quando l'oggetto successivo sarà visualizzato, quello precedente diventerà grigio. Infine tutti gli oggetti dell'elenco svaniranno prima della transizione della diapositiva.

Create una nuova diapositiva, e nel campo di testo, aggiungete quattro elementi nell'elenco. Selezionate tutti e quattro gli elementi nell'elenco, e fate clic su Aggiungi nel pannello Animazione

personalizzata. Nell'etichetta Ingresso, selezionate Sovrapposizione e fate clic su OK. Selezionate poi ciascuna delle animazioni nel pannello Animazioni e impostate l'inizio su al clic del mouse, direzione dal basso, e la velocità ad una velocità che sembra buona sulla vostra macchina.

Per l'effetto del cambio di colore selezionate i primi tre elementi nel campo di testo della diapositiva, e fate clic sul pulsante "Aggiungi". Sull'etichetta Enfasi, selezionate Cambia colore del font, e fate clic su Ok. Per ciascuna di queste tre nuove animazioni cambia l'inizio Con precedente, impostate il colore grigio, e impostate la velocità ad un valore che sembra buono sulla vostra macchina. Spostate l'animazione del cambio di colore sotto l'animazione per la comparsa del secondo elemento usando le frecce di cambio ordinamento. Spostare la seconda animazione del cambio di colore sotto l'animazione d'ingresso del terzo elemento e lasciate il terzo cambio di colore sotto l'animazione d'ingresso del quarto elemento.

Infine, creeremo la dissolvenza per tutti gli elementi. Selezionate tutti e quattro gli elementi nell'elenco nel campo di testo della diapositiva. Fate clic su Aggiungi nel pannello Animazioni. Sulla etichetta Esci, selezionate Dissolvi e fai clic su Ok. Impostate la prima uscita per iniziare con il clic del mouse, mentre impostate gli altri in Dopo precedente.

Selezionate una velocità per creare una dissolvenza adatta alla vostra macchina.

Potete finalmente testare le vostre animazioni facendo clic sul pulsante Proiezione delle diapositive nel pannello Animazione. Se avete impostato correttamente ogni cosa, ogni elemento dovrebbe sovrapporsi in ingresso (Sovrapposizione) dal basso e diventare grigio quando esce e quando si farà clic con il mouse. Alla fine tutti e quattro gli elementi dovrebbero dissolversi.

Le transizioni e le animazioni sono la chiave per la creazione di una presentazione professionale. Se state attenti a non farvi prendere troppo la mano sarete in grado di creare una presentazione lucida e memorabile per il pubblico. Ricordate che l'idea alla base di una presentazione è quella di presentare le proprie idee al pubblico, e non di impressionare con fantasia, transizioni e animazioni esagerate.



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.



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

podcast.ubuntu-uk.org



HOW-TO

Scritto da Paddy Landau

Aggiungere la crittografia

Quando avete installato Ubuntu forse non avete scelto la crittografia; oppure, avete aggiunto un utente senza crittografia ma adesso avete cambiato idea e la volete. In altre parole, voi (o un altro utente sul computer) volete, ma non avete, la crittografia.

Come aggiungete la crittografia dopo l'evento?

Fortunatamente, ciò è piuttosto facile. Vi sono tre passi principali:

- Fare una copia criptata della vostra cartella.
- Rimuovere la cartella originale non criptata.
- Crittografare la vostra area di swap. (Quest'ultimo passo vi è necessario solo la primissima volta che cifrate, sia che sia stato durante l'installazione o in seguito a questo how-to.)

Ho provato questa procedura su Ubuntu Precise 12.04 (completamente aggiornato).

Prepararsi

A causa di un bug esistente, non sarete in grado di accedere se il vostro wallpaper è nella cartella home dell'utente che sarà criptata. Se l'utente ha personalizzato il wallpaper assicuratevi, per favore, che non sia conservato nella sua cartella home.

Questa procedura è sicura, dato che crea una copia criptata della vostra cartella home. Ciò significa, comunque, che dovrete avere spazio a sufficienza sul vostro disco. Se non avete abbastanza spazio, vi prego di fare una copia di sicurezza dei vostri dati, cancellare i file grandi (ad es. film) e ripristinarli dopo la cifratura. (Normalmente raccomando che si faccia sempre un backup di tutti i dati, in caso di problemi fortuiti.)

Installate `ecryptfs-utils` utilizzando il vostro gestore di pacchetti preferito.

Crittografare

In questo how-to, come utente ho usato il mio nome. Sostituitelo, per favore, con l'utente che sarà criptato.

Avviate in Recovery Mode (tenete premuto `Maiusc` quando avviate, fino a che ottenete il menù di Grub. La "modalità di ripristino" di solito è la seconda voce dall'alto).

Nel menù della Recovery Mode selezionate "Drop to root shell prompt".

Inserite i comandi seguenti per sistemare i bug esistenti

```
mount --options remount,rw /
mount --all
```

Il comando seguente vi da suggerimenti per la password e crea una copia criptata della vostra cartella.

```
ecryptfs-migrate-home --user paddy
```

Quando termina l'esecuzione, vedrete alcuni avvertimenti. Ignorateli; ma dovrete prendere nota della cartella temporanea che ha creato. Assomiglia a qualcosa come `/home/paddy.ChPzzxqD` ma gli ultimi otto caratteri saranno casuali. Ne

avrete bisogno quando arriverete di sotto a Concludere o a Tornare.

Inserite il comando seguente per riavviare (potrebbe richiedere parecchi secondi per continuare, quindi siate pazienti):
`reboot now`

Concludere

Adesso accedete normalmente. Funziona tutto?

Se non ha funzionato saltate di sotto a Tornare.

Se ha funzionato, terminate come segue:

Apriete un terminale e inserite questo comando. Utilizzate la cartella coi caratteri casuali di cui avete preso nota nel passo 5 in Crittografare.

```
sudo rm -R /home/paddy.ChPzzxqD
```

Ripristinate tutti i dati che avete cancellato sopra (se ne avete) in Prepararsi.

Apriete un terminale e inserite il



HOWTO - ADD ENCRYPTION

comando seguente. Se avete già un utente cifrato sul vostro sistema potete tranquillamente saltare questo passo con sicurezza.

```
sudo ecryptfs-setup-swap
```

Riavviate.

Tornare

Se la criptazione non ha avuto successo dovrete ripristinare l'impostazione precedente. Ripetete da sopra i passi 1-3 da Crittografare.

Inserite il comando seguente utilizzando la vostra cartella coi caratteri casuali del passo 5 in Crittografare. Non dovrete vedere un errore; se lo vedete, chiedete aiuto.

```
ls -l /home/paddy.ChPzzxqD
```

Adesso ritornate ai seguenti comandi.

```
cd /home
```

```
rm -R paddy .ecryptfs/paddy
```

```
mv paddy.ChPzzxqD paddy
```

Riavviate.

Spero che ciò vi aiuti. Se avete dei

problemi insormontabili, postate una richiesta sul mio thread sull'Ubuntu Forums (<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1987630>).

Ibernare con la crittografia

Un gran numero di persone si è chiesta perché Ubuntu non abbia più l'opzione Iberna e come ripristinarla. La ragione è la crittografia. Se avete la crittografia anche lo spazio swap viene criptato ma con una chiave casuale. Quando ibernare i dati sono conservati nel vostro spazio swap. Quando riprendete l'esecuzione la chiave casuale è perduta e così il sistema non può leggere lo spazio di swap.

Se non avete la crittografia, ripristinare l'ibernazione su Ubuntu è facile: eseguite soltanto i passi 6 e 8 in Impostare l'ibernazione, sotto.

Ma se avete la crittografia dovete sostituire la chiave casuale per lo swap con una passphrase di vostra scelta.

Notate, comunque, che ogni utente del computer dovrà conoscere quella passphrase per avviare!

Ho provato questa procedura con

Ubuntu 12.04, sia nativamente che in Virtual Box. Il secondo ha un problema col mostrare lo schermo quando si riprende l'esecuzione ma l'installazione nativa ha funzionato perfettamente.

Prepararsi

Inserire il comando seguente.

```
sudo cryptsetup status cryptswap1
```

Nei risultati vedrete una riga che indica il dispositivo, la quale assomiglia a qualcosa come /dev/sda1 o /dev/sdb5. Questo è il vostro dispositivo di swap. Prendetene nota, dato che vi servirà in seguito.

Raccomando sempre di fare un backup completo prima di cambiare il vostro sistema.

Impostare l'ibernazione

Inserite i comandi seguenti. Assicuratevi di sostituire /dev/sdXN con il vostro dispositivo di swap da Prepararsi, sopra. Abbiate cura di digitarli nel giusto ordine.

```
sudo swapoff /dev/mapper/cryptswap1
```

```
sudo cryptsetup luksClose /dev/mapper/cryptswap1
```

```
sudo cryptsetup luksFormat --cipher aes-cbc-essiv:sha256 --verify-passphrase --key-size 256 /dev/sdXN
```

WARNING!

=====

This will overwrite data on /dev/sda1 irrevocably.

Are you sure? (Type uppercase yes): YES

**Enter LUKS passphrase: [type your new passphrase]
Verify passphrase: [type your new passphrase again]**

```
sudo cryptsetup luksOpen /dev/sdXN cryptswap1
```

Inserita la passphrase per /dev/sda1: [digitate la vostra nuova passphrase ancora una volta]

```
sudo mkswap /dev/mapper/cryptswap1
```

```
sudo swapon --all
```

```
swapon -s
```

L'ultimo comando dovrebbe mostrare il nome di un file /dev/cryptswap.

Utilizzando il vostro editor

HOWTO - ADD ENCRYPTION

preferito modificate il file `/etc/crypttab`, oppure potete premere Alt-F2 e inserire `gksudo gedit`. Sostituite l'esistente riga `cryptswap1` come segue (ricordate di sostituire `/dev/sdXN` con il vostro dispositivo di swap).

```
cryptswap1 /dev/sdXN none  
luks
```

Adesso modificate il file `/usr/share/initramfs-tools/scripts/local-top/cryptroot`. Cercate la riga seguente (che dovrebbe essere alla riga 288, ma ciò potrebbe cambiare nel corso del tempo):

```
message "cryptsetup: unknown  
error setting up device  
mapping"
```

Saltate alla prossima riga vuota (prima di `FSTYPE=""`) e inserite una nuova riga (ricordate di sostituire `/dev/sdXN`):

```
/sbin/cryptsetup luksOpen  
/dev/sdXN cryptswap1
```

Modificate il file `/etc/acpi/hibernate.sh`. Alla prima riga vuota inserite la riga seguente.

```
DEVICE=' /dev/mapper/cryptswap1 '
```

Modificate il file `/etc/initramfs-tools/conf.d/resume`. Sostituite la riga esistente con:

```
RESUME=/dev/mapper/cryptswap1
```

Modificate il file `/etc/polkit-1/localauthority/50-local.d/com.ubuntu.enable-
hibernate.pkla`. Il file non esiste già così voi lo creerete. Aggiungete le righe seguenti.

```
[Re-enable hibernate by  
default]
```

```
Identity=unix-user:*
```

```
Action=org.freedesktop.upower.h  
ibernate
```

```
ResultActive=yes
```

Infine, aprite un terminale e inserite il comando seguente.

```
sudo update-initramfs -u -k all
```

Riavviate.

Usare l'ibernazione

Usare l'ibernazione

Quando iniziate, la vostra macchina vi chiederà una nuova passphrase di swap. Inseritela e dovrete continuare



con un accesso normale.

Se scordate la passphrase, inserite qualsiasi cosa. Dopo tre tentativi falliti, la macchina continuerà in ogni caso ma con lo swap disabilitato. Rifate questo how-to per azzerare la vostra passphrase.

Adesso troverete Iberna sul vostro menù di arresto e potrete ibernare dalla CLI (interfaccia a riga di comando), usate il comando:

```
sudo pm-hibernate
```



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

Montaggio video con Kdenlive - Parte 2

La volta scorsa abbiamo unito due parti di video con una transizione di dissolvenza (o svanire). Questa volta daremo un'occhiata agli effetti. Le transizioni ci permettono di passare da un video a un altro, gli effetti sono applicati su un particolare video per alterarne l'aspetto.

Aggiungiamo un video al progetto, facciamoci poi clic con il tasto destro e

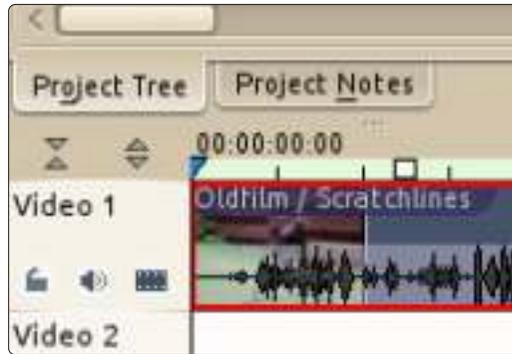
diamo uno sguardo agli effetti disponibili nel menù 'Aggiungi effetto'.

Gli effetti sono raggruppati secondo l'effetto desiderato. Se scelgo Aggiungi effetto > Divertenti > Oldfilm e Aggiungi effetto > Divertenti > Graffi, i nomi degli effetti applicati saranno mostrati sulla finestra di anteprima e (in questo caso) il mio video salterà e avrà delle imperfezioni, come ci si aspetterebbe da un vecchio film.

effetti a proprio piacimento.

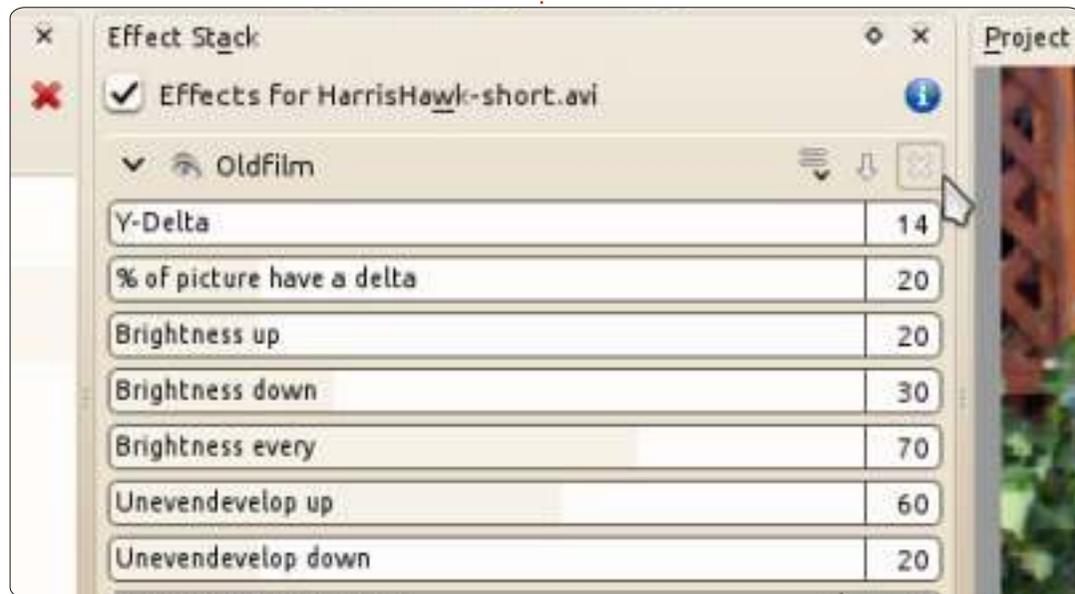
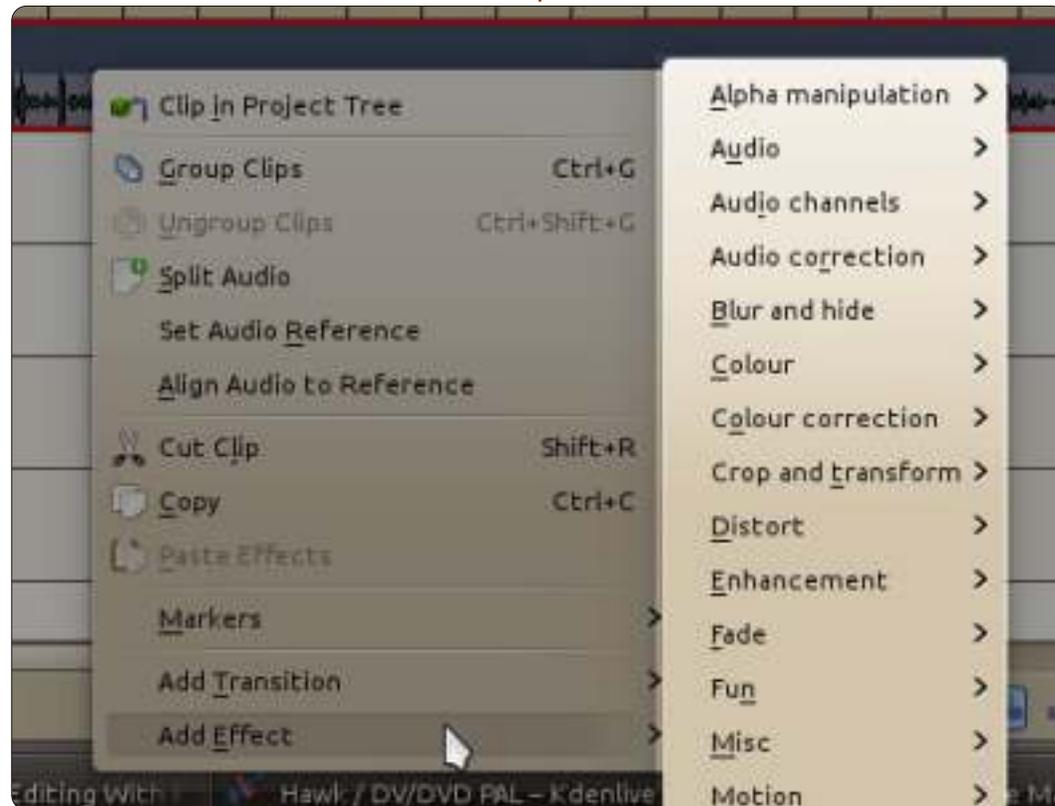
Gli effetti, però, non sono solo per divertimento. Applicando Aggiungi effetto > Miglioramento > Denoiser (o Sharpen) sarà possibile migliorare l'aspetto del proprio video. Gli effetti Aggiungi effetto > Correzione colore permetteranno di aggiustare la luminosità, il contrasto e i colori del video.

Sebbene possa sembrare che non abbia mostrato molto in queste due parti, sta a voi sperimentare con sovrapposizioni di video e provare le diverse transizioni disponibili. Stessa



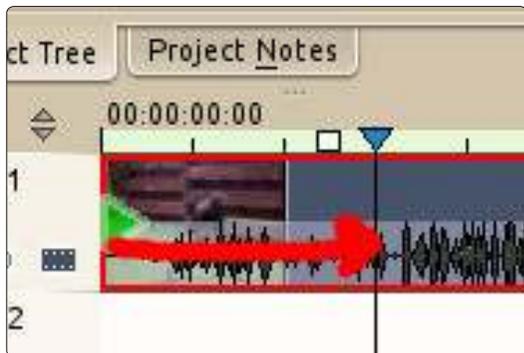
Per rimuovere gli effetti, basta semplicemente fare clic sulla X sopra l'effetto nella scheda proprietà degli effetti accanto all'elenco dei video.

Questo è lo stesso posto ove è possibile modificare le proprietà degli



cosa con gli effetti. Provateli, uno alla volta, per vedere come cambiano i vostri video e in pochissimo tempo avrete video dall'aspetto strabiliante che si fondono gli uni con gli altri.

Prima di concludere questa parte, mi piacerebbe mostrarvi come tagliare velocemente un video. Diciamo che avete la vostra inquadratura perfetta, ma prima della scena principale si vede (diciamo) che abbassate la telecamera e poi, alla fine, si vede che la sollevate. Idealmente vorrete rimuovere la parte iniziale e la parte finale da tale video per lasciare soltanto l'inquadratura fissa perfetta. Quello che dovete fare è di trascinare l'intero video nella timeline, quindi riproducete/mandate avanti il video finché non trovate il punto in cui volete che inizi. Fermatevi lì. Ora, se posizionate il puntatore all'inizio del video, vedrete apparire una freccia verde incandescente. Trascinatela sul punto in cui volete che il video inizi. Avete quindi tagliato il superfluo dall'inizio.



Fate lo stesso dalla fine. Voila! Il video perfetto.

Ecco un buon suggerimento e qualcosa per farvi giocare fino alla prossima volta. Molte riprese video sono effettuate tenendo la videocamera in mano e quindi sono piuttosto traballanti. Fate clic con il tasto destro sul video (nella finestra in alto a sinistra) e scegliete Stabilizza > Videostab. Può richiedere un po' di tempo per il completamento (una piccola barra di progresso apparirà sopra la miniatura del video), quindi per adesso fatelo solo su video corti.

Se c'è qualsiasi cosa che desiderate veder trattata in questa serie, vi prego di lanciarmi una e-mail a: ronnie@fullcirclemagazine.org.

Il prossimo mese aggiungeremo alcuni titoli al nostro video.



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

16x16 SUDOKU

I numeri da 0 a 9 e le lettere da A a F devono essere inserite all'interno della griglia 16x16 in modo che ogni riga, ogni colonna, e ogni box 4x4 contenga un solo 0 - 9 e A - F

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

Soluzioni nella terz'ultima pagina.

I giochi sono copyright, e gentilmente forniti da, **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com



HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 5

Un mese scorso ho introdotto la finestra Riempimento e Contorni come metodo per impostare colori uniformi o motivi sui vostri oggetti. Le specifiche SVG consentono anche che siano usati i gradienti ma, sfortunatamente, ne descrivono solo due tipi: lineare e radiale. Se avete usato i gradienti in altri programmi grafici potreste essere abituati a una maggiore varietà ma Inkscape è legato alle limitazioni delle specifiche SVG così, almeno per adesso, due tipi di gradienti è tutto quello che avrete. Inkscape ha per essi due pulsanti separati nelle schede Riempimento e Colore contorno della finestra: come potreste aspettarvi uno ha l'aspetto di un gradiente lineare:



e l'altro ha l'aspetto di un gradiente radiale:



Qualunque scegliate, vi troverete di fronte la stessa interfaccia utente all'interno della finestra (sopra a destra).

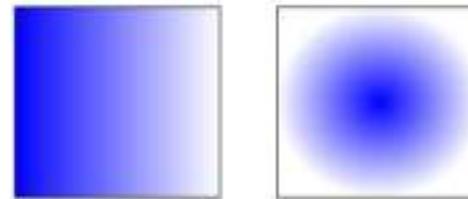
La prima voce è un elenco pop-up dei gradienti che già esistono nel vostro documento. Il gradiente attualmente



selezionato, in cima all'elenco, sarà quello nuovo che siete in procinto di creare. Se preferite usare un gradiente esistente allora potete semplicemente selezionarne un altro dall'elenco. A ciascun gradiente viene dato un nome poco intuitivo come il "Gradientelineare 3791" nella schermata. Sfortunatamente, Inkscape non fornisce una interfaccia utente pratica per modificare questo nome così, una volta che avrete più di una manciata di gradienti in un documento, può rapidamente diventare un elenco

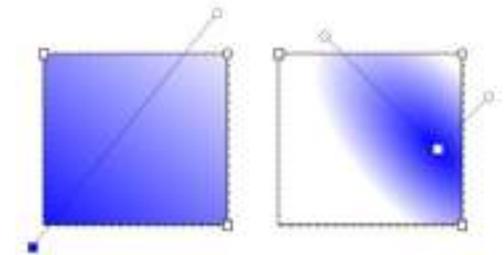
poco maneggevole che dà poche indicazioni su dove ciascuno sia usato nella vostra immagine.

Il vostro nuovo gradiente prenderà sempre la stessa forma di base: ha un colore iniziale che è impostato ad una versione completamente opaca del vostro attuale colore di riempimento (o al nero se non è impostato alcun colore di riempimento) e ha un colore finale che è il medesimo del colore iniziale ma con il suo valore alfa impostato a zero. Il risultato è un gradiente che spazia da un colore opaco a uno trasparente, che va da sinistra a destra per un gradiente lineare e dal centro verso l'esterno per un gradiente radiale:



Se fate doppio clic sul vostro oggetto, così da entrare in modalità modifica e vedere le piccole maniglie che abbiamo esplorato nei precedenti articoli, scoprirete anche che sono apparse due o tre nuove maniglie, unite dalle linee e indicanti i punti iniziali e

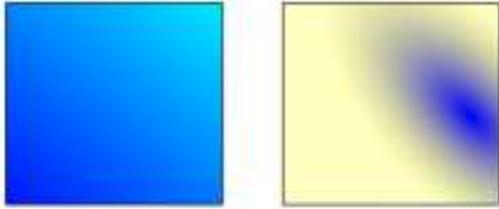
finali dei vostri gradienti, rispettivamente come maniglie quadrate e circolari. Potete trascinare in giro queste maniglie anche all'esterno dei confini del vostro oggetto per cambiare la posizione e l'angolo del vostro gradiente. Per i gradienti radiali i due punti finali possono essere mossi indipendentemente, consentendovi di avere dei gradienti circolari o ellittici.



Quando fate clic su una delle maniglie del gradiente vi accorgete che la finestra Riempimento e Contorni ritorna alla modalità Colore uniforme con il colore selezionato riflesso anche nei campioni nell'angolo in basso a sinistra. Il colore che potete vedere è quello del punto finale selezionato del vostro gradiente, e potete cambiarlo in qualunque dei modi che abbiamo discusso in precedenza. Provate a selezionare la fine trasparente, a fare



clic su un altro campione di colore e poi a giocare con il dispositivo di scorrimento dell'opacità o la casella di selezione "O". Questo approccio vi permetterà di creare gradienti che si spostano dolcemente tra tutti e due i colori.



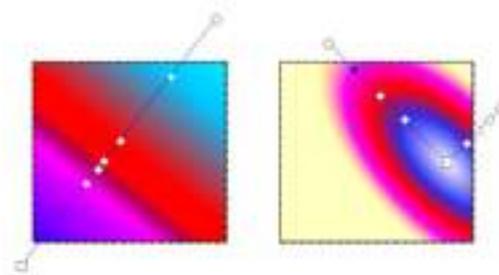
Un gradiente con due colori va benissimo ma che accade se ne volete tre, quattro, o un intero arcobaleno? Potreste creare oggetti multipli, ciascuno con una parte del gradiente complessivo, ma ciò diviene rapidamente complesso e poco maneggevole. Nella pratica la risposta è più semplice di quanto possiate pensare: creiamo solo più maniglie sui nostri gradienti. Invece di una maniglia iniziale e una finale ne avremo anche una o più nel mezzo. Ciascuna di queste maniglie definisce un particolare colore nel gradiente e ci si riferisce ad esse come "passaggio".

Per aggiungere un nuovo passaggio a un gradiente dobbiamo chiarire a Inkscape che vogliamo modificare il gradiente piuttosto che l'oggetto

stesso, selezionando lo strumento Gradiente:



dalla casella degli strumenti (oppure premendo "g" o CTRL-F1). Ora è possibile fare doppio clic sulla linea che unisce i passaggi esistenti per aggiungere un nuovo passaggio. In modo predefinito sarà al colore e all'opacità a quel punto della linea, così l'aspetto visivo del vostro oggetto non cambierà ma, ora che esiste il nuovo passaggio, potete selezionarlo e cambiare il suo colore. Potete anche trascinare i passaggi lungo la linea, ammassandoli insieme per una transizione forte tra i colori oppure spargerli per qualcosa di più graduale. Con molta rapidità, è facile creare sgargianti gradienti multicolore, sebbene dei cambiamenti di colore più sottili tra i passaggi otterranno spesso un migliore effetto artistico.



Mentre è attivo lo strumento Gradiente potrete ancora muovere i passaggi finali per modificare la dimensione e l'angolo del gradiente.

Quando avete terminato selezionate il vostro oggetto utilizzando lo strumento Selezione per tornare alla vista familiare della finestra Riempimento e Contorno col gradiente al posto. Un'utile scorciatoia per questo passo è premere la barra spaziatrice. In molti casi ciò alternerà tra lo strumento attuale e lo strumento Selezione, tornando avanti e indietro a ciascuna pressione.

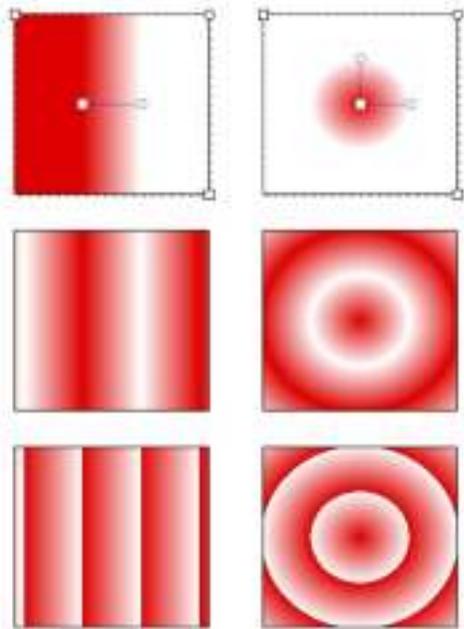
Ritorniamo a un gradiente più semplice con soli due passaggi. Il modo rapido per far ciò è cambiare il vostro riempimento a Colore Uniforme e poi tornare di nuovo ad un gradiente, riportandovi alla disposizione predefinita di una sfumatura dall'opaco al trasparente, centrata sul vostro oggetto. La finestra Riempimento e Contorno dovrebbe, ancora una volta, avere un aspetto come nella prima immagine di questo articolo, dandoci la possibilità di esplorare le rimanenti opzioni nella schermata.

Il pulsante Duplica è quasi autoesplicativo. Duplica qualunque gradiente sia selezionato correntemente nel menù a pop-up e applica il duplicato all'oggetto attualmente selezionato. Quest'ultimo punto è importante: significa che potete allegramente cambiare i colori dei passaggi e la posizione nel

gradiente duplicato senza influire su qualunque oggetto che usa la versione originale. In quanto tale, può essere un conveniente punto di partenza se avete già un gradiente che è vicino a quello che vi serve ma non del tutto perfetto.

Il pulsante... Modifica, ci ritorneremo a breve.

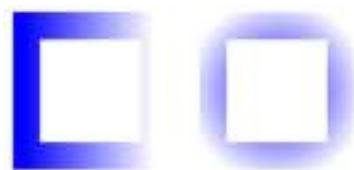
Il pop-up Ripetizione viene usato per definire ciò che accade oltre l'inizio e la fine dei passaggi del vostro gradiente. L'impostazione predefinita è "nessuna", nel qual caso l'area prima della maniglia d'inizio prenderà lo stesso colore della maniglia stessa e l'area oltre la maniglia finale, allo stesso modo, prenderà il colore del passaggio finale. Entrambe le altre impostazioni ripetono il gradiente: "riflessa" fa in modo che il si inverta gradiente per ciascuna ripetizione, dando una transizione dolce che si ripete come Inizio-Fine Fine-Inizio Inizio-Fine Fine-Inizio; "diretta" usa il gradiente così come è, dandogli un ciclo più brusco di Inizio-Fine Fine-Inizio Inizio-Fine Fine-Inizio...; come spesso accade, una immagine che lo rappresenti ha molto più senso di una descrizione testuale, così ecco le tre coppie di gradienti che dimostrano le modalità "nessuna", "riflessa" e "diretta" utilizzando i gradienti mostrati nella coppia in cima:



Adesso ritorneremo a quel pulsante ...Modifica. Se vi fate clic, riproporrete una finestra editor di gradiente. Questa è una interfaccia alternativa per modificare i gradienti: potete aggiungere e rimuovere passaggi, cambiare la loro posizione all'interno del gradiente e alterare i loro colori; esattamente le stesse caratteristiche che sono disponibili per la modifica utilizzando lo strumento gradiente sul disegno, tranne che l'editor non vi aiuterà a cambiare la posizione e l'angolo dei vostri gradienti all'interno degli oggetti. La finestra dell'editor di gradiente è stata ufficialmente deprecata, comunque, e probabilmente sarà rimossa in un futuro rilascio a favore di alcune

aggiunte alla modifica sul disegno, così non entrerà in maggiori dettagli su di essa.

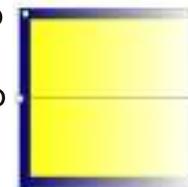
Per tutto l'articolo ho parlato del modificare il riempimento. Ma potete anche applicare un gradiente al contorno del vostro oggetto. Qui abbiamo due rettangoli dal contorno spesso, uno con un gradiente lineare per contorno e l'altro con un gradiente radiale:



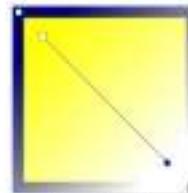
L'essere in grado di utilizzare un gradiente per il contorno può essere un'utile soluzione temporanea per una delle limitazioni dell'SVG (e quindi di Inkscape): i contorni hanno sempre una larghezza fissa. Questa restrizione rende difficile disegnare linee che si assottiglino ma usare un contorno che svanisce fino alla trasparenza può spesso dare un effetto visivo simile, specialmente con le linee sottili:



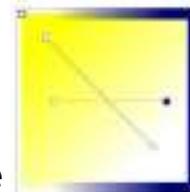
Vi è un'unica caratteristica che salta fuori quando si utilizzano sia i gradienti riempimento che contorno che, a volte, può sembrare un po' come un bug: a Inkscape piace "aiutare" agganciando insieme le maniglie dei gradienti così che possiate manipolarle come una. In questo esempio ho disegnato un quadrato con un riempimento giallo e il contorno blu, poi ho fatto clic sul pulsante del gradiente lineare nella finestra Riempimento e Contorno. Sembra come se vi siano solo un paio di maniglie del gradiente ma questo è perché un insieme si trova sopra l'altro.



Se volete modificare solo il gradiente riempimento o contorno la cosa ovvia da fare sarebbe afferrare le maniglie visibili e spostarle fuori dai piedi per rivelare la seconda coppia di sotto, giusto? Se ci provate scoprirete che la propensione di Inkscape ad agganciare insieme le maniglie dei gradienti significa che entrambe gli insiemi di maniglie si muovono come uno solo. La soluzione a questo rompicapo è, semplicemente, tenere premuto il tasto MAIUSC mentre trascinate le maniglie.



Ciò vi permetterà di separarle e prevorrà che si riaggancino insieme se vanno troppo vicine le une alle altre.



Adesso che sapete creare i gradienti forse è tempo di sostituire le semplici sfumature sfocate del vostro pupazzo di neve con alcuni gradienti radiali, per dargli un po' più di profondità. Non scordate i gradienti lineari per il suo naso, braccia, pipa e cappello. Come tocco finale, un cielo graziosamente sfumato di solito è più interessante di un piano uniforme.



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/>



Cosa significa CRUD? CRUD è un acronimo per “Crea, Rimuovi, Aggiorna e Mostra” (in lingua originale “Create, Remove, Update, e Display”, NdT), le principali premesse di base per ogni app.

Ricordate, un programma è semplicemente un modo per creare, modificare e visualizzare i dati. Non importa se è una suite d’ufficio o un gioco, tutto quello che fa è prendere dei dati in entrata, e a quel punto aggiorna, crea o rimuove i dati già presenti.

Per iniziare abbiamo bisogno di un’idea. Potremmo iniziare con i soliti programmi: una lista di cose da fare, delle ricette, una lista della spesa. Pensavo però a qualcosa di più specifico per Ubuntu, una app che ci dica le varie versioni di Ubuntu. Questa è un’idea che ha un sacco di possibili sviluppi, quindi è l’ideale per partire.

Nota a margine: se non avete ancora scelto un buon editor di testo, mi permetto di consigliarvi il mio preferito. Text Sublime 2 è un editor molto potente, ricco di funzionalità e stabile; mi diverto molto a usarlo. Posso sempre contare su di esso. Ecco una mia vecchia

recensione, se a qualcuno può interessare approfondire: <http://www.aliendev.com/programming/review-sublime-text-2>

In primo luogo dobbiamo decidere di quali informazioni abbiamo bisogno. Per cominciare direi che può essere abbastanza la versione di Ubuntu e il suo nome in codice. Ora che sappiamo che cosa ci accingiamo a fare possiamo iniziare a impostare il lavoro. Per prima cosa creiamo una cartella di lavoro, io la chiamerò FCM-UbuntuVers. All’interno di questa creiamo le cartelle per il css, per le immagini, per lo javascript e per le librerie. Ora creiamo qualche file vuoto di base: nella cartella principale un file chiamato index.html, nella cartella css il file style.css, nella cartella javascript main.js. Di seguito è riportato uno screenshot della mappa delle cartelle per darvi un quadro generale.



Siamo finalmente giunti al momento di scrivere del codice. Mi piace iniziare

con il mio modello HTML5 standard. Se si ha un po’ di esperienza con l’HTML risulterà abbastanza semplice. Prima di tutto c’è il doctype, cioè la dichiarazione di che tecnologia stiamo usando. Vi è poi la dichiarazione di quale codifica dei caratteri usare, l’UTF-8, il tag del titolo, alcuni metadati, il richiamo del foglio di stile, la testata, l’articolo, il piè di pagina e, ovviamente, la chiamata alla principale funzione javascript.

Dopo dobbiamo aggiungere un modulo di base, ricordandoci di includere gli id, i segnaposti, i nomi e i valori degli attributi. Aggiungiamo pure le etichette, come da manuale. L’esempio completo in HTML è disponibile all’indirizzo: <http://pastebin.com/TtReQAWb>.

Ora che abbiamo il nostro HTML dobbiamo essere sicuri di aggiungere qualcosa per testare i file CSS e js che abbiamo incluso nell’HTML. Questa verifica è abbastanza facile, basta inserire una riga in ogni file. Nel file main.js scriviamo:

```
main.js
alert('JS included');
style.css
```

```
footer { color: #ccc; }
```

È tempo di vedere se il tutto funziona nel browser. Osservate che il popup che esce vi informa che il file js è stato incluso. Per il test del CSS, controllate che il testo del footer sia in grigio.

FCM - UbuntuVers CRUD



Ora che è tutto impostato, preparatevi. Il prossimo mese andremo a mettere le mani più in profondità nel codice.

Saluti!



Michael Youngblood è 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.



Linee guida

L'unica regola per un articolo è che **deve essere collegato in qualche modo a Ubuntu o a una delle sue varie derivate (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, ecc).**

Regole

• Non c'è un limite di parole per gli articoli, ma vi avvisiamo che gli articoli lunghi possono essere divisi in vari edizioni.

• Per consigli, riferitevi alle **Linee guida Full Circle ufficiali:** <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

• Scrivi il tuo articolo con qualunque software preferisci, noi raccomandiamo LibreOffice, ma non è importante. - **PER FAVORE CONTROLLATE L'ORTOGRAFIA E LA GRAMMATICA!**

• Nell'articolo, indicate dove vorreste che fosse collocata una data immagine, scrivendo il nome

dell'immagine in un nuovo paragrafo o includendo la stessa nel documento ODT (Open Office)..

• Le immagini devono essere JPG, non più grande di 800 px, e usare una bassa compressione.

• Non usare tabelle o qualsiasi tipo di formattazione in **grassetto** o *corsivo*.

Se vuoi scrivere una recensione, per favore segui queste linee guida:

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

Traduzioni

Se ti piacerebbe tradurre Full Circle nella tua lingua nativa, per favore invia una e-mail a ronnie@fullcirclemagazine.org e ti metteremo in contatto a un gruppo esistente, o ti daremo accesso al testo in formato grezzo da tradurre. Con il PDF completato sarai in grado di caricarlo sul sito principale di Full Circle.

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

Ciao a tutti! Bentornati a "Chiedi al nuovo arrivato"! Se siete nuovi di Ubuntu, o state pensando di passare a Ubuntu oppure necessitate di qualche spiegazione elementare, non cercate oltre. Mandatemi le vostre (semplici) domande presso copil.yanez@gmail.com e farò il possibile per rispondervi.

Oggi risponderò a una domanda che molti nuovi utenti, me compreso, chiedono nel momento di imbarcarsi sul buon vascello Ubuntu:

D: Cosa diavolo è la linea di comando?

Per molti di noi, la linea di comando è abbastanza scoraggiante. Oh, chi sto prendendo in giro, è inquietante e spaventosa.

Intendo guardandola, stando solamente seduti mentre vi fissa con l'unico occhio buono lampeggiante. In attesa.

Ciò nonostante, non si può gironzolare nel mondo del pinguino senza scontrarsi con qualcuno che va

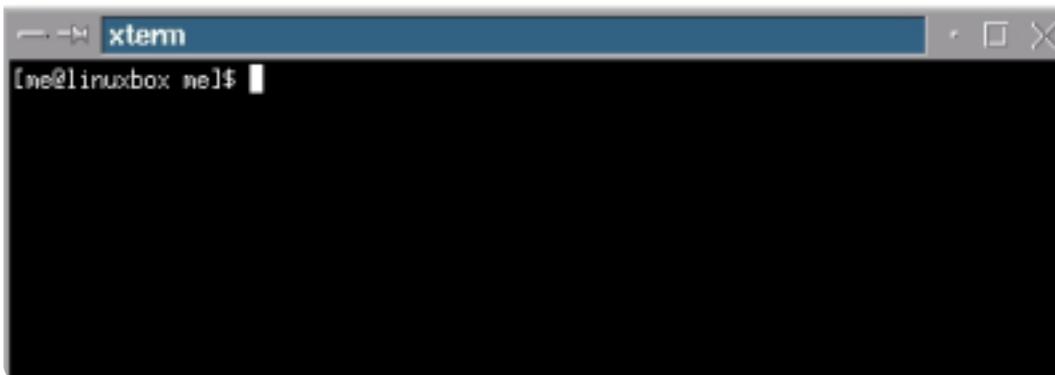
avanti e indietro tra questa "pipe" e quel "chown". Se la linea di comando è così spettrale, perché così tante persone apparentemente sane di mente la usano? È come se la comunità Linux fosse popolata da stereotipati personaggi di film horror, tipo quello che sente un rumore come di coltelli nel seminterrato e va investigando in pigiama invece di chiamare la polizia.

Voglio dire, cosa porta gli utenti a utilizzare la linea di comando (oltre che rivivere le fantasie di Matthew Broderick in War Games)? Dopo tutto, Ubuntu è così facile da usare. Serve aprire un programma? Qualche clic sui menù ed è fatto. Meglio ancora, con Unity, basta scrivere il nome del programma e guardare le icone apparire come per magia, facendo clic su quella che volete.

Questa semplicità d'uso dà luogo alla seconda maggior comune reazione alla linea di comando, oltre a gridare "Bloody mary" e perdere il controllo dell'intestino. I nuovi utenti che non sono spaventati dalla linea di comando pensano, giustamente, che sia noiosa.

Provate a spiegare ad un nuovo utente restio quanto è "cool" la linea di comando. È quasi come spiegare a un adolescente la teoria della Distruzione Mutua Assicurata (MAD). Potranno dire che significa qualcosa perché la vostra faccia è tutta rossa e quella vena sulla vostra fronte sta lì lì per scoppiare, ma non appena lascerete la stanza, correranno su Twitter:

"ZOMG guise, dork parents r



dorkz! Dad tried to explain something called Gorbachev & I was all "LAME!" and he was all "M.A.D.!" #who'sMADnow?"
("Oh mio Dio ragazzi, i genitori sfigati sono cazzi! Mio padre ha provato a spiegarmi qualcosa chiamato Gorbachev è mi ha completamente rimbambito e lui era completamente pazzo! #Chi è pazzo ora?")

Vorresti scuoterli e dire "Noi eravamo spaventati, figlio! Duck and Cover (protezione contro attacco nucleare NdR) ha significato qualcosa!" Ma, certamente, tutto ciò semplicemente sembrerà abbastanza pittoresco per loro.

Bene, in realtà la linea di comando non è necessariamente così paurosa come qualcuno pensa, ne è l'equivalente digitale del ritorno di Matlock, di interesse per i soli veterani.

È in realtà utile ai nuovi utenti e anche soprattutto a quelli che intendono passare un po' di tempo ad abituarci.

Ma cominciamo dall'inizio e partiamo con una definizione. A

pensarci bene, dimenticatela. Ho effettuato delle ricerche e si parla di CLIs, vecchie macchine teletstampanti, qualcosa chiamato TTY, Shells e dopo mi sono accorto che il Google Doodle era su Star Trek e, alla fine, mi sono distratto.

Iniziamo col dire che la linea di comando è un posto dove si scrivono comandi. Quindi si preme INVIO e accade qualcosa.

Boom. Scaccomatto, Wikipedia.

Ok, come si usa?

Allo stesso modo in cui la migliore fotocamera per voi non è quella più costosa ma quella che attualmente usate, il miglior modo per usare la linea di comando sta nel modo che più vi incoraggia a continuare ad usarla.

Quando all'inizio ho guardato nella linea di comando, è stato come incontrare una donna ragno: molta ansia e un chiaro reale presentimento che stessi per morire.

Poi ho deciso di provarla solo per compiti semplici o ripetitivi finché non mi ci sono sentito a mio agio.

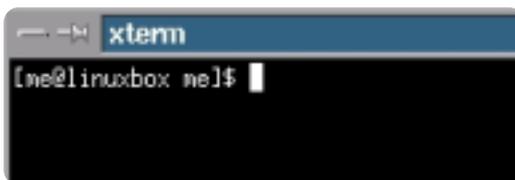
Ad esempio, la uso allo stesso modo in cui uso i collegamenti rapidi

da tastiera come CTRL+C o CTRL+V. Poiché taglio e incollo molto spesso, usando i menu interrompere il mio flusso di lavoro, rallentandomi.

Quale è il compito ripetitivo da provare utilizzando la linea di comando in maniera agevole? Scommetto che aprite lo stesso browser ogni volta che effettuate il login. Partiamo da qui.

Andate sul vostro desktop Ubuntu (o qualsiasi altro sistema Linux stiate utilizzando, dovrebbe funzionare sulla maggior parte delle installazioni).

Premete CTRL+ALT+t. Dovreste vedere qualcosa di simile:



Ve lo ricordate, il creeper? Niente panico, sono tornato indietro e ho controllato i suoi eseguibili. Ho scoperto che non è un creeper, è solamente timida con le persone.

Ok, allora cosa state guardando? È chiamata finestra del terminale e bla bla bla. A chi importa? Tutto ciò che vi

serve sapere per ora è che il cursore lampeggiante è dove andrete a scrivere i vostri comandi. Tutto il borbottio prima del cursore non importa gran che. Avrete tempo di esplorare il resto più tardi, se sarete ancora interessati. Per ora, semplifichiamo al massimo.

Quindi avete una finestra come quella che vedete sopra e questo cursore lampeggiante insiste a che voi facciate qualcosa o incrocerà le braccia e vi fisserà (i suoi eseguibili dicono che a volte lo fa, comunque in modo assolutamente inoffensivo).

Diamogli qualcosa da fare. Scrivete:

firefox

e premete INVIO.

Cosa succede?

Se si apre una finestra di Firefox, datevi una pacchetta sulla schiena e compratevi quei Loubotins scamosciati a punta che avete sempre voluto. Siete un utente della linea di comando ora, è tempo di ricompensarvi.

Ok, ora starete pensando "Aspetta, questo è più impegnativo che fare doppio clic sull'icona del mio browser

o trovarlo in un menù".

Forse. Ma ora provate questo. Chiudete la finestra del terminale. Firefox dovrebbe chiudersi con essa.

Premete nuovamente CTRL+ALT+t. Quando la finestra del terminale riappare insieme col cursore lampeggiante, premete FRECCIA SU sulla tastiera. La parola firefox apparirà magicamente. Premete INVIO. Firefox è tornato! Siete una rock star!

La linea di comando ricorda ciò che avete eseguito per ultimo. Quindi, anche lunghe stringhe di comandi possono essere istantaneamente richiamate ed eseguite senza mai sollevare le vostre dita dalla tastiera.

Ammetto che questo è un esempio molto semplicistico. Potete divertirvi con altri comandi come ls (elenca il contenuto di una cartella) o cd nome (passa alla cartella che avete specificato). Quando decidete di voler provare qualcosa sulla linea di comando (tipo scaricare e installare un programma), basta scrivere ciò che volete fare su un motore di ricerca e normalmente troverete un tutorial che vi sarà utile. Oppure mandatemi una mail e vi aiuterò, se posso.

Il punto è, iniziare con le cose che

CHIEDI AL NUOVO ARRIVATO

sono utili a voi e con cui avete confidenza e poi passare ai comandi più complessi man mano che si acquista fiducia.

Pensate alla linea di comando come alla Nissan GT-R sports da 107,000 \$ che otteniamo con qualsiasi installazione di Ubuntu (se non avete ancora ricevuto la vostra, mettetevi in contatto con Mark Shuttleworth immediatamente). È incredibilmente potente, talvolta pericolosa se usata in maniera scorretta e può essere difficile da maneggiare. Usare la linea di comando per comandi semplici e ripetitivi equivale ad azionare il LAUNCH CONTROL sulla GT-R, che vi impedisce di spalmarvi lungo l'asfalto.

Una volta che vi sentite a vostro agio potete cambiare su STUPID FAST e affondare sull'acceleratore!

Badate, non sto facendo proselitismo. Sarò sempre il primo a dire di stare lontano dalla linea di comando se non aggiunge valore alla vostra esperienza d'uso o, peggio, inacidisce Ubuntu o Linux. Ma talvolta la paura o una falsa percezione ci tiene lontani dall'imparare semplici, utili comandi. Iniziate con questi e sarete più propensi ad utilizzare in futuro la linea di comando.

Spero che questo vi incoraggi a provare la linea di comando se non ne avete avuta alcuna esperienza fino ad ora. Molto presto eseguirete chown e pipe come un capo!*

*Non ho idea di cosa facciano pipe e chown, ma suonano leggermente pornografici quindi gli darò un'occhiata.

Se avete una semplice domanda e volete una risposta che non assomigli allo schema di un reattore nucleare, contattatemi presso copil.yanez@gmail.com.



Copil è un nome Azteco che viene rozzamente tradotto con "a cos'altro ancora ti serve il mio cuore?" L'amore per le scarpe da donna è raccontato su yaconfidential.blogspot.com. Potete anche guardarlo mentre si mette in imbarazzo su Twitter (@copil).

CODEWORD

Ogni numero nella griglia è il "codice" di una lettera dell'alfabeto. Quindi il numero "2" può corrispondere alla lettera "L", per esempio. Tutti, eccetto i codeword difficili, hanno alcune lettere per iniziare.

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

Soluzioni nella terz'ultima pagina.

I giochi sono copyright, e gentilmente forniti da, **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com



LINUX LAB

Scritto da Charles McColm

Nei numeri 62 e 64 ho scritto a proposito dello "schermo twitter", una cornice immagine twitter che crei usando un vecchio notebook con processore Celeron e una cornice fotografica. La cornice era ispirata a un piccolo schermo twitter che ho visto allo spazio creativo Kwartzlab, a Kitchener, Ontario, Canada.

L'iscrizione al Kwartzlab costa \$50/mese, ma il gruppo organizza una notte aperta al pubblico ogni giovedì notte e, spesso, eventi il sabato (come l'Ubuntu release

party" e il "Global bug jam"). Kwartzlab è uno spazio di circa 3000 piedi quadrati di mercato di qualità. Nel principale spazio Wifi/lounge, il gruppo ha alcune postazioni, attaccate alle scrivanie, e una serie di cacciaviti e oggetti più piccoli, unitamente ad altri strumenti di misurazione.

Sulla sinistra dello spazio, visibile nella foto in basso a sinistra, c'è un computer su cui gira il software RepRap Mendel in un sistema Ubuntu, che controlla una stampante 3D. La bobina gialla nella stampante è Poliactide (PLA), una specie di



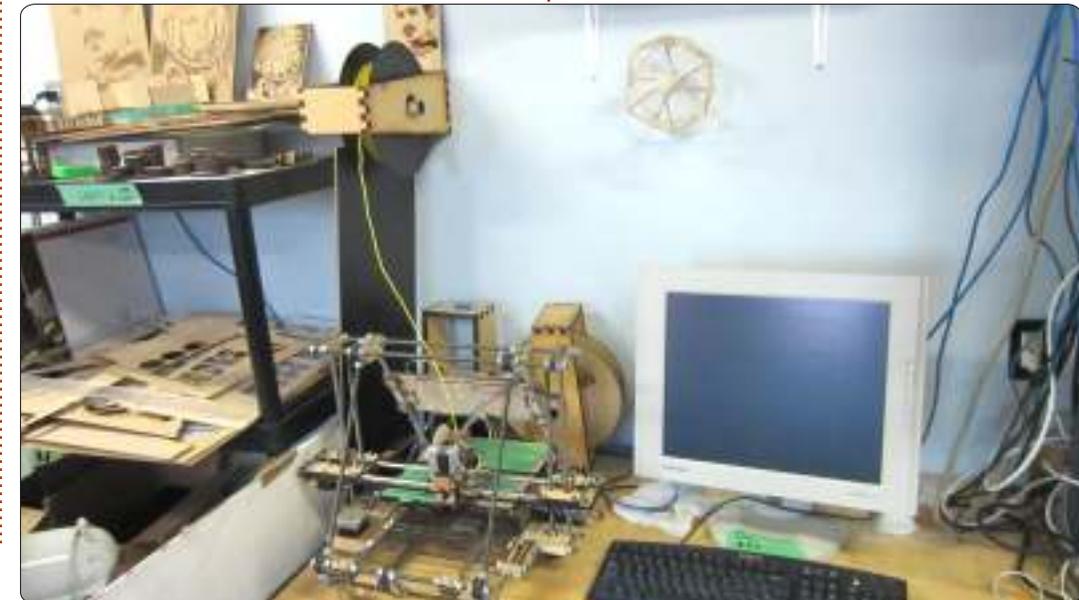
Spazio creativo Kwartzlab



poliestere fatto con risorse rinnovabili. I membri del Kwartzlab hanno usato la stampante per fabbricare parti dei loro progetti e modelli.

Visibile vicino alla stampante 3D

ci sono molti esempi di immagini intagliate al laser (più un piccolo Tardis) sulla grande taglierina laser dello spazio. I progetti sono inseriti in un notebook, poi mandati alla taglierina. Il processo di taglio/incisione può richiedere molto



tempo a seconda di cosa si sta creando: perciò spesso il tempo è prenotato sulla taglierina laser.

Il membro Mark Pitcher è stato il primo a mostrarmi alcuni dei progetti sui quali sta lavorando.

Mark ha avuto molti sequencer midi in passato, ma voleva qualcosa di più portatile, quindi ha cominciato a mettere insieme qualche idea per sequencer midi, uno di questi basato su Arduino. Mi ha anche mostrato una vecchia batteria elettronica che era in corso di restauro e un supporto per treppiede basato su Arduino che ruotava ad intervalli

programmabili per la fotografia panoramica.

Kwartzlab ha un artista ospite ogni mese. Questo mese Tracy Fewster ha esposto i suoi lavori acrilici e ha impiegato tempo a raccontare come è divenuto un artista, nonché a dare consigli agli aspiranti. Il viaggio di Tracy nel mondo dell'arte è cominciato ed è sostanzialmente finito con un insegnante che valutava i lavori di Tracy sotto lo standard. La determinazione e l'amore per quello che stava facendo ha portato Tracy a continuare a sviluppare la sua passione. Tracy consiglia che leggere

sull'arte, sperimentando continuamente tecniche sempre diverse, guardare in internet per chiarire qualcosa che non si capisce perfettamente, è un buon metodo per migliorarsi. Subito dopo aver parlato con Tracy, i presenti sono stati richiamati all'ordine per la presentazione di Eva Bodahelyi, un ospite da Guelph, Ontario, dal mercato Diyode, sull'incisione al laser. I membri di Kwartzlab hanno tagliato e inciso un numero rilevante di oggetti (incluso un modello 3D di Tardis) ma Eva ha affinato la tecnica dell'incisione usando Photoshop e GIMP; possono ora essere stampate immagini più dettagliate. Nelle notti di apertura al pubblico Kwartzlab incoraggia le persone a portare i progetti su cui vogliono lavorare sopra. Dietro il taglio laser, la stampante 3D, e vari strumenti di misurazione, Kwartzlab ha altre stanze piene di altri strumenti da lavoro. Tra questi vi è un router CNC che il membro Don Liebold ha modificato usando un controller, un dremel, una vecchia unità di storage a nastro grande come un uomo; inoltre tra gli strumenti disponibili vi è un sistema di saldatura, una centrifuga, una sega a cinta, 2 a banda, 2 trapani, una sabbiatrice, un tavolo e una sega radiale. Questa lista di strumenti copre solo la base.

Kwartzlab cerca sempre di aggiungere equipaggiamento e aumentare lo spazio. Conseguentemente alla mia visita al Kwartzlab, ho incontrato il membro Darcy Casselman a un evento Ubuntu hour. Darcy mi ha portato allo schermo Twitter Kwartzlab, attualmente un dispositivo Chumby su cui gira il Chumby Twitter plug-in.

Grazie a tutti i membri Kwartzlab per aver parlato con me e per essere stati così generosi permettendo a Full Circle Magazine di raccontare di loro, del loro fare progetti, del lavoro dell'arte.

Potete trovare maggiori dettagli riguardo Kwartzlab sul loro sito a: <http://www.kwartzlab.ca/>
Il mercato Diyode è parimenti presente sul web all'indirizzo: <http://www.diyode.com/>



Charles è un patrigno, marito e fan di linux che gestisce un progetto non a scopo di lucro di ricondizionamento computer. Quando non rompe hardware/server gestisce un blog su <http://www.charlesmccolm.com/>



CHIUDERE LE «FINESTRE»

Definire un dispositivo di rete

Scritto da:

Ronnie Tucker (KDE)

Jan Mussche (Gnome)

Elizabeth Krumbach (XFCE)

Mark Boyajian (LXDE)

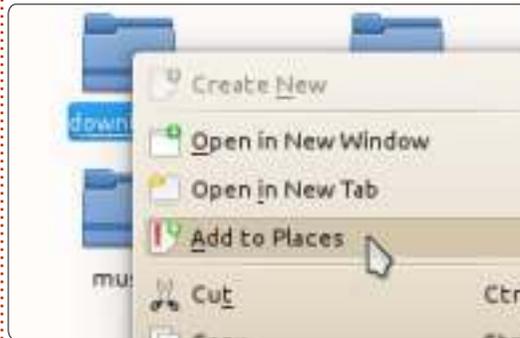


Raramente le persone desiderano digitare ogni volta il nome di una cartella di rete ed è qui che viene in aiuto la mappatura di unità di rete. In Windows XP si può assegnare una delle lettere libere alla cartella di rete. Nell'esempio in alto \\storage01\sharename (una cartella sulla rete) diventerà W: in My Computer. Una cosa simile può essere

effettuata in molte distribuzioni di *buntu.

Kubuntu

Definire un dispositivo di rete in Kubuntu è abbastanza semplice. Basta navigare attraverso la propria rete fino a trovare la cartella di cui si vuole creare il collegamento. Fare clic con il tasto destro sulla cartella e scegliere "Aggiungi a Risorse".



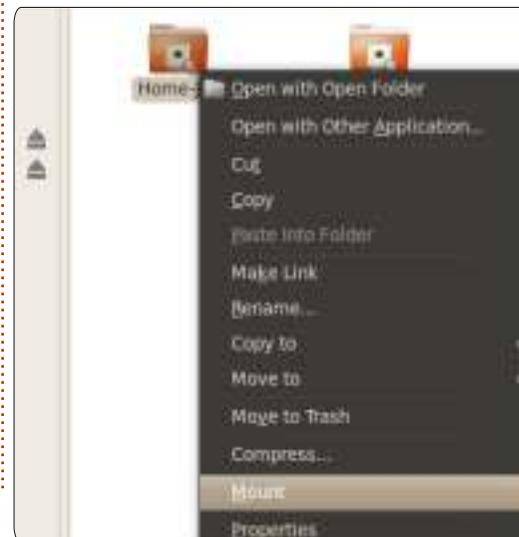
La cartella verrà visualizzata nella lista sul pannello di sinistra. Il globo indica un elemento di rete.



Si può rimuovere l'elemento dalla lista facendoci clic con il tasto destro e scegliendo "Rimuovi la voce ...".

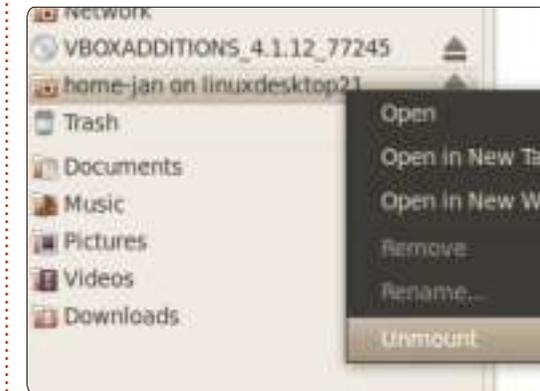


È possibile utilizzare questo pratico trucco come scorciatoia per la barra laterale per la quasi totalità delle cartelle locali o di rete.



Gnome-Shell

In Gnome Shell funziona pressoché uguale. Primo, trovare con Nautilus la cartella o il disco che si vuole montare, poi farci clic sopra con il tasto destro e scegliere Monta. La cartella montata apparirà quindi nella colonna di sinistra di Nautilus. Da qui la si può scegliere come se fosse una cartella locale. Quando la si vuole smontare, basta farci clic sopra con il tasto destro e scegliere Smonta.



Questo è bello, ma deve essere fatto ogni volta che si avvia il computer poiché tale montaggio non durerà. Per un montaggio aderente si deve utilizzare il file /etc/fstab. In tale file sono elencati tutti i dischi e le cartelle che devono essere montati all'avvio.

CHIUDERE LE «FINESTRE»

Un normale modo per montare un disco di rete o una cartella con Samba è:

//192.168.1.1/Back-Up

/home/jan/shares/Back-Up

cifs

rw,username=guest,password=,uid=1000,icharset=utf8,codepage=unicod,unicode 0 0

Parte rossa: indirizzo della cartella remota nella propria rete

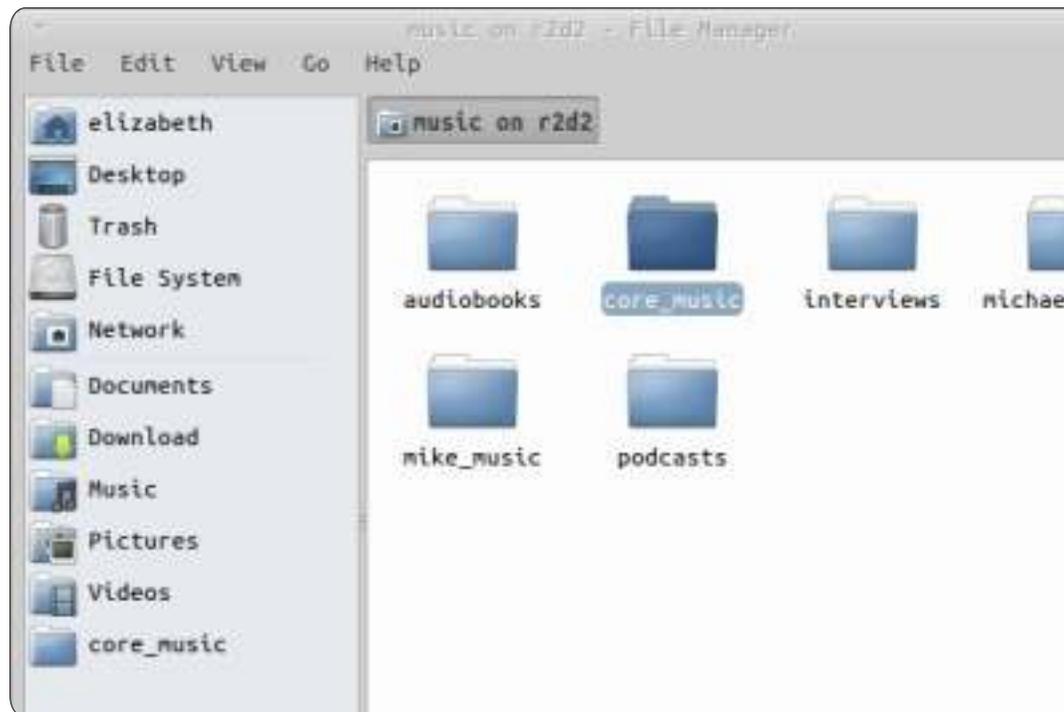
Parte blu: : indirizzo locale del punto di montaggio

Parte grigia: cifs è sinonimo per il protocollo Samba

Parte arancione: le opzioni che si vogliono aggiungere. Quelle indicate servono per far accedere un ospite con i permessi di lettura/scrittura

Bisogna fare attenzione quando si edita questo file. È un file di sistema e può essere modificato solo da root. Ciò dovrebbe dirne abbastanza. Una volta danneggiato, si passerà un brutto momento per sistemarlo nuovamente. Quindi, è meglio farne una copia prima di iniziare a modificarlo.

Va da sé che la cartella che si desidera montare dovrebbe essere



condivisa in rete. Può essere fatto così:

Come root, aprire con Gedit il file /etc/samba/smb.conf. Questo è il file sull'altro computer, quello con la cartella nella quale si vuole guardare. Quando si tratta di un computer Windows allora basta aggiungerlo alla stessa rete del proprio computer Linux.

Assicurarsi che i seguenti elementi siano nel file smb.conf.

```
[global]
workgroup = "il nome della rete"
netbios name = "il nome del
```

computer"

```
[Home-Jan]          # nome della
cartella condivisa
path = /home/jan/    #
percorso assoluto
guest ok = yes      # il login di
ospiti è permesso senza
credenziali
writable = yes       # gli
ospiti hanno il permesso di
scrittura
```

La sezione [global] è scritta una sola volta all'inizio del file, la parte della cartella condivisa deve essere scritta qui per ciascuna cartella che si vuole condividere, ovviamente con differenti nomi di condivisione e

percorso.

Riavviare entrambi i sistemi. È obbligatorio riavviare per primo quello con la cartella condivisa. In questo modo, quando l'altro computer si avvia e il file fstab viene letto, le cartelle condivise vengono presentate e possono essere avviate. Se si avvia prima l'altro computer, nessun problema. Aprire un terminale e digitare:

```
sudo mount -a
```

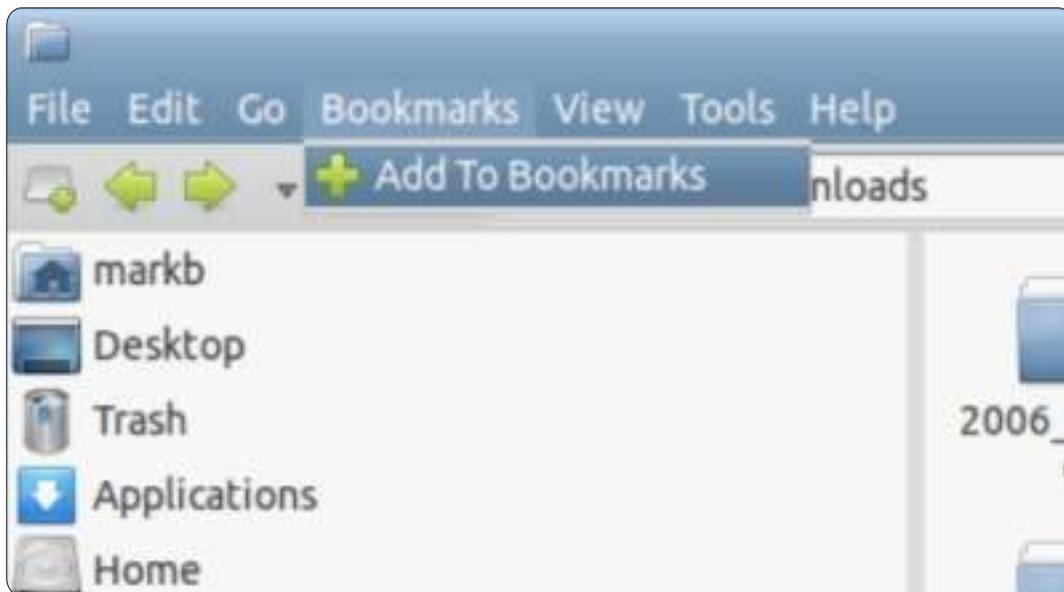
Ora fstab verrà letto nuovamente e saranno montate tutte le cartelle.

Xubuntu

In Xubuntu si può accedere ai dispositivi di rete tramite il gestore di file Thunar, andando in "Rete" nel pannello di sinistra e navigando le condivisioni.

Ci si può quindi fare clic sopra e trascinare la condivisione o la specifica directory che si desidera associare nel pannello di sinistra. Questo assocerà la posizione al pannello per tutta la durata della sessione.

Lubuntu



Per "associare" una risorsa di rete in Lubuntu, si deve utilizzare il gestore di file PCManFM. Per gli scopi di questo esercizio, si assume che si disponga già dell'accesso alla risorsa di rete che si vuole associare. Con il gestore di file aperto, inserire l'indirizzo della risorsa di rete che si vuole accedere, in modo da connettersi.

Fatto ciò, dalla barra dei menù del gestore dei file selezionare Segnalibri > Aggiungi Segnalibro.

Viene quindi richiesto di specificare un nome per il segnalibro. Il "segnalibro", in questo caso, è il nome che si desidera assegnare al dispositivo di rete al quale si è agganciati.



Premere il pulsante OK e il dispositivo di rete sarà associato al nome fornito nella finestra di dialogo.

Il "segnalibro" al dispositivo apparirà nel pannello di sinistra del gestore di file.

Ogni volta che si avvia Lubuntu, il sistema risponderà a questo "segnalibro" tentando di connettere l'unità a cui punta. Se il dispositivo viene trovato, allora facendo clic su tale "segnalibro" apparirà il contenuto del dispositivo di rete.

Si può rinominare o rimuovere il segnalibro facendoci clic sopra con il tasto destro e selezionando la funzione desiderata. Rinominare il segnalibro non influirà la sua capacità di connettersi all'unità di rete specificata.

Il prossimo mese vedremo l'associazione di file. Se un file è associato a un'applicazione allora il sistema operativo caricherà automaticamente l'applicazione e aprirà il file, quando richiesto.

Ubuntu ha bisogno di voi!

Futuro del progetto Papercuts

Il progetto Hundred Papercuts è di importanza vitale per Ubuntu. Oltre a concentrarsi sui bug minori/banali che gli sviluppatori generalmente sottovalutano, fornisce un punto di ingresso per i nuovi contributori per apprendere i processi coinvolti nello sviluppo di Ubuntu, fare i conti con gli strumenti e trovare la propria strada intorno al codice senza dimenticarsene.

La spinta iniziale e l'entusiasmo con cui il progetto ha preso il via durante il ciclo di karmic era svanita del tutto nella notte, mettendo a rischio quel valore. Con l'aiuto dei restanti collaboratori, il gruppo Ubuntu Desktop e la comunità in generale, questo progetto respirerà nuova vita in quello che dovrebbe essere il gioiello della corona nel coinvolgimento della comunità in Ubuntu.

La discussione delle idee si svolge sulla mailing list Ninja Papercuts. È possibile iscriversi a questa lista unendosi al gruppo Ninja Papercuts su Launchpad.

Il documento non è, con qualsiasi sforzo d'immaginazione, completo. Esso si evolverà nel tempo con il contributo di varie parti della comunità fino a quando non sarà stabilito un piano chiaro e conciso per rilanciare il progetto Papercuts.

Ulteriori informazioni sono disponibili presso:

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



LA MIA STORIA

Scritto da Theo van Oosten

Quando mio padre mi regalò il mio primo diodo e il mio primo transistor avevo solo 11 anni, era chiaro cosa sarei diventato quando sarei cresciuto. Ho armeggiato per molto tempo con tutti i tipi di materiale elettronico che trovavo, compresi i circuiti logici delle famiglie dei chip Texas Instruments 74LS00 (qualcuno se le ricorda?). All'università qualcuno mi parlò di una nuova cosa chiamata microprocessore. Ci fu l'Intel 8080, il Motorola 6800, poi uno nuovo e innovativo: lo Zilog Z80 che arrivava a un'impressionante velocità di 2,5 MHz! Il Z80A funzionava anche a 4 MHz! Wow...

Così ho costruito il mio computer scegliendo i singoli componenti, inserendo una quantità incredibile di memoria: 16 Kbyte! Era una memoria dinamica ovviamente, allo stesso prezzo avrei potuto ottenere solo 4 Kbyte di memoria fissa! Roba sensibile comunque, la memoria dinamica. Senza aggiornamento poteva ricordare quello che inserivi solo per pochi secondi. Ero felice di usare una EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory,

memoria di sola lettura programmabile e cancellabile), per contenere il sistema operativo, in quanto un disco rigido costava tanto quanto una auto nuova, e anche i nuovi floppy da 8 pollici costavano quanto uno stipendio mensile. Così ho usato una cassetta compatta come floppy, lento ma funzionale. L'ho programmata a mano attraverso codice macchina (esadecimale), così sapevo tutto quello che riguarda lo Z80, anche le funzioni non documentate! Ho creato la mia versione di CP/M, il predecessore di DOS, partendo dalle specifiche. Ho colpito tutte le persone intorno a me con le stampate - avevo forse un negozio di stampa? - ma purtroppo lo schermo era solo testo.

Poi il mondo è cambiato. In un primo momento c'è stato Atari 1040ST (processore Motorola 68000 a 16 MHz), poi il Falcon Atari



(processore Motorola 68030 a 32 MHz) con una bella interfaccia grafica (come ha avuto Windows anni dopo). Microsoft DOS e, in seguito, Windows, erano una schifezza (come ancora oggi), quindi mi sono rifiutato di utilizzarli. Ma Atari fallì, nei negozi erano disponibili solo programmi per Windows, quindi mi vidi costretto a comprare un computer con Windows 98.

Qualche anno prima (1984) avevo trovato lavoro presso una azienda di produzione di acciaio di grandi dimensioni, dove avevo imparato a programmare un tipo di computer molto avanzato, il Digital Equipment Corporation (DEC) PDP-11 con sistema operativo RSX 4,5. Fui

assunto perché sapevo scrivere codice macchina, e l'impresa aveva appena acquistato un programma da 100.000€ che doveva essere modificato per le loro esigenze.

Questi PDP 11 erano programmati in un linguaggio di alto livello (di cui non credo abbiate mai sentito parlare) chiamato RTL2. Più avanti nel tempo passammo a DEC VAX con OpenVMS come sistema operativo, e così iniziò l'epoca del Pascal. Divenne tutto più semplice. Stiamo ancora usando quei computer, 25 anni dopo! Perché? Perché non si bloccano mai, e non esistono virus. Un giorno dovemmo riavviare uno dei nostri VAX, perché aveva funzionato senza interruzioni e senza problemi per due anni e mezzo, e dovevamo verificare che il riavvio funzionasse senza problemi nel caso di un (improbabile) blocco (cosa mai avvenuta), così facemmo un riavvio senza avere la pressione della produzione. Ovviamente filò tutto liscio.

Dopo 28 anni che lavoravo lì mi aspettavo che la programmazione diventasse più funzionale che tecnica, ma cosa accadde? Arrivò Microsoft. Hanno conquistato il mondo, noi siamo obbligati a programmare in C (di nuovo, come ai vecchi tempi) e i computer devono essere riavviati almeno una volta al mese, se non altro per aggiornare gli scarsi

programmi del sistema operativo e l'antivirus.

Quando cedetti e iniziasti a utilizzare Windows, mi guardai intorno per un'alternativa. All'università utilizzavo Unix, ma sembrava inutilizzabile. C'era anche Linux, con RedHat e altre distribuzioni, ma sembrava più difficile lavorarci rispetto a Windows. Il "Read Me" di documentazione era lungo diverse centinaia di pagine. A una grande conferenza mi fu offerto un cd gratuitamente con sopra qualcosa di nuovo, chiamato Ubuntu. Non ne avevo mai sentito parlare prima, e il CD rimase molti anni a prendere polvere sulla mia scrivania. Ma il nome di Ubuntu continuava a tornare nei media, e, quando ci fu un "introduction party" per Ubuntu 10.04 LTS, decisi di partecipare (tutti amano una buona festa) perché ritenevo fosse giunto il tempo di impararne di più. Non era un vero party, ma dappertutto c'erano volti sorridenti e rimasi impressionato da quello che vidi. Specialmente Virtualbox attirò la mia attenzione. Quando me ne andai mi lasciarono GRATUITAMENTE un CD con sopra Ubuntu. Come poteva essere GRATIS? Anche solo il CD stesso deve essergli costato un sacco di soldi - soprattutto visto l'alto numero di CD presenti! Ma

ho imparato che Ubuntu è più che un sistema operativo. È parte di una comunità che fa le cose per gli altri, con gioia, senza chiedere nessun tipo di pagamento, anche se un grazie è sempre ben accetto.

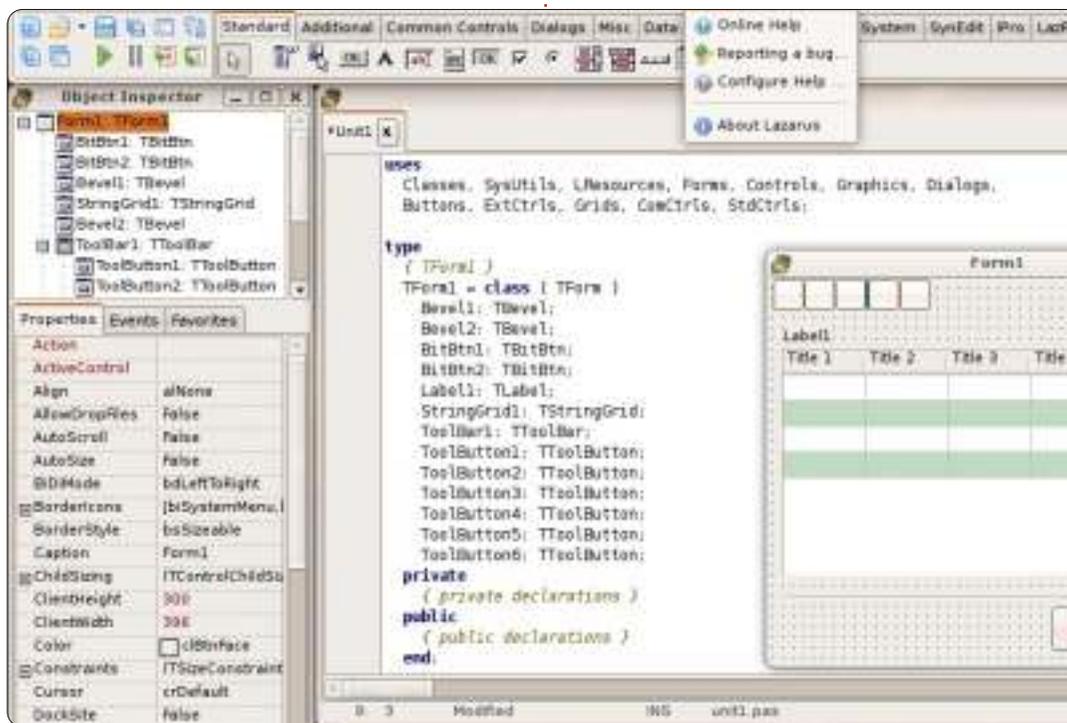
Lo installai in dual-boot e rimasi sorpreso del poco tempo che ci mise (15 minuti invece che un giorno intero, non erano necessari driver per la scheda madre, ecc...). Quando ho poi cercato di modificare gli effetti grafici, mi ha detto che non aveva i driver per farlo (che fiasco!). Ma dopo mi ha chiesto: "Posso installarli per te?" Sì, certo! E tutto era pronto.

Ma avevo bisogno di un sacco di tempo per abituarci al mondo di Ubuntu, così tornavo a utilizzare Windows quando avevo delle cose da fare. Ho provato tantissime volte, appena avevo del tempo libero (lavoro a tempo pieno, un solo genitore, la ragazza a un'ora di macchina), ma ho rinunciato quando ho comprato un nuovo computer e Ubuntu non voleva saperne di avviarsi su quella CPU. Ma continuai a cercare notizie in rete su Ubuntu, così capiti sul sito ufficiale e vidi che c'era una iso con Ubuntu 10.04.2. Più tardi mi sono reso conto che la 10.04 era una LTS, e la mia nuova CPU non esisteva quando questa versione era stata

rilasciata, quindi era necessario un aggiornamento.

In questo momento sto usando la versione 11.10, perché voglio programmare in Pascal e Lazarus / Free Pascal non sono presenti nei repository della versione 10.04. Le rare volte che non è disponibile un programma di Windows per Linux, uso una macchina virtuale dedicata.

Tutto bello e perfetto quindi? Purtroppo... no. Nei primi giorni di Ubuntu c'erano molti bug nei programmi e nel kernel. Ma man mano che il tempo passava i bug venivano corretti, il kernel diventava sempre più stabile, le cose diventavano più intuitive da fare (interfaccia grafica al posto del terminale). Ma poi ci fu Unity. Non funzionava più nulla, e la rete fu piena di gente che urlava al mondo che era tutto sbagliato. Per avviare un programma è necessario conoscere e digitare il suo nome invece di selezionarlo da un elenco e cliccarci sopra come in Windows. Se fossi un fan di Windows, sarei scappato per non tornare mai più. Cosa pensano le persone dietro a Ubuntu? In un forum per creare icone per il desktop per avviare un programma, uno degli sviluppatori di Unity mi ha risposto." È pronto solo al



50%, la prossima versione avrà tutto corretto". La mia risposta è stata che "Se non è pronto, non bisogna distribuirlo. Per battere Windows, Ubuntu non può permettersi di essere meno che perfetto." Al tempo Lazarus non era compatibile ancora con la "liboverlay_scrollbar", e ricevetti un sacco di folli errori. Grazie al forum di Lazarus tutto fu risolto in meno di 24 ore, (vediamo se questo accade su Windows!!!), ma dimostra che le cose nuove sono state introdotte non come un'opzione, ma obbligatoriamente. Questo non si fa in un ambiente open-source.

Hanno dimenticato che l'UTENTE deve avere il controllo? Deve poter modificare il desktop secondo le sue esigenze e i suoi gusti, e deve poter far le cose senza cercare per ore un modo per farlo o senza dover digitare i comandi in un terminale, o modificare un'impostazione in un file di sistema con il rischio di distruggere tutto. Come designer di sistema (ho creato un sacco di interfacce uomo-macchina, driver e applicazioni) e, allo stesso tempo, come utente finale, il mio parere è che il look & feel di un desktop dovrebbe essere regolabile e non dipendere dal motore che viene utilizzato per attivarlo / visualizzarlo. Ad esempio: se voglio cambiare lo sfondo, devo essere in grado di fare

clic destro su una parte vuota dello schermo e ottenere un'interfaccia per specificare i miei desideri (come in Windows). In Ubuntu devo invece sfogliare tonnellate di programmi per trovare un'applicazione in grado di fare molte cose diverse, tra cui la regolazione dello schermo. Un comportamento molto fastidioso che ho trovato è che di default il bordo di una finestra è di un solo pixel. Provate solo a fare clic su esso per afferrarlo e ridimensionare la finestra! In media ci metto tre

tentativi, con la possibilità (se faccio clic fuori dalla finestra) di avere effetti non desiderati sulla finestra sotto, spuntando una casella o facendo qualcosa di non desiderato, se c'è un pulsante sotto. Ci sono temi con linee di confine più spesse, ma solo pochi sono disponibili dopo l'installazione, e trovarne uno adatto su Internet è molto difficile, a causa della grande quantità di scelte disponibili. Può essere un vantaggio del software open avere così tanto tra cui scegliere, ma avere troppe

scelte è male come averne poche.

Ma non tutto è ancora perduto. Una volta che gli sviluppatori di Ubuntu ci restituiranno la scelta del look & feel del desktop, si potrà ricominciare a dire alla gente che utilizza Windows quanto sia fantastico Ubuntu, e offrire loro una piattaforma stabile e affidabile che funziona come Windows, ma non lo è. Nel frattempo userò Gnome classic.





LA MIA OPINIONE

Scritto da Kevin B. O'Brien

Le parole che usiamo per descrivere ciò che facciamo possono avere molta importanza riguardo al come noi della comunità FOSS riflettiamo su ciò che facciamo. C'era una volta il Free Software (Software Libero) come definito da Richard Stallman nelle famose Quattro Libertà:

- La libertà di eseguire il programma per qualunque scopo (libertà 0).
- La libertà di studiare come funziona il programma e cambiarlo così che faccia il vostro lavoro di elaborazione così come lo desiderate (libertà 1). L'accesso al codice sorgente è una precondizione per questo.
- La libertà di redistribuire copie così che possiate aiutare il vostro vicino. (libertà 2).
- La libertà di distribuire copie delle vostre versioni modificate agli altri (libertà 3). Così facendo potete dare all'intera comunità la possibilità di beneficiare dei vostri cambiamenti. L'accesso al codice sorgente è una precondizione per questo.

Ora, mi capita di essere un gran sostenitore di tutto questo. Amo l'idea del Free Software. E mi sono accorto che alcune persone che rispetto

grandemente come Jon 'maddog' Hall sono sempre attente a riferirsi ad esso come Free Software. Nondimeno, vi sono dei problemi con questa terminologia. Se siete stati vicini al FOSS per molto tempo vi sarete accorti che la parola "free" ammette parecchi significati uno dei quali ha a che fare con il costo. E quello non è mai stato il punto nel FOSS. Non vi è niente nella definizione del FOSS o nella GPL che dice che vi è proibito far pagare per il vostro software. E, a causa dell'ambiguità in "free", dobbiamo stare attenti a utilizzare "Free As In Freedom" (Libero come la Libertà) per denotare ciò che Stallman intendeva con le Quattro Libertà, come distinto da "Free As In Beer" (Gratis come la birra) per denotare la mancanza di un prezzo monetario.

È stato sviluppato un termine successivo detto Open Source, che pone l'attenzione sul rendere il codice sorgente liberamente disponibile. Ora, è chiaro dalle Quattro Libertà di cui sopra che ciò è essenziale per il Free Software, così non sono proprio sicuro di quanto ciò renda grande la differenza. Ma se volete spiegare all'utente medio perché tutto questo

ha importanza dovete riconoscere che all'utente medio non importa davvero se il codice sorgente è disponibile, dato che non riuscirebbe mai ad immaginare se stesso che cerca di modificare il codice. In punto di fatto, mi spetterei che sia altamente probabile che giunga alla mia tomba senza mai tentare di modificare il codice di qualunque software che uso. Non sono un programmatore e non ho nessun desiderio di esserne uno. Mi piacciono i programmatori, alcuni dei miei migliori amici sono programmatori e, indubbiamente, il mondo è un posto migliore grazie ai programmatori ma io non credo che sia il mio ruolo nel FOSS. Così non ho un forte interesse nel guardare al codice sorgente. E a voi nel retro con la mano alzata, concordo che sarebbe sciocco acquistare una macchina che abbia il cofano chiuso da una saldatura ma io non riparo neanche le mie auto. Invece sostengo l'economia aiutando un meccanico a guadagnarsi da vivere semi-onestamente.

Il termine che ho adottato a questo proposito è chiamare ciò che facciamo "Software Supportato dalla Comunità", poiché penso che ciò

ponga appropriatamente l'enfasi dove più appartiene, almeno per alcuni usi. Se apprezziamo questo software credo che tutti abbiamo la responsabilità di sostenerlo, in qualunque modo possiamo. Alcuni lo fanno come programmatori, ma il resto di noi ha un ruolo da interpretare. E io voglio esplorare alcune di queste opzioni (e forse motivare alcune persone ad essere coinvolte). Perché penso che la libertà non sia mai gratis. Richiede che tutti noi partecipiamo nel difenderla e supportarla.

A caccia di Bug

Ho già accennato che il Software Libero dovrebbe più appropriatamente essere considerato software "Supportato dalla Comunità" e ho detto che sarei ritornato a discutere di ciò che significa.

Vi sono molti modi affinché qualcuno sostenga il Software Libero ma uno dei più importanti è sottoporre i bug agli sviluppatori. Ricordate che questa brava gente sta creando software meraviglioso con un budget minimo e ciò significa che non possono in alcun modo testare il loro software

sotto tutte le condizioni possibili. Molti di noi (incluso me) assembliamo il nostro computer di parti che mescoliamo e abbiniamo, tutti installano la loro miscela di software personalizzato, etc. Date le circostanze ci si può aspettare di inciampare in problemi di cui nessuno era al corrente. L'unico modo in cui possono aver sistemato e migliorato per tutti il software è inoltrando i bug. Così è come gli sviluppatori vengono informati dei problemi ed è il primo passo per sistemarli.

Il primo posto da cercare per inoltrare i bug è con la vostra distribuzione. Le distribuzioni principali tendono ad avere dei meccanismi di qualche genere per la tracciatura dei bug online e avranno indicazioni specifiche su come segnalare un bug. Potrebbero decidere che dovrebbe andare in upstream (ad es. il bug è in un pacchetto che includono ma non supportano direttamente), ma non è mai davvero sbagliato cominciare con la distribuzione. Se volete leggere di più su questo, un buon posto per iniziare è a LinuxCareer.com. Notate come iniziano la loro discussione:

Le distribuzioni Linux e il software Open Source in generale sono, prima di tutto, degli sforzi della comunità. Ogni

distribuzione elenca da qualche parte sul suo sito web i modi per contribuire e per aiutare lo sforzo. Ed è proprio anche un impegno che i programmatori forniscono gratuitamente, lavorando nel loro tempo libero. Un tema ricorrente su ciascuno di questi documenti "come contribuire" è "Sottoponete i bug quando li trovate", sebbene possa differire l'esatta fraseologia.

Questo sito dà istruzioni più specifiche per Ubuntu, Mint, Fedora, Debian e OpenSuse. Ma se usate qualche altra distribuzione andate sul suo sito e sarete sicuri di trovare come lo fanno. Oppure cercate con Google il nome della distribuzione e la frase "inoltrare bug" e probabilmente ci arriverete subito.

Ora, a parte gli specifici meccanismi per sottoporre un bug alla vostra distribuzione, vi sono alcune cose generali che sono importanti per qualunque buona segnalazione di bug e dovrete imparare a cercarle:

- È appena cambiato qualcosa? Avete appena aggiunto una nuova scheda video, per esempio? Se avete cambiato la scheda video, ciò influisce sul problema? Avete appena installato del nuovo software? Avete appena aggiornato qualcosa? Potete fare marcia indietro sui cambiamenti e provare di nuovo? Sapere le risposte a

queste domande può essere molto importante nel determinare dove sta il problema.

- Cosa stavate facendo quando è capitato il problema? È riproducibile, ovvero se fate di nuovo la stessa cosa, ottenete lo stesso esatto problema? Di nuovo, un pezzo d'informazione molto importante per rintracciare il bug.

- Avete qualche registro dei dati da aggiungere alla segnalazione? Siate a conoscenza di dove risiedono questi dati e come accedervi. Per esempio, dmesg è una fantastica fonte di informazioni. Solo l'includere questo file nella vostra segnalazione di bug può essere utile ma, anche meglio è lo scoprire come tirar fuori prima i dettagli rilevanti.

- Controllate per vedere se questo bug sia già stato sottoposto. Se è così potreste essere in grado di fare un'aggiunta alla segnalazione, come caso aggiuntivo dello stesso bug. Anche meglio, se imparate come ottenere buone informazioni, potrete migliorare l'originale segnalazione del bug fino al punto che gli sviluppatori possano in effetti lavorarci sopra. Quando osservate come vengono sottoposti i bug, su una grossa quantità di questi non ci si può lavorare sopra perché non vi sono informazioni utili. Imparate a rendere utili le vostre. Inoltre, potreste scoprire che il bug è già stato



sistemato e tutto quello che avrete bisogno di fare è aggiornare il vostro software. Questo è piuttosto bello, giusto?

Ecco un esempio di un problema che ho avuto. Il pacchetto software in questione era Miro, che scarica e riproduce video dal Web, che per me principalmente sono podcast video. E io lo uso ogni giorno così per me questo problema aveva importanza. Avevo appena aggiornato la mia distribuzione all'ultima versione e improvvisamente Miro non aveva riprodotto nessuno dei miei video. Ho controllato e ho potuto riprodurli in altri software ma io volevo che Miro funzionasse di nuovo per me. Inoltre avevo controllato su un altro computer con la stessa versione della distribuzione e aveva lo stesso esatto problema. Così ho inoltrato un bug in due posti, uno con la distribuzione,

l'altro con lo stesso Miro. In poche ore ho ottenuto una risposta da uno sviluppatore sul progetto Miro e ha detto che aveva provato quella esatta versione della distribuzione e non aveva problemi. Così, probabilmente, vi era una qualche combinazione del software che io propendevo ad usare che faceva qualcosa di inaspettato. Mi ha chiesto di prendere un file di registro da Miro e di spedirglielo. L'ho fatto e, di nuovo, mi ha risposto prontamente sottolineando un paio di righe nel file di registro e dicendo che sembrava mi mancasse un pacchetto critico. Ho controllato e sembrava che questo pacchetto fosse sul mio sistema perciò l'ho rimosso, reinstallato e dopo Miro ha funzionato appropriatamente di nuovo. Credo che questo conti come un ottimo risultato.

Quando create buone segnalazioni di bug aiutate voi stessi e aiutate gli altri. E questa è una grossa parte di ciò che significa avere Software Supportato dalla Comunità.

Documentazione

Nel mio lavoro quotidiano sono un Project Manager e una delle cose che cerco costantemente di ottenere è della buona documentazione. Spero anche di averne prodotta un po' io

stesso. Ma non c'è nessun argomento su cui ottengo più resistenza che sul creare della buona documentazione. Nessuno ha mai il tempo di crearla. Ma in qualche modo trovano le risorse per pagare il prezzo quando non c'è l'hanno. Se ottenere della buona documentazione è difficile nel mondo delle imprese, come sarà nel mondo del Software Libero? È egualmente difficile. Non so dirvi quante volte ho provato ad accedere al sistema di Aiuto per una delle mie applicazioni KDE solo per ottenere un errore che dice che non è disponibile nessun materiale di Aiuto. Vi sentite, a volte, come se vi venisse detto "Noi l'abbiamo scritto, adesso scopri cosa farne" e parte della ragione è che non sempre ci pensiamo appropriatamente (secondo la mia opinione).

Inizierei distinguendo tra due tipi di documentazione: tecnica e per l'utente finale. La documentazione tecnica, come implica il nome, è il genere di cosa che potrebbero mettere a disposizione gli sviluppatori se scegliessero di far così. Questa documentazione potrebbe arrivare al livello più profondo, ma anche se risiede a un livello più alto non è una documentazione per l'utente finale. E resta anche la questione se essa esista. Agli sviluppatori piace sviluppare ma, generalmente, non piace

documentare. E nel Free Software molte di queste persone sono volontari.

Ma l'argomento della documentazione per l'utente finale ci porta in una direzione diversa, una in cui le persone con le giuste abilità possono essere molto utili. Può anche essere un po' frustrante. Ricordo una esperienza che ho avuto dove mi sono offerto di aiutare a creare la documentazione per l'utente di una applicazione. Quando ho chiesto di vedere ciò che avevano la risposta è stata "Non abbiamo niente, e per questo che vogliamo che lo faccia tu". Ora, mi piace pensare di essere un buon scrittore e so di essere stato lodato al lavoro per la documentazione che ho scritto, ma qualunque scrittore necessita di qualcosa da cui cominciare. Al lavoro posso fare in modo che i tecnici si siedano insieme a me, rispondano alle mie domande e così via. E vi serve davvero qualcosa così per fare della buona documentazione. Della buona documentazione tecnica può farvi iniziare ma per fare della buona documentazione per l'utente vi servirà avere un qualche genere di accesso agli sviluppatori. E se la gente del progetto che volete aiutare non lo capisce dovrete spiegarglielo. Possono volere che, magicamente, arrivi

qualcuno e faccia accadere qualcosa senza che nessun altro del progetto venga coinvolto ma ciò proprio non è fattibile. La buona documentazione è lo sforzo di un gruppo, davvero.

Nello scrivere per l'utente dovrete essere in grado di pensare un po' diversamente. Gli utenti non sono, in linea di massima, dei tecnici. Vi possono essere delle eccezioni a questa regola ma questo è un buon punto d'inizio per scrivere la documentazione più utile. E il modo migliore di farlo è pensare alle "storie". La comunità di Agile tende a fare un buon lavoro di ciò in termini di sviluppo software ma dovrete anche trasporlo nella documentazione. Potete scrivere un libro su questo argomento e qui non ho quel genere di spazio così sarò più breve, in qualche modo. In questo contesto le storie significano raffigurarsi un tipico utente di una qualche specie e immaginare come potrebbe cercare di usare il software. Chi è questa persona? Siate specifici: date a questa persona un nome, un'età, un sesso, un contesto. Meglio lo fate, meglio sarete in grado di entrare nella pelle di questa persona e vedere le cose nel modo in cui le vede lei. Poi date un'occhiata ad alcune domande che potrebbe avere.

Perché dovrei volere usare questo

software?

Cosa spero di realizzare qui?

Lo userei non frequentemente o quotidianamente?

Lo userei da solo o insieme a un altro software?

E queste sono solo alcune delle questioni che vorreste fare all'inizio. Rispondendo, impostate una direzione per ciò che volete fare. E, se potete iniziare qui e scrivere risposte a cui l'utente finale può dare un senso potrete creare un contributo incalcolabile per il Free Software.

Un'ultima nota riguarda il tradurre la documentazione. Il Free Software ha scopo internazionale e spesso le persone che ne hanno bisogno di più ne hanno bisogno nella loro lingua. Se sapete tradurre la documentazione anche questo è un contributo molto desiderato. Molti progetti sono in cerca di aiuto per questo aspetto della documentazione. Offritevi di aiutare.

La parola "S"

E con questo intendo Soldi.

Come ho detto in precedenza,

quando parliamo del Free Software, l'enfasi dovrebbe essere sulla Libertà non sul prezzo. Il fatto che così tanto Free Software sia anche gratuito per l'acquisto è fantastico. Offre alle persone che non possono permettersi costoso software proprietario una possibilità di utilizzare software comparabile che può arricchire le loro vite, i loro affari e le loro società. Ma, allo stesso tempo, necessita di denaro per produrre il software. Mentre vi sono dei casi in cui il supporto finanziario viene dalle aziende interessate che possono assegnare il loro staff come sviluppatori o fornire dello spazio server (e aziende come Red Hat e IBM forniscono molto supporto in questo modo) vi sono anche un sacco di progetti più piccoli che hanno bisogno d'aiuto. E alcune attività che sono importanti non sono supportate



affatto dalle aziende ma devono, invece, poggiare sugli individui affinché forniscano questo supporto. Non vi suggerirei mai di smettere di far da mangiare ai vostri figli per farlo ma la realtà è che molti utenti del Free Software negli Stati Uniti e in Europa (per esempio) potrebbero permettersi facilmente di fare delle donazioni. E voglio suggerire alcuni modi in cui potete farlo.

Per cominciare, molti progetti di Free Software hanno una pagina Web. E se andate alla pagina Web probabilmente vedrete qualcosa di simile a un pulsante di PayPal per fare una donazione. La mia regola empirica è che se uso molto il software devo sostenerlo finanziariamente. L'ho sempre pensata a questo modo, fin dai giorni dello "shareware". Lo shareware era

software "prova prima di comprare" prodotto generalmente da sviluppatori indipendenti che vi lasciavano usare il software a titolo gratuito ma vi chiedevano di registrarvi e pagare per esso se vi era piaciuto. Indubabilmente, mentre una quantità di persone utilizzavano il software e ignoravano l'obbligo di pagare per esso, a me (e a molti altri) era chiaro che se gli sviluppatori non avessero potuto essere pagati per i loro guai, avrebbero smesso di creare software utile. Adesso che sono fermamente nel campo del Free Software, la penso allo stesso modo: se non ci assicuriamo che i nostri sviluppatori siano sostenuti, andranno a fare altre cose. Inoltre, devono anche mangiare, hanno anche famiglie, devono pagare i conti.

Vi farò alcuni esempi dalla mia esperienza solo per illustrarvi come sia facile farlo se siete sensibili al problema. Mi rendo conto che sembra stia cercando di farmi apparire buono ma non credo di essere migliore di chiunque altro solo non ho l'esempio di nessun altro a portata di mano, proprio adesso.

• Il primo esempio è un progetto di nome Miro (<http://www.getmiro.com/>), il quale produce software per scaricare video da Internet e riprodurli. Mi iscrivo a molti video podcast come anche ad

alcuni canali di YouTube e così è come lo faccio. E uso questo software ogni giorno, così è un buon candidato da sostenere. Circa un anno fa stavano cercando persone da iscrivere in una campagna di raccolta fondi dal nome "Adotta una riga di codice" per il quale avreste pagato 4 dollari al mese attraverso PayPal. Mi sembrava bello così mi sono iscritto. Dopo tutto ricevo ben più che 4 dollari al mese di benefici da questo software e sono arrivato a fare affidamento su di esso ogni giorno.

- Sono anche un utente di KDE su tutti i miei computer. Alcuni mesi addietro, vidi un post da uno degli sviluppatori, Sebastian Trueg (<http://trueg.wordpress.com/>), che aveva bisogno di raccogliere soldi per sostenersi affinché potesse continuare il suo lavoro con KDE. Diversamente da alcuni degli sviluppatori, non aveva alcuno stipendio aziendale a supporto del suo lavoro su KDE. Ebbene, uso KDE ogni giorno, faccio affidamento su di esso e ho fatto clic sul pulsante PayPal per una donazione (il mio ricordo è che gli ho donato 10 dollari, non un grosso ammontare ma spero che tra tutti gli utenti di KDE abbia raccolto abbastanza denaro da continuare a lavorare.)

- La mia particolare distribuzione di elezione è Kubuntu e, di nuovo, la uso tutti i giorni. Non credo che Canonical

abbia bisogno della mia donazione per continuare ma loro basano il proprio lavoro su Debian, così quando ho visto una raccolta fondi per scrivere e pubblicare il "Manuale per l'amministratore di sistema Debian" ho promesso un piccolo ammontare (di nuovo, credo che siano stati 10 dollari o simili. Per me 10 dollari sono l'ammontare che posso donare occasionalmente senza preoccuparmi riguardo al pagare i miei conti.)

Un'altra forma di supporto che potete dare è unendovi a qualcuna delle organizzazioni filantropiche Non-Profit che supportano il Free Software. Ve ne sono una quantità ma ne noterò

alcune. La prima è la Free Software Foundation (<http://www.fsf.org/>). Questa è stata fondata da Richard Stallman ed è l'unica organizzazione sul mio elenco che è direttamente concentrata sul difendere le nostre libertà software. Questo è il gruppo che promuove la licenza GPL. A cagione della mia stessa libertà è molto importante per me, sono fiero di dire che sono un membro. A 10 dollari al mese, questa è un po' più costosa della mia donazione di cui sopra, ma sono lieto di farla. Un altro gruppo che potete sostenere attraverso una condizione di socio è la Linux Foundation (<http://www.linuxfoundation.org/>).

Questo gruppo paga il salario di Linus Torvalds (e ha appena annunciato che supporterà Greg Kroah-Hartman) così se il Kernel Linux fa per voi sarebbe una bella cosa unirsi. L'adesione individuale è di 99 dollari l'anno. Dopo vorrei menzionare il Linux Fund (<http://www.linuxfund.org/>). raccoglie denaro attraverso ciò che si chiama "Affinity cards", ovvero carte di credito con un logo del vostro gruppo favorito. Molti di voi le hanno viste a sostegno di squadre sportive o università ma potete sostenere il Free Software. E a dispetto del nome "Linux Fund", supportano anche BSD, che è Free Software secondo ogni definizione. Tutto quello che dovete fare è sottoscrivere per una carta di credito attraverso di loro e una piccola parte dei vostri acquisti andrà a sostenere il progetto che sceglierete.

L'ultimo che mi piacerebbe menzionare è il Software Freedom Conservancy (<http://sfconservancy.org/>). Questo è un gruppo no-profit diretto da Bradley Kuhn che aiuta molti progetti. Essenzialmente fornisce la struttura legale per rendere possibile ai progetti più piccoli di raccogliere denaro mentre lo SFC gestisce le spese generali amministrative. Bradley era un tempo alla Free Software Foundation ed è ancora la persona più



attiva nel difendere la GPL, così questo è un nome che potreste ben aver sentito prima. Ma al SFC lui aiuta in modo diretto, aiutando tutti questi progetti. Gli attuali progetti membri includono Amarok, Git, Samba e Wine. Penso che almeno alcuni di questi progetti producano software che utilizzate, così potete aiutarli con una donazione.

Essere coinvolti

Abbiamo esplorato alcuni dei modi in cui tutti possono sostenere il Software Libero, come inoltrare bug, scrivere documentazione e fornire supporto finanziario. Voglio concludere esplorando quello che può essere il modo migliore di tutti per cominciare e questo è essere coinvolti. Unitevi a un gruppo. Rendetevi utili.

Il primo posto dove potreste voler guardare è il Linux User Group locale (LUG). È dove potete incontrare gente nella vostra comunità che sia anche interessata nel Free Software. Potreste pensare che qui si discuta solo di Linux ma scommetto che rimarreste sorpresi. So che il mio LUG locale ha oratori che trattano una vasta gamma di argomenti nel Free Software. Il mese scorso abbiamo appreso di Sourceforge, per esempio,

che supporta un mucchio di differenti progetti di Free Software. I LUG forniscono anche un'apertura verso la comunità, facendo anche delle feste d'installazione e cooperando con le scuole e le organizzazioni locali. Suggesto sempre alla gente che questo è il primo posto dove andare sia per ottenere aiuto che per essere coinvolto.

Il posto successivo in cui vorreste andare a esplorare è con la vostra distribuzione Linux d'elezione. La mia è Kubuntu, che è una variante di Ubuntu che usa il desktop KDE. Così, mi sono unito alla comunità locale di Ubuntu (ovvero LoCo) che nel mio caso è Michigan negli Stati Uniti. Questo gruppo organizza dei Bug Jam dove le persone si mettono insieme per compilare e lavorare sui bug. E due volte l'anno organizzano delle feste di rilascio quando esce una nuova release. So che Fedora ha quello che chiamano il programma Fedora Ambassador e molte altre distribuzioni hanno delle opportunità di essere coinvolti. Dovete solo chiedere.

Infine, sto per menzionare le varie conferenze Linux e Free Software. Sono coinvolto con quella di nome Ohio Linux Fest dove sono il direttore della Pubblicità. Ho appena finito di scrivere una pagina per il nostro sito

web (<https://ohiolinux.org/node/187>) dove ho elencato 8 posti principali che stiamo cercando di riempire, come anche un mucchio di posti per il momento dell'evento per dei volontari. Se non siete mai stati coinvolti in un evento come questo, potreste non rendervi conto di quanto lavoro implica fare in modo che la magia accada ogni anno. Ma è un lavoro duro e tutti cercano dei volontari che aiutino ad allestirlo. E ciò è qualcosa che potete fare anche se non vi sentite di inoltrare bug e scrivere documentazione o non avete i soldi per fornire supporto finanziario. Potete sempre prestare aiuto a questi eventi. Vi sono possibilità che ve ne sia uno non lontano da voi.

Ciò che importa veramente, comunque, è che facciate un contributo di qualche genere. Come abbiamo detto quando abbiamo iniziato questa serie di post, il Free Software significa software supportato dalla Comunità. Quando cessa di avere il supporto della comunità, muore. Se apprezzate il Free Software, allora avete la responsabilità di supportarlo, in un modo o in un altro. Il mio ruolo qui è quello di darvi idee su come potete farlo.

È RITORNATO!

Ritorna il podcast di Full Circle!

NEW

Potrà essere una nuova squadra di podcasters, ma il formato sarà lo stesso.

Parleremo di Full Circle Magazine, novità, recensioni e interviste.

La nostra nuova squadra è:

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

Sono tutti membri del Lug di Blackpool (GB)
<http://blackpool.lug.org.uk>

L'episodio è disponibile dalla pagina home di FCM



Download

MORE UBUNTU!

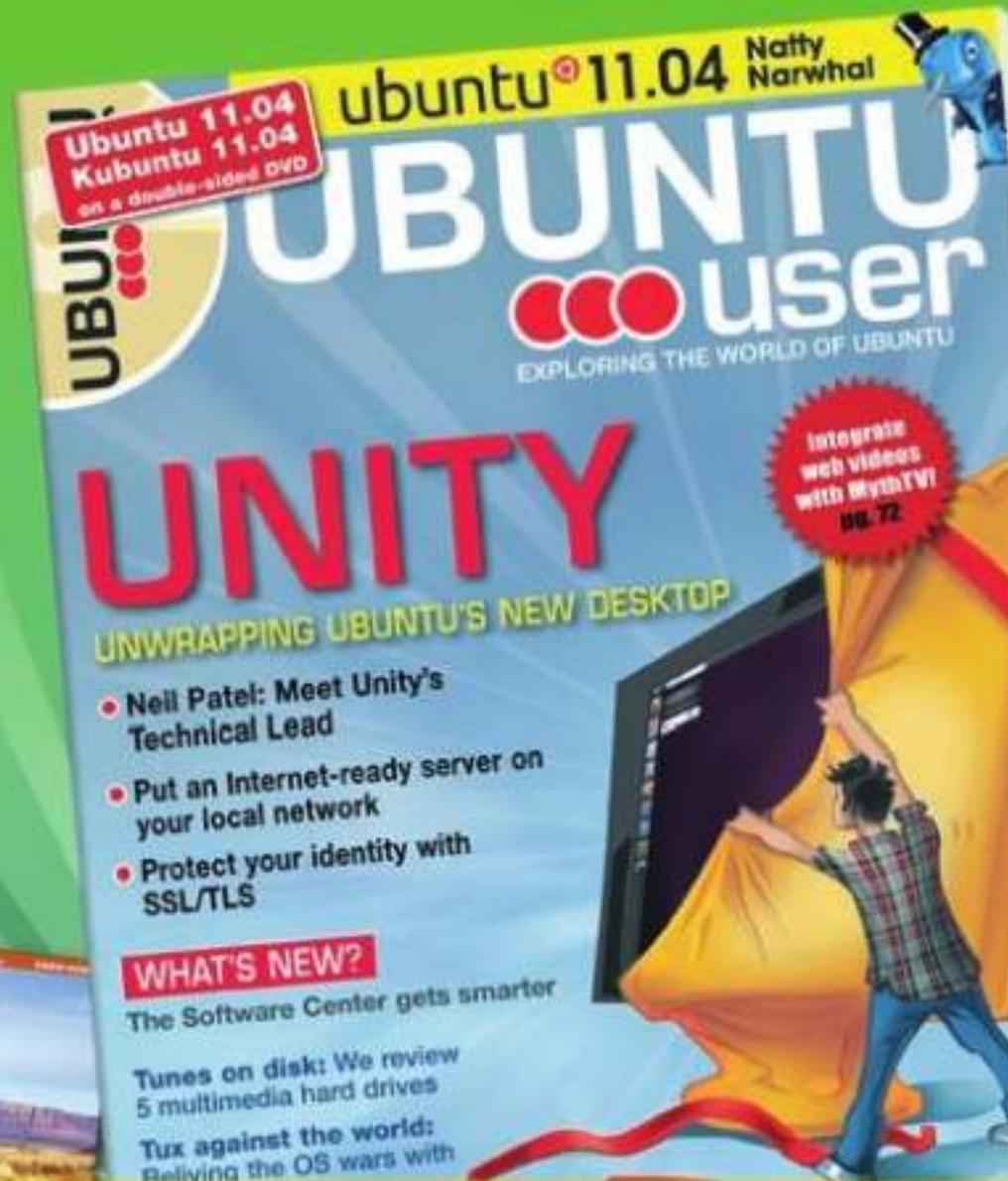
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

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!



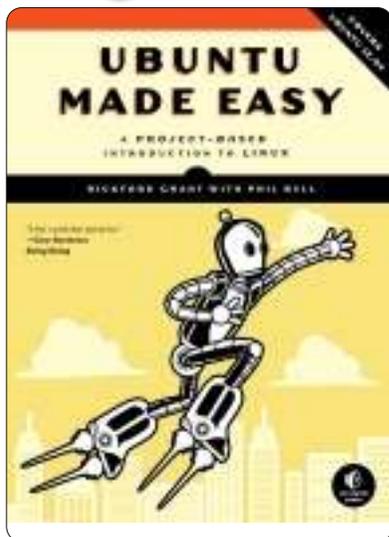
UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Luglio 2012, 480 pagine

ISBN: 978-1-59327-425-2

<http://nostarch.com/ubuntuadeasy>

I primi due capitoli di "Ubuntu Made Easy" incominciano spiegando cos'è Linux e come provarlo (esatto, il libro arriva con un Live CD), e, se vi piace, come installarlo. Ci sono un buon numero di immagini delle schermate che mostrano ogni passo dell'installazione.

Con Ubuntu installato il libro mostra come funziona il desktop. Questo è un particolarmente utile

specialmente ora che Ubuntu usa Unity invece del tradizionale ambiente di Windows con l'equivalente pulsante "Avvio", barra degli strumenti, e cose simili. Unity è fantastico per imbrogliare i nuovi utenti.

Il quinto capitolo si occupa con grande dettaglio di come stabilire una connessione, sia attraverso un moderno router wireless che con un modem seriale via cavo. Mostra anche una foto di una porta seriale. Quale antichità! Poi spiega il funzionamento di browser, email, client, microblogging e la chat.

Da lì si arriva al cuore dell'installazione e dell'aggiornamento dei programmi attraverso l'Ubuntu Software Center. Se state attenti Full Circle Magazine

CONTENTS:

Chapter 1: Becoming a Penguinista - Welcome to the World of Linux
Chapter 2: Wading and Diving - Running and (If You Like) Installing Ubuntu
Chapter 3: A New Place to Call Home - Getting to Know the Desktop
Chapter 4: More than Webbed Feet - Connecting to the Internet
Chapter 5: Slipping and Sliding - Exploring the Internet, Linux Style
Chapter 6: Rounding Out the Bird - Downloading, Installing, and Updating Programs the Easy Way
Chapter 7: A Tidy Nest - File and Disk Handling in Ubuntu
Chapter 8: Simple Kitten Ways - Getting to Know the Linux Terminal and Command Line
Chapter 9: Dressing Up the Bird - Customizing the Look and Feel of Your System
Chapter 10: Gutenbird - Setting Up and Using Your Printer and Scanner
Chapter 11: Polyglot Penguins - Linux Speaks Your Language
Chapter 12: Penguins at Work - Getting Down to Business in Linux
Chapter 13: Right-Brain Penguins - Linux Does Art
Chapter 14: Tux Rocks - Music a la Linux
Chapter 15: Pluggin' in the Penguin - Ubuntu and Your iPod, iPhone, and Other Digital Media Devices
Chapter 16: Couch Penguins - Video and DVD Playback in Ubuntu
Chapter 17: Feathered Flippers - Linux Gaming
Chapter 18: Sweet Home Antarctica - Linux Around the House
Chapter 19: Penguins at the Gates - Working with Ubuntu in a Windows World
Chapter 20: Defending the Nest - Security
Chapter 21: A Colony of Penguins - The Ubuntu Community
Chapter 22: Wounded Wings - Fixing Common Problems
Appendix A: Installing Ubuntu from a USB Flash Drive
Appendix B: Ubuntu Desktop CDs for AMD64 Users
Appendix C: Manually Partitioning Your Hard Disk
Appendix D: Resources

spunta in un paio di immagini delle schermate. Prima di andare avanti il libro parla del manager per gli aggiornamenti e dell'aggiunta di nuovi repository. Un fattore interessante è che gli autori si prendono il tempo di spiegare l'aggiunta di PPA.

Il capitolo successivo si occupa della gestione con Nautilus, creare CD/DVD e usare le dispositivi di memoria USB. Niente di troppo complesso, ma abbastanza affinché le persone sappiano fare un backup.

Ma non si è neanche a metà del

libro che già incomincia con i comandi da terminale. Spiega l'installazione di pyWings da linea di comando. Ma non ha ancora fatto un cenno a office/grafica/media! Solo dopo aver spiegato come svolgere complesse attività sul terminale spiega come cambiare lo sfondo del desktop che sembra una cosa semplice.

Dopo aver configurato la stampante e cambiato la localizzazione si arriva ad usare LibreOffice. Svolge un buon lavoro nel spiegare le varie parti che compongono la struttura della suite da ufficio e spiega rapidamente come usare ogni parte.

A metà il libro insegna ad importare le fotografie dai supporti e pubblicarle online. Ma perché usare Facebook? Non sarebbe stato meglio Flickr o qualcosa di più adatto alle fotografie? Dopo qualche parola su Gimp viene trattato l'audio con Rhythmbox e il ripping di CD audio. Nella parte dedicata ai dispositivi Android è apprezzabile la menzione alla tendenza attuale di usare MTP (piuttosto che la vecchia opzione di memoria USB) e spiega come Ubuntu 12.04 MTP sia più amichevole con Android. Diverse pagine dopo troviamo che alcuni dispositivi Apple hanno la formattazione HFS+ che non

va altrettanto bene con il kernel Linux.

Dopo la riproduzione dei video, si entra nella sezione dedicata ai giochi in cui vengono menzionati diversi titoli di vario genere.

È inevitabile che, ad un certo punto, la macchina Linux venga a contatto con quella Windows. Nel capitolo 19 viene spiegato come montare le unità a disco Windows e come installare e usare Wine.

Nella parte finale il libro parla della comunità e di come ottenere aiuto. Un grande ringraziamento a No Starch Press per l'inclusione di Full Circle Magazine nell'elenco dei siti degni di nota. Sicuramente è un onore!

Il capitolo conclusivo mostra cosa fare nel caso in cui ci siano degli errori e c'è necessità di assistenza o, peggio ancora, della modalità provvisoria.

Mi piacciono le informazioni contenute in "Ubuntu Made Easy", ma non sono sicuro che sia una buona idea quella di iniziare con lo spiegare cosa è Linux/Ubuntu. Secondo me, sarebbe stato meglio spiegare prima come provare Ubuntu e poi, dopo che l'utente l'ha provato, spiegare in cosa

consiste Linux. Gli altri capitoli sono buoni, ma, magari, ci sarebbe voluto un piccolo aggiustamento. Probabilmente io avrei spiegato come gestire i dispositivi Android/Apple e le applicazioni per l'ufficio prima di spiegare come installare pyWings da linea di comando.

In conclusione è un buon libro per i neofiti, ma probabilmente dovrebbe spiegare di non preoccuparsi per l'uso precoce del terminale.

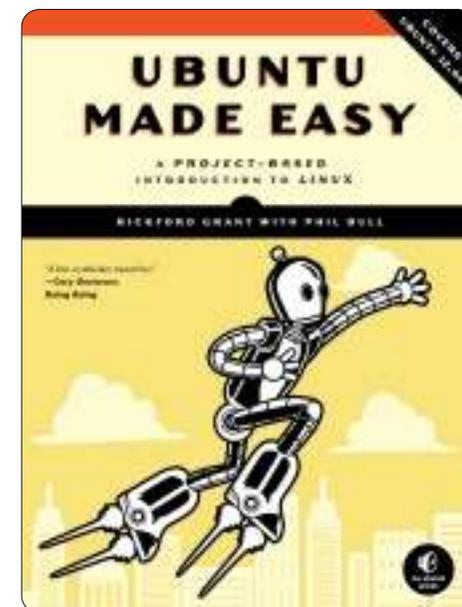


Ringraziamo la No Starch Press per la copia per la recensione di "Ubuntu reso facile". Per favore supportate la No Starch comprando



no starch press

i loro libri tramite:
<http://nostarch.com>





Con il rilascio della 12.04 siamo in una posizione fortunata; c'è una base di utenti in crescita, una comunità in salute e un sacco di persone molto intelligenti che scrivono e lavorano su Ubuntu. Sono stati anche stampati alcuni libri di grande spessore e piuttosto costosi sulla materia. Ma, in linea con la filosofia del software libero, abbiamo deciso di dare uno sguardo ad alcune delle pubblicazioni gratuite disponibili per aiutare voi e i vostri novizi Ubuntu lungo il percorso.



Manuale di Ubuntu Muktware - 12.04 LTS - Prima Edizione

<http://www.muktware.com/articles/3556/muktware-ubuntu-manual>

Questo manuale è destinato ai nuovi utenti di Ubuntu che provengono da altri sistemi operativi e anche per gli utenti che aggiorneranno da Ubuntu 10.04 LTS. È un manuale prodotto dalla comunità per la comunità. Quindi, è disponibile gratuitamente ed è distribuito sotto la licenza CC-BY-SA 3.0.

Tratta tutti gli elementi del mondo Ubuntu, partendo dalla preparazione del computer per l'installazione e l'uso di Ubuntu fino agli argomenti avanzati. Guida un nuovo utente dentro al mondo Ubuntu. Un intero capitolo è dedicato a come lavorare efficacemente con Ubuntu, trattando alcune delle caratteristiche chiave di Ubuntu 12.04 quali gli Spazi di Lavoro Virtuali, il Desktop Unity, la visualizzazione Spread e il passaggio da un'applicazione all'altra.

Da un sito descritto come una 'Rivista del software libero': il gruppo di www.muktware.com ha messo insieme un manuale di Ubuntu che può essere ottenuto direttamente dal Software Centre di Ubuntu!

Rilasciato sotto la licenza Creative Commons, da un gruppo per il quale l'inglese non sembra essere la loro lingua madre, il manuale di Ubuntu Muktware è un altro tentativo di produrre un manuale per i nuovi utenti. Come tutti i manuali per principianti, in linea di massima fa la cosa giusta, aprendo con 'Riguardo a Ubuntu', 'Perché Ubuntu', 'Chi c'è dietro a Ubuntu', 'Le versioni di Ubuntu' e 'Contribuire a Ubuntu'.

In pratica, le probabilità sono, se ce l'hai avuto, che conosca molte di queste cose, te l'hanno consigliato e non te ne potrebbe interessare di meno, oppure vuoi andare avanti usandolo. Perché nessuno può realizzare un riquadro in PDF con un po' di informazioni grafiche e collegamenti rapidi per passare alla sezione che si desidera, in questo caso il capitolo 4 a pagina 11, Ottenere Ubuntu, seguito dal Capitolo 5,

Installazione?

La parte II, Usare Ubuntu, trova il ritmo giusto, con una panoramica del Desktop Unity, del Launcher e del HUD. Il manuale ha una disposizione leggermente strana di alcune pagine e pause, ed eccentriche didascalie. La spiegazione di HUD non è particolarmente buona. Il Software Centre è spiegato molto bene, con avvertimenti nelle posizioni appropriate.

Poi, c'è un'intera sezione sui 'Fondamenti del terminale'. Tale contenuto è ben scritto e presentato, ma io sono indeciso sull'uso del terminale. A chi è rivolto questo manuale? Ci si attiene a descrivere l'interfaccia grafica, dopo tutto si può fare il 95% delle attività comuni tramite Nautilus, comprese le autorizzazioni ordinarie; oppure si riconosce che ci sono vie più rapide per la competenza tecnica e che si vive nel mondo reale, dove il terminale Linux esiste ancora? Sulla base di questa seconda alternativa, i 'Fondamenti del terminale' è fatto bene.

La sessione successiva riguarda

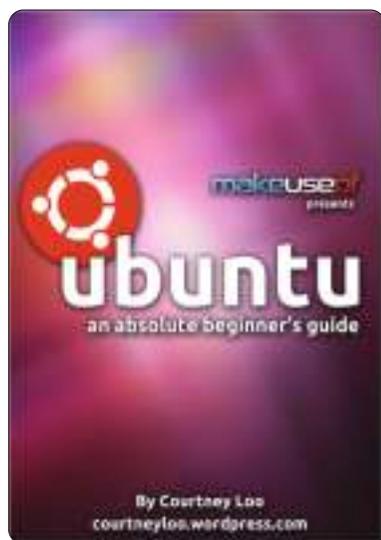
l'Esecuzione di attività di base, che tratta molto, molto brevemente, in ordine sparso, il Micro-blogging, la riproduzione di formati multimediali, la suite Office, la connessione e la configurazione di Internet, la stampa, le e-mail, la navigazione del web, la condivisione di file e i giochi.

'Argomenti Avanzati' poi va un po' fuori dai binari, installare desktop alternativi ne descrive in realtà solo uno, Gnome Shell. Qualcuno esegue Gnome Shell su Ubuntu? Qualche nuovo utente?

'Lavorare Efficacemente usando Ubuntu' parla poi degli Spazi di Lavoro. Sicuramente questo fa parte di una sezione precedente. Passaggio da un'applicazione a un'altra, forse? Poi viene 'Personalizzare Ubuntu' che manifesta lo scopo e l'ambizione di questo manuale, l'installazione di lenses e scopes, di applicazioni di terze parti e la personalizzazione dell'aspetto. Anche 'Gestione della Privacy' merita una menzione. La parte III, 'Ottenere Aiuto', contiene riferimenti a vari forum, wiki e newsletters.

Come 'manuale prodotto dalla comunità per la comunità', gratuitamente, è un eccellente sforzo; il tempo e l'esperienza potrebbero

suggerire al gruppo alcuni modi migliori di fare le cose.



Ubuntu, Una Guida per il Novizio Assoluto

di Courtney Loo, edito da Justin Pot.

<http://courtneyloo.wordpress.com/2012/01/23/ubuntu-an-absolute-beginners-guide/>

Si può dire che una tecnologia sta diventando popolare quando i media generalisti della tecnologia iniziano a produrre materiale per essa:

Ubuntu è un sistema operativo per computer libero e gratuito con 20 milioni di utenti nel mondo. Ma è anche molto più di questo: è uno stile di vita, un

progetto collaborativo e, primo e più importante, Ubuntu è una comunità di persone.

Se state leggendo questa guida, siete probabilmente interessati a passare oltre ai sistemi operativi proprietari quali Windows e Mac OS X; forse avete già installato Ubuntu sul vostro computer ma non siete sicuri sul dove iniziare.

Onestamente, questi manuali stanno iniziando a farmi impazzire. Come possono così tante persone ottenerlo in modo così sbagliato? Prendere consiglio da un buon dipartimento di marketing. Afferrare lo spettatore dall'inizio; mostrare, raccontare, vendere. Dare loro immagini, colori. Dargli il 'caspita!, accidenti!, ah però!..

Loro non vogliono una lezione di storia. Non gli serve un corso di Sociologia Generale. Necessitano di risposte. Cos'è questo, perché ne ho bisogno, perché è tanto migliore di quello che sto utilizzando ora?

Il manuale di Courtney Loo è lungo soltanto 32 pagine. Meno della metà del materiale che dovrebbe esserci in una guida per il novizio assoluto.

Inizia con il classico errore; Cos'è, la

filosofia Ubuntu, come può essere gratuito. Scherzando riferendosi a Linux come alla temuta parola L, cerca di demistificare e spiegare Linux. Nel frattempo, sto ancora aspettando...

Il Capitolo 3, Rilasci di Ubuntu, è un'intera, non necessaria, lezione di storia con un orribile aspetto pieno di numeri di versione, nomi di codice e rilasci. NOIOSO! TAGLIARE!!!

Pagina 10: Installazione. Finalmente! Modi differenti di installare Ubuntu è davvero un utile resoconto; tramite ISO, penna USB, Doppio avvio, co-esistenza con Windows e Mac o attraverso Wubi. Meglio!

Il Capitolo 5 è Supporto e Comunità. Aspettate, non ho ancora visto nulla di tutto ciò! Non me lo avete mostrato? Perché mi preoccupa di altra documentazione libera e delle risposte di Launchpad?

Capitolo 6, pagina 16: Iniziare con Unity. Tranne che no. "Prima di Unity c'era GNOME: Un po' di storia" NOOO!!! Non mi INTERESSA!!! Non me ne frega un accidente di Gnome e del suo logo 'impronta di piede' stile Fisher-Price. Questo è il Capitolo 6! ANDATE AVANTI CON QUESTO!!!

La pagina 17 finalmente mostra e descrive Ubuntu Unity. Le prossime poche pagine sono dense (più spazio bianco qui, per favore) e finalmente fornisce alcune informazioni decenti su Ubuntu, Unity, la Dash, la navigazione e il pinning. Il paragrafo 7 è intitolato Applicazioni Ubuntu (Come Faccio a ...?); aggiornare il computer, installare software e applicazioni, scaricare, navigare, gestire le foto, ascoltare musica.

Qui c'è un fatto. Il primo elemento in Ulteriori Letture è un articolo su MakeUseOf.com: Ubuntu Restricted Extra: la prima cosa che dovrete installare su Ubuntu. La sezione di Loo 'Ascoltare la Musica' non ne fa menzione. Se avete dei file musicali .MP3, questa è la prima cosa che vorreste sapere. Ma non lo fa. È nelle note in calce a una guida che si ferma a pagina 30. Sono un principiante assoluto e hai fatto poco più che prendermi in giro...

La guida di MakeUseOf sembra essere stata scritta per uno stile casalingo sotto un restrittivo mandato (e una licenza proprietaria!). Sebbene mi piacciono gli elementi dello stile di scrittura, vi è un buon numero di cose sbagliate con questa guida. RC



Progetto Manuale di Ubuntu: Iniziare con Ubuntu 12.04

<http://ubuntu-manual.org/>

Iniziare con Ubuntu 12.04 è una esauriente guida per iniziare con il sistema operativo Ubuntu. È stata scritta sotto una licenza libera e si può liberamente scaricare, leggere, modificare e condividere.

Il manuale vi aiuterà a prendere familiarità con i compiti di tutti i giorni quali navigare sul web, ascoltare musica e scansionare documenti. Con un' enfasi sulla facilità nel seguire le istruzioni, è adatto a tutti i livelli di esperienza.

La homepage del progetto, secondo me, fa davvero un buon lavoro di descrizione e recensione del manuale:

- Facile da capire: il loro manuale ha istruzioni passo-passo ed è libero da gergo (per lo più)
- Un'immagine è meglio di mille parole: molte immagini di schermate vi mostrano come lavorare (favoloso)
- Curva di apprendimento progressiva: inizia con le basi e vi insegna come lavorare attraverso ogni capitolo
- Dozzine di linguaggi: tradotto in più di 52 linguaggi, comprese le schermate localizzate
- Licenza CC-BY-SA: scaricare, modificare, riprodurre e condividere quanto più vi piace
- Stampa amichevole: dispone di una versione ottimizzata per la stampa, per salvare gli alberi
- Sezione Risoluzione dei problemi: per aiutarvi a risolvere rapidamente i problemi comuni di Ubuntu

Ora, il titolo è Iniziare. Sfortunatamente, il gruppo sta ancora commettendo lo stesso errore che ho notato nella primissima edizione. C'è troppo materiale noioso all'inizio. Materiale intellettualmente importante; eticamente importante. Ma noioso. Perché è necessario che sia inserito nel primo paragrafo? Perfino

se lo si chiama prologo: Benvenuti, Filosofia Ubuntu, Una breve storia di Ubuntu, Ubuntu è giusta per voi? (questa mi piace), Dati del contatto, Il gruppo, Convenzioni utilizzate in questo libro (utile).

Con il paragrafo sull'Installazione, la qualità comincia a trasparire. Questa è una guida passo-passo, pertinente, con le immagini giuste.

Il paragrafo Desktop dispone di barre laterali, definizioni, illustrazioni e opera nel giusto ordine attraverso le cose che dovete conoscere; Unity, Launcher, Dash, Gestione delle finestre, aree di lavoro, gestore dei file, ricerca, personalizzazione, accessibilità.

Lavorare con Ubuntu è un esaustivo paragrafo lungo almeno 50 pagine, che illustra le applicazioni standard. Importante, affronta il tema dei codec per la riproduzione di diversi formati multimediali.

C'è un paragrafo sull'hardware, un'area nella quale molti utenti di computer rimangono bloccati, stile "L'inferno dei driver", nel configurare e impostare i vari dispositivi. Schermi, stampanti, macchine fotografiche, schede audio, scanner sono trattati tutti con sufficiente profondità

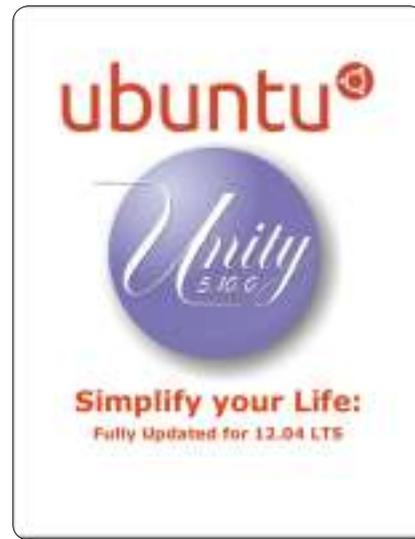
passando attraverso una configurazione comune.

La gestione del software passa quindi attraverso l'installazione e la manutenzione dello stack software della propria macchina, il Software Centre e il meccanismo di installazione dei pacchetti. Menziona il terminale, ma non si addentra nei dettagli. La sicurezza è delineata, trattando di firewall, permessi, utenti e gruppi. C'è un breve ma delizioso paragrafo sulla risoluzione dei problemi. In 'Trovare Aiuti Aggiuntivi' c'è una buona lista di fonti.

In fondo, dove va messa, è inserita integralmente la licenza del software libero. C'è anche un glossario decente.

Critiche? Ne ho pochissime poiché il Manuale di Ubuntu è oramai una pubblicazione matura. Certo, si poteva fare con qualche foto in più, se non altro per alleviare alcune delle pagine che sono abbastanza insipide e pesanti di testo. Il testo della barra laterale è di un carattere troppo piccolo quindi potreste perdervi alcuni frammenti veramente utili.

Semplificare la Propria Vita: la "Guida di



Orientamento a Unity", emendata.

<http://ubuntu-za.org/sites/default/files/unity-5-10-0-final-pdf.pdf>

Con il rilascio di Ubuntu Linux 12.04 LTS, la locale comunità Ubuntu di Vancouver (UVLC) ha aggiornato la propria guida al desktop Unity. La pienamente riveduta "Guida di Orientamento a Unity", in passato "Semplificare la propria vita con Ubuntu Unity", è pubblicamente disponibile e merita di essere più facile da trovare.

Citando il redattore capo nonché Ubuntu Buzz Generator, Randall Ross:

- Se sei nuovo a Ubuntu, o a Unity, o a

entrambe, è di sicuro degna di una lettura.

- Se hai già installato Ubuntu 12.04 LTS, allora questa guida è per te.
- Se dubiti che Unity sia potente e utile, pensiamo che questa guida possa influenzare la tua opinione.

Non importa qual'è la vostra familiarità con Ubuntu, vi prego di condividere questa guida con i vostri vicini, amici e familiari, specialmente quelli dall'altra parte dell'abisso!

È un altro lavoro di spicco del gruppo di Vancouver nel produrre una guida chiara su un soggetto tecnico (lo so, le ho fatte, compresa una Guida a Unity per Full Circle Magazine). Applausi vanno al caporedattore Charlene Tessier e al gruppo di ospiti editori/correttori di bozze da Ubuntu Vancouver.

A prima vista, la Guida di Orientamento a Unity è più leggera e molto più veloce da leggere rispetto all'originale. È orientata verso coloro che stanno imparando e vivendo per la prima volta l'interfaccia Unity di Ubuntu. Il suo fulcro è di orientarvi rapidamente, permettendovi così di andare avanti con le vostre attività giornaliere al computer.

Questa è più strettamente

focalizzata rispetto ad altre guide, poiché presuppone che abbiate già installato Ubuntu con Unity e quindi va avanti con il lavoro. Utilizza un'impaginazione molto semplice con molto spazio bianco, le istruzioni sono infallibilmente chiare e concise.

Fa ciò che dice sulla copertina, per la maggior parte, sebbene ero inizialmente confuso nel trovare le spiegazioni di Unity HUD (Head Up Display) in fondo, avvertendo davvero che dovrebbe andare prima, appena dopo la descrizione della Dash Unity. Dopo tutto, l'HUD è una caratteristica molto strombazzata nella 12.04. Poi il pensiero divenne chiaro, l'HUD è il 'risparmiatore di lavoro' quando si è in un'applicazione, quindi la guida parla prima delle applicazioni.

Si tratta di un lavoro di squadra ben strutturato, ben progettato. Lo consiglio vivamente.

Conclusioni

Nel complesso, penso ancora che il libro del gruppo di Vancouver, Guida di Orientamento a Unity raggiunge il miglior equilibrio tra stile e contenuti, ma il Manuale di Ubuntu è la più grande opera di consultazione, una di quelle buone.

Se le occhiate potessero uccidere

Sono un fan di Ms office proprio per il suo aspetto, solo che poi faccio tutto il mio lavoro con LibreOffice. Ms office rende la mia esperienza frustrante ogni volta che provo a farci qualcosa di incredibile. L'apparenza inganna, ma può uccidere. MS office è uno dei motivi per i quali molti miei amici non passano a Ubuntu. LibreOffice ha bisogno di una ristrutturazione della sua interfaccia utente, per creare una prima impressione... di amore a prima vista, potremmo dire! Tuttavia, nell'immediato futuro, gli sviluppatori di LibreOffice non hanno molte risorse per una ristrutturazione approfondita. Considerato che LibreOffice adesso è la suite per l'ufficio predefinita di Ubuntu, penso che Canonical dovrebbe sostenere il progetto. LibreOffice è la migliore suite per l'ufficio, anche di MS office. A parte l'interfaccia utente, qualche piccola modifica come l'integrazione di HUD a un livello più approfondito e il supporto per il cloud su Ubuntu One, possono renderla decisamente un passo avanti rispetto a MS office.

Uttamv

FVWM FTW!

Ho letto l'articolo di Alan Ward (Linux Lab - Rendere l'avvio di *buntu 12.04 più veloce) del numero 63. Alla fine dell'articolo Alan ha fatto vedere il suo desktop, ed era FVWM (F Virtual Window Manager) naturalmente. È possibile avere delle istruzioni passo-passo per installare FVWM dalla riga di comando di un sistema Ubuntu 12.04?

JP

Alan ha risposto:

Sia FVWM (la versione semplice) e FVWM-crystal (quella un po' più bella) sono entrambe nei repository e più precisamente nella sezione universe. Quindi tutto ciò che dovrai fare, dalla riga di comando, sarà:

```
sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install fvwm-crystal
```

(o "apt-get install fvwm" se volete

FVWM semplice)

e dovresti essere pronto. In alternativa, qualsiasi software grafico di installazione come Synaptic, dovrebbe trovarli al posto tuo.

Fatto ciò dovrai uscire dalla sessione e, nella lista dei gestori delle sessioni desktop, dovresti trovare la voce di fvwm. Per esempio, in lightdm:



Come per la configurazione, non ci sono molte informazioni sul web. La guida su FVWM di Gentoo è la più completa che ho visto finora.
<http://en.gentoo-wiki.com/wiki/FVWM/Configuration>

Alan Ward

Seguici su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



[ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://ubuntuforums.org/forum/display.php?f=270)

Soluzioni semplici

Ho iniziato a usare Ubuntu nel 2006 con Edgy Eft. È sempre stato e sarà un grande sistema operativo. Io appoggio Ubuntu e tutto ciò che rappresenta. È grandioso vedere che Canonical lavora duro per soddisfare le richieste degli utenti che usano dispositivi touch-screen come tablet, smartphone e PC All-in-one.

Un po' di settimane fa ho installato Ubuntu 12.04 sul mio laptop da 15.3" ma, come tanti altri utenti, ho trovato Unity controproducente e dalla

configurabilità limitata. Ho installato quindi Xubuntu, per lo stile di interfaccia utente classico e semplice a cui molti utenti Linux sono abituati. Mi piacerebbe usare ancora Ubuntu per il supporto e per la buona affidabilità. So che si può sempre ripiegare su Gnome, ma penso che ci sia bisogno di una risposta a lungo termine che sia migliore per gli eventuali utenti lì fuori.

Vorrei condividere la mia soluzione a questo problema che divide gli utenti. La mia proposta è la seguente: quando un utente installa Ubuntu per la prima volta, gli si può chiedere che tipo di dispositivo usa. Le opzioni potrebbero essere Tablet e PC All-in-one = Interfaccia Unity e Desktop = Interfaccia Gnome. Credo che il lavoro debba essere fatto in entrambe le interfacce, così da rendere tutti gli utenti Ubuntu felici e contenti. Inoltre, una volta installato Ubuntu, dovrebbero esserci più opzioni per consentire una maggiore configurabilità e, naturalmente, un'opzione per tornare al classico menù a cui tutti siamo abituati. Mi chiedo anche come le aziende stiano facendo fronte a questo problema dal momento che, a quanto leggo, la maggior parte dei computer nel mondo sono PC per l'ufficio. Può darsi io sia un sognatore, anche se non lo credo. Se Canonical volesse indietro i suoi utenti desktop così come quelli esperti, dovrebbe

prevedere delle opzioni per ognuno di loro e non un approccio uguale per tutti. Semplice. I prossimi anni saranno molto interessanti riguardo lo sviluppo dell'interfaccia utente sui dispositivi informatici.

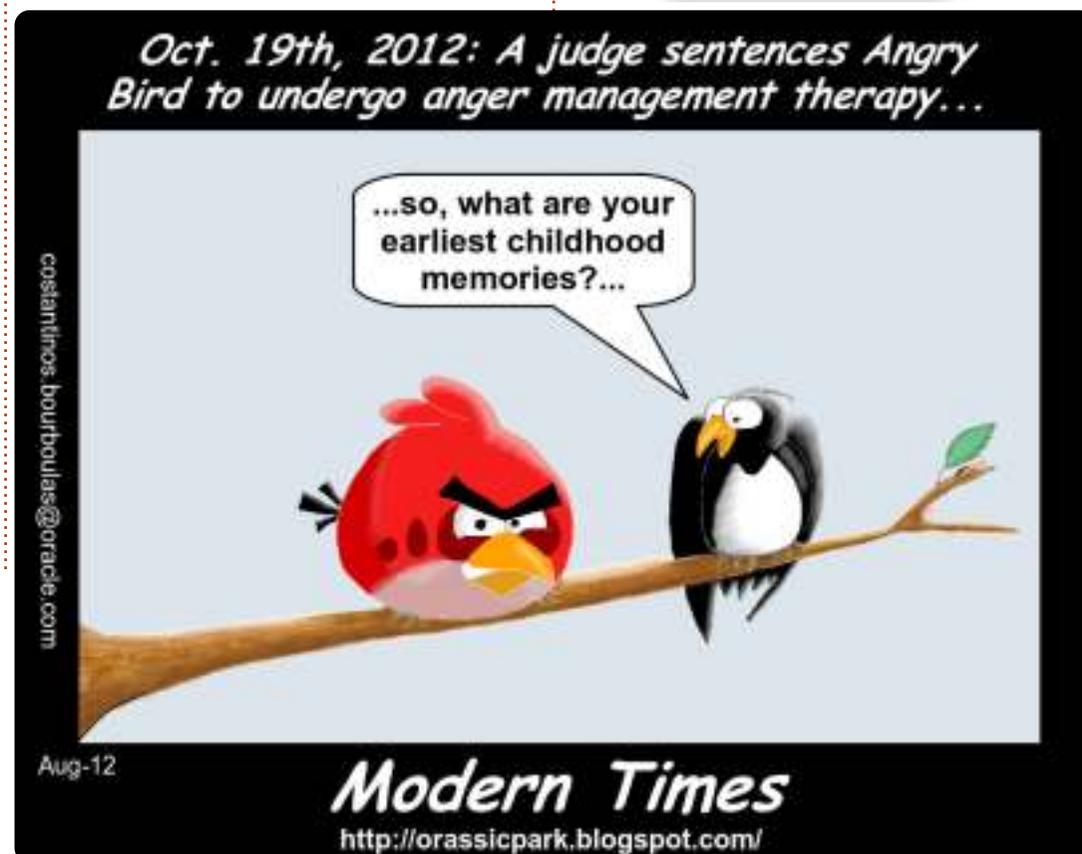
Chris Love

No Kgrazie

Recentemente ho provato Kubuntu 12.04, ho letto alcune recensioni su di esso e ho scoperto che avevano ragione: Kubuntu è abbastanza essenziale e ci vogliono un sacco di modifiche per renderla perfetta. Dopo essermi innervosito con la sensazione di arroganza di Kubuntu, ho provato PCLinuxOS KDE trovandola più veloce e fluida sullo stesso hardware, principalmente per come è stata configurata. Per giunta anche la rotellina del mouse funziona con PCLinuxOS, a differenza di Kubuntu. Io mi trovo a mio agio più con Gnome che con KDE, quindi tutto ciò che facilita farsi coinvolgere dal DE carino è sempre un qualcosa in più. Può darsi che proverò ancora Kubuntu una volta che saranno risolti alcuni bug ma, per ora, scelgo Gnome per la mia configurazione attuale e qualche volta gioco con KDE su PCLinuxOS.

Don

kubuntu





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.





D C'è un modo per avere più sfondi, oltre a quelli predefiniti, su Ubuntu 12.04?

R Sì! I miei siti preferiti per prendere sfondi interessanti sono National Geographic e Flightaware.

Diciamo che hai scaricato l'immagine lions.jpg nella cartella Immagini. Fai quindi clic con il tasto destro del mouse su un'area vuota della Scrivania e seleziona 'Cambia sfondo desktop'. Si aprirà una finestra sul cui lato destro si trovano delle miniature. Fai clic sul pulsante '+' sotto le immagini; si aprirà nautilus e da lì dovrai andare nella cartella Immagini. Seleziona 'Open' una volta che hai trovato lion.jpg. Infine chiudi la finestra 'Aspetto' e hai fatto.

D Ubuntu 12.04 sarebbe perfetto se potessi accedere più facilmente al Gestore Pacchetti Synaptic.

R Apri Synaptic e dopo aver digitato la password, apparirà l'icona sul Launcher. Facci clic sopra con il destro del mouse e seleziona Blocca nel launcher.

D Ho dei problemi con Present di LibreOffice. Lavorando in ambito aziendale, gli utenti sulla rete LAN posso aprire le mie presentazioni sui loro PC con Office per Windows 7 (presumo 2010), ma non possono leggere le diapositive. Riescono a visualizzare le immagini, ma non il testo. Le ho salvate in formato .pptx.

R Salvale nel formato .ppt

D Devo scoprire dove si trovano alcuni file.

R Dai un'occhiata a questa guida: <https://help.ubuntu.com/community/find>. Ecco qui un esempio: So che alcuni file nella cartella Documenti o nelle sotto cartelle iniziano con 'qa'. Apro il Terminale e inserisco il comando:

```
find Documents -name 'qa*'
```

D Ho un nuovo HP p7-1108p con Windows 7 già installato. Ho configurato il dual boot w/Ubuntu 12.04 e tutto ha funzionato bene, all'inizio. Dopo aver modificato quasi tutto, ho preso la sbagliata decisione di usare computer-Janitor. Dopo il riavvio ho ricevuto l'errore: error: invalid arch independent ELF magic. grub rescue

R (Grazie a **Oldfred** nel forum di Ubuntu) vai all'indirizzo: <https://help.ubuntu.com/community/Boot-Repair>

D Ho installato OpenClipArt da Ubuntu Software Center, ma come le utilizzo e dove si trovano?

R Sono in una sotto-cartella di /usr/share/clipart. Per utilizzarle, avvia LibreOffice Writer e fai clic su Strumenti/Galleria. Appariranno sulla sinistra i vari collaboratori, selezionane uno per vedere le clipart di tale persona.

D Come posso raffreddare meglio il mio laptop?

R Un primo approccio è di installare Jupiter. Vedi: <http://www.ubuntubuzz.com/2012/04/fix-laptop-overheating-problem-in.html>. La pagina non ti dice che dopo aver installato Jupiter devi chiudere e riaprire la sessione. Successivamente puoi selezionare "Modalità Risparmio Energia". Sul mio laptop la differenza è tra gli 8 e i 15 gradi.

Comunque, "modalità risparmio energia" significa anche "modalità basse prestazioni". Quando riproduco un video a 480p su youtube, va a tratti.

D Ho un computer Dell E220WF con un monitor ACER AL2216W connesso con l'adattatore video a una Radeon HD 6550D. L'ACER è connesso tramite cavo VGA, il Dell da un connettore DVI al VGA. Non appare nulla sull'ACER.

R Sostituisci il cavo DVI/VGA con un normale cavo VGA.

D Non utilizzo il DHCP sulla mia rete, ogni cosa è impostata con un indirizzo IP statico. Posso impostare una stampante senza file HP K8600dn per funzionare con indirizzo IP statico con Ubuntu?

R La stampante ha un proprio server web interno per la configurazione. Abilita il DHCP e poi trova quale indirizzo di rete gli è stato assegnato: apri il tuo gestore di file e fai clic su "sfoglia rete". Il risultato dovrebbe essere una lista dei nomi di

tutti gli dispositivi sulla tua rete. Per tradurre il nome nel relativo indirizzo IP usa il comando:

```
nmblookup [nome del dispositivo]
```

Inserisci quindi l'indirizzo IP nella barra degli indirizzi del tuo browser. Una delle opzioni di configurazione della stampante permette di impostare un indirizzo IP statico. Fatto ciò puoi disabilitare nuovamente il DHCP.

D Posso far girare il visualizzatore di immagini per Windows, Irfanview, sotto Ubuntu?

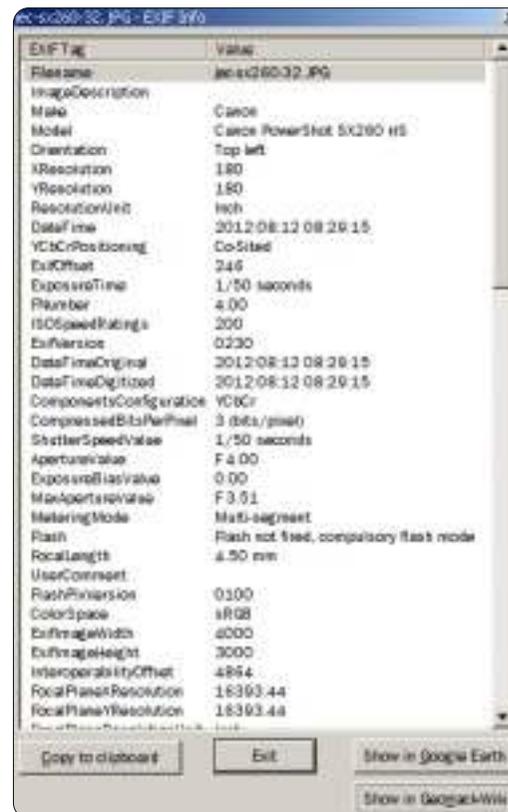
R Devi prima installare e configurare Wine. Dopo aver scaricato Irfanview, la via più semplice per installarlo è attraverso la linea di comando:

```
cd Downloads
```

```
wine iview433_setup.exe
```

Presumendo che il file sia nella cartella Downloads e che la versione sia la 4.33.

Se nel corso dell'installazione selezioni "crea collegamento sul



desktop", otterrai un'utile scorciatoia. Probabilmente vorrai installare dei componenti aggiuntivi quali exif da Tucows (con tale componente aggiuntivo puoi passare da un'immagine con dati GPS ad una posizione su Google Maps, con un paio di clic tramite "GeoHack Wiki").

D Utilizzo "Photo Sharing" in MSN Messenger. C'è un modo per farlo con Ubuntu?

R Non proprio. Ci sono diversi programmi per Linux che supportano la chat di MSN, ma il solo modo di avere Photo Sharing è di installare Windows su di una macchina virtuale come VirtualBox e usare poi MSN Messenger da lì.

D Il mio intero sistema diventa improvvisamente in sola lettura e quindi si rifiuta di partire. Uso un live CD per montare le mie partizioni e copiarmi alcuni file e ottengo svariate volte il messaggio: **File sharank by xxxxxxxx bytes; padding with zeros**

e

Cannot stat: Input/output error

Ho un intero backup su un disco esterno.

R Mi dispiace, è tempo di comprare un nuovo disco. Devi essere fiero di te stesso per avere un backup, troppo spesso si vede: "ora come faccio a recuperare le mie foto di famiglia dell'ultimo decennio".

D Ho appena aggiornato dalla versione 10.04 alla 12.04.1 utilizzando il metodo di aggiornamento online. Mi appare per due volte l'icona di Firefox sull'elenco di icone nella parte sinistra, ma nessuna delle due avvia effettivamente Firefox.

R (grazie a **Roy** del gruppo Yahoo Ubuntu Linux). Rinomina la cartella delle impostazioni di Firefox. Avvia il gestore dei file Nautilus e premi CTRL+H per mostrare i file nascosti. Trova .mozilla e (con il clic del tasto destro) rinominalo in mozilla.old. Firefox dovrebbe avviarsi e creerà nuovamente la cartella. Dovresti essere in grado di importare i tuoi segnalibri da mozilla.old.

Due suggerimenti e tecniche

QQ?



D annazione. Mia moglie, cinese, necessita di un terribile programma chiamato QQ, che gira solo sotto Windows. "Terribile", perché si prende completamente tutte le risorse del computer, un

divoratore massimo di risorse. "Necessita", perché tutti i suoi amici, e sua nipote, lo usano. Perché? Perché la sua videoconferenza è superba, davvero all'avanguardia'. Abbiamo 12 ore di differenza rispetto alla Cina, quindi ogni mattina lei si sveglia presto per una video-chat con i suoi amici in Cina e con sua nipote.

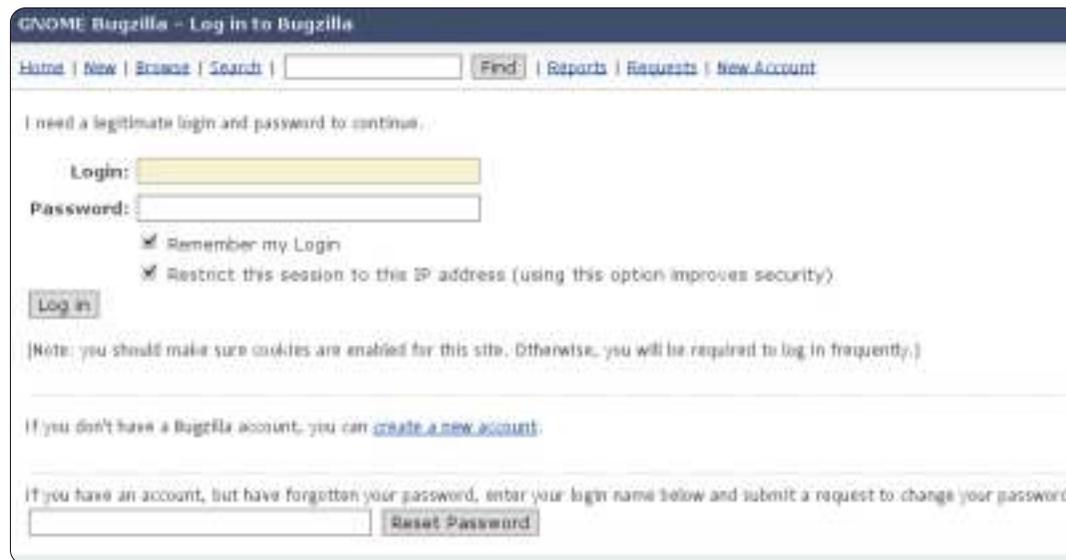
Ora arriva Ubuntu 12.10, Quantal Quetzal, a volte noto come "QQ" nei forum di Ubuntu. Ho visto un post intitolato "Problemi con QQ [risolto]" e ho pensato, "finalmente, posso eliminare Windows". Neanche per sogno! Solo un pio desiderio da parte mia.

Segnalare un Bug

D ovrebbe essere semplice: voglio segnalare un bug del programma di posta Evolution.

Innanzitutto, sono andato sul sito web di Evolution, che è parte di projects.gnome.org. Proprio qui, dice: "Aiutaci a migliorare Evolution segnalando i bug in Bugzilla, il nostro sistema di tracciamento dei bug".

A quanto pare, avevo già sottoscritto Bugzilla. Comunque, quando ho provato ad accedere con



quell'indirizzo e-mail e quella password, mi ha detto che non mi conosceva. Ho immaginato che rimuovessero gli utenti che erano stati inattivi per un periodo di tempo.

Ho effettuato una nuova sottoscrizione, che ha funzionato perfettamente. Potrei autenticarmi in Bugzilla. Beh, no, non ho potuto. Ho inserito il mio indirizzo e-mail e la mia password e ho spuntato una finestra etichettata "Mozilla Persona". Quando avevo inserito il mio indirizzo e-mail che avevo precedentemente registrato, mi ha detto, "scegli una nuova password". Poi ha obiettato perché la mia password era troppo corta. Quanto ne ho inserita una più lunga, era sembrato autenticarmi, ma mi ha mostrato una pagina nella

quale non c'erano opzioni utili.

Ho provato di nuovo. Il risultato questa volta? "Siamo spiacenti. c'è stato un errore!"

A questo punto, sono pronto a rinunciare a Evolution. Thunderbird, stiamo arrivando!! Gli utenti non sono tenuti a sopportare questo tipo di schifezze.



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.



GIOCHI UBUNTU

Scritto da Oscar Rivera

Humble Indie Bundle V, rilasciato il 1 giugno 2012, potrebbe essere il migliore Bundle per Linux mai rilasciato fino a oggi. Il nuovo Bundle ha portato con sé molti cambiamenti positivi attesi ormai da molto tempo. Questi cambiamenti non sono comunque tanto "umili". Per i principianti, il processo di download non è soltanto veloce ma è anche estremamente semplice. La qualità dei giochi non è seconda a nessun altro rilascio di Humble Bundle. La giocabilità per tutte le versioni è limitata soltanto dal vostro hardware e non dal software. Ultimo ma non meno importante, il procedimento d'acquisto non è cambiato, è più semplice possibile e potete anche fare il vostro prezzo.

Comprare, scaricare e installare

Non è più possibile acquistare Humble Bundle V ma, per la prima volta, se usate Ubuntu, scaricare Humble Bundle è così semplice come contare fino a 3. Dopo aver fatto l'acquisto al prezzo che avete scelto, riceverete una email con un

collegamento che vi porterà alla pagina di download. Nella pagina di download potrete scegliere come scaricarlo. Per la prima volta in assoluto, grazie a Canonical, se usate Ubuntu potete fare clic sul pulsante "Download for Ubuntu". Facendo clic sul pulsante di Ubuntu, viene sostanzialmente permesso di scaricare i giochi attraverso Ubuntu Software Center. Nel momento in cui scrivo (Giugno 2012), tutti i giochi sono disponibili per il download attraverso il Software Center ad eccezione di Psychonauts, il quale è disponibile solo attraverso la pagina di download di Humble Bundle. Fatta eccezione per Psychonauts, ho installato tutti i giochi in meno di 30 minuti! Non potrebbe essere più veloce di così.

Amnesia: The Dark Descent

Per quanto riguarda i giochi stessi, questa volta la scelta è stata buona. Il mio preferito è Amnesia: The Dark Descent, accolto favorevolmente sin dal rilascio della versione originale per PC, come dimostra la sua valutazione di 9.25

Humble Indie Bundle V



(su 10) nella rivista Game Informer. Le grafiche sono quasi il meglio di quanto ho visto negli ultimi anni. Ad ogni modo, ciò che rende questo gioco imperdibile per ogni vero giocatore Linux sta nel modo in cui vi spaventa come nessun altro gioco sa fare. La prima volta che giocate, durante il processo di installazione, il gioco raccomanda un po' di cose per goderlo al meglio. Prima di tutto raccomanda di giocare in una stanza buia, con luce spenta e le impostazioni grafiche più scure possibili ma abbastanza da riuscire ad avere un po' di visibilità. Secondo, è raccomandato giocare con le cuffie al massimo. Infine, ma non per ultimo, è consigliato giocare per divertirvi e non per battere il gioco,

in altre parole siete incoraggiati a esplorare quanto più possibile. L'ultima raccomandazione, devo ammetterlo, è la più difficile da seguire per via della paura che cresce molto presto nel gioco e che vi impedirà di aprire una porta o abbassarvi in un angolo buio. L'ultima cosa che vorrete fare sarà quello di esplorare, perché il gioco vi risucchierà così tanto che tutto ciò che vorrete e riavere indietro un po' della vostra sanità mentale. Diversamente da altri giochi horror, non avete armi a vostra disposizione; sarete invece costantemente impegnati a correre o cercare un buono posto per nascondervi, il tutto stando alla larga dalla luce perché la luce vi porta alla follia.



Nessun altro gioco a cui ho mai giocato mescola emozioni nel modo in cui lo fa Amnesia e, dopo averci giocato, tutti gli altri cosiddetti giochi Horror sembreranno una gita di famiglia a Disneyland. Il gioco è classificato M per "Mature" (ndt. gioco per adulti).



Bastion

Se vi è capitato di pagare più della somma media per Humble Indie Bundle, riceverete anche Bastion, il gioco del 2011 sviluppato da Supergiant Games. Proprio come Amnesia, Bastion è ben quotato fra i critici e i fan del gioco. Come Amnesia, il protagonista si sveglia per riprendere contatto con un mondo misterioso e familiare. Tuttavia le somiglianze finiscono qui. Bastion è un gioco pieno di colori e divertente da giocare, nel quale esplorare non vi dispiacerà affatto. Ha ottenuto una valutazione ESRP di +E10, ma sicuramente non è soltanto per bambini. È un gioco che può letteralmente essere goduto da chiunque, non importa quanto giovani o vecchi vi sentiate dentro.



Bastion è un RPG di azione nel quale impersonerete The Kid per esplorare l'isola galleggiante e combattere con ogni sorta di creatura per ristabilire la pace. Durante il gioco ci sono molte armi e abilità da acquisire. Tuttavia The Kid può trasportare solo due armi e un'abilità speciale alla volta ed esse sono intercambiabili e aggiornabili. L'aspetto unico di Bastion è il modo in cui il gioco è narrato da uno dei personaggi non giocabili. La narrazione è davvero piuttosto simpatica da ascoltare e spesso divertente. Non soltanto le sfide influenzano la narrazione, ma lo fanno anche le vostre scelte così

come il vostro stile di gioco. Originariamente il gioco fu rilasciato per Xbox Live Arcade e adesso anche noi del mondo Linux siamo fortunati a poterci giocare sui nostri sistemi e godere dello stile fantastico, della grafica colorata e vivace, della colonna sonora superba, dei controlli di guida intuitivi e dell'affascinante trama che Bastion ha da offrire.



Limbo

Come Bastion, Limbo è stato

originariamente rilasciato per Xbox Live Arcade nel 2010 ma, a partire da Maggio 2012, il gioco è disponibile anche per la piattaforma Linux, giusto in tempo per essere incluso in Humble Indie Bundle V. Limbo è il primo gioco mai sviluppato da Playdead. È un rompicapo a piattaforme 2D a scorrimento laterale, interamente in bianco e nero dall'inizio alla fine. Proprio come Amnesia e Bastion, vi trovate in un mondo piuttosto lontano e decisamente violento. Inoltre, più o meno come Amnesia, il personaggio principale non ha completamente armi. Dovrete invece risolvere molti enigmi per sopravvivere, talvolta basandovi sull'ambiente circostante per sconfiggere i vostri nemici. Quando non riuscirete a risolvere gli enigmi, il ragazzo soffre una morte graficamente molto violenta. Anche se in bianco e nero, la grafica è uno degli aspetti principali di Limbo. Giocarci vi farà sentire quasi come guardare una vecchia pellicola muta, in bianco e nero, in un teatro fatiscente e con un proiettore che necessita di essere sostituito subito. Gli enigmi vanno da facile a molto difficile da risolvere. Ad ogni modo il gioco è molto coinvolgente e può essere finito in 15 ore. Una volta partiti è difficile smettere. I controlli sono piuttosto standard e lineari. Il

ragazzo nel gioco può soltanto muoversi solo da sinistra a destra, saltare, e afferrare cose, che sia una fune, una scatola o una canoa. Il gioco ha un approccio molto minimalista in qualunque aspetto, dal suono e le grafiche ai controlli e la trama. Dall'inizio fino alla fine, l'unica cosa che sapete è che il ragazzo è in missione alla ricerca di sua sorella. A causa della sequenza di morti spesso raccapriccianti, non si può fare a meno di chiedersi come mai il gioco abbia avuto una classificazione ESRB di T invece che M. Forse, se il gioco fosse stato a colori e avremmo potuto vedere il sangue rosso, sarebbe stato classificato "Mature" (ndt. gioco per adulti).



Altri giochi e conclusioni

Nel momento in cui scrivo ci sono otto giochi disponibili che faranno parte di Humble Indie Bundle V. Originariamente, i giochi inclusi nel pacchetto erano Amnesia, Limbo, Superbrothers: Sword and Sorcery, Psychonauts e Bastion, se avevate



pagato più dell'importo medio al momento dell'acquisto. Quindi, il 7 giugno, sono stati aggiunti altri tre giochi per tutti coloro che avessero pagato di più dell'importo medio. Questi giochi erano Braid, Super Meat Boy e Lone Survivor. Forse i giochi saranno recensiti in uno dei prossimi numeri di FCM.

Complessivamente il rilascio di Humble Indie Bundle V è stato un grande successo. Nelle prime 15 ore dal rilascio, il Bundle ha già venduto più copie del precedente Bundle più venduto: Humble Indie Bundle IV. Nel momento in cui scrivo, Humble

Indie Bundle V ha venduto 522042 copie. Da Humble Indie Bundle 1, gli utenti Linux hanno pagato in media più degli acquirenti Windows e Mac. Potrebbe essere questo il fattore che complessivamente ha portato progressi così grandi e significativi nei giochi per Linux. È indubbiamente difficile negare che la comunità Linux sia disposta a spendere soldi per giocare ai videogame e un bel po' di aziende dei videogiochi hanno preso atto di ciò. Le aziende indipendenti non soltanto hanno approfittato delle vendite di Humble Indie Bundle, ma ultimamente si è anche parlato tanto

della creazione di un port di Steam per Linux, rendendo così disponibile un intero mondo di videogiochi per chi di noi ama giocare su Linux.

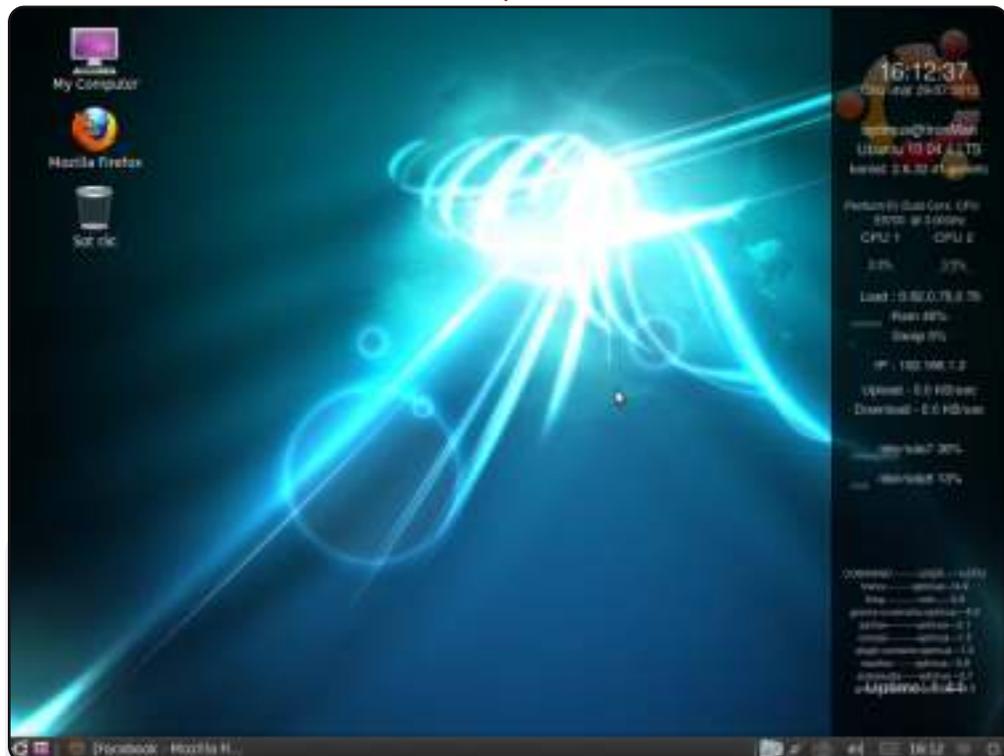
Per il più recente Bundle andate su: www.humblebundle.com





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.



Questo è il mio desktop: Ubuntu a 32-bit con Lucid. Pc Lenovo H310: Intel Dual Core 3.0 GHz CPU, 1 GB RAM e 500 GB di Disco Rigido.

Lo sfondo è di Screen Widget Less, New Wave il tema di Gnome 2.

L'altro SO è Linux Mint Maya a 32-bit con Cinnamon, che è il sistema operativo principale della macchina.

Trong Dũng Võ



Qui c'è il mio desktop con uno sfondo dinamico generato da uno script per la shell con conky. Ho un ASUS F50Q con 4 GB di memoria, un Dual Core Intel Pentium T3400 a 1.6 GHz, un disco rigido da 320 GB e Ubuntu 12.04 Precise Pagnolin.

Uso il tema Radiance e Faenza per le icone. Uso il dock cairo-dock (senza opengl).

Mamadou Sow





Ho cominciato ad usare Ubuntu dall'Aprile 2012 quando è stata rilasciata la versione Precise. Sotto ci sono le specifiche del mio PC portatile.

Modello: Sony Vaio VGN-FW248J
SS: Ubuntu 12.04 LTS
Processore: Intel Core2Duo CPU P8400 @ 2.26 GHz
HDD: 250 GB
RAM: 4 GB

Amo la libertà, il software libero e, ultimo ma non meno importante, le distribuzioni GNU/Linux.

Navid Emami



Ho cominciato ad usare Ubuntu 4 mesi fa e penso di esserne dipendente ora. Amo Ubuntu perché è mio, posso cambiare ogni cosa qui o addirittura rifarla da me; uso conky, Gimp, stellarium, chromium, pidgin e molti altri programmi che sono disponibili per Ubuntu.

Il mio sistema:
CPU: Intel core i5
RAM: 4 GB
Grafica: nvidia 630M (2 GB)
SO: Ubuntu (12.04)

SaMaN



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

SUDOKU

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

CODE WORD



I giochi Codeword e 16x16 Sudoku sono copyright, e gentilmente forniti da, **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com



COME CONTRIBUIRE

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

Una rivista non è una rivista senza articoli e Full Circle non è un'eccezione. Abbiamo bisogno delle tue opinioni, storie, desktop, how-to, recensioni, e qualsiasi altra cosa che vuoi dire ai tuoi compagni utenti di *buntu. Manda i tuoi articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

Siamo sempre in cerca di nuovi articoli da inserire in Full Circle. Per aiuti e consigli prego vedete le **Linee Guida Full Circle Ufficiali**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

Invia i tuoi **commenti** o esperienze con Linux a: letters@fullcirclemagazine.org
Recensioni hardware/software a: reviews@fullcirclemagazine.org
Domande per D&R devono andare a: questions@fullcirclemagazine.org
Screenshot di **desktop** devono essere inviate a: misc@fullcirclemagazine.org
... oppure puoi visitare il nostro **forum** via: fullcirclemagazine.org



FCM #66

Scadenza:
Domenica 07 Ott. 2012
Rilascio:
Venerdì 26 Ott. 2012



Full Circle Team



Editor - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org
Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org
Podcast - Les Pounder & Co.
podcast@fullcirclemagazine.org

Editing & Proofreading
Mike Kennedy, Lucas Westermann,
Gord Campbell, Robert Orsino,
Josh Hertel, Bert Jerred

I nostri ringraziamenti a Canonical, I vari team traduttori attorno al mondo e **Thorsten Wilms** per il logo di FCM.

Ottenere Full Circle Magazine:



Formato EPUB - Le edizioni recenti di Full Circle hanno un link al file epub nella pagina di downloads. Se hai qualche problema con il file epub, puoi mandare una email a: mobile@fullcirclemagazine.org



Google Currents - Installa l'applicazione Google Currents sul tuo dispositivo Android/Apple, cerca 'full circle' (nell'app) e sarai in grado di aggiungere i numeri dal 55. Oppure puoi fare un clic nel link delle pagine di download di FCM.



Ubuntu Software Center - Puoi ottenere FCM attraverso Ubuntu Software Center: <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Cerca 'full circle', scegli un numero, e fai clic sul tasto di download.



Issuu - Puoi leggere Full Circle online su Issuu: <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. Per favore, condividi e classifica FCM in quanto aiuta a condividere al mondo FCM e Ubuntu Linux.



Ubuntu One - Puoi ora avere un numero inviato direttamente al tuo spazio libero Ubuntu One facendo clic sul tasto "Invia a Ubuntu One", disponibile nei numeri successivi al 51.



IL GRUPPO FCM ITALIANO



ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

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

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

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

Oggi partecipare 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
Fabrizio Nicastro
Gilberto Conti
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Mattia Rizzolo
Paolo Foletto
Riccardo Padovani
Riccardo Vianello
Valerio Cellentani

Revisori:

Antonio Allegretti
Davide Miceli
Fabrizio Nicastro
Giuseppe D'Andrea
Jacopo Zilio
Paolo Foletto
Riccardo Vianello
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

Edizione eBook:

Alessandro Losavio
Mirko Pizzi

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>.

