



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Numero #82 - Febbraio 2014



Photo: btckeychain (Flickr.com)

MONETA VIRTUALE COS'È E COME FUNZIONA

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



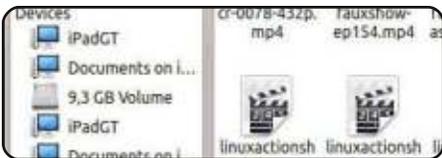
HowTo



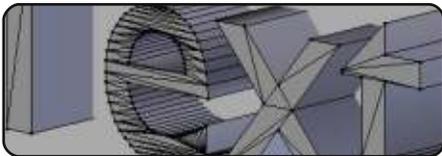
Python p.11



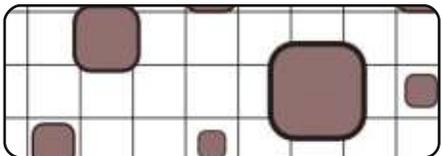
LibreOffice p.14



Connettere dispositivi iOS p.16



Blender p.19



Inkscape p.21



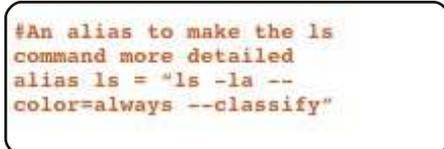
Grafica



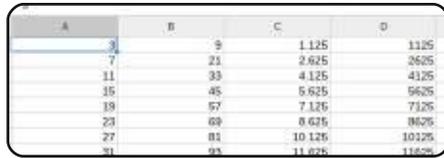
Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Rubriche



Comanda e Conquista p.10



Chiedi al nuovo arrivato p.27



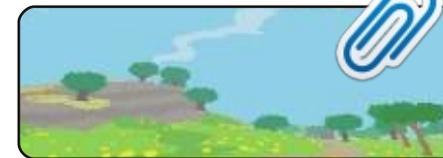
Linux Labs p.30



Sicurezza D&R p.43



Ubuntu News p.04



Giochi Ubuntu p.44



D&R p.41



Moneta virtuale p.35

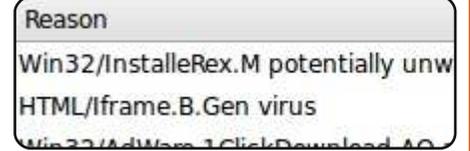
Opinioni

BACK NEXT MONTH

La mia storia p.35

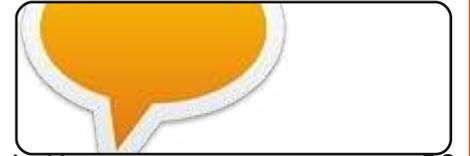
BACK NEXT MONTH

La mia opinione p.XX



Recensione p.33

Rassegna software p.40



Lettere p.38



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 da Canonical.**



BENVENUTI AD UN ALTRO NUMERO DI FULL CIRCLE.

Abbiamo alcune cose nuove per voi questo mese. Non temete abbiamo anche il solito completo di Python, LibreOffice, Inkscape e Blender i quali vengono affiancati da un articolo su come connettere i vostri dispositivi iOS al vostro PC Linux.

Come potete vedere dalla copertina, questo mese e per almeno un altro paio di numeri avremo un pezzo interessante sulla cryptovaluta (che è open source). Nella prima parte scoprirete cosa è Bitcoin e come funziona. Vi tirerò inoltre un po' di cryptovaluta come premio. Rispondete alla semplice domanda alla fine dell'articolo, e potrete vincere 500 DOGE (Dogecoins). E' la terza valuta digitale più utilizzata e si basa sul popolarissimo meme dei cani Shiba su Internet. Una grande competizione! Un grande premio! Nelle future uscite, Oscar (da Giochi Ubuntu) tratterà XPR (Ripple) e vi dirò come compilare il portafoglio Dogecoin.

Parlando di competizioni, mentre era in vendita per 1 sterlina su Steam, ho acquistato Proteus e due copie extra. Potete leggere la mia recensione e partecipare al concorso nella sezione Giochi Ubuntu. Siate solo sicuri di avere un account Steam prima di partecipare.

Gord torna questo mese con il suo D&R e viene affiancato dal nostro D&R sulla Sicurezza tenuto dallo sviluppatore di Lynis, Michael Boelen. Dato che siamo sul tema della sicurezza, abbiamo anche una recensione dell'antivirus ESET NOD32. I virus di Windows potranno anche non infettare il vostro computer Linux, ma potreste comunque passarli a degli utenti Windows.

In ultimo, ma assolutamente non meno importante, spero che apprezzerete la rinnovata sezione delle news dal nostro nuovo team di reporter.

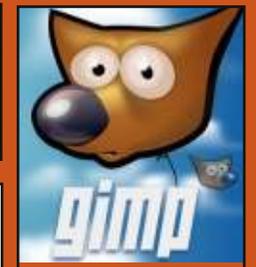
Con i migliori auguri, e restate in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Questa edizione è stata creata con:



Full Circle Podcast

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

Ospiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Download

ASUS ANNUNCIA CHROMEBOX, OS DESKTOP CHROME PER MENO DI 200\$

Il 4 febbraio, ASUS ha annunciato Chromebox, una versione Desktop di Chromebok, a partire da soli 179\$. Chromebok è stato pubblicizzato come 'il più compatto e potente dispositivo Chrome finora' da Felix Lin, Direttore della Gestione Prodotti di Google.

Il dispositivo misura solo leggermente di più di un Apple TV con 4.88"x4.88" (12,4 cm x 12,4 cm) ed è dotato di una SSD da 16GB, 4 porte USB 3.0, Bluetooth 4.0, un lettore SD e una protezione integrata contro malware e virus.

Gary Key, Supervisore per le relazioni con la stampa di ASUS, ha dichiarato: "crediamo fermamente che ASUS Chromebok risponde alla necessità di una soluzione informatica estremamente conveniente per l'educazione, le piccole e medie imprese e l'uso domestico".

ASUS offrirà opzioni per il processore fra Intel 4a generazione con Core i7-4600U, Core i3-4010U o Celeron 2955U, disponibile negli USA da marzo 2014.

Fonte: <http://promos.asus.com/us/chrome-os/chromebox/>
Inviato/scritto da: **Vincent Sesto**

IL KERNEL LINUX 3.13.2 È ORA DISPONIBILE PER IL DOWNLOAD

Greg Kroah-Hartman il 6 febbraio ha annunciato che è disponibile per il download il secondo rilascio di manutenzione del kernel Linux stabile 3.13.

"Sto annunciando il rilascio del kernel 3.13.2. Tutti gli utenti della serie 3.13 del kernel devo aggiornare. La struttura git ad albero dell'aggiornamento 3.13.y può essere trovata presso: [git://git.kernel.org/pub/scm/linux/kernel/git/stable/linux-stable.git](http://git.kernel.org/pub/scm/linux/kernel/git/stable/linux-stable.git) linux-3.13.y e può essere navigata presso il normale sito web kernel.org git:

<http://git.kernel.org/?p=linux/kernel/git/stable/linux-stable.git;a=summary>,"

Il kernel Linux 3.13.2. porta aggiornamenti di architetture, compresi ARM, s390, PowerPC, PA-RISC e x86, numerosi aggiornamenti di driver (mmc, wireless, rtc, scsi, tty, usb, ecc.), il miglioramento di alcuni file system (principalmente Btrfs, HPFS e EXT4), un paio di correzioni per IPv4 e IPv6 e alcune migliorie per l'audio.

Fonte: <http://news.softpedia.com/news/Linux-Kernel-3-13-2-Is-Now-Available-for-Download-424739.shtml>
Inviato/scritto da: **Marius Nestor**

AMD CATALYST 14.1 BETA ARRIVA CON IL BOTTO E CON IL SUPPORTO AL KERNEL LINUX 3.13

È il primo aggiornamento del 2014 dei driver Linux per AMD Catalyst e gli sviluppatori hanno fatto un notevole sforzo per integrare un gran

numero di correzioni e altre migliorie. Secondo loro, il driver video Linux AMD Catalyst 14.1 beta offre supporto ad AMD A10-7850K e AMD A10-7700K. Inoltre, il driver viene fornito con RHEL 6.5, openSUSE 13.1, Ubuntu 13.10, Xserver 1.15 e il supporto al kernel Linux 3.13.

Caratteristiche salienti del driver video Linux AMD Catalyst 14.1 beta: riparato il blocco di sistema alla ripresa della sessione da S4 con il salvaschermo OpenGL in esecuzione;

- Riparato l'errore nel test OpenCL in modalità CrossFire;
- regolata finalmente la luminosità su Ubuntu 12.04 LTS;
- riparato il blocco che avveniva quando si ridimensionava Konsole.

Ricordiamo che lo scopo delle versioni beta è per la sola prova e non deve essere installato su macchine in produzione.

Fonte: <http://news.softpedia.com/news/AMD-Catalyst-14-1-Beta-for-Linux-Arrives-with-a-Bang-and-With-Linux-3-13-Support-423025.shtml>
Inviato/scritto da: **Silviu Stahei**

FESTA DEL RASPBERRY, MANCHESTER 27 FEB - 1 MAR 2014

La Festa del Raspberry 2014 arriverà a fine febbraio. Lo scorso anno fu fantastica e quest'anno cercherà di essere più grande e migliore. La scorsa edizione sono stati venduti tutti i 400 biglietti ben prima della Festa. Chi ha partecipato all'evento a Manchester ha preso parte a discussioni, sessioni pratiche sul campo e l'opportunità di incontrare altri per scambiare idee e progetti.

Bene, alla fine di febbraio si terrà la Festa del Raspberry OCR 2014 e quest'anno sarà persino più grande della scorsa, per oltre tre giorni con tutta una serie di modi per scoprire le potenzialità educative del computer Raspberry Pi. Nel contempo c'è anche la Conferenza ed Esibizione sull'innovazione dell'educazione che si terrà con molte sessioni CPD in offerta. Quindi non è tutto solo sul Raspberry Pi, ma se ne avete uno e volete ottenerci il massimo, saremo in grado di aiutarvi.

Durante la giornata di martedì 27 febbraio avremo una varietà di

discussioni e di sessioni pratiche sul campo nonché una sessione gratuita di twilight dalle 16 alle 19. Venerdì 28 febbraio avremo ulteriori discussioni e attività in mattinata e nel pomeriggio, dalle 17 alle 19, celebriamo il secondo compleanno del Raspberry Pi con un evento per famiglie con divertimento, giochi e regali. Mi rendo conto che può essere difficile sottrarre tempo alla scuola, da qui le attività pomeridiane e del fine settimana. Se vi potete allontanarvi dalla scuola un solo giorno, vi raccomando il venerdì.

Poi sabato 1° marzo presso l'università di Edge Hill si terrà il nostro Hack Day Jam per un massimo di 300 bambini, insegnanti, genitori, appassionati ecc. per venire a imparare insieme e risolvere i problemi in squadra. Consigliamo di portare la vostra famiglia o un gruppo di alunni all'evento. Potreste voler portare una manciata di studenti interessati, o suggerirgli di recarsi da soli con le loro famiglie.

Fonte:

<http://www.raspberrypi.org/archives/6074>

Inviato/scritto da: **Clive**

NUOVA VERSIONE DI LIBREOFFICE CON OBIETTIVO UTENTI AZIENDALI ED ESPERTI

LibreOffice è un fork di OpenOffice.org, che viene curato dalla Document Foundation. La separazione è avvenuta nel settembre 2010, periodo in cui era di proprietà della Oracle.

Secondo un comunicato stampa, nel nuovo rilascio (la versione 4.2) annunciato nella notte, Calc, l'applicazione usata per generare i fogli di calcolo, ha avuto un maggior ristrutturazione del codice e conseguentemente funziona molto più velocemente con grandi mole di dati, specialmente nel calcolo dei valori delle celle e nell'importare vasti e complessi fogli di calcolo XLSX.

Oltre a questo, un nuovo opzionale interprete delle formule abilita massicciamente il calcolo parallelo delle formule nelle celle usando la GPU tramite OpenCL. Quest'ultimo funziona meglio con un Sistema ad Architettura Eterogenea (HSA) quale il nuovo AMD Kaveri APU.

LibreOffice 4.2 ha una migliore

interoperabilità con Microsoft OOXML, in particolare per i file DOCX, e con gli obsoleti documenti RTF. Ci sono nuovi filtri di importazione per i documenti generati con un altro elaboratore di testi gratuito, Abiword, e anche con Apple Keynote. Per gli utenti aziendali Windows, la nuova versione ha una finestra di installazione personalizzata semplificata per evitare potenziali errori e la possibilità di gestire centralmente la configurazione e di bloccarla con gli oggetti Group Policy tramite Active Directory. C'è un'integrazione migliore con Windows 7 e 8, con le miniature dei documenti aperti ora raggruppate per applicazione e un elenco dei documenti recenti, entrambi visualizzati nella barra delle applicazioni.

Per gli utenti dei dispositivi mobili, LibreOffice ora supporta un controllo a distanza di Impress per iOS, in aggiunta a quello già disponibile per Android, che permette una gestione visiva della presentazione lanciata sul laptop usando lo schermo di un iPhone o di un iPad. L'app è in attesa del controllo di Apple e sarà annunciata non appena disponibile nel negozio iTunes.

LibreOffice 4.2 è la prima suite a codice aperto a consegnare una nuova caratteristica di accessibilità a Windows (basata su IAccessible2) sviluppata da IBM. Questa versione è considerata sperimentale, ma sostituirà l'obsoleta accessibilità basata su java nella prossima versione principale.

Gli sviluppatori hanno anche continuato a lavorare sull'interfaccia utente e la 4.2 include un tema di icone 'piatte' accurato, Sifr, e un insieme aggiornato di stili di documenti predefiniti. La suite ha un certo numero di estensioni disponibili. Lo scorso anno, la commercializzazione di LibreOffice è stata consegnata da SUSE Linux alla società Collabora (basata sul codice aperto) con sede in UK.

Fonte:
<http://www.itwire.com/business-it-news/open-source/62985-new-libreoffice-version-targets-business-power-users>

Inviato/scritto da: **Sam Varghese**

NUOVO GESTORE DI FILE PER UNITY

Nell'ultimo anno, Mark Shuttleworth ha parlato di una piena convergenza dei S.O., che significa: un sistema operativo e una interfaccia utente per desktop, laptop, tablet e cellulari. Il progetto sembra molto promettente, con Canonical davanti ad Apple e Microsoft, in alcuni aspetti della convergenza.

Le principali cose fatte da Canonical finora per favorire questa convergenza hanno creato l'interfaccia Unity e lanciato un completo kit di sviluppo software (SDK Ubuntu) basato su QT5/QML e QT Creator IDE, che permette agli sviluppatori di creare applicazioni multiplatforma con grafica avanzata.

QT è la libreria per l'Interfaccia Utente su cui si base KDE e altre applicazioni. QML è il nuovo linguaggio di scripting per QT per la creazione di ricche IU.

Sembra chiaro che Canonical sia svoltando dalla costruzione a blocchi di GTK/GNOME per spostarsi verso QT/QML. Per esempio, la dock Unity è stata ricodificata in QML. Il prossimo passo naturale per Canonical è di sostituire i principali componenti del

Desktop Unity, che sono quelli del Desktop GNOME, con nuove porzioni di codice basate su QT/QML. Una delle prime cose che saranno cambiate, abbastanza prevedibilmente, è il gestore di file. I cambiamenti nell'ultima versione di Nautilus, in particolare la rimozione di alcune funzioni (esempio la suddivisione dello schermo) hanno creato molti problemi a Canonical. Perciò Oliver Grawert, uno sviluppatore di Canonical, in un recente post sulla mailing list, ha annunciato che gli sviluppatori stanno lavorando sulla creazione di un più stabile e più completo gestore di file basato su QML.

Fonte:
<http://www.omgubuntu.co.uk/2014/02/ubuntu-create-new-file-manager-unity>

Inviato/scritto da: **Federico Caiazza**

ANNUNCIATO IL PRIMO CELLULARE UBUNTU

Canonical ha annunciato di aver firmato un accordo con due produttori di cellulari: la Spagnola BQ e la Cinese Meizu. Lo scopo è di portare Ubuntu phones ai consumatori a livello globale nel 2014.

Mark Shuttleworth, nell'annuncio passato su ubuntunair.com, ha spiegato che queste due compagnie sono state scelte come vettori di lancio di Ubuntu phones poiché hanno un'esperienza di successo nell'irrompere nei mercati emergenti.

BQ è un produttore di dispositivi multimediali operante in Europa che impiega 600 persone. Nel 2013 è cresciuto esponenzialmente, dal nulla fino a vendere circa 1,5 milioni di dispositivi in meno di un anno e in Spagna è diventato il secondo più grande venditore di smartphone sbloccati.

Alberto Mendez, CEO di BQ, ha detto sulla collaborazione: "il crescente successo di Ubuntu su PC, nonché l'enorme supporto che ha guadagnato la sua proposta di un cellulare, fornisce la migliore opportunità per portare una piattaforma alternativa al mercato del nostro hardware".

Meizu uno dei produttori Cinesi di smartphone di fascia alta di maggior successo con oltre 1.000 impiegati, 600 punti vendita e una presenza globale in Cina, Hong Kong, Israele, Russia e Ucraina. In gennaio, la compagnia ha annunciato la sua

strategia di espandersi in altri mercati internazionali, nonché di spedire cellulari in America dopo il 2014, e Ubuntu sarà una parte fondamentale di questa espansione. Meizu progetta e commercializza cellulari caratterizzati dal design leggero e confortevole, dalla facilità d'uso e dalla funzionalità.

Li Nan, vicepresidente vendita e marketing di Meizu, ha commentato che: "questa collaborazione ci dà l'opportunità di sviluppare un'offerta veramente diversa e coinvolgente che supporterà la nostra strategia di consegnare dispositivi sia in Cina che nel resto del mondo".

Mark Shuttleworth ha aggiunto che per il 2015 sono previste ulteriori collaborazioni con altre compagnie e che ora l'obiettivo è di creare applicazioni. In particolare, il gruppo Ubuntu sta lavorando sulla facilitazione dell'integrazione degli esistenti servizi e applicazioni html5 e Adobe Cordova, che sono entrambi già pienamente supportati.

Fonte: <http://ubuntuonair.com/>
<http://www.ubuntu.com>

Inviato/scritto da: **Federico Caiazza**

CRESCE LA RICHIESTA DI COMPETENZE IN LINUX

La richiesta di personale con competenze in Linux è in crescita, una tendenza che sembra seguire un cambiamento nella vendita di server.

L'infrastruttura cloud, compreso il servizio web di Amazon, è largamente basata su Linux e la crescita complessiva dei servizi cloud sta aumentando la distribuzione di server Linux. Secondo la società di ricerca IDC, oltre il 30% di tutti i server spediti quest'anno saranno fornitori di servizi cloud.

Questo cambiamento può contribuire alla tendenza ad assumere competenze Linux segnalata dalla Linux Foundation e dal sito di opportunità di lavoro IT Dice in un rapporto rilasciato mercoledì. Il rapporto dichiara che il 77% dei responsabili delle assunzioni hanno posto in cima alla loro lista di priorità l'assunzione di talenti in Linux, rispetto al 70% di un anno fa.

Lo studio della fondazione non collega esplicitamente il cambiamento nell'utilizzo dei server alle assunzioni, ma Shravan Goli, il

Presidente di Dice, attribuisce la crescita di richieste per le competenze Linux all'implementazione cloud nonché all'aumento di applicazioni per dispositivi mobili. Ha affermato che "molti dei servizi (per i dispositivi mobili) sono creati su sistemi open source".

Nel terzo trimestre dello scorso anno, i server Linux hanno rappresentato il 28% dei ricavi server, secondo la recente stima di mercato di IDC. Nel terzo trimestre del 2012 i server Linux ne rappresentavano il 21,5%.

Goli afferma che Dice ha sul proprio sito circa 11.000 annunci di lavoro per Linux. Ha detto che "l'utilizzo del sistema operativo Linux si sta muovendo sempre più in cima al mucchio".

Secondo i dati IDC, a perdere terreno nel mercato delle macchine server è Windows, che ha avuto il 50,3% di tutti i ricavi server nel terzo trimestre. La cifra era del 51,1% nello stesso periodo di un anno fa. I sistemi Unix hanno registrato un calo dei ricavi superiore al 31% su base annua. È stato tuttavia un mercato particolarmente debole, con il mercato dei server in calo del 3,7% su

base annua.

Charles King, analista di Pund-IT, ha detto che Linux è 'di gran lunga' la piattaforma scelta per l'implementazione del cloud computing. Ha affermato che l'aumento dei ricavi dei server Linux "servirebbe come sorta di supporto dati per il miglioramento" nelle assunzioni Linux.

Fonte:

http://www.computerworld.com/s/article/9246456/Demand_for_Linux_skills_rises

Inviato da: **Rahul Mehta**

L'OS LINUX NAZIONALE CINESE CHIUDE

Una volta era il secondo più vasto distributore di Linux, ora la Red Flag Software ha chiuso, come riferito, a causa di una cattiva amministrazione e dopo mesi di stipendi non pagati ai dipendenti.

I finanziamenti di stato Cinesi rispondono ai giganti del software a livello mondiale come Microsoft e l'azienda Cinese ha presentato istanza di liquidazione durante il fine settimana e ha chiuso tutti i contratti

dei dipendenti. Creato alla fine del 1999 durante il boom di dot-com, Red Flag era stato propagandato come un'alternativa a Windows, offrendo sistemi operativi Desktop e server basati su piattaforme open source Linux. È prosperato agli albori, firmando accordi con partner quali Oracle e Dell i cui prodotti erano stati certificati per essere compatibili con la Red Flag Software.

Il distributore con base a Pechino era stato inizialmente fondato dall'Istituto di Ricerca Software dell'Accademia delle Scienze Cinese e successivamente aveva ricevuto fondi dalla Shanghai NewMargin Venture Capital, di proprietà dello Stato, e dal ramo del Ministero dell'Industria e dell'Informazione, la CCIDNET Investment.

TechWeb riporta che i segnali che la Red Flag avesse problemi finanziari erano emersi nell'aprile 2013, quando agli impiegati era stato detto che non sarebbero stati pagati i loro stipendi e il quartier generale della compagnia in Haidian era stato costretto a chiudere a dicembre per affitti e servizi non pagati.

Fonte:
<http://www.zdnet.com/cn/chinas-home-grown-linux-os-shutters->

[7000026404/](#)

Inviato da: **Rahul Mehta**

CHROME OS E ANDROID DOMINERANNO I DESKTOP LINUX NEL 2014?

Gli utenti dei cellulari e dei tablet Android si sono ormai abituati alle immense funzionalità e al livello di comodità offerto dalla piattaforma.

Quando gli dai un parere, è ironico che i simili di Google introdurrebbero Linux al più ampio mercato dei Desktop. Ma è così, non è che ci stiamo lamentando! Ciò che veramente ha fatto a pugno con la crescita di Linux al primo posto è stata la terribile risposta a Microsoft Windows 8.

Non si vede tutti i giorni che gli utenti Windows spulcino tra le alternative. Apple poteva esserne una, ma purtroppo non è accaduto! È in tempi come questi che Chrome OS e Android afferrano i riflettori. Certo, gli utenti delle tradizionali distribuzioni quali Ubuntu o Linux Mint potrebbero permettersi di dissentire.

I Desktop Chrome OS e Android non sono perfetti al 100%, essere collegati a Google li rende soggetti a problemi di privacy, comunque il nocciolo della questione resta ancora che hanno abbastanza potenza di fuoco per togliere supporto a Microsoft.

Intanto gli utenti dei cellulari e dei tablet Android si sono ormai abituati alle immense funzionalità e al livello di comodità offerto dalla piattaforma, dunque è solo questione di tempo prima che gettino Windows dai loro Desktop, optando per l'ovvio.

Nel contempo, le complete distribuzioni Desktop Linux quali Fedora e Linux Mint non devono restare indietro. Sono solo la punta dell'iceberg quando si tratta di distribuzioni Desktop e sono immensamente magnifiche nei loro diritti.

Fonte:
<http://www.ciol.com/ciol/news/209348/will-chrome-os-android-dominate-2014-linux-desktop>

Inviato da: **Rahul Mehta**

CHI SVILUPPA ATTUALMENTE LINUX? LA RISPOSTA POTREBBE SORPRENDERVI

Se vi chiedo di pensare a un progetto open source, la prima parola che probabilmente vi verrà in mente è Linux (punti bonus se avete pensato a Firefox o Apache, ma per lo scopo diciamo semplicemente che avete pensato a Linux). Quindi, se vi chiedo cosa significa realmente open source, probabilmente direte qualcosa del tipo: "open source significa che ognuno è libero di usare il codice ed è solitamente sviluppato da alcuni programmatori indipendenti, che fornisco il loro lavoro liberamente, per rendere il mondo/internet un posto migliore". Questo è ciò che anch'io pensavo, finché non ho letto un rapporto alquanto annuale della Linux Foundation sulla situazione del Kernel. I risultati del rapporto potrebbero sorprendervi.

Per iniziare, date un'occhiata al grafico sotto (compilato per inciso dalla IEEE Spectrum). Mostra le ripartizioni di tutte le patch fornite al kernel Linux tra la versione 3.0 e la 3.10. Potete chiaramente vedere che oltre l'80% di tutti i contributi

derivano da sviluppatori pagati per lo più da imprese commerciali. Il rapporto dice che il numero di sviluppatori non retribuiti che partecipano al kernel Linux è stato in lento declino per molti anni, ora si è assestato a circa il 13,6% (era di 14,6% nel rapporto scorso).

Non sorprende che Red Hat, una delle poche storie open-source Dot-Com di successo, detti legge. La Linux Foundation riporta che, nello scorso anno, c'è stato un considerevole incremento dalle compagnie produttrici di cellulari e sistemi embedded (Samsung, Texas Instruments, Linaro). Nel precedente rapporto, queste tre compagnie contribuivano solo per il 4,4% dei cambiamenti del kernel, quest'anno siamo ad almeno l'11%. Linaro, non ne avete mai sentito parlare prima, è

una compagnia no profit istituita da ARM, Freescale, IBM, Samsung, ST-Ericsson e Texas Instruments al solo scopo di migliorare il supporto ARM per Linux. No profit non significa comunque che gli sviluppatori Linaro non vengano pagati un sacco di soldi.

Il rapporto evidenzia inoltre la decrescente quantità di coinvolgimento diretto che Linus Torvalds ha nel processo di 'rattoppo'. Torvalds (il creatore di Linux e ancora abbastanza coordinatore generale del progetto) ha siglato solo 568 patch (0,7%) tra la versione 3.0 e la 3.10. Attualmente, Torvalds ha delegato l'autorizzazione ai mantenitori dei sottosistemi, molti dei quali sono impiegati altamente pagati presso Red Hat, Intel, Google e così via.

Infine, l'ultimo principale fattore

sul quale il rapporto attira la nostra attenzione è l'aumento delle dimensioni del codice sorgente del kernel. Tra Linux 3.0 (luglio 2011) e Linux 3.10, sono state aggiunte al kernel oltre 2,3 milioni di righe di codice. Per quanto riguarda Linux 3.10, c'erano almeno 17 milioni di righe di codice nel kernel (e ora SIAMO alla versione 3.13, quindi è probabilmente aumentato ulteriormente). Anche il numero di file che costituiscono il kernel è saltato da 37.000 a 43.000. Quando il kernel Linux era al primo rilascio, nel 1991, aveva appena 10.000 righe di codice. Per la maggior parte, questa inflazione è dovuta ai driver e al supporto a nuovi file system. Durante il processo di costruzione, vengono compilate solo le righe di codice che sono veramente necessarie al proprio hardware, che in realtà sarà una

piccola frazione di queste 17 milioni di righe.

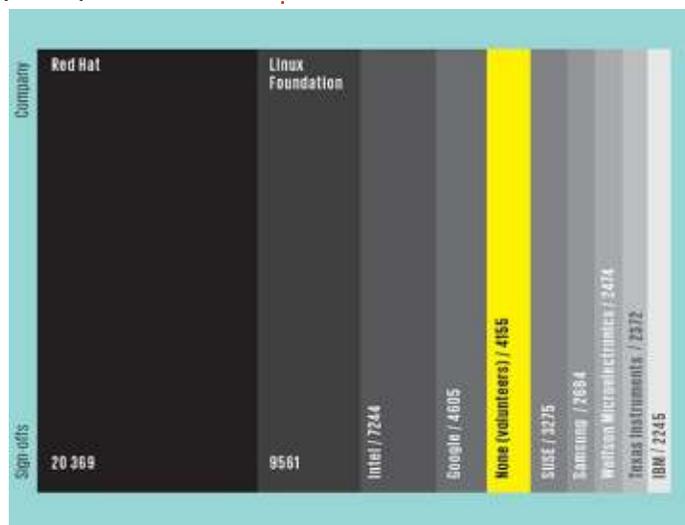
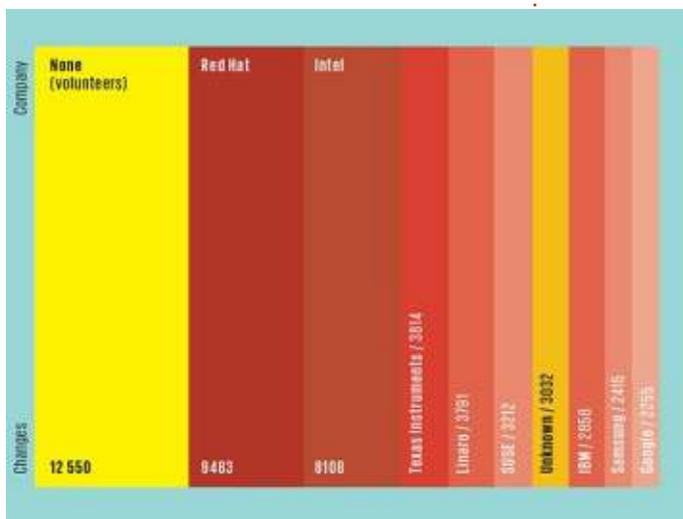
Per quanto riguarda il motivo per cui Linux è ora in gran parte sviluppato da tecnici ben pagati, le possibili ragioni sono innumerevoli. La più ovvia e interessante è che queste grandi compagnie hanno interessi commerciali nel garantire la buona salute di Linux. 10 anni fa Linux era il giocattolo di hobbisti e produttori di supercomputer, oggi alimenta tutto, dagli smartphone (Android) ai router wireless fino ai decoder. Il continuo interesse commerciale in Linux è evidenziato da un altro rapporto statistico della Linux Foundation: a metà 2011 solo 191 compagnie erano coinvolte nel kernel Linux; alla fine del 2013 il numero era di 243.

In realtà dovremmo essere grati che queste aziende non sembrano deviare lo sviluppo di Linux in direzione dei loro bisogni commerciali. Così è la magia dell'open source e il pugno di ferro di Torvalds e dei suoi compagni manutentori.

Fonte:

<http://www.extremetech.com/computing/175919-who-actually-develops-linux-the-answer-might-surprise-you>

Inviato da : **Rahul Mehta**





Il mese scorso, ho scritto un articolo sull'utilizzo delle espressioni regolari all'interno di Sed, nel tentativo di mostrare il mio processo per la creazione di tale espressioni. Appena prima di scrivere l'articolo di questo mese, ho ricevuto una email da un lettore, che ha condiviso la sua soluzione al problema (formattazione di un file TaskWarrior). La sua soluzione consiste nell'utilizzare un'unica dichiarazione Sed, e indirizzare le righe del file specifico. Il suo comando sed viene visualizzato nella casella in alto a destra.

La sua spiegazione:

- Stai attento a questo, in particolare alla linea del titolo. Come vi è scritto nell'etichetta (1), questa sostituzione è fatta solo per la linea 1. Nello script sed, il numero di riga corrisponde solo a quella linea. Ho usato un indirizzo per etichettare solo il calcolo delle prestazioni, la quale vi sarebbe solo una sola riga corrispondente "^ID".
- L'altra etichetta con l'indirizzo (2) viene utilizzata solo per la linea 2, e il comando è corrispondente a ("goto"). Non essendo etichettata, significa "vai alla fine dello script",

```
sed -e '
1 s/ID/ID\;/ # do this only for the first line.
2 b # nothing to do for the dash line, start with next line
s/^[0-9]\+ tasks\;\;\;\;/ # fix the tasks line
s![0-9]\+/[0-9]\+/[0-9]\+!&\;! # add semicolons after the date
s/\( \)\{2,\}/\;/\0/g # now deal with all two+ spaces
'
```

semplicemente salta la linea 2.

Questo è estraneo ai fini di un esempio.

- La terza riga corrisponde solo alle "funzioni" della linea.
- La quarta linea si occupa del punto e virgola dopo le date, ad esempio non ci saranno mai due spazi dovuti all'allineamento a destra. Nota che si può anche usare delimitatori diversi dalle barre. Da notare che è possibile utilizzare delimitatori diversi dallo slash.
- Infine fai attenzione al resto. Sostituisti almeno ogni combinazione di due spazi con un punto e virgola e gli spazi trovati. Ciò vale anche per la prima riga (titolo).

La sua soluzione è certamente più efficiente della mia, ed è un brillante esempio di come ci siano molte soluzioni a questo tipo di problemi.

A causa del mio lavoro che mi ha

tenuto molto occupato l'ultime settimane, ho deciso di non scrivere il tipico articolo mensile. Invece, mi piacerebbe eseguire una votazione su quale articolo i lettori vorrebbero vedere in FCM # 84. La ragione per la quale apparirà solo in FCM # 84, è dovuto al lasso di tempo tra che FCM venga rilasciato e il mio prossimo articolo. Le scelte sono le seguenti:

- Un lettore ha chiesto un articolo di approfondimento sull'installazione e configurazione di Rails 4.0.2 e Ubuntu (Ruby su Rails).
- Recentemente ho installato ArchLinux su un disco rigido esterno, in grado girare anche su sistemi UEFI (Windows 8 o Mac OS X).
- Il mese scorso mi sono offerto di impostare un articolo sui problemi di formattazione da risolvere con espressioni regolari e sed.

Naturalmente, chiunque abbia una argomento preferito non elencato sopra, è il benvenuto a

contrassegnare la casella "altro", e di darmi una breve descrizione.

Chiunque è il benvenuto a inserire nel modulo la propria email, così che io possa contattarvi con domande circa la vostra risposta. Prometto che non vi contatterò per altre ragioni. C'è anche una casella di testo secondaria dove è possibile descrivere la vostra idea.

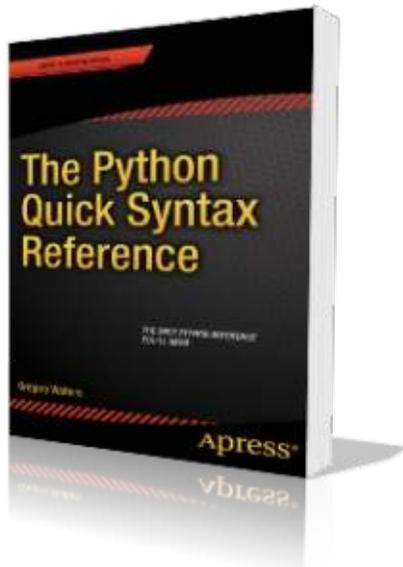
Il link per il sondaggio:

https://docs.google.com/forms/d/1ZqL0wpwZ-iGkU-LVBDkz65pvO8FK65rIF_X2DWGPLmQ/viewform

Mi scuso con voi se questo mese non ho presentato un articolo completo. Tuttavia, FCM # 83 del prossimo mese dovrebbe contenere un normale articolo.



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



Prima di iniziare con l'effettivo argomento di Python di questo mese, permettetemi di spostare l'attenzione per un minuto su un altro argomento. Alla fine di dicembre inizio gennaio è stato pubblicato da Apress il mio primo libro su Python. Si intitola "The Python Quick Syntax Reference" ed è disponibile in vari posti. Potete trovarlo presso il sito di Apress (<http://www.apress.com/9781430264781>), di Springer.com (<http://www.springer.com/computer/book/978-1-4302-6478-1>) e di Amazon (<http://www.amazon.com/The-Python-Quick-Syntax->

```
SELECT pkgs, Count(DOW) as CountOfDOW FROM study
WHERE (Holiday <> 1)
      AND DayName in ("Lunedì", "Martedì", "Mercoledì", "Giovedì", "Venerdì")
GROUP BY pkgs
```

Reference/dp/1430264780) così come su altri siti. È, come il titolo suggerisce, un riferimento alla sintassi che aiuterà quelli di noi che programmano in altri linguaggi, così come in Python, a ricordare come funzionano certi comandi e i loro requisiti necessari. Per favore aiutate un povero e vecchio programmatore a vivere comprando il libro, se potete.

Ora passiamo a cose più grandi e migliori.

Quando stavo lavorando al mio ultimo libro per Apress, ho riscoperto un comando SQL di cui non ho trattato quando stavo lavorando con i database SQL molto tempo fa, perciò ho pensato di condividere

l'informazione con voi. Si tratta del comando CREATE TABLE AS SELECT, che ci permette di estrapolare una query da una tabella (o da tabelle di unione) e di crearne una al volo. La sintassi generale è:

```
CREATE TABLE [IF NOT EXISTS]
{Nuovo nome tabella} AS SELECT
{query}
```

La parte tra parentesi quadre (IF NOT EXISTS) è assolutamente opzionale, creerà la tabella solo se non esiste già. La parte tra parentesi graffe, tuttavia, non lo è. La prima è il nome della nuova tabella e la seconda è la query che si vuole usare per estrarre i dati e creare la nuova tabella.

Si presuppone di avere un database

con tabelle multiple al suo interno. Una di queste tabelle è chiamata "study" che contiene i dati ricevuti dalle operazioni. Ci sono sei campi che sono mostrati di seguito.

Uno degli insiemi di dati che avremmo bisogno di produrre da questi dati grezzi è un raggruppamento del totale dei pacchetti e il numero dei giorni, nell'arco dello studio, in cui la quantità di pacchetti è entrata. Supponendo che i giorni sono feriali (dal lunedì al venerdì) e che non siano una festività, poiché le festività hanno un minor numero di pacchetti. La nostra query è mostrata sotto.

Ciò ci fornisce quindi i dati che

```
pkID - Integer, Primary Key, AutoIncrement
DOM - Integer - Giorni del mese (1-31)
DOW - Integer - Giorni della settimana (1-7 (Lunedì = 1, Martedì = 2, etc))
pkgs - Integer - Numero di pacchetti ricevuti questo giorno
DayName - TEXT - "Lunedì", "Martedì", ecc
Holiday - Integer 0 o 1 (Questo giorno è festivo o no?) 1 significa SI
```

dovrebbero somigliare a questo:

```
pkgs
CountOfDow
31      1
32      2
33      1
...
48      3
```

Quindi i dati ci mostrano che durante lo studio di 65 giorni, solo un giorno della settimana ha avuto 31 pacchetti, ma 3 giorni settimanali ne hanno avuti 48 e così via. Interrogazioni simili possono essere create per includere festività e fine settimana.

Anziché avere i dati semplicemente come un insieme ricevuto dalla query, potremmo voler fare ulteriori analisi sugli stessi, per cui vogliamo porli in una tabella. Nel seguente esempio, mostrato a destra, abbiamo quindi creato una tabella chiamata "weekdays" usando la stessa interrogazione visualizzata precedentemente.

Ora, ogni volta che avremo bisogno dei dati per tale insieme di risultati nei giorni feriali, possiamo semplicemente lanciare l'interrogazione nella tabella weekdays.

Una volta che sappiamo cosa ci

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS weekdays AS
SELECT pkgs, Count(DOW) as CountOfDOW FROM study
WHERE (Holiday <> 1)
AND DayName in ("Lunedì", "Martedì", "Mercoledì", "Giovedì", "Venerdì")
GROUP BY pkgs
```

serve e abbiamo provato le query, allora si può cominciare col nostro codice. Supponendo di avere già creato e caricato la tabella study, possiamo utilizzare Python per creare poi la nostra tabella nel database principale. Giusto per informazione, sto usando la libreria APSW di SQLite per far funzionare il database.

Dobbiamo, ovviamente, aprire una connessione (a destra) e creare un cursor al database SQLite. Abbiamo trattato di ciò su degli articoli passati.

Ora abbiamo bisogno di creare la routine, mostrata sotto, che creerà effettivamente la tabella con il ritorno del dataset derivato

```
def OpenDB():
    global connection
    global cursor
    connection = apsw.Connection("labpackagestudy.db3")
    cursor = connection.cursor()
```

dall'interrogazione, quindi alterarla ed eseguire qualche calcolo.

Come potete vedere, vogliamo creare un secondo cursor, per non rischiare che il primo cursor abbia dati che dobbiamo conservare. Useremo ciò nella parte finale del codice. Eliminiamo poi la tabella, se esiste, ed

eseguiamo la query sulla tabella "study".

Ora creeremo altre tre colonne (mostrato sotto) all'interno della tabella weekdays, che chiameremo "probability", "lower" e "upper". Faremo ciò utilizzando il comando SQL "ALTER TABLE".

```
addcolquery = 'ALTER TABLE weekdays ADD COLUMN probability REAL'
cursor.execute(addcolquery)
addcolquery = 'ALTER TABLE weekdays ADD COLUMN lower REAL'
cursor.execute(addcolquery)
addcolquery = 'ALTER TABLE weekdays ADD COLUMN upper REAL'
cursor.execute(addcolquery)
```

```
def DoWeekDays():
    # Create a second cursor for updating the new table
    cursor2 = connection.cursor()
    q1 = "DROP TABLE IF EXISTS weekdays"
    cursor.execute(q1)
    query = '''CREATE TABLE IF NOT EXISTS weekdays AS SELECT pkgs,
        Count(DOW) as CountOfDOW FROM study WHERE (Holiday <> 1)
        AND DayName in
        ("Lunedì", "Martedì", "Mercoledì", "Giovedì", "Venerdì")
        GROUP BY pkgs'''
    cursor.execute(query)
```

Il prossimo passaggio (in alto a destra) sarà sommare i dati nel campo CountOfDOW.

C'è solo un record restituito ma lo faremo comunque con il ciclo for. Ricordando la discussione precedente, il campo "CountOfDow" contiene il numero dei giorni, durante lo studio, in cui la quantità di pacchetti è entrata. Ciò fornisce un valore contenente la somma delle voci in "CountOfDow". Solo così abbiamo un riferimento mentre andiamo avanti, il numero che ho ottenuto da tutti i miei dati fittizi è 44.

```
upquery = "SELECT * FROM
settimana"
```

```
c1 = cursor.execute (upquery)
```

Qui abbiamo operato un'interrogazione "SELECT all" così qualsiasi record nel database è nel cursor "c1". Esamineremo ogni riga del dataset, trascinando i dati di pkgs (riga[0]) e di CountOfDow dentro le variabili.

```
LastUpper = .0
for row in c1:
cod = row[0]
pkg = row[1]
```

Ora creeremo nel database una probabilità per ogni conteggio

giornaliero di pacchetti e calcoleremo un valore massimo e minimo che verranno usati in un altro processo più avanti. Da notare che abbiamo controllato se la variabile LastUpper contiene "0". Se lo contiene, la impostiamo al valore di probabilità, altrimenti la impostiamo al valore più basso di probabilità.

Finalmente abbiamo usato un'istruzione SQL di aggiornamento per mettere i nuovi valori elaborati nel database.

Quello che abbiamo ottenuto alla fine è un conteggio dei pacchetti (pkgs), un conteggio dei giorni nei quali vi è stato il conteggio dei pacchetti entranti, una probabilità che ciò si verifichi all'interno dell'intero studio (31 pacchetti in un giorno su un totale di 44 - giorni feriali in questo studio di 60 e più giorni - abbiamo una probabilità dello 0.02).

Se aggiungiamo tutti i valori di probabilità alla tabella il valore dovrebbe essere 1.0.

I valori massimo e minimo riflettono quindi un numero in virgola mobile compreso tra 0 e 1 che rispecchierà la possibilità di qualsiasi numero casuale all'interno di questo intervallo che ci fornirà un numero

```
sumquery = "SELECT Sum(CountOfDOW) as Sm FROM weekdays"
tmp = cursor.execute (sumquery)
for t in tmp:
    DaySum = t[0]
```

```
prob = cod / float (DaySum)
if LastUpper != .0:
    lower = LastUpper
    LastUpper = (lower + prob)
else:
    lower = .0
    LastUpper = prob
```

```
nquery = 'UPDATE weekdays SET probability = %f, \
lower = %f, upper = %f WHERE pkgs = %d' \
% (prob, lower, LastUpper, pkg)
u = cursor2.execute (nquery)
#=====
# End of DoWeekDays
#=====
```

casuale di pacchetti. Questo numero può essere utilizzato per fare analisi statistiche su questi dati. Un esempio tratto dalla realtà di tutti i giorni potrebbe essere la predizione del numero di macchine che potrebbero arrivare all'autolavaggio basandosi sull'osservazione dei dati su campo. Se vuoi capire di più, puoi dare un'occhiata a <http://www.algebra.com/algebra/homework/Probability-and-statistics/Probability-and-statistics.faq.question.309110.html> per vedere un esempio di ciò. Tutto quello che abbiamo fatto (la parte più difficile) è generato facilmente con

Python.

Il codice per le due routines che abbiamo presentato in questa sessione si trova presso: <http://pastebin.com/kMc9EXes>

Alla prossima.



Greg Walters è il proprietario di RainyDay Solution, LLC, una compagnia di consultazioni in Aurora, Colorado e programma dal 1972. Gli piace cucinare, fare escursioni, la musica e passare il tempo con la propria famiglia. Il suo sito è www.thedesignedgeek.net.



Collezione di clipart per utilizzarle nelle proprie newsletter, fogli elettronici, presentazioni o altri documenti, può diventare un'attività tempestiva. Specialmente quando devono essere organizzate e ricercate. LibreOffice possiede una sua galleria integrata per collezionare e organizzare immagini, suoni e video. La galleria organizza i file in categorie chiamate temi. Si possono aggiungere i file dalla Galleria direttamente sul documento. La creazione di nuovi temi consente di aggiungere file personali alla collezione.

LA GALLERIA

È possibile accedere alla Galleria in tre differenti modi: attraverso il menù (Strumenti > Galleria); tramite un pulsante presente sulla barra degli strumenti; attraverso un pannello

presente nella barra laterale sperimentale. Per impostazione predefinita, la Galleria è agganciata sotto la barra di formattazione. È possibile sganciare e agganciare la Galleria con la combinazione dei tasti Ctrl + doppio-clic sul bordo della maschera. Si può utilizzare il pulsante 'Nascondi/Mostra' sulla parte inferiore della maschera per visualizzare o nascondere la Galleria mentre è agganciata. Se ci si posiziona sopra il bordo inferiore della maschera, il puntatore del mouse si trasformerà in una doppia freccia e sarà possibile regolare l'altezza della maschera agganciata.

Sulla parte sinistra della Galleria c'è la lista dei temi. Selezionandone uno, cambiano i file mostrati nel pannello principale. Quest'ultimo mostra i file disponibili per il tema selezionato. Sopra

l'area principale ci sono due pulsanti per mostrare i file in vista icone o dettagli. Accanto a questi pulsanti, vengono mostrati il nome del tema, il nome del file e il suo percorso.

UTILIZZARE LA GALLERIA

La Galleria consente di inserire un file come copia, collegamento o sfondo. Quando si inserisce come copia, il file viene incorporato all'interno del documento stesso e non fa riferimento a nessun altro file. Se lo si inserisce come collegamento, nel documento viene creato un riferimento al file in questione. Se si apre un documento con file collegati, questi verrebbero mostrati solo se si trovassero nella posizione a cui il link fa riferimento. Se il file deve viaggiare attraverso più computer, allora è meglio inserirne una copia. Se il documento risiederà su un solo computer allora si potrebbe inserire tranquillamente un collegamento.

Per inserire una copia di un file della Galleria in un documento, selezionare il tema che lo contiene e poi il file interessato. È possibile anche trascinare e poi rilasciare il file dalla Galleria direttamente nel documento, oppure

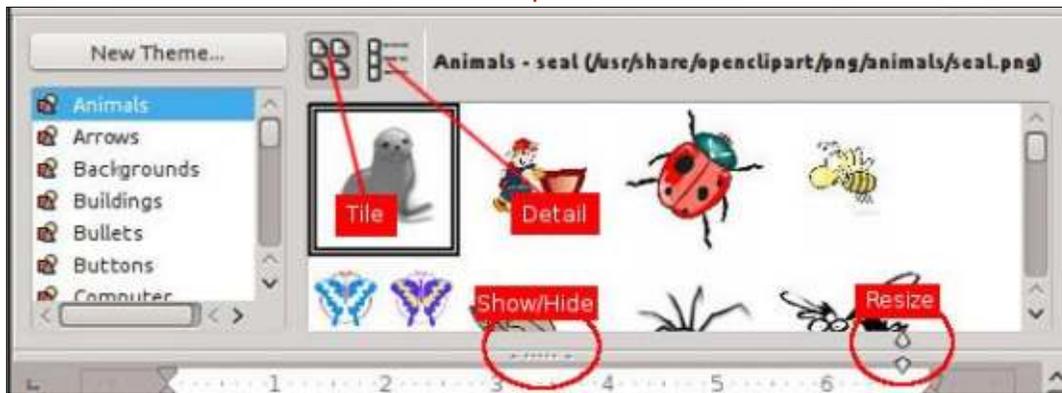
fare clic con il tasto destro del mouse e selezionare il menù Inserisci > Copia.

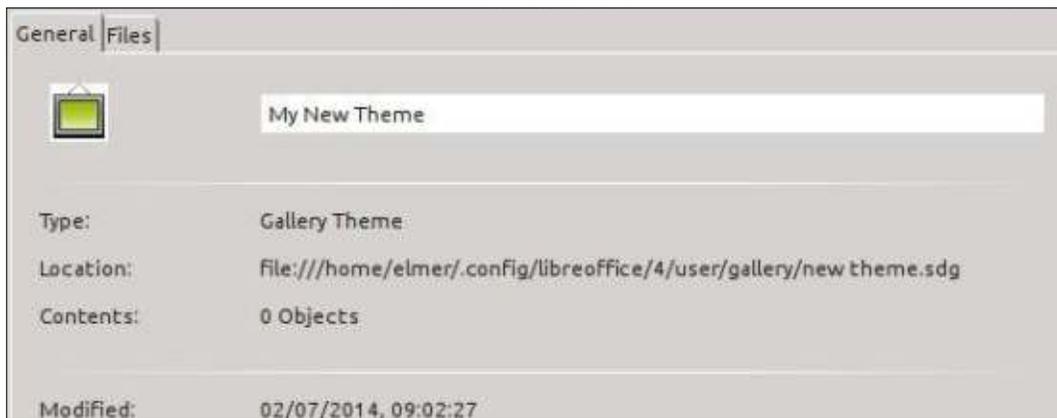
Per collegare nel documento un file dalla galleria, selezionare il tema e il file e tenere premuti i tasti SHIFT + CTRL mentre lo si trascina e rilascia all'interno del documento, oppure fare clic con il tasto destro del mouse e poi Inserisci > Collegamento ipertestuale.

Qualche volta si vorrà utilizzare un'immagine come sfondo per un paragrafo o per una pagina. Per impostarla come sfondo di una pagina, selezionare il tema e l'immagine, poi fare clic con il tasto destro del mouse sull'immagine e quindi Inserisci > Sfondo > Pagina. Per impostare un'immagine come sfondo del paragrafo, clic con il tasto destro e poi Inserisci > Sfondo > Paragrafo.

GESTIRE LA GALLERIA

Una interessante caratteristica della Galleria è la possibilità di inserire propri file all'interno della collezione. Non è possibile, comunque, aggiungere, rimuovere o cancellare i temi predefiniti. Per aggiungere dei propri file all'interno della Galleria, si dovrà creare il proprio



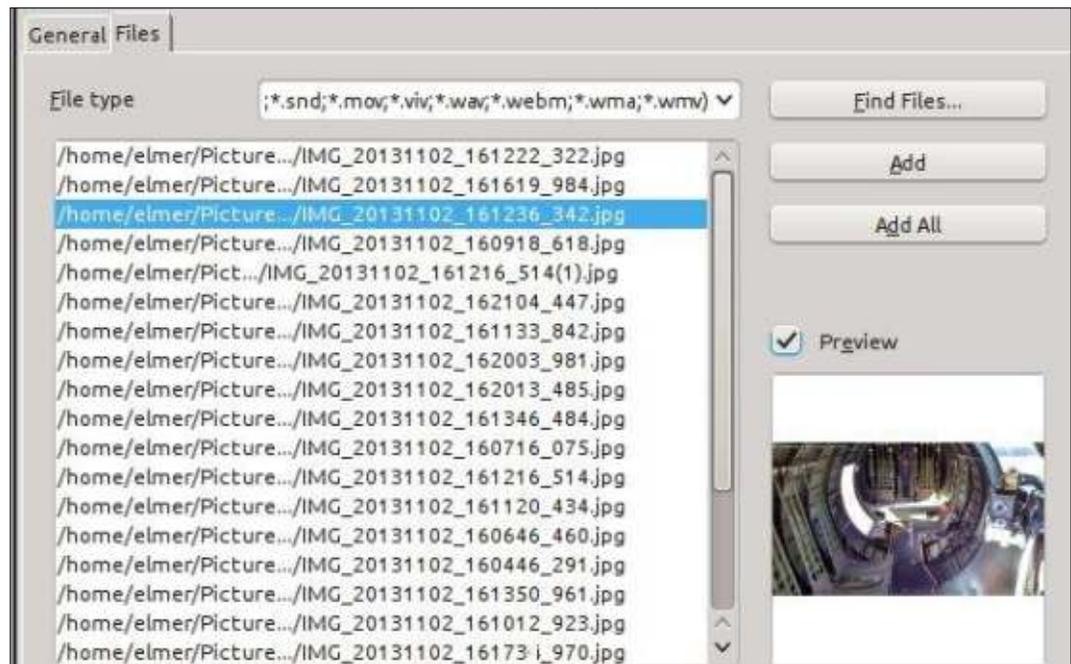


tema. Per crearlo, premere il pulsante 'Nuovo Tema', che aprirà la relativa finestra di dialogo. Nella scheda 'Generale', inserire il nome che si vuole dare al tema. Ora sarà possibile aggiungere i file al tema andando sulla scheda 'File' oppure premendo semplicemente 'OK' per salvare il tema.

Aggiungere file al tema appena creato è facile. Si possono aggiungere i file uno alla volta trascinandoli nel pannello principale della finestra, con il proprio tema selezionato. Per aggiungere file in maniera selettiva o per aggiungere un'intera cartella, fare clic con il tasto destro del mouse sul titolo del tema e selezionare la voce 'Proprietà'. Verrà mostrata la finestra di dialogo 'Proprietà'. È la stessa finestra di dialogo che appare quando si crea un nuovo tema, quindi è possibile utilizzare questo metodo per aggiungere i file mentre si sta creando un nuovo tema. Selezionare la scheda 'File', quindi

premere su 'Trova File'. Utilizzare la finestra di dialogo per navigare nella cartella dove si trovano i file che si vogliono aggiungere, quindi fare clic su 'Selezione'. Apparirà un elenco dei file nella casella di riepilogo. Se necessario, utilizzare il menù a tendina poco più sopra per filtrare i risultati. Prendersi un po' di tempo per scorrere la lista dei filtri disponibili, per avere un'idea di quanti formati immagine accetta la Galleria. Per file di tipo immagine, è possibile ottenere un'anteprima spuntando la casella di controllo 'Anteprima'. Una volta trovato il file desiderato, selezionarlo e fare clic su 'Aggiungi' per aggiungerlo al tema, oppure premere 'Aggiungi Tutti' per aggiungere tutti i file presenti nella casella di riepilogo.

Si potrebbe voler aggiungere i file con l'intenzione di non tenerli sempre memorizzati. Si potrebbe decidere di aggiungerli solo per un dato progetto. Una volta terminato e non si ha più



bisogno dei file, si vorranno cancellare i file e il tema creato per il progetto. Per cancellare i file da un tema, fare clic con il tasto destro del mouse e selezionare 'Elimina'. Si può anche cancellare l'intero tema con tutti i suoi file facendo clic, sempre con il tasto destro del mouse, sul tema e selezionando 'Elimina'. Bisogna ricordare che non esiste nessuna possibilità di annullare tale operazione una volta eseguita e che eliminare un file dalla Galleria non significa eliminarlo dal computer, ma solo dalla lista dei temi della Galleria.

LibreOffice fornisce una libreria multimediale chiamata Galleria. La Galleria è divisa in collezioni chiamate

temi. Si possono aggiungere temi e file personalizzati alla Galleria. Se un file o un tema sono stati creati solo per un determinato progetto, si può eliminarli a progetto ultimato. La Galleria è disponibile in tutti i moduli della suite e aiuta a gestire la consistenza di newsletter, fogli di calcolo, presentazioni, database e report.



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 suo blog si trova presso:

<http://eeperry.wordpress.com>



Sono rimasto affascinato da KDE fin da quando è iniziata la mia esperienza con Linux, ma uso spesso un iPad come lettore multimediale; sfortunatamente KDE, e conseguentemente Kubuntu, non lo supporta nativamente come fanno Ubuntu e altre derivate quali Xubuntu, Lubuntu e Ubuntu GNOME.

Prima di diventare un utente Linux, scaricavo i miei file multimediali su un notebook con Windows XP, quindi li spostavo sul mio iPad tramite iTunes: tuttavia, non ci sono versioni di iTunes per Linux e nemmeno PlayOnLinux e Wine sono capaci di eseguire iTunes.

Se non mi sbaglio, a partire da iOS4, le cartelle principali di iOS sono crittografate, mentre non lo sono quelle delle app. Fortunatamente, ultimamente ci molte app gratuite o economiche, quindi si può evitare di utilizzare la parte crittografata del file system iOS sostituendo le funzioni predefinite di iOS con altre app. Sul mio Ipad utilizzo OPlayerHD per i podcast, i video e la musica, e Download come lettore di PDF; le cartelle dove vengono memorizzati i

file di queste app non sono crittografate.

Dolphin, il gestore di file di KDE, usa componenti software chiamati kio slave per supportare i protocolli di connessione di vari dispositivi rimovibili. Sfortunatamente, non c'è un kio slave ufficiale per il protocollo AFC, quello richiesto per connettere un dispositivo Apple. Ci sono un paio di pacchetti sorgente, come `kio_afc`, che richiedono la compilazione e, da quanto ho capito, sono orfani; un'altra opzione potrebbe essere la virtualizzazione di un sistema operativo "iTunes compatibile", ma serve l'acquisto di una licenza per il sistema operativo virtualizzato e ogni volta che si deve trasferire un file bisogna avviare la macchina virtuale.

Ho trovato due soluzioni alternative: la prima tramite CLI (riga di comando - N.d.T.) e la seconda, più semplice, tramite il gestore di file di LXDE/Lubuntu PCManFM.

Consiglio importante: a seconda della versione iOS del dispositivo, potrebbe essere necessario rimuovere il codice d'accesso (un

codice a 4 cifre) dal proprio dispositivo Apple per far sì che i due metodi di connessione funzionino: è un'opzione nelle impostazioni generali del dispositivo che si può facilmente reimpostare dopo aver fatto la connessione con Kubuntu.

LA PRIMA SOLUZIONE (CLI): IDEVICEINSTALLER E IFUSE

Innanzitutto è necessario installare ifuse e ideviceinstaller. Digitare in un terminale:

```
sudo apt-get install ifuse
ideviceinstaller
```

Quindi connettere l'iPad tramite il cavo. In un terminale digitare:

```
ideviceinstaller -l
```

Il risultato è un elenco di tutti gli appid e dei nomi delle app installate; il mio elenco è:

```
Total: 7 apps
com.google.GoogleMobile -
Google 3.0.2.20993
com.olimsoft.oplayer.hd.lite -
OPlayerHD Lite 2.0.13
ch.smalltech.ledtorchfree - LED
Torch 1.41
```

```
com.demandviaspeech.dvs -
Download 3.0
com.trautvetter.atomicbrowser -
Atomic Web 7.0.1
com.apple.iBooks - iBooks 1929
com.m-w.dictionaryipad -
Dictionary 2.1
```

Come esempio, voglio spostare del materiale dal notebook all'iPad: un podcast in OPlayerHD e alcuni file PDF in Download; mi servono le informazioni che ho marcato in grassetto, che prendono il nome di appids, per montare successivamente con ifuse le cartelle del dispositivo.

Creo la cartella ~/iPad su Kubuntu (ecco i comandi da terminale, la cartella può anche essere creata con Dolphin):

```
mkdir ~/iPad
```

Quindi creo una cartella per ciascuna cartella delle app che voglio montare (2 nel mio esempio).

```
cd ~/iPad
```

```
mkdir OPlayerHD
```

```
mkdir Download
```

Ora posso montare con ifuse le

HOWTO - CONNETTERE UN DISPOSITIVO IOS

cartelle 'Documenti' delle app usando gli appids recuperati dal comando `ideviceinstaller -l`, quelli in grassetto nell'elenco di cui sopra:

```
ifuse -appid  
com.olimsoft.oplayer.hd.lite  
~/iPad/OPlayerHD
```

```
ifuse -appid  
com.demandviaspeech.dvs  
~/iPad/Download
```

Il trucco è fatto; se digito:

```
ls ~/iPad/OPlayerHD
```

vedo l'elenco dei file e delle cartelle che ho sul mio iPad e Dolphin può navigarle.

A destra è mostrata una schermata con Dolphin e il terminale che mostrano una delle cartelle iPad montate.

Dopo aver spostato i file, è tempo di smontare l'iPad. In Dolphin si deve uscire dalle cartelle montate con `ifuse` e nel terminale si deve digitare:

```
cd ~  
sudo umount ~/iPad/*
```

Il processo di montaggio è abbastanza semplice: una volta create le cartelle necessarie e scelto gli

appids, può essere automatizzato con un semplice script che elenca tutte le istruzioni "ifuse-appid", e l'esecuzione dello script può essere aggiunta come azione al Notificatore dei dispositivi.

Suggerisco questa soluzione se si preferisce lavorare con la linea di comando e se non si cambiano molto spesso le app sul dispositivo.

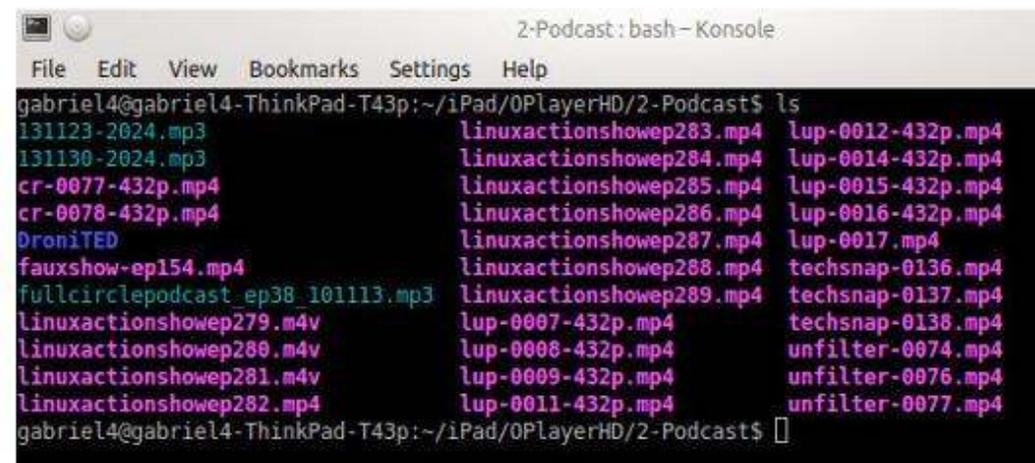
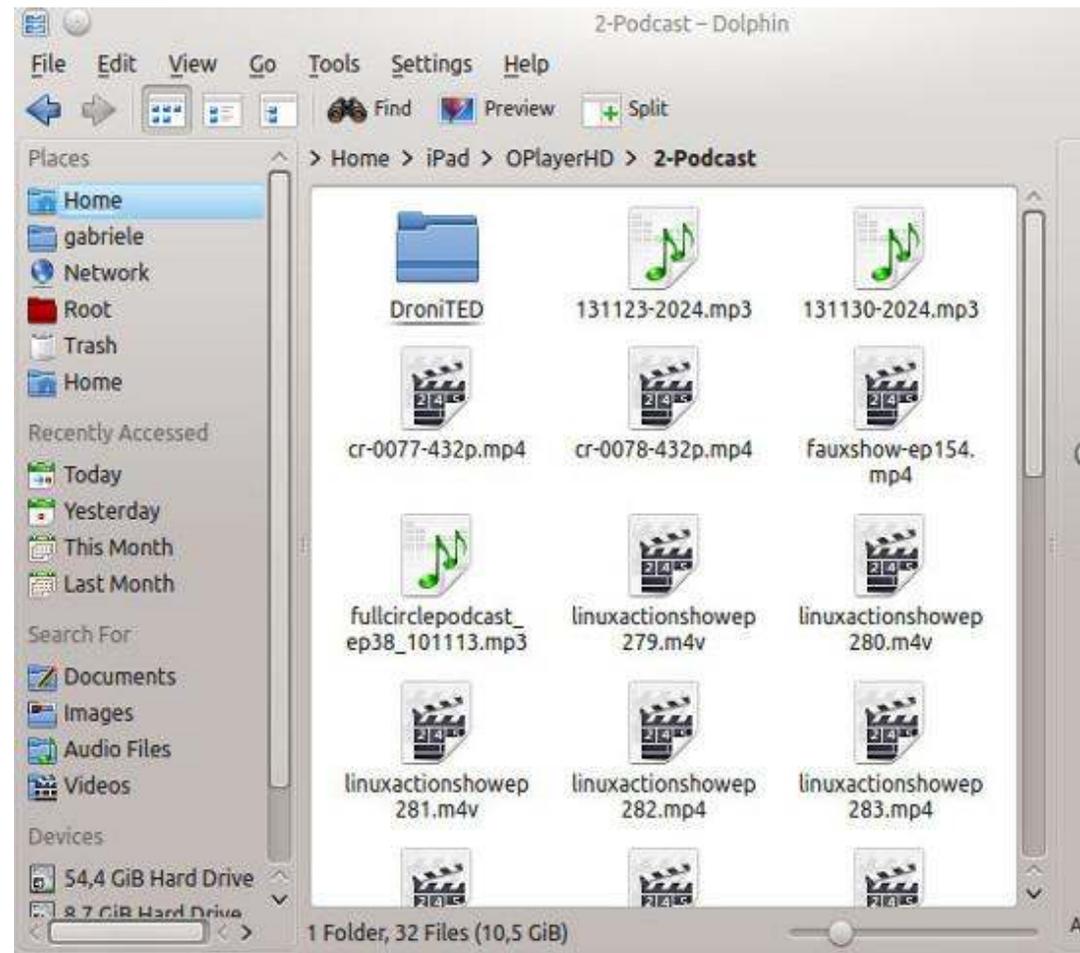
SECONDA SOLUZIONE (GUI): IL GESTORE DI FILE PCMANFM

Con Kubuntu non ci si può connettere direttamente a un dispositivo Apple perché Dolphin non supporta il protocollo AFC, tuttavia ci sono altri gestori di file per farlo, quali PCManFM, il gestore di file predefinito di Lubuntu.

La miglior soluzione che ho trovato è di installare la versione qt di PCManFM; sembra integrarsi piacevolmente in Kubuntu.

La versione predefinita di PCManFM, installabile senza aggiungere repository ppa, è basata su gtk e al momento in cui scrivo non mostra l'icona se viene lanciato come azione dal Notificatore dei dispositivi.

È necessario installare il pacchetto



HOWTO - CONNETTERE UN DISPOSITIVO IOS

pcmanfm-qt, disponibile nel ppa Lubuntu daily builds. Innanzitutto si deve aggiungere il ppa:

```
sudo repository-apt-add  
ppa:lubuntu-dev/lubuntu-daily
```

```
sudo apt-get update
```

Quindi si installa il pacchetto:

```
sudo apt-get install pcmanfm-qt
```

PCManFM supporta il protocollo AFC e una volta installato, è possibile montare e gestire cartelle e file, nonché smontarle direttamente da PCManFM.

È bello impostare un'azione del Notificatore di dispositivi che apre PCManFM quando viene connesso il proprio dispositivo Apple. Il mio iPad e anche un paio di dispositivi che ho provato vengono riconosciuti come fotocamera, quindi è possibile impostare un'azione del Notificatore di dispositivi in questo modo:

Impostazioni di Notificatore dei dispositivi (clic con il tasto destro sull'icona) > Azioni dei dispositivi > Aggiungi.

Compilare quindi la maschera che appare con:

- Icona: farci clic sopra per scegliere

l'icona preferita (la mia scelta: l'icona predefinita del gestore di file)

- Titolo: questa è la voce visualizzata nell'elenco delle azioni del Notificatore di dispositivi, è il primo campo in alto nella maschera, digitarci ciò che si vuole (il mio titolo: 'Apri iPad con PCManFM')

- Comando: digitare 'pcmanfm-qt'

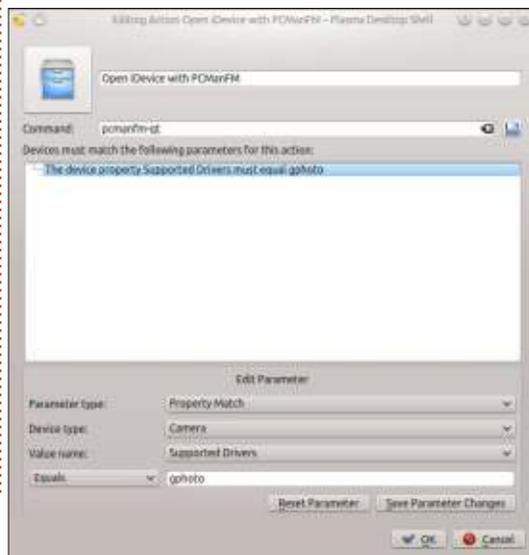
- Tipo del parametro: scegliere 'Corrispondenza delle proprietà'

- Tipo di dispositivo: scegliere 'Macchina fotografica'

- Nome del valore: scegliere 'Driver supportati'

- scegliere 'Uguale a' dall'ultima voce in elenco e digitare 'gphoto' nel relativo campo.

Salvare quindi tali parametri facendo clic su 'Salva modifiche al parametro' e premere quindi due



volte su OK.

In basso a sinistra c'è una schermata con le mie impostazioni.

Se si è fatto tutto nella maniera corretta, quando si collega il proprio dispositivo apparirà una nuova azione nell'elenco presentato dal Notificatore di dispositivi; facendo clic su di essa verrà lanciato PCManFM.

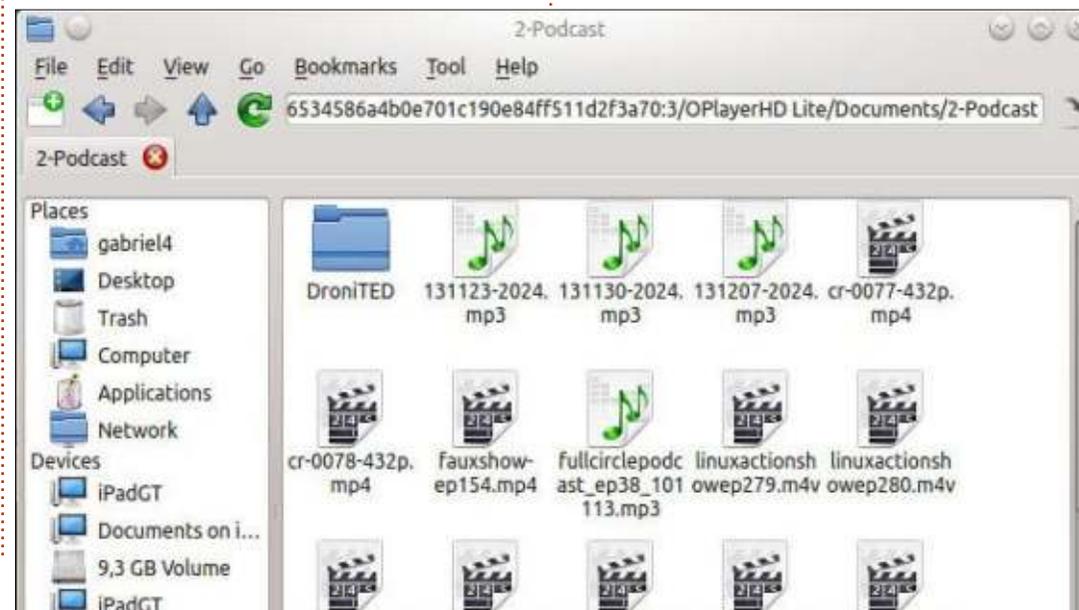
Nell'elenco a sinistra di PCManFM, sotto a Dispositivi, si vedranno due voci: 'iPad' e 'Documenti su iPad'; quest'ultima fornisce l'accesso alle cartelle 'Documenti' delle app.

Una volta finito di gestire i file del dispositivo, bisogna assicurarsi di

smontarlo facendo clic con il tasto destro sul nome del dispositivo.

In basso a destra c'è una schermata di PCManFM con le cartelle del mio iPad, al quale ho dato il nome iPadGT, quindi nella lista dei dispositivi ho 'iPadGT' e 'Documenti su iPadGT'.

Io sto utilizzando quest'ultimo metodo e sono abbastanza soddisfatto del suo funzionamento, anche se occasionalmente appare un messaggio di errore mentre sto smontando l'iPad, che però non pregiudica le operazioni di smontaggio.





HOW-TO

Scritto da Nicholas Kopakakis

Blender Parte 10b

Lo scorso mese abbiamo creato un oggetto Testo e lo abbiamo manipolato (rotazione, scala, ecc...). Ora vediamo qualche altra miglioria che Blender ci permette di applicare.

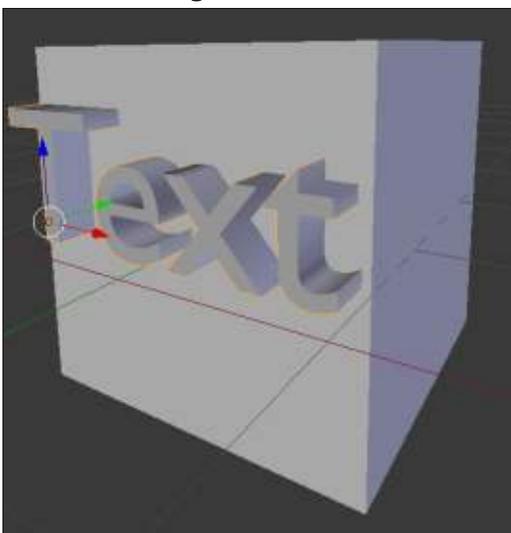
Sulla destra, sotto la scheda F, abbiamo tutti gli ottimi strumenti per modificare il font del nostro oggetto, che come ricorderete abbiamo visto lo scorso mese. Rimarremo su quelli basilari per ora, sebbene Blender fornisca molte personalizzazioni. Quindi, alla voce Font, troviamo Size e Shear. Potrete rendere il testo più grande o più piccolo modificando il valore di Size, così come potrete inclinare il testo verso sinistra o destra dando a Shear rispettivamente un valore negativo o positivo.



Inoltre, alla voce Shape, potrete modificare la risoluzione dell'oggetto Testo o il suo riempimento (Fill). Fate dei test con questi valori e capirete meglio di quanto io non possa spiegarvi.

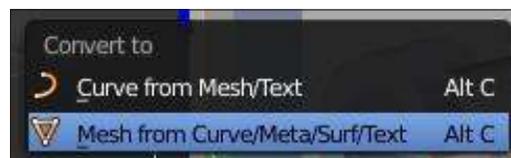


Ora, diamo il via ad un nuovo progetto per esaminare qualcos'altro (vi spiegherò dopo il perché abbiamo la necessità di iniziare un nuovo progetto per questo esempio). Non eliminate il cubo, spostatelo giusto un pochino e aggiungete un nuovo oggetto Testo premendo Shift + A! Text o dal menu che si apre facendo clic su Add (questo lo sapete da ora!). Ruotate l'oggetto Testo per porlo davanti al cubo nella vista frontale, ed aumentate il valore di estrusione nella scheda F a 0,5. Muovete i vostri oggetti (testo e cubo) finché non avrete qualcosa simile all'immagine in basso:

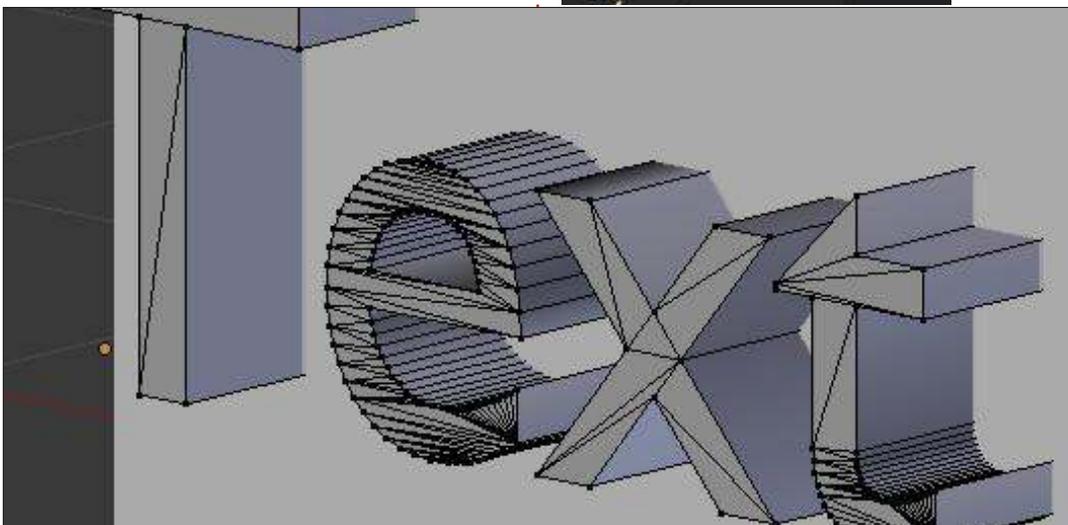


Per il nostro esempio è fondamentale che i due oggetti si intersechino.

È tempo di vedere qualcosa di interessante. Con l'oggetto selezionato, premete Alt-C. Dal menu che si apre, selezionate Mesh from Curve/Meta/Surf/Text.



Si è verificata una cosa molto interessante. Blender ha creato un oggetto reticolato che può essere manipolato come qualsiasi altro oggetto. Premete il tasto TAB per entrare in modalità Edit, e scoprite da soli di cosa sto

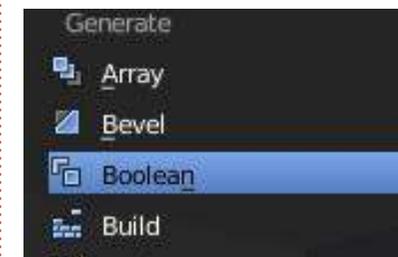


parlando.

Il motivo per il quale ho voluto convertire il testo in un oggetto reticolato è presto detto: usare i modificatori che mi piacciono tanto e che invito a sperimentare, come il modificatore Boolean. Quindi selezionate il cubo e aprite la scheda dei modificatori.



Aggiungete un nuovo modificatore chiamato Boolean.



Sotto la scheda Operation selezionate Difference e in Object selezionate l'oggetto creato a partire dal testo (non lo abbiamo rinominato, per cui si chiamerà "Text"). Quindi premete Apply.



Dopo qualche tempo, dipende dalla potenza e dalla memoria del vostro computer, verrà completata l'operazione Boolean. Per cui, se muovete il testo o il cubo potrete vedere cosa avete combinato.

Blender ha calcolato la differenza tra i due oggetti e l'ha ritagliata dall'oggetto al quale abbiamo applicato il modificatore.

Se avessimo provato con oggetti più complessi, come il testo "Full Circle Magazine" (con un font elegante e tutte le curve che avevamo applicato), Blender sarebbe andato in crash. Ecco perché abbiamo usato un oggetto di testo semplice. Anche il comando Convert-to-mesh sarebbe stato più esoso in termini di richieste per poter essere gestito da

Blender.

Il modificatore Boolean è comunque molto utile e leggero qualora si abbiano oggetti semplici come cubi o piramidi, giusto per fare un esempio.

Per questo mese, vi suggerisco il sito <http://gooseberry.blender.org/>. È un nuovo progetto, appena avviato dall'Istituto Blender.

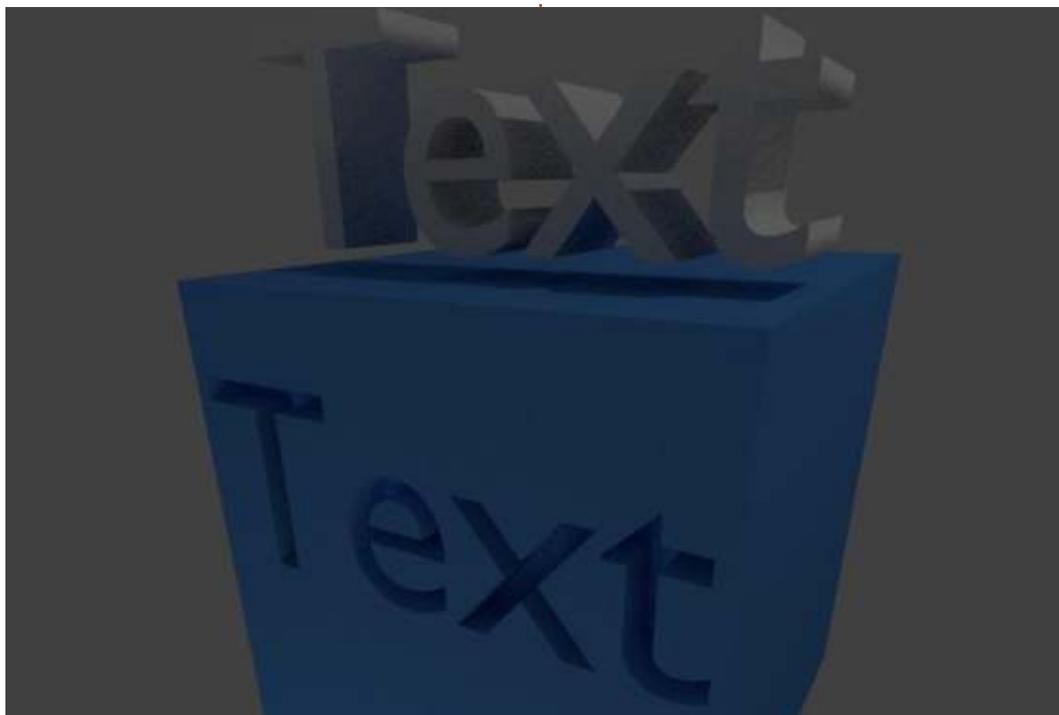
Il prossimo mese, continueremo con il testo introducendo un po' più di movimento, o meglio un'animazione. Proveremo con qualcosa di simile all'introduzione di Star Wars: "Molto tempo fa, in una galassia molto, molto

lontana..."

Divertitevi!



Nicholas vive e lavora in Grecia. Ha lavorato per una casa di post-produzione per diversi anni ed è migrato su Ubuntu perché "renderizza più velocemente". Potete mandargli una mail all'indirizzo: blender5d@gmail.com





Nel corso dei precedenti 21 articoli, ho introdotto la maggior parte degli strumenti della toolbar principale di Inkscape. Tuttavia, ce ne sono alcuni che devono ancora essere descritti. Ciò principalmente perchè li ho trovati meno utili per il lavoro che faccio con Inkscape, ma vuoi potreste trovarli utilissimi. Come al solito, l'unico modo per imparare è usarli da soli, perciò nelle prossime puntate farò del mio meglio per darvi una giusta introduzione, cominciando con lo strumento Ritocco (mostrato sulla destra).



Con la scorciatoia da tastiera "T" già assegnata allo strumento Testo, lo strumento Ritocco, aggiunto recentemente, ha dovuto accontentarsi della "W" (o ShiftF2). Il suo scopo, come suggerisce il nome non consiste nel disegnare o creare nuovi oggetti, ma piuttosto di modificare quelli esistenti. Le sue modifiche ricadono in tre distinte modalità: oggetti, nodi e proprietà. L'interfaccia utente in realtà non fa distinzioni tra di esse, ma se non si

comprende questa distinzione celata, è facile confondersi in merito a cosa fa realmente lo strumento.

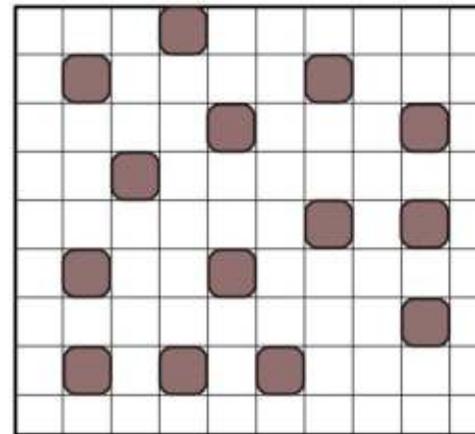
Oggetti: lo strumento Ritocco può essere usato per muovere, ruotare e ridimensionare oggetti singoli sulla tela.

Nodi: Quando usati su una traiettoria, lo strumento delle funzionalità può essere usato per muovere i nodi in giro, scolpendo la forma del percorso in maniere difficili da poter fare con altri strumenti.

Proprietà: Lo strumento può essere usato per cambiare il colore agli oggetti e l'ammontare di sfuocatura applicabile.

Prima di tuffarci nella descrizione di ogni singolo ritocco che lo strumento offre, ci occorrono alcuni oggetti sui quali sperimentare. Creare alcuni piccoli rettangoli, cerchi o stelle sulla pagina con una disposizione abbastanza casuale. Un rapido modo per farlo consiste nel disegnarne uno, trascinarlo in giro mentre lo si "timbra"

nella tela usando la barra spaziatrice. Qualunque approccio si intraprenda, vogliamo creare una casuale nuvola di oggetti. Per il mio esempio, ho composto la casualità mediante Estensioni > Render > Griglia ... su un rettangolo più largo prima di piazzare manualmente i miei oggetti. Ciò è semplice da realizzare e a volte gli ingegnosi effetti dello strumento Ritocco risaltano meglio.



Prima di usare lo strumento Ritocco è necessario selezionare alcuni oggetti su cui lavorare. Selezioniamo alcuni oggetti della nostra nuvola, lasciandone taluni non selezionati (o deselezionati successivamente con Shift+clic del mouse. Ora passiamo allo

strumento Ritocco usando l'icona sulla barra degli strumenti o una delle scorciatoie da tastiera e diamo uno sguardo allo strumento Barra di controllo (mostrato sotto).

Il cursore Larghezza imposta la dimensione dello strumento ed è riflesso sulla tela da un cerchio intorno al cursore. Tale cerchio può essere considerato come un pennello morbido in un editor bitmap, l'effetto è più forte al centro, scemando gradualmente mentre lo si sposta verso l'esterno della circonferenza. Larghe dimensioni permettono di cambiare molti oggetti o nodi alla volta, sebbene dimensioni più piccole forniscono un controllo più fine. Il cursore Forza permette di impostare l'intensità dell'effetto di ritocco.

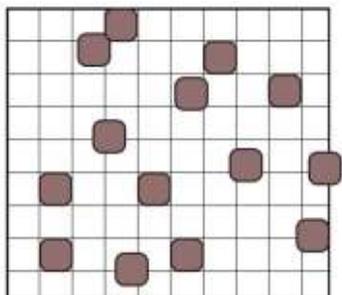
È possibile cambiare la larghezza e l'intensità utilizzando le scorciatoie da tastiera, anche mentre si disegna. I tasti freccia Destra e Sinistra cambiano la larghezza, mentre quelli Sopra e Sotto cambiano l'intensità e i tasti Home e End spostano la larghezza del cursore alle proprie estremità. Se state usando



una tavoletta grafica sensibile alla pressione, potete raggiungere significativi controlli all'intensità abilitando i pulsanti a destra del cursore, permettendovi di controllare l'intensità del parametro forza con la pressione della penna.

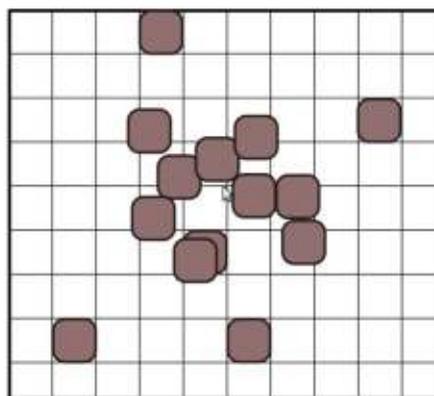
La sezione Modalità contiene pulsanti per selezionare lo specifico tipo di operazione di trasformazione che volete eseguire. Questi sono radio button e possono essere selezionati solo uno per volta. I primi sei pulsanti influenzano gli oggetti, i successivi quattro influenzano i nodi e gli ultimi tre cambiano le proprietà. Il campo Fedeltà sembra applicarsi solo alle operazioni di modifica dei nodi, a dispetto del fatto che rimane abilitato anche quando le operazioni per gli oggetti sono selezionanti. I radio button dei Canali si applicano alle due proprietà di ritocco legate ai colori e restano diabilitati per tutti gli altri.

Partendo da sinistra, il primo degli oggetti per il ritocco sposta



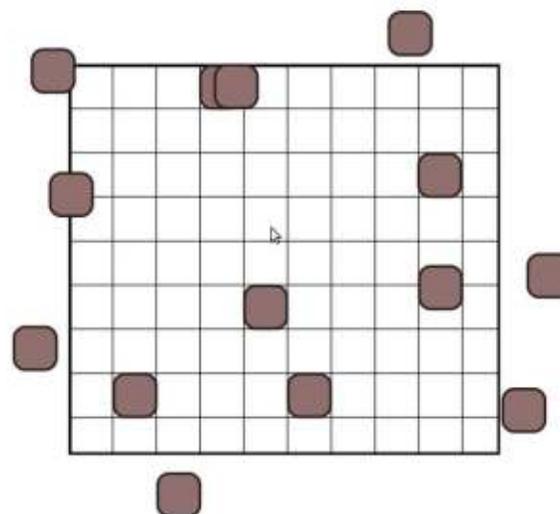
semplicemente in giro l'oggetto selezionato. Selezionando alcuni degli oggetti e scarabocchiando a caso in giro con lo strumento si ottiene qualcosa di simile: Se muovete il cursore lentamente, o avete Forza impostata con un valore alto, potete usare questa modalità per spingere oggetti in giro indefinitamente. Scorrendo rapidamente sugli oggetti con Forza impostata al minimo, si impartisce loro un piccolo colpo alle loro posizioni ad ogni passo.

Il secondo pulsante invoca una differente modalità di spostamento. In questo caso gli oggetti sono mossi verso il cursore, o lontano da esso se il tasto Shift è premuto. Ciò è meglio dimostrato usando impostazioni di larghezza molto grandi, così che gli oggetti selezionati siano entro

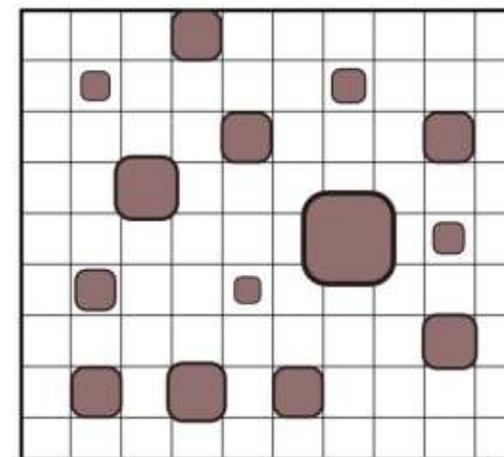


l'estensione dello strumento. Muovendo leggermente il cursore nella metà della griglia, potete vedere che gli oggetti selezionati si sono mossi tutti verso il centro (vedere l'immagine seguente a sinistra), mentre l'immagine in basso a destra mostra gli effetti del tasto Shift premuto.

Il terzo strumento delle funzionalità muove a caso gli oggetti selezionati, ovvero di una cifra a caso in una direzione a caso. La massima distanza è vincolata dalle impostazioni in Forza. Questo strumento può essere usato con una grande larghezza d'azione per modificare molti oggetti alla volta, ma può anche essere usato per effetti più minuziosi con piccole larghezze per introdurre giusto un po' di casualità nella posizione di alcuni degli oggetti selezionati.

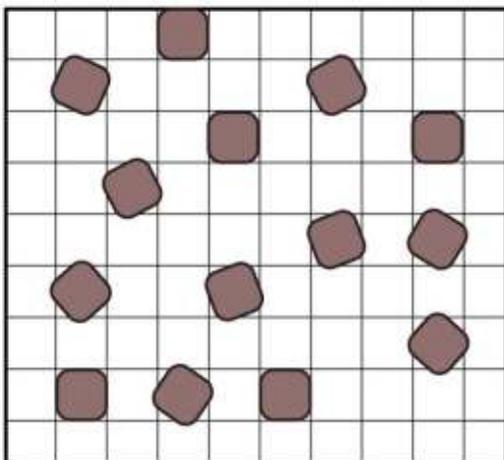


L'ultimo strumento riduce gli oggetti, o li ingrandisce se si tiene premuto Shift. Inoltre, una grande larghezza può essere usata per ridurre o ingrandire diversi oggetti alla volta, mentre una piccola larghezza vi permette di modificare cose con maggiore selettività. Per questo esempio ho utilizzato una piccola grandezza, poi ho vagato per i miei oggetti selezionati premendo e rilasciando Shift per ridurre alcuni, ingrandirne altri, e lasciare gli oggetti non selezionati con la loro grandezza originaria.



L'ultimo degli strumenti legati agli oggetti modifica la rotazione degli oggetti selezionati. La rotazione predefinita è in senso orario ma, come potete immaginare, si può tenere premuto Shift per ruotarli in senso antiorario. Il parametro Forza imposta

la velocità con cui saranno ruotati gli oggetti, anche se non vi è alcun meccanismo per limitare il valore in modo da garantire una piccola variazione, neppure per ruotare di un valore casuale in modo da garantire risultati più radicali in un colpo singolo.



L'ultimo degli strumenti di ritocco è, a mio parere, da evitare. Duplica gli oggetti selezionati mentre si disegna su di loro, o li cancella quando è premuto il tasto Shift. Sfortunatamente, ciascun duplicato viene posizionato perfettamente sopra all'originale, quindi se l'oggetto originale è opaco, è impossibile vedere quanti duplicati sono stati creati. In questo modo, è troppo facile creare accidentalmente alcune centinaia di oggetti, specialmente se il parametro Forza è vasto. Se si vuole creare un piccolo numero di duplicati allora la

migliore opzione è Modifica > Duplica (Ctrl-D). Per molti duplicati, la migliore opzione è la finestra di dialogo di Inkscape "Crea cloni in serie". Anche la modalità di cancellazione di questo ritocco è ugualmente ben assoluta dallo strumento Gomma. Gli strumenti Clona e Gomma saranno ulteriormente dettagliati in futuri articoli.

Salterò gli strumenti per il ritocco dei nodi e ci ritornerò la prossima volta. Sto saltando direttamente alle tre proprietà di ritocco poiché queste sono applicate agli oggetti selezionati più che ai nodi, quindi posso continuare a usare le stesse immagini di esempio per mostrare il loro uso.

Il primo di questi ritocchi è l'undicesimo pulsante di Modalità sulla barra degli strumenti. Il suo tooltip sostiene che esso "Tinteggia gli oggetti selezionati con il colore dello strumento", ma, nella mia esperienza, è un po' bacato (almeno sulla mia installazione 0.48.4). Lo strumento del colore può essere trovato in alto a destra della barra di controllo degli strumenti, a destra dei pulsanti "Canali". In teoria, dovrebbe essere possibile impostare il riempimento e i contorni per lo strumento ritocco mentre è attivo il pulsante colore, sia utilizzando la tavolozza sul fondo dello schermo, o la finestra di dialogo

"Riempimento e contorni" In pratica, tuttavia, è possibile impostare un colore di riempimento, ma facendolo si imposterà il contorno a nero. Impostando un colore al contorno, si imposterà il riempimento a "Nessun colore", che ha lo stesso effetto di averlo impostato su nero quanto in realtà lo strumento viene usato. Quando utilizzato su oggetti che hanno un solo riempimento, può essere usato per cambiare il colore di riempimento senza modificare il tratto. Ma se i vostri oggetti li hanno entrambi, siate molto attenti quando utilizzate questo ritocco a meno che vogliate che uno o l'altro tendano verso lo scuro.

Con questo avviso di mezzo, usare lo strumento è semplice quanto selezionare il pulsante Modalità, prelevare un colore di destinazione e quindi pitturare sugli oggetti selezionati. Quest'ultimi cambieranno incrementalmente verso il colore selezionato, con una velocità di cambiamento che è determinata dalle impostazioni dello strumento Forza. Mantenendo premuto il pulsante Shift, verrà utilizzato come colore di destinazione l'inverso del colore selezionato. Ciò vale anche per il riempimento nero o contorno, che invece diverrà bianco.

Anche il penultimo pulsante

influisce sul colore degli oggetti selezionati, ma lo fa agitando casualmente il valore del colore da una piccola quantità. Come ci si potrebbe aspettare, la dimensione massima di questa quantità è impostata nello strumento Forza. Per entrambi questi strumenti ritocco cambia-colore si limitare ulteriormente l'effetto usando i pulsanti Canali, etichettati con H, S, L e O, che corrispondono rispettivamente a Hue (tonalità), Saturation (saturazione), Lightness (luminosità) e Opacity (opacità). Se si vuole rendere casuale l'opacità dei propri oggetti mentre si mantengono intatti i loro colori, per esempio, si dovrebbe disabilitare tutto tranne il pulsante O prima di dipingere con lo strumento.

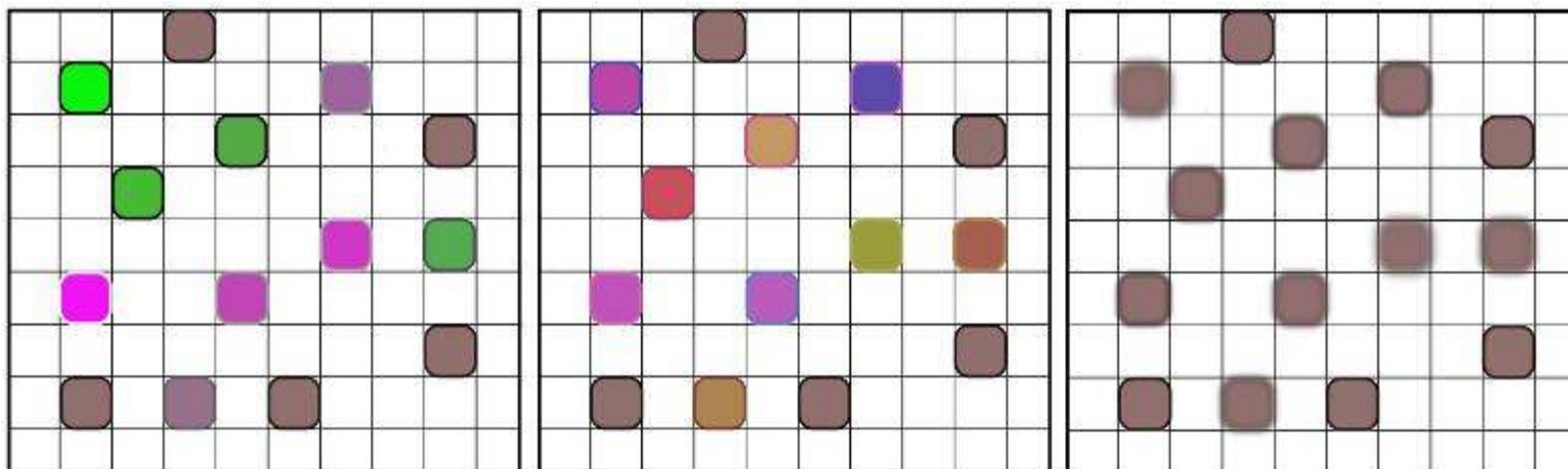
L'ultimo ritocco cambia la sfocatura degli oggetti selezionati, aumentandola mentre ci si passa sopra, o diminuendola quando viene premuto il tasto Shift. Ciò è meglio utilizzato con un valore piccolo nel parametro Forza, diversamente, è facile sfocare oggetti tanto velocemente che di fatto scompaiono in uno sbuffo o una nuvola di fumo o, meglio, in una piccola macchia appena visibile sullo schermo.

L'immagine nella pagina seguente mostra tutte e tre le proprietà ritocco applicate all'immagine di prova. Il colore di destinazione per la prima

prova era verde brillante, risoltosi in un rosa brillante per il colore inverso. Confrontare questo cambiamento "diretto" di colore con la selezione più casuale della seconda immagine. Il terzo esempio mostra diversi livelli di sfocatura quale risultato di piccoli valori impostati in Forza e di disegni ripetuti su diversi oggetti.

Tra i modi "oggetti" e "proprietà", lo strumento ritocco offre una vasta gamma di metodi per aggiungere piccole variazioni a collezioni di forme altrimenti omogenee. Sfortunatamente non è possibile combinare contemporaneamente più ritocchi al fine di spostare, ruotare, comprimere, colorare e sfocare alcuni oggetti in una sola operazione. Essere in grado di farlo darebbe più senso alla modalità Duplicato, considerando allo stesso tempo la duplicazione e il posizionamento casuale, ma lo

strumento non offre tali facilitazioni, piuttosto neutralizza le sue capacità di manipolazione. Dove lo strumento ritocco è forse maggiormente utile, comunque, è nel trattare i nodi di un percorso, che saranno oggetto della prossima parte della serie.



Il fumetto web creato da **Mark** con Inkscape, 'Monsters, Inked' è ora disponibile per l'acquisto come libro presso <http://www.peppertop.com/shop/>



Il Podcast Ubuntu tratta 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 inesperto 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



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 (Libre 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.





- 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>

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.

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 hai una semplice domanda contattami presso copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi è:

D: Un mio amico mi ha parlato di questo videogioco veramente ganzo chiamato Eve Online. A quanto pare recentemente è iniziata un'immensa battaglia spaziale e vorrei giocarci. Posso farlo usando Ubuntu?

R: Solleva una sedia, figliolo. Il babbo ti racconterà la storia della Battaglia di B-R5RB. Molti coraggiosi piloti hanno perso la vita in un'epica battaglia spaziale durata 21 ore e che ha portato alla distruzione di navi da guerra del valore di centinaia di migliaia di dollari, in soldi veri. È stato disastroso per i perdenti e i vincitori non se la sono cavata molto meglio dopo aver visto centinaia di ore uomo (investite nella costruzione e nel dispiegamento delle più grandi navi nella galassia di Eve) ridotte in un lampo stroboscopico da armi laser e impatti missilistici.

La sanguinosa battaglia non è stato solo orrendamente distruttiva, ma anche sinistramente meravigliosa. Dai un'occhiata di persona, ma attento, l'immagine che segue non è per i deboli di cuore. Distogli lo sguardo adesso se sei di costituzione delicata.

Ecco qui, in tutta la sua mortale bellezza, la battaglia di B-R5RB.

Se non hai giocato a Eve Online, o a Spreadsheets in Space, come lo chiamano alcune persone, potresti essere perdonato per aver pensato ai videogiochi come a qualcosa di allegro, a qualcosa di sicuro, con sistemi di livellamento lineari, generosi meccanismi di ricompensa e un'amichevole intelligenza artificiale da sfidare, ma non contrariarti.

Questo non è Eve Online. Se Angry Birds è l'allegro ragazzino, tuo vicino di casa, che fa sempre a gara con te a chi arriva per primo alla fermata dell'autobus, Eve Online è Chad, il bambino prodigio della MENSA (associazione che accetta solo membri con un QI oltre il 98 percentile - N.d.R.), che non oltrepassa mai le erbacce del suo giardino e ti fissa da dietro le tende colorate con un lampo omicida negli

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
3	9	1.125	1125	1.13E+19	17307692307.6923	2163461538.46154	2163461538461.54	2.16E+28	3.33E
7	21	2.625	2625	2.63E+19	40384615384.6154	5048076923.07692	5048076923076.92	5.05E+28	7.77E
11	33	4.125	4125	4.13E+19	63461538461.5385	7932692307.69231	7932692307692.31	7.93E+28	1.22E
15	45	5.625	5625	5.63E+19	86538461538.4615	10817307692.3077	10817307692307.7	1.08E+29	1.66E
19	57	7.125	7125	7.13E+19	109615384615.385	13701923076.9231	13701923076923.1	1.37E+29	2.11E
23	69	8.625	8625	8.63E+19	132692307692.308	16586538461.5385	16586538461538.5	1.66E+29	2.55E
27	81	10.125	10125	1.01E+20	155769230769.231	19471153846.1538	19471153846153.8	1.95E+29	3.00E
31	93	11.625	11625	1.16E+20	178846153846.154	22355769230.7692	22355769230769.2	2.24E+29	3.44E
35	105	13.125	13125	1.31E+20	201923076923.077	25240384615.3846	25240384615384.6	2.52E+29	3.88E
39	117	14.625	14625	1.46E+20	225000000000	28125000000	28125000000000	2.81E+29	4.33E
43	129	16.125	16125	1.61E+20	248076923076.923	31009615384.6154	31009615384615.4	3.10E+29	4.77E
47	141	17.625	17625	1.76E+20	271153846153.846	33894230769.2308	33894230769230.8	3.39E+29	5.21E
51	153	19.125	19125	1.91E+20	294230769230.769	36778846153.8462	36778846153846.2	3.68E+29	5.66E
55	165	20.625	20625	2.06E+20	317307692307.692	39663461538.4615	39663461538461.5	3.97E+29	6.10E
59	177	22.125	22125	2.21E+20	340384615384.615	42548076923.0769	42548076923076.9	4.25E+29	6.55E
63	189	23.625	23625	2.36E+20	363461538461.538	45432692307.6923	45432692307692.3	4.54E+29	6.99E
67	201	25.125	25125	2.51E+20	386538461538.462	48317307692.3077	48317307692307.7	4.83E+29	7.43E
71	213	26.625	26625	2.66E+20	409615384615.385	51201923076.9231	51201923076923.1	5.12E+29	7.88E
75	225	28.125	28125	2.81E+20	432692307692.308	54086538461.5385	54086538461538.5	5.41E+29	8.32E
79	237	29.625	29625	2.96E+20	455769230769.231	56971153846.1538	56971153846153.8	5.70E+29	8.76E
83	249	31.125	31125	3.11E+20	478846153846.154	59855769230.7692	59855769230769.2	5.99E+29	9.21E
87	261	32.625	32625	3.26E+20	501923076923.077	62740384615.3846	62740384615384.6	6.27E+29	9.65E
91	273	34.125	34125	3.41E+20	5250000000000	65625000000	65625000000000	6.56E+29	1.01E
95	285	35.625	35625	3.56E+20	548076923076.923	68509615384.6154	68509615384615.4	6.85E+29	1.05E
99	297	37.125	37125	3.71E+20	571153846153.846	71394230769.2308	71394230769230.8	7.14E+29	1.10E
103	309	38.625	38625	3.86E+20	594230769230.769	74278846153.8462	74278846153846.2	7.43E+29	1.14E

occhi. Eve Online è il gioco con cui i genitori minacciano i loro figli se non tornano a casa presto o non mangiano i broccoli a pranzo.

Intrigato? Penso di sì. Guarda, non importa in che cattiva luce provi a mettere Eve, non c'è modo di descrivere adeguatamente quanto possa essere ignobile. O divertente.

Eve è uno sterminato mondo online dove rivesti il ruolo di un capitano spaziale, o più dettagliatamente, un "capsuleer". Sei un clone a bordo di una capsula spaziale che può essere caricata a bordo di qualsiasi nave tu sia capace di pilotare. Ad ogni nuovo capsuleer viene fornita gratuitamente una nave e se questa venisse distrutta, verrà sostituita con un'altra. La tua capsula rimane intatta così da riportarla alla casa base e ricominciare. Se non stai attento, però, anche la tua capsula può essere distrutta, ma siccome sei un clone, ti risveglierai semplicemente in un nuovo corpo, pronto per ricominciare da capo. Cosa vuoi di più, si inizia in "hi-sec", ovvero in uno spazio ad alta sicurezza. Se qualcuno cerca di spararti senza che tu l'abbia provocato, CONCORD (la polizia di Eve) distruggerà chi ti ha aggredito.

Sembra abbastanza clemente, giusto? Beh, no. Una volta che ti sarai

staccato dalla tua stazione spaziale, ti ritroverai in un mondo ostinato con 50.000 dei tuoi nemici più stretti, tutti alla ricerca di un modo per aumentare i loro ISK (il denaro del posto, con cui si possono comprare le fantastiche navi che vedi in lontananza). Un modo per farlo consiste nel distruggere le navi degli altri giocatori rubandone poi il carico. E dimenticati della CONCORD. Ovvio che il tuo nemico non può indulgere a lungo prima di essere a sua volta ucciso, ma come ha sottolineato il maggiordomo di Batman, ad alcune persone piace solo vedere il mondo in fiamme. E a quanto pare tutte queste persone giocano ad Eve.

A questo punto Eve sembra un gioco progettato da Hannibal Lecter, giusto? Eppure le iscrizioni sono aumentate ogni anno dal momento del suo rilascio circa una decina di anni fa. Questo nonostante il fatto che si opponga alla tendenza del gioco gratuito e delle micro transazioni, molto popolari oggi nei giochi multi-giocatore, a favore di un modello di abbonamento per 19\$ al mese. Possibile ci siano così tanti ricchi serial killer in giro?

Ho deciso di scoprirlo e di capire se ci si può giocare su Ubuntu. Non sorprendente per un gioco con così tanti seguaci, ho trovato una comunità

di appassionati di GNU/Linux con personalità ai limiti del disturbo e amante dei fogli di calcolo. Ho scoperto anche la mia nuova ossessione.

Far funzionare il gioco su Ubuntu non è stata la cosa più semplice che abbia mai fatto, ma nemmeno di gran lunga la più difficile. Le istruzioni migliori che abbia trovato sono qui: https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Install_EVE_on_Linux_with_Wine. Dovrai installare altro software in aggiunta a WINE (aggiornalo alla 1.5 o superiore, la mia versione non era compatibile) e considera queste istruzioni come una ricetta per una meringata impegnativa, ma deliziosa. Voglio dire che non dovresti iniziare fino a che non ti sentirai in grado di eseguire ogni passo. Nota che ho detto "eseguire" e non "capire". Io sono il tipo che vuole capire in profondità cosa ci sia sotto al cofano di Ubuntu. Ma siamo onesti, l'obiettivo è spazzare via un po' di robbaccia con un'astronave razzo-potenziata, non passare una serata a leggersi pagine di manuale. Ricordati, io sono il nuovo arrivato, non un guru di lunga data di Ubuntu che ha la chiara percezione di tutto quello che sta facendo. Rendi l'obiettivo come un qualcosa che desideri raggiungere e la comprensione arriverà, utilizzando Ubuntu tutti i giorni.

Se incappi in qualche problema (per esempio la finestra non aveva le dimensioni giuste e tagliava fuori circa 1/5 dello schermo) invia le tue domande sui forum di Eve Online (forums.eveonline.com) o sui forum di Ubuntu (ubuntuforums.org).

Una volta che sei riuscito a far funzionare il gioco, crea il tuo personaggio e tuffati! Non voglio minimizzare sulla curva di apprendimento e sui fogli di calcolo, ma la verità è che se segui le missioni di apprendimento, prenderai confidenza molto in fretta con le nozioni di base. Inoltre, parti con alcuni ISK in dotazione che puoi spendere per equipaggiare la tua nave originale, o le navi che riceverai come ricompensa per alcune delle missioni. Non lo ripeterò mai abbastanza: SEGUI I TUTORIAL. Sono fermamente convinto che questo faccia la differenza fra dimenarsi impotente nello spazio e trovare la strada per una divertente carriera.

Cosa dire di tutti questi maniaci che tentano di farmi fuori? Sì, nello spazio ci sono i pirati, e sì, il loro obiettivo è ucciderti. Ma ci sono un sacco di minatori, esploratori e commercianti che sono più che disposti a rispondere alle domande o ad indicarti la giusta direzione. In realtà anche i pirati possono essere d'aiuto. Ci sono

numerose storie di un principiante a cui hanno distrutto la nave scoprendo poi che il suo attaccante gli ha donato degli ISK e degli skill book per fargli capire che l'attacco non era per motivi personali. Il PvP (player versus player) è una caratteristica che fa di Eve un gioco così divertente. Quella semplice corsa al mercato a vendere qualche minerale che hai appena estratto potrebbe essere una passeggiata nel parco. O potrebbe diventare uno show di raggi laser, da far ingelosire quel concerto di mezzanotte dei Pink Floyd. Ci sono modi per attenuarlo, quali rimanere incollato alla zona di sicurezza ("hi-sec") o non abbandonare mai la stazione base. Ma parte della sfida sta nel realizzare dei guadagni che si possono ottenere nella zona insicura ("low-sec") superando la paura dei pirati. Voli a denti stretti e fughe alla velocità della luce sono i farmaci giusti. E creano dipendenza. Così tanto che i 19 dollari di abbonamento, calcolati per costo orario del divertimento, diventano un ridicolo affare quando alzi gli occhi e ti rendi conto di aver volato per 4 ore.

Un modo per aumentare la probabilità di continuare a giocare a Eve sta nel fare subito delle amicizie. È possibile farlo via chat con altri piloti presenti nel proprio settore spaziale, oppure unendosi a una delle centinaia

di differenti corporazioni. Alcune sono comunità minerarie, altre sono bande di pirati e altre ancora sono semplici gruppi di amici. Contrariamente alla credenza popolare (perfino dentro la comunità di Eve), è possibile godersi il gioco in solitaria, interagendo con gli altri solo quando è necessario. Ma ci sono determinati vantaggi a giocare in gruppo, come le battaglie fra flotte di astronavi.

La battaglia di B-R5RB è iniziata quando una corporazione non è riuscita a pagare l'affitto per il sistema da loro controllato. Annusando il sangue nell'acqua, le corporazioni nemiche si sono rapidamente spostate lì. Con il guanto di sfida gettato, la battaglia era iniziata, e nel giro di poche ore

centinaia di piloti erano impegnati in una imponente battaglia che era trasmessa dal vivo dagli appassionati allo stesso modo di una notizia della CNN da una zona di guerra. In Eve, la classe di nave spaziale più potente è la Titan, una imponente nave per cui servono dei mesi a costruirla e per acquisire le abilità necessarie a manovrarla. Poiché tutto in Eve ha un valore espresso in ISK, e poiché il tempo di gioco (chiamato PLEX) si può comprare in cambio di ISK, ogni Titan vale migliaia di dollari.

Nella battaglia di B-R5RB sono state distrutte 75 Titans.

Prima ho mostrato scherzosamente un foglio di calcolo, ora lasciatemi

mostrare una schermata della battaglia.

In onore di coloro che "sono morti", gli autori del gioco hanno eretto un monumento nei pressi del sito dove si è svolta la battaglia, ed è stato chiamato "Titanomachy". Quindi aggiungi anche il turismo alle tante cose che puoi fare su Eve.

Sono passato a Ubuntu per via del suo frenetico bacino di utenti, della comunità disponibile e dei nuovi ed emozionanti mondi da esplorare. Lo stesso si può dire sul perché sono entrato in Eve Online. Non è una sorpresa per me che ci sia una massiccia sovrapposizione fra i due gruppi.

Buona fortuna a tutti voi, futuri capsuleers! Possa la vostra nave essere veloce, i vostri nemici pochi e i vostri premi numerosi!

E felice Ubuntu!



Copil è un nome Azteco che può essere tradotto in "per quanto vuoi ancora il mio cuore?" Il suo amore per le scarpe da donna viene descritto su yaconfidential.blogspot.com. Potete anche vedere come imbarazza se stesso su Twitter (@copil).





Nel nostro progetto locale di rinnovo PC, le maggiori fonti di errori hardware che vediamo sono alimentatori, batteria CMOS, RAM e dischi rigidi. I primi tre errori possono causare l'impossibilità del sistema di eseguire correttamente il POST (Power On Self-Test, autotest all'avvio). I malfunzionamenti del disco rigido sono più spinosi. Un disco rotto può bloccare il sistema alla schermata POST, o fare riavviare il sistema a caso (questo accade per lo più in sistemi Windows), o rallentare il sistema fino a farlo strisciare, o sembrare che non stia facendo proprio nulla. Sapere che il disco ha problemi, prima che si rompa del tutto, può risparmiare un sacco di lavoro. Certo tutti dovrebbero eseguire un backup dei loro dati, ma sapere che il tuo disco potrebbe avere un problema nel futuro prossimo è utile. Linux ha molti strumenti per esaminare gli errori dei dischi. Questo mese vedremo gsmartcontrol, la versione grafica del tool smartctl (dal pacchetto smartmontools).

Gsmartcontrol è un versione

grafica del software smartctl. Per i nuovi utenti Linux (come molti dei nostri volontari) dà un semplice, ma omnicomprensivo, sguardo alla salute del disco e mette a disposizione funzioni, come quella di fornire un metodo facile per eseguire test brevi o lunghi sul disco.

Gsmartcontrol non è installato in molti sistemi di default, quindi dovrete installare il pacchetto gsmartcontrol. Installare gsmartcontrol installerà anche il pacchetto smartmontools (che

contiene anche smartctl, lo strumento da terminale).

Quando avvierete per la prima volta gsmartcontrol, tutti i dischi che gsmartcontrol può vedere sono mostrati. Un disco non ha bisogno di essere montato per essere rilevato da gsmartcontrol e potete avere molti dischi in un sistema. Per esaminare un disco con gsmartcontrol, semplicemente fate doppio clic su esso. Quando il disco si apre, apparirà una finestra Identity, che vi darà informazioni riguardo al disco. Insieme al

modello del disco, la finestra Identity mostra altri utili pezzetti di informazioni come il numero di serie del disco (utile se dovete richiedere l'assicurazione, o nel nostro caso, riportare i numeri di serie dell'hardware donato), la versione del firmware del disco (che può essere utile per diagnosticare problemi su particolari sistemi che potrebbero avere problemi con alcuni dischi), la capacità del disco, l'ultima volta che è stato controllato, così come lo stato generale di salute SMART.

Ci sono molte altre schede: Attributi, Capabilities, Log Errori, Log Auto-Test ed Esegui Test, ognuna di loro è utile. Quando un disco ha un problema, il testo di alcune schede può apparire rosso (Attributi e Log Errori nel nostro esempio). Questa funzionalità rende facile focalizzarsi su potenziali problemi. Il testo rosso non significa che un disco si è rotto, ma è un segno che dovrete considerare di effettuare un backup presto, piuttosto che rimandare e cercare un altro disco. Un clic sulle schede verdi rivela il potenziale

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity | **Attributes** | Capabilities | Error Log | Self-test Logs | Perform Tests

Model Family	Hitachi Travelstar 5K160
Device Model	Hitachi HTS541680J9SA00
Serial Number	SB2204KGDVMJZE
Firmware Version	SB20C7BP
Capacity	80.03 GB [74.53 GiB, 80026361856 bytes]
Sector Size	512 bytes logical/physical
In Smartctl Database	Yes
ATA Version	7
ATA Standard	ATA/ATAPI-7 T13 1532D revision 1
Scanned on	Sun Feb 9 08:23:40 2014 EST
SMART Supported	Yes
SMART Enabled	Yes
Smartctl Version	5.41 2011-06-09 r3365

Overall Health Self-Assessment Test PASSED

motivo del guasto.

Nel nostro esempio, il disco Hitachi del mio notebook ha la linea "Conta dei settori riallocati" in rosa nella scheda attributi, a indicare che a un certo punto il sistema è passato su un settore danneggiato, marcato e riallocato da qualche altra parte (significa che non dobbiamo preoccuparci più di questo settore perché apparirà invisibile al sistema). L'evidenziazione in rosso su altri settori indica errori più seri.

La pagina di Wikipedia sullo SMART (Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology, Tecnologia di Auto-Monitoraggio, Analisi e Segnalazione, ndt) è utile perché interpretare i valori Raw di questi attributi può essere complicato. Per alcuni attributi è meglio avere valori Raw più alti, mentre per altri è meglio avere valori Raw più bassi. Potete trovare

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity Attributes Capabilities Error Log Self-test Logs Perform Tests

SMART Attributes Data Structure revision number: 16

ID	Name	Failed	Norm-ed value	Worst	Threshold	Raw value	Type
1	Raw Read Error Rate	never	100	100	62	0	pre-fa
2	Throughput Performance	never	100	100	40	0	pre-fa
3	Spin-Up Time	never	253	100	33	0	pre-fa
4	Start / Stop Count	never	98	98	0	3790	old age
5	Reallocated Sector Count	never	100	100	5	166 (0, 20)	pre-fa
7	Seek Error Rate	never	100	100	67	0	pre-fa
8	Seek Time Performance	never	100	100	40	0	pre-fa
9	Power-On Time	never	64	64	0	15870	old age
10	Spin-Up Retry Count	never	100	100	60	0	pre-fa
12	Power Cycle Count	never	99	99	0	2549	old age
191	G-Sense Error Rate	never	100	88	0	0	old age
192	Head Retract Cycle Count	never	100	100	0	14024779	old age
193	Load / Unload Cycle	never	95	95	0	50186	old age
194	Temperature (Celsius)	never	183	100	0	30 (0 52 255 253)	old age
196	Reallocation Event Count	never	100	100	0	19	old age
197	Current Pending Sector Count	never	100	100	0	0	old age

la pagine di Wikipedia sullo SMART qui: <http://it.wikipedia.org/wiki/S.M.A.R.T.>

Secondo wikipedia dovremmo sperare in un valore più basso del valore norm-ed (100) nella sezione valore Raw (166). Siamo più alti, il che indica un errore. Più alto è il valore, maggiore sono i settori

riallocati.

Simile, ma più problematica è la Conta di Settori Pendenti e Conta Settori non Correggibili, entrambi indicano guasti dove i settori non sono stati riscritti in altri parti. È il tipo di errore che può causare il riavvio del sistema da solo e a caso (o schermata blu/nera), quando il sistema operativo passa sopra il

setto.

La scheda Capabilities di gsmartcontrol mostra le capacità SMART del disco. Per brevità non approfondiremo questa scheda, dal momento che non indica errori ed è meno utile nel prevenire errori del disco.

La scheda Log Errori (in basso a sinistra) mostra gli ultimi 5 errori. I dettagli della sezione Log Errori è interessante perché mostra l'esatto momento in cui l'errore è capitato. La sezione Lifetime Hour section è inoltre interessante perché mostra approssimativamente quando l'errore è avvenuto, in questo caso nella 12756° ora (531.5 giorni, meno di due anni).

La scheda di Self-test Log (in basso a destra) mostra informazioni sui test smart eseguiti sul disco. Il BIOS di alcuni sistemi (HP per esempio) ha un sistema di auto-test

Device Information - /dev/sda: Hitachi HTS541680J9SA00 - GSmartControl (as superus)

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity Attributes Capabilities Error Log Self-test Logs Perform Tests

SMART Error Log Version: 1
ATA Error Count: 1 (Note: Usually only the last five errors are stored.)

Error #	Lifetime hours	State	Type	Details
1	12756	active or idle	Identity not found	at LBA = 0x02c039ca = 46152138

Device Information - /dev/sda: Hitachi HTS541680J9SA00 - GSmartControl (as superus)

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity Attributes Capabilities Error Log Self-test Logs Perform Tests

SMART Self-test log structure revision number: 1
Number of entries in self-test log: 5

Test #	Type	Status	% Completed	Lifetime hours	LBA of t
1	Short offline	Completed without error	100%	15020	-
2	Short offline	Completed without error	100%	3	-

che potrebbe essere mostrato nella scheda Self-Test Log, così come ogni test eseguito dalla scheda Perform Test di gsmartcontrol. Ancora, il Lifetime è importante perché ci mostra l'orario dell'ultimo auto-test eseguito (15020° ora nel nostro esempio, 625 giorni). Ricordandoci che l'errore sul nostro disco è avvenuto al 531° giorno, cioè a oltre 100 giorni dal nostro ultimo errore trovato da smart.

Per eseguire un auto-test sul nostro disco, aprite la scheda Perform Tests, scegliete o l'auto-test breve o quello esteso, quindi

fate clic sul pulsante esegui. Il test breve tipicamente impiega da 1 a 2 minuti mentre il test esteso può prendere anche 30 minuti o più. Nel progetto di riciclaggio computer testiamo ogni singolo disco, prima usando il test breve, se il disco genera errore o sospettiamo che il disco possa generare errore, poi, anche se passa il test breve (il suono del disco, per esempio), eseguiamo il test esteso. Prima di trovare gsmartcontrol eravamo soliti utilizzare il test del costruttore per ogni disco. Utilizzare il test del costruttore è in definitiva il modo migliore di testare un disco, ma ci

sono alcuni problemi nell'utilizzare il test del costruttore:

- Molti test richiedono un avvio da software, questo significa che dovete riavviare il sistema e aprire il loro strumento, non è bene se volete risparmiare tempo;
- Gli strumenti vengono aggiornati dal costruttore e non sempre funzionano sui vecchi dischi, (o nuovi nel caso di vecchie versioni del software);
- Lo strumento di un costruttore spesso non funziona con i dischi di altri costruttori, quindi se avete dischi di diversi costruttori dovrete prendere ogni singolo strumento.

Gsmartcontrol (e smartctl) funzionano con un gran numero di dischi di molti produttori diversi, è un software Free Libre Open Source e ha una interfaccia utente estesa ma comprensibile.

Lo strumento da linea di comando, smartctl, è installato insieme a gsmartcontrol (smartctl è nel pacchetto smartmontools). Entrambi gli strumenti hanno bisogno di essere avviati con i privilegi di root, smartctl può mostrare tutte le informazioni che gsmartcontrol mostra, ma non ha bisogno di una interfaccia grafica. Come gsmartcontrol lo smartctl non richiede di spegnere il sistema, non vogliamo occuparci di smartctl questo mese, ma vale la pena menzionarlo dal momento che è facile monitorare il disco tramite SSH, e perché puoi avviarlo in un lavoro cron/anacron.

```
charm@wildthing:~$ sudo smartctl --all /dev/sda
smartctl 5.41 2011-06-09 r3365 [i686-linux-3.2.0-4-686-pae] (local build)
Copyright (C) 2002-11 by Bruce Allen, http://smartmontools.sourceforge.net

=== START OF INFORMATION SECTION ===
Model Family:      Hitachi Travelstar 5K160
Device Model:      Hitachi HTS541680J9SA00
Serial Number:     SB2204KGDVMJZE
Firmware Version: SB20C7BP
User Capacity:     80,026,361,856 bytes [80.0 GB]
Sector Size:       512 bytes logical/physical
Device is:         In smartctl database [for details use: -P show]
ATA Version is:    7
ATA Standard is:   ATA/ATAPI-7 T13 1532D revision 1
Local Time is:     Sun Feb  9 11:12:21 2014 EST
SMART support is:  Available - device has SMART capability.
SMART support is:  Enabled

=== START OF READ SMART DATA SECTION ===
SMART overall-health self-assessment test result: PASSED
```



Charles McColm è l'autore di Instant XBMC, e il project manager di un progetto no-profit per il riuso dei computer. Quando non sta costruendo PC, rimuovendo malware, incoraggiando le persone a usare Linux, e ospitando Ubuntu Hours locali, Charles tiene un blog su <http://www.charlesmccolm.com/>.



La ragione di questa recensione deriva dal fatto che sui forum di Ubuntu vedo molto spesso domande relative ai programmi antivirus da utilizzare, e la tipica risposta è: non hai bisogno di un antivirus su Ubuntu/Linux.

Anche se questo è generalmente vero, alcune persone si sentono a disagio senza la protezione di un antivirus e vogliono solo raggiungere la pace dello spirito.

Inoltre, ci sono legittime ragioni per avere un programma antivirus su una macchina GNU/Linux: potreste condividere dei file con altre persone che usano Windows, oppure potreste gestire un server di posta e non volete che i virus si diffondano sulla vostra rete.

L'ho trovato utile anche quando lavoro sul computer di qualcuno che richiede la completa formattazione e la

reinstallazione di Windows. Ebbene, posso fare, dalla mia macchina Ubuntu, una scansione di tutti i file (che ho salvato su un disco USB) alla ricerca di Malware, prima di trasferirli di nuovo sulla macchina Windows.

Ci sono anche altre cose per cui gli utenti Linux potrebbero necessitare di protezione, quali i virus che infettano il settore di boot, le vulnerabilità di Flash e Java sui browser e, anche se in natura ce ne sono pochi o nessuno (di conosciuti), esistono comunque dei virus che potrebbero infettare GNU/Linux.

Da poco più di un anno uso Ubuntu con ClamTK installato, che mi serve per controllare i file condivisi con altre persone. Circa due settimane fa ho deciso di installare ESET NOD32 Antivirus, giusto per provarlo, e quando ho fatto la prima scansione completa ho trovato tre oggetti fra i file temporanei di Chrome.

Reason	Count
Win32/InstalleRex.M potentially unwanted application	1
HTML/Iframe.B.Gen virus	1
Win32/AdWare.1ClickDownload.AQ application	1

Due di questi erano etichettati Win32 e probabilmente non avrebbero avuto nessun effetto su un sistema GNU/Linux; il terzo era HTML/Iframe.B.Gen, che reindirizza il browser a un indirizzo web contenente software maligno:

http://www.virusradar.com/HTML_Iframe.B.Gen/description

PRO:

1. ESET è ben posizionato con una grande reputazione e con alti punteggi sui siti: AV-Comparatives.org, virusbtn.com e AV-TEST.org.

2. Rileva malware per GNU/Linux, Windows e Mac OS. La maggior parte degli antivirus per Linux rileva solo malware per Windows.

3. È veramente molto semplice da installare e ha una gradevole interfaccia utente con una gran quantità di opzioni quali la protezione in tempo reale, che può essere disabilitata dagli utenti che hanno computer con poche risorse, o da coloro che vogliono fare unicamente scansioni manuali.

4. Utilizza pochissime risorse e non ho avuto la sensazione di un qualche rallentamento sul mio portatile equipaggiato con un processore Intel Dual-core P6100 e con 4 GB di RAM. Anche durante una scansione completa del sistema, l'utilizzo della CPU e della RAM erano ad un livello ragionevole. Gli utenti con un singolo core e con 1 GB di RAM o meno, avranno la necessità o saranno costretti a disabilitare la protezione in tempo reale.

5. Pace dello spirito. Mi piace l'idea che mi protegge da malware per GNU/Linux e che mi impedisce di diffondere ad altre persone malware per Windows.

CONTRO:

1. L'icona che appare sul launcher di Ubuntu ha una risoluzione veramente bassa e risulterebbe molto più carina se venisse rimpiazzata con una di qualità migliore.



2. Inoltre NOD32 viene visualizzato due volte nella lista dei programmi installati: con un'icona a bassa risoluzione e con un'altra molto carina; ma in nessun caso succede qualcosa quando fai clic su di esse. Dovrebbe almeno aprirsi il programma.

3. Appare una notifica ogni volta che viene fatto un aggiornamento delle definizioni dei virus. Ma questa cosa si può facilmente disabilitare andando nelle preferenze dell'applicazione e mettendo la spunta sulla casella "Do not display notification about successful update".

ESET NOD32 Antivirus per GNU/Linux non è né Open Source né gratis, ma lo si può trovare a un prezzo molto ragionevole su NewEgg o su Amazon. Ho visto licenze per un PC a circa 10 dollari e a meno di 20 dollari quelle per 3 PC. Ho comprato ESET

NOD32 Antivirus (licenza per 3 PC) su NewEgg per 18 dollari; il pacco che ho ricevuto conteneva solo la versione per Windows, ma tutto quel che c'è da fare è scaricare la versione per Linux e usare la stessa licenza.

ESET utilizza quello che loro chiamano Unilicense così che uno può comprare qualsiasi prodotto ESET e installarlo su GNU/Linux, Windows o Mac OS X, utilizzando la stessa licenza indipendentemente dal sistema su cui il prodotto gira. Per quel che ho letto, se compri una licenza per ESET Smart Security, puoi utilizzare questa licenza anche per scaricare e installare ESET NOD32 Antivirus. Se invece compri una licenza per ESET NOD32 Antivirus, non la potrai utilizzare per scaricare o installare ESET Smart Security:

<http://www.eset.com/int/home/unilicense/#tab-383876=2>

<http://www.eset.com/me/home/unilicense/#tab-379022=0>

Quindi si può utilizzare la licenza di un prodotto di fascia alta su un prodotto di fascia bassa, ma non viceversa.

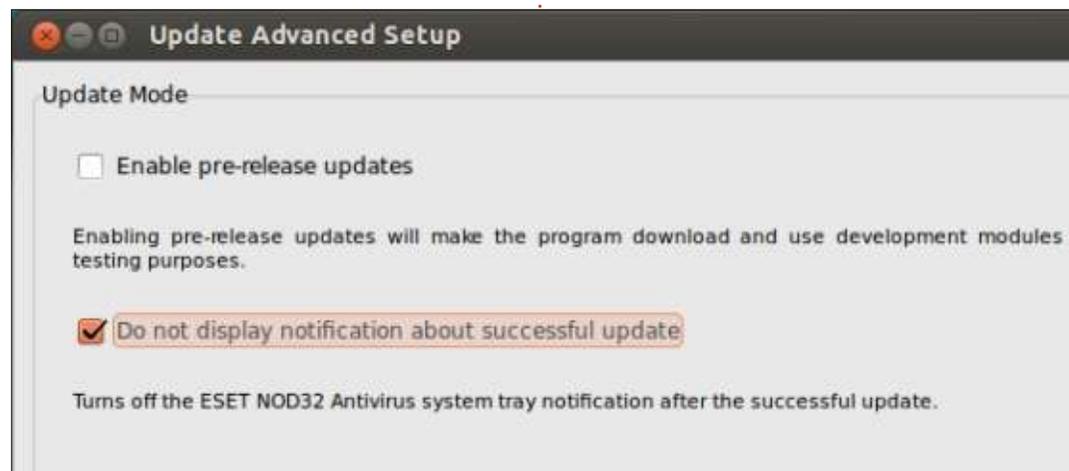
Speriamo che il programma riceva delle migliorie o che venga rilasciata una versione di Cyber Security/Smart Security con molte più funzionalità.

La versione 4 di ESET NOD32 Antivirus per GNU/Linux è ormai da un po' di tempo che è stata rilasciata; per Mac siamo alla versione 5 con una nuova versione in beta e la versione per Windows è arrivata alla 7.

Quando rilasceranno una nuova versione, farebbero bene ad aggiungere una modalità per videogiocatori. Con il rilascio di Steam per GNU/Linux e il sistema SteamOS che è basato anch'esso su GNU/Linux, potrebbe essere una buona idea aggiungere questa funzionalità.

ESET NOD32:

<http://www.eset.com/us/home/products/nod32-for-linux/>



Full Circle Podcast Episodio 38, Solo due di noi

I nostri ospiti:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark e Freaky Clown



dal LUG di
Blackpool (UK)

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

In questo Episodio annunciamo il nuovo formato dello spettacolo, parleremo del nostro hardware, rivedremo il numero 76 della rivista e avremo un'intervista dallo STEM York Raspberry Jam.

Download



Una criptovaluta è di fatto semplicemente un libro mastro di transazioni, gestito da una rete peer to peer decentralizzata.

Sorprendentemente questo libro mastro è protetto dalla potenza di calcolo di questa rete peer to peer e, finché un'entità mossa da cattive intenzioni non guadagni il controllo su oltre il 50% del potere di calcolo della rete, il libro mastro può considerarsi sano e salvo.

Il libro mastro contiene semplicemente l'elenco delle transazioni (qui espresse in BTC o Bitcoin):

- Alice dà a Bob 5 BTC
- Bob dà a Steve 1.5 BTC
- Steve dà a Frank 0.8 BTC

Tutte le transazioni sono spedite all'intera rete peer to peer: in altre parole tutte le transazioni sono pubbliche, perciò chiunque sappia come fare può scoprire qual è l'account che ha ricevuto la maggior somma di denaro. Comunque, è difficile riuscire a collegare ogni specifico account a una entità, dato che ogni entità può avere più account.

Di fatto è difficile esprimere quello che una criptovaluta è, perché le monete esistono solo come parte di una transazione e non hanno una loro reale esistenza. Nelle criptovalute, i soli elementi che hanno una loro entità sono le transazioni e i blocchi di transazioni (che vedremo più avanti). Le monete non fanno parte del protocollo.

Questa affermazione porta a chiedersi: Allora come vengono create le monete? C'è un sistema (definito mining) che consente alle transazioni di riconoscere delle monete a un ricevente senza che vi sia un reale mittente, così le monete vengono create dal nulla attraverso le transazioni. Questo verrà spiegato nel paragrafo relativo al block-mining.

ASSICURARSI CHE UNA PERSONA ABBA ABBASTANZA MONETE PER COPRIRE UNA TRANSAZIONE

Ipotizziamo che Alice voglia spedire a Bob qualche moneta. Come possiamo essere sicuri che Alice abbia sufficienti Bitcoin, o altro tipo di cripto valuta, da spedire a Bob?

Assicurarci è facile: per ogni

transazione in uscita Alice deve anche trasmettere l'elenco delle transazioni in entrata per dimostrare che ha abbastanza monete da mandare a Bob. Alice dovrà quindi fare riferimento alle transazioni ricevute come di seguito descritte:

- "Ho ricevuto nel mio portafoglio 3 Bitcoin da Peter"
- "Ho ricevuto nel mio portafoglio 2 Bitcoin da Frodo"

perciò: "Posso spedire 5 Bitcoin al portafoglio di Bob"

Una volta fatte le sopra citate transazioni (conosciute anche come input della transazione) verranno etichettate come "spese", a indicare che non potranno più essere utilizzate per spedire monete, evitando così una "doppia" spesa delle monete (altrimenti Alice potrebbe continuare a fare riferimento ai 3 Bitcoin ricevuti da Peter e continuare a spenderli ancora e ancora).

In realtà nessuna transazione viene effettivamente etichettata come "spesa"; sarà semplicemente necessario controllare tutte le transazioni presenti nel libro mastro della rete peer to peer per verificare se una transazione è stata

spesa una o due volte (in realtà c'è un indice di transazioni non spese che rende questo controllo più facile).

In effetti, data una lunga lista di transazioni, è computazionalmente molto difficile (e in molti casi impossibile) trovare delle transazioni che dimostrano che Alice ha ricevuto monete per l'esatto importo che adesso lei vuole spedire. Questo problema è ben noto ai matematici e nel linguaggio comune si fa riferimento a esso come "Problema dello Zainetto".

Per risolvere questa problematica, per ogni transazione in uscita Alice farà riferimento a TUTTE le sue precedenti transazioni ricevute (che saranno segnate come "spese") e saranno generate due transazioni:

- Una che andrà verso Bob, di 5 BTC
- Una che tornerà indietro ad Alice con il saldo residuo

In altre parole, con questa transazione in uscita, Alice ha segnato tutte le sue precedenti transazioni in entrata come "spese" e le sostituirà con una singola transazione che riassumerà il suo saldo residuo.

In questo modo è possibile risolvere il problema di sapere se Alice ha o meno sufficiente denaro per coprire la transazione in uscita.

Un altro esempio di seguito:

- Alice riceve 7 bitcoin da Peter (transazione 1)
- Alice riceve 10 bitcoin da Jason (transazione 2)
- Alice riceve 6 bitcoin da Steve (transazione 3)
- Alice vuole spedire 15 bitcoin a Bob (transazione 4)

Quello che accadrà è:

- Alice crea la transazione 4 facendo riferimento alle transazioni 1, 2 e 3 che trasmetterà all'intera rete
- Le transazioni 1, 2 e 3 sono perciò spese e quindi non potranno più fare da riferimento per successive altre transazioni
- Una nuova transazione (transazione 5) restituirà ad Alice 8 Bitcoin. Questa transazione è ancora valida e potrà essere usata da Alice per spedire altri bitcoin in futuro.

ASSICURARSI CHE ALICE SIA IL REALE CREATORE DELLA RICHIESTA DI SPEDIZIONE

Uno dei problemi posti dalla

criptovaluta è stato: quando osserviamo una transazione "Alice spedisce 5 Bitcoin a Bob" come facciamo a essere sicuri che sia stata realmente Alice a spedire questi 5 BTC? Potrebbe essere che Bob abbia inviato un messaggio falso alla rete peer to peer per dire che c'è stata questa transazione e rubare così 5 BTC ad Alice? O potrebbe essere che Alice abbia fatto riferimento ad altre transazione che non sono state mandate a lei?

La verifica che Alice sia la reale proprietaria dei soldi è possibile grazie alla firma dei messaggi utilizzando un sistema di chiavi pubbliche e private.

Fondamentalmente quando riceve soldi da Peter e Frodo, Alice mostra la sua chiave pubblica (effettivamente è l'indirizzo che identifica un account) di 62 cifre esadecimani. Quando ha generato questa chiave pubblica, ha anche generato una chiave privata che solo lei sa. E' fondamentale progettare questa chiave privata.

Per ogni operazione in entrata (input) Alice ha bisogno di dimostrare che lei è il proprietario della chiave pubblica e che questa operazione è stata effettuata da lei. Per fare ciò, si combina matematicamente il suo messaggio di transazione "Alice invia a

Bob BTC 5" alla chiave privata (legata alla sua chiave pubblica) per generare una firma che verrà aggiunta al suo messaggio di transazione. Questa firma non contiene la sua chiave privata, né la sua chiave privata può essere dedotta da essa. Tuttavia, è possibile verificare che un messaggio sia stato correttamente firmato con la chiave privata corrispondente confrontando la chiave pubblica che firma e il messaggio.

Quindi tutti i nodi della rete peer to peer faranno i seguenti controlli per ogni transazione spedita:

- controllare le transazioni di riferimento per accertarsi che il mittente abbia abbastanza monete da spedire (per esempio verificare che le precedenti transazioni che il mittente ha ricevuto siano sufficienti a coprire l'ammontare di denaro che adesso vuole spedire);
- ottenere la o le chiavi pubbliche che le transazioni di riferimento avevano spedito (queste dovrebbero essere le chiavi pubbliche che il mittente aveva ricevuto)
- controllare la firma della transazione spedita con ognuna delle chiavi pubbliche e mandare il messaggio del contenuto della transazione;
- se la firma è validata dalla chiave pubblica questo significa che il mittente è il vero proprietario della chiave

privata collegata alla chiave pubblica che le transazioni di riferimento avevano spedito. Il mittente è quindi titolato a spedire quei soldi e segnare come "spese" le transazioni di riferimento.

Questo ingegnoso sistema rende facile a chiunque verificare se un mittente possiede la chiave privata di una chiave pubblica a cui il denaro è stato inviato e quindi verificare che il mittente in effetti è stato il destinatario di sufficiente denaro per essere in grado di inviarne a sua volta. Tutto questo senza conoscere la chiave privata del mittente!

Quello che inoltre è interessante è che ogni messaggio essendo differente, avrà una firma (generata dalla combinazione della chiave privata con il messaggio) anch'essa sempre differente, anche se la chiave privata non cambia. Perciò la firma non solo serve a verificare che il mittente sia il proprietario di un account che ha ricevuto una somma di denaro capace di coprire la transazione, ma protegge anche il messaggio contro manomissioni: se qualcuno avesse cambiato il contenuto del messaggio (come per esempio la chiave pubblica con la quale il messaggio è stato spedito per essere ricevuto contraffatto), la firma non

corrisponderebbe più a quella contenuta nel messaggio e la transazione verrebbe rifiutata.

Creare nuove chiavi pubbliche e private è molto facile e può essere fatto senza bisogno di accedere a Internet; è quasi impossibile avere una collisione con un altro utente a causa del grande numero di possibili chiavi pubbliche. I client delle cripto valute, di solito lo fanno al posto dell'utente.

Appunto terminologico: le transazioni di riferimento vengo anche chiamate di solito gli "input" di una transazione e l'"output" sono la chiave pubblica e l'account al quale i soldi devono essere spediti.

CONTROLLARE GLI INPUT DELLE TRANSAZIONI

Certamente anche tutte le transazioni di riferimento devono essere controllate! Questo è ottenuto guardando i loro input (le loro transazioni di riferimento) e quindi controllarli tutti a ritroso fino all'inizio.

Quando si scarica un client di criptoalute (come il client di Bitcoin, ad esempio), la prima cosa che di fatto fa il client è scaricare l'intera storia delle

transazioni dai nodi della rete convalidando ciascuna delle transazioni e dei suoi input, continuandolo a fare per ciascuna nuova transazione ricevuta dalla rete. Inoltre i client si assicurano che nessuna transazione funga da input per più di una volta, poiché questo implicherebbe che la stessa transazione venga spesa due volte.

Così si realizza una rete di sicurezza peer to peer che non richiede "fiducia" tra i suoi nodi.

UN RAPIDO RIASSUNTO DI QUELLO CHE ABBIAMO VISTO

Una criptoalute è una lista di transazioni protette da manomissioni e bilanci negativi tramite l'utilizzo di un sistema di crittazione a chiavi pubbliche/private.

In effetti a ciascuna chiave pubblica sulla rete corrisponde un account a cui ci si riferisce anche con il nome di portafoglio. L'unica cosa necessaria per dimostrare la proprietà di una chiave pubblica (e quindi per dimostrare la proprietà di tutte le transazione spedite con quella chiave pubblica) è la chiave privata collegata alla chiave pubblica in questione. La chiave privata dà la possibilità di spendere denaro a un altro indirizzo di chiave pubblica. In altre

parole, un account di criptoalute è una semplice tupla di chiavi pubbliche e private che può essere stampata su un foglio di carta.

Se hai questa tupla, sei il proprietario dell'account. Tutti i dati sono conservati nella rete peer to peer e perciò non è necessario tener traccia di null'altro se non le proprie tuple di chiave pubblica e privata.

E' possibile, in ogni momento, sapere quanti soldi ciascuna chiave pubblica può spendere, ottenendo il più recente libro contabile dalla rete peer to peer e aggiungendo tutte le transazioni non spese che sono state spedite all'account fino ad ottenere il bilancio completo.

Tutte le transazioni di criptoalute sono irreversibili. Non c'è nessun supporto clienti, nessun organo centrale che possa rimborsare le somme spese. Le transazioni non possono essere ritirate perché sono già parte del registro pubblico distribuito su molti dei nodi della rete.

Collegamenti principali:

- La scheda di Bitcoin: <http://bitcoin.org/bitcoin.pdf>
- L'eccellente ma in continua trasformazione, spiegazione dettagliata di come funziona bitcoin (questo

articolo segue grosso modo la stessa struttura, dedica più tempo su alcuni punti e meno su altri): <http://www.imponderablethings.com/2013/07/how-bitcoin-works-under-hood.html>

- La scheda di Primecoin: <http://primecoin.org/static/primecoin-paper.pdf>
- Una spiegazione della scheda: [http://www.reddit.com/r/primecoin/comments/1rp5vx/could someone explain in detail the algorithm/](http://www.reddit.com/r/primecoin/comments/1rp5vx/could_someone_explain_in_detail_the_algorithm/)

COMPETIZIONE



Vinci 500 Dogecoin (DOGE) rispondendo alla seguente domanda: Le transazioni di riferimento vengono anche chiamate di solito _____? (Suggerimento: la risposta è nell'articolo)

Invia la tua email all'indirizzo: ronnie@fullcirclemagazine.com prima di venerdì 21 Marzo. Il vincitore verrà informato a mezzo email con l'indirizzo di un valido portafoglio di Dogecoin.

Altri 500 DOGE verranno messi in premio il prossimo mese nell'articolo "Criptoalute Parte 2".



PIÙ WINE!

Mi piace la rivista e la leggo spesso. Apprezzo specialmente le edizioni 'raccolta' in cui le serie di articoli più importanti sono pubblicate in unica soluzione. In questo senso la raccolta relativa a Python è stata eccezionale. Trovo le raccolte utili da includere insieme alle distribuzioni che do agli amici, dato che li aiutano con piacevoli introduzioni ad alcune delle applicazioni chiave di Linux: disegno, office, programmazione, Unity, virtualizzazione, ecc.

A questo riguardo, mi piacerebbe vedere una raccolta degli articoli relativi a GIMP. Anche questa è stata una serie eccezionale.

Per quanto riguarda gli argomenti, mi piacerebbe veramente vedere una serie/tutorial relativa a Wine. Wine generalmente funziona, ma capire quali sono i limiti, come funziona, cosa sono le 'wine bottles', ecc., richiede una ricerca più approfondita. Wine ha fatto molta strada, e lo trovo essenziale per alcune "lacune" nelle possibilità delle mie macchine linux: in particolare Acrobat Professional.

Ancora una volta, vi ringrazio per la dedizione e l'impegno a sostenere la comunità. Voi, e gli sforzi di coloro che contribuiscono siete essenziali come i programmatori.

Arick

TOCCANTE

Volevo chiedervi se Ubuntu supporterà mai il "touch", oppure lo fa già? Con l'uscita di Windows 8.1 tutto sta diventando "touch", tranne i monitor. Si potrebbe pensare che oggi giorno i nuovi monitor siano touch screen, ma non è così. Quindi perché dovrei volere Windows 8?

Sto trovando computer usati per circa 10/15 dollari e li sto risistemando aumentandone la memoria e facendo upgrade ovunque sia possibile (scheda video, dischi fissi, ecc.) Ad ogni modo, in un negozio dell'usato ho trovato un case per 10 dollari, e dentro c'era una scheda madre praticamente nuova. Il venditore mi ha detto che la scheda madre era guasta, ma quello che mi interessava era il case. Comunque, me lo sono portato a casa e l'ho aperto.

Dentro c'era una scheda madre Asus M4-A785-M praticamente nuova con un processore AMD dual core. Tutto quello di cui c'era bisogno era un alimentatore e qualche scheda di memoria che ho preso su Ebay. Tutto per meno di 40 dollari! Ho assemblato il tutto e l'ho acceso. Non partiva, come se qualcosa fosse in corto circuito. Ho cominciato a disconnettere tutte le periferiche e a quel punto partiva normalmente. Ho quindi scoperto che era il connettore IR (i cavi erano invertiti), l'ho dunque messo a posto, e ho ricollegato tutte le periferiche. Il sistema è partito senza problemi, quindi ho installato Windows XP e Ubuntu come backup. Ho dato un'occhiata al prezzo di listino della scheda madre e ho scoperto che veniva venduta ad un prezzo fra i 50 e i 100 dollari, senza processore. Io l'ho comprata per 10 dollari! Mi ha rallegrato la giornata. Costo totale del lavoro: circa 50 dollari. Prezzo se l'avessi preso nuovo: probabilmente più di 500 dollari. Il mio sistema principale che ho assemblato 3 anni fa, mi costò circa 1100 dollari. Tuttavia, dopo ho dovuto comprare dei nuovi hard disk, Windows 7 (64bit) e Microsoft Office 2010.

Seguici su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!



Senza gli input dei lettori **Full Circle** sarebbe un file PDF vuoto (che credo non molte persone troverebbero particolarmente interessante). Siamo sempre alla ricerca di articoli, recensioni, qualsiasi cosa! Anche piccole cose come le lettere e le schermate del desktop aiutano a riempire la rivista.

Guardate l'articolo **Scrivere per Full Circle** in questo numero per leggere le nostre linee guida di base.

Date un'occhiata alla penultima pagina (di qualsiasi numero) e avere i dettagli su dove inviare i vostri contributi.

Mi è particolarmente piaciuto l'articolo che parlava di quelle persone che recuperano i vecchi computer, installandoci poi Ubuntu. Ben fatto! Quindi chi comprerà questi computer avrà una scelta, mantenere Ubuntu, oppure ricorrere a Windows. Questa è l'opzione che offro alle persone quando ri assemblo i computer.

John Stancliff

IDEE PER ARTICOLI

Ho un paio di idee.

1. Che ne dite di un articolo che confronti i punti di forza e le debolezze delle altre distribuzioni di Linux rispetto a Ubuntu? Utilizzo Oracle Virtualbox - inizialmente perché avevo necessità di utilizzare Windows 7 per alcune applicazioni di lavoro - dove ho installato varie distribuzioni di Linux per confrontare l'esperienza che ho con quella che uso attualmente - Ubuntu con Cinnamon - con altre distro di Linux che vanno da Fedora (esperienza di installazione orrorifica) fino a Bodhi (ce l'ho ancora come macchina Virtualbox perché mi piace Enlightenment e Bodhi è veloce). Penso che un articolo del genere - che

parta dalla fase di installazione, quanto è difficoltoso configurare il sistema, fare gli aggiornamenti, ecc. - possa essere molto utile per i nuovi utenti. Decanto le virtù di Linux continuamente, e raccomando sempre Ubuntu, ma perfino Ubuntu con certe specifiche interfacce potrebbe facilitare il passaggio da Windows. Magari qualche distribuzione che più o meno emula Windows XP.

2. Mi piacerebbe un articolo - qualsiasi articolo, scheda di valutazione, ecc. - che informi gli utenti di Ubuntu (o qualsiasi utente Linux, se è per questo) circa i progressi fatti nel mettere Linux (e non sto parlando di Android o ChromeOS) su un tablet. Oppure, per quel che vale, un metodo semplice per mettere Linux sul mio tablet Sony S, o su un Kindle, Nook e se possibile su un Apple iPad. Come mai tutto questo ritardo. Un articolo che sottolinei le difficoltà, le sfide, ecc., sarebbe interessante in particolar modo per quegli sviluppatori che potrebbero leggere la vostra newsletter. Perché non essere la persona o le persone in grado di trovare il metodo più semplice per realizzare questa operazione? Io lo farei subito, liberandomi del mio Android OS ed installando Ubuntu in un battito di ciglia. Magari sarebbe il caso di fare un confronto fra Android, Chrome, e i più

ortodossi sistemi Linux.

Mi piace FCM. Tuttavia penso che dovrete concentrarvi maggiormente su alcune questioni di particolare importanza: marketing, sviluppo, fattibilità di un sistema operativo che funzioni su diversi dispositivi, per esempio, distribuzione. Come mai una società come System76 non può produrre un tablet Linux, per esempio?

John Moore

Ronnie risponde: *se qualcuno volesse cogliere una di queste idee, si senta libero di farlo. Per quanto riguarda il fatto che FCM debba focalizzarsi su marketing, sviluppo, ecc., come continuo a dire, possiamo pubblicare solo quello che le persone ci mandano.*

BACK IN TIME

A quanto pare i file specifici alla distribuzione, per quando riguarda il tool Back in Time, non sono presenti per Mint XFCE: i file comuni ci sono, ma non la GUI. XFCE è l'attuale esperimento che sto conducendo sulla mia macchina principale. Ho iniziato ad usarlo da quando Mint XFCE è diventato stabile. Penso sia un sistema un po' più versatile di quanto lo sia

SolydX, essendo, in fin dei conti, una distribuzione Mint. Vi farò sapere se trovo qualche problema sul notebook Toshiba; finora l'ho installato solo lì.

Per quel che vale, il mio punto di vista circa il backup è: solo i dati utente. Se l'utente ha perso qualcosa, come è successo a te, l'unica cosa importante sono i dati. La roba riguardante la configurazione e le applicazioni verrà rigenerata se ci sarà il bisogno di reinstallare il sistema operativo. Alla nuova installazione potrebbe venire il mal di stomaco se ci metti sopra i file appartenenti all'installazione precedente, quindi non andrebbe fatto. Il backup di Mint che salva e ripristina le applicazioni dell'utente potrebbe avere senso. L'applicazione di backup dovrebbe salvare solo le informazioni modificate, dovrebbe consentire la creazione di una cartella per contenere le cose salvate, piuttosto che spargere roba su tutto il disco di backup, dovrebbe consentire il backup su una chiavetta USB (Lucky a quanto pare non riesce a trovarla) e dovrebbe avere una interfaccia grafica chiara comprensibile e facile da usare (non riesco a trovarne una che sia così!).

Dave Rowell

Tuxidermy

FACT:

EVERYONE HAS NIGHTMARES, NOW AND THEN.

SOMEBODY HELP ME!!! THEY'RE EVERYWHERE!!!



BUT HE'LL SOON REALIZE HE'S NOT DREAMING.



D Posso attaccare due monitor al mio Dell Vostro 220?

R No, ha solo un connettore video.

Il modo per aggirare ciò è quello di comprare una scheda video che supporti due monitor. Il computer è vecchio ma ha uno slot PCIe x16, perciò ci sono un sacco di schede video disponibili.

Dopo aver installato la scheda, installa poi un "driver aggiuntivo" e, se la scheda è una Nvidia, in "Nvidia X Server Settings" puoi impostare a tuo piacimento, come ti è necessario. Probabilmente, quando attacchi i due monitor, farà quello che vuoi.

D Ho installato Ubuntu 13.10. L'altro SO è Windows XP. Tutto funzionava bene. Poi ho aggiornato a Windows 7 e ho perso il boot loader grub.

R Usa Boot Repair: <https://help.ubuntu.com/community/Boot-Repair>

D Cosa è preferibile, un firewall hardware o software?

R (Grazie a **The Fu** nei Forum di Ubuntu) In realtà non esiste alcun "firewall hardware". I router più economici montano Linux ed utilizzano iptables come firewall. Questa soluzione è la più intelligente per tracciare le connessioni e, poichè si basa su BSD, tende a rallentare e non a fallire con carichi pesanti.

Aggiunte di Gord: modem ==> pfsense ==> la rete locale funziona molto bene per me.

D Ho un server Ubuntu e un server NFS configurato, ma non è possibile accedervi da nessuna macchina nella stessa rete.

R (Grazie a **SeijiSensei** nei Forum di Ubuntu) Hai un firewall iptables sul server? Se è così, probabilmente non hai la porta 2049 aperta.

D Ho un portatile con lubuntu 13.10 con queste specifiche: 512 RAM, gma900 Intel Centrino 1.6 GHz. Posso utilizzare una macchina virtuale per far girare XP?

R No, hai bisogno di più memoria.

MIGLIORI NUOVE DOMANDE SU ASKUBUNTU

* Se reinstallo mysql perdo i miei database?

<http://goo.gl/BikI22>

* Come posso configurare apt-get per pulire automaticamente dopo ogni installazione

<http://goo.gl/YimCs2>

* Comando per sapere il mio indirizzo IP esterno?

<http://goo.gl/hmHQLA>

* Cosa posso fare con un vecchio PC dalle basse specifiche?

<http://goo.gl/epRFm1>

* Come trovo il nome del pacchetto

per un'applicazione che voglio disinstallare?

<http://goo.gl/7VcujW>

* Lista di tutti gli indirizzi MAC nella mia rete locale

<http://goo.gl/wzZcSi>

* Può 'cat' mostrare i file usando il codice di markup a colori?

<http://goo.gl/k8beyx>

* Tabella delle partizioni andata e MBR mal funzionante, tentativo di recupero con TestDisk

<http://goo.gl/F0xr5V>

* Qual è l'ambiente desktop più leggero per Ubuntu?

<http://goo.gl/LG6zmZ>

* C'è un'alternativa migliore di un NTFS per un HD condiviso tra Ubuntu e Windows 7?

<http://goo.gl/Hjcw1J>

SUGGERIMENTI E TECNICHE



Opzioni di soluzione



Recentemente mi sono imbattuto nel problema più strano. Sembrava che il mio disco rigido fosse impacchettato e alla fine non ho potuto avviare Linux Mint 13, la mia distribuzione di tutti i giorni.

Ho messo il cavo SATA sull'altro disco rigido sul mio sistema primario -- e Small Business Server (SBS) ha fallito all'avvio. Eh? Sembrava che la porta SATA o il cavo avessero dei problemi, perciò ho inserito un altro cavo in un'altra porta e SBS si è avviato; cambio subito, Mint si avvia.

Ho avuto il lusso di poter provare facilmente queste opzioni, così ho risolto il mio problema abbastanza facilmente. La maggior

parte delle persone avrebbe solo presupposto che il disco rigido aveva fallito e avrebbero riformattato, qualsiasi fosse lo stato del loro backup. In molti, molti casi, quello stato sarebbe terribile.

Perciò posso ripetere il recente messaggio di Ronnie: fate un buon backup. Backup su DVD, backup su un disco esterno e backup nel Cloud. Ma fate un backup!



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.

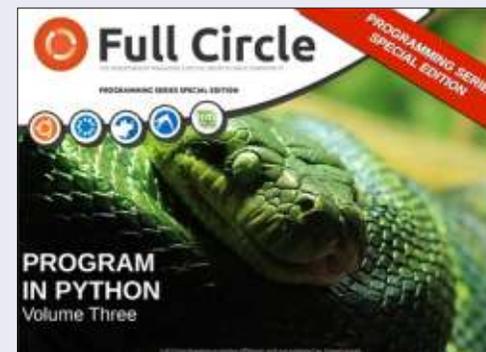
EDIZIONI SPECIALI DI PYTHON:



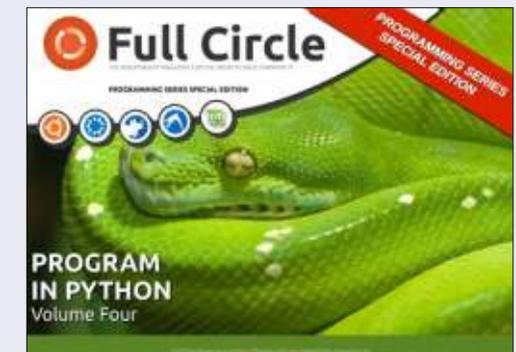
<http://fullcirclemagazine.org/issue-py01/>



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py02/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-issue-three/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-four/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-five/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-six/>



Da Michael Lewis: Che problemi potremmo avere usando reti WIFI aperte nel nostro vicinato? Usando un'antenna direzionale le connessioni sono buone, veloci, e generalmente affidabili, ma le fonti sono sconosciute. Che protezioni sono raccomandate per l'utilizzo giornaliero del WIFI, specialmente per quelli di noi che potrebbero pagare una fattura o ordinare su Ebay utilizzando queste fonti?

MB: Il principale rischio del WiFi sta nella trasmissione dei dati attraverso l'aria, poi nel trasmetterli nella rete di qualcun altro. Queste aree, che non sei in grado di controllare, hanno una più alta possibilità di intercettazione da parte di terzi. Puoi in una certa misura minimizzare i rischi utilizzando HTTPS: è supportato da molti siti su cui vengono trasmessi dati sensibili. Se utilizzi reti aperte, sappi che il traffico potrebbe venire sniffato da terze parti, quindi cripta il più possibile le trasmissioni (navigazione web, e-mail, chat).

Da John Daniels: A fini di analisi, come potrei fare per spedire i messaggi di

log generati da tutte le workstation e i server verso una stazione GNU/Linux? Qual è il migliore strumento per raccogliere i log generati dai vari sistemi operativi e nei diversi formati?

MB: Per correlare e analizzare i file di log, è consigliabile memorizzarli in maniera simile. I sistemi GNU/Linux usano syslog per fare questo. Sebbene, normalmente, i dati vengono memorizzati solo localmente dentro /var/log, la maggior parte dei demoni syslog possono essere configurati per mandare i dati ad un host remoto (centralizzato). Per quanto riguarda i sistemi Windows ci sono altre soluzioni; ci sono anche strumenti che supportano syslog e spediscono i dati allo stesso modo delle macchine GNU/Linux. Dopo averli raccolti, ci sono diversi strumenti utilizzabili per l'analisi dei log a più avanzati strumenti per la correlazione degli eventi.

Da Sky Aisling: Che cosa pensi di UEFI?

MB: Come per tutti gli standard, ci vuole generalmente un po' di tempo

prima che vengano implementati opportunamente. Al momento vedo molte persone che si lamentano di problemi relativi al dual boot (con GNU/Linux). Però l'idea che sta dietro UEFI è ottima. Se vuoi proteggere un sistema, devi farlo a tutti i livelli. UEFI prova ad essere il collante per impedire che qualche codice dannoso vada ad infilarci nel processo di boot. E' sempre quest'area la più importante da tenere sotto controllo, perché una volta che del malware ci si è infilato dentro, può iniziare a diffondersi (nella memoria, nel sistema operativo, ecc.)

Da Pieter Cloete: Quanto sono sicuri i miei sistemi Ubuntu dall'attacco dei virus, e qual è il software migliore per bloccarli, se necessario?

MB: I normali virus, come quelli che abbiamo visto nel periodo dell'MS-DOS, oggi non sono un grande rischio. Tuttavia i worm, i cavalli di troia e gli script maliziosi sono una seria minaccia per tutti i sistemi operativi. Non ci sono molti worm che attaccano i sistemi Linux: che gioia. La diversità dei sistemi Linux potrebbe essere una delle

ragioni per cui del codice malevolo potrebbe funzionare su Red Hat, ma non su Ubuntu, per esempio. Il mio consiglio per fare in modo che un sistema rimanga sicuro è quello di stare aggiornati con gli aggiornamenti di sicurezza del software. Utilizza una macchina virtuale dedicata per fare dei test sugli script sconosciuti o sui nuovi software e controlla il tuo sistema. In ogni caso, il tuo sistema è sicuro quanto l'anello più debole. Il mio strumento, Lynis, potrebbe essere d'aiuto nello scoprire queste aree e fornire dei suggerimenti relativi a software aggiuntivo utile per mantenere sicuri i sistemi. Per i malware, in particolare, potresti utilizzare strumenti come ClamAV, Rootkit Hunter, Chkrootkit, OSSEC e LMD.



Michael Boelen è l'autore e il capoprogetto di Lynis. La sua azienda, CISOfy, fornisce consulenze relative alla sicurezza a singoli e aziende, condividendo software open source, supporto e conoscenza. Gli piace lo sport, la lettura e godersi la vita con gli amici.



Come mai tutto questo clamore attorno alla serie di videogiochi "BIT.TRIP..."? Vediamo un po'. "BIT.TRIP PRESENTS... Runner2: Future Legend of Rhythm Alien" è uno dei sette giochi della serie "Bit.Trip" sviluppata da Gaijin Games. Inizialmente, il 26 febbraio 2013, venne rilasciato un gioco scaricabile dal Nintendo eShop per la Wii U, e tramite "Steam" per Microsoft Windows, OS X e GNU/Linux. Il giorno successivo venne rilasciato per la Xbox 360 e a marzo sul PlayStation Network. Più tardi nel corso dell'anno venne rilasciato anche per iOS e PS Vita.

"Bit.Trip Presents... Runner2: Future of Rhythm Alien" è un rhythm game a piattaforme con scorrimento laterale, dove, per giocare con soddisfazione, bisogna avere i riflessi pronti. Ho installato il gioco sul mio PC tramite "Steam" in meno di cinque minuti, compreso il tempo di download. Al momento il gioco costa 14,99 dollari su "Steam".

Dopo averlo installato e averlo avviato per la prima volta, ho notato che a guidare i ritmi di ballo e la

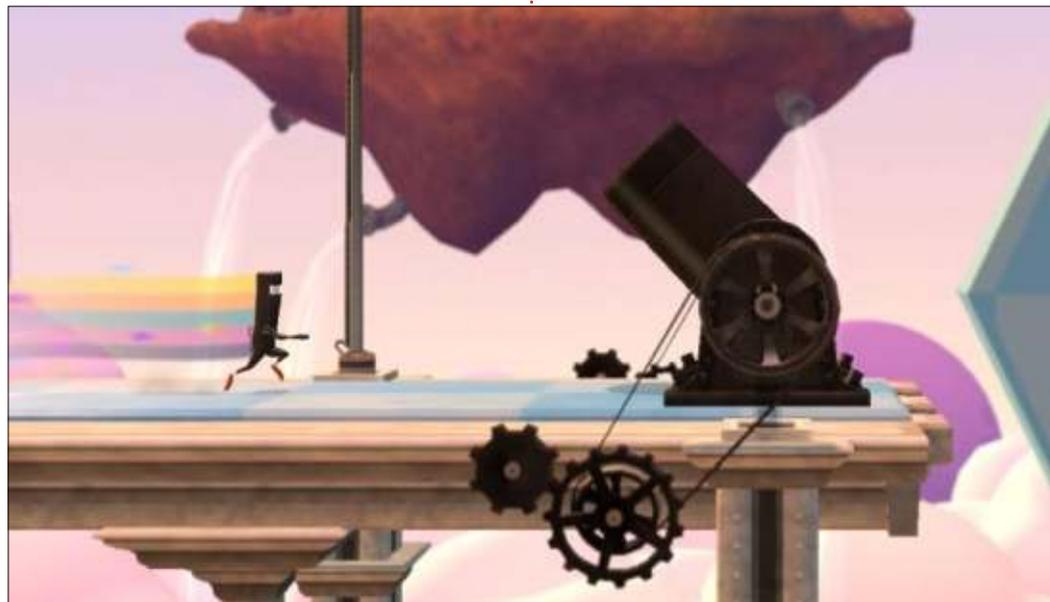
divertente narrazione c'è una grafica colorata in stile cartone animato. Mentre mi stavo godendo le schermate di apertura iniziali, una delle finestre del gioco mi ha avvisato che era consigliato utilizzare un controller per giocare al meglio. Purtroppo ecco dove ho incontrato il mio primo ostacolo: il mio controller Razer Onza non funzionava, e nemmeno il mio MadCatz. Normalmente non mi preoccupo se il controller non funziona, però questa volta sentivo in qualche modo di avere l'obbligo di farne funzionare uno, dato che era il videogioco stesso a suggerirmelo. Ho cercato in diversi

forum, in particolar modo sul forum della comunità di Steam, capendo che non ero solo. A quanto pare molti altri giocatori su GNU/Linux non sono riusciti a far funzionare i loro controller con Bit.Trip. Oh bene, quindi ho deciso di giocare con la tastiera e il mouse... poco importa.

Ho iniziato a giocare scoprendo che bisogna avere dei riflessi veloci se si vuole fare un qualche progresso nella storia. Non mi ci è voluto molto ad adattare il mio stile di gioco e poco dopo eccomi lì ad andare avanti nei vari livelli. Il soggetto del gioco, come molti giochi platform, è quello di

arrivare alla fine senza morire. Lo schermo si muove velocemente da sinistra a destra insieme al tuo personaggio. In partenza, c'è un solo soggetto da poter scegliere, ma come i livelli vengono sbloccati, altri personaggi diventano disponibili. Quando ti muovi, o meglio, quando corri verso destra, devi saltare i cattivi o qualsiasi ostacolo che ti si presenti davanti. Se non salti, muori. Devi anche saltare le buche sul terreno. Infine, verrai informato di altre azioni che potrai compiere man mano che diventeranno disponibili. Per esempio dovrai abbassarti quando necessario e più avanti potrai esibirti anche in altri movimenti.

Durante il gioco ho notato che gli ostacoli incontrati dovrebbero venire superati ritmicamente. In altre parole c'è una colonna sonora in sottofondo e suoni diversi vengono emessi quando incontri e superi gli ostacoli a seconda dei movimenti eseguiti a ritmo di musica, così da creare una piacevole sinfonia man mano che ti avvicini al traguardo. Pertanto la colonna sonora riveste un ruolo molto importante nel gioco.



Sfortunatamente con "Runner2" ho incontrato un sacco di problemi. Prima di tutto il gioco si pianta in maniera casuale. Non ho trovato nient'altro da fare, quando il gioco si pianta, che premere Ctrl+Alt+F5 e quindi fare il reboot del sistema. Anche provando a fare il kill del processo è inutile, quindi non ho trovato altra scelta che fare il reboot. Quindi si torna a giocare e tutto va bene per un po' di tempo, finché il gioco non si frizza di nuovo. Ho cercato delle soluzioni a questo fatto ed ho finito per trovare più domande che risposte. Sui forum della comunità di Steam mi sono ritrovato a galleggiare in un oceano di thread aperti. I forum sono sommersi da thread relativi a "Bit.Trip.Runner2" che si blocca casualmente, che va in crash o non parte nemmeno. Se fossi l'unico ad avere questi problemi, continuerei a cercare una soluzione. Potete scommettere che ho cercato un modo per risolvere il problema, ma non riesco a trovare nessuna risposta. Il mio PC supera abbondantemente sia i requisiti minimi del gioco che quelli raccomandati. Infatti il mio PC soddisfa i requisiti di giochi che ne richiedono molti di più di quanti ne richieda "Runner2" e non ho mai avuto questi problemi. Perciò, fino a che non uscirà una soluzione, una

patch o un workaround, la mia conclusione è che questo videogame è praticamente ingiocabile. Se vi piace potete rischiare e potreste anche essere fortunati che sul vostro PC funzioni senza problemi, ma sfortunatamente per me e per molte altre persone, finora non ci ha aiutato nulla. Continuo periodicamente a provare se il gioco fosse diventato utilizzabile. Se e quando diventerà possibile utilizzarlo su Ubuntu senza problemi, avrò il piacere di informare i lettori di FCM e cambiare la mia bassa valutazione che gli assegno ora come ora.

"Bit.Trip Presents....Runner2" è un gioco grandioso e divertente, ma

cercare di andare avanti senza incorrere in un qualche problema fa venire semplicemente il mal di testa. Ho la sensazione che potrebbe essere una questione di dipendenze, ma non è nelle mie possibilità capirlo, dovrebbero farlo gli sviluppatori. Per ora, non posso far altro che dargli una valutazione di 2 e mezzo a causa della povera giocabilità su GNU/Linux. Finché gli sviluppatori non faranno uscire una soluzione, la maggiore valutazione che vorrei assegnare a "Runner2" dovrà farsi attendere.

LA MIA CONFIGURAZIONE DI GIOCO

Ho giocato a "Bit.Trip Presents....

Runner2" con il mio PC desktop assemblato, equipaggiato come segue: un processore AMD FX-6100 a 3.3GHz, una scheda madre Asus M5A97-EVO, una scheda grafica Sapphire Radeon HD 5770, 8GB di RAM Kingston Hyper X e un disco rigido Seagate Barracuda da 1TB. Il software utilizzato: Ubuntu 12.04.1 LTS con Unity e i driver grafici proprietari AMD 13.1.



Oscar si è laureato alla CSUN, è Direttore Musicale/Insegnante, beta tester, editore di Wikipedia e contribuente del Forum di Ubuntu. Potete contattarlo via: www.gplus.to/7bluehand o tramite email: www.7bluehand@gmail.com



Possiamo descrivere Serious Sam 3 BFE come un divertimento meccanico che può anche risultare come una sfida per coloro che non sono giocatori veterani degli FPS (soprattutto in prima persona). Se eravate fan delle serie in stile Doom, allora lo accoglierete nella vostra collezione di videogiochi come un nuovo ben arrivato: a vederlo e a giocare, evoca proprio i giochi retrò tipo Doom o Duke Nukem (non Duke Nukem Forever: non parliamo di questo), ma con l'aggiunta di qualche elemento per mantenere la serie al passo con i tempi.

Nel gioco impersoni Sam Stone, che s'è fatto un nome nell'industria dei giochi combattendo contro orde di nemici devastandoli con grandi cannoni e irriverenti colpi. Il gioco risale al 2011 quando, utilizzando formule usate in precedenza, porta una ventata di aria fresca all'annoiata industria degli FPS (sì, sto parlando di Call of Duty). Sì, potete dire che è obsoleto e si presenta un po' dozzilane, ma non è un gioco che si prende sul serio.

Una lamentela relativa al gioco riguarda il fatto che inizia come molti altri videogiochi FPS, con il

protagonista principale su un elicottero che precipita e che deve ritrovare i suoi compagni. Secondo me poteva essere un po' più creativo in questo aspetto, ma si farà perdonare andando avanti.

Sparerete e sparerete ancora, per i dodici livelli di questo gioco e ad ogni livello troverete più nemici rispetto al

precedente. Questo è un aspetto positivo del gioco: come negli ultimi giochi della serie Serious Sam il motore è la parte più impressionante, in quanto è in grado di gestire sullo schermo una discreta quantità di "npcs" (non playable characters, i personaggi non giocabili) contemporaneamente, senza alcun lag o problemi di framerate,

motore presente anche in questo titolo. Questo porta alla sensazione di essere pesantemente in inferiorità numerica e a domandarsi come diavolo fate a non morire, mentre state cercando di uccidere ogni nemico... soprattutto quando qualcuno vi sta inseguendo con delle bombe.



I dialoghi mi hanno fatto ridacchiare un paio di volte, anche se la storia non è delle migliori: dopotutto un gioco che utilizza una meccanica retrò non ha bisogno di una narrazione avvincente per essere avvincente ma puntare sulla giocabilità come principale caratteristica è stato un bel cambiamento di passo vedendo tornare in auge questo genere di giochi (dovrebbero fare molti più FPS come questo).

Man mano che avanzate nelle dodici missioni, per poter maciullare gli invasori alieni, potrete sbloccare altre armi: queste vanno da una mazza a un enorme fucile (BFG gun) con cui Sam Stone potrà effettuare un attacco ravvicinato con cruento animazioni. Inoltre (a mio parere) nelle mani del giocatore c'è una gamma di armi ognuna più o meno efficace contro un determinato tipo di nemico: in questo modo vi troverete a correre e sparare cambiando spesso arma. Questo dà un

ritmo certamente migliore rispetto a molti giochi sparattutto di oggi.

La grafica di Serious Sam 3 è veramente bella tenendo conto del fatto che è stato rilasciato nel 2011, e regge abbastanza bene il confronto con il presente.

Personalmente l'aspetto che preferisco è la colonna sonora: è perfettamente inserita nel gioco. Quando salta fuori una legione di

nemici, si inizia a sentire una musica heavy metal che rende la battaglia più intensa, che vi attira verso lo schermo. Quindi, una volta vinta la battaglia, la musica sfuma e vi ritroverete nel silenzio della vittoria, coscienti che per adesso siete al sicuro.

In conclusione Serious Sam 3 BFE è uno gioco spassoso dall'aspetto un po' nostalgico, rispetto agli sparattutto in prima persona moderni. Durante il gioco ci sono dei momenti di vero divertimento, che gli appassionati del genere, soprattutto gli appassionati della vecchia scuola stile Doom e Duke, non dovrebbero perdersi. Per voi potrebbe essere vero come no, se non avete familiarità con questa tipologia di giochi, però vale la pena provarlo, specialmente se lo trovate in offerta o in un bundle di giochi economico.



Oscar si è laureato alla CSUN, è Direttore Musicale/Insegnante, beta tester, editore di Wikipedia e contribuente del Forum di Ubuntu. Potete contattarlo via: www.gplus.to/7bluehand o tramite email: www.7bluehand@gmail.com



Inizierò col dire che non classificherei Proteus come un gioco in quanto tale. Per me un gioco ha dei compiti da svolgere, dei livelli, delle difficoltà. Anche delle vite. Proteus è più una demo meditativa che altro. Lascio al team di sviluppo, Twister Tree, l'onere della descrizione:

"Proteus è un gioco di esplorazione immerso in un mondo onirico che si sviluppa su delle isole, dove la colonna sonora viene adattata all'ambiente circostante. Si presenta come un classico sparatutto in prima persona, il mezzo principale

di interazione è semplicemente la vostra presenza nel mondo. Le isole generate dal programma, sono l'ambiente di creature naturali o immaginarie, di tranquille valli e di rovine con proprietà magiche."

Un nuovo mondo viene creato ogni volta che iniziate il gioco. Non ci sono punti di salvataggio, del resto non c'è salvataggio: inizi il gioco ogni volta. Potreste ritrovarvi in una foresta autunnale, in un campo scaldato dal sole estivo, in un invernale paese delle meraviglie, o trovarvi a camminare lungo percorsi casuali.

In Proteus non esiste uno scopo o un compito. Vi troverete soltanto a girovagare sull'isola guardandovi intorno e ascoltando musica generata casualmente. Tutto ciò che vedrete e che farete ha influenza sulla musica, che per fortuna è musica rilassante. Potrete incontrare una piccola creatura e i suoi movimenti aggiungeranno qualcosa alla melodia, mentre salta o corre lontano da voi.

È sicuramente qualcosa tipo un'esperienza psichedelica. La grafica è molto semplice e fatta a

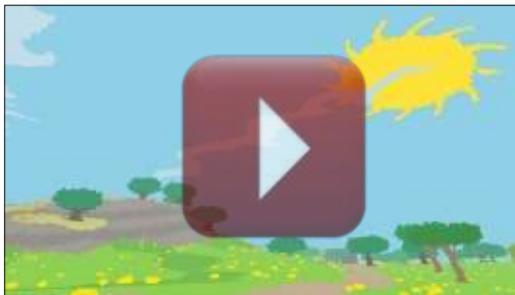
blocchi, senza dettagli, del tutto simile alla grafica dei vecchi giochi su Atari, tipo Frogger. È senz'altro qualcosa che si può accendere e poi perdersi dentro. Io non sono uno che si dedica alla meditazione, ma sono sicuro che questo potrebbe essere un buon gioco per coloro che volessero avere degli stimoli sonori o visivi mentre si rilassano. Avrei tanta voglia di provarlo con un Oculus Rift e delle cuffie.

PRO:

- Un gioco sempre nuovo ogni volta
- Musica rilassante



Trailer:



<http://www.youtube.com/watch?v=rpkpuoq6y9s#t=93>

CONTRO:

- Tempo di caricamento troppo lungo quando si inizia un nuovo gioco
- Non sembra si possa correre, solo camminare

SYSTEM REQUIREMENTS

- Processore da 2.0GHz e 3GB RAM
- Scheda grafica da 512MB
- Windows: XP SP3 e superiori
- Mac: OSX 10.6 e superiori
- Ubuntu 12.04 LTS, Mint 13 LTS, Fedora 16

CONCORSO

Questo mese abbiamo due copie di Proteus da regalare. Per vincere una copia, è sufficiente rispondere rispondete a questa domanda:

Chi ha sviluppato Proteus?

Spedisci la tua risposta all'indirizzo di posta elettronica:

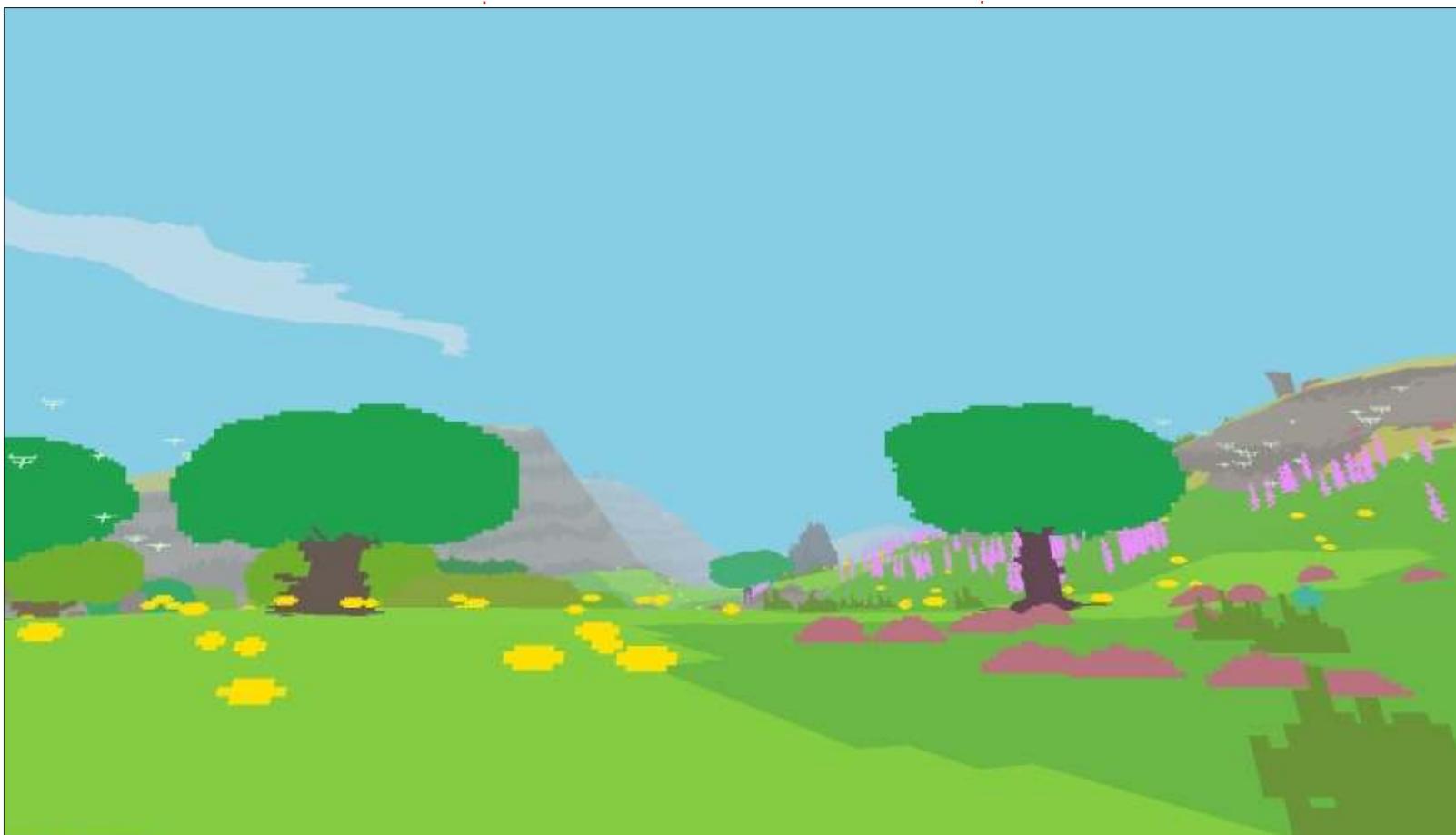
ronnie@fullcirclemagazine.org

prima di Venerdì 21 marzo. Prima di inviare l'email, assicuratevi di essere già in possesso di un account su Steam dove potrete incollare la chiave, e Venerdì 21 marzo estrarrò due vincitori a caso.

Buona fortuna!



Ronnie è il fondatore, ed editore, di Full Circle Magazine. È un artista part time il cui lavoro si può guardare all'indirizzo RonnieTucker.co.uk





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.



Sto utilizzando Ubuntu 13.10 (in Dual Boot con Windows 8) con un processore di seconda generazione Intel® Core™ i7-2670QM e 4GB di RAM.

Grafica: 2GB NVIDIA® GeForce® GT 540M.

Il tema è Mac OSX.

In basso c'è il Cairo Dock con icone Macintosh.

Utilizzo Ubuntu dalla 12.04 e sono molto felice di aver fatto il

passaggio.

Mudassir Nazir



il menu Mint e l'ho rimpiazzato con un menu Standard Gnome nell'angolo in alto a sinistra. C'è anche un blocco note e un'icona per "forzare lo spegnimento" per convenienza. Uso Guake Terminal per avere un terminale a tendina ovunque e ogni volta premendo F12. Potete vedere che non ho molte cose "piacevoli da vedere" sulla GUI perchè il mio portatile non è abbastanza potente per essere così bello.

Spero di ricevere commenti e/o raccomandazioni per rendere l'aspetto di questo desktop un po' più carino.

wonbinbk

Amo Linux. Uso Linux dal 2010. Ho iniziato con Ubuntu (quando Canonical ancora smerciava CD gratuitamente nel mondo) e ho detto addio a Ubuntu quando è arrivato Unity. Penso di non essere una persona facile da cambiare. Adesso sto usando Linux Mint 15. Di cui sono abbastanza soddisfatto.

Il mio portatile è un Gateway LT27:

Intel Atom N570
Intel GMA 3150
Memoria 2GB DDR3
HDD 320GB
Schermo: 10.1" LED LCD

@1024x600

Questo portatile può riprodurre video Full HD in maniera sorprendentemente senza intoppi usando l'ultimo mplayer con solo il 50-70% di utilizzo della CPU. Nell'angolo in alto a destra ho un Monitor di Rete.

Potete vedere che ho già rimosso



Questo è il mio desktop versione "Anno Nuovo 2014". Mi piace un ambiente desktop pulito, la semplicità di utilizzo delle applicazioni e il

completamento con successo di ogni attività.

Il mio sistema è un Processore desktop AMD Phenom 9750 Quad-

Core, memoria 4GB di RAM, Disco Rigido da 640GB, masterizzatore LG Blu-Ray, ATI Radeon HD 2600 XT e un monitor da 27 pollici. Uso Ubuntu 12.04 LTS e Windows 8.1

in Dual Boot.

James Smith



Questo è il mio desktop. È un Ubuntu 12.04 costruito a riga di comando con MATE come ambiente desktop. Quello che vedete è l'Ambiente Desktop MATE, WBar (lanciatore) e la mia

impostazione altamente personalizzata di conky.

È stata dura riuscire a impostarlo proprio come volevo, ma alla fine sono abbastanza

soddisfatto di esso da smettere di modificarlo.

Queste sono le mie specifiche:
Dell Inspiron 530
Intel Core 2 Quad @ 2.4 GHz

RAM 8 GB
Grafica ATI Radeon HD 5450

Jonathan A. Wingo



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 #83

Scadenza:

Domenica 09 Mar. 2014

Rilascio:

Venerdì 28 Mar. 2014



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 - Mattia Rizzolo

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Cecchin
Alessio Ciregia
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Francesco Cargiuli
Francesco Costa
Irene Bontà
Marco Letizia
Roald De Tino
Vito Arnetta

Revisori:

Antonio Allegretti
Bianca Kwey
Diego Prioretti
Fabrizio Nicastro
Giuseppe D'Andrea
Paolo Foletto
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Francesco Costa
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

Edizione eBook:

Alessandro Cecchin
Diego Prioretti

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>.

