Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Numéro 232 - Août 2026

ARTICLES DÉSESPÉRÉMENT DEMANDÉS !

UBUNTU UNITY 26.04

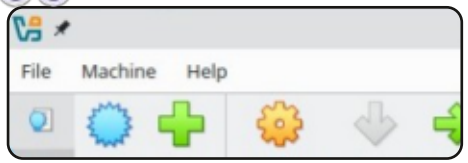
ET UBUNTU SWAY REMIX 26.04 EXAMINÉS

Full Circle Magazine n'est affilié en aucune manière à Canonical Ltd.

Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Tutoriels



Créer un Wiki p. 18

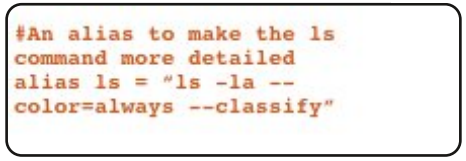
p. XX

LaTeX p. 22

...p. XX

Inkscape p. 25

Graphismes



Command & Conquer p. 16

Dispositifs Ubuntu p. XX

Mon histoire p. XX

Q. ET R. p. 47

...p. XX

...p. XX

Le dandinement du pingouin p. 30

Courriers p. XX

...p. XX

Actus Linux p. 04

Le coin Bodhi p. XX

Critique p. 37

Critique p. 41

Jeux Ubuntu p. 50

SOME RIGHTS RESERVED

Les articles contenus dans ce magazine sont publiés sous la licence Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license. Cela signifie que vous pouvez adapter, copier, distribuer et transmettre les articles mais uniquement sous les conditions suivantes : vous devez citer le nom de l'auteur d'une certaine manière (au moins un nom, une adresse e-mail ou une URL) et le nom du magazine (« Full Circle Magazine ») ainsi que l'URL www.fullcirclemagazine.org (sans pour autant suggérer qu'ils approuvent votre utilisation de l'œuvre). Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous devez distribuer la création qui en résulte sous la même licence ou une similaire.

Full Circle Magazine est entièrement indépendant de Canonical, le sponsor des projets Ubuntu. Vous ne devez en aucun cas présumer que les avis et les opinions exprimés ici ont reçu l'approbation de Canonical.

ÉDITORIAL

Bienvenue dans ce nouveau numéro de Full Circle

Une fois de plus, nous vous proposons du contenu sur LaTeX et Inkscape, ainsi qu'un nouveau volet de notre série consacrée à l'hébergement de votre propre wiki. Nous avons également un article « vide » - pas très passionnant, je l'admets - pour illustrer le fait que je manque cruellement de sujets. Oui, sérieusement.

Par ailleurs, nous présentons des tests d'Ubuntu Unity et d'Ubuntu Sway Remix (une variante dont je n'avais jamais entendu parler auparavant). Côté jeux, nous nous penchons sur Tormentum 2. Un grand merci aux développeurs pour nous avoir fourni une clé d'évaluation, c'est très apprécié.

Comme vous le constaterez avec l'absence d'un troisième tutoriel, je suis toujours à la recherche d'articles. N'hésitez pas à rédiger quelque chose et à me l'envoyer à l'adresse ci-dessous. Sinon, je crains que le contenu ne s'amenuise de mois en mois.

N'oubliez pas : Full Circle Weekly News est disponible sur Spotify et YouTube. Plus vous lui accordez de votes positifs et d'avis sur ces plateformes, plus nous gagnons en visibilité. Nous disposons également d'un sommaire répertoriant tous les articles de chaque numéro de FCM. Un immense merci à Paul Romano qui le maintient : https://goo.gl/tpOKqm. Enfin, si vous avez besoin d'aide, de conseils ou simplement envie de discuter, sachez que nous avons un groupe Telegram : https://t.me/joinchat/24ec1oMFO1ZjZDc0. J'espère vous y rencontrer. Passez nous dire bonjour !

Bien à vous,
Ronnie
ronnie@fullcirclemagazine.org

MÉCÈNES FCM : https://www.patreon.com/fullcirclemagazine

Ce magazine a été créé avec :

Trouvez Full Circle sur :

facebook.com/fullcirclemagazine

twitter.com/#!/fullcirclemag

https://mastodon.social/@fullcirclemagazine

Nouvelles hebdomadaires :

https://fullcirclemagazine.org/podcasts/index.xml

https://open.spotify.com/show/6JhPBfSm6cLEhGSbYsGarP

https://www.youtube.com/playlist?list=PLnv0U8wOzXu487gi5I2Isr

WIYCI
20/07/2026

Le service wiyci (« The World Is Your CI »), développé par le créateur du projet Repology, a été lancé. Ce service agrège les journaux de compilation de projets Open Source, identifie des indicateurs de problèmes - tels que les avertissements du compilateur et les tests en échec - et présente les résultats sous une forme rappelant celle des systèmes d'intégration continue. L'idée est que la compilation de paquets issus de distributions réelles couvre une plus grande variété d'environnements que les systèmes d'intégration continue traditionnels (qui, par ailleurs, ne sont pas utilisés par tous les projets) ; cette approche permet ainsi de détecter davantage de problèmes et de combler une lacune au sein de l'écosystème Open Source.

https://wiyci.org/

Hyprland 0.56
20/07/2026

Le serveur de composition Hyprland 0.56, basé sur le protocole Wayland, est désormais disponible. Le projet privilégie la disposition des fenêtres en mosaïque, mais prend également en charge le placement libre classique, le regroupement de fenêtres par onglets, un mode « pseudo-mosaïque » et l'affichage en plein écran. Le code est écrit en C++ et distribué sous licence BSD.

Parmi les fonctionnalités permettant de créer des interfaces visuellement attrayantes, on trouve des dégradés sur les bordures de fenêtres, le flou d'arrière-plan, des effets d'animation et des ombres portées. Il est possible d'ajouter des plugins pour étendre les fonctionnalités, et un mécanisme de communication inter-processus (IPC) basé sur des sockets est prévu pour le contrôle externe. La configuration s'effectue via un fichier dédié, les modifications étant prises en compte à la volée sans nécessiter de redémarrage. D'autres fonctionnalités notables incluent la création dynamique de bureaux virtuels, des modes de disposition à l'écran, la gestion de raccourcis clavier globaux ainsi que le contrôle par gestes sur pavé tactile ou écran tactile.

https://hypr.land/news/update56/

Évolutions du suivi des problèmes de sécurité chez GNOME
21/07/2026

Michael Catanzaro, responsable du suivi des problèmes de sécurité au sein du projet GNOME depuis 2020, a annoncé une réduction du délai de divulgation des vulnérabilités, le faisant passer de 90 à 30 jours. Il a expliqué que rendre publiques les informations sur les vulnérabilités 30 jours après la réception d'un signalement constitue un compromis raisonnable ; en effet, dans la plupart des cas, les mainteneurs corrigent le problème en une à trois semaines ou l'ignorent totalement avant l'échéance. Ce changement, qui entrera en vigueur le 1er août, fait suite à une augmentation significative du nombre de signalements de vulnérabilités générés par des assistants d'IA.

Lors de l'analyse des signalements de vulnérabilités concernant GNOME, et afin de simplifier la gestion administrative, aucune distinction ne sera plus faite entre les signalements générés manuellement et ceux générés

DistroWatch.com
Put the fun back into computing. Use Linux, BSD.

par IA. La grande majorité des signalements sont désormais produits à l'aide de l'IA, et il est souvent impossible de différencier avec certitude les signalements manuels de ceux générés par IA lorsqu'ils ne sont pas explicitement identifiés comme tels. Par ailleurs, les signalements explicitement générés par IA ne seront pas transmis aux systèmes de suivi des bugs des sous-projets GNOME dont la politique interdit le traitement de contenus générés par IA. Ces signalements seront immédiatement clôturés et une notification sera envoyée au responsable concerné.

https://blogs.gnome.org/mcatanzaro/2026/07/20/some-changes-to-gnome-security-tracking/

Portage du système d'exploitation NetBSD vers le Motorola 68000

21/07/2026

Les développeurs du système d'exploitation NetBSD ont publié un nouveau portage, baptisé hb68k, qui assure la prise en charge des systèmes basés sur le processeur Motorola 680x0 (lancé en 1979). Ces processeurs sont toujours utilisés dans des kits de bricolage pour l'assemblage d'ordinateurs personnels et l'apprentissage de la conception électronique. Ce portage pourrait également intéresser les passionnés de systèmes rétro, à l'instar des récentes initiatives visant à faire tourner Linux sur les consoles de jeux Atari Jaguar et Sega Mega-Drive, toutes deux équipées du processeur Motorola 68000.

Le fonctionnement de ce portage a été testé sur un ordinateur nommé Phaethon 1, construit par un passionné. Cette machine est équipée d'une unité de gestion de la mémoire (MMU) artisanale, de 8 Mo de RAM, de deux ports série 16650, d'une horloge DS3231/3232, d'un bus VME pour la connexion de périphériques, ainsi que de contrôleurs pour les interruptions, les entrées/sorties (E/S), l'I2C et l'ATA.

https://mastodon.sdf.org/@netbsd/116951459389300095

OBS Studio 32.2

22/07/2026

OBS Studio 32.2, un logiciel de streaming, de composition et d'enregistrement vidéo, a été publié. Le code est écrit en C/C++ et distribué sous licence GPLv2.

Il est important de noter que le SDK pour NVIDIA a été mis à jour vers la version 13 dans cette version. Cela signifie que la version minimale du pilote prise en charge est désormais la 570. Si vous rencontrez des problèmes avec NVENC, veuillez vous assurer que le pilote de votre GPU est parfaitement à jour.

https://github.com/obsproject/obs-studio/releases/tag/32.2.0

Rapports de vulnérabilité du noyau Linux

22/07/2026

Au cours des dernières 24 heures, 432 nouveaux rapports de vulnérabilité concernant le noyau Linux ont été publiés sur la liste de diffusion linux-cve-announce, chacun s'étant vu attribuer un identifiant CVE. La vulnérabilité « Frag Gap » se distingue tout particulièrement : un exploit fonctionnel a été mis au point, permettant à un utilisateur local sans privilèges d'obtenir les droits « root » sur le système.

Greg Kroah-Hartman, responsable de la maintenance des branches « stable » et « staging » du noyau Linux, a expliqué que la publication de 400 avis de vulnérabilité en une seule journée résulte du travail effectué durant le week-end pour traiter un arriéré de signalements. Ces derniers n'avaient pas été pris en charge immédiatement en raison d'un concours de circonstances (six semaines de congés et de conférences). Greg estime que l'activité accrue de découverte de vulnérabilités, stimulée par l'IA, s'est intensifiée récemment et devrait se poursuivre pendant au moins les 18 prochains mois. Le suivi individuel de chaque problème s'avérant très difficile au rythme actuel, Greg recommande aux utilisateurs de s'en remettre aux équipes de support de leur distribution pour installer rapidement toutes les mises à jour disponibles.

https://www.openwall.com/lists/oss-security/2026/07/21/8

Le cofondateur de Twitter dévoile Buzz, une plateforme de communication ouverte

23/07/2026

Jack Dorsey, cofondateur de Twitter et PDG de Block, a dévoilé Buzz, une plateforme de communication décentralisée conçue pour créer des espaces de discussion de groupe où des équipes composées d'humains

et d'agents d'IA peuvent collaborer au développement de projets. La plateforme vise à réduire la dépendance à l'égard de Slack et de GitHub et peut être utilisée par des équipes de toutes tailles. Le code du projet est écrit en Rust et distribué sous licence Apache 2.0. Le client de bureau est développé à l'aide des frameworks Tauri et React et prend en charge Linux, macOS et Windows (des applications mobiles pour iOS et Android sont en cours de développement).

La plateforme offre toutes les fonctionnalités de base propres aux messageries et outils de discussion, notamment les canaux, les fils de discussion, les réactions, la messagerie directe entre participants, les messages vocaux et le partage de contenu multimédia. Parmi les fonctionnalités supplémentaires, on compte l'intégration avec des systèmes externes (dépôts Git, CI/CD, CRM, SGBD, etc.), le suivi des événements Git, des outils d'automatisation, un journal d'audit détaillé de toutes les actions ainsi qu'une API permettant de se connecter aux espaces de discussion des agents d'IA.

https://block.xyz/inside/introducing-buzz-where-humans-and-agents-work-together

Changements dans Fedora 45

23/07/2026

Fedora Linux 45, dont la sortie est prévue pour l'automne 2026, envisage de permettre l'utilisation de l'interface Web Anaconda WebUI pour gérer à distance l'installation d'images Fedora Atomic Desktop (Silverblue, Kinoite, etc.) bénéficiant de mises à jour atomiques. Ce projet n'a pas encore été approuvé par le comité directeur d'ingénierie de Fedora (FESCo). S'il est validé, les utilisateurs pourront démarrer Fedora sur le système cible avec l'option « inst.webui.remote » et gérer l'installation depuis un navigateur Web sur un autre ordinateur, avec authentification par code PIN et chiffrement du trafic.

https://www.mail-archive.com/devel-announce@lists.fedoraproject.org/msg03818.html

Environnement de bureau COSMIC 1.4.0

23/07/2026

System76, le développeur de la distribution Linux Pop!_OS, a publié l'environnement de bureau COSMIC 1.4.0. Les paquets pour COSMIC 1.4.0 sont disponibles dans Pop!_OS 24.04 et sont attendus prochainement pour Fedora, NixOS, Arch Linux, openSUSE, Aeyrin OS, Redox et CachyOS. Le code est écrit en Rust et distribué sous les licences GPLv3 (pour les applications) et MPL-2.0 (pour les bibliothèques).

COSMIC est développé comme un projet universel, indépendant de toute distribution spécifique et conforme aux spécifications de Freedesktop. L'interface de COSMIC repose sur la bibliothèque Iced, qui privilégie une conception à typage sûr, une architecture modulaire et un modèle de programmation réactive. Elle propose également une architecture familière aux développeurs connaissant le langage d'interface déclaratif Elm. Plusieurs moteurs de rendu sont inclus, prenant en charge Vulkan, Metal, DX12, OpenGL 2.1+ et OpenGL ES 2.0+.

https://github.com/pop-os/cosmic-epoch/releases/tag/epoch-1.4.0

Gel temporaire des portages de FreeBSD

23/07/2026

Les développeurs de FreeBSD ont annoncé un gel temporaire du dépôt des portages suite à l'ajout d'un fichier binaire de 150 Mo dans l'arborescence des portages. Cette opération a perturbé la réplication des portages sur GitHub, car elle dépassait la limite de taille de fichier fixée à 100 Mo. Un gel des modifications est en vigueur depuis environ deux jours afin de nettoyer l'historique du dépôt et d'en supprimer les données binaires dont les licences sont douteuses. Les détails concernant l'ajout de ce fichier à l'arborescence n'ont pas encore été communiqués, mais rien ne laisse penser que le dépôt ait été compromis.

https://www.freebsd.org/news/2026-ports-freeze/

Ubuntu Touch 24.04-2.0

24/07/2026

Ubuntu Touch 24.04-2.0, qui poursuit la branche de développement basée sur Ubuntu 24.04, a été publié. Ce système est développé par le projet UBports, qui a repris le développement de la plateforme mobile Ubuntu Touch après le retrait de Canonical. Le projet développe également un portage expérimental de l'environnement de bureau Unity 8, rebaptisé Lomiri.

En raison de la taille accrue du système, la mise à jour vers Ubuntu Touch 24.04-2.0 ne tient pas dans la partition réservée au système d'exploitation sur certains appareils précédemment pris en charge. Dans les prochains jours, des versions seront générées pour les appareils suivants : Asus Zenfone Max Pro M1, F(x)tec Pro1X, Fairphone 4/5, JingPad A1, Lenovo Tab M10 HD 2nd Gen, OnePlus Nord N10 5G, OnePlus Nord N100, Rabbit R1, Sony Xperia X, Volla Phone (X, 11, X23, Quintus, Plinius), Xiaomi Poco X3 / X3 NFC, 9/9 Prime, Redmi Note 9 et Zinwa Q25. Pour les appareils dont la mise à jour vers cette nouvelle version majeure pose problème, une version corrective 24.04-1.4 est proposée.

https://ubports.com/blog/ubports-news-1/ubuntu-touch-24-04-2-0-and-24-04-1-4-release-4007

Le projet Debian et l'IA dans le développement

25/07/2026

Le projet Debian a annoncé un vote sur une résolution générale concernant l'utilisation de grands modèles de langage et d'outils d'IA dans le processus de développement de la distribution. Environ un millier de développeurs participant à la maintenance des paquets et au soutien de l'infrastructure Debian sont appelés à voter. Cette question porte uniquement sur l'utilisation de l'IA au sein de Debian (travail sur les paquets, projets développés par Debian, ressources Web, traductions, documentation et correspondance officielle) ; elle ne concerne ni les projets amont utilisant l'IA, ni la fourniture de paquets liés à l'IA, ni l'acceptation de correctifs issus de projets amont utilisant l'IA. Deux options sont proposées pour le vote : interdire l'utilisation de l'IA ou l'autoriser sous certaines conditions.

https://lists.debian.org/debian-devel-announce/2026/07/msg00004.html

Pile de virtualisation d'Ubuntu 26.04 LTS

27/07/2026

Canonical a annoncé sa décision de fournir de nouvelles versions des composants de la pile de virtualisation lors des prochaines étapes de publication d'Ubuntu 26.04 LTS. Ce déploiement s'inspirera de la méthode utilisée pour les versions LTS précédentes, où de nouvelles versions du noyau Linux et de la pile graphique - issues des versions standard d'Ubuntu publiées après la version LTS - étaient intégrées à cette dernière. Des mises à jour seront publiées tous les six mois, durant les deux premières années du cycle de vie de la branche LTS, pour les paquets suivants : qemu-hwe (hyperviseur et émulateur), libvirt-hwe (boîte à outils de gestion de la virtualisation), edk2-hwe (micrologiciel OVMF) et seabios-hwe (compatibilité BIOS).

La pile de virtualisation principale fournie nativement avec Ubuntu 26.04 continuera d'être maintenue. Les utilisateurs auront ainsi le choix entre conserver l'ensemble de paquets stable d'origine ou adopter de nouvelles versions offrant des fonctionnalités étendues, telles qu'une prise en charge améliorée du « confidential computing » (AMD SEV-SNP et Intel TDX) et des accélérateurs matériels.

https://ubuntu.com//blog/ubuntu-virtualization-hwe-stack-confidential-computing

Serveur de composition Wayfire 0.11

27/07/2026

Le serveur de composition Wayfire 0.11, qui s'appuie sur Wayland et permet de créer des interfaces utilisateur légères dotées d'effets 3D similaires à ceux des plugins 3D de Compiz, a été publié. Wayfire prend en charge l'extension via des plugins et propose un système de configuration flexible. Le code du projet est écrit en C++ et distribué sous licence du MIT.

Le projet repose sur la bibliothèque wlroots, développée par les créateurs de l'environnement utilisateur Sway et fournissant les fonctionnalités de base d'un gestionnaire de composition pour Wayland. La gestion de session peut être assurée par systemd, elogind ou seatd. Le lancement d'applications X11 via XWayland est pris en charge. Il est possible d'utiliser wf-shell (développé par l'équipe de Wayfire) ou le panneau tiers Lava-Launcher comme barre des tâches. Le projet développe également une bibliothèque de gestion des fichiers de configuration (wf-config) ainsi qu'un outil de configuration graphique (wcm).

https://wayfire.org/2026/07/24/Wayfire-0-11.html

SeaMonkey 2.53.24

28/07/2026

SeaMonkey 2.53.24, une suite d'applications Web, a été publiée. Elle regroupe en un seul produit un navigateur Web, un client de messagerie, un client de discussion NNTP, un système d'agrégation de flux d'actualités RSS/Atom et Composer (un éditeur de pages HTML de type WYSIWYG). Les modules complémentaires préinstallés incluent le client IRC ChatZilla, l'outil de développement Web DOM Inspector et l'outil de gestion d'agenda Lightning. Cette nouvelle version intègre des correctifs et des modifications issus de la base de code actuelle de Firefox (SeaMonkey 2.53 repose sur le moteur du navigateur Firefox 60.8, avec des correctifs de sécurité et certaines améliorations rétroportées depuis les branches actuelles de Firefox). Cette nouvelle version ne contient que des corrections de bugs.

https://www.seamonkey-project.org/news#2026-07-28

smolvm 1.7

28/07/2026

La version 1.7 de smolvm est désormais disponible. Elle permet d'isoler l'exécution d'applications Linux dans des machines virtuelles distinctes à démarrage rapide. Smolvm vous permet d'empaqueter une application sous la forme d'une image de machine virtuelle « smolmachine » ou d'un fichier exécutable autonome ; celui-ci inclut toutes les dépendances nécessaires et peut ensuite être exécuté sur n'importe quel hôte partageant la même architecture CPU. Les applications ainsi conditionnées s'exécutent dans une machine virtuelle isolée disposant de son propre noyau. Sous Linux, l'outil s'appuie sur l'hyperviseur KVM. Le code du projet est écrit en Rust et distribué sous licence Apache 2.0.

La bibliothèque libkrun est utilisée pour isoler les processus via l'hyperviseur. Le noyau Linux est fourni intégré à la bibliothèque partagée libkrunfw. Les images sont construites au format OCI, ce qui permet à smolvm d'exécuter dans des microVM des images existantes provenant de Docker Hub, de ghcr.io ou d'autres registres compatibles OCI.

https://github.com/smol-machines/smolvm

Auto-cpufreq 3.1

29/07/2026

Auto-cpufreq 3.1.0, un utilitaire conçu pour optimiser automatiquement la vitesse du processeur et la consommation d'énergie, a été publié. Ce programme surveille l'état de la batterie des ordinateurs portables, la charge et la température du processeur ainsi que l'activité du système ; il active dynamiquement des modes d'économie d'énergie ou de haute performance en fonction de la situation et des options choisies. Il prend en charge les appareils équipés de processeurs Intel, AMD et ARM. Il peut être piloté via une interface graphique basée sur GTK ou par un utilitaire en ligne de commande. Le code est écrit en Python et distribué sous licence LGPLv3.

https://github.com/AdnanHodzic/auto-cpufreq/releases/tag/v3.1.0

Le projet GCC et l'IA

29/07/2026

Le comité de pilotage de GCC a approuvé des directives régissant l'utilisation d'outils d'IA dans le cadre du développement. Ces directives stipulent que les modifications importantes (au sens strict) apportées au code ou au texte généré par une IA, ou dérivé de contenu généré par une IA, ne seront pas acceptées. Sont considérées comme « importantes » les modifications dépassant 15 lignes de code. Cette interdiction découle des incertitudes entourant les questions de licence et de droits d'auteur concernant les contenus produits par les grands modèles de langage.

Parallèlement, les responsables de la maintenance sont autorisés à accepter les scripts de test générés à l'aide de l'IA. Le règlement n'interdit pas non plus l'usage de l'IA pour la recherche, l'analyse de code, la détection de bugs, le signalement d'erreurs, la revue de correctifs, le débogage et autres applications n'entraînant pas l'intégration de contenu dans le projet.

Pour les modifications mineures, il convient d'indiquer explicitement lors de la soumission qu'elles ont été générées par une IA en ajoutant la balise « Assisted-by: ». Les modifications doivent être soumises par un humain ; l'utilisation de l'IA pour envoyer des commits vers le dépôt est interdite, tout comme le fait de désigner un modèle d'IA dans la balise « Signed-off-by: », laquelle atteste de la paternité du code ou du droit de le sou-

mettre.

https://gcc.gnu.org/pipermail/gcc/2026-July/248628.html

Keychron ZGM

30/07/2026

Keychron, spécialiste des périphériques de saisie, a dévoilé le projet ZGM (Zephyr Gaming Mouse), qui vise à développer le premier véritable micrologiciel (firmware) Open Source pour souris de jeu. L'objectif est de créer une plateforme facile à assembler, à appréhender, à personnaliser et à étendre. Le développement se concentre sur la réduction de la latence, la flexibilité pour s'adapter au nouveau matériel et la facilité de prise en charge du produit sur le long terme. Le micrologiciel en est actuellement aux premiers stades de son développement, avec une sortie prévue pour le premier trimestre 2027. Le code sera publié sous licence GPLv3. Le premier périphérique à prendre en charge ZGM sera la souris de jeu G6 HE.

https://x.com/KeychronMK/status/2082268414786379968

Système de son surround OAR

31/07/2026

L'alliance AOMedia, qui supervise le développement des formats de codage vidéo AV1 et AV2, a annoncé la publication de la première version de la spécification Open Audio Renderer (OAR v1). Celle-ci définit une implémentation de référence pour un système de génération audio immersive prenant en compte la propagation des signaux sonores dans un espace tridimensionnel, afin de restituer un son aussi proche que possible de la réalité.

L'OAR complète la spécification IAMF publiée précédemment, laquelle décrit un format de stockage et de distribution de données audio incluant des fonctionnalités de conversion de ces données en un signal optimisé pour un appareil utilisateur spécifique (qu'il s'agisse d'un casque, d'un système home cinéma multicanal, d'un dispositif de réalité virtuelle ou d'un système multimédia embarqué).

https://aomedia.org/press%20releases/AOMedia-Publishes-Open-Audio-Renderer_OAR_v1-Advancing-Open-Spatial-Audio/

KDE et les GPU externes

01/08/2026

Le dernier rapport hebdomadaire de développement de KDE a été publié ; il présente une série de modifications pour la branche KDE Plasma 6.8, dont la sortie est prévue pour le 14 octobre. Parmi les changements récents, on note :

Les performances ont été considérablement améliorées lors de l'utilisation de cartes graphiques externes. Comme le protocole Wayland « linux-dmabuf v5 » limitait le gestionnaire de composition à une seule carte graphique, le rendu sur un GPU différent (par exemple, une carte graphique dédiée plutôt que la carte intégrée) nécessitait de copier en permanence les images via la mémoire vive (RAM). Avec des GPU externes connectés en USB-C, les performances chutaient de près de moitié.

https://blogs.kde.org/2026/08/01/this-week-in-plasma-emoji-resizing/

NetBSD 11.0

01/08/2026

NetBSD 11.0 est sorti, prenant en charge 61 architectures système et 16 familles de processeurs. Outre sa portabilité et sa compatibilité avec un large éventail de platesformes matérielles, NetBSD propose des fonctionnalités telles que l'hyperviseur NVMM, le pare-feu NPF, le gestionnaire de paquets pkgin, le dépôt de paquets pkgsrc, le mécanisme de contrôle d'intégrité veriexec, le mode W^X (les pages mémoire ne peuvent être simultanément inscriptibles et exécutables), la prise en charge de ZFS et le chiffrement de disque cgd. Des images d'installation (640 Mo) sont disponibles pour 59 architectures (les architectures epoc32 et ia64 sont exclues).

Le projet prend en charge huit portages principaux : amd64, i386, evbarm, evbmips, evbppc, hpcarm, sparc64 et xen, ainsi que 49 portages secondaires liés à des processeurs tels que alpha, hppa, m68010, m68k, sh3, sparc et vax. Ces portages secondaires restent pris en charge, mais sont considérés comme obsolètes ou manquent de développeurs suffisamment intéressés par leur maintenance. Un portage (acorn26) figure dans une troisième catégorie regroupant les portages défectueux, voués à être supprimés en l'absence de passionnés souhaitant s'investir dans leur développement.

https://blog.netbsd.org/tnf/entry/netbsd_11_0_released

Exécutables macOS sous Linux

03/08/2026

Le projet Kakehashi développe un traducteur permettant d'exécuter sous Linux (sur architecture ARM64) des exécutables macOS au format Mach-O conçus pour l'architecture ARM64. Le code macOS s'exécute de manière native, sans compilation JIT ni émulation, en s'appuyant uniquement sur la substitution des appels système pour « libSystem » et sur la gestion des exceptions. L'objectif principal du projet est de permettre l'exécution sous Linux d'utilitaires en ligne de commande conçus pour macOS. Le code est écrit en Rust et distribué sous licence Apache 2.0.

Au stade actuel du développement, le projet permet d'exécuter les utilitaires 7-Zip, 7zz et curl compilés pour macOS, ainsi que des builds de test réalisés avec le compilateur clang. La traduction des appels système est entièrement implémentée dans l'espace utilisateur. Lors de tests de compression avec 7zz, les performances des builds macOS sont inférieures à celles du build Linux natif d'un facteur de 5,2 (118 secondes contre 22,5 secondes).

https://github.com/wie-project/kakehashi

Shotcut 26.8

03/08/2026

Shotcut 26.8, un logiciel de montage vidéo développé par l'auteur du projet MLT et s'appuyant sur ce framework pour le traitement vidéo, vient de sortir. La prise en charge des formats vidéo et audio est assurée par FFmpeg. Le logiciel supporte également les plugins d'effets vidéo et audio compatibles avec les normes Frei0r et LADSPA. Parmi les fonctionnalités de Shotcut figure le montage multipiste, qui permet d'assembler des vidéos à partir de fragments aux formats sources variés, sans nécessiter d'importation ou de réencodage préalable. Des outils intégrés permettent de réaliser des captures d'écran vidéo (screencasts), de traiter les images d'une webcam et de recevoir des flux vidéo en streaming. Le code est écrit en C++ à l'aide du framework Qt et est distribué sous licence GPLv3. Des versions précompilées sont disponibles pour Linux (formats AppImage et Snap).

https://shotcut.org/blog/new-release-26.7.30/

Midnight Commander 6

03/08/2026

Midnight Commander 6.0.3 (mc6), un gestionnaire de fichiers en console, vient de sortir. Il s'agit d'un dérivé de GNU Midnight Commander 4.8.33, enrichie de la prise en charge de greffons pour les panneaux et intégrant le terminal PTY « mcterm ». Le système de greffons pour panneaux intégré à mc6 permet à ces derniers d'afficher non seulement des systèmes de fichiers, mais aussi des conteneurs, des dépôts Git, des bases de données et des objets de stockage distants. Le code du projet est écrit en C et distribué sous licence GPLv3+. Des paquets prêts à l'emploi sont disponibles pour Debian et Ubuntu, Fedora et RHEL, ainsi que pour Arch Linux, aux formats DEB, RPM et pkg.tar.zst. Un ebuild pour une installation via un overlay local est également fourni pour Gentoo.

Cette version inclut des greffons pour gérer les archives, FTP/SFTP/FTPS, Samba, Git, Docker, Kubernetes, MongoDB et le stockage compatible S3. Ces greffons prennent en charge les opérations classiques sur les fichiers ; par ailleurs, la gestion des archives a été repensée et s'appuie désormais sur libarchive, ce qui accélère considérablement le traitement des archives volumineuses (dans des proportions allant de quelques dizaines à plusieurs centaines de fois).

https://github.com/ilia-maslakov/mcdev/wiki

FFmpeg 9.0

04/08/2026

Après cinq mois de développement, le paquet multimédia FFmpeg 9.0 a été publié. Il comprend un ensemble d'applications et une collection de bibliothèques permettant de manipuler divers formats multimédias (enregistrement, conversion et décodage de formats audio et vidéo). Ce paquet est écrit en C et distribué sous les licences LGPL et GPL.

Le module de création de conteneurs MP4 prend désormais en charge le format LCEVC (Low Complexity Enhancement Video Coding), qui ajoute une couche de métadonnées supplémentaire aux codecs standard afin d'améliorer la qualité vidéo.

https://github.com/FFmpeg/FFmpeg/releases/tag/n9.0

Rhythmbox 3.5

04/08/2026

Dix ans après la sortie de la version 3.4, Rhythmbox 3.5 - un lecteur de musique développé par le projet GNOME en s'inspirant d'iTunes - a été publié. Rhythmbox prend en charge des outils de gestion de bibliothèque musicale, permet le téléchargement automatique de podcasts et l'écoute de radios Internet, propose des extensions sous forme de greffons, gère le téléchargement d'albums depuis des services audio et inclut des outils pour synchroniser et copier de la musique entre des appareils compatibles MTP et des clés USB. Le code du projet est écrit en C et distribué sous licence GPLv2.

Un nouveau greffon de gestion des abonnements aux podcasts a été introduit ; il prend en charge la synchronisation des épisodes via l'API gPodder.net.

https://gitlab.gnome.org/GNOME/rhythmbox/-/releases/3.5.0

Émulateur de terminal « Shitty » (non, vous avez bien lu)

04/08/2026

La première version de l'émulateur de terminal « Shitty » a été publiée. Son auteur le décrit comme *« un émulateur de terminal sérieux portant un nom loufoque »*. Le projet est écrit en C++23 (avec une bibliothèque standard incluse, nécessitant `-std=c++26`) et distribué sous une double licence du MIT et GPL-3.0. Il prend en charge macOS et Linux. Un assistant IA a été utilisé lors du développement.

Le projet privilégie une faible latence, un démarrage rapide et une consommation de ressources prévisible : l'état du terminal est géré par le processeur (CPU) et le rendu s'effectue via des backends basés sur Vulkan sous Linux et Metal sous macOS, sans nécessiter de boîte à outils graphique tierce. Lors des tests de performance, Shitty affiche 100 Mo de données ASCII dans le terminal avec un débit d'environ 118 MiB/s, surpassant ainsi Alacritty (0,81 seconde contre 0,96 seconde), Kitty et Ghostty. Avec des « octets aléatoires » contenant du code UTF-8 invalide, l'écart de performance avec Alacritty est encore plus marqué (environ 51 MiB/s contre environ 31 MiB/s).

https://github.com/pg83/shitty

Mesa 26.2

06/08/2026

Après trois mois de développement, Mesa 26.2.0, l'implémentation Open Source des API Vulkan, OpenGL, OpenGL ES et OpenCL, a été publiée. Cette première version de la branche Mesa 26.2.0 est expérimentale ; une fois le code entièrement stabilisé, la version stable 26.2.1 sera publiée.

Cette version ajoute la prise en charge d'un grand nombre d'extensions Vulkan (VK_EXT_xxx et VK_KHR_xxx).

https://lists.freedesktop.org/archives/mesa-announce/2026-August/000863.html

Tribblix 41

06/08/2026

Tribblix 41, une distribution basée sur les travaux du projet Illumos, a été publiée. Le projet poursuit le développement du noyau, de la pile réseau, des systèmes de fichiers, des pilotes, des bibliothèques et des utilitaires système fondamentaux pour OpenSolaris. Il s'efforce de préserver le style rétro classique de Solaris tout en utilisant des versions logicielles modernes. Le noyau et les outils en ligne de commande proviennent d'Illumos, tandis que le reste est reconstruit à l'aide de son propre système de compilation. La distribution des logiciels repose sur des paquets SVR4. Les environnements graphiques proposés sont Xfce, MATE et Enlightenment.

Cette nouvelle version intègre des correctifs de vulnérabilité issus du projet Illumos ainsi que des mises à jour de logiciels, tels qu'OpenSSH 10.4p1, JDK 26.0.2, nginx 1.30.4, go 1.26.5, git 2.55.0, Pale Moon 34.3.2, Python 3.13.14 et llvm 22.1.7. Le nouveau paquet pctgemini a également été ajouté.

https://www.tribblix.org/relnotes.html#m41-x86

Denial (pas le fleuve en Égypte)

06/08/2026

Le projet Denial développe un serveur de composition Open Source basé sur le protocole Wayland, qui se distingue par l'intégration d'un moteur de rendu d'interface utilisateur fondé sur le framework Flutter. Contrairement aux solutions traditionnelles, où les applications Flutter s'exécutent au-dessus d'un gestionnaire de fenêtres, l'intégration de Flutter directement dans le serveur de composition permet de l'utiliser pour le rendu de tous les éléments de l'environnement utilisateur, la création d'animations et la disposition des fenêtres. Le projet est actuellement en phase de test alpha publique. Le code est écrit en Dart et en Rust, et est distribué sous licence GPLv3+. L'assistant d'IA OpenAI Codex est utilisé lors du développement.

Des fonctionnalités telles que la prise en charge de plusieurs écrans, un système de notification intégré, le contrôle du volume indépendant dans chaque fenêtre, le verrouillage de l'écran et la prise en charge des portails de bureau XDG pour l'enregistrement et la diffusion de l'écran sont implémentées. La fonctionnalité « Hot Reload » est prise en charge pour le développement de l'interface utilisateur, tout comme l'utilisation des outils d'inspection de Flutter et des outils de développement Web intégrés aux navigateurs pour le débogage.

https://denialwm.org/

mount-tui

06/08/2026

Le projet mount-tui a été publié. Il propose une interface textuelle interactive permettant de visualiser et de monter des périphériques de bloc locaux, ainsi que de connecter des ressources réseau via le protocole SMB/CIFS. Le programme est écrit en Rust, utilise les bibliothèques Ratatui et Crossterm, et est distribué sous licence Apache 2.0.

mount-tui liste les disques et les partitions en affichant leur système de fichiers, leur taille, leur point de montage ainsi que des informations complémentaires sur le périphérique. L'outil prend en charge le filtrage de la liste, l'affichage des pseudo-systèmes de fichiers, le montage et le démontage de partitions, ainsi que la modification du point de montage et des options de montage. L'utilitaire mount-tui peut être exécuté par un utilisateur standard.

https://github.com/krakotay/mount-tui

LightDM 1.33.0

07/08/2026

Les développeurs d'Ubuntu ont publié LightDM 1.33.0, un gestionnaire d'affichage utilisé par Linux Mint, Lubuntu, Xubuntu et Ubuntu MATE. LightDM assure l'exécution en arrière-plan de serveurs d'affichage et de modules proposant une interface de connexion graphique, tout en gérant l'authentification des utilisateurs via PAM et les connexions de bureau à distance. Ce projet est indépendant de tout environnement de bureau ou protocole spécifique (X11, Wayland) et se distingue par sa faible empreinte mémoire. Le code est écrit en C et distribué sous licence GPL.

Cette nouvelle version ajoute la prise en charge de Qt6 à la bibliothèque liblightdm-qt, conçue pour le développement d'écrans de connexion graphiques ; le support de Qt5 reste disponible en option. Des corrections de bugs accumulées au cours des quatre dernières années ont été intégrées, accompagnées d'optimisations des performances.

https://discourse.ubuntu.com/t/lightdm-1-33-0-released/85962

L'équipe centrale de Nixpkgs a annoncé sa dissolution

08/08/2026

L'équipe centrale de Nixpkgs a annoncé sa dissolution en raison de l'épuisement de ses membres et d'une crise systémique et cumulative de gouvernance au sein de la communauté. Cette équipe coordonnait les travaux sur le dépôt de paquets Nixpkgs - utilisé par la distribution NixOS - et gérait diverses tâches, telles que la résolution de désaccords entre mainteneurs et la validation de nouveaux contributeurs.

La raison principale invoquée pour cette dissolution est l'épuisement des membres face à une charge de travail lourde, mêlant gestion et tâches routinières, qui les détournait du développement proprement dit. L'équipe a connu un taux de rotation élevé dû à cette charge de travail importante ; or, un seul nouveau membre a répondu à l'appel pour rejoindre l'équipe, rendant le maintien de celle-ci difficile.

https://discourse.nixos.org/t/the-nixpkgs-core-team-has-disbanded/79413

DietPi 10.6

09/08/2026

DietPi 10.6, une distribution destinée aux ordinateurs monocartes basés sur les architectures ARM et RISC-V, a été publiée. Elle prend en charge les modèles Raspberry Pi, Orange Pi, NanoPi, BananaPi, BeagleBone Black, Rock64, Rock Pi, Quartz64, Pine64, Asus Tinker, Odroid et VisionFive 2. Basée sur Debian, cette distribution propose des images pour plus de 50 cartes différentes. DietPi peut également servir à créer des environnements légers pour des machines virtuelles et des PC x86_64 classiques. Les images destinées à ces cartes sont plus compactes (130 Mo en moyenne) que celles de Raspberry Pi OS ou d'Armbian.

Cette version ajoute la prise en charge des cartes Orange Pi 4 Pro et Orange Pi Zero 3W, équipées du SoC Allwinner A733. Les images fournies utilisent le noyau Linux 6.6 ainsi que le bootloader U-Boot de Xunlong. Le support a également été étendu aux cartes Odroid M1, M1S et M2, basées sur les SoC Rockchip RK3568, RK3566 et RK3588.

https://github.com/MichaIng/DietPi/releases/tag/v10.6

Noyau Linux 7.2

17/08/2026

Après deux mois de développement, Linus Torvalds a publié le noyau Linux 7.2. Parmi les changements les plus notables, on compte le mécanisme de flux de données USB4-STREAM, des optimisations de performances pour btrfs, xfs et ext4, la poursuite de la suppression du code de prise en charge des processeurs i486, la possibilité de créer des ordonnanceurs SCHED_EXT imbriqués, une consommation mémoire réduite dans le sous-système de swap, l'accélération des tubes (pipes) anonymes, la prise en charge des extensions Intel MBEC et AMD GMET dans KVM, la suppression du protocole AppleTalk et le début de la prise en charge de la norme HDMI 2.1 FRL dans le pilote AMDGPU.

Cette nouvelle version intègre dix-sept mille correctifs provenant de deux mille sept cent soixante-seize développeurs, pour une taille de correctif de 68 Mo (les modifications ont touché seize mille quatre cent trente-et-un fichiers, ajoutant huit cent quatre-vingt-dix-sept mille quatre cent soixante-dix-sept lignes de code et en supprimant trois cent deux mille trois cent quarante-cinq). Environ 49 % de l'ensemble des modifications de la version 7.2 concernent les pilotes de périphériques, près de 10 % portent sur la mise à jour de code spécifique aux architectures matérielles, 12 % touchent la pile réseau, 4 % concernent les systèmes de fichiers et 2 % les sous-systèmes internes du noyau.

https://lore.kernel.org/lkml/CAHk-=wjk5StpAmUKHacj=GPKwA88y_YRHK=i_YAJFgmxn1=k4w@mail.gmail.com

Nginx 1.31.4

19/08/2026

La nouvelle version 1.31.4 de la branche principale de nginx est disponible, poursuivant le développement de nouvelles fonctionnalités. La branche stable parallèle 1.30.x ne comprend que des corrections de bugs critiques et de vulnérabilités. La branche stable 1.32 sera basée sur la branche principale 1.31.x. Le code du projet est écrit en C et distribué sous licence BSD.

https://github.com/nginx/nginx/releases/tag/release-1.31.4

Environnement de bureau COSMIC 1.6.0

20/08/2026

System76, le développeur de la distribution Linux Pop!_OS, a publié l'environnement de bureau COSMIC 1.6.0. Les paquets pour COSMIC 1.6.0 sont disponibles pour Pop!_OS 24.04 et sont attendus prochainement. Le code est écrit en Rust et distribué sous les licences GPLv3 (pour les applications) et MPL-2.0 (pour les bibliothèques).

COSMIC est développé comme un projet universel, indépendant de toute distribution spécifique et conforme aux spécifications de Freedesktop. L'interface de COSMIC repose sur la bibliothèque Iced, qui privilégie une conception à typage sûr, une architecture modulaire et un modèle de programmation réactive. Elle propose également une architecture familière aux développeurs connaissant le langage déclaratif d'interface Elm. Plusieurs moteurs de rendu sont inclus, prenant en charge Vulkan, Metal, DX12, OpenGL

2.1+ et OpenGL ES 2.0+. Les développeurs disposent d'un ensemble de widgets prêts à l'emploi, de la possibilité de créer des gestionnaires asynchrones et d'une mise en page adaptative des éléments de l'interface en fonction de la taille de la fenêtre et de l'écran.

https://x.com/carlrichell/status/2089846054023823871

Un projet de Canonical pour développer un traducteur de C vers Rust

20/08/2026

Canonical a annoncé un projet conjoint avec l'Université de Bristol visant à développer des outils pour traduire automatiquement du code en langage C vers Rust. L'objectif est de convertir de vastes dépôts contenant des centaines de milliers de lignes de code C en une représentation Rust sûre (exempte d'opérations peu sûres) et facile à maintenir. Canonical financera le projet pendant trois ans. La technologie en cours de développement sera évaluée en s'appuyant sur la traduction en Rust des paquets AppArmor et snap-confine, afin de tester la pertinence de la méthode pour des composants système réels.

La création de ce nouveau projet se justifie par le fait que la réécriture manuelle du C vers Rust demande un travail considérable et entraîne la perte de correctifs et d'optimisations accumulés ; par ailleurs, les traducteurs classiques produisent un code Rust non idiomatique et peu sûr, tandis que les modèles d'IA peinent à gérer de grands dépôts et ne garantissent pas la préservation du comportement du programme.

https://discourse.ubuntu.com/t/investing-in-automated-c-to-rust-translation/86369

Création de la Fondation Omacom, dotée de 8 millions de dollars

21/08/2026

David Heinemeier Hansson, créateur du framework Web Ruby on Rails, a annoncé la création de la Fondation Omacom. Cette organisation à but non lucratif assurera un soutien à long terme au développement de la distribution Linux Omarchy ainsi qu'à son infrastructure associée. Elle gérera également les marques, fournira des financements et soutiendra les projets Open Source et les développeurs dont dépend la distribution.

Le budget initial de 8 millions de dollars de l'organisation a été constitué grâce aux contributions de ses huit fondateurs, ayant chacun fait un don d'un million de dollars au projet. Parmi ces fondateurs figurent Michael Dell (fondateur de Dell), Tobi Lütke (PDG de Shopify), Patrick Collison (PDG de Stripe), Matthew Prince (PDG de Cloudflare), David Heinemeier Hansson (créateur de la distribution Omarchy), Jack Dorsey (PDG de Block), Brendan Iribe (cofondateur d'Oculus) et Jason Fried (PDG de 37signals).

https://omarchy.org/news/2026/08/omacom-foundation-launches-with-8-million/

La Chine fait migrer ses organismes publics de Windows vers Linux

21/08/2026

Selon Bloomberg, le ministère chinois de la Sécurité d'État a ordonné à plusieurs organismes publics d'abandonner le système d'exploitation Windows 10 China Government Edition au profit de distributions Linux chinoises telles que Kylin OS et UOS (UnionTech OS, basé sur Deepin). Cette migration s'inscrit dans une stratégie à long terme visant à remplacer les technologies étrangères au sein des administrations publiques par des solutions Open Source développées en Chine. Cette initiative devrait renforcer la souveraineté numérique, éliminer la dépendance vis-à-vis d'entreprises étrangères et améliorer la sécurité des données.

DistroWatch.com
Put the fun back into computing. Use Linux, BSD.

https://www.zdnet.com/article/china-drops-windows-for-linux/

Le projet Pine64 a suspendu la production d'appareils sous Linux

21/08/2026

Le projet Pine64, qui développe du matériel Open Source, a annoncé la suspension de la production d'appareils sous Linux en raison d'une pénurie de mémoire DRAM et eMMC. La possibilité de reprendre la production sera évaluée au cours du second semestre de l'année prochaine et dépendra des prix de la DRAM et de l'eMMC. Les stocks des appareils actuellement produits, les PineNote et PineTab2, seront épuisés dans environ trois mois. La production d'appareils basés sur des microcontrôleurs, tels que les PineTime, PineVoice et Pinecil, se poursuivra normalement.

https://social.treehouse.systems/@pine64/117111063654864544

Phosh 0.57.0

22/08/2026

La version 0.57 de Phosh, un environnement de bureau mobile basé sur les technologies GNOME et la bibliothèque GTK, a été publiée. Initialement développé par Purism comme une alternative à GNOME Shell pour le smartphone Librem 5, cet environnement est devenu depuis un projet GNOME non officiel ; il est utilisé par postmarketOS, Mobian, ALT Mobile, Droidian, certains firmwares pour les appareils Pine64 ainsi que par l'édition Fedora pour smartphones. Phosh s'appuie sur le serveur composite Phoc fonctionnant sous Wayland et dispose de son propre clavier virtuel. Le projet est distribué sous licence GPLv3+.

https://phosh.mobi/releases/rel-0.57.0/

Client RDP pour KolibriOS

23/08/2026

Un client RDP pour le système d'exploitation KolibriOS, écrit en langage assembleur, a été publié. La compilation croisée a été réalisée avec Kos-32, basé sur GCC-5.4.0. La bibliothèque BearSSL, liée statiquement, a été utilisée pour mettre en œuvre le canal chiffré. Compte tenu des limitations de KolibriOS et de sa chaîne d'outils, le développement a été effectué en C, en utilisant des appels système directs. L'assistant d'IA Claude a été utilisé au cours du développement.

Fonctionnalités implémentées : redimensionnement dynamique de la fenêtre, lecture audio du bureau distant, prise en charge des profondeurs de couleur 15-, 16-, 24- et 32-bit, modes EGFX, presse-papiers texte bidirectionnel. Fonctionnalités non implémentées : presse-papiers autres que le texte, redirection de disque, codec H264, redirection de périphériques. Un cas d'usage possible est la mise en œuvre d'un client léger similaire à RDPKiosk, mais fonctionnant sous Ko-libriOS.

https://gitlab.com/megastallman/kolibrios-rdpclient

COMMAND & CONQUER

Écrit par Erik

Nous discutions récemment de la mise à jour 32.02.3 d'OBS Studio (même si c'est peut-être déjà une vieille nouvelle pour vous), de la façon de l'obtenir et de ce qu'elle corrige concrètement. (Je ne l'utilise que pour enregistrer des choses que je ne suis pas censé enregistrer, donc je ne maîtrise pas toutes les fonctionnalités avancées.) Apparemment, Steam est l'un des moyens de l'installer, bien que je soupçonne qu'il s'agisse simplement d'un paquet Flatpak. Après avoir écouté un moment, j'ai donné mon avis : pourquoi ne pas simplement faire la mise à jour depuis le dépôt « backports » ? Mon ami, sous Mint, m'a immédiatement lancé un regard noir, tandis que l'autre soutenait que Steam deviendrait bientôt la méthode privilégiée pour installer des logiciels sous Linux.

Pour être honnête, je ne me souviens plus si j'ai ajouté le dépôt « backports » moi-même, s'il était déjà présent ou s'il a été ajouté automatiquement lorsque je me suis inscrit à Ubuntu Pro.

Quoi qu'il en soit, l'ajout est simple. J'ai également ajouté le PPA d'OBS pour voir s'il y aurait une différence. Saviez-vous qu'Ubuntu est la seule distribution officiellement prise en charge par le projet OBS Studio ?

https://packages.ubuntu.com/noble-backports/video/
https://launchpad.net/~obsproject/+archive/ubuntu/obs-studio

Devinez quoi ? La version des *backports* était plus récente. Pas de beaucoup, certes, mais elle l'était (peut-être une *nightly build* ?). Pourquoi ? Aucune idée, mais le PPA en question est bien le PPA « officiel », ce qui est un point positif. Et le meilleur dans tout ça ? C'est vous qui choisissez celle que vous souhaitez installer.

Ai-je vraiment besoin de la toute dernière version de pointe ? Quelles nouvelles fonctionnalités ou corrections justifient de choisir la version 32.02.3 (*backports*) plutôt que la version 32.02.0 du PPA ? Qu'apporte-t-elle de plus ou quel problème résout-elle par rapport à la version actuelle ? Il est important de se poser ces questions, car lorsque vous installez des *backports*, la responsabilité vous incombe entièrement (ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose !). Par exemple, j'ai installé la dernière version de LibreOffice depuis leur site Web, car je n'avais besoin que de LibreOffice Writer. Cette mise à jour a résolu certains problèmes de thème que je rencontrais, mais elle a cassé la correction orthographique automatique. C'est un choix que j'ai dû faire (et cela ne me dérange pas de le faire manuellement). Vous pourriez avoir à faire de même, car Ubuntu, tout comme Debian, privilégie la stabilité. Les paquets présents dans les dépôts sont testés pour garantir qu'ils ne compromettent pas votre installation.

Si vous souhaitez obtenir toutes les informations sur les « backports » de manière structurée, je vous suggère de consulter la page suivante : https://wiki.ubuntu.com/UbuntuBackports

En résumé ?

C'est très simple : un « backport » Ubuntu est une version plus récente de paquets logiciels, issue de futures versions d'Ubuntu, mais recompilée pour fonctionner avec votre système actuel. Ce processus garantit la compatibilité tout en apportant les dernières fonctionnalités aux utilisateurs qui préfèrent - ou doivent - rester sur une version plus ancienne d'Ubuntu. Ainsi, au-delà de la simple obtention de la dernière version d'OBS, vous bénéficiez des derniers correctifs et mises à jour de sécurité, renforçant ainsi la sécurité de votre système sans compromettre sa stabilité.

Si vous ne l'avez pas encore, voyons comment l'installer.

Installation

Mettre à jour la liste des paquets :

```
sudo apt update
```

Modifier la liste des sources :

```
sudo nano /etc/apt/sources.list
```

Ajoutez cette ligne :

```
deb http://archive.ubuntu.com/ubuntu noble-backports main restricted universe multiverse
```

Mettez à nouveau à jour la liste

des paquets :

```
sudo apt update
```

Installation de paquets depuis les backports

```
sudo apt install -t noble-backports <nom_du_paquet>
```

À présent, tout comme dans le film *Doctor Strange*, on termine par les avertissements :

N'installez des paquets issus des backports que si vous en avez spécifiquement besoin, plutôt que de les activer à l'échelle du système. Vous devez vérifier vous-même régulièrement la présence de mises à jour pour ces paquets. Il vous faut également garder une trace des paquets installés via les backports. Effectuez des sauvegardes de votre système avant d'installer de tels paquets, car ils peuvent entraîner une instabilité. Je n'en ai personnellement jamais rencontré qui aient causé ce problème, mais cela reste possible.

(C'est peut-être aussi la raison pour laquelle mon installation d'Arch plante tout le temps, lol.)

Dans ce genre de situation, mon premier réflexe (et le vôtre aussi !) est de consulter le site officiel. Pour OBS, rendez-vous ici : https://github.com/obsproject/obs-studio/wiki/install-instructions#linux. Il y a aussi d'autres points à prendre en compte, comme la version d'OpenGL que vous utilisez ou le besoin (ou non) de la prise en charge de la caméra virtuelle.

Vous pouvez consulter la liste des paquets actuellement présents dans le dépôt « backports » d'Ubuntu à cette adresse : https://packages.ubuntu.com/noble-backports/allpackages

Voilà, c'est tout pour ce numéro ; l'objectif était davantage de sensibiliser les débutants que d'apprendre de nouvelles astuces aux vieux briscards. :)

Si vous souhaitez apporter votre contribution, écrivez à misc@fullcircle-magazine.org

Erik travaille dans l'informatique depuis plus de 30 ans. Il a vu la technologie aller et venir. De la réparation de disques durs de la taille d'une machine à laver avec multimètres et oscilloscopes, en passant par la pose de câbles, jusqu'au dimensionnement de tours 3G, il l'a fait.

Construire son propre Wiki - Partie 3

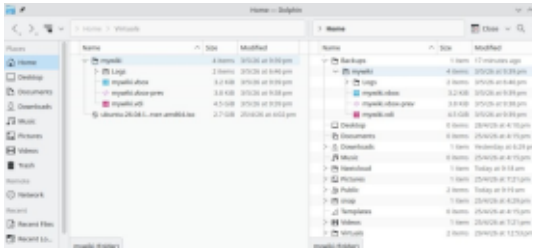
Écrit par Bruce Goodman

La dernière fois, nous avons installé et configuré l'application VirtualBox sur la machine hôte, puis nous avons installé Ubuntu Server 26.04 dans VirtualBox et atteint l'étape de la connexion au système. Avant de passer à l'installation et à la configuration de MediaWiki, il m'a semblé utile d'aborder certaines opérations de maintenance courantes, communes à toute machine virtuelle (VM) VirtualBox. Nous devons savoir démarrer et arrêter une VM, aussi bien via l'interface graphique qu'en ligne de commande, ainsi que savoir effectuer une sauvegarde et une restauration. Par la suite, nous devrons savoir déplacer la VM vers un autre hôte ; or, le déplacement d'une VM implique les mêmes étapes qu'une restauration à partir d'une sauvegarde, moyennant peut-être un léger ajustement de configuration supplémentaire. Enfin, pour ce mois-ci, nous configurerons la VM pour qu'elle démarre automatiquement au lancement de la machine hôte.

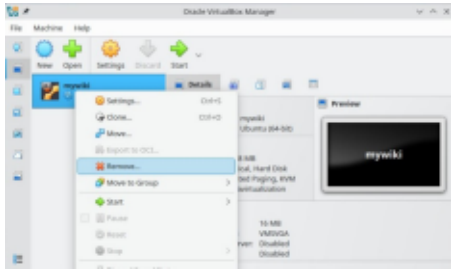
Maintenant que l'installation du système invité est terminée et propre, il est judicieux d'effectuer une sauvegarde au cas où un problème surviendrait lors de la mise en place de MediaWiki.

Sauvegarde, restauration et déplacement

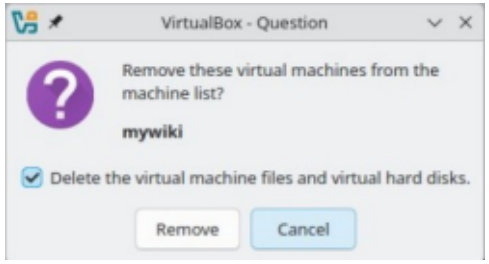
Sauvegarder une machine virtuelle est aussi simple que de copier le contenu de son dossier ; voyez la capture d'écran du gestionnaire de fichiers Dolphin, où j'ai créé un dossier « Backups » dans mon répertoire personnel et y ai copié le dossier « mywiki ». En règle générale, il n'est pas recommandé d'effectuer une sauvegarde sur le même disque que les fichiers sources, mais comme il s'agit ici d'une sauvegarde provisoire - destinée uniquement à la durée de vie de notre configuration de système d'exploitation invité -, j'ai fait une exception.



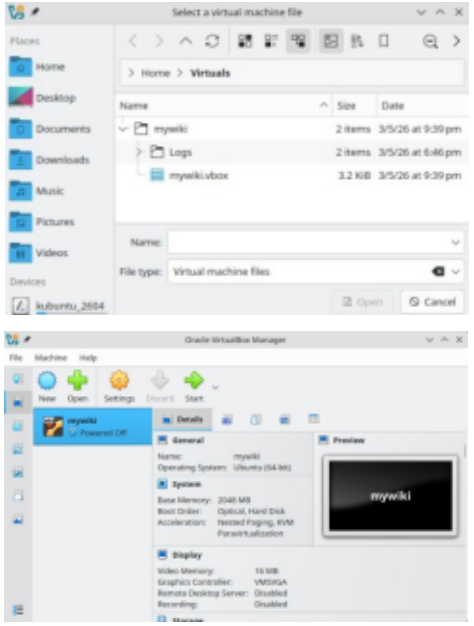
Maintenant que nous disposons d'une sauvegarde, voyons comment effectuer une restauration à partir de celle-ci. C'est une autre opération que je préfère réaliser via une interface graphique. Tout d'abord, nous devons supprimer l'entrée existante du système invité dans VirtualBox ; pour les besoins de l'exercice, nous considérons que celle-ci est corrompue et irrécupérable. Dans l'interface de VirtualBox, faites un clic droit sur l'entrée de la machine virtuelle et sélectionnez « Supprimer » (voir la capture d'écran ci-dessus).



Dans la fenêtre contextuelle qui s'affiche (illustrée ici), cochez la case « Supprimer tous les fichiers… » avant de cliquer sur « Supprimer ».



Une fois toutes les traces supprimées, nous copions le dossier sauvegardé vers le répertoire par défaut des machines virtuelles que nous avions défini initialement (dans mon cas, /home/bruce/Virtuals). Ensuite, ouvrez l'interface graphique de VirtualBox, cliquez sur l'icône « Ouvrir » (représentée par une croix verte) et naviguez jusqu'au fichier « .vbox » de la machine virtuelle - le mien apparaît dans la capture d'écran de la boîte de dialogue de sélection de fichier - et voilà ! Tout



est rétabli, comme le montre la capture d'écran de VirtualBox.

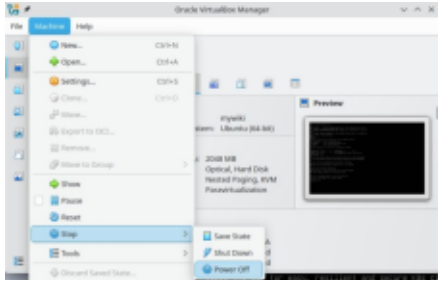
Il peut arriver que vous deviez déplacer votre machine virtuelle vers un nouvel hôte. Pour ce faire, suivez les mêmes étapes que pour une restauration ; c'est encore une situation où

l'interface graphique s'avère très utile. Le nouvel hôte peut nécessiter des paramètres de configuration différents ; j'ai souvent rencontré le cas du nom de la carte réseau. Bien qu'une telle modification puisse être effectuée en ligne de commande, elle est bien plus simple via l'interface graphique : il suffit de faire défiler la liste jusqu'à la section « Réseau » et de la développer pour effectuer le changement.

Démarrage et arrêt

Nous avons déjà démarré une machine virtuelle (VM) à l'aide de l'icône en forme de flèche verte (image de la page 18, colonne 4, en bas), depuis l'application VirtualBox.

Pour arrêter une VM en cours d'exécution depuis VirtualBox, nous pouvons cliquer sur « Machine > Stop > Power Off » (Machine > Stop > Éteindre), comme le montre la capture d'écran suivante. Cette méthode me semble toutefois un peu brutale ; je préfère arrêter le système invité proprement via une session SSH, si cela est possible.



Il n'est pas nécessaire que l'application VirtualBox soit ouverte pour démarrer ou arrêter une machine virtuelle. Sur l'ordinateur hôte, nous pouvons contrôler la VM depuis un terminal. Une fois le système d'exploitation invité installé et opérationnel, nous pouvons le démarrer et l'arrêter depuis une session SSH établie entre notre ordinateur de travail habituel et la machine hôte. Nous utiliserons certaines des nombreuses options de la commande « VBoxManage ». Pour afficher la liste complète des options de la commande VBoxManage, saisissez la commande suivante dans un terminal :

```
VBoxManage help
```

...et la liste défilera rapidement. En redirigeant la sortie de cette commande vers « more » :

```
VBoxManage help | more
```

...vous pouvez consulter la liste page par page. Sur ma machine de test, cela représente 25 pages ! Si vous devez rechercher une commande spécifique, je vous suggère de rediriger la liste des options vers un fichier texte que vous pourrez ensuite parcourir avec un éditeur comme « kate » :

```
VBoxManage help >~/Downloads/
VboxManage-Options.txt
```

Pour voir les machines virtuelles installées, nous exécutons la commande suivante pour les lister :

```
bruce@VMHOSTOS:~$ VBoxManage
list vms

"mywiki" {72a94e41-ae97-497f-
98d8-199f19db6ccc}
```

Nous pouvons lister celles qui sont en cours d'exécution :

```
bruce@VMHOSTOS:~$ VBoxManage
list runningvms
```

Pour démarrer notre VM, nous utilisons :

```
bruce@VMHOSTOS:~$ VBoxManage
startvm "mywiki"

Waiting for VM "mywiki" to
power on…
VM "mywiki" has been
successfully started.
```

La machine virtuelle démarre ; si vous relancez maintenant la commande pour voir les machines virtuelles en cours d'exécution, vous devriez voir quelque chose comme ceci :

```
bruce@VMHOSTOS:~$ VBoxManage
list runningvms
"mywiki" {72a94e41-ae97-497f-
98d8-199f19db6ccc}
```

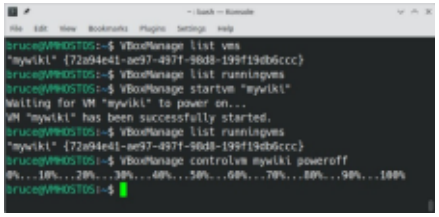
Comme je l'ai dit plus tôt, je préfère me connecter à la VM pour l'arrêter proprement à l'aide de cette commande :

```
systemctl poweroff
```

mais vous pouvez utiliser cette commande VBoxManage sur le système d'exploitation hôte pour obtenir le même résultat :

```
VBoxManage controlvm mywiki
poweroff
```

Notez que les guillemets entourant le nom de la machine virtuelle sont requis lors du démarrage de celle-ci, mais ne font pas partie de la syntaxe de la commande d'arrêt (poweroff). La capture d'écran suivante illustre l'enchaînement de ces commandes :



La commande utilisée précédemment pour démarrer la machine virtuelle la lance dans l'environnement graphique KDE. Toutefois, nous finirons par configurer la machine hôte pour qu'elle démarre sans interface graphique. En l'absence d'interface graphique, la commande de démarrage mentionnée plus haut échouera. Il existe une variante de la commande de démarrage qui lance la machine virtuelle en mode « headless » (sans interface), c'est-à-dire sans aucun indicateur visuel de son exécution. Dans

ce cas, le seul moyen de surveiller ou de gérer la machine virtuelle sera d'utiliser une session SSH. Pour démarrer notre machine virtuelle en mode « headless », nous utilisons la commande suivante :

```
VBoxManage startvm --
type=headless "mywiki"
```

Après avoir démarré la machine virtuelle en mode « headless », il convient de vérifier qu'il est possible de s'y connecter via SSH. Pour ma part, j'ai utilisé une autre machine pour me connecter en SSH à mon ordinateur hôte, j'ai démarré la machine virtuelle en mode « headless », j'ai quitté cette session SSH, puis j'en ai ouvert une nouvelle vers la machine virtuelle. Enfin, j'ai arrêté la machine virtuelle. Voici la séquence de commandes que j'ai utilisée :

```
ssh bruce@vmhostos

VBoxManage startvm --
type=headless "mywiki"

exit

ssh bruce@mywiki

sudo systemctl poweroff
```

DÉMARRAGE AUTOMATIQUE

Nous disposons désormais d'une machine virtuelle fonctionnelle à laquelle nous pouvons nous connecter et que nous pouvons gérer. Il nous faut maintenant un moyen de la lancer automatiquement au démarrage de la machine hôte ; en tant qu'utilisateurs Linux, plusieurs options s'offrent à nous pour y parvenir. En parcourant mon fichier texte répertoriant les options de la commande VBoxManage, je suis tombé sur ce qui semblait être une variante pour démarrer automatiquement une machine virtuelle au démarrage de l'hôte :

```
VBoxManage modifyvm <uuid |
vmname> [--autostart-enabled=
on | off] [--autostart-
delay=seconds]
```

Cependant, les essais ont révélé une complexité inutile ; nous pouvons recourir à une technique que nous avons probablement tous déjà utilisée. Il existe le vénérable « cron » et, sur la plupart des distributions actuelles, les « timers systemd ». J'ai opté pour cron, car sa configuration est un peu plus simple que celle d'un timer systemd. Nous disposons de la commande nécessaire pour lancer notre machine virtuelle :

```
VBoxManage startvm --
type=headless "mywiki"
```

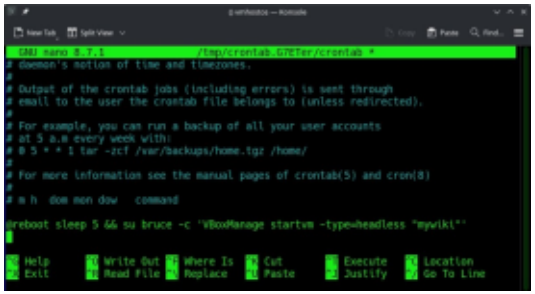
Il faut toutefois que cette commande s'exécute avec nos identifiants d'utilisateur plutôt qu'avec ceux de root. Au démarrage, la machine hôte affiche un écran de connexion, à moins d'avoir configuré une connexion automatique. Ce n'est cependant pas nécessaire : nous pouvons exécuter une tâche cron en tant que root pour lancer la commande « startvm » avec les droits de notre utilisateur. Pour ce faire, nous modifions la commande ci-dessus comme suit :

```
su bruce -c 'VBoxManage
startvm --type=headless
"mywiki"'
```

Pour introduire un léger délai et exécuter la commande quelques secondes après le redémarrage, nous ajoutons une pause (« sleep »). Pour créer une tâche cron pour l'utilisateur root, nous utilisons la commande suivante :

```
sudo crontab -u root -e
```

Par défaut, l'éditeur utilisé est « nano » ; je l'ai configuré pour qu'il ressemble à ce qui est montré dans la capture d'écran suivante :



Après avoir enregistré et quitté, j'ai configuré mon hôte pour qu'il démarre en mode terminal à l'aide de la commande :

```
sudo systemctl set-default
multi-user.target
```

Au redémarrage, j'ai pu me connecter en SSH à mon hôte depuis un autre ordinateur et vérifier que la machine virtuelle « mywiki » avait bien démarré.

Comme nous avons encore des opérations à effectuer dans l'interface graphique de Kubuntu lors des prochains épisodes, je vais configurer l'ordinateur portable pour qu'il démarre sur le bureau graphique la prochaine fois :

```
sudo systemctl set-default
graphical.target
```

Maintenant que ce travail préparatoire, qui semblait interminable, est terminé, l'objectif initial - disposer de notre propre wiki - se rapproche et est désormais presque à portée de main. La prochaine fois, nous installerons le logiciel MediaWiki ainsi que les paquets du serveur Web nécessaires à son fonctionnement.

Bruce Goodman vit à Melbourne, en Australie, et partage son temps entre ses ordinateurs sous Linux et le terrain de golf.

Vous voyez ? Je vous avais bien dit que je manquais d'articles...

Projet n° 1 : une brochure

Écrit par Robert Boardman

Pour les quelques prochains numéros, je vais me consacrer à des projets spécifiques plutôt que d'explorer les paquets de ctan.org dans l'ordre alphabétique. Je commencerai par la réalisation d'une brochure fictive. Les techniques employées pour créer des brochures sont transposables à toute publication organisant le texte sur plusieurs colonnes. Les brochures comportent généralement trois colonnes sur chaque face de la feuille ; elles sont ensuite pliées de manière à faire apparaître la colonne de droite de la seconde page. Les outils utilisés doivent permettre au texte de s'écouler d'une colonne à l'autre et, le plus souvent, assurer une justification du texte afin de bien marquer la séparation entre les colonnes. Les brochures intègrent souvent une ou deux images. Elles comportent fréquemment une zone de texte en petits caractères indiquant les coordonnées de l'organisation émettrice. Le volet de couverture arbore souvent un titre en grands caractères. Les outils choisis pourraient également convenir à une brochure à quatre volets imprimée sur du papier au format « Legal » (8,5 x 14 pouces), courant en Amérique du Nord.

J'ai utilisé le paquet « lipsum » pour générer suffisamment de texte afin de remplir une brochure à trois volets. Je prévois une impression en noir, tout en sachant que de nombreuses brochures utilisent la couleur pour mettre certains éléments du texte en valeur. L'utilisation de la couleur dans le texte mériterait à elle seule un article dédié. L'usage du noir permet d'imprimer la brochure sur du papier blanc ou de couleur claire. Bien entendu, la couleur du papier ne relève pas du contrôle de LaTeX. Afin d'optimiser l'espace réservé au texte, je définirai des marges de 1 cm sur tout le pourtour et un espacement de 3 mm entre les colonnes.

Petit rappel : tous les paquets que j'utilise dans ces articles sont à la disposition de tout utilisateur disposant d'une installation standard de LaTeX (versions 2025 ou 2026).

Une recherche du mot-clé « brochure » sur ctan.org fait apparaître trois paquets. Un seul d'entre eux, flowfram, semble adapté. Flowfram dispose d'un guide utilisateur de 290 pages (ainsi que d'un document séparé pour le code source). Ce paquet semble toutefois disproportionné pour de simples brochures. Je me suis donc tourné vers l'ouvrage *The LaTeX Companion* (3e édition, ISBN 978-0-13-465894-0) pour obtenir de l'aide. Les pages 351 à 360 (section 4.3.3) traitent de l'utilisation du paquet multicol. Je vais l'utiliser en espérant obtenir le résultat décrit précédemment. Voici tout d'abord le code de départ.

```
\documentclass[letterpaper,10pt,]{article}
\usepackage{lipsum}
\usepackage[twoside,landscape,margin=1cm]{geometry}
\begin{document}
\lipsum[2-30] %Génère environ 3 pages de texte
\end{document}
```

Multicol étant un paquet standard, il convient de l'importer à l'aide de la commande \usepackage dans le préambule. Il faut ensuite encadrer le texte par l'environnement multicols. Le texte est automatiquement justifié. (Le terme « entièrement justifié » (fully justified, en anglais) est celui que j'entends depuis une trentaine d'années ; toutefois, « justifié » et « entièrement justifié » désignent la même chose, le terme « entièrement » étant redondant.)

```
\documentclass[letterpaper,10pt, ]{article}
\usepackage{lipsum}
\usepackage[twoside,landscape,margin=1cm]{geometry}
\usepackage{multicol}
\pagestyle{empty} %Supprime la numérotation des pages
\begin{document}
\begin{multicols}{3}
      \lipsum[2-30]
\end{multicols}
\end{document}
```

Ces instructions constituent un bon point de départ, mais elles utilisent les paramètres par défaut de multicol. Je souhaite que l'espacement entre les colonnes soit de 3 mm. Le code suivant permet d'obtenir ce résultat. J'ai également réduit le nombre de paragraphes de texte à 24 afin de ne générer que deux pages. Dans l'exemple de code, j'ai supprimé la majeure partie du préambule pour mettre en évidence les modifications apportées.

```
\usepackage{multicol}
\addtolength\columnsep{3mm}
\begin{document}
\begin{multicols}{3}
\lipsum[2-24]
\end{multicols}
\end{document}
```

La mise en page est réussie : trois colonnes justifiées et équilibrées, avec

des marges et des espacements corrects. Toutefois, un problème subsiste. À l'impression, le texte ne suivra pas le bon ordre de lecture. Pour visualiser le résultat, prenez une feuille de papier et pliez-la en trois, comme pour une brochure. Numérotez ensuite les pages selon l'ordre de lecture souhaité, puis dépliez la feuille pour observer la disposition des numéros.

```
Page 2    Page 3    Page 4
Page 5    Page 6    Page 1
```

La page 1 doit figurer dans le dernier volet (la dernière colonne). Son contenu doit donc correspondre à la fin du texte, et non au début. Ce problème se résout aisément par un simple copier-coller. Le texte intérieur (pages 2 à 4) pourra alors s'enchaîner dans le bon ordre. Si la page 1 se termine par un saut de paragraphe, l'ajustement est facile à réaliser via un copier-coller ; le reste du texte (pages 2 à 6) pourra ensuite se répartir dans les blocs. En revanche, si le texte est continu, c'est-à-dire si le contenu de la page 1 se poursuit directement sur la page 2, l'opération est plus complexe et peut nécessiter quelques retouches rédactionnelles.

Dans cet exemple, je dois repérer la fin du dernier volet actuel, qui correspond au texte de la page 6. Ce

texte se trouve pour l'instant à l'emplacement de la page 1. Je dois couper le texte de la page 1 ; les textes des pages 2 à 6 remonteront alors (ou reculeront) vers leurs emplacements respectifs. Il faudra ensuite coller le texte de la page 1 à la fin. L'idéal est que les textes des pages 1 et 6 se terminent tous deux par une fin de paragraphe. Ainsi, le texte de la page 2 commencera par un nouveau paragraphe, et la brochure s'achèvera également sur la fin d'un paragraphe. Avec du texte fictif (type Lorem Ipsum), il est facile d'organiser cela en ajustant simplement le nombre de paragraphes.

Toutefois, pour de vraies brochures, un important travail de rédaction est souvent nécessaire afin de faire passer le message voulu tout en respectant les contraintes physiques du support. En général, la première page (page 1) comporte un grand titre destiné à attirer l'attention, ce qui réduit l'espace disponible pour le corps du texte. Certaines brochures présentent, au bas de la page 6, un encadré contenant le nom et les coordonnées de l'organisme à l'origine de la brochure (par exemple : ABC Charity, 123 Main St, Anytown, etc.).

L'utilisation de texte de remplissage (lipsum) pose un problème qui ne survient pas avec du texte ordinaire : ce texte se comporte comme un bloc unique. Il est impossible de copier-coller une partie seulement du texte lipsum. Pour illustrer le résultat souhaité, j'ai réduit le nombre de paragraphes précédant le titre (headline) et augmenté celui des paragraphes qui le suivent. J'ai dû utiliser l'instruction de saut de colonne columnbreak pour placer le titre en haut du dernier panneau (la page 1 dans l'illustration ci-dessus).

Le paquet multicol équilibre automatiquement les colonnes sur la dernière page. Cela signifie que toutes les colonnes de cette page ont la même hauteur, ce qui les rend plus esthétiques. Dans cet exemple, cela entraîne un espace blanc supplémentaire au bas de la deuxième page. Pour désactiver cet équilibrage, il suffit d'ajouter un astérisque à la fin de l'instruction d'ouverture de l'environnement (`\begin{multicols*}`). Comme le montre l'exemple, cette modification de l'environnement augmente l'espace blanc entre les paragraphes de la page 6, permettant ainsi au texte d'occuper toute la hauteur de la colonne. (La commande columnbreak empêche le texte de passer de la page 6 à la page 1.)

L'utilisation du paquet lipsum présente des particularités propres à ce cas de figure. Toutefois, les principes de conception d'une brochure doivent rester clairs. Le concepteur doit être attentif à la continuité du texte. Il doit également savoir que toute modification affectant le texte est susceptible d'en altérer l'enchaînement d'un volet à l'autre (qu'il s'agisse du volet suivant ou précédent). La réalisation d'une brochure à quatre volets sur du papier au format Legal est plus complexe. Une telle brochure comporte huit volets. Quel est l'ordre de pliage ? Le texte s'écoulera-t-il d'un volet à l'autre, ou bien certains volets (voire tous) seront-ils indépendants ? Je n'ai pas abordé ici l'intégration d'éléments graphiques ; celle-ci présente des avantages et des défis spécifiques qui pourront être traités ultérieurement.

Vous trouverez ci-dessous le code final de ce projet.

C'est précisément cette question de la gestion du flux de texte qui fait que la création d'une brochure nécessite généralement un logiciel de PAO. J'ai tenté une nouvelle fois de déterminer si le paquet flowfram pouvait s'avérer utile. La documentation commence par une présentation exhaustive des outils. Il ne semble y avoir aucun exemple (combinant code et texte) susceptible d'aider un nouvel utilisateur à mettre en œuvre ce paquet avec succès. Je connais bien ce type de documentation : les auteurs s'attendent à ce que les nouveaux utilisateurs procèdent par tâtonnements répétés pour comprendre le fonctionnement du paquet. Or, je pense que la plupart d'entre nous préféreraient apprendre à utiliser un paquet en partant des bases pour progresser vers les fonctionnalités les plus complexes (le cas échéant). J'ai enseigné les réseaux informatiques à des débutants pendant plusieurs années ; je sais donc parfaitement ce dont ils ont besoin en matière de documentation. Comme je l'ai déjà indiqué dans de précédents articles, j'attends d'une documentation qu'elle présente des exemples de code réalistes ainsi que le résultat obtenu, idéalement en commençant par les fondamentaux pour évoluer vers des commandes plus avancées.

Voilà mon petit coup de gueule concernant la documentation. Il est fort probable que je revienne sur ce sujet, au vu de la quantité de documentation médiocre. J'espère que vous jugerez mes propres écrits satisfaisants ; dans le cas contraire, n'hésitez pas à m'en faire part. La prochaine fois, je commencerai à explorer LaTeX Beamer.

```
\documentclass[letterpaper,10pt,]{article}
\usepackage{lipsum}
\usepackage[twoside,landscape,margin=1cm]{geometry}
\pagestyle{empty} %Removes page numbering
\usepackage{multicol}
\addtolength\columnsep{3mm}
\begin{document}
\begin{multicols*}{3}
          \lipsum[2-20]
          \columnbreak
     \begin{center}
               \Huge{Big News!}
     \end{center}
          \normalsize
          \lipsum[2-4]
\end{multicols*}
\end{document}
```

Inkscape - Partie 172

Le mois dernier, j'ai opté pour la facilité en évitant d'approfondir l'extension Exporter > Traceur…, faute de posséder un traceur. Ce mois-ci, je vais faire preuve d'encore plus de retenue en survolant rapidement le sous-menu Extensions > Gcodetools, car je ne possède pas non plus de fraiseuse, de tour, de découpeuse plasma ou tout autre équipement CNC. Cela dit, j'ai tout de même fait quelques essais et je vais partager mes observations, au cas où elles s'avéreraient utiles à certains lecteurs.

Il faut d'abord noter que cette série d'extensions existe depuis quelques années déjà. La première option du sous-menu est une extension « À propos » qui renvoie vers des forums d'assistance en anglais et en russe, hébergés sur un site Web russe. Malheureusement, ce site ne semble plus actif. Une copie datant de 2024 est disponible sur la « Wayback Machine » d'Internet Archive, mais elle ne semble contenir que la version russe du site.

Même si vous maîtrisez parfaitement le russe ou si vous comptez sur une traduction automatique, il apparaît que la Wayback Machine n'a conservé guère plus que la page d'accueil principale, sans mise en forme ni images. Le pied de page indique que le site original fonctionnait sous phpBB ; or, il n'est pas rare que ce type de site soit mal archivé par les outils de capture. Je crains que les informations ou discussions utiles concernant ces outils, qui ont pu exister sur ce site, ne soient désormais perdues à jamais.

En poussant un peu plus loin mes recherches, j'ai trouvé un dépôt GitHub (https://github.com/cnc-club/gcodetools) dont la dernière mise à jour remonte à six mois ; ces outils font donc peut-être encore l'objet d'une maintenance active. Toutefois, le fichier README.md renvoie toujours vers le forum, qui a disparu entretemps.

Il existe un autre dépôt Git, cette fois sur GitLab, qui semble plus étroitement lié au projet Inkscape (https://gitlab.com/inkscape/extras/extensions-gcodetools). En haut de son fichier README, une section indique « Maintainer Wanted! » (Mainteneur recherché !) ; cela confirme, je suppose, mon impression que cet ensemble d'extensions est effectivement à l'abandon, à moins que quelqu'un ne décide de prendre la relève.

Compte tenu de l'ancienneté de ces outils dans Inkscape, il existe également de nombreux tutoriels sur YouTube. J'ai essayé d'en suivre un (conçu pour Inkscape 1.2) et j'ai réussi à obtenir le même résultat que l'auteur de la vidéo.

Je ne sais pas exactement ce que signifie ce résultat, mais je crois qu'il s'agit de visualiser les trajectoires d'un outil de découpe. Un fichier de sortie G-Code a également été généré ; c'est probablement ce fichier qui est envoyé à la machine CNC. L'essentiel est simplement que j'ai pu obtenir le même résultat que dans une ancienne vidéo YouTube, ce qui suggère que ces outils fonctionnent probablement encore et que ces anciennes vidéos restent peut-être toujours d'actualité.

Je terminerai cette section par un appel similaire à celui du mois dernier : si vous en savez plus sur l'utilisation de cette extension, pourquoi ne pas envisager de rédiger votre propre article pour le Full Circle Magazine ?

Générer à partir du chemin

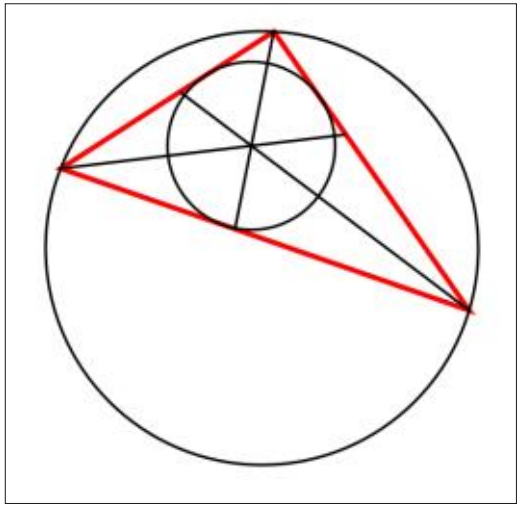
Je me sens beaucoup plus à l'aise avec ce sous-menu. Comme son nom l'indique, les extensions qu'il contient consistent à prendre un chemin et... euh... à générer quelque chose à partir de celui-ci. Une meilleure description consisterait à dire que le chemin sert de source pour des données géométriques - points, lignes, tangentes - pouvant servir de paramètres à la création d'autres objets. La première

option de ce sous-menu illustre particulièrement bien ce processus.

Générer à partir du chemin > Construire depuis un triangle...

Les triangles sont des formes vraiment fascinantes. En termes de construction, ils sont plus solides que les autres polygones. Dans le domaine de la 3D, on les utilise souvent par millions sous forme de minuscules facettes pour donner l'illusion d'une surface aux courbes fluides, ou par dizaines pour obtenir une esthétique « low-poly ». Sur le plan géométrique, ils possèdent des propriétés immuables, que le triangle soit démesurément haut et étroit ou qu'il s'agisse d'un triangle équilatéral trapu : la somme des angles internes est toujours égale à 180°, et il est toujours possible de tracer un cercle circonscrit passant par chaque sommet ainsi qu'un cercle inscrit tangent à chaque côté.

Il est possible de visualiser certaines de ces propriétés géométriques grâce à cette extension. Il suffit de tracer un triangle, de le sélectionner et d'ouvrir l'extension pour accéder à une longue liste d'éléments géométriques pouvant être générés. La plupart d'entre eux ne me sont pas familiers, mais je sais ce que désignent le « cercle circonscrit », le « cercle inscrit » et les « bissectrices » ; j'ai donc sélectionné ces options et cliqué sur le bouton « Appliquer ».



Si vous souhaitez explorer les différentes options, je vous recommande d'utiliser la fonction « Aperçu en temps réel », tout en n'activant qu'une ou deux options à la fois. Plus vous en activez, plus la charge de traitement pour Inkscape est importante et plus le temps de régénération de l'aperçu s'allonge, ce délai augmentant à chaque nouveau paramètre ajouté.

Pour créer votre triangle, deux méthodes évidentes s'offrent à vous. La première consiste à utiliser l'outil Étoile/Polygone en mode Polygone, en réglant le nombre de sommets sur 3. C'est sans doute la méthode la plus simple pour obtenir un triangle équilatéral (veillez à ce que le paramètre d'aléa soit réglé sur 0). En revanche, pour d'autres types de triangles, je recommande d'utiliser l'outil Plume (ou outil Bézier). La procédure est très simple : sélectionnez l'outil, cliquez une fois pour chacun des deux premiers points, puis double-cliquez sur le troisième point pour clore le chemin.

Si vous avez prêté attention à la dernière ligne, vous avez peut-être remarqué que la forme que je vous ai demandé de dessiner n'est pas réellement un triangle, mais simplement un chemin composé de deux segments. L'extension ne s'en soucie pas : elle a uniquement besoin d'un chemin comportant trois nœuds, qu'elle considérera comme les sommets du triangle. Si vous souhaitez réellement dessiner un triangle, par exemple à titre de référence, suivez les instructions ci-dessus, mais effectuez un simple clic sur le troisième sommet, puis un double-clic sur le premier pour fermer le chemin. Veillez simplement à ne pas créer accidentellement un chemin à quatre points. Si cela se produit, l'extension fonctionnera tout de même, mais elle n'utilisera que les trois premiers nœuds comme points de référence.

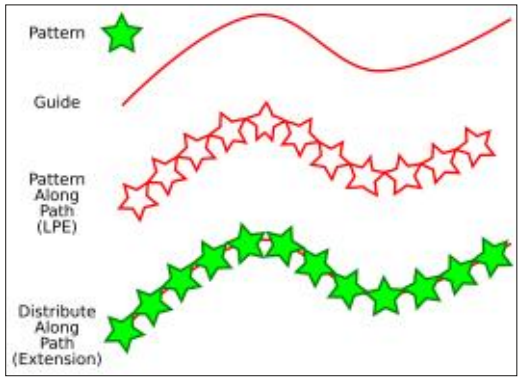
Générer à partir du chemin > Distribuer suivant un chemin...

Vous connaissez peut-être l'effet de chemin dynamique (LPE) « Motif suivant un chemin », que j'ai abordé dans la 46e partie de cette série (FCM n° 106) ; il permet de placer des copies d'un chemin « motif » le long d'un chemin « guide ». Le résultat est un chemin composé qui, selon les paramètres choisis, ressemble au motif original dupliqué et étiré pour épouser le chemin guide, tout en adoptant le style de ce dernier.

Cette extension réalise une opération similaire, mais différente. Dans certains cas, le résultat visuel peut sembler identique, mais la structure interne diffère. Alors que le LPE génère un chemin composé, cette extension produit un groupe constitué de copies de l'objet servant de motif. De plus, contrairement au LPE, cette extension ne déforme ni n'étire le motif. Enfin, alors que le LPE se limite à un chemin unique comme motif - lequel adopte alors le style du chemin guide -, l'extension permet d'utiliser des groupes d'objets tout en préservant leur style d'origine.

Pour comparer ces deux méthodes,

j'ai créé une image d'illustration. En haut figurent le chemin du motif et le chemin guide. En dessous, vous pouvez observer le résultat obtenu avec



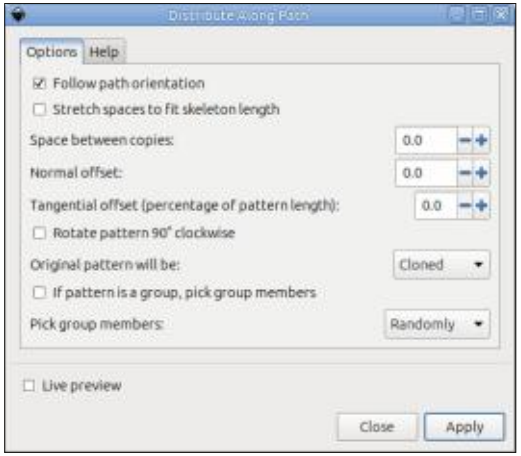
des paramètres similaires, d'abord via l'effet LPE, puis via l'extension. Notez en particulier que l'effet LPE déforme la forme de l'étoile aux endroits où le chemin change de direction, ce qui n'est pas le cas avec l'extension.

Une différence majeure réside dans la signification du « L » de l'acronyme LPE : il signifie « Live » (dynamique). Vous pouvez modifier ultérieurement les paramètres de l'effet « Motif le long d'un chemin » (Pattern Along Path), tandis que l'extension constitue une opération ponctuelle dont le résultat est figé. En revanche, l'extension vous permet de modifier individuellement les objets du motif, ce qui peut s'avérer pratique pour créer, par exemple, une guirlande de drapeaux multicolores.

Voyons comment utiliser cette extension et quelles sont les options disponibles.

La première chose à noter - comme l'indique clairement l'onglet « Aide » de l'extension - est que l'objet servant de motif doit se trouver au sommet de la pile (l'ordre d'empilement) par rapport à tous les autres objets sélectionnés. Peu importe que le motif soit un objet unique ou un groupe d'objets (pouvant contenir des sous-groupes) ; il doit impérativement être placé au-dessus des autres objets sélectionnés (les chemins guides). La méthode la plus simple pour y parvenir consiste à sélectionner l'objet motif et à utiliser le bouton « Mettre au premier plan » de la barre d'outils (associé par défaut à la touche « Début »). Si vous déplacez l'objet motif au-dessus du ou des chemins guides, le motif doit masquer certaines parties du chemin, et non l'inverse.

Une fois cette contrainte d'empilement réglée, vous pouvez sélectionner le motif ainsi qu'un ou plusieurs chemins destinés à servir de guides. Oui, un ou plusieurs : contrairement à l'effet de chemin en direct (LPE), cette extension vous permet d'appliquer l'objet motif à plusieurs chemins distincts simultanément.



Après avoir sélectionné le motif et le ou les guides, lancez l'extension via le menu Extensions > Générer à partir du chemin > Distribuer suivant un chemin… pour ouvrir sa boîte de dialogue. Comme toujours, je vous recommande d'activer l'option Aperçu en direct pendant que vous ajustez les paramètres ; cela vous permettra de visualiser clairement l'effet de chaque réglage sur votre dessin.

La première option, Suivre l'orientation du chemin, détermine si l'objet servant de motif doit pivoter ou non lorsqu'il est disposé le long du chemin. Si cette option est cochée, le motif pivote pour rester aligné avec le chemin lorsqu'il suit des arcs ou des virages. Vous pouvez le constater sur l'image de la colonne 1, où les étoiles vertes conservent leur orientation par rapport à la direction du chemin alors que celui-ci ondule. Si vous décochez cette option, chaque copie du motif conserve l'orientation de l'objet source original. Comparez l'image du bas de la colonne 3 avec celle de la colonne 1 pour bien saisir la différence.

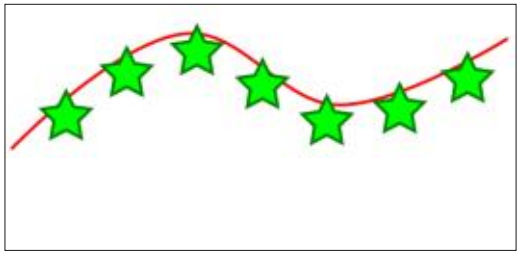
La seconde option, Étirer les espaces pour s'adapter à la longueur de la structure, peut être un peu subtile, surtout avec de petits objets servant de motif. Contrairement au LPE, cette extension ne déforme votre objet-motif. Si la longueur de votre chemin guide (ou « chemin squelette ») n'est pas un multiple exact de la largeur de la boîte englobante du motif, les objets disposés n'atteindront pas l'extrémité du chemin, laissant une petite partie de celui-ci dépasser à la fin. Cette option permet d'étirer automatiquement l'espacement entre les copies du motif générées afin qu'elles couvrent toute la longueur du chemin.

Le paramètre « Espacement entre les copies » fonctionne conjointement avec la case à cocher précédente. Il définit l'espacement souhaité entre chaque copie du motif, permettant

d'obtenir une disposition plus aérée. On peut également y saisir une valeur négative pour rapprocher davantage les copies, voire les faire se chevaucher. Toutefois, la case à cocher précédente reste prise en compte si elle est activée. Cela transforme ce paramètre en une sorte de réglage d'espacement « minimal », l'espacement réel pouvant être augmenté pour remplir le chemin guide. Cette combinaison peut s'avérer utile pour limiter le nombre de copies tout en garantissant que le motif occupe toute la longueur du chemin.

Le paramètre « Décalage normal » ajuste la distance par rapport au chemin à laquelle chaque copie sera placée. Une valeur de zéro centre le motif sur le chemin, tandis que des valeurs positives ou négatives croissantes éloignent les objets d'un côté ou de l'autre.

Le « Décalage tangentiel » déplace le premier objet le long du chemin ; autrement dit, il modifie la distance par rapport au début du chemin où commence le motif appliqué. Notez que ce paramètre est peu utile lorsque l'option « Étirer les espaces… » est cochée, car le premier objet est alors automatiquement placé au début du chemin guide. Sachez également que la valeur de ce paramètre est exprimée en « pourcentage de la longueur du motif », ce qui limite consi-



dérablement l'amplitude du déplacement possible. Elle est restreinte à une plage de 0 à 100, ce qui signifie que vous ne pouvez pas déplacer le premier objet « en arrière » et que vous ne pouvez le déplacer « en avant » que d'une distance maximale égale à sa propre largeur. Pour des modifications plus importantes, vous devrez modifier le chemin guide lui-même.

Cet exemple présente les mêmes étoiles que précédemment, mais avec un espacement minimal de 8,0, un décalage normal de 5,0 et un décalage tangentiel de 100 %.

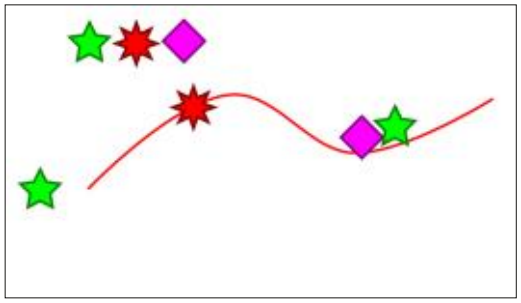
L'option « Tourner le motif de 90 ° dans le sens horaire » fait exactement ce que son nom indique : le motif subit une rotation avant d'être placé sur le chemin guide. La plupart du temps, il est sans doute plus simple de faire pivoter l'objet servant de motif avant d'utiliser l'extension, mais il arrive que cela ne soit ni possible ni souhaitable, comme nous le verrons avec l'option suivante.

Le paramètre suivant détermine le sort de l'objet motif d'origine. L'option « Déplacé » utilise le motif comme premier objet placé sur le chemin guide, évitant ainsi de laisser une copie « en trop ». À l'inverse, l'option « Dupliqué » laisse l'original intact. Toutefois, c'est l'option « Cloné » qui s'avère la plus intéressante ici : elle conserve l'original en place, mais chaque copie placée sur le chemin guide est un véritable clone de cet objet source. Ainsi, vous pouvez modifier l'original ultérieurement et voir tous les clones se mettre à jour simultanément, conférant à cette extension une certaine interactivité dynamique similaire à celle des effets de chemin dynamiques (LPE).

Revenons maintenant à l'option de rotation. Imaginons que vous souhaitiez que les copies conservent leur orientation normale sur un chemin, mais soient pivotées sur un autre (par exemple, pour ajouter des graduations aux axes d'un graphique). Pour utiliser le même motif sur les deux chemins, vous pouvez exécuter l'extension deux fois en choisissant la méthode « Cloné » à chaque fois, tout en activant l'option « Pivoter le motif » pour l'une des deux opérations.

Voici une astuce pratique : si vous pensez devoir modifier l'objet motif plus tard, privilégiez la méthode « Cloné ». Mieux encore, placez votre objet dans un groupe, même s'il en est le seul élément. Cette approche vous offre une plus grande liberté de modification pour l'objet motif, vous permettant notamment d'y ajouter d'autres éléments ultérieurement. Cette manipulation n'entraîne qu'une charge de travail négligeable, mais la flexibilité qu'elle apporte à vos dessins pourrait vous faire gagner un temps précieux par la suite.

Les dernières options de cette boîte de dialogue ne sont, en toute franchise, pas aussi utiles qu'elles en ont l'air. Le principe est de pouvoir regrouper plusieurs objets et de laisser l'extension les sélectionner un par un pour chaque copie placée le long



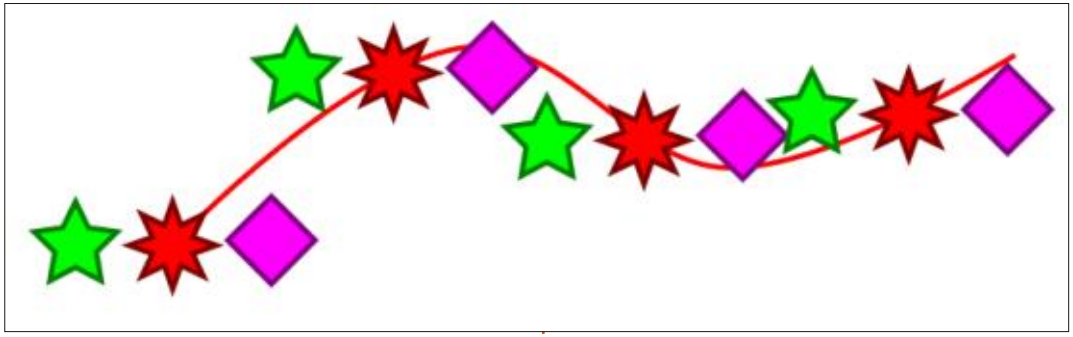
du chemin guide. Vous activez cette fonction via la case à cocher « Si le motif est un groupe… » ; vous avez alors le choix d'utiliser les objets du

groupe dans l'ordre séquentiel ou de les faire sélectionner de manière aléatoire.

Cette fonctionnalité présente deux problèmes. Le premier est qu'elle ne fonctionne pas en mode « Cloné », ce qui annule l'avantage de pouvoir modifier ultérieurement les objets du motif. Le second est que les calculs de taille effectués par l'extension se basent sur les dimensions globales du groupe de motifs, et non sur celles de chaque objet individuel le composant. Regardez l'image de la page précédente, colonne 4 ; c'est un exemple utilisant le mode « Dupliqué » avec des objets « Séquentiels » (le groupe d'objets original se trouve en haut).

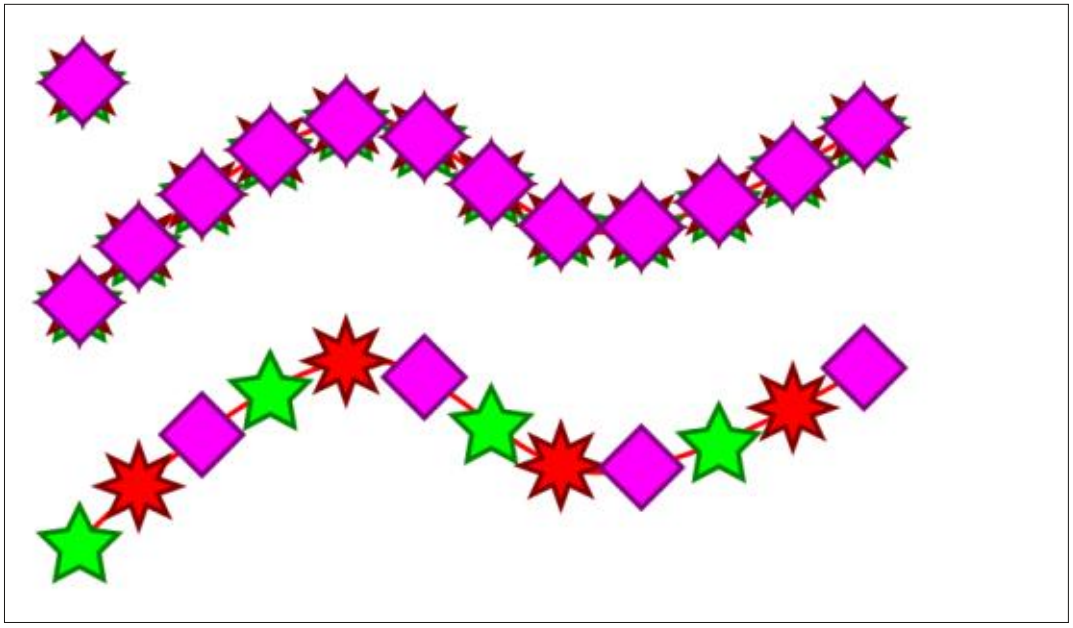
Remarquez que les copies collées correspondent bien au groupe original complet, mais avec deux des trois objets retirés à chaque fois. Voici (colonne 2, en haut) le même exemple avec la case à cocher décochée, de sorte que le groupe entier soit collé à chaque fois ; cela permet de mieux comprendre pourquoi les placements précédents se sont retrouvés à ces endroits précis.

Il existe une astuce pour contourner ce problème et obtenir un résultat qui correspond probablement davantage à vos attentes : il suffit d'aligner tous les objets du groupe les uns sur les autres. Ci-dessous, voici le rendu obtenu, d'abord avec la case décochée, puis cochée (toujours en mode « Séquentiel »).



Je parie que la seconde image correspond au résultat que vous recherchiez en activant cette option, même si elle rend évidemment moins lisible la disposition du motif d'origine. Comme cette méthode ne fonctionne pas en mode « Cloné », le désagrément est moindre, mais il est tout de même regrettable que cette extension ne propose pas de fonction intégrée pour aligner automatiquement les objets groupés ou pour travailler à partir du cadre de délimitation de chaque objet individuel, plutôt que de celui du groupe entier.

Malgré cette limite, vous conviendrez sans doute qu'il s'agit d'une extension très puissante offrant de nombreuses possibilités. Elle mérite amplement sa place dans votre boîte à outils, aux côtés des LPE, et il est utile de bien comprendre les différences entre ces outils.



Mark utilise Inkscape pour créer des bandes dessinées pour le web (www.peppertop.com/) ainsi que pour l'impression. Vous pouvez le suivre sur Twitter pour plus de BD et de Contenu Inkscape : **@PeppertopComics**

The Daily Waddle
EN FAIT, MON IDÉE DE L'ENFER,
C'EST UNE MACHINE À CAFÉ, UNE GRÈVE DES BARISTAS
ET UNE PANNE D'INTERNET
LE JOUR DE LA DATE BUTOIR...

shells.com

Linux sur votre iPad

Pour seulement 4,95 $, vous disposez en quelques minutes de votre ordinateur Linux personnel dans le nuage sur n'importe quel dispositif

GET IT ON macOS | Get it on Windows 10 | Download for Linux | Download on the App Store | GET IT ON Google Play

LE COIN BODHI

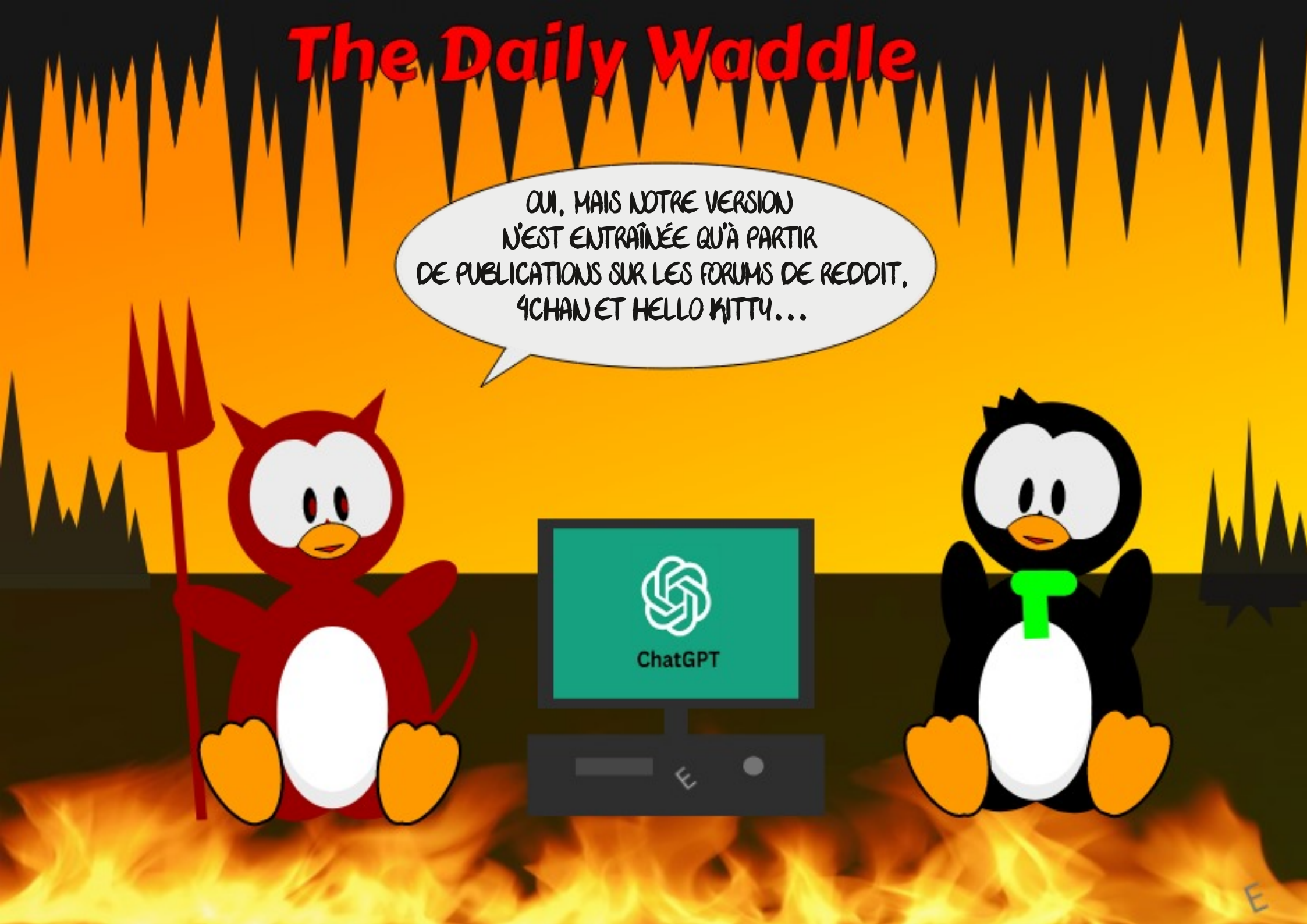
Écrit par Joseph "Flux-Abyss" Wiley

DE RETOUR LE MOIS PROCHAIN

DISPOSITIFS UBPORTS

Écrit par l'équipe UBports

DE RETOUR LE MOIS PROCHAIN.


The Daily Waddle
OUI, MAIS NOTRE VERSION N'EST ENTRAÎNÉE QU'À PARTIR DE PUBLICATIONS SUR LES FORUMS DE REDDIT, 4CHAN ET HELLO KITTY...
ChatGPT

MON OPINION

Écrit par vous???

Il n'y a rien à voir ici. Circulez.

Écrire pour le Full Circle Magazine

Lignes directrices

Tout article doit être lié d'une façon ou d'une autre à Ubuntu ou à l'un de ses nombreux dérivés (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, etc).

Les règles

• Le nombre de mots est illimité, mais notez bien que de longs articles peuvent être divisés en plusieurs parties, publiées dans plusieurs numéros.

• Pour des conseils, veuillez vous référer à l'Official Full Circle Style Guide : https://bit.ly/fcmwriting

• Écrivez votre article dans votre logiciel préféré, mais je recommanderais LibreOffice. Plus important encore : PRIÈRE D'EN VÉRIFIER L'ORTHOGRAPHE ET LA GRAMMAIRE !

• Dans l'article, indiquez l'emplacement que vous voulez pour une image précise en indiquant le nom de l'image dans un nouveau paragraphe ou en intégrant l'image dans le document ODT (Open Office).

• Les images doivent être en format JPG avec une largeur de 800 pixels maximum ; utilisez une compression basse.

• Ne pas utiliser des tableaux ou toute sorte de format **gras** ou *italique*.

Lorsque vous êtes prêt à présenter l'article, envoyez-le par courriel à : articles@fullcirclemagazine.org.

Si vous écrivez une critique, prière de suivre ces directives :

Traductions

Si vous voulez traduire le FCM dans votre langue maternelle, veuillez envoyer un mail à ronnie@fullcirclemagazine.org et nous vous donnerons, soit les contacts d'une équipe existante, soit l'accès au texte brut à traduire. Quand vous aurez terminé le PDF, vous pourrez téléverser le fichier sur le site principal du Full Circle.

Auteurs francophones

Si votre langue maternelle n'est pas l'anglais, mais le français, ne vous inquiétez pas. Bien que les articles soient encore trop longs et difficiles pour nous, l'équipe de traduction du FCM-fr vous propose de traduire vos « Questions » ou « Courriers » de la langue de Molière à celle de Shakespeare et de vous les renvoyer. Libre à vous de la/les faire parvenir à l'adresse mail *ad hoc* du Full Circle en « v.o. ». Si l'idée de participer à cette nouvelle expérience vous tente, envoyez votre question ou votre courriel à : webmaster@fullcirclemag.fr

Écrire pour le FCM français

Si vous souhaitez contribuer au FCM, mais que vous ne pouvez pas écrire en anglais, faites-nous parvenir vos articles, ils seront publiés en français dans l'édition française du FCM.

CRITIQUES

Jeux/Applications

Si vous faites une critique de jeux ou d'applications, veuillez noter de façon claire :

• le titre du jeu ;
• qui l'a créé ;
• s'il est en téléchargement gratuit ou payant ;
• où l'obtenir (donner l'URL du téléchargement ou du site) ;
• s'il est natif sous Linux ou s'il utilise Wine ;
• une note sur cinq ;
• un résumé avec les bons et les mauvais points.

Matériel

Si vous faites une critique du matériel veuillez noter de façon claire :

• constructeur et modèle ;
• dans quelle catégorie vous le mettriez ;
• les quelques problèmes techniques éventuels que vous auriez rencontrés à l'utilisation ;
• s'il est facile de le faire fonctionner sous Linux ;
• si des pilotes Windows ont été nécessaires ;
• une note sur cinq ;
• un résumé avec les bons et les mauvais points.

Pas besoin d'être un expert pour écrire un article ; écrivez au sujet des jeux, des applications et du matériel que vous utilisez tous les jours.

Ubuntu Unity 26.04 (non LTS)

Écrit par Adam Hunt

Plusieurs variantes officielles d'Ubuntu ont rencontré des difficultés au cours de l'année écoulée environ. C'est notamment le cas de Lubuntu, qui a manqué l'intégration prévue et annoncée du serveur d'affichage Wayland lors de deux versions successives (25.10 et 26.04 LTS) ; d'Ubuntu MATE, qui a récemment perdu son chef de projet et n'a pas réussi à publier de version 26.04 LTS ; et d'Ubuntu Unity, qui a manqué la précédente version 25.10. La bonne nouvelle est qu'Ubuntu Unity est de retour et a bien publié une version 26.04. La mauvaise nouvelle est qu'il ne s'agit pas d'une version LTS officielle, faute d'avoir respecté certaines étapes clés requises, bien que l'annonce de sortie précise que les développeurs *« la prendront en charge comme s'il s'agissait d'une version LTS »*.

Face aux difficultés rencontrées par ces trois variantes, il est légitime de se demander si l'on assiste à un phénomène nouveau ou systémique ; toutefois, dans les trois cas, la situation s'explique simplement par le fait que les développeurs bénévoles s'épuisent, se consacrent à d'autres activités ou passent à autre chose, sans nécessairement être remplacés par de nouvelles personnes possédant les compétences requises.

Cela peut sembler inhabituel, mais la disparition de projets ou de variantes officielles d'Ubuntu n'est pas un phénomène nouveau. En réalité, cela fait partie intégrante du cycle de vie des distributions Linux. Des variantes officielles d'Ubuntu ont déjà disparu à six reprises par le passé. Edubuntu a été abandonné en 2014 faute de développeurs intéressés, avant d'être relancé par une nouvelle équipe en 2023. Ubuntu GNOME a cessé d'exister en 2017 : l'abandon de l'interface Unity par Ubuntu au profit de GNOME rendait cette variante redondante. Parmi les autres variantes officielles ayant disparu pour diverses raisons, on peut citer Gobuntu, Mythbuntu, Ubuntu Netbook Edition et Ubuntu JeOS. Les distributions Linux vont et viennent ; on espère simplement que ce ne sera pas notre favorite du moment qui disparaîtra !

La principale menace qui plane sur Ubuntu Unity - comme sur bon nombre d'autres variantes d'Ubuntu - est la transition vers le protocole d'affichage Wayland, en remplacement de l'actuel système X11 historique. Cette transition doit s'opérer relativement rapidement, or l'interface Unity 7 utilisée actuellement n'est pas compatible avec Wayland. À l'heure actuelle, il n'existe aucun projet « amont » pour cette interface ; le projet Ubuntu Unity en est le seul garant. Par conséquent, tant que la prise en charge de Wayland ne sera pas intégrée par l'équipe du projet, cette évolution ne pourra pas avoir lieu.

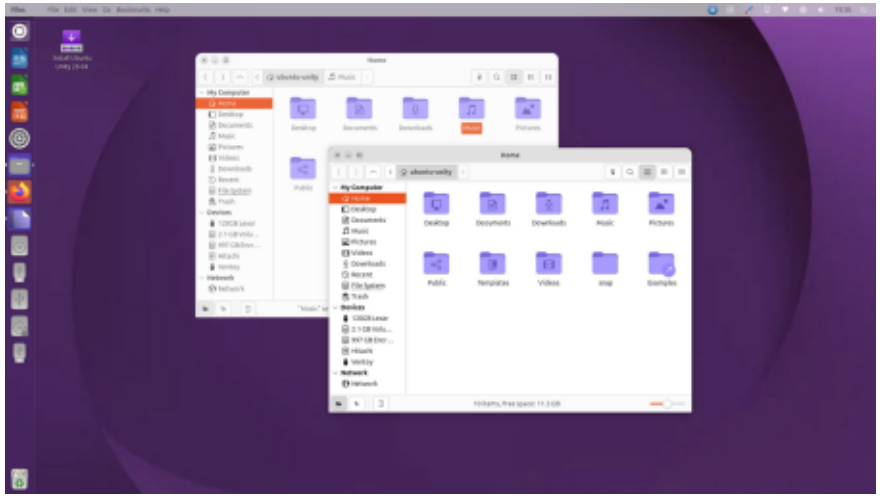
Jusqu'à présent, les travaux du projet se sont concentrés sur l'utilisation de la version expérimentale Ubuntu Lomiri comme prototype. L'utilisation de l'environnement de bureau Lomiri (anciennement Unity 8), compatible avec Wayland, est encore loin d'être prête pour un usage quotidien opérationnel. À ce jour, seules les variantes Ubuntu, Edubuntu et Kubuntu ont pleinement opéré la transition vers Wayland, tandis que les autres en sont à divers stades de rattrapage. Elles devront pratiquement toutes franchir ce cap au cours du prochain cycle de développement de deux ans, qui débutera cet automne avec les versions 26.10.

Il y a toutefois de bonnes nouvelles : bien que le fondateur et développeur principal d'Ubuntu Unity, Rudra Saraswat, ainsi qu'un autre contribu-

teur clé, Maik Adamietz, se soient mis en retrait du projet - respectivement pour des raisons d'études et d'engagements personnels -, Ubuntu Unity a récemment accueilli six nouveaux mainteneurs et contributeurs. C'est une excellente chose qui laisse espérer la pérennité du projet.

Cela dit, Ubuntu Unity 26.04 reste une bonne version qui, à l'instar des deux précédentes versions intermédiaires de ce cycle, n'apporte que peu de nouveautés.

Prévue pour le 23 avril 2026, soit un an après la version précédente (25.04), Ubuntu Unity 26.04 constitue la douzième version de cette distribution. En tant que version intermédiaire, elle ne devrait normalement bénéficier que de neuf mois de prise en charge ; toutefois, le projet a annoncé qu'elle serait soutenue comme une version LTS, ce qui implique trois ans de support. Néanmoins, la page de téléchargement semble contredire cette information en précisant : *« Ubuntu Unity 26.04 sera une version standard (et non LTS) car des étapes clés n'ont pas été franchies. Pour une stabilité à long terme, nous recommandons de rester sur Ubuntu Unity 24.04.4 LTS, qui est prise en charge jusqu'en 2027. »* La situation manque donc actuellement de clarté. La prochaine version LTS étant prévue pour la 28.04, on ignore également quel est le plan pour la période située entre la fin du support d'Ubuntu Unity 24.04 LTS (avril 2027) et l'arrivée d'Ubuntu Unity 28.04 LTS (avril 2028). Les utilisateurs d'Unity se retrouveront-ils sans version LTS disponible pendant un an ? J'espère que la stratégie sera explicitée dans de futures annonces.

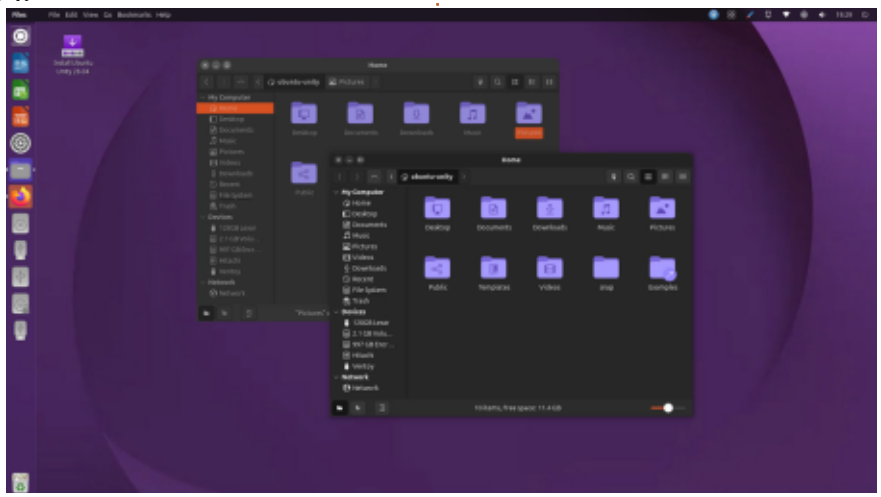


Installation

J'ai téléchargé l'image ISO d'Ubuntu Unity 26.04 depuis la source officielle via BitTorrent, en utilisant Transmission, puis j'ai vérifié l'intégrité du fichier en effectuant un contrôle de somme SHA256 en ligne de commande.

J'ai effectué mes tests au cours de plusieurs sessions Live, à partir d'une clé USB équipée de Ventoy 1.1.12. Bien que la distribution ne figure pas encore officiellement dans la liste des systèmes pris en charge par Ventoy, elle a démarré sans problème grâce à sa base Ubuntu.

Le fichier ISO d'Ubuntu Unity 26.04 pèse 4,2 Go, soit 400 Mo de plus que la version précédente ; il semble que cette augmentation de taille soit courante pour toutes les variantes d'Ubuntu 26.04.



Configuration requise

Ubuntu Unity ne précise pas de configuration système requise, mais on peut raisonnablement supposer qu'elle est identique à celle d'Ubuntu 26.04 LTS, soit au minimum :

- un processeur double cœur à 2 GHz (ou supérieur) et 6 Go de RAM

Nouveautés

Une nouveauté notable concerne l'auteur anonyme de l'annonce de sortie. Auparavant, ces annonces ne contenaient souvent aucune information sur la version ou les changements apportés, m'obligeant à jouer les détectives pour les découvrir. Cette fois, c'est manifestement une nouvelle personne qui a rédigé le texte, détaillant précisément l'état du développement

ainsi que les nouveautés de la version. J'espère que cette personne conservera cette tâche à l'avenir, car cela s'avère très utile tant pour les utilisateurs que pour les testeurs.

Comme Ubuntu Unity est essentiellement en mode maintenance, l'accent a été mis sur la correction de bugs et l'abandon des paquets non maintenus. Parmi ces derniers figurent l'application de webcam Cheese, le protocole VNC (Virtual Network Computing) Vino et le module de menu d'application GTK unity-gtk2-appmenu, qui ont tous été supprimés. On note également le passage de gnome-screensaver à l'économiseur d'écran light-locker.

L'environnement de bureau Unity est passé de la version 7.7.0 à la version 7.7.1. Cette nouvelle mouture n'apporte qu'une seule correction de bug : l'augmentation du délai d'attente de la surveillance des fichiers de bureau afin d'empêcher le détachement des applications Snap.

Tout comme les autres variantes d'Ubuntu 26.04 LTS, Ubuntu Unity 26.04 utilise le noyau Linux 7.0 et son système d'initialisation repose désormais sur la version 259.5 de Systemd. La gestion des thèmes est assurée par Kvantum 1.1.5, un moteur de thèmes SVG pour Qt. (« Kvantum » signifie « quantum » en persan.)

Paramètres

Les options de configuration n'ont subi que des modifications mineures. Comme c'est le cas depuis un certain temps, les paramètres d'Ubuntu Unity restent répartis entre le menu de configuration standard, l'icône en forme de pinceau du panneau et l'outil Unity Tweak Tool inclus. Toutefois, une fois ces paramètres localisés, ils fonctionnent parfaitement.

Cette fois-ci, tant Unity Tweak Tool que le menu de configuration standard ne proposent que deux thèmes de fenêtre : le thème clair Yaru (en option) et le thème par défaut Yaru-dark ; les anciens thèmes Ambiance et Radiance ont été abandonnés. On compte toujours 37 thèmes d'icônes (avec Yaru-purple-dark par défaut) et sept styles de curseurs (avec Yaru par défaut). Le menu de configuration offre un choix de 16 couleurs d'accentuation, tandis que l'icône en forme de pinceau en propose dix.

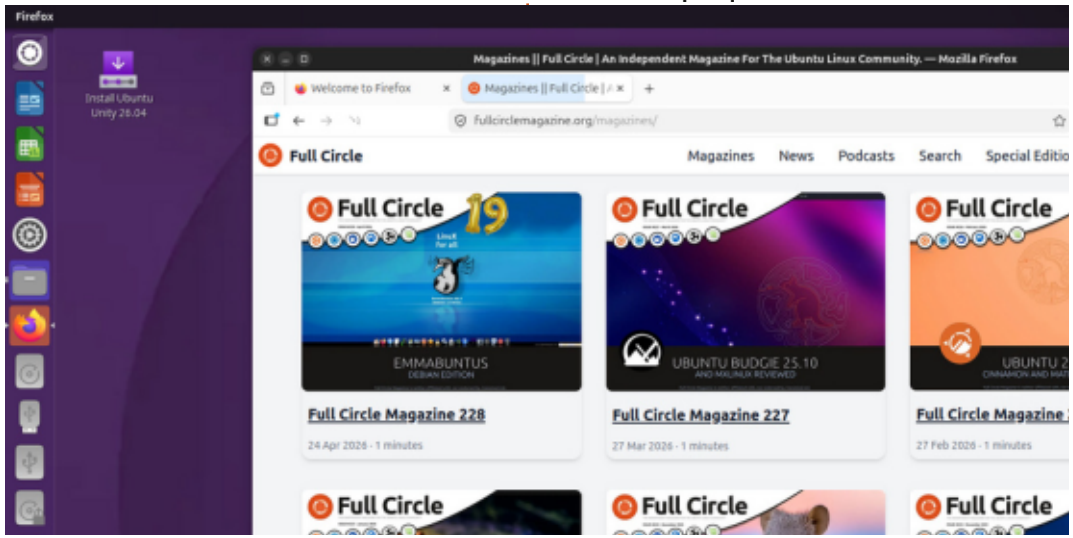
Un nouveau fond d'écran violet représentant un raton laveur accompagne cette version « Resolute Raccoon », aux côtés de 29 autres fonds d'écran, dont 11 mettent également en scène des ratons laveurs.

Contrairement à la version standard d'Ubuntu, qui offre des choix très limités par défaut, Unity propose une gamme bien plus étendue de possibilités de personnalisation.

Applications

Voici quelques-unes des applications incluses dans Ubuntu Unity 26.04 :

- Archive manager (File Roller) 44.6 archivage de fichiers
- Atril 1.28.2 visionneuse de PDF
- CUPS 2.4.16 système d'impression
- Document scanner (Simple Scan) 48.1 scanner optique

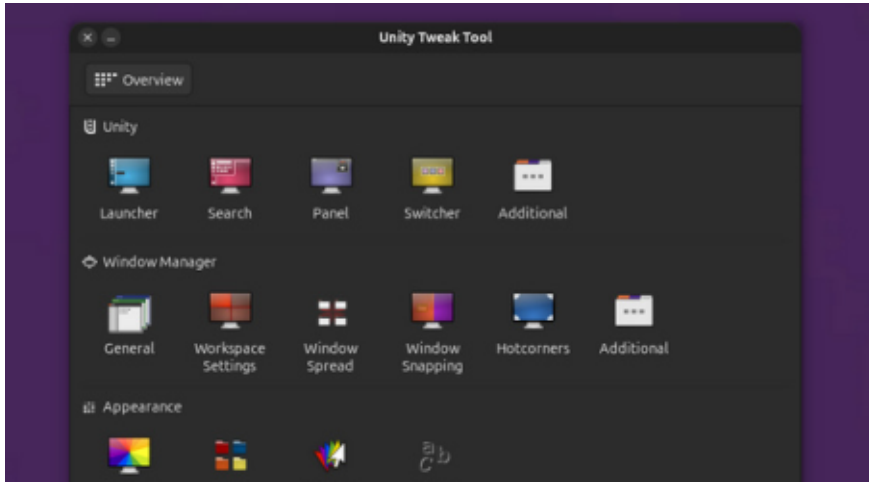


• Firefox 149.0.2 navigateur Web**
• GDebi 0.9.5.8 installateur de paquets .deb*
• vGnome Disks 46.1 gestionnaire de disques*
• Gnvome Screenshot 41.0 outil de capture d'écran*
• Gnome Terminal 3.58.0 émulateur de terminal
• Gparted 1.8.0 éditeur de partitions
• VImage Viewer (Eye of MATE) 1.28.0 visionneuse d'images
• LibreOffice 26.2.2.2 suite bureautique
• Mate Calculator 1.280 calculatrice
• Nemo 6.4.5 gestionnaire de fichiers*
• Pluma 1.28.0 éditeur de texte
• PulseAudio 17.0 contrôleur audio*
• Remmina 1.4.40 client de bureau à distance
• Rhythmbox 3.4.9 lecteur de musique
• Shotwell 0.32.13 gestionnaire de photos
• Stacer 1.6.2 moniteur système
• Startup Disk Creator 0.4.1 outil d'écriture d'ISO sur USB*
• Synaptic 0.91.7 système de gestion de paquets
• Systemd 259.5 système d'initialisation
• Transmission 4.1.1 client BitTorrent
• Unity 7.7.1 interface
• Unity Tweak Tool 0.0.7 gestionnaire de paramètres*
• VLC 3.0.23 lecteur multimédia
• XTerm 407 émulateur de terminal

*indique que la version de l'application est identique à celle utilisée dans Ubuntu Unity 25.04
** fourni au format snap ; la version dépend donc du gestionnaire de paquets en amont

Comme je l'ai mentionné plus haut, l'application de webcam Cheese a été retirée. Aucun logiciel de remplacement n'est inclus par défaut, bien qu'il existe des alternatives dans les dépôts si vous avez besoin d'une application de webcam.

L'annonce de la sortie ne mentionne pas non plus que l'outil de surveillance système Stacer a été supprimé sans être remplacé. Je ne suis pas certain que l'utilisateur moyen de bureau utilise beaucoup ce genre d'utilitaires ; il ne s'agit donc peut-être pas d'une perte majeure. Comme toujours, des options sont disponibles dans les dépôts si vous souhaitez disposer d'un outil de surveillance système.



Le gestionnaire de fichiers reste Nemo (celui de l'environnement de bureau Cinnamon), dans la même version qu'il y a un an : la 6.4.5. Nemo fonctionne bien et offre un large éventail de paramètres de personnalisation, mais il lui manque toujours une fonction de renommage de fichiers par lots ; il est donc recommandé d'installer un logiciel dédié à cette tâche, comme GPRename.

La suite LibreOffice fournie (version 26.2.2.2) est complète, à l'exception de l'application de base de données LibreOffice Base, qui peut toutefois être installée depuis les dépôts si nécessaire. Cette nouvelle version de LibreOffice vaut le détour, car elle améliore de nombreux aspects, comme la vitesse d'enregistrement des fichiers volumineux. C'est une véritable amélioration !

Conclusion

Ubuntu Unity 26.04 (qui n'est pas une version LTS) est une bonne mouture qui fonctionne bien. Espérons qu'elle satisfera les adeptes de Unity en attendant que le projet clarifie sa situation et définisse une stratégie LTS, ou du moins trouve le moyen de compenser l'absence de statut LTS pour cette version.

Au cours du prochain cycle de développement de deux ans qui débute tout juste, le projet Ubuntu Unity devra également organiser ses ressources bénévoles - en définissant qui fait quoi - et déterminer comment gérer la transition vers une version capable d'utiliser le serveur d'affichage Wayland. Il sera intéressant de voir comment la situation évoluera et à quoi ressembleront les prochaines versions.

Lien externe

Site officiel :
https://ubuntuunity.org/

Adam Hunt a commencé à utiliser Ubuntu en 2007 et utilise Lubuntu depuis 2010. Il vit à Ottawa, Ontario, Canada, dans une maison sans Windows.

Ubuntu Sway Remix 26.04 LTS

Ubuntu Sway Remix est une variante non officielle d'Ubuntu qui associe la base éprouvée d'Ubuntu au gestionnaire de fenêtres Sway. C'est un projet intéressant ; fort de deux années d'existence et de sept versions publiées, il mérite que l'on s'y attarde.

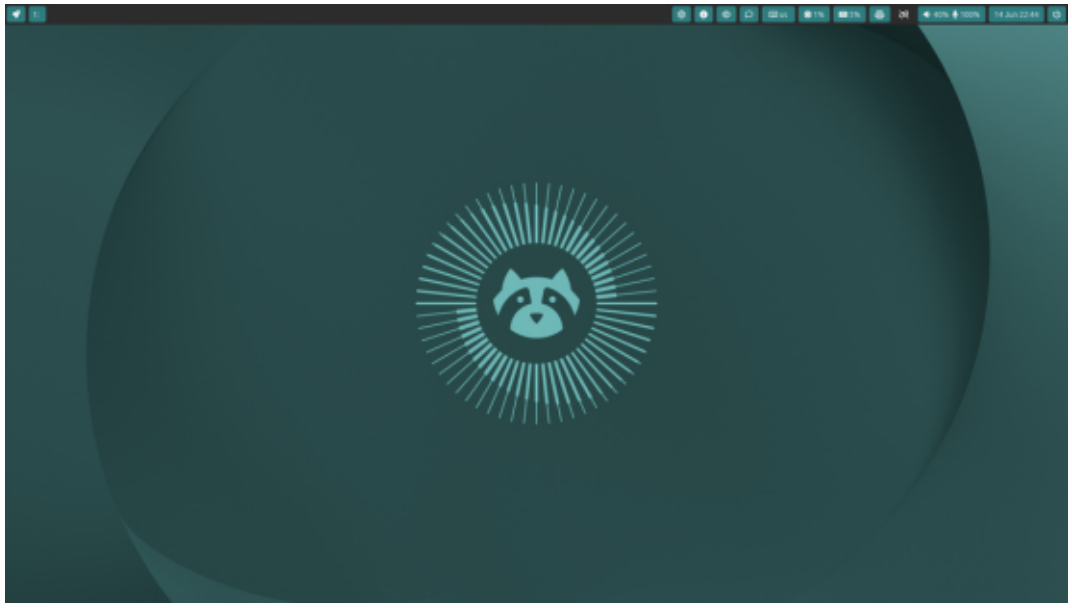
La dernière version en date, Ubuntu Sway 26.04 LTS, est sortie le 25 mai 2026, soit plus d'un mois après le lancement des variantes officielles d'Ubuntu 26.04 LTS, survenu le 23 avril 2026.

En tant que version à support à long terme (LTS), Ubuntu Sway 26.04 LTS bénéficie de trois années de prise en charge, jusqu'en avril 2029.

Contexte

Ubuntu Sway Remix se distingue quelque peu des autres variantes d'Ubuntu, qui proposent chacune ce système avec un environnement de bureau spécifique et une suite d'applications par défaut. Or, Sway n'est pas un environnement de bureau, mais un gestionnaire de fenêtres en mosaïque ainsi qu'un compositeur compatible avec le protocole Wayland. Ubuntu Sway Remix inclut bien une suite d'applications, mais celles-ci proviennent de sources variées et sont issues de différents environnements de bureau.

Le projet a été lancé par Aleksey Samoilov, qui réside en Russie. Certains observateurs ont fait remarquer que cela soulève diverses questions politiques dans le contexte mondial actuel, notamment en ce qui concerne les sanctions. À mon sens, la question de savoir si cela constitue une préoccupation pour les utilisateurs dépend de leur lieu de résidence et de l'usage qu'ils comptent en faire. En règle générale, les projets de logiciels libres ne sont pas soumis à la plupart des sanctions nationales, bien qu'il existe des exceptions. Par ailleurs, Samoilov semble être le seul contributeur du projet, ce qui soulève toujours des interrogations quant à son avenir.



Il expose ses objectifs en ces termes :

« Ce projet vise à proposer un environnement de bureau convivial basé sur Sway, un gestionnaire de fenêtres en mosaïque (ou compositeur) très apprécié qui s'appuie sur la pile graphique moderne Wayland. Ubuntu Sway Remix convient aussi bien aux débutants souhaitant se familiariser avec l'interface par le clavier des gestionnaires de fenêtres en mosaïque qu'aux utilisateurs avancés de GNU/Linux en quête d'une interface puissante, conviviale et minimaliste. »

Sa première version fut Ubuntu Sway 23.10, publiée le 17 octobre 2024, suivie deux jours plus tard, le 19 octobre 2024, par la version 22.04 LTS. J'imagine que cet ordre a été choisi pour proposer d'emblée une version LTS, la plupart des utilisateurs d'Ubuntu privilégiant ce type de version. Une semaine plus tard, le 25 octobre 2024, la version 24.10 a vu le jour. Le projet a donc connu un démarrage rapide avec trois publications en l'espace de huit jours ! Depuis, le rythme s'est stabilisé selon le cycle habituel de six mois pour les versions intermédiaires et LTS, calqué sur le modèle standard d'Ubuntu.

Le site Web du projet présente Ubuntu Sway comme étant *« léger, facile à installer, simple à utiliser... prêt à l'emploi »* et précise qu'il n'inclut aucune application au format Snap. Le navigateur Web Firefox, qui est distribué sous forme de paquet Snap dans les variantes officielles, est ici fourni sous forme de paquet .deb provenant directement de Mozilla.

Le projet ne semble pas viser le statut de variante officielle d'Ubuntu. Rien ne l'y oblige, et ce statut imposerait des contraintes en matière de calendrier et de support, sans compter l'obligation d'utiliser des paquets Snap.

Installation

J'ai téléchargé l'image ISO d'Ubuntu Sway 26.04 LTS pour AMD64 depuis la source officielle via HTTPS, aucun téléchargement par BitTorrent n'étant proposé.

Pour cette version 26.04 LTS, des images sont disponibles pour les architectures AMD64, ARM64 et pour Raspberry Pi. Des sommes de contrôle MD5 et SHA256 sont fournies pour chacun des trois téléchargements ; j'ai vérifié l'intégrité de mon fichier AMD64 en calculant sa somme SHA256 en ligne de commande.

Ce fichier ISO pèse 2,7 Go, ce qui en fait de loin la plus légère des variantes d'Ubuntu à télécharger, représentant moins de la moitié de la taille d'Ubuntu 26.04 LTS (6,5 Go).

J'ai testé Ubuntu Sway 26.04 LTS lors de plusieurs sessions Live depuis une clé USB équipée de Ventoy 1.1.12. Il m'a suffi de copier le fichier ISO sur la clé et de démarrer le système à partir de celle-ci. Bien qu'Ubuntu Sway ne figure pas dans la liste officielle des distributions prises en charge par Ventoy, cela a fonctionné parfaitement, comme c'est le cas pour la quasi-totalité des dérivés d'Ubuntu.

Configuration système requise

La configuration minimale requise pour Ubuntu Sway 26.04 LTS est la suivante :

- Processeur : Dual-core à 1,6 GHz
- Mémoire vive (RAM) : 2 Go
- Espace disque : 20 Go
- Carte graphique (GPU) : Tout GPU Intel ou AMD (les cartes Nvidia nécessitent une configuration supplémentaire et ne sont PAS officiellement prises en charge).

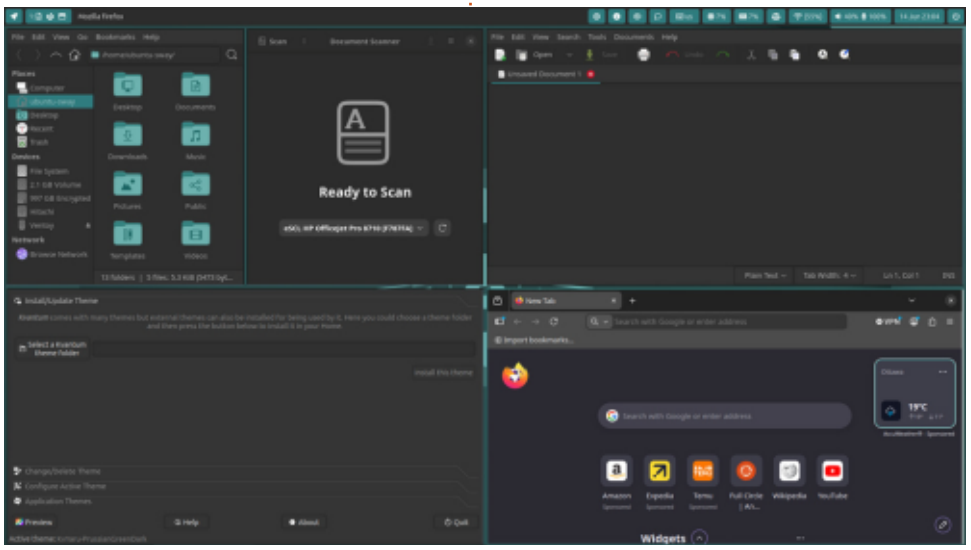
Et pour le Raspberry Pi :

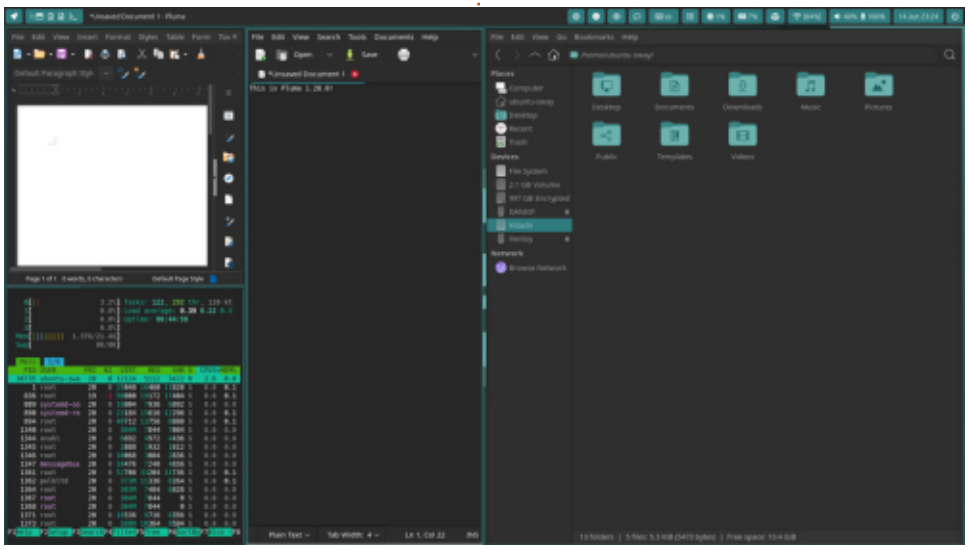
- Modèles pris en charge : 4, 400, CM 4
- RAM : 2 Go minimum (les modèles avec 4 Go ou plus sont recommandés)
- Carte microSD : 16 Go requis
- Requis : un bon dissipateur thermique pour le processeur

Nouveautés

Parmi les améliorations apportées par rapport à la version précédente, celle-ci introduit un téléchargement pour l'architecture ARM64 ainsi que des optimisations de l'image ISO pour Raspberry Pi. De plus, les scripts de notification personnalisés ont été remplacés par SwayOSD, et le moteur de rendu Vulkan est désormais activé par défaut pour les GPU Nvidia.

Comme toutes les autres variantes d'Ubuntu 26.04 LTS, Ubuntu Sway 26.04 LTS utilise le noyau Linux 7.0 et Systemd 259.5 pour son système d'initialisation.





Cette version apporte également quelques changements au niveau des applications par rapport à la précédente, détaillés ci-dessous.

Paramètres

Les paramètres sont assez réduits. Le gestionnaire de fonds d'écran Azote 1.16.0 est inclus, accompagné de trois fonds d'écran alternatifs. Le fond d'écran par défaut est une version bleu de Prusse (ou bleu sarcelle) du fond d'écran d'Ubuntu ; il est plutôt esthétique.

La gestion des thèmes est assurée par Kvantum 1.1.5, un moteur de thèmes basé sur le format SVG pour Qt (« Kvantum » signifie « quantum » en persan). Il propose 38 thèmes au choix, mais nécessite une configuration supplémentaire de Qt pour pouvoir réellement les appliquer.

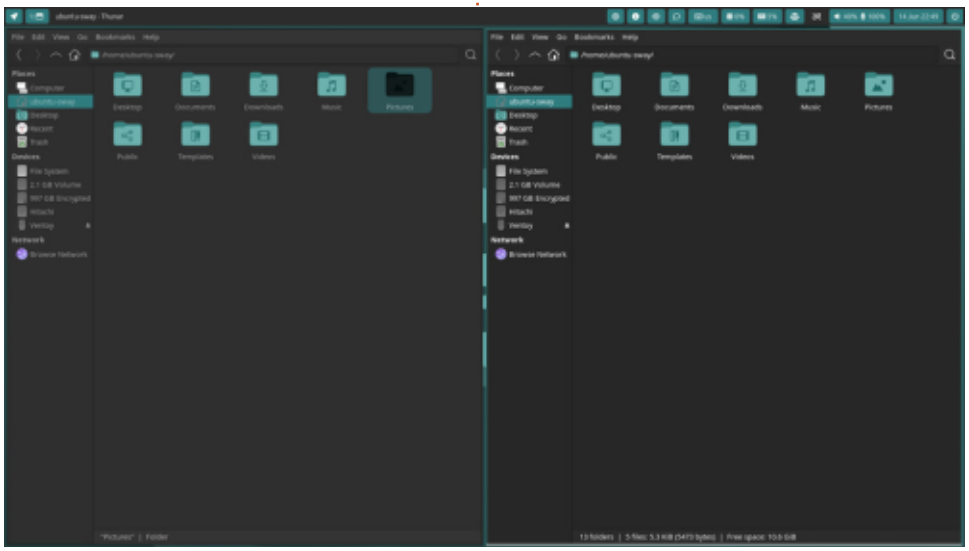
Applications

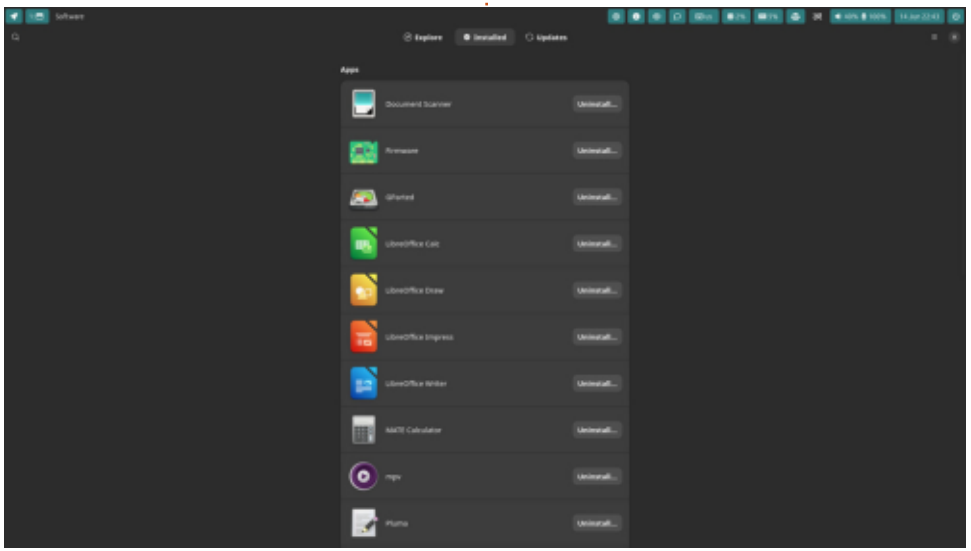
Voici quelques-unes des applications et des utilitaires inclus dans Ubuntu Sway 26.04 LTS :

- Azote 1.16.0 gestionnaire de fonds d'écran
- CUPS 2.4.16 système d'impression
- Firefox 151.0.1 navigateur Web
- Foot 1.25.0 émulateur de terminal
- Gparted 1.8.0 éditeur de partitions
- GNOME Document Scanner 48.1 (simple-scan) scanner optique
- GNOME Software 50.0 système de gestion de paquets
- Htop 3.4.1 moniteur système
- LibreOffice 26.2.2.2 suite bureautique
- MATE Calculator 1.28.0 calculatrice
- MPV 0.41.0 lecteur vidéo
- Musikcube 3.0.5 lecteur audio en terminal
- Pluma 1.28.0 éditeur de texte
- Qutebrowser 3.7.0 navigateur Web
- Ristretto 0.13.4 visionneuse d'images
- Ranger 1.9.4 gestionnaire de fichiers en console
- Software Updater 26.04.5 (update-manager) gestionnaire de mises à jour logicielles
- Startup Disk Creator 0.4.1 (écriture d'ISO sur USB) outil de création de disque de démarrage
- Systemd 259.5 système d'initialisation
- Thunar 4.20.7 gestionnaire de fichiers
- Transmission 4.1.1 client BitTorrent
- Vim 9.1.2141 éditeur de texte en console
- XArchiver 0.5.4 gestionnaire d'archives

Comme on peut le constater, les applications incluses dans Ubuntu Sway 26.04 LTS proviennent de sources très variées : principalement des environnements de bureau GNOME, MATE et Xfce, ainsi que de quelques projets indépendants. L'accent est également mis sur des applications fonctionnant en terminal, telles que Musikcube, Ranger et Vim, qui pourraient davantage séduire les développeurs de logiciels que les utilisateurs bureautiques classiques.

Le fait de ne pas être lié à un environnement de bureau spécifique offre une certaine flexibilité dans le choix des applications par défaut. Cela se vérifie d'ailleurs en comparant la sélection logicielle de cette version 26.04 LTS à celle de la version précédente (25.10), car des applications ont été remplacées en puisant dans les diffé-





rents projets d'environnements de bureau :

- Le gestionnaire de fichiers Pcmanfm (issu de l'environnement LXDE) a été remplacé par Thunar (issu de Xfce).

- La visionneuse d'images lximage-qt (issue de LXQt) a été remplacée par Ristretto (également issu de Xfce).

- L'outil d'archivage Engrampa (issu de MATE) a été remplacé par Xarchiver (toujours issu de Xfce).

- Le client de messagerie Thunderbird et le lecteur audio Audacious ont été retirés.

Il convient de noter que de nombreuses distributions Linux ont abandonné l'inclusion par défaut de clients de messagerie, la plupart des utilisateurs privilégiant aujourd'hui les services de webmail. Si vous souhaitez utiliser un client de messagerie, vous trouverez d'excellentes options dans les dépôts.

Dans l'ensemble, la sélection logicielle proposée constitue une bonne base pour la plupart des utilisateurs ; bien entendu, vous pouvez toujours ajouter les logiciels dont vous avez besoin depuis les dépôts Ubuntu et supprimer ceux qui vous sont inutiles.

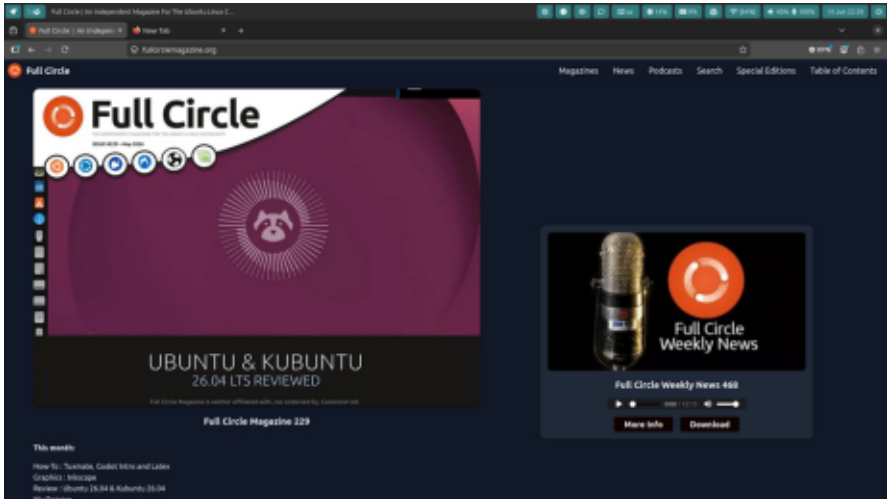
À la découverte d'Ubuntu Sway

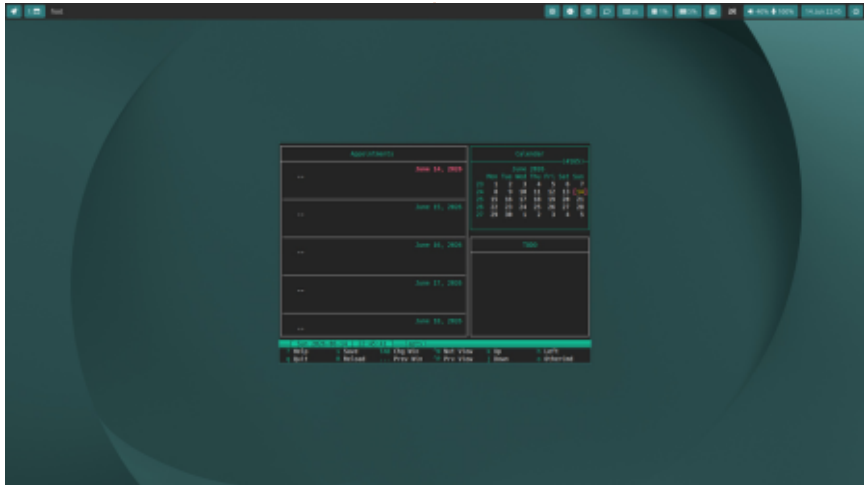
Jusqu'ici, tout va bien ! À première vue, Ubuntu Sway ressemble à une variante légère classique d'Ubuntu, avec la sélection habituelle d'applications (à quelques exceptions près). C'est toutefois son fonctionnement qui place Ubuntu Sway dans une catégorie à part par rapport aux autres déclinaisons d'Ubuntu.

Les autres variantes utilisent toutes des gestionnaires de fenêtres à empilement et fonctionnent donc de manière similaire, permettant aux fenêtres des applications de se chevaucher sur le bureau ; Sway, en revanche, est un gestionnaire de fenêtres en mosaïque. Ses fenêtres ne se chevauchent pas : elles s'agencent les unes aux autres, à la manière de carreaux de carrelage. La taille, la position et même l'espacement entre les fenêtres peuvent être ajustés à l'aide de raccourcis clavier. Heureusement, il existe des listes de ces raccourcis à apprendre, dont une peut être affichée directement sur le bureau.

La première application lancée s'ouvre en plein écran, puis les suivantes viennent s'organiser en mosaïque au fur et à mesure de leur ouverture. Il n'y a ni boutons de réduction ou d'agrandissement, ni même de boutons de fermeture, car tout se gère au clavier (bien que certaines applications disposent tout de même d'un bouton Quitter). Cette approche peut favoriser une grande efficacité de travail, mais elle diffère radicalement des habitudes de la plupart des utilisateurs des autres variantes d'Ubuntu. L'adoption de Sway implique donc une courbe d'apprentissage assez raide pour les nouveaux venus. L'effort en vaut-il la peine ? C'est fort possible pour certains utilisateurs, tandis que d'autres pourraient simplement trouver le système déroutant.

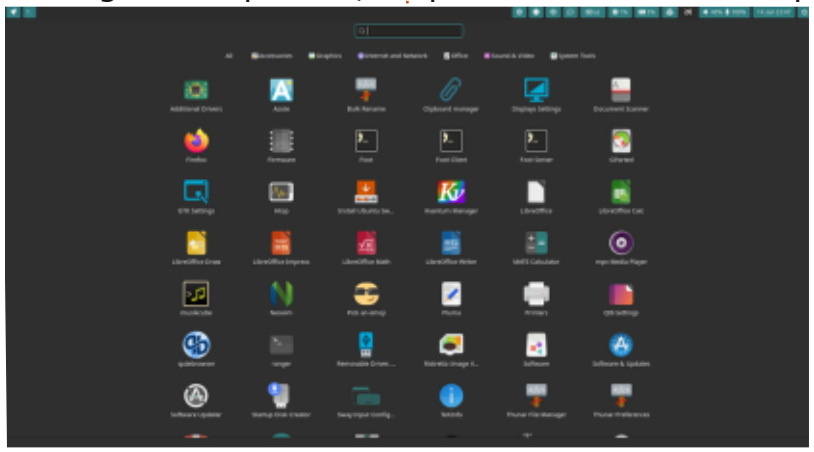
Le gestionnaire de fenêtres Sway s'inspire directement de l'ancien gestionnaire i3, dont il reprend les fonctionnalités et la syntaxe de configura-





tion. Alors qu'i3 est conçu exclusivement pour l'ancien serveur d'affichage X11, Sway est destiné à l'environnement Wayland. Cette proximité facilite la transition pour les utilisateurs d'i3 passant à Sway, mais pas nécessairement pour les autres.

Comme Sway organise les fenêtres uniquement sous forme de tuiles juxtaposées sans chevauchement, il est recommandé d'utiliser différents espaces de travail pour des activités distinctes, telles que la navigation Web, la musique, la programmation et la bureautique. Dans le cas contraire, l'ouverture de plus de trois ou quatre applications sur un même espace de travail réduit la taille des fenêtres au point de rendre l'utilisation peu pratique. Il est facile de basculer entre les espaces de travail au clavier (touches Super + 1, 2, 3, etc.), et les espaces actifs s'affichent dans le panneau supérieur. Il est également possible, si on le souhaite, de renommer manuellement ces espaces dans les fichiers de configuration pour qu'ils correspondent à leurs usages.



En somme, Ubuntu Sway propose un tout nouveau paradigme d'utilisation de l'ordinateur. Bien que ce système soit accessible à tous et parfaitement fonctionnel, il faut un certain temps pour s'y habituer véritablement. Un point à noter toutefois : je ne suis pas certain que l'on puisse revenir à un gestionnaire de fenêtres à empilement après avoir adopté ce modèle.

Je pense qu'Ubuntu Sway séduira surtout les utilisateurs avertis privilégiant l'usage du clavier et appréciant que les éléments de leur espace de travail restent toujours à la même place.

J'ajouterais que ce n'est pas non plus la distribution idéale pour initier quelqu'un à Linux. Quiconque vient de Windows, de macOS ou même d'autres distributions Linux utilisant un gestionnaire de fenêtres classique (à empilement) risque d'être dérouté au début, le temps de comprendre le fonctionnement du système. Il faudra également du temps et de l'investissement pour le maîtriser et mémoriser tous les raccourcis clavier. Certes, le flux de travail est efficace, mais il diffère considérablement de ce à quoi la plupart des utilisateurs sont habitués aujourd'hui en matière d'informatique de bureau.

Une dernière remarque : certaines distributions, comme Pop!_OS, proposent à la fois le mode empilement et le mode mosaïque, avec une option pour basculer de l'un à l'autre depuis le panneau de configuration. Certains y verront le meilleur des deux mondes, même si je soupçonne que la plupart des utilisateurs préféreront nettement l'un ou l'autre paradigme et que le fait de changer de mode pourra s'avérer déroutant.

Conclusion

Ubuntu Sway 26.04 LTS est une distribution épurée, légère et rapide qui a beaucoup à offrir. Si vous appréciez les gestionnaires de fenêtres en mosaïque, ou si vous êtes suffisamment curieux pour apprendre à en utiliser un, alors cette distribution pourrait vous convenir ! Comme elle s'appuie sur les bases et les dépôts d'Ubutu, son fonctionnement interne sera familier aux utilisateurs venant d'autres variantes d'Ubuntu ; le gestionnaire de fenêtres Sway représente ainsi le seul véritable élément à apprendre.

Bien qu'elle ne soit pas destinée aux débutants sous Linux - ni même à tous les utilisateurs expérimentés -, elle pourrait être idéale si vous avez déjà testé la gestion en mosaïque sur d'autres environnements de bureau et que vous estimez qu'elle améliore votre productivité plutôt qu'elle ne la réduit.

Il convient également de noter que cette distribution est développée par une seule personne basée en Russie.

Lien externe

Site officiel :
https://ubuntusway.com/

Adam Hunt a commencé à utiliser Ubuntu en 2007 et utilise Lubuntu depuis 2010. Il vit à Ottawa, Ontario, Canada, dans une maison sans Windows.

COURRIERS

Si vous voulez nous envoyer une lettre, une plainte ou des compliments, veuillez les envoyer, en anglais, à : letters@fullcirclemagazine.org. NOTE : certaines lettres peuvent être modifiées par manque de place.

Rejoignez-nous sur :

https://mastodon.social/@fullcirclemagazine

twitter.com/#!/fullcirclemag

linkedin.com/company/full-circle-magazine

ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

LE FCM A BESOIN DE VOUS !

Sans les contributions des lecteurs le magazine ne serait qu'un fichier PDF vide (qui n'intéresserait pas grand monde, me semble-t-il).

Nous cherchons toujours des articles, des critiques, n'importe quoi ! Même des petits trucs comme des lettres et les écrans de bureau aident à remplir la revue.

Voyez l'article Écrire pour le FCM dans ce numéro pour lire nos directives de base. Regardez la dernière page de n'importe quel numéro pour les détails sur où envoyer vos contributions.

Q. ET R.

Compilées par EriktheUnready

Si vous avez des questions sur Ubuntu, envoyez-les en anglais à : questions@fullcirclemagazine.org, et Erik y répondra dans un prochain numéro. Donnez le maximum de détails sur votre problème.

Bienvenue dans cette nouvelle édition de Questions-Réponses ! Dans cette section, nous nous efforcerons de répondre à vos questions sur Ubuntu. N'oubliez pas d'indiquer la version de votre système d'exploitation et de votre matériel. Je m'efforcerai de supprimer toute information personnelle vous identifiant, mais il est préférable d'éviter les numéros de série, les UUID ou les adresses IP. Si votre question n'apparaît pas immédiatement, c'est simplement parce qu'il y a beaucoup de demandes en attente, et je les traite par ordre d'arrivée.

Même si je reconnais qu'il y a une place pour l'« IA » et que je vois bien son utilité, je n'ai pas envie qu'on me l'impose à tout bout de champ. J'ai beaucoup de respect pour Jacques, mais j'ai cessé de m'intéresser à Makulu Linux quand le projet a viré à l'obsession pour l'IA. Aujourd'hui, tout le monde semble frappé par la peur de rater le coche (le fameux FOMO) en matière d'IA : votre distribution doit en avoir une, votre navigateur aussi, tout comme vos logiciels. Où cela va-t-il s'arrêter ? Chez le client pour qui je travaille, le PDG ne jure que par l'IA - *« IA, IA, IA »* - un peu comme Steve Ballmer scandait *« développeurs, développeurs, développeurs ! »*. J'ai l'impression qu'ils voient tout cet argent circuler et veulent leur part du gâteau, sans réaliser qu'ils risquent fort d'être les dindons de la farce au bout du compte. On observe déjà des comportements dignes de dealers : les premières doses sont gratuites, puis la pression monte, avec une consommation de jetons qui en appelle d'autres... Mais je m'égare : pourquoi cela ne peut-il pas être facultatif ? Pourquoi ne pas en faire une simple extension, comme c'est le cas pour la plupart des logiciels, que l'on installe uniquement si l'on en a envie ? À votre avis, quelle est la solution ? Vous savez où m'écrire...

Q : Existe-t-il un moyen de vérifier si un utilisateur est l'utilisateur root ou non ? J'utilise la version « Core » depuis 2020 seulement ; je suis donc encore un utilisateur plutôt novice.

R : Je suppose que vous parlez de la ligne de commande. Ce que vous cherchez, c'est la variable EUID. Tapez `echo $EUID` : si la valeur est supérieure à 1000, vous êtes un utilisateur standard, et si elle est égale à 0, vous êtes root. Par défaut, Ubuntu n'active pas le compte root ; à moins que vous ne l'ayez activé vous-même, vous devriez apparaître comme un utilisateur ordinaire, même en utilisant sudo.

Q : Je découvre Ubuntu Gnome après avoir utilisé une ancienne version de Voyager Linux sous XFCE. Dans Thunar, je pouvais simplement supprimer les 15 derniers caractères des noms de fichiers, mais sous Gnome, renommer en masse des fichiers qui n'ont ni le même modèle ni la même longueur est un véritable casse-tête. Je ne vois pas comment supprimer simplement les caractères superflus à la fin de mes noms de fichiers.

R : Honnêtement, je n'ai jamais essayé ; j'ai donc regardé et je comprends votre confusion. Je n'en ai aucune idée non plus. Si des lecteurs savent comment faire cela via l'interface graphique, qu'ils nous contactent à l'adresse misc@fullcirclemagazine.org. Passons maintenant à « une » solution. Copiez tous les fichiers dans un dossier qui ne contient aucun autre sous-dossier, puis faites un clic droit et sélectionnez « Ouvrir un terminal ici ». Dans ce terminal, tapez :

```
N=15   # nombre
de caractères
à supprimer

for f in *; do
[ -e "$f" ] || continue
mv -- "$f" "${f:0:-$N}"
done
```

Il s'agit d'une boucle qui parcourt chaque fichier du dossier et supprime les 15 derniers caractères, quelle que soit la longueur du nom de fichier.

Q : Bonjour. Existe-t-il un moyen de mettre à niveau BEEfree vers Ubuntu 26.04 ? Je crois que les paquets ont bien été mis à jour vers la version 24.04, mais je n'en suis pas sûr. J'espérais pouvoir effectuer une mise à niveau complète vers les versions actuelles. Y a-t-il une solution de contournement ?

R : Je pense que vous êtes dans la même situation que certains utilisateurs de LXLE qui nous ont contactés précédemment. Il vous faudrait d'abord trouver un moyen d'accéder à Ubuntu Pro pour mettre à jour les

paquets qui ne figurent pas dans les dépôts standards ; une fois cela fait, vous pourriez tenter une mise à niveau complète, mais cela reste purement hypothétique pour l'instant. Honnêtement, il vaudrait mieux passer à Linux Mint si vous souhaitez conserver votre environnement de bureau tout en évitant les paquets Snap. (Je suppose que c'est la raison pour laquelle vous voulez rester sur BEEfree OS ?)

Q : Puis-je lancer une application Snap depuis le terminal ? J'ai essayé la commande snap --help et j'y vois l'option « start », mais je n'arrive pas à lancer mes applications Snap. J'utilise toujours Ubuntu 22.04.

R : Je peux confirmer que les paquets Snap se lancent depuis le terminal sous Ubuntu 24.04, donc ils devraient également fonctionner sous la version 22.04 ; vous pouvez essayer la commande gtk-launch <application> pour voir ce qu'elle renvoie.

Q : Salut, j'ai un fichier AppImage dans un dossier sur lequel je n'ai pas les droits de modification. Comment puis-je le rendre exécutable pour le lancer ? J'ai essayé de le rendre exécutable avant de le copier, mais il semble hériter des permissions du dossier. Comment faire ?

R : Avant toute chose, sachez que demander au propriétaire de la machine est la solution la plus simple et la plus sûre ; dans certains pays, vous pourriez même encourir des poursuites, c'est donc pour votre propre sécurité. Cela dit, si vous devez absolument le lancer, il suffit de le faire précéder de « bash » (ou du shell que vous utilisez), par exemple : `bash ./HiFile.AppImage`, et cela devrait fonctionner.

Q : Je veux installer Flatpak sur Ubuntu, mais sans passer par le terminal. Je veux juste que ça marche. Je voudrais guider mon beau-frère par téléphone pour cette opération, mais il est très peu à l'aise avec la technologie. J'ai besoin d'installer des versions plus récentes de certains logiciels pour lui, car les paquets Snap sont un peu obsolètes. Il doit bien y avoir un moyen.

R : Il y en a effectivement un : vous pouvez télécharger l'outil disponible ici : https://www.linux-assistant.org/. Je vous suggère de le tester et de noter les étapes (cases à cocher, clics) qui se présentent lors de l'installation, afin de pouvoir guider votre beau-frère pas à pas.

Q : J'adore la fonction « fichiers récents » de mon gestionnaire de fichiers, mais lorsque je me connecte en SSH à une autre machine, je n'ai accès qu'au terminal. Existe-t-il une interface en mode texte (TUI) que vous pourriez recommander pour retrouver cette fonctionnalité ?

R : Je ne connais pas d'outil spécifique de ce genre, mais c'est faisable avec Bash seul. Jetez un œil ici : https://www.baeldung.com/linux/recently-changed-files ; c'est bien mieux expliqué que je ne pourrais le faire ici.

Q : Si je dispose de l'ID d'un paquet Snap, comment puis-je obtenir son nom lisible par un humain ? Je vous explique pourquoi : j'ai installé Pico-Snitch et j'ai remarqué une commande wget tentant d'installer un Snap, mais en utilisant l'ID au lieu du nom. J'ai interrogé Google Gemini, mais il m'a renvoyé vers ce lien <supprimé> qui ne m'aide pas du tout.

R : Pour faire court, vous devez installer un autre Snap appelé « whatsnap ». Une fois installé, tapez whatsnap <ID> et vous devriez obtenir la réponse.

Q : Voilà le problème : je ne fais pas souvent de mises à jour et j'utilise PortMaster pour bloquer toutes les connexions sortantes, sauf celles de mon navigateur. Ce mois-ci, j'ai tout mis à jour, absolument tout. Le souci, c'est qu'après cette mise à jour complète (y compris PortMaster, que j'avais désactivé), je me retrouve avec d'étranges curseurs fantômes un peu partout sur l'écran dès que j'utilise la barre des tâches de GNOME. En plus, mes curseurs sont tout mélangés : je vois des flèches de redimensionnement au lieu du pointeur normal et je ne sais plus trop où cliquer. Je ne peux pas recharger le système pour l'instant, car j'ai des éléments en cours qui nécessitent une configuration préalable. Que puis-je faire ? Ah oui, j'utilise Ubuntu 24.04 avec GNOME sur mon ordinateur portable Dell.

R : Je viens de rencontrer le même problème (ou presque). Je vous conseille de désactiver les extensions GNOME pour voir si le souci disparaît. Si c'est le cas, il faudra les réactiver une par une, en redémarrant entre chaque étape, jusqu'à identifier celle qui pose problème. Dans mon cas, c'était « soft-brightness-plus » ; si vous l'utilisez aussi, cela vous fera gagner du temps : désactivez-la et redémarrez. La seule solution est d'attendre une mise à jour de cette extension avant

de la réactiver.

Q : J'ai des problèmes de vue, mais pas en permanence ; cela dépend de mon taux de glycémie. J'ai un ordinateur portable avec un écran 4K et j'apprécie la netteté des polices. Je règle l'affichage en 1080p quand ma vue baisse, mais le rendu n'est jamais aussi net et les icônes deviennent énormes par rapport à leur taille habituelle. Comment conserver la netteté de la 4K sur mon écran sous Ubuntu 24.04 ? Mon système est entièrement à jour, donc le problème ne vient pas de là.

R : Je vais commencer par la fin : contrairement à Windows (de chez Microslop), chercher sans cesse à corriger la moindre erreur par des mises à jour n'est pas la philosophie de Linux. Je vous suggère plutôt d'utiliser les technologies d'assistance dans vos paramètres (rubrique « Accessibilité »), d'aller dans la section « Vision » et d'activer l'option « Texte large » quand vous en avez besoin. À ma connaissance, cela n'affectera ni vos icônes ni la résolution de votre écran.

Erik travaille dans l'informatique depuis plus de 30 ans. Il a vu la technologie aller et venir. De la réparation de disques durs de la taille d'une machine à laver avec multimètres et oscilloscopes, en passant par la pose de câbles, jusqu'au dimensionnement de tours 3G, il l'a fait.

Tormentum II

Site Web :
https://www.ohnoo.com/

Prix : non précisé

Présentation : *« Éveillez-vous au cœur du monde cauchemardesque que vous avez créé dans ce jeu d'aventure indépendant en pointer-cliquer. Arborant un style de dark fantasy dessiné à la main, il intègre des éléments d'horreur psychologique. Explorez des îles, résolvez des énigmes et faites des choix moralement ambigus menant à plusieurs fins possibles. Une œuvre inspirée par H.R. Giger et Zdzisław Beksiński. »*

Je ne vais pas vous mentir : j'adore les jeux indépendants. Celui-ci provient d'un studio nommé ohnoogames (https://www.ohnoo.com/#work) que je ne connaissais pas encore. Bien que leur site Web ne mentionne pas explicitement la prise en charge de Linux, le jeu est bel et bien compatible via Steam (contrairement au Tormentum original).

Je me souvenais avoir vu le premier opus (Tormentum) sur Steam et en avoir regardé la vidéo de présentation. J'avais eu l'impression de voir un livre d'art transformé en livre animé (ou « pop-up ») avec des éléments mobiles. L'animation était très rigide, ce qui m'avait dissuadé de l'acheter. C'était à une époque où le genre du « visual novel » n'était pas encore bien défini, et je pense que c'est là que résidait le problème : je m'attendais à un jeu d'aventure en pointer-cliquer classique, alors qu'il s'agissait en réalité d'un visual novel pur jus. Le nouvel opus (Tormentum II) est sorti le 23 juillet 2026 ; vous lirez probablement ceci fin juillet, mais quoi qu'il en soit, ne passez pas à côté ! Si vous appréciez l'esthétique biomécanique, procurez-vous ce titre pour le plaisir des yeux, et vous resterez pour le jeu lui-même. (Je vais essayer de limiter le nombre d'images dans cet article, car c'est une expérience qu'il faut découvrir par soi-même !)

Pour les plus impatients, voici la bande-annonce : https://www.youtube.com/watch?v=3tYVIkAzOas.
Pensez à l'ajouter à votre liste de souhaits si ce n'est pas déjà fait ; c'est le cas pour la mienne.

Installation

Rendez-vous sur la page Steam pour récupérer la démo, désormais disponible, et ajoutez le jeu à votre liste de souhaits si l'idée vous plaît. La démo s'installe très rapidement et vous permet de jouer immédiatement.

Graphismes

C'est un jeu visuellement riche et magnifique. C'est aussi un jeu « laid » - je dis cela car tout dépend de vos goûts artistiques (tous les membres de ma famille le trouvent laid). Personnellement, je ne le trouve pas laid, mais les goûts et les couleurs ne se discutent pas. Cela dit, la présentation est excellente. Tout reflète l'ambiance et vous oriente vers le ressenti voulu par les développeurs (ohnoogames), ce qui renforce considérablement l'immersion. L'esthétique « futurisme gothique » imprègne le jeu et reste cohérente de bout en bout. C'est d'ailleurs là que réside le problème pour moi : je suis censé jouer et vous décrire mon expérience, mais je me retrouve à admirer les images minutieusement détaillées, qu'il s'agisse des arrière-plans ou des premiers plans ! Rien que sur l'écran de démarrage, le simple fait de déplacer la souris fait bouger le premier plan, créant ainsi une illusion de profon-

deur. Même si le jeu ne dispose pas d'une version native pour Linux (du moins selon le site officiel, qui n'indique que Windows et Mac), on peut basculer entre le jeu et le bureau (via Alt-Tab) sans aucun souci. Attendez de voir le niveau de détail du curseur de la souris ! Comme je le disais, c'est un jeu qui a tendance à détourner l'attention.

Même l'aspect artistique du jeu est singulier.

Bande son

La musique d'introduction évoque une scène de film spatial ou un travelling sur un champ de bataille jonché de cadavres, le tout ponctué çà et là de sons discordants destinés à vous mettre mal à l'aise, presque inconsciemment. Pendant le jeu, la musique accentue encore ce côté étrange, notamment avec ces notes de piano isolées entre les couplets, rappelant ces vidéos YouTube en 432 Hz qui seraient, on ne sait comment, légèrement déphasées par rapport au bruit de tronçonneuses résonnant dans une canalisation. C'est très habilement réalisé. Je ne chercherais pas à l'écouter indépendamment du jeu, mais elle installe une tension palpable ; croyez-moi, il faut absolument jouer avec un casque, car cela renforce considérablement l'immersion. Le seul bémol est l'absence de doublage vocal, mais ce n'est pas dramatique : n'oublions pas qu'il s'agit d'un petit studio indépendant... (Qui sait, le jeu pourrait même bénéficier d'un doublage s'il rencontre suffisamment de succès.) Le titre propose également des énigmes sonores qui viennent enrichir l'expérience globale.

Jeu

C'est là, à mon avis, que réside le point crucial pour la plupart des gens qui s'intéressaient à ce titre en tant que jeu d'aventure de type « pointer-cliquer ». Le jeu reprend les mêmes ficelles que les jeux d'objets cachés qu'affectionnent souvent les joueuses occasionnelles, car il met en valeur ses graphismes. Cela dit, aucun jeu d'objets cachés n'a jamais été aussi beau. Il faut le souligner pour être juste : les lumières vacillent, des mouvements animent les ombres, des oiseaux passent devant les fenêtres et même des grains de poussière flottent dans l'air. On est bien au-delà du jeu d'objets cachés classique. Laissez-moi expliquer pourquoi je pense que Steam classe mal ce genre : dans un jeu d'aventure « pointer-cliquer », lorsque vous vous déplacez et interagissez avec l'environnement, des actions concrètes se produisent - pensez à Day of the Tentacle. Bernard s'approche de l'horloge à balancier, vous cliquez sur « ouvrir » et elle s'ouvre ; si vous cliquez ensuite sur l'horloge ouverte, Bernard y entre, se cogne la tête et tombe. Dans un « visual novel », vous cliquez sur un élément mis en évidence et vous accédez à un fragment d'histoire. L'image peut changer ou non, mais le personnage reste statique - souvent avec une interruption pour charger la scène suivante ; il peut y avoir un simple zoom sur l'image en cours ou le personnage peut se retourner, mais il s'agit alors d'une nouvelle image pour ce personnage. C'est exactement ce que l'on retrouve ici. Ce n'est ni mauvais ni inférieur à un jeu « pointer-cliquer », c'est simplement différent. Cela suscite des attentes différentes. Les joueurs ont des avis très tranchés sur les « pointer-cliquer » (dans un sens comme dans l'autre), alors peut-être que le jeu devrait se défaire de cette étiquette ? Heureusement, il n'y a pas ici de chasse au pixel précis pour trouver une zone cliquable. Il n'y a pas non plus de liste de verbes d'action affichée en bas de l'écran. Les choix ont de l'importance et modifient le cours du jeu ; celui-ci propose plusieurs fins différentes, ce qui garantit une bonne rejouabilité. On y trouve des énigmes et des visuels d'une beauté saisissante et singulière (je l'ai peut-être déjà dit), avec quelque 200 arrière-plans. Je ne les ai pas comptés - je me suis contenté de les admirer -, mais je

fais confiance aux développeurs. La carte du monde semble à la fois empreinte d'une atmosphère d'antan et bien vivante ; n'hésitez donc pas à l'explorer ! La carte se complète au fil de vos discussions avec les PNJ et vous permet d'utiliser le voyage rapide. Heureusement, le jeu ne contient pas d'énigmes lunaires ; vous devriez donc pouvoir les résoudre sans avoir recours à un guide. David possède un carnet de croquis, ce qui vous évite de devoir retourner sur place simplement pour consulter un indice nécessaire à la résolution d'une énigme, limitant ainsi les allers-retours fréquents dans de nombreux autres jeux.

Histoire

« David crée un monde simulé dont les habitants pensent et ressentent des émotions comme de vrais êtres humains. Après avoir installé un mystérieux co-processeur, il se réveille à l'intérieur du monde qu'il a façonné. Quelque chose cloche. La simulation renferme des lieux qu'il n'a jamais conçus, des créatures hostiles et des dieux qui ne devraient pas exister... »

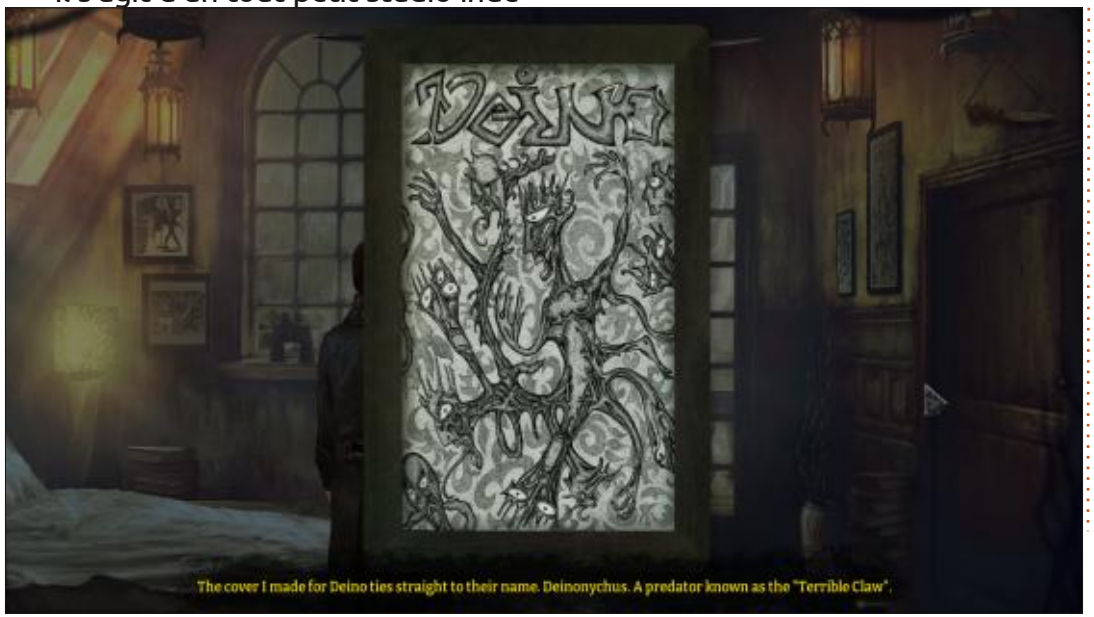
J'ai toujours été amateur d'Isekai ; il n'en a pas fallu plus pour que cette démo m'accroche et me donne envie d'en savoir plus.

Le jeu se déroule dans un futur gothique qui ne diffère pas tant que cela de notre réalité. Notre protagoniste, David, est un homme obsédé par la création d'un monde simulé, façon Matrix. Ses rêves sont hantés par la vision d'un coffre cauchemardesque qui semble vouloir l'atteindre. Un bienfaiteur inconnu lui vend le coprocesseur nécessaire pour achever son œuvre, et il se retrouve prisonnier d'un rêve (ou d'une psychose ?) où il perd tout sens de la réalité. La frontière entre sa réalité et la simulation commence à s'estomper ; vous devez alors choisir si vous souhaitez faire confiance à ces entités venues de « l'autre » réalité. C'est le genre d'histoire qui vous happe peu à peu...

Il s'agit d'un tout petit studio indépendant qui a mis tout son cœur dans ce jeu pendant de nombreuses années, et cela se voit. Le niveau de détail est impressionnant.

MISE À JOUR 1 : J'ai attendu le jour de la sortie : le prix est de 16,99 $ US et, si vous avez manqué le premier volet, vous pouvez obtenir le pack pour 20,99 $. En monnaie locale, cela revient à 161,50 NAD, ce qui est une véritable aubaine pour un nouveau jeu.

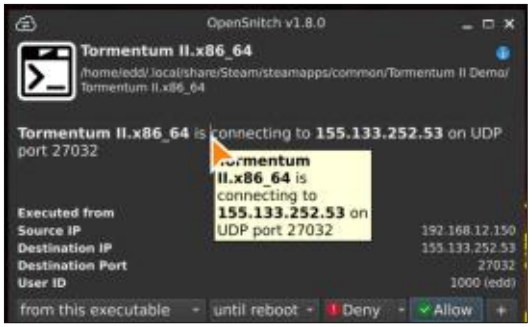
MISE À JOUR 2 : Les développeurs m'ont fait parvenir un code ; je vais donc pouvoir jouer au jeu pour de bon. Merci à eux pour la clé ! Cela dit, cette critique n'est pas sponsorisée et reflète uniquement ma propre opinion.



Conclusion

Les performances sur mon ordinateur portable ont été excellentes. Pas de ventilation excessive et le jeu s'est montré stable du début à la fin. Un seul point m'a déplu : le jeu tentait de se connecter à Internet. Ce n'est pas acceptable.

Le jeu ne révolutionne rien - il reprend une formule éprouvée - mais il cherche à l'exécuter mieux que la moyenne des « visual novels », et il y parvient avec brio. J'avais évoqué l'absence de doublage, mais je dois dire que cela ne m'a finalement pas manqué.



Erik travaille dans l'informatique depuis plus de 30 ans. Il a vu la technologie aller et venir. De la réparation de disques durs de la taille d'une machine à laver avec multimètres et oscilloscopes, en passant par la pose de câbles, jusqu'au dimensionnement de tours 3G, il l'a fait.

MÉCÈNES

DONS MENSUELS

Alex Crabtree
Alex Popescu
Andy Garay
Bill Berninghausen
Benno
Bob C
Brian Bogdan
Carl Andersen
CBinMV
Darren
Dennis Mack
Devin McPherson
Doug Bruce
Duncan Bell
Elizabeth K. Joseph
Eric Meddleton
Francis Gernet
Gary Campbell
George Smith
Henry D Mills
Hugo Sutherland
Jack
Jack Hamm
Jason D. Moss
Joao Cantinho Lopes
John Andrews
John Malon
John Prigge
Jonathan Pienaar
Joseph Gulizia
j s
JT
Katrina
Kevin O'Brien
Lee Allen
Lee Layland
Leo Paesen
Linda P
Mark Shuttleworth
Moss Bliss
Norman Phillips
Oscar Rivera
Paul Anderson
Paul Readovin
Rino Ragucci
Rob Fitzgerald
Robin Woodburn
Roy Milner
Scott Mack
Sony Varghese
Taylor Conroy
Tom Bell
Tony
Tony Hughes
Vincent Jobard
Volker Bradley
William von Hagen

DONS

2025 :
Louis W Adams Jr
Borso Zsolt
Brian Kelly
Frits van Leeuwen
Randy Brinson
Frank Dinger
Robert JERÔME
Yvo Geens

2026 :
Louis W Adams Jr

Le site actuel a été créé grâce à Arun (de notre canal Telegram) qui s'est occupé de reconstruire complètement le site, à partir de zéro, sur son temps libre.

La page Patrons aide à payer les coûts du domaine et de l'hébergement. Cet argent nous aide aussi pour la nouvelle liste des adresses mail.

Parce que plusieurs personnes ont demandé une option PayPal (pour un don ponctuel), j'ai ajouté un bouton sur le côté droit du site Web. De très sincères remerciements à tous ceux qui ont utilisé Patreon et le bouton PayPal. Leurs dons m'aident ÉNORMÉMENT.

https://www.patreon.com/fullcirclemagazine

https://paypal.me/ronnietucker

https://donorbox.org/recurring-monthly-donation

COMMENT CONTRIBUER

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

Un magazine n'en est pas un sans articles et Full Circle n'échappe pas à cette règle. Nous avons besoin de vos opinions, de vos bureaux et de vos histoires. Nous avons aussi besoin de critiques (jeux, applications et matériels), de tutoriels (sur K/X/Ubuntu), de tout ce que vous pourriez vouloir communiquer aux autres utilisateurs de *buntu. Envoyez vos articles à :

articles@fullcirclemagazine.org

Nous sommes constamment à la recherche de nouveaux articles pour le Full Circle. Pour de l'aide et des conseils, veuillez consulter l'Official Full Circle Style Guide :
https://bit.ly/fcmwriting

FCM n° 233
Date limite :
Dim. 6 septembre 2026.
Date de parution :
Vendr. 25 septembre 2026.

Envoyez vos remarques ou vos expériences sous Linux à : letters@fullcirclemagazine.org

Les tests de matériels/logiciels doivent être envoyés à : reviews@fullcirclemagazine.org

Envoyez vos questions pour la rubrique Q&R à : questions@fullcirclemagazine.org

et les captures d'écran pour « Mon bureau » à : misc@fullcirclemagazine.org

Si vous avez des questions, visitez notre forum : fullcirclemagazine.org

Équipe Full Circle

Rédacteur en chef - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster :
admin@fullcirclemagazine.org

Correction et Relecture :
Bert Jerred, Bruce Goodman, Jim Dyer Gord Campbell, , Matthew Bailey, Matthew Bulfinch, Mike Kennedy, Moss Bliss, Roy Milner, Sam Daniel, Sony, Theo Van Oosten, Victor Moisey and Wayne Solberg

Remerciements à Canonical, aux nombreuses équipes de traduction dans le monde entier et à Thorsten Wilms pour le logo du FCM.

Pour la traduction française :
https://www.fullcirclemag.fr

Pour nous envoyer vos articles en français pour l'édition française :
webmaster@fullcirclemag.fr

Pour les Actus hebdomadaires du Full Circle :

Vous pouvez vous tenir au courant des Actus hebdomadaires en utilisant le flux RSS : https://fullcirclemagazine.org/podcasts/

de retour sur Spotify:
https://open.spotify.com/show/6JhPBfSm6cLEhGSbYsGarP

et maintenant sur YouTube:
https://www.youtube.com/playlist?list=PLnv0U8wOzXu487gi5I2Isf-rQjEyKPAif

Obtenir le Full Circle Magazine :

Format EPUB - Les éditions récentes du Full Circle comportent un lien vers le fichier epub sur la page de téléchargements. Si vous avez des problèmes, vous pouvez envoyer un courriel à :
mobile@fullcirclemagazine.org

Obtenir le Full Circle en français :

https://www.fullcirclemag.fr

MÉCÈNES FCM : https://www.patreon.com/fullcirclemagazine