

Numero #23 - Marzo 2009



full circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERVISTA:
STEVE STALCUP

HOW TO:
PROGRAMMARE IN C - PARTE 7
SVILUPPO WEB - PARTE 4
DIFFONDERE UBUNTU - PARTE 2

COMANDA E CONQUISTA:
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

BRECENSIONE LIBRI:
COME DIVENTARE UNA DIVINITÀ GEEK

RISOLVERE I PROBLEMI

USANDO LA RIGA DI COMANDO





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.15



P.23



P.24



P.19



P.28



P.30



P.35

 Notizie	p.04
 Comanda e Conquista: Risoluzione dei problemi	p.06
 How-To : Programmare in C - Parte 7 Sviluppo Web - Parte 4 Diffondi Ubuntu - Parte 2	p.08 p.15 p.19
 La mia storia: Diventare un utilizzatore di Ubuntu	p.22
 Recensione libri: Come diventare una divinità geek	p.23
 Intervista: Steve Stalcup	p.24
 Lettere	p.26
 Donne Ubuntu	p.28
 Giochi Ubuntu	p.30
 Domande&Risposte	p.32
 Il mio desktop	p.33
 I migliori 5 gestori di attività	p.35
 Come contribuire	p.37
Il gruppo di traduzione italiano	p. 38

icons: KDE4 Oxygen



Tutti i testi e le immagini contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Significa che siete liberi di adattare, copiare, distribuire ed inviare gli articoli solo alle seguenti condizioni: la paternità dell'opera deve essere attribuita in qualsiasi modo (con almeno un nome, un'email o un URL) all'autore originale e al nome di questa rivista (full circle) e all'URL www.fullcirclemagazine.org (ma non attribuire il/gli articolo/i in alcun modo che lasci intendere che gli autori e la rivista abbiano esplicitamente autorizzato voi o l'uso che fate dell'opera). Se alterate, trasformate, o aggiungete informazioni all'opera, dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile.

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



EDITORIALE

Benvenuti ad un altro numero di Full Circle Magazine.

È vero quando si dice che il tempo vola quando ci si diverte. Il prossimo mese sarà il secondo anniversario di FCM. Full Circle Magazine compirà due anni il prossimo aprile e, nella celebrazione di questo (quasi) monumentale evento, FCM 24 sarà un super-numero con tantissime sorprese.

Cosa desideriamo per il nostro compleanno? Sono contento che lo abbiate chiesto. Saremmo felici di vedere FCM schiaffata nella prima pagina di SlashDot e, se possibile, in quella di Digg. Non solo ciò farà felice Robert, essere su ShashDot è lo scopo della sua vita, ma farà conoscere FCM a tanti nuovi lettori. Un numero di 25.000 lettori ogni mese è eccezionale, ma vogliamo di più. **Di più!** Lo vogliamo. Sono sicuro che ci sono ancora tante persone che non hanno mai sentito parlare di Full Circle Magazine e non possiamo permetterlo.

Gustatevi il numero di questo mese, tenetevi pronti per il numero 24 di FCM di aprile e buona fortuna per il concorso di questo mese. Ah, e continuate a mandare le vostre email!

I migliori auguri,

Ronnie

Caporedattore, Full Circle Magazine

ronnie@fullcirclemagazine.org

Questa rivista è stata creata utilizzando:



Che cos'è Ubuntu?

Ubuntu è un sistema operativo completo, perfetto per i computer portatili, i desktop ed i server. Che sia per la casa, per la scuola o per il lavoro, Ubuntu contiene tutte le applicazioni di cui avrete bisogno, compresi l'elaboratore di testi, la posta elettronica e il browser web.

Ubuntu è e sarà sempre gratuito.

Non dovete pagare alcuna licenza d'uso. Potete scaricare, utilizzare e condividere Ubuntu con i vostri amici, la famiglia, la scuola o per lavoro del tutto gratuitamente.

Una volta installato, il sistema è pronto per l'uso con un insieme completo di applicazioni per la produttività, per l'internet, per il disegno, per la grafica e per i giochi.

<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



NOTIZIE

Rilasciata Ubuntu 9.04 Beta



Sono state rilasciate in versione beta le due versioni, server e desktop, di Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope). Le nuove funzioni sono molte, alcune delle quali provenienti da upstream. Una nuova versione di GNOME, una nuova versione di X.org e un nuovo sistema di notifiche: ci sono tutte.

Visto che Ubuntu 9.04 è rilasciato con GNOME 2.26, esso ne rileva le nuove funzioni, come lo strumento di masterizzazione Brasero, un miglior supporto per il doppio monitor con un nuovo pannello di configurazione, una migliore integrazione di PulseAudio e così via. Questa beta di Ubuntu 9.04 arriva anche con X.org 1.6, mentre molte altre schede video ora usano i driver open.

Fonte: <http://www.osnews.com>

La Polizia francese: Abbiamo risparmiato milioni passando a Ubuntu

La Gendarmeria Nazionale di Francia afferma di aver risparmiato milioni abbandonando Windows nella sua infrastruttura di software desktop e sostituendolo con Ubuntu.

Ha iniziato la sua transizione al software a codice aperto nel 2005 quando sostituì Microsoft Office con OpenOffice.org. Gradualmente ha adottato altre applicazioni software, incluse Firefox e Thunderbird. Dopo il lancio di Windows Vista nel 2006, prese la decisione di eliminare gradualmente Windows e di passare in varie tappe a Ubuntu.

Al momento attuale della migrazione ha adottato Ubuntu su 5.000 stazioni di lavoro. Dietro il successo di questa migrazione, ha in piano il passaggio a Ubuntu di 15.000 postazioni entro la fine dell'anno. L'obiettivo è di portare l'intera organizzazione, e tutte le sue 90.000 postazioni, ad avere Ubuntu entro il 2015.

Un rapporto pubblicato dall'Osservatorio della Commissione Europea per l'Open Source fornisce alcuni particolari di una recente presentazione tenuta dal Tenente Colonnello della Gendarmeria

Xavier Guimard e afferma che la Gendarmeria è stata capace di ridurre il suo budget annuale per l'IT del 70 per cento senza ridurne le capacità operative.

Fonte: <http://arstechnica.com>

Sondaggio sullo sviluppo dei giochi

Il forum degli sviluppatori dei giochi liberi sta discutendo sulle possibili strade per fondare un progetto di giochi open source e ha posto le argomentazioni in un sondaggio in cui chiede alla gente cosa ne pensa. Se volete partecipare al sondaggio, fate clic sul link in basso: stanno cercando di raccogliere quanti più partecipanti possibili.

<http://tinyurl.com/opensurvey>

Congratulazioni a NEO che vince una copia di *Ubuntu For Non-Geeks*.

Peccato se non avete vinto questo mese, ma nel numero prossimo recensiremo *Ubuntu Unleashed* e avremo **tre** copie da donare!



NOTIZIE

Canonical lancia il Corso di Formazione per Ubuntu Server

Con l'espansione della sua serie di formazione su Ubuntu, Canonical sta pensando di dare vita a un corso di formazione per Ubuntu Server entro la fine dell'anno. In un articolo del suo blog Canonical, finanziatrice di Linux Ubuntu, ha scritto che il nuovo corso è progettato in risposta alle richieste sia degli studenti che dei partner.

Scrive Canonical che "Utilizzare Ubuntu in ambiente d'impresa" sarà un corso di cinque giorni pensato per amministratori di sistema di livello medio-avanzato che lavorano in organizzazioni che stanno pensando di utilizzare, o che già utilizzano, Ubuntu desktop e server in ufficio.

“I partecipanti acquisiranno le competenze necessarie per installare, configurare e mantenere Ubuntu Server Edition all'interno di una infrastruttura d'impresa”.

Fonte: <http://www.tectonic.co.za>

Rilasciato GNOME 2.26



Il team di GNOME ha rilasciato GNOME 2.26, l'ultima versione nel ramo di sviluppo 2.x. Come si sa, GNOME è un ambiente desktop open source multi-piattaforma. La versione 2.26 continua la politica di GNOME degli aggiornamenti incrementali su una base stabile e, come tale, arriva con un carico di nuove funzioni.

GNOME 2.26 include lo strumento di masterizzazione CD/DVD Brasero come applicazione standard di masterizzazione. Anche se GNOME già aveva funzioni di masterizzazione, Brasero ne introduce di nuove in GNOME come l'anteprima audio di una traccia, la divisione delle tracce, la normalizzazione del volume, il supporto completo alla multisezione, il controllo dell'integrità, un editor di copertine e il supporto a

molteplici backend di masterizzazione. Si noti che il metodo precedente di masterizzazione fa ancora parte di GNOME.

Il lavoro sulla suite di posta e groupware di GNOME, Evolution, si è concentrato sulla migrazione degli utenti da Windows. Evolution ora supporta l'importazione dei file .pst di Outlook, così come il protocollo MAPI di Microsoft Exchange. Tutto questo rende GNOME ancora più adatto al lavoro con i server Exchange.

Ci sono anche alcuni miglioramenti sul lato multimediale, come il plugin per lo scaricamento automatico dei sottotitoli nel Media Player. C'è anche una nuova applet per il controllo del volume che fa pieno uso delle funzioni audio avanzate di PulseAudio. Il vecchio mixer di Gstreamer è ancora disponibile per coloro che non utilizzano PulseAudio.

Ulteriori funzioni, tra le altre, includono la video chat in Empathy e un miglior supporto al multi monitor e ai lettori di impronte digitali.

Fonte: <http://www.osnews.com>



COMANDA E CONQUISTA

Scritto da Lucas Westermann

Ho notato che nelle ultime settimane sono stati scritti un bel po' di messaggi nei forum di Ubuntu riguardanti la risoluzione di possibili errori. Pertanto, ho deciso che tratterò alcune cose basilari che faccio quando sono alla ricerca di un problema, così da poter cercare con Google una soluzione (a meno che non riesca a correggerlo da solo). Per conoscenza generale, i file di log sono memorizzati in `/var/log/` ed esistono log di sistema (per qualsiasi cosa) e una collezione di log per applicazioni e processi.

La prima cosa che deve essere fatta se un'applicazione genera un errore all'avvio (ad es. Firefox si blocca e genera un errore dopo averlo lanciato) è lanciare l'applicazione dal terminale, in modo che ogni eventuale errore venga visualizzato nel terminale. Se questo vi restituisce un messaggio di errore, la migliore soluzione è quella di copiare ed incollare la sintesi dell'errore in Google per una ricerca,

oppure, se capite l'errore, utilizzare le informazioni per trovare cosa è necessario fare per risolvere il problema.

Un problema più difficile da risolvere è, per esempio, se una chiavetta USB non viene riconosciuta da Nautilus quando la inserite. Il primo comando da utilizzare è:

```
dmesg|tail
```

Osservate se l'output del comando contiene qualcosa che si riferisce all'inserimento della chiavetta USB, oppure qualsiasi cosa correlata al vostro problema. Se non dovesse apparire nell'output, potete provare anche ad estendere la quantità di messaggi visualizzati aggiungendo l'argomento `-n` in coda al comando ed il numero di righe che intendete visualizzare. Quindi, per vedere 14 linee di messaggi diventerà:

```
dmesg|tail -n 14
```

Altrimenti potete togliere e reinserire

la chiavetta in una nuova porta USB o controllare l'output di

```
sudo fdisk -l
```

```
lsusb
```

per vedere se mostrano qualche indicazione sul riconoscimento della vostra memoria USB. Se il dispositivo viene riconosciuto dal sistema potete, per un messaggio d'errore più dettagliato, montare il dispositivo USB manualmente e vedere perchè fallisce.

I comandi e le soluzioni precedenti si possono applicare a quasi tutte le problematiche che potrete affrontare se avete le conoscenze elementari di dove guardare. Il prossimo suggerimento, comunque, è per i tempi lenti di avvio e per vedere cosa accade esattamente quando avviate il computer, nel caso in cui qualcosa si stia bloccando causando una lunga attesa.

Questo viene fatto con un programma chiamato boot chart che è presente nei repository Ubuntu. Potete installarlo



scrivendo:

```
sudo apt-get install bootchart
```

Una volta installato, non dovrete fare altro che riavviare il computer e quindi potrete vedere il grafico risultante in eye of gnome (il visualizzatore di immagini predefinito), navigando nella cartella `/var/log/bootchart/` ed aprendo l'immagine corretta (sono nominate con la data).

Ancora, i problemi hardware possono essere verificati con il programma `lshw` che elenca le informazioni sull'hardware. Il modo più utile per fare ciò è avviarlo con il parametro `-C` e la sezione (display, network, ecc.). Quindi, ad esempio, problematiche connesse alla rete senza fili verranno verificate con:

```
sudo lshw -C Network
```

Questo comando mostra i dettagli delle periferiche di rete (con e senza fili) ed elenca tutte le informazioni possibili, dalle capacità ai driver e così via. La cosa più importante è probabilmente verificare che non sia disabilitata e che il driver sia elencato (sarà indicato nell'ultima

riga della sezione del dispositivo e indicato con "driver=[nomedeldriver]").

Un'ultima nota, se incappate in qualche errore e non siete in grado di risolverlo o correggerlo, inserite più informazioni inerenti possibili nelle vostre richieste. Troppe informazioni sono meglio di troppo poche. Ad esempio, se state lavorando ad un problema di connessione senza fili, o ad una interfaccia wireless non riconosciuta, indicate l'output di comandi come `ifconfig`, `iwconfig`, `lshw -C Network`; se si tratta di una periferica wireless USB, allora anche l'output di `lsusb`, se è PCI allora `lspci`, ecc. Questo aiuta perchè chiunque decida di aiutarvi non dovrà chiedervi ulteriori informazioni se voi indicherete tutto il necessario nel primo messaggio ed ogni risposta successiva potrebbe essere in grado di aiutarvi senza un continuo ribattere, che a volte può durare un giorno o due (a seconda del fusorario e dell'ora della vostra richiesta). Semplicemente tenete a mente che più informazioni vengono fornite, più informazioni avrà a disposizione qualcuno che dovrà lavorare per risolvere un problema che non può vedere nè risolvere fisicamente.

Questo articolo è stato creato per essere una guida utile nel dare alle persone un punto di partenza quando tentano di risolvere autonomamente dei problemi o per aumentare le possibilità di ottenere supporto quando è necessario chiederne. Non è certamente esaustivo, nè i comandi indicati sono stati spiegati interamente. Ciascun comando può essere studiato nelle pagine del manuale (utilizzando il comando "man" illustrato in un articolo precedente di C&C) e l'uso stesso dei comandi vi aiuterà molto nel loro apprendimento.

Ulteriori letture:

<http://www.troubleshooters.com/tpromag/200007/200007.htm>



Lucas ha imparato tutto quello che sa danneggiando

ripetutamente il suo sistema, non avendo nessuna alternativa ha quindi dovuto imparare come ripararlo. Quando trova del tempo, scrive anche un blog su <http://lswest-ubuntu.blogspot.com>.



HOW-TO

Scritto da Elie De Brauer

PROGRAMMARE IN C - PARTE 7

VEDI ANCHE:

FCM nn. 17-22 - Program. in C - Parti 1-6

DISPONIBILE PER:

ubuntu kubuntu xubuntu

CATEGORIE:

Sviluppo Grafica Internet Multimedia Sistema

DEVICES:

CD/DVD HardDrive USB Drive Laptop Wireless

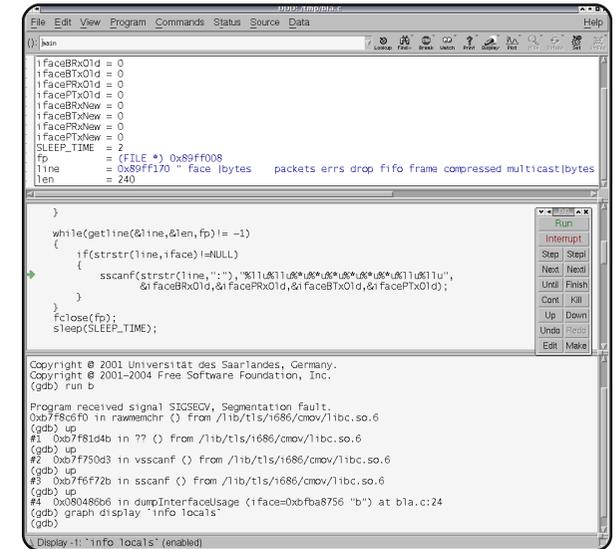
Nella sesta parte di questa serie, abbiamo mostrato alcuni metodi non-intrusivi per esaminare le applicazioni. In questo articolo presenteremo alcuni strumenti che ci permetteranno di scavare più a fondo, di effettuare analisi post-mortem e di esaminare il funzionamento interno di un'applicazione. Per quanto strace/ltrace/valgrind siano degli strumenti molto utili, mostrano soltanto in parte ciò che realmente

succede; strace, ad esempio, mostra solo le chiamate di sistema mentre valgrind mostra solo cosa succede quando viene (de)allocata la memoria. Lo strumento di cui parleremo in questo articolo si chiama gdb (Il debugger GNU), uno strumento per il quale non esistono limiti: se c'è qualcosa relativo ad una applicazione che volete esaminare, GDB è lo strumento per farlo. In una normale sistema Ubuntu, gdb può essere installato con il comando:

```
sudo apt-get install gdb
```

Tutti gli IDE dei sistemi Linux che permettano il debugging normalmente utilizzano la modalità testuale di gdb come backend. Focalizzeremo la nostra attenzione sull'uso di gdb da riga di comando ma sappiate che, quando il debugging comincia a diventare particolarmente complicato, può essere utile avere una visualizzazione grafica della situazione. Uno dei più vecchi frontend grafici per gdb è **ddd** (Data Display Debugger) e può essere installato con il comando:

```
sudo apt-get install ddd
```



Qui sopra c'è un'immagine di ddd all'opera. È composto da tre larghi pannelli. In alto si può vedere il pannello dei dati dove vengono mostrate le variabili e dove è possibile navigare nel loro contenuto. Nel centro si può vedere il pannello del sorgente dove è mostrato il codice sorgente: qui è possibile inserire i breakpoint. Il pannello alla base permette di visualizzare le interazioni con gdb. Qui possono essere scritti i comandi gdb che possono essere lanciati, in alternativa, facendo clic sui relativi pulsanti.



L'esempio di questo articolo si chiama ifstat. Esiste già un'applicazione ifstat su Ubuntu ma questa, che funziona in modo simile, è più semplice. L'applicazione è presentata nel Listato 1 e nel Listato 2. L'obiettivo dell'applicazione è di mostrare, ogni 2 secondi, gli indici di traffico di una data interfaccia di rete. È, fondamentalmente, un loop while (righe 29-49) che legge /proc/dev/net e stampa la velocità in ingresso e in uscita di una determinata interfaccia di rete sia in kilobytes al secondo che in pacchetti al secondo. La stessa funzione main (righe 51-60) è piuttosto semplice. Controlla che ci sia un parametro passato dalla riga di comando. Questo parametro sarà il nome dell'interfaccia che l'utente vuole controllare. Se nessun parametro, o troppi parametri, vengono passati, viene mostrato un messaggio che spiega all'utente come utilizzare l'applicazione. Finora abbiamo visto alcuna novità tutte contenute nella funzione parseDevFile() (righe 5-28) che ci accingiamo ad analizzare qui di seguito. Questa funzione apre /proc/dev/net e ne analizza il contenuto: i contatori ai quali siamo interessati, saranno memorizzati

```
01. #include <stdio.h>
02. #include <stdlib.h>
03. #include <string.h>
04. #include <unistd.h>
05. typedef unsigned long long ull
06. int parseDevFile(const char * iface, ull *bRx, ull *pRx,
07.                 ull *bTx, ull *pTx)
08. {
09.     FILE * fp = NULL;
10.     char * line = NULL;
11.     unsigned int len = 0;
12.     fp = fopen("/proc/net/dev", "r");
13.     if(fp==NULL)
14.     {
15.         return -1;
16.     }
17.     while(getline(&line,&len,fp) != -1)
18.     {
19.         if(strstr(line,iface)!=NULL)
20.         {
21.             sscanf(strstr(line,":")+1,"%llu%llu%*u%*u%*u%*u%*u%*u%*u%llu%llu",
22.                   bRx, pRx, bTx, pTx);
23.         }
24.     }
25.     fclose(fp);
26.     free(line);
27.     return 0;
28. }
```

Listato 1: ifstat.c (parte 1)

tramite i puntatori bRx, pRx, bTx e pTx che vengono passati alla funzione chiamata. Passando i puntatori, saremo in grado di cambiarne i valori dall'interno della funzione stessa. La funzione restituirà 0 in caso di successo oppure -1 nel caso non si riesca ad aprire il file.

In questo esempio apriremo, per la prima volta, un file: alla riga 9 viene dichiarato un puntatore al file. La riga 12 contiene la chiamata a fopen() (per ulteriori dettagli man fopen). Il primo argomento è il file che vogliamo aprire, il secondo argomento dice come vogliamo aprire questo file. In questo caso "r" significa che vogliamo aprire il file in sola lettura. Una volta che abbiamo terminato la lettura del file, lo chiudiamo utilizzando fclose() alla riga 25.

I/O in stile C

Discutiamo la modalità di I/O in stile C: le chiamate fopen(), fclose(), fread() e fwrite() sono parte dello standard C e dovrebbero essere disponibili in qualsiasi piattaforma. open(), close(), read() e write(), invece, sono parte dello standard POSIX e sono, in effetti, delle chiamate interne di sistema.

```
29. void dumpInterfaceUsage(const char * iface)
30. {
31.     ull ifaceBRxOld=0, ifaceBTxOld=0, ifacePRxOld=0, ifacePTxOld=0;
32.     ull ifaceBRxNew=0, ifaceBTxNew=0, ifacePRxNew=0, ifacePTxNew=0;
33.     const int SLEEP_TIME = 2;
34.
35.     if(parseDevFile(iface,&ifaceBRxOld,&ifacePRxOld,&ifaceBTxOld,&ifacePTx
Old)==-1) return;
36.     sleep(SLEEP_TIME);
37.     while(1)
38.     {
39.         if(parseDevFile(iface,&ifaceBRxNew,&ifacePRxNew,&ifaceBTxNew,&ifac
ePTxNew)==-1) return;
40.         printf("%s In: %8.2f kbyte/s %5llu P/s Out: %8.2f kbyte/s
%5llu P/s\n", iface,
41.             (ifaceBRxNew-ifaceBRxOld)/(SLEEP_TIME * 1024.0),
42.             (ifacePRxNew-ifacePRxOld)/SLEEP_TIME,
43.             (ifaceBTxNew-ifaceBTxOld)/(SLEEP_TIME * 1024.0),
44.             (ifacePTxNew-ifacePTxOld)/SLEEP_TIME);
45.         ifaceBRxOld=ifaceBRxNew; ifaceBTxOld=ifaceBTxNew;
46.         ifacePRxOld=ifacePRxNew; ifacePTxOld=ifacePTxNew;
47.         sleep(SLEEP_TIME);
48.     }
49. }
50.
51. int main(int argc, char **argv)
52. {
53.     if(argc != 2)
54.     {
55.         printf("Usage: %s interfacename\n", argv[0]);
56.         exit(1);
57.     }
58.     dumpInterfaceUsage(argv[1]);
59.     return 0;
60. }
```

Listato 2: ifstat.c (parte 2)



Solitamente viene utilizzato `fread()` quando si vuole leggere un file. Ma, dando uno sguardo alla pagina del manuale, si può vedere come, per usare questa funzione, sia necessario specificare un buffer, la dimensione di un elemento e il numero di elementi da leggere: nel nostro caso non sarebbe per niente conveniente. Ecco perché utilizzeremo `getline()`; questa funzione richiede un puntatore a puntatore come primo argomento e un puntatore ad un intero come secondo argomento. Internamente, questa funzione, leggerà comunque un'intera riga e ne copierà il contenuto nel buffer passato come argomento o, nel caso in cui il buffer non abbia abbastanza spazio, in un nuovo buffer appositamente allocato (vedere man `getline` per i dettagli). Tutto quello che dovremo fare è ricordarci di liberare i puntatori che `getline` ha allocato per noi (Riga 26).

Le righe 19-24 effettuano l'analisi delle righe lette dal file. La riga 19

controlla che il nome dell'interfaccia sia contenuta all'interno della riga che abbiamo letto (segnalando quindi che abbiamo letto un numero sufficiente di righe). Se la riga risulta essere quella corretta, verrà utilizzata la funzione `sscanf()` per convertire i valori della riga nelle variabili `unsigned long long` utilizzate dall'applicazione. Notate che il simbolo "*" all'interno della stringa di formattazione significa che non siamo interessati a quei particolari valori.

A questo punto, compilata e mandata in esecuzione, l'applicazione restituirà il seguente output relativo, nel mio caso, all'analisi dell'attività del mio collegamento wireless.

I bug

Sfortunatamente l'argomento di questo articolo è il debugging e, nonostante l'applicazione sembri funzionare correttamente è ben lontana dall'essere perfetta. Notate che abbiamo effettuato la compilazione passando il flag `-ggdb` al compilatore: questo fa sì

che i simboli di debug siano contenuti all'interno del file binario permettendo al debugger di ottenere informazioni più precise.

Se proviamo a far partire l'applicazione e passiamo per sbaglio la lettera "b" come nome dell'interfaccia, ecco quello che succederà:

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat b
Segmentation fault
```

Ecco cosa è successo: apparentemente l'applicazione ha cercato di accedere ad alcuni indirizzi della memoria che non le appartenevano. Ciò non è piaciuto al kernel che ci ha restituito il segnale `SIGSEGV`. Come risultato, l'applicazione viene terminata. Due sono le possibilità che possono essere adottate in questa situazione. Potremmo far partire l'applicazione all'interno del nostro debugger ed effettuare un po' di live-debugging. Oppure potremmo ottenere un file core ed effettuare un po' di debugging post-mortem. Se dovesse capitarvi una cosa simile con uno qualsiasi dei pacchetti della vostra distribuzione e vorrete

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gcc -ggdb -o ifstat ifstat.c
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat wlan0
wlan0 In:      1.36 kbyte/s      16 P/s  Out:      1.50 kbyte/s      16 P/s
wlan0 In:    103.25 kbyte/s     84 P/s  Out:      4.61 kbyte/s     54 P/s
wlan0 In:      1.29 kbyte/s     15 P/s  Out:      1.50 kbyte/s     16 P/s
```



compilare un bug report, sappiate che la gente vi richiederà il core file. È utile sapere come creare questi core file, ecco perché sarà la prima cosa che faremo.

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ulimit -c unlimited
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat -b
Segmentation fault (core dumped)
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ls -hal core
-rw----- 1 edb edb 280K 2009-03-07 13:33 core
```

Con ulimit si possono inserire dei limiti a determinate risorse: la dimensione del file core è una di queste risorse e, normalmente, tale limite è settato a 0. Nel momento in cui settiamo questo limite a unlimited le applicazioni possono scaricare su di un file core (in un file core viene scaricato lo stato della memoria utilizzata da un'applicazione). Potremo quindi analizzarlo utilizzando gdb (ebbene sì).

Cosa abbiamo fatto? Abbiamo lanciato gdb e gli abbiamo passato come argomenti il nostro file binario e il file core. gdb ci ha informato che l'applicazione è stata terminata a causa di una violazione nell'accesso al

segmento [di memoria]. Abbiamo dato il comando where e gdb ci ha risposto con un backtrace (una lista di tutte le funzioni che sono state invocate). Possiamo vedere che l'esecuzione è iniziata in main, quindi è passata a dumpInterfaceUsage e successivamente in parseDevFile che ha chiamato sscanf. Perciò si sarebbe portati a pensare (e solitamente si è nel giusto) che il problema risieda nel codice che abbiamo appena scritto e non nelle librerie che vengono utilizzate. Partiremo perciò dall'ipotesi di aver commesso qualche errore nella chiamata alla funzione sscanf(). Per accertarcene chiediamo a gdb di mettere in evidenza la variabile

line: ci accorgiamo che l'applicazione si blocca alla riga che contiene una "b" (che abbiamo passato come nome dell'interfaccia) e che la funzione strstr(), che cerca il carattere ":", ci restituisce NULL poichè non è stato trovato alcun ":" nella riga analizzata. Per questo motivo sscanf cerca di leggere dall'indirizzo di memoria 1.

Per avere lo stesso effetto in una sessione live, basta eseguire gdb passandogli il file binario come primo argomento. Al prompt di gdb basterà dare il comando run seguito dal primo argomento. Potrete ottenere le stesse

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gdb ifstat core
GNU gdb 6.8-debian
Copyright (C) 2008 Free Software Foundation, Inc.
License GPLv3+: GNU GPL version 3 or later
<http://gnu.org/licenses/gpl.html>
This is free software: you are free to change and redistribute it.
There is NO WARRANTY, to the extent permitted by law.  Type "show
copying"
and "show warranty" for details.
This GDB was configured as "i486-linux-gnu"...
```

```
warning: Can't read pathname for load map: Input/output error.
Reading symbols from /lib/tls/i686/cmov/libc.so.6...done.
Loaded symbols for /lib/tls/i686/cmov/libc.so.6
Reading symbols from /lib/ld-linux.so.2...done.
```

NOTA: e molti altri errori libc.so.6.



informazioni:

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$gdb
ifstat
(gdb) run b
Starting program:
/home/edb/fullcircle/c-7/ifstat b
Program received signal SIGSEGV,
Segmentation fault.
0xb7fd26c7 in rawmemchr () from
/lib/tls/i686/cmov/libc.so.6
```

Ma, questa volta, senza utilizzare il file core. Quello che segue (sulla destra) è l'output della sessione live.

Facendo partire l'applicazione e passandogli "bla" come parametro abbiamo visto che tutti i nostri livelli rimangono a zero. Decidiamo quindi di approfondire. Se c'è un errore, sospettiamo che questo avvenga all'interno di parseDevFile, perciò, digitando break parseDevFile, chiediamo a gdb di registrare un breakpoint non appena questa funzione venga chiamata. Questo significa che l'applicazione comincerà a lavorare normalmente ma si interromperà e ci presenterà il prompt di gdb ogni qual volta venga raggiunto il breakpoint. Dopo aver registrato il breakpoint facciamo ripartire l'applicazione e otteniamo il prompt di gdb nel momento in cui

viene raggiunto il breakpoint. Decidiamo di camminare all'interno di questa funziona rilasciando una serie di comandi steps (che equivale ad eseguire una singola linea di codice). Dopo la chiamata a fopen() controlliamo che il puntatore al file sia valido: sembrerebbe di sì. Decidiamo quindi di mettere un display (ovvero mostrare un'espressione ogni volta) sul puntatore alla variabile line che

contiene la nostra stringa (l'output è stato tagliato per favorire la formattazione). Notiamo che passiamo attraverso il loop while senza che la funzione sscanf venga mai chiamata. Possiamo quindi concludere che l'interfaccia "bla" non esiste.

Quando emettiamo il comando cont per continuare l'esecuzione,

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gdb ifstat
(gdb) break parseDevFile
Breakpoint 1 at 0x80485da: file ifstat.c, line 11.
(gdb) run bla
Starting program: /home/edb/fullcircle/c-7/ifstat bla
Breakpoint 1, parseDevFile (iface=0xbf96175d "bla", bRx=0xbf961290,
pRx=0xbf961280, bTx=0xbf961288, pTx=0xbf961278) at ifstat.c:11
11      FILE * fp = NULL;
(gdb) step
12      char * line = NULL;
(gdb) step
13      unsigned int len = 0;
(gdb) step
15      fp = fopen("/proc/net/dev", "r");
(gdb) step
16      if(fp==NULL)
(gdb) print fp
$1 = (FILE *) 0x9e20008
(gdb) step
21      while(getline(&line,&len,fp)!= -1)
(gdb) display line
1: line = 0x0
(gdb) step
23          if(strstr(line,iface)!=NULL)
```

NOTA: e molti errori "line = 0x9e20170".



noteremo che, la prossima volta che il programma incontra il breakpoint, verremo reindirizzati al prompt di gdb.

Conclusioni

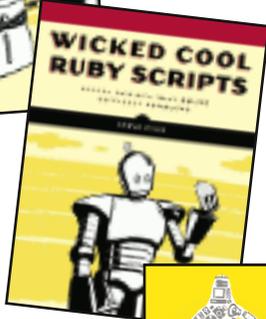
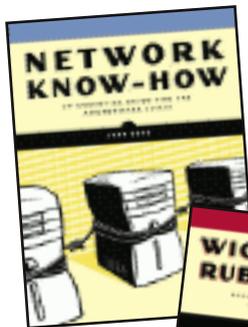
In questo articolo abbiamo introdotto il concetto di I/O in stile C e l'utilizzo di getline() ma abbiamo anche avuto una panoramica sull'utilizzo di gdb. A causa dei limiti di spazio abbiamo avuto l'opportunità di grattare solo la superficie di gdb. Speriamo comunque di aver dato

l'opportunità al lettore di capire come gdb permetta di esaminare il modo in cui un'applicazione venga eseguita: di come faccia uso del sistema. Faccio inoltre un appello a chiunque lavori con applicazioni in C affinché cominci ad imparare come funziona gdb poiché può rivelarsi uno strumento estremamente utile quando sia richiesto di capire cosa non va in un'applicazione. Per quel che riguarda gli esercizi per questo articolo, aggiustate l'applicazione! Assicuratevi che venga stampato un avviso quando

non venga trovata un'interfaccia e cercate di rendere la ricerca dell'interfaccia un po' più intelligente.



Elie De Brauer è un belga fanatico di Linux, attualmente impiegato come ingegnere del software embedded in una compagnia di comunicazioni via satellite di fama mondiale. Oltre a passare il tempo con la sua famiglia, gli piace giocare con la tecnologia e passa i giorni aspettando che la Blizzard rilasci finalmente Diablo III.



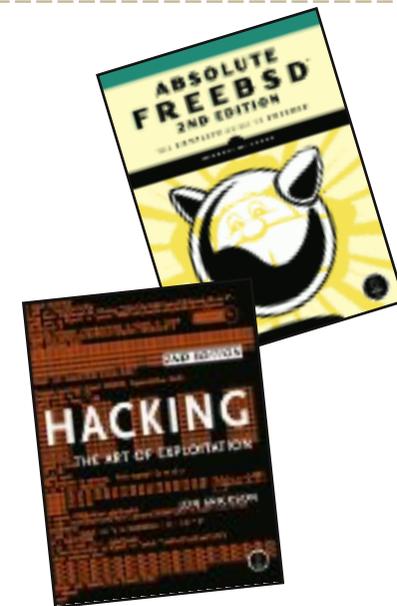
**no starch
press**

"the finest in geek entertainment"™

<http://nostarch.com/>

Supporters of Full Circle magazine

'How To Be A Geek Goddess' is reviewed on [page 23](#) of this issue.





HOW-TO

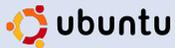
Scritto da Brett Alton

SVILUPPO WEB - PARTE 4

VEDI ANCHE:

FCM nn. 20 - 22 - Svil. Web Parti 1 - 3

DISPONIBILE PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



I linguaggi di programmazione sono intesi ad automatizzare le operazioni e a rendere la vita più semplice. PHP non fa eccezione.

Tuttavia, PHP, pur essendo ottimo, semplice da usare, o largamente diffuso (si stimano 20 milioni di installazioni ed è usato da siti web e programmi come Facebook, Wikipedia (Mediawiki), Digg, Wordpress, Yahoo! e molti

altri), non è il linguaggio di programmazione fondamentale usato su Internet. Nè il migliore.

Sono disponibili diversi linguaggi di programmazione per gli sviluppatori web, inclusi (ma non solo) Python, Perl, Ruby (e Ruby On Rails), Java (JSP), ASP, ASP.net, ecc... Addirittura, se volete addentrarvi in qualche programmazione esoterica, potete persino usare C, C++ o molti altri linguaggi di programmazione a basso livello.

Quello che vi occorre capire, però, è che ogni linguaggio è diverso e ha i suoi diversi scopi e usi. Alcuni sono procedurali, altri sono orientati agli oggetti e altri ancora sono un misto dei due. Se volete provare Python, fate pure! Io ne incoraggio sempre l'uso. Inoltre è un ottimo metodo per conoscere altri linguaggi di programmazione, vero? Alcuni datori di lavoro vi assumeranno solamente se avete esperienza con ASP.net, mentre piacerete ad altri se conoscete solo Python e PHP. Imparate ciò che vi è più congeniale e ciò che detta l'industria

(se siete interessati al denaro!).

Il vostro primo sito web

Assumendo che voi abbiate creato il vostro primo sito web dopo la lettura della seconda parte di questa serie sullo sviluppo web su Full Circle numero 21, continueremo a modificare il file "index.html" che abbiamo salvato nella cartella localhost.

Rendere il vostro sito web dinamico

La modifica di molte pagine diventerà presto una seccatura se vorrete aggiungere, ad esempio, una pagina chiamata "birds.html", oppure modificare il piè di pagina di tutto il sito perché siamo ora, ad esempio, nel 2010. Con PHP potete rendere le vostre pagine dinamiche dividendole in sezioni e rendendole modulari.

Per prima cosa metteremo il codice CSS in un file esterno. Non è obbligatorio, ma è una buona abitudine e dovrete farlo per



quasi tutti gli aspetti del vostro sito web (CSS, Javascript, PHP o qualsiasi cosa che si ripete in tutto il sito).

Mettete il codice (sotto) in un file chiamato "screen.css" e posizionatelo in una nuova cartella chiamata "css".

Nella pagina index.html cancellate:

```
<style type="text/css"></style>
```

e sostituitelo con:

```
<link rel="stylesheet"
type="text/css"
```

```
*{
    color: #ecec;
    font-family: 'DejaVu Sans', sans-serif;
}
body{
    background-color: #212122;
}
#footer{
    border-top: 1px solid #ccc;
}
#footer p{
    font-size: 80%;
    text-align: center;
}
```

```
href="css/screen.css" />
```

Avete appena separato correttamente il vostro CSS dall'HTML.

Ora per rendere il resto del sito più modulare, prendete il codice che inizia con <!DOCTYPE> e termina con "<body>" e mettetelo in un file chiamato "header.php" posizionato nella cartella "inc".

Fate la stessa cosa per "<p>Menu:</p>" e "" e inserite il codice nel file "menu.php" nella cartella "inc".

Infine create il file "footer.php" sempre nella cartella "inc". Il contenuto dovrebbe iniziare con "<div id="footer">" e terminare con "</html>".

Copiate il resto del codice da "<div id="content">" fino al tag "</div>" proprio prima di "<div id="footer">" e inseritelo in un file chiamato "index.php", direttamente nella cartella "localhost", vicino a "index.html".

Adesso potete cancellare "index.html" in quanto non vi serve più.

A questo punto la vostra cartella localhost dovrebbe contenere i seguenti file e cartelle:

```
localhost/
  css/
    screen.css
  inc/
    footer.php
    header.php
    menu.php
  index.php
```

In cima alla pagina "index.php" inserite il seguente codice:

```
<?php include
('inc/header.php'); ?>
```

l'inclusione del file menu.php va messa dove dovrebbe comparire il menu stesso:

```
<?php include
('inc/menu.php'); ?>
```

e infine il codice seguente nel fondo della pagina:

```
<?php include
('inc/footer.php'); ?>
```

Il lettore astuto si sarà accorto



che tutto ciò che abbiamo fatto è prendere il codice dell'intestazione, del menu e del piede di pagina, inserirlo in file esterni come abbiamo fatto per il nostro CSS e infine includerli nel nostro file "index.php".

Avete iniziato, inoltre, a scrivere il vostro primo codice PHP e la vostra prima funzione PHP (la funzione include()). Ogni volta che scriverete codice PHP è importante che:

(1) il nome del file termini con .php

e

(2) il codice PHP venga

```
<?php
    include ('inc/header.php');
?>
<div id="content">
<?php
    switch($_GET['page'])
    {
        default:
        case 'home':
            echo '<h1>My First Website!</h1><p>Hello, and welcome to my first website!
                Please bear with me as I am just getting started in web development,
                but there will be much more to come soon!</p>';
            break;
        case 'dogs':
            echo '<p>I like dogs!</p>';
            break;
        case 'cats':
            echo '<p>I like cats!</p>';
            break;
        case 'lizards':
            echo '<p>I like lizards!</p>';
            break;
    }
?>
<?php
    include ('inc/menu.php');
?>
</div>
<?php
    include ('inc/footer.php');
?>
```



racchiuso tra i tag PHP "<?php ?>"

Ci sono eccezioni a questa regola (come con la maggior parte di ciò che ho menzionato finora), ma queste abitudini sono le migliori per sicurezza, convenienza e consistenza.

Se navigate su <http://localhost/index.php>, non noterete alcuna differenza tra il file "index.html" che avete precedentemente creato e il nuovo file "index.php".

PHP, l'istruzione switch

Come ultima cosa, per la nostra introduzione a PHP, vi presenterò l'istruzione switch.

Inserite il codice scritto nella pagina precedente nel file "index.php" cancellando ogni altra cosa.

L'istruzione switch cattura la variabile "page" dalla query string (qualsiasi cosa dopo l'URL, dietro il punto interrogativo(?) costituisce la query string, n.d.t. stringa di interrogazione).

Il formato corretto della query string dovrebbe essere:

`http://example.com?variable=5`

La useremo tra qualche secondo.

Avrete sicuramente notato i casi che l'istruzione switch accetterà: "home" "dogs" "cats" e "lizards". Il contenuto predefinito sarà utilizzato se nessuno dei casi menzionati prima sia indicato (esempio `http://localhost/index.php?page=birds`). Questo non è il modo più efficace per trattare una query string errata, ma è comunque un inizio.

Ora, nella pagina `/inc/menu.php`, modificate il codice in questo modo:

```
<p>Menu:</p>
<ul>
<li><a
href="index.php?page=home">Home</a><
/li>
<li><a
href="index.php?page=dogs">Dogs</a><
/li>
<li><a
href="index.php?page=cats">Cats</a><
/li>
<li><a
href="index.php?page=lizards">Lizard
s</a></li>
</ul>
```

Questo codice vi permette di passare una variabile chiamata "page" a

"index.php" con il contenuto "home" "dogs" "cats" e "lizards" che dipende dal collegamento selezionato.

Potrete vedere che riuscirete a navigare su ogni pagina senza alcun problema e attesterete il cambiamento delle pagine.

Provate a sperimentare da soli, aggiungete una quinta pagina chiamata "birds" e vedete se riuscite a far funzionare il tutto.

Notate, comunque, che questa è un'introduzione basilare al PHP. Quando si creano siti web che utilizzano le inclusioni occorre considerare anche il fattore sicurezza (tipo l'accesso diretto ai vostri file di inclusione nella cartella "inc"), ma ne parlerò un'altra volta.



Brett Alton è un entusiasta di Ubuntu, tecnico di computer e ingegnere software di Toronto, Canada



HOW-TO

Scritto da Grant Paton-Simpson

DIFFONDI UBUNTU - PARTE 2

VEDI ANCHE:

FCM n. 22 - DIFFONDI UBUNTU - PARTE 1

DISPONIBILE PER:

ubuntu kubuntu xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Perché dovremmo preoccuparci di convincere le altre persone a provare Ubuntu? Non basta il fatto che sia possibile usarlo se lo vogliamo? Perché dovremmo essere ossessionati dall'attaccare sempre Windows (o Apple OS X)? Queste sono le cose che ho sentito dire dai blogger.

In risposta, queste sono le quattro ragioni principali per cui dovremmo incoraggiare la crescita di Ubuntu

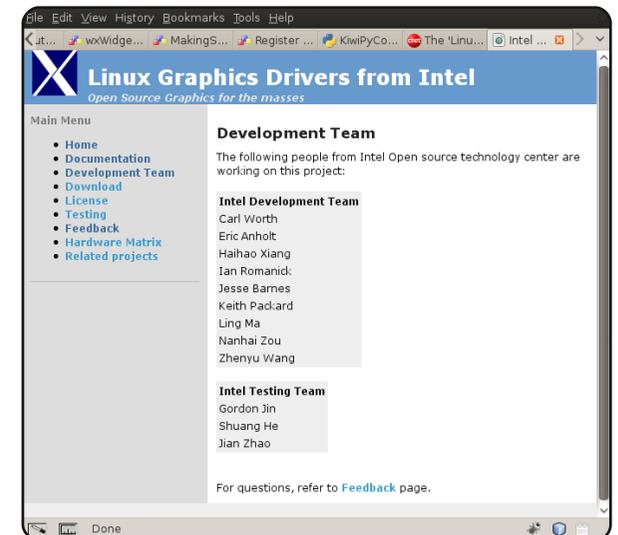
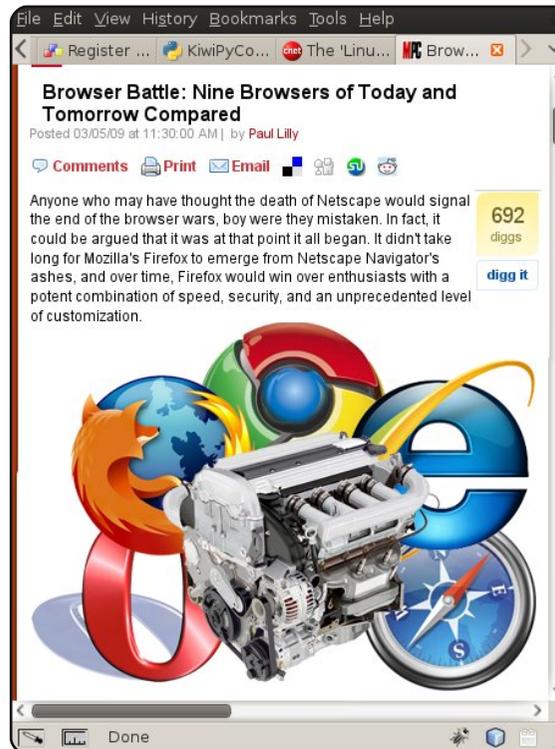
sul desktop.

Incrementare il supporto dei produttori di hardware e software

L'idea principale è quella della massa critica. Quando Firefox raggiunse la massa critica, si riaccese la guerra dei browser, per gli sviluppatori Internet divenne un luogo migliore in cui lavorare e i costi di hosting web

precipitarono una volta che si potevano usare tecnologie diverse da quelle Microsoft. Anche gli utenti di Internet Explorer ricevettero enormi benefici visto che Microsoft era costretta a rimettersi in gara.

Allo stesso modo, una volta che il desktop Linux raggiungerà un certo livello di utilizzo, sarà difficile, per i produttori di hardware e software, ignorarlo. Ciò significherà avere driver migliori e più versioni native per Linux di applicazioni importanti. Questo sta





già cominciando ad accadere.

Ridurre i costi del software abituale

Il software si è ridotto moltissimo in termini di costi. Alla fine degli anni 80, WordPerfect 4.2 per DOS mi costò 1.500 \$ neozelandesi. Con la stessa cifra oggi compro un buon PC desktop e un piccolo notebook, incluso tutto il software. Il software open source, come Ubuntu, ha accelerato la sua crescita. Le grandi aziende di software non hanno un bisogno naturale di fare grandi profitti e il software che diventa un bene di consumo è una bella novità per gli utenti.

Incoraggiare la competizione e l'innovazione

I monopoli sono uno svantaggio per i consumatori, specie quando la manomorta di un monopolio in un'area è capace di estendersi in un'altra. Una comunità Linux attiva e in crescita può dare vita a categorie di innovazione totalmente nuove. La stagnazione della navigazione web (assenza della navigazione a schede, lentezza del javascript, ecc.) con Internet Explorer 6 mise in luce i pericoli del

dipendere da una sola azienda come fonte d'innovazione. Di conseguenza, ecco perché noi saremmo lieti di vedere competizione da altre distribuzioni Linux, visto che mantiene attiva la pressione: per esempio, aumentare la velocità d'avvio del sistema.

Supportare la rivoluzione dei media futuri

Il Digital Rights Management (DRM, la gestione dei diritti digitali) sta per

essere rimosso dalla musica, ma i contenuti visivi sono ancora difficili da ricercare, accedere e visualizzare nel rispetto delle leggi. Dovremmo essere capaci di fare cose come trovare le vecchie serie televisive su Internet e pagare un prezzo ragionevole per scaricarle. Il DRM fa sì che i cartelli dei media ignorino le richieste del pubblico, e ciò dovrebbe essere combattuto. Diversamente da Vista, Ubuntu non supporta il DRM e questa è un'altra ragione per cui dovremmo supportare Ubuntu.

Come promuovere Ubuntu

Sicurezza

Sì, un utente disattento o credulone può compromettere la sicurezza di qualunque sistema informatico e Windows è troppo rischioso per il comune utente desktop. A parità di condizioni, Ubuntu fornisce loro una sicurezza molto superiore. Ho visto molti PC con Windows talmente infestati che funzionavano come dei 286.

L'uso di un computer sta diventando sempre più uso di Internet e Ubuntu è perfetto per





questo scopo.

Prezzo

Il prezzo reale di un PC con Windows include l'hardware, il sistema operativo, le applicazioni, oltre a tutta la protezione che bisogna comprare (per evitare che qualcuno ne prenda il controllo). Poi c'è il lavoro continuo di mantenere aggiornati i sistemi di sicurezza e di avviarne i vari controlli e test. Il costo totale di possesso è più alto di quel che possa sembrare.

Già, Linux ha un impatto sul costo del software. La scelta di Linux sui netbook ha sostanzialmente limitato la capacità di Microsoft di trarre profitti dal monopolio di XP sulla stessa piattaforma. Sarà interessante vedere che impatto avrà ciò sul prezzo del sistema operativo.

Comunità

La comunità è una delle cose migliori in Ubuntu: la disponibilità, l'atteggiamento positivo e l'impressione che gli altri ti aiutino non solo per fare soldi.

Facilità d'utilizzo

Ubuntu ha a disposizione tantissime applicazioni di alto livello, inclusi Firefox, Thunderbird, OpenOffice, GIMP, VLC, Pidgin, Inkscape, Rhythmbox, Transmission (BitTorrent) e Brasero (masterizzazione CD, ecc.). Ho detto che sono tutti gratis?

Lati oscuri

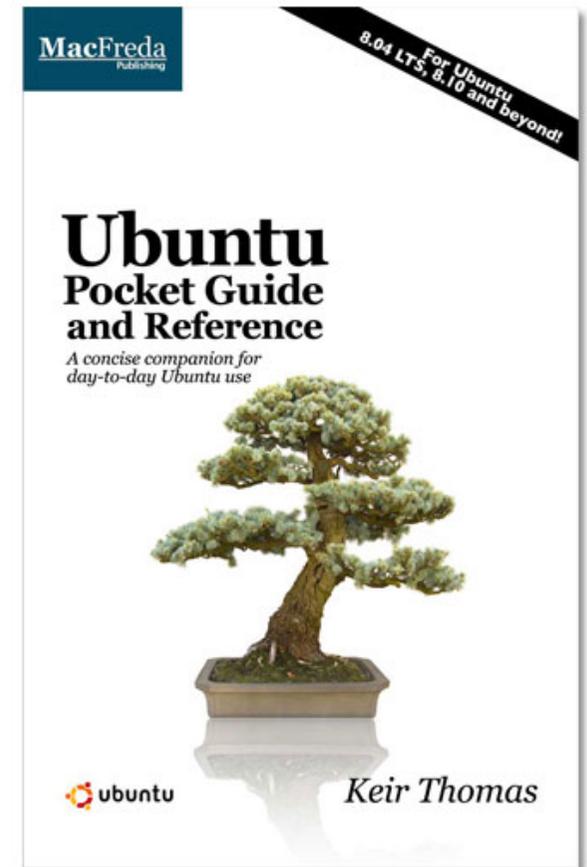
Il desktop Linux non è la risposta giusta per tutti. Non tutte le applicazioni Windows girano bene con Wine e, qualche volta, non esistono alternative Linux, specialmente sul versante delle applicazioni aziendali specialistiche. Oggi con la virtualizzazione, possibile per l'utente ordinario, ciò non è un problema, anche se continua ad esserlo per alcuni utenti.

Conclusione

Il desktop Linux è importante e promuovere Ubuntu è al momento la strada migliore per supportarlo.



Grant Paton-Simpson è uno sviluppatore software di Auckland, Nuova Zelanda, con un dottorato in Sociologia. Sposato con Elizabeth, ha 4 bambini vivaci e un lavoro di realizzazione di basi di dati personalizzati (<http://www.p-s.co.nz>).



Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com
or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



LA MIA STORIA DIVENTARE UN UTENTE UBUNTU

Scritto da Lars Blomgaard

Circa 6 anni fa tentai di installare Fedora (FC 3) sul mio PC desktop, perché avevo bisogno di far girare un server Web semplice per un esperimento scolastico. Poiché era il mio primo approccio con Linux, sono andato in confusione e non ho avuto il coraggio di approfondirne l'installazione. A quel tempo pensai che le informazioni fossero scarse (probabilmente le informazioni erano accessibili, ma non le trovai). Così decisi di installare Windows e di far girare XAMPP per risolvere il mio problema.

All'università uno dei miei insegnanti mi consegnò un CD con Ubuntu 5.04; fu la mia prima esperienza con la distribuzione Ubuntu. Iniziammo (i miei amici ed io) con l'installare Ubuntu su uno dei desktop della scuola per vedere come funzionava. Poiché non avevamo una grande esperienza con l'uso del terminale e l'installazione di un server Web, utilizzammo la macchina solo per la navigazione. Mi piacque immediatamente l'aspetto del

desktop e il fatto che ci fosse una nuova versione ogni sei mesi. Vidi anche che se avevo bisogno di aiuto c'era una comunità pronta a rispondere alle mie domande.

Quando ho visto l'installer wubi per la prima volta, ho deciso di provarlo assolutamente. All'inizio mi ha causato qualche crash nella GUI (o nell'x-server) e la rete wireless ha avuto qualche difficoltà a connettersi e rimanere connessa. All'uscita della release successiva tutti questi problemi sono stati risolti e wubi gira in modo scorrevole e stabile. Wubi è ora una parte fissa della mia macchina desktop.

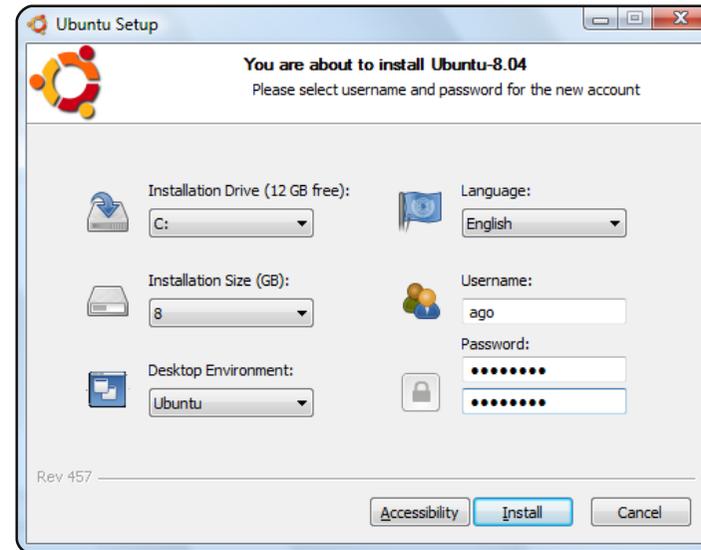
Ho preso in prestito un portatile al lavoro dove è installato Intrepid Ibex (installazione pulita sul disco fisso). Finora sono stato soddisfatto dall'installazione sul laptop che utilizzo per il lavoro

d'ufficio, la navigazione, la posta elettronica e per imparare l'uso del terminale. La parte migliore è che se ho bisogno di un programma devo

solo prenderlo e funziona immediatamente.

In futuro studierò ulteriormente il mondo Linux e Ubuntu ed incoraggerò altri a provare Ubuntu perché è di facile utilizzo. L'unica

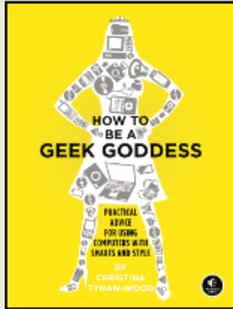
ragione che mi trattiene dall'utilizzare solo Ubuntu è la sua incapacità di far girare i miei giochi. So che esiste Wine per risolvere questo problema, ho provato ad installarlo e a farci girare dei giochi, ma sfortunatamente senza successo. Non rimprovero Linux per questo, ma spero che andrà meglio in futuro.





RECENSIONE LIBRI COME DIVENTARE UNA DIVINITA' GEEK

Scritto da Cathy Malmrose



How to Be a Geek Goddess

Christina Tynan-Wood

Dicembre 2008, 344 pagine

ISBN: 1-59327-187-9

Ho iniziato a leggere "How To Be a Geek Goddess" ("Come diventare una divinità geek") mentre andavo a far visita a familiari e amici che erano poco inclini alla tecnologia. Mi trovavo circondato da persone che non conoscevano la marca e il modello del loro desktop e/o laptop, lasciandomi l'unico esperto. In un questo contesto, il libro Geek Goddess si è rivelato uno strumento assai utile.

Mi sono ritrovato a segnare pagine da condividere con questi amici. Ho marcato la sezione sui software di sicurezza per un amico che in continuazione compromette gli strumenti di protezione dai virus del suo desktop. Ho segnato quasi tutte le pagine del capitolo 5 per un amico che commercia online, e ci siamo divertiti leggendo assieme alcune delle ultime linee guide. Ho letto parte del capitolo 11 per una nonna che si diverte molto a comunicare con gli amici attraverso blog ed e-mail. In generale, il libro

si è rivelato molto utile per un pubblico di inesperti. Devo ammettere, nel libro c'era poco di adatto a me. Io già conosco come si configura un desktop (e potrei costruirne uno con gli occhi chiusi), ma non sono io il destinatario del libro. I miei amici sono i destinatari del libro, la stragrande maggioranza delle persone che non sono geni del computer; anche le persone prive di nozioni tecniche rappresentano i precisi destinatari. Geek Goddess attrae quelle donne che tentano di capire ciò che fino ad oggi hanno considerato irraggiungibile.

In Geek Goddess vi è una quantità spaventosa di umorismo, e una voce narrante molto informale. Per le masse, questo è un approccio ideale. Personalmente reputo gli stereotipi un'inutile distrazione, ma i miei amici meno esperti hanno reputato questo approccio rassicurante; immedesimatevi. Il numero di persone che utilizza Linux, Ubuntu in particolare, sta crescendo così velocemente che accogliere con gentilezza i nuovi utenti, e in particolar modo quelli senza competenze tecniche, non è un compito facile. Nel leggere questo libro e scrivendo questa recensione, ho scelto di focalizzarmi sui pregi; se questo libro aiuterà alcune donne ad acquisire padronanza riguardo a come e cosa è possibile fare seriamente con un computer allora complimenti all'autore.

Forse, nella prossima edizione, la sezione "Apple o Windows?" sarà ampliata aggiungendo Ubuntu. Aggiungerlo già in questa edizione sarebbe una scelta intelligente. Installare Ubuntu

è molto semplice, utilizzarlo è ancora più semplice. Mia figlia ha eseguito la sua prima installazione a cinque anni. Un vicino di casa si lamentava che non riusciva a usare Linux perché "è troppo complicato". Tornati a casa, mia figlia mi chiese se poteva provare ad installare Ubuntu. Formattammo uno dei desktop (che era stato utilizzato per eseguire i test di benchmark su Windows e Ubuntu) e le demmo un CD di installazione. Lei non era capace di leggere tutte le istruzioni, così chiese a suo fratello di sei anni: "Cosa dice qui?". Schiacciarono Invio finché l'installazione fu completata. Perciò, cara Christine Tynan-Wood credimi: Ubuntu è molto semplice da utilizzare, e dovrebbe essere aggiunto nelle prossima edizione del tuo libro come un sistema operativo semplice e divertente.

Di seguito scriverò per lei anche le prime righe: "Ubuntu, Apple o Windows? Decidere quale sistema operativo adottare è una delle decisioni più semplici che potete fare. Scegliete quello che funziona meglio, attualmente Ubuntu, mentre gli altri rimangono indietro come seconda o terza possibilità solo se dovete..."



**no starch
press**

<http://nostarch.com>



INTERVISTA AI MOTU

Tratto da behindmotu.wordpress.com

STEVE STALCUP

"Behind MOTU" è un sito che propone interviste a persone conosciute come "Masters of the Universe" (MOTU). Sono una squadra di volontari che hanno lo scopo di gestire i pacchetti all'interno dei repository Universe e Multiverse.



Età: 31

Luogo: Ohio centrale, USA

Nick IRC: vorian

Da quanto tempo usi Linux e quale è stata la tua prima distribuzione?

Ho usato Linux un po' negli ultimi tre anni. La mia prima distribuzione è stata Ubuntu (5.04). Per me è stato un ottimo corso su come sopravvivere con Linux (al quale

sono stato costretto in seguito a una fallimentare installazione in dual-boot)

Da quanto tempo stai utilizzando Ubuntu?

Da quando ho mandato all'aria quell'installazione dello scorso ottobre, è allora che ho deciso di provare Kubuntu.

Quando sei stato coinvolto nel gruppo MOTU e in che modo?

Per un po' di tempo ho avuto in testa l'idea di unirmi al gruppo MOTU ma non è realmente diventata una cosa seria fino all'inizio del ciclo di sviluppo di Hardy. Il proposito per il nuovo anno 2008 è stato di entrare nel gruppo MOTU. Con questo obiettivo, ho iniziato a contribuire attraverso semplici attività e affrontando gradualmente compiti più grandi e più complessi. In seguito, e non sembra essere passato neanche un giorno, mi sono trovato a caricare nuovi pacchetti in Ubuntu e in Debian.

Cosa ti ha aiutato a imparare la pacchettizzazione e a capire come funzionano i gruppi di Ubuntu?

Per quanto riguarda la pacchettizzazione, ci sono molte ottime risorse che ho utilizzato per impararne i rudimenti. La "vecchia" guida per la pacchettizzazione di Ubuntu, la nuova guida Debian dei mantainer. Mi sarebbe piaciuto che fossero esistiti strumenti come i video dei MOTU o i MOTU Recipes quando ho iniziato a imparare a pacchettizzare. Queste nuove guide aiutano realmente a suddividere il processo in compiti più piccoli e maneggevoli.

Il canale [#ubuntu-motu](https://freenode.net/#ubuntu-motu) su freenode era (ed è) la strada più rapida per ottenere una risposta alle mie domande. Tutti nel canale MOTU sono pronti a darti una mano o al limite a indirizzarti nella giusta



direzione.

Qual è la parte del lavoro dei MOTU che prediligi?

Mi piace lavorare con questo formidabile gruppo di persone che stanno veramente portando avanti la missione di Ubuntu, rendendo disponibile il meglio di ciò che ha da offrire il software Open Source. L'atmosfera che si vive nel gruppo è formidabile.

Qualche consiglio per chi desidera aiutare i MOTU?

Poniti degli obiettivi, e poi dacci dentro! Per me, darmi un obiettivo è stata la chiave per passare da voler essere un MOTU a lavorare realmente per diventarlo.

A volte sarà frustrante ma altre sarà molto eccitante. Mi ricordo chiaramente la frustrazione che ho provato quando tentavo di capire come far funzionare una cosa e il brivido quando trovavo la soluzione. Non puoi imparare come svolgere questo lavoro senza sbagliare (molto) durante il cammino.

Soprattutto, è fantastico lavorare con il gruppo MOTU! Tutti sono pronti ad

aiutare rispondendo a una domanda, guidandoti nel trovare le soluzioni e dandoti preziose informazioni.

Su cosa ti stai focalizzando per Intrepid?

La mia attività principale sarà aiutare ad assicurare che Kubuntu sia un rilascio di alto livello. Un'altra attività in cui mi sto concentrando è l'assistenza alla coda di sponsorizzazione. Ho avuto sponsor meravigliosi che hanno dedicato del tempo revisionando i miei contributi e insegnandomi come migliorare. Il miglior modo che conosco per ringraziarli è fare lo stesso nei confronti degli altri contribuenti e aspiranti MOTU :). Cosa ancora più importante, la correzione degli errori produce un rilascio migliore.

In che modo pensi che Intrepid sarà speciale per i nostri utenti?

Con KDE 4.1 gli utenti abituali di KDE possono aspettarsi di essere soddisfatti da ciò che Kubuntu ha da offrire. Sinceramente penso che i nuovi

utenti dell'ambiente desktop K saranno sbalorditi di ciò che si sono persi ;)

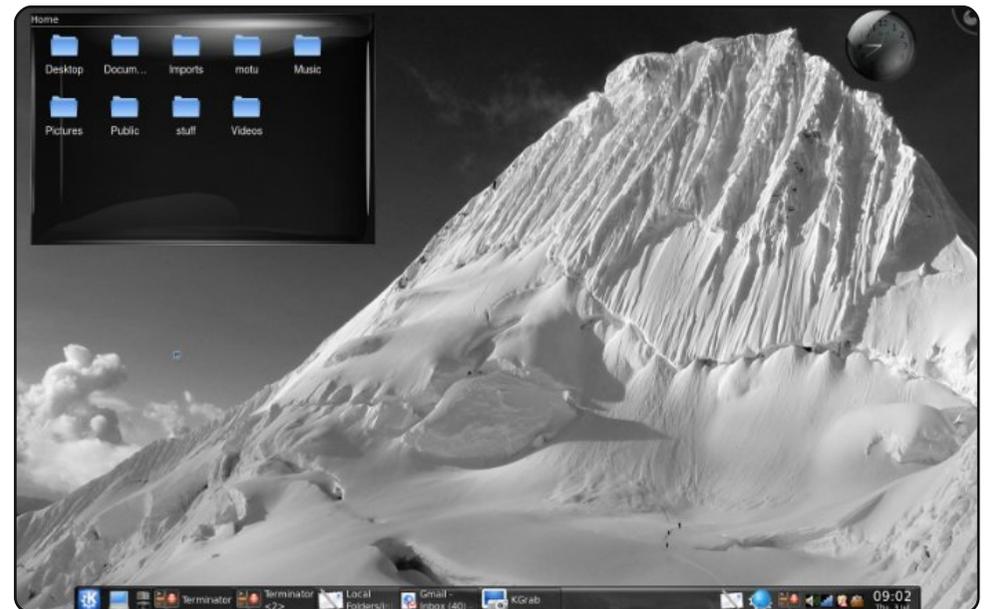
(Ricordo come mi sono sentito quando ho utilizzato Kubuntu per la prima volta)

Frase preferita?

"Fare. O non fare. Non c'è provare!". Maestro Jedi Yoda

Come trascorri il tuo tempo libero?

Trascorro tutto il mio tempo libero con i miei 4 figli e una moglie meravigliosa.





LETTERE

Ogni mese ci piace pubblicare alcune delle mail che riceviamo. Se volete proporre una lettera per questo spazio, di critiche o complimenti, potete inviarla a: letters@fullcirclemagazine.org.
ATTENZIONE: Alcune lettere potranno essere tagliate per ragioni di spazio.

Ho letto un articolo, nel numero 22 di FCM, nella sezione Top 5, relativo a HandBrake. Alla fine dell'articolo si afferma che il programma non si trova nei repositories e che è necessario scaricare il file .deb dal sito e installarlo. Purtroppo ciò non è sufficiente: quando si utilizza Ubuntu 8.04, è necessario installare anche libxcb-render-util0, reperibile dal repo di Jaunty. È possibile scaricarlo anche da: <http://packages.ubuntu.com/jaunty/libxcb-render-util0> (è funzionante, ho controllato).

Jeroen Stickers

Ed: *Grazie per le correzioni Jeroen. E, tanto per rimanere nel soggetto DVD ripper...*

Vorrei suggerire il mio sostituto a DVD Shrink per il ripping dei DVD: K9Copy. È un'applicazione Qt, quindi è necessario installare le librerie Qt, ma sembra avere tutte le funzioni di DVD Shrink e, inoltre, è organizzato in modo molto intuitivo.

Lettera del mese

L'autore della lettera del mese vince due adesivi metallici Ubuntu



Relativamente alla domanda di Marianne Popps nel numero 22 di FCM: sto utilizzando Skype (a destra) (è disponibile una versione per Ubuntu che può essere scaricata qui: <http://www.skype.com/download/skype/linux/>) con una semplice videocamera Logitech che ho acquistato con accluse cuffie e microfono e funziona benissimo. Devi provare.

Shlomo Weiss



Michael Vaughan

A proposito del vostro articolo sul numero 22 di FCM, il mio modo per creare una chiave USB bootabile con Ubuntu è questo: eseguo il boot con un sistema Ubuntu (live CD o altro), inserisco la chiave USB, seleziono "installa su USB" nel menu. Ubuntu si occuperà di tutto il resto. Il vostro metodo ha qualche vantaggio rispetto al mio metodo da pigrone?

Sander

Ed: *la sola differenza è che UNetBootin può installare diverse distribuzioni non-Ubuntu nella chiave USB, utilizzando, solitamente, un file ISO.*

S secondo X.org[1] alcuni driver video non possono mostrare le modalità non elencate nel BIOS della scheda grafica. Quindi, mentre



una scheda che supporta nominalmente 1024x768 può funzionare in Windows utilizzando alcuni accorgimenti nel driver, potrebbe non essere utilizzabile su Linux. Possiedo una ATI Rage II che, ho paura, ricade in questa categoria.

Mackenzie Morgan

[1]

<http://www.x.org/wiki/FAQVideoModes>

In risposta al pezzo di Edward Hewitt comparso nel numero 22 di Full Circle: innanzitutto, se mai la EA decidesse di supportare Linux, la comunità avrebbe bisogno di dare ascolto ad alcune delle critiche che la EA ha mosso nei confronti del funzionamento del sistema. Potete leggere altre notizie al riguardo nel mio blog: <http://andrewfenn.blogspot.com/2009/02/ea-linux-support.html> Non è solo la EA ad avere, con alcune osservazioni, messo in evidenza certe problematiche di distribuzioni come Ubuntu: lo ha fatto anche Steve Streeting, il creatore di Ogre3D (potete leggere i suoi commenti, con il nick Sinbad, nella pagina sopra citata). Queste critiche dovrebbero essere esaminate con attenzione, poiché evidenziano

problematiche nelle quali io stesso mi sono imbattuto mentre sviluppavo per Ubuntu. Spesso ho dovuto creare i miei personali pacchetti .deb per poter aggirare problemi quali vecchie versioni o pacchetti mancanti, etc. Mi sono arreso a stare dietro a questo tipo di problematiche su Launchpad per tenerle aggiornate nella distribuzione, poiché il processo è semplicemente troppo lento.

Una ulteriore nota indipendente dal contesto precedente: nell'articolo vengono citati Teamspeak e Ventrilo e non è invece citato Mumble. Mumble è un software open source, cross platform e tanto valido, se non migliore, degli altri due prodotti citati.

Andrew Fenn

Non so se ciò sia valido per tutti gli EEE PC, ma ritengo sia una cosa da sottolineare: sul mio EEE PC 1000 l'unica porta USB bootabile è quella che si trova sul lato sinistro. Non è assolutamente possibile fare il boot a partire dalle porte USB che si trovano sul lato destro. Dovreste anche far sapere che, se l'interfaccia di Easy Peasy non fosse gradita, è possibile

installare il proprio ambiente grafico preferito senza andare in contro ad una re-installazione completa del sistema. Non essendo una fan dei remix delle interfacce dei netbook, eseguo:

```
sudo apt-get xubuntu-desktop
```

Questo permette di mantenere il kernel dell'EEE PC assieme al nuovo desktop. Potreste, inoltre, spiegare ai possessori del modello 1000 (che ha due slot SDD) come formattare la 8GB per montare la "/" e la 32GB per montare la "/home" ?

Woody Decker





Myriam Schweingruber: Ciao, benvenuta, Lydia, in questa intervista per "Donne dietro Ubuntu"! Puoi presentarti?

Lydia Pintscher (sopra): Certo. Sono Lydia, dalla Germania, entusiasta del Software Libero, allevatrice di gatti, esperta dei social media e qualcos'altro ancora. Principalmente mi occupo della gestione della comunità KDE e precisamente di Amarok. Sono anche conosciuta come Nightrose in IRC.

MS: Ah, molto interessante. Così tu sei della fazione di Kubuntu, giusto?

LP: Per la precisione sono un membro del Consiglio di Kubuntu.

MS: Ah, bello sentirlo e congratulazioni! Quando sei stata coinvolta in Kubuntu?

LP: Penso poco dopo aver iniziato a usare Linux. All'incirca quando uscì Breezy.

MS: Quindi un po' di tempo fa. Ricordi perché hai scelto Kubuntu invece che altre distribuzioni?

LP: In quei tempi volevo provare Linux ed ero incerta su quale distribuzione scegliere. Siccome in quel momento tutti parlavano di Ubuntu e di quanto fosse fantastica, decisi di provarla. Così, dopo aver giocato per 2 ore con Ubuntu, installai Kubuntu, me ne innamorai e la sto usando da allora. Mi piace l'integrazione delle applicazioni e ovviamente il blu! Io adoro il blu!

MS: Bello! Tu sei anche impegnata nel progetto Donne Ubuntu, vero?

LP: Sì, è vero. Principalmente sono in giro nel canale per aiutare i principianti

e quelli che hanno avuto una brutta giornata e hanno bisogno di sfogarsi. Avere un luogo dove poter fare ciò è veramente utile.

MS: Certo. Dunque il canale è usato per portare la calma e "immagazzinare" un po' d'energia prima di tornare al solito mondo.

LP: Esatto e ovviamente per incoraggiare le donne ad uscire e rendere bella Ubuntu con la scrittura di codice, con la valutazione dei bug, con la promozione e così via: c'è da fare per tutti. Solo che qualche volta trovare il compito giusto richiede del tempo.

MS: Scrivi anche codice?

LP: Studio Informatica, ma, onestamente, c'è un sacco di gente che scrive codice meglio di me. E progetti come KDE e Kubuntu è meglio che li serva facendo lavori per la comunità e facendo promozione piuttosto che

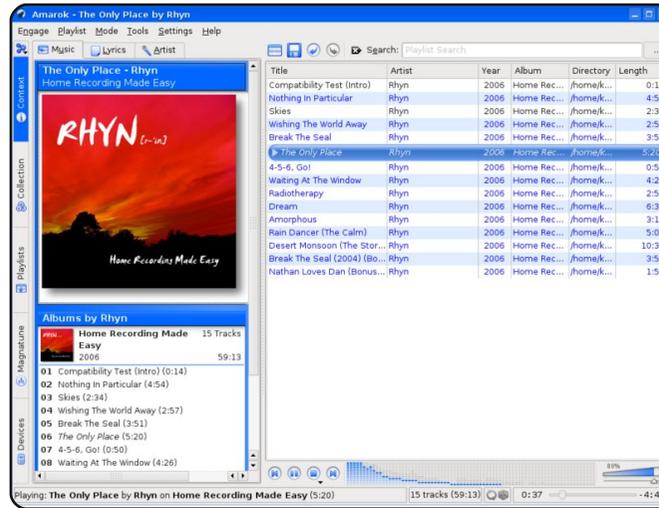


con lo scrivere codice. ;-)) È una competenza di cui molti progetti hanno bisogno.

MS: Sono d'accordo, qualche progetto non tiene nel debito conto questo aspetto del lavoro. Puoi dare alcuni suggerimenti alle donne che vogliono contribuire al progetto di (K)Ubuntu?

LP: Riflettete su ciò che vi piace fare. Non è necessario che siate esperte. Tutte noi abbiamo cominciato in piccolo e avevamo da imparare. Una volta che sapete cosa vi piace, presentatevi al responsabile del gruppo e chiedete in che modo poter dare una mano. Molti di loro saranno lieti di aiutarvi a iniziare. Se non identificate cosa vi piace o avete timore di girare per la comunità da sole, venite nel nostro canale IRC o nella nostra mailing-list. Cercheremo di aiutarvi. E come ho detto prima: c'è qualcosa per ciascuna; non abbiate timore di chiedere.

MS: Bello! Così se qualcuna non ha il coraggio di presentarsi in un particolare progetto, esse possono attendersi una mano



d'aiuto nel canale Donne Ubuntu (UW). Dalla tua esperienza, c'è un progetto simile in KDE?

LP: Sì abbiamo Donne KDE, ma è rimasto praticamente fermo per un bel po' di tempo, che è una buona cosa.

MS: Perché lo è?

LP: Ciò dimostra che le donne in KDE si sentono perfettamente a loro agio in tutta la comunità KDE e sono ben integrate. Conto di raggiungere presto lo stesso in Donne Ubuntu. Un passo per quell'obiettivo sarebbe avere più donne impegnate in tutti gli ambiti di Ubuntu.

MS: Ci sono, secondo te, alcune

aree particolari di Ubuntu dove c'è bisogno di più donne?

LP: Secondo me la pacchettizzazione è qualcosa che fanno solo poche donne e sarebbe bello che questa cosa cambi.

MS: Ma pacchettizzare non è difficile? Dopo tutto sono pacchetti *.deb e sono noti per la difficoltà della loro creazione.

LP: È una sfida. Ma in realtà c'è un mucchio di gente in giro pronta ad aiutarti a iniziare ed è incredibilmente gratificante sapere di avere il tuo primo pacchetto nell'archivio di Ubuntu, installabile da migliaia di persone.

MS: Posso facilmente immaginarlo! Grazie per l'intervista e del tuo tempo prezioso!

Per saperne di più sulle nostre serie di interviste, visitate il nostro sito:
<http://wiki.ubuntuwomen.org/Interviews>



NOTIZIE SUI GIOCHI

- **Nessun ulteriore supporto per Eve su Linux!** - La comunità di Ubuntu era stata molto contenta di apprendere nel lontano Novembre 2007 del supporto di Eve Online per Linux. Tuttavia è stato annunciato che Eve interromperà il supporto per Linux, a causa della mancanza di richiesta.

- **World Of Goo è stato rilasciato!** - Il puzzle game acclamato dalla critica, World Of Goo, è stato rilasciato per Linux. Questo gioco è stato altamente supportato da PC Gamer e GameSpot. Lo potete acquistare o scaricarlo da:

<http://2dboy.com/games.php>

Questa settimana l'articolo principale è scritto da Joseph Guarino. Ha postato una indagine sui giochi FOSS (Free and Open Source Software) sul forum di Ubuntu e ha riportato cosa è venuto fuori da questa sua indagine.

I miei primi sforzi riguardo all'indagine erano volti a misurare quale fosse la percezione che la comunità possiede riguardo ai giochi FOSS ed avviare un dialogo produttivo sui problemi che lo circondano. In molti discorsi con giocatori, amici e membri delle comunità LUG ho notato che serpeggia uniformemente nei vari settori un'idea sbagliata relativamente ai giochi FOSS e nel considerare Linux una piattaforma video-ludica. Tutti i miei sforzi su questa ricerca erano paralleli però ad una discussione su SCALE, quindi sono andato più avanti raccogliendo l'opinione/saggezza collettiva della comunità FOSS laddove non esisteva alcun dato a riguardo. La più che desiderabile risposta positiva di circa 700 utenti è stata quasi incoraggiante. I fraintendimenti che ho analizzato riguardavano 3 punti fondamentali:

1. Ci sono solo pochi giochi FOSS.

Sourceforge.net mostra circa 30'000 giochi FOSS e progetti relativi ai giochi stessi. Molto curioso, il 95% degli intervistati utilizza attivamente giochi FOSS e l'88% afferma che ci sono tantissimi giochi FOSS. Questo mi ha assolutamente commosso rispetto alle risposte che mi erano state date dagli amici della community che la pensavano diversamente. Un fatto incoraggiante, all'interno della comunità FOSS, è che circa il 56% dei partecipanti al sondaggio hanno contribuito, fatto i volontari o donato qualcosa per questi progetti. So che fuori dalla comunità questo numero è molto molto più basso, perché le persone spesso non capiscono l'importanza di finanziare certi progetti. Solo con il supporto a questi progetti nelle varie modalità previste (divenire un membro del progetto, donare, patrocinare la causa, ecc...) essi potranno svilupparsi. Come parte di questa ricerca, ho offerto un premio e una donazione di 100\$ al progetto del gioco FOSS scelto dai vincitori stessi. I 100\$ sono andati al mio gioco FOSS FPS preferito: Nexuis.



2. Il supporto Hardware su Linux ha bisogno di sviluppi. Come utente di Linux posso affermare che molti di noi non pensano che i venditori di Hardware guardino Linux come una valida opportunità di marketing. La nostra semplice indagine mostra invece che, al contrario, desideriamo avere dei giochi sulla piattaforma che abbiamo scelto. Quasi il 64% considera Linux una piattaforma di gioco valida e ben il 60% pensa che i venditori di Hardware dovrebbero migliorare il supporto per Linux. Personalmente, io credo che i venditori di Hardware non si sono resi conto dei passi in avanti che ha fatto Linux e dell'opportunità di fare affari che noi rappresentiamo. Votiamo con i nostri soldi e facciamoglielo capire. Supportate le aziende che supportano la nostra community!

3. C'è poca domanda di giochi sviluppati nativamente per Linux dai fornitori commerciali. Il 90% vorrebbe comprare giochi commerciali su Linux e l'85% comprerebbe a maggior ragione un titolo di gioco se questo avesse una versione nativa per Linux. Gli utenti di Linux desiderano avere giochi sulle loro macchine e sono sicuro che potrebbero essere un segmento di grande profitto per queste



compagnie di giochi commerciali. Si può ovviamente dire che questo è valido soprattutto per le compagnie di giochi commerciali di grandi dimensioni piuttosto che a quelle piccole e indipendenti. Alcune delle compagnie più piccole meritano un riconoscimento per supportare costantemente la nostra comunità, per cui dobbiamo ricambiare offrendo supporto in cambio. Il 90% utilizza WINE o altre tecnologie simili per giocare su Linux con giochi sviluppati per Windows. Tutto ciò mi fa pensare a cosa succederebbe nel 2009 se ci fossero più giochi sviluppati direttamente per Linux.

Ci sono molti percorsi attraverso i quali Linux si può fare strada nel mercato dei computer e l'attività ludica è senz'altro uno di questi. Siamo al punto che il computer

con Linux sta diventando in breve tempo una piattaforma per i giochi matura per gli utenti che lo utilizzano giornalmente. Il gioco finale (gioco di parole voluto) era proprio di aprire il dialogo per fare dei passi avanti in queste sfide. Personalmente io credo che noi, come comunità, dovremmo guardare a Linux Gaming con un'altra luce. Le nostre sfide sono quelle meno tecniche e più improntate a costruire e supportare la comunità, incoraggiare nuove produzioni, migliorare i nostri sforzi riguardo ad affari/marketing/PR, ad apportare i cambiamenti di cui abbiamo bisogno. Come mio sforzo personale sto avviando un podcast per mettere in luce i molti progetti di giochi FOSS, essere connesso alla produzione e competere in tutto ciò che abbiamo detto sopra. Per favore, unitevi a me dallo 04/09 su www.opengamingnow.com. È il momento giusto per la nostra comunità di far sentire la voce. Nessun altro è stanco di avere un dual-boot?



Ed Hewitt, alias Chewit, è un giocatore incallito su PC e a volte persino sulle varie console. È anche nel team di sviluppo del progetto Gfire (plug-in di Xfire per Pidgin).



Domande&Risposte

Scritto da Tommy Alsemgeest

Se avete delle domande su Ubuntu che richiedono una risposta, scrivete a:

questions@fullcirclemagazine.org, e Tommy vi risponderà nelle prossime edizioni. **Si prega di inserire il maggior numero di informazioni che possano servire a risolvere il vostro problema.**

D Ho bisogno di un'alternativa completa, ma simile, a Photoshop, che funzioni sia in Windows che in Ubuntu. C'è qualcosa di questo genere?

R La miglior alternativa a Photoshop è sicuramente GIMP (a destra). E' molto potente e lavora sia sotto Windows che sotto Linux. I numeri precedenti di Full Circle magazine sono una buona risorsa per imparare a usare GIMP.

D La 8.10 è la prima release di Ubuntu che ho usato. Ho fatto molte personalizzazioni e odierei perderle facendo l'aggiornamento alla nuova versione. Posso scaricare l'installer di Ubuntu molto più velocemente dalla rete del campus piuttosto che da casa, così sarebbe molto più veloce per me fare un'installazione pulita piuttosto che aggiornare attraverso il

canale software. Potrei fare in modo che la partizione home tenga tutti i miei settaggi?

R Fondamentalmente sì. Il modo più semplice per mantenere i tuoi settaggi, quando reinstalli Ubuntu, è quello di avere una partizione home separata. Se hai intenzione di tenere i file esistenti nella home, assicurati di copiare anche i file e le cartelle nascoste.

D Ho 3 GB di RAM e, nell'installazione precedente di Ubuntu, avevo uno swap di 650 MB alla

fine della partizione di Ubuntu. Ne avevo realmente bisogno?

R Con così tanta RAM, e facendo attività informatiche normali come internet e email, in teoria non dovresti aver bisogno di spazio di swap. Comunque, se un domani dovessi utilizzare tutta la tua RAM, il tuo PC probabilmente andrebbe in crash. Sarebbe come andare a fare paracadutismo senza il paracadute ausiliario.

D Ho un modem dial-up della Creative e voglio sapere come usarlo in Ubuntu 8.10. Ho provato "gnome ppp" ma non funziona. Cosa posso fare?

R C'è un how-to molto esaustivo sui modem dial-up nella documentazione della comunità di Ubuntu qui: <https://help.ubuntu.com/community/DialupModemHowto>





IL MIO DESKTOP

Questa è la tua occasione per mostrare al mondo il tuo desktop estroso o il tuo PC. Manda le tue schermate e foto a: misc@fullcirclemagazine.org. Includi una breve descrizione del tuo desktop, le caratteristiche del tuo PC e altre curiosità sulla tua configurazione.



Utilizzo Linux da oramai due anni e ho provato diverse distribuzioni. La mia preferita è Ubuntu 8.04.1 LTS. Mi piace Linux per la grande possibilità che si ha nel personalizzarlo a proprio piacimento in termini di applicazioni e aspetto. In passato ero piuttosto frustrato dall'enorme quantità di spyware e virus che ho preso utilizzando XP. Linux mi permette un'esperienza col computer in tutta sicurezza. Ci sono otto computer a casa mia e il costo della licenza Windows sarebbe proibitivo. Ho convertito diversi amici a Linux per gli stessi motivi. Utilizzo ancora alcuni programmi per Windows ma trovo Wine una utility da possedere assolutamente. Posso condividere tutti i file e la musica attraverso la mia rete domestica, siano essi su Windows o su Linux. E, dal momento che suono anche la chitarra, ho cominciato a studiare le applicazioni per la registrazione audio domestica, come per esempio Rosegarden, Ardour e Hydrogen.

Jim Nagy



Con mio personale shock, dopo aver aggiornato il computer a Kubuntu 8.10, KDE3.5 era andato. Avevo avuto intenzione di passare a KDE4 da un po' di tempo e dal momento che questa ora sembrava essere l'unica soluzione possibile, l'ho fatto. Come potete vedere ho Avant Window Navigator posizionato in basso e due widget plasma per monitorare ciò che fa il mio computer e tenere d'occhio il lettore AmaroK. Oltre questo ho Swiftfox, Emesene e Konversation rispettivamente per la navigazione sul web, MSN e IRC.

Tim Slatcher



IL MIO DESKTOP



Ho provato Linux per la prima volta diversi anni fa e nel frattempo ho avuto modo di provare diversi gestori di finestre e distribuzioni dalla e17 fino a SuSe. Attualmente utilizzo Ubuntu sul mio computer portatile e su uno fisso (pentium III) con IP-Fire. Proprio ora sto usando Ubuntu 8.10 sul mio Asus A7J con Compiz, Cairo-Dock, Conky e le Screenlets. Il mio Asus A7J è un CoreDuo (2 x 1,8 Ghz) con scheda video ATI X1600.

Rene Radke



Questo è la mia Ubuntu 8.10 installata su una penna USB da 8 GB. Utilizza il tema e le icone Clearlooks OSX e Compiz con l'effetto cilindro attivato. La barra di AWN è nella parte bassa dello schermo, con dei lanciatori per Pidgin e Thunderbird che indicano i messaggi non letti. Sono installati alcuni programmi interessanti, inclusi quelli legati alla valutazione della sicurezza della rete. Adesso posso semplicemente inserire la chiavetta dovunque vada ed usare il mio set personale di applicazioni preferite nell'ambiente che ho scelto. L'ho avviato su piattaforme differenti da quelle su cui l'avevo installato e riconosce il nuovo hardware durante l'avvio. L'unico problema che c'è è un po' di ritardo durante il caricamento dei programmi o quando ce ne sono molti aperti.

Muhammad Umar



2 1 3

GESTORI DI ATTIVITÀ'

Scritto da Andrew Min

Tasque

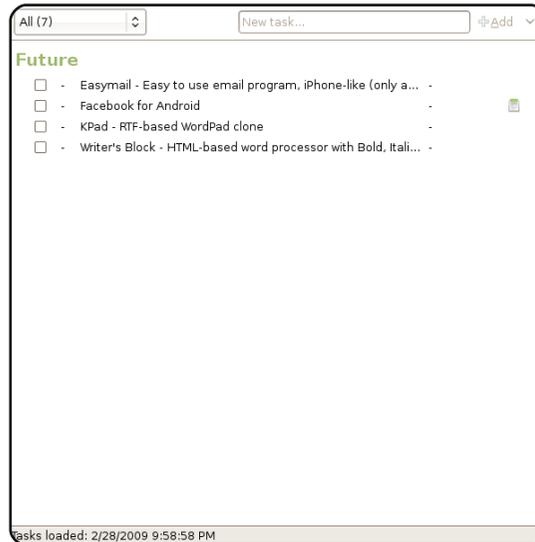
<http://live.gnome.org/Tasque>

Tasque è un gestore di attività GTK semplice ma potente. Possiede la caratteristica lista delle cose da fare (anche più liste), ma quello che realmente lo rende speciale sono due cose:

l'integrazione con Remember the Milk e l'integrazione con Evolution. Remember

the Milk è senza dubbio il gestore di attività basato su web che preferisco ed Evolution è uno dei migliori client PIM disponibili. Questa magnifica integrazione è quello che rende realmente Tasque uno dei gestori di attività più popolari in ambiente Linux e personalmente il mio preferito.

Per installare Tasque utilizzate il pacchetto "**tasque**" nel repository "universe".

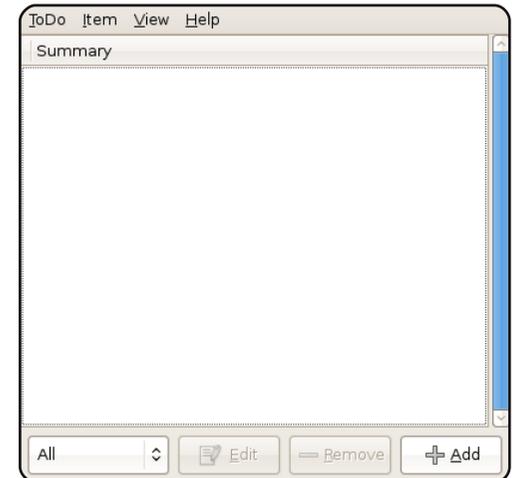


GToDo

<http://blog.sarine.nl/>

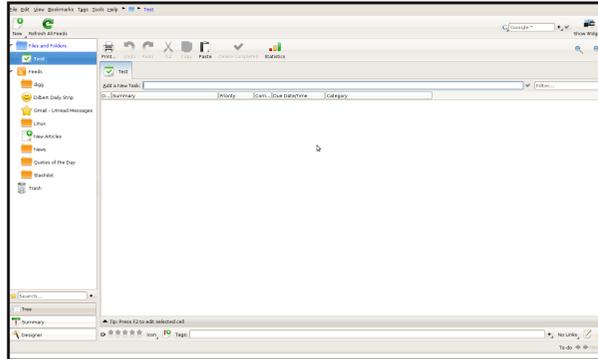
Il premio per il più vecchio e rispettato gestori di attività va, senza dubbio, a GToDo, l'antica lista delle attività di Linux. È in giro da anni, ma possiede ancora gli strumenti di cui necessitate. Include liste di attività multiple, una funzione di esportazione in HTML, categorie multiple, priorità, un'icona per l'area di notifica, avvisi, ordinamento avanzato e molto altro. Potete anche utilizzare una comoda applet per il pannello Gnome per accedere alla vostra lista di attività dalla barra delle attività. Non possiede certo tutti i fronzoli di, ad esempio, Thinking Rock, ma è incredibilmente utile ed essenziale allo stesso tempo.

Per installare GToDo utilizzate il pacchetto "**gtodo**" nel repository "universe". Potete anche procurarvi l'applicazione per il pannello utilizzando "**gtodo-applet**".





Makagiga

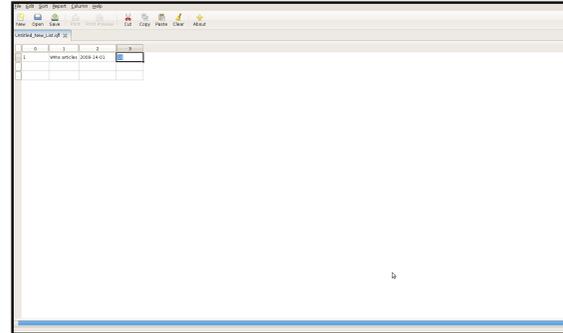


<http://makagiga.sourceforge.net/>

Makagiga è una potente applicazione mini-PIM. Insieme alle liste multiple di attività sfoggia un lettore RSS integrato, un blocco note, il supporto per archiviare immagini e collegamenti, segnalibri, una modalità presentazione, un motore di ricerca integrato, una console e plugin per qualsiasi altra cosa possiate immaginare. Supporta anche widget e temi. E nonostante il fatto che sia scritto in Java, non è né pesante né fuori posto su una scrivania Linux (utilizza le icone Oxygen, ma sta bene in Gnome).

Makagiga non è ancora presente nei repository. Tuttavia, potete installarlo con il pacchetto .deb che trovate su <http://url.fullcirclemagazine.org/2da71>

QuickList



<http://quicklist.sourceforge.net/>

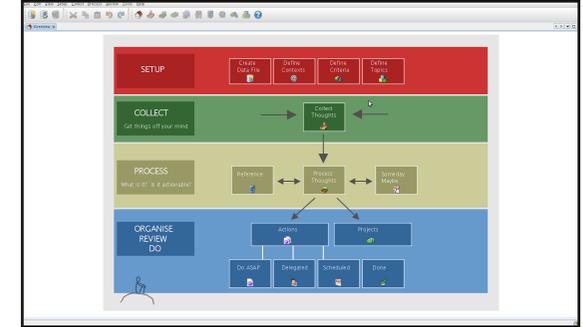
QuickList è un modo per, diciamo, creare liste velocemente. È attualmente qualcosa di più di una semplice lista di compiti, comportandosi come un programma di base di dati. All'inizio potete aggiungere colonne per testo, numeri, data, ora, a sinistra, al centro o a destra. Potete quindi inserire i rispettivi valori all'interno delle colonne. È l'ideale per una lista di attività essenziale, visto che potete aggiungere qualsiasi caratteristica base (nome, descrizione, data, ora, priorità, completata/in lavorazione e così via) semplicemente aggiungendo un'altra colonna. Gli utenti che hanno familiarità con fogli di calcolo e programmi di gestione di dati si sentiranno a casa.

Per installare QuickList utilizzate il pacchetto "**quicklist**" nel repository "universe".



Andrew Min è un appassionato di Linux sin dalla sua prima installazione di openSuSE in VMWare. Per saperne di più visitate: <http://www.andrewmin.com/>

ThinkingRock



<http://www.trgtd.com.au/>

ThinkingRock è il più popolare gestore di attività in stile GTD disponibile. Basato su uno stile di vita popolare lanciato da David Allen, questa è un'applicazione potente (ma davvero massiccia). Non è solo un elenco di attività; è un potente strumento di gestione del tempo per semplificare la vostra vita. Ha tutto quello che potete immaginare, inclusi criteri, argomenti, contesto e molto altro. Come scherzosamente indicato sul sito, "Se non avete il tempo di scaricare e installare questo programma, allora ne avete davvero bisogno". Quindi, se vi piace GTD e non vi creano problemi pesanti applicazioni Java, provate ThinkingRock.

Per installare ThinkingRock, seguite le istruzioni su <http://url.fullcirclemagazine.org/848f54>



COME CONTRIBUIRE

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

Inviatemi i vostri articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

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

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

Inviatemi le revisioni Hardware/software a: reviews@fullcirclemagazine.org

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

Le liste e le schermate dei desktop vanno inviate a: misc@fullcirclemagazine.org

Se avete domande, visitate il nostro forum: www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

Una rivista non è una rivista senza articoli e Full Circle non fa eccezione. Ci servono le vostre opinioni, storie e desktop. Servono anche recensioni (giochi, applicazioni e hardware), how-to e guide (su qualunque soggetto K/X/Ubuntu) e ogni domanda o suggerimento che vorreste rivolgere.

Inviateli a: articles@fullcirclemagazine.org



Gruppo Full Circle

Caporedattore - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Direttore delle comunicazioni -

Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Correttori di bozze

Mike Kennedy

Robert Orsino

David Haas

Gord Campbell

Il nostro ringraziamento va a Canonical, al team marketing di Ubuntu e ai molti gruppi di traduzione nel mondo.

Termine di stesura dell'edizione #24:
Domenica 5 aprile 2009

Rilascio dell'edizione #24:
Venerdì 24 aprile 2009



IL GRUPPO DI TRADUZIONE ITALIANO



full circle magazine

ubuntu-it

Traduzione italiana

Referente del gruppo di lavoro italiano:

Paolo Garbin

Addetto alle comunicazioni:

Maurizio Moriconi

Entra anche tu nel gruppo di Full Circle!

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

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

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

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

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

Hanno collaborato alla stesura di questo numero:

Traduttori:

Aldo Latino

Cristina Franzolini

Fabrizio Giacosa

Lidia Pellizzaro

Marco Letizia

Michele Azzolari

Paolo Garbin

Teo Cocetta

Revisori:

Aldo Latino

Cristina Franzolini

Fabrizio Giacosa

Lidia Pellizzaro

Marco Letizia

Michele Azzolari

Impaginatori:

Aldo Latino

Questa rivista è stata tradotta dal gruppo di traduzione italiano della comunità [Ubuntu-it](#).

Per ogni ulteriore informazione visitate il nostro sito web:

<http://wiki.ubuntu-it.org/Fcm>