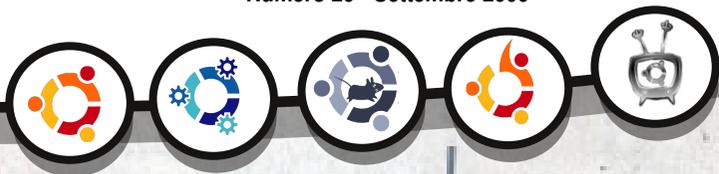




full circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU
Numero 29 - Settembre 2009



① IMPACT!

③ Ball
Rolls

④ HIT
STAR

TOP 5 GIOCHI DI FISICA

⑤ DONE!





full circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU



Programmare in Python - Pt3 p.07



LAMP - Parte 2 p.12



Rete privata virtuale p.14



La mia storia p.16

Leggete "Il viaggio di un uomo" e "Camminare con Ubuntu"...



Recensione p.18



Intervista ai MOTU p.20

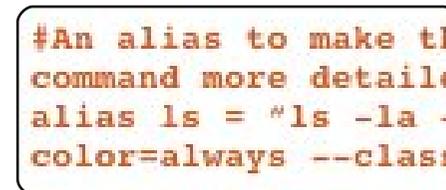
In questo numero: Iulian Udrea (iulian) in Romania.



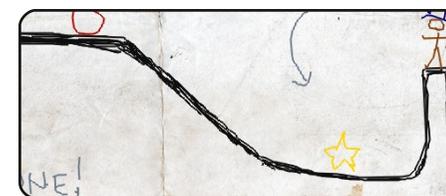
Lettere p.21



Giochi Ubuntu p.23



Comanda & Conquista p.05



Top 5 p.28



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

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



Benvenuti a un altro numero della rivista Full Circle.

Questo mese continuano i nostri articoli su LAMP e Python e sono affiancati da un pezzo veramente istruttivo su come creare un VPN (Virtual Private Network - rete privata virtuale): una cosa su cui un bel po' di gente ci ha chiesto informazioni.

Ancora più importante è l'annuncio del nome in codice per **Ubuntu 10.04**: non posso assolutamente anticiparvelo, ma se saltate alla pagina delle news troverete maggiori dettagli.

Mi raccomando continuate a inviare i vostri articoli. Non vi scoraggiate se non vedete il vostro *La Mia Storia* (o *Il Mio Desktop*) subito pubblicati: teniamo tutti gli articoli in coda e cerchiamo di usarli nell'ordine in cui li abbiamo ricevuti, quindi se mi avete mandato un *Mio Desktop* qualche mese fa, il suo turno potrebbe essere anche il prossimo mese... non si sa mai! E siamo sempre alla ricerca di nuovi articoli How-To, continuate a mandare anche quelli!

E non fanno eccezione le e-mail: siamo sempre interessati a sapere cosa pensate di FCM: questa rivista è sempre in versione Beta, si evolve costantemente! Se pensate che ci sia qualcosa che manca su FCM sentitevi liberi di lasciare un messaggio, il mio indirizzo email è sotto!

Gustatevi il numero e restate in contatto!

Con i migliori auguri,

Ronnie

Redattore Capo di 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.

SUGGERIMENTO: utilizzate il nuovo link "Indice" per saltare alla pagina del sommario da ogni altra pagina!

[indice ^](#)



Rilasciato GNOME 2.28



L'ambiente per desktop GNOME viene rilasciato in una nuova versione ogni sei mesi e contiene diverse nuove caratteristiche,

miglioramenti, soluzioni ai bug e traduzioni, e GNOME 2.28 continua questa tradizione. Per saperne di più su GNOME e le qualità che lo distinguono da altri ambienti desktop (come utilizzabilità, accessibilità, internazionalizzazione e libertà) visitate la pagina [About GNOME](#) sul nostro sito.

GNOME 2.28 include tutti i miglioramenti già apportati nella versione 2.26 e precedenti. Potete ottenere ulteriori informazioni sui cambiamenti apportati a GNOME 2.26 dalle sue note di rilascio.

Fonte:
<http://library.gnome.org/misc/release-notes/2.28/>

Ubuntu 10.04 : Lucid Lynx



Intervenendo in video-conferenza alla UbuCon alla LinuxFest di Atlanta, Mark Shuttleworth ha annunciato che il nome in codice per la versione 10.04 di Ubuntu sarà "Lucid Lynx". Si tratterà di una versione LTS con 3 anni di supporto per l'edizione desktop e 5 anni per quella server. Questa sarà la terza versione LTS di Ubuntu, a riprova del fatto che non solo questa distro può rilasciare una versione nuova ogni 6 mesi, ma anche un LTS ogni due anni, cosa di cui Mark va particolarmente fiero.

Discutendo sommariamente di cosa possiamo aspettarci di trovare in Lucid Lynx, Mark ha parlato di cloud computing e GNOME. Per quanto riguarda la nostra relazione con Debian, Mark spera di continuare ad espandere quel rapporto nella speranza di migliorare entrambe le distribuzioni. In chiusura Mark ha chiesto alla nostra comunità di cercare coloro che hanno messo così tanto impegno nel portarci un prodotto Ubuntu di così alta qualità, e di porgergli i nostri più grandi ringraziamenti. Noi pensiamo però che un immenso grazie vada anche a Mark per la sua supervisione e il suo instancabile lavoro a nostro favore.

Fonte: Ubuntu Weekly News

È arrivato Launchpad 3.0! Nuova interfaccia utente e altro ancora.

Il team di Launchpad è orgoglioso di annunciare il rilascio di Launchpad 3.0!

Novità di questa versione:

- una nuova interfaccia web più pulita con editing in linea
- pannelli di traduzione personali: per tenere d'occhio ciò che richiede la vostra attenzione
- diff aggiornati automaticamente durante il controllo del codice.

Nuova interfaccia utente con editing in linea

Visitate Launchpad per vedere la nostra nuova interfaccia web. Potete ora seguire più informazioni su diverse pagine senza dover scorrere, in particolare sulle pagine personali e quelle di project profile. E l'interfaccia web è ora anche più veloce: potete aggiornare più dati, compreso praticamente qualsiasi cosa sulle pagine di rapporto dei bug, senza dover ricaricare la pagina.

Fonte: launchpad.net

Correzione a FCM n. 28

Le nostre scuse a **Roger Weathley**, il quale ha scritto l'articolo su *Squid* ma che non è il nome riportato nel PDF originale: il documento è stato quindi corretto e tutti i nuovi download accreditano ora Roger.



Vi siete mai trovati nella condizione di premere ripetutamente uno dei tasti dedicati del vostro portatile solo per realizzare che non è associato a nulla, e scoprire che il programma per gestire le scorciatoie non lo riconosce? Bene, mi sono ritrovato in questa situazione configurando Openbox sul mio netbook, e così ho pensato di mostrarvi come associare i tasti alle rispettive funzioni, anche se sembra che non vengano rilevati.

Passo Uno: Riconoscimento del tasto

Prima di tutto bisogna appurare che il tasto sia riconosciuto dal kernel. Aprite un terminale ed eseguite il comando:

```
xev | grep -A2 --line-buffered '^KeyRelease' | sed -n '/keycode /s/^\.*keycode \([0-9]*\).* (.*, \(.*)\).*$/\1 \2/p'
```

Questo mostrerà il keycode seguito dal nome del keypress

(XF86AudioMute, XF86MonBrightnessDown, a, b, e così via). Se dopo il keycode viene mostrato NoSymbol, significa che non è ancora associato nessun keypress a quel codice e potete saltare al passo due. Se non viene mostrato niente, tocca provare showkey.

Passare a tty0 (premendo Ctrl + Alt + F1) e autenticarsi. Una volta loggati, inserire il comando:

showkey

Questo programma mostrerà i keycode dei tasti premuti, e si chiuderà automaticamente 10 secondi dopo l'ultima pressione. Una volta eseguito il comando, premi il tasto(i) che si vuole impostare, e annotare il keycode mostrato. Se nessuno di questi metodi ha funzionato, è il momento di vedere se il tasto ha uno scancode.

Per fare questo, premere il tasto che si vuole testare e quindi controllare dmesg con:

dmesg | tail -5

Se nell'output di dmesg compare qualcosa di simile

```
atkbd.c: Unknown key pressed (translated set 2, code 0xf1 on isa0060/serio0).
```

```
atkbd.c: Use 'setkeycodes e071 <keycode>' to make it known.
```

si può mappare lo scancode con il keycode. È possibile farlo sia tramite HAL che con setkeycodes (strumento del kernel), come mostrato nell'output di dmesg. La sezione ulteriori letture alla fine di questo articolo propone un collegamento alla pagina sulla mappatura tramite HAL. Non mi addenterò nell'argomento in questo articolo poiché è raro (in base alla mia esperienza) che sia necessario ricorrervi.

Passo due: Associare i keycode

Mi concentrerò sull'associazione dei keycode ai

tasti in Xorg, dato che la maggior parte dei tasti multimediali non sono richiesti nella console tty0. Per iniziare, bisogna creare il file .Xmodmap. Può essere fatto sia con il comando touch sia creando il file con gedit. Le voci nel file dovrebbero seguire il seguente formato:

```
keycode <Xkeycode> = keysymbol
```

Ecco alcuni esempi:

```
keycode 153 = XF86MonBrightnessDown
```

```
keycode 154 = XF8MonBrightnessUp
```

Passo tre: Testare i Keycode

Prima eseguire il comando:

```
xmodmap ~/.Xmodmap
```

Quindi sarà possibile associare i tasti a qualunque funzione desiderata. In caso contrario, rivedere i keycode e i nomi dei keysymbol, in caso si sia commesso un errore di



VEDI ANCHE:

FCM nn. 27-28 - Python parti 1-2

VALIDO PER:

ubuntu kubuntu xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Nell'ultimo articolo, abbiamo studiato le liste, le sostituzioni letterali, i commenti, uguaglianza contro assegnamento, le istruzioni if e while. Vi avevo promesso che mi sarei occupato dei moduli e delle funzioni. Quindi iniziamo.

Moduli

I moduli sono una via per estendere la programmazione Python. È possibile crearne di

propri, usare quelli a corredo di Python, o usare moduli creati da altri. Lo stesso Python è fornito di centinaia di moduli diversi che facilitano la programmazione. Un elenco dei moduli globali forniti con Python lo potete trovare su <http://docs.python.org/modindex.html>. Alcuni moduli sono specifici per un determinato sistema operativi, ma la maggior parte sono totalmente cross-platform (possono essere usati ugualmente su Linux, Mac e Microsoft Windows). Per usare un modulo esterno, bisogna importarlo nel programma. Uno dei moduli forniti con Python è 'random'. Tale modulo permette di generare numeri pseudo-casuali. Useremo il modulo come mostrato in alto a destra nel nostro primo esempio.

Esaminiamo ciascuna riga di codice. Le prime quattro sono commenti. Ne abbiamo parlato nell'articolo passato. La riga cinque dice a Python di usare il modulo random. Dobbiamo esplicitamente dire a Python di

farlo.

Nella riga sette viene usato 'for' per stampare 14 numeri casuali. La riga otto usa randint() per stampare un intero tra 1 e 10. Notare come sia necessario indicare a Python a quale modulo la funzione appartiene. Lo si fa (in questo caso) con random.randint. Perché creare moduli? Bene, se tutte le possibili funzioni fossero incluse in Python, non solo quest'ultimo diventerebbe enorme e lento, ma la correzione dei bug diventerebbe un incubo. Usando i moduli è possibile frammentare il codice in gruppi, ciascuno con un proprio scopo. Se, per esempio, non si ha necessità di funzioni database, non serve conoscere l'esistenza del modulo SQLite. Se però ne avrete bisogno è pronto per l'uso. (In realtà faremo uso dei moduli database più avanti in questa serie.)

```
#####
# random_esempio.py
# Esempio dell'uso del modulo random
#####
import random
# print 14 random integers
for cntr in range(1,15):
    print random.randint(1,10)
```

Quando inizierete a programmare in Python, è probabile che creerete vostri moduli da riutilizzare successivamente, senza riscriverli. Se sarà necessario cambiare qualcosa in quel gruppo di codice, lo si potrà fare con meno probabilità di compromettere il programma principale. Ci sono dei limiti a tutto questo e ne parleremo successivamente. Ora, quando abbiamo usato precedentemente l'istruzione 'import random', abbiamo detto a Python di garantirci l'accesso a tutte le funzioni del modulo random. Se, al contrario, avessimo bisogno di accedere alla sola funzione randint(), possiamo riscrivere l'istruzione import così:

```
from random import randint
```

Ora quando chiamiamo la nostra funzione non dobbiamo più usare l'identificatore 'random.'. Il nostro codice cambia così

```
from random import randint
# stampa 14 interi casuali
for cnt in range(1,15):
    print randint(1,10)
```

Funzioni

Quando abbiamo importato il modulo random, ne abbiamo usato la funzione randint(). Una funzione è un blocco di codice creato per essere chiamato, anche più di una volta, che è più semplice da gestire e che ci risparmia la fatica di riscriverlo ripetutamente. In modo grossolano e indicativo, possiamo dire che, ogni volta che si ha la necessità di scrivere lo stesso codice più di una o due volte, quel codice è un buon candidato a diventare una funzione. Anche se i due esempi seguenti sono semplici, sono un buon punto di partenza per l'uso delle funzioni. Diciamo di prendere due numeri,

sommarli, quindi moltiplicarli, e poi sottrarli, mostrando ogni volta valori e risultati. Per complicare le cose, dobbiamo ripetere tutto tre volte con tre serie di numeri. Il nostro esempio assomiglierà a quello mostrato a destra.

Non solo si tratta di tanto codice da digitare, ma può comportare errori, sia di battitura che in modifiche successive. Invece creeremo una funzione chiamata 'DoTwo' che prende due numeri, compie i calcoli e stampa ogni volta l'output. Inizieremo usando la parola chiave 'def' (che avvisa che ci apprestiamo a definire una funzione). Dopo 'def' immetteremo il nome scelto per la funzione e quindi un elenco di parametri (se ce ne

```
#semplice esempio
print 'Somma dei due numeri %d e %d = %d ' % (1,2,1+2)
print 'Moltiplicazione dei due numeri %d e %d = %d ' % (1,2,1*2)
print 'Sottrazione di due numeri %d e %d = %d ' % (1,2,1-2)
print '\n'
print 'Somma dei due numeri %d e %d = %d ' % (1,4,1+4)
print 'Moltiplicazione dei due numeri %d e %d = %d ' % (1,4,1*4)
print 'Sottrazione di due numeri %d e %d = %d ' % (1,4,1-4)
print '\n'
print 'Somma dei due numeri %d e %d = %d ' % (10,5,10+5)
print 'Moltiplicazione dei due numeri %d e %d = %d ' % (10,5,10*5)
print 'Sottrazione di due numeri %d e %d = %d ' % (10,5,10-5)
print '\n'
```

sono) tra parentesi. Questa riga è terminata da due punti (:). Il codice nella funzione è indentato. Il nostro esempio migliorato (#2) è mostrato in basso.

Come potete vedere, c'è meno codice da inserire - 8 righe invece di 12. Se dobbiamo cambiare qualcosa nella nostra funzione, è possibile farlo senza

causare troppi problemi al programma principale. Chiamiamo la nostra funzione, in questo caso, usando il suo nome seguito dai parametri.

Ecco un altro esempio di funzione. Consideriamo i seguenti requisiti.

Vogliamo creare un programma che stampi in

```
#semplice esempio 2 ancora semplice, ma migliore
def DoTwo(num1,num2):
    print 'Somma di due numeri %d e %d = %d ' % (num1,num2,num1+num2)
    print 'Moltiplicazione di due numeri %d e %d = %d ' % (num1,num2,num1*num2)
    print 'Sottrazione di due numeri %d e %d = %d ' % (num1,num2,num1-num2)
    print '\n'
DoTwo(1,2)
DoTwo(1,4)
DoTwo(10,5)
```

maniera elegante un elenco di oggetti acquistati. Deve assomigliare al testo sotto.

Il costo di ciascun oggetto e il totale di tutti gli stessi sarà formattato come dollari e centesimi. La larghezza dell'output dovrà essere variabile. I valori a destra e sinistra saranno anch'essi variabili. Useremo 3 funzioni per raggiungere lo scopo. Una stamperà la prima e ultima riga, una stamperà le righe con i dettagli degli oggetti inclusa la riga con il totale e una stamperà la riga separatore. Fortunatamente Python ci fornisce una serie di funzionalità che facilitano il compito. Ricorderete che moltiplicammo una stringa per 4 e che ci vennero restituite quattro copie della stessa stringa. Possiamo usare quella tecnica anche in questo caso. Per stampare le righe in alto e

in basso prendiamo la larghezza desiderata, sottraiamo due per i due caratteri + utilizzando la formula " '=' * (larghezza-2)". Per rendere le cose ancora più semplici, useremo la sostituzione di variabile per mantenere tutti gli oggetti su una riga. La stringa da stampare sarà così codificata ('+', ('=' * larghezza-2)), '+'). Potremmo ora far sì che la nostra routine stampi la stringa direttamente, ma useremo la parola chiave return per inviare la stringa generata alla riga chiamante. Chiameremo questa funzione 'SopraOrSotto' e il codice della funzione sarà questo:

```
def SopraOrSotto(larghezza):  
    # 'larghezza' è la  
    larghezza totale della riga  
    che verrà restituita  
    return '%s%s%s' %  
    ('+', ('=' * (larghezza-  
2)), '+')
```

Potremmo tralasciare il commento, ma è utile sapere a colpo d'occhio il significato del parametro 'larghezza'. Per chiamarla, possiamo

scrivere 'print SopraOrSotto(40)' o qualunque altra larghezza desideriamo per la riga. Ora abbiamo una funzione che si occupa di due delle righe. Passiamo ora a creare una nuova funzione che si occupi della riga separatore usando un codice simile... oppure possiamo modificare la funzione appena scritta per includere il parametro del carattere da usare in mezzo ai segni +. Facciamolo. Possiamo continuare a chiamarla SopraOrSotto.

```
def  
SopraOrSotto(carattere, larghezza):  
    # 'larghezza' è la  
    larghezza totale della riga  
    ritornata  
    # 'carattere' è il  
    carattere da inserire tra i  
    '+'  
    return '%s%s%s' %  
    ('+', (carattere * (larghezza-  
2)), '+')
```

Ora è possibile constatare l'utilità dei commenti. Ricordate, faremo restituire la stringa generata, così dobbiamo avere qualcosa da ricevere quando la chiamiamo. Invece di assegnarla ad un'altra stringa, semplicemente la stamperemo.

Ecco la riga chiamante.

```
print SopraOrSotto('=', 40)
```

Così adesso non solo ci siamo occupati di tre righe, ma abbiamo ridotto il numero delle routine da 3 a 2. Così non ci resta che stampare la parte centrale. Chiamiamo la prossima funzione 'Fmt'. Le passeremo 4 parametri come segue:

val1 - il valore da stampare a sinistra
col_sn - la larghezza di questa "colonna"
val2 - il valore da stampare a destra (che dovrebbe essere un valore con virgola)
col_dx - la larghezza di questa "colonna"

Il primo compito è formattare l'informazione della parte destra. Poiché vogliamo rappresentare il valore in dollari e centesimi, si può usare una funzione speciale per la sostituzione di variabile che dice: stampa il valore come numero con virgola con n decimali. Il comando sarà '%2.f'. Assegnerò questo valore alla variabile 'part2'. Così la nostra riga sarà 'part2 = '%.2f'

```
+-----+  
| Oggetto 1      | X.XX |  
| Oggetto 2      | X.XX |  
+-----+  
| Totale         | X.XX |  
+-----+
```

% val2'. Possiamo usare anche una serie di funzioni incluse nel modulo strings di Python chiamate ljust e rjust. ljust giustificherà la stringa a sinistra, riempiendo la parte destra con qualsiasi carattere si voglia. rjust fa la stessa cosa, eccetto che il riempimento va a sinistra. Ora la parte interessante. Usando le sostituzioni metteremo insieme una stringa bella corposa e la ritorneremo al codice chiamante. Ecco la nostra prossima riga.

```
return 'ss' % ('|
',val1.ljust(col_sn-
2,''),part2.rjust(col_dx-
2,''),' |')
```

Non lasciatevi scoraggiare dall'aspetto, dissezioniamola per vedere quanto in realtà sia semplice:

return - Restituiremo la nostra stringa al codice chiamante.

'ss' - Andremo a racchiudere quattro valori nella stringa. Ciascun %s è un segna posto.

& (- Inizia la lista variabile '| ' - Stampa questi caratteri

val1.ljust(col_sn-2,' ') - Prende la variabile val1 che abbiamo passato, la

giustifichiamo a sinistra con spazi per (col_sn-2) caratteri. Sottraiamo per permettere '| ' sul lato sinistro.

part2.rjust(col_dx-2,' ') - Giustifichiamo a destra la stringa al prezzo di rightbit-2 spazi. '| ' termina la stringa.

Questo è quanto. Anche se potevo inserire un sistema per il controllo degli errori, lascio questo compito a voi. Quindi... la nostra funzione Fmt è di sole due righe senza la definizione e

i commenti. La possiamo chiamare in questo modo.

```
print
Fmt('Oggetto
1',30,oggetto1,10)
```

Di nuovo, avremmo potuto assegnare il valore di ritorno ad un'altra stringa, ma semplicemente la stampiamo. Notate che abbiamo inviato 30 per la larghezza della parte

Oggetto 1	3.00
Oggetto 2	15.00
Totale	18.00

sinistra e 10 per quella destra. Questi uguagliano il 40 inviato precedentemente alla routine SopraOrSotto. Allora, avvia il tuo editor e inserisci il codice sottostante.

Salvate il codice come

```
#pprint1.py
#Esempio di funzioni quasi-utili

def SopraOrSotto(carattere,larghezza):
    # 'larghezza' è la larghezza totale della riga ritornata
    return '%s%s' % ('+',(carattere * (larghezza-2)),'+')

def Fmt(val1,col_sn,val2,col_dx):
    # stampa due valori riempiti con spazi
    # val1 è stampato a sinistra, val2 è stampato a destra
    # col_sn è la larghezza della parte sinistra, col_dx è la larghezza della parte destra
    part2 = '%.2f' % val2
    return '%s%s%s' % ('| ',val1.ljust(col_sn-2,' '),part2.rjust(col_dx-2,' '),'| ')
# Definiamo il prezzo di ciascun oggetto
oggetto1 = 3.00
oggetto2 = 15.00
# Ora stampiamo il tutto...
print SopraOrSotto('= ',40)
print Fmt('Oggetto 1',30,oggetto1,10)
print Fmt('Oggetto 2',30,oggetto2,10)
print SopraOrSotto('- ',40)
print Fmt('Totale',30,oggetto1+oggetto2,10)
print SopraOrSotto('= ',40)
```

'pprint1.py' ed eseguitelo. L'output dovrebbe assomigliare al testo in alto a destra della pagina precedente.

Anche se questo è un esempio molto semplice, vi dovrebbe dare una buona idea su come usare le funzioni. Ora, estendiamo ancora un pò il concetto e impariamo qualcosa sulle liste. Ricordate quando nella parte 2 abbiamo iniziato a discuterne? Bene, una cosa che ho tralasciato è che una lista può contenere qualunque cosa, comprese altre liste. Dichiariamo una nuova lista nel nostro programma chiamata `itms` e riempiamola così:

```
oggetti =  
[['Soda',1.45], ['Caramelle',.75], ['Pane',1.95], ['Latte',2.59]]
```

Se volessimo accedervi come fosse una normale lista useremmo `print oggetti[0]`. Però, ciò che otterremo è `['Soda',1.45]`, che non è proprio quello che cercavamo. Noi vogliamo accedere a ciascun oggetto della lista. Così useremo `'print oggetti[0][0]` per 'Soda' e `[0][1]` per recuperarne il costo di 1.45. Ora, abbiamo 4 oggetti che

sono stati acquistati e vogliamo usare questa informazione nella nostra routine `print`. L'unica modifica da apportare riguarda la parte finale del programma. Salviamo l'ultimo programma come `'pprint2.py'`, quindi commentate la definizione dei due oggetti e inseriamo la lista di cui sopra. Ora dovrebbe assomigliare a questo.

```
#oggetto1 = 3.00  
#oggetto2 = 15.00  
oggetti  
= [['Soda',1.45], ['Caramelle',.75], ['Pane',1.95], ['Latte',2.59]]
```

Dopo, rimuovete tutte le righe che chiamano `Fmt()`. Quindi aggiungete le seguenti righe (con `#NUOVA RIGA` alla fine) per rendere il vostro codice come quello mostrato a destra.

Ho impostato una variabile contatore nel `for` che cicla nella lista per

```
oggetti = [['Soda',1.45], ['Caramelle',.75], ['Pane',1.95], ['Latte',2.59]]  
  
print SopraOrSotto('=',40)  
  
totale = 0 #NUOVA RIGA  
for cntr in range(0,4): #NUOVA RIGA  
    print Fmt(oggetti[cntr][0],30,oggetti[cntr][1],10) #NUOVA RIGA  
    totale += oggetti[cntr][1] #NUOVA RIGA  
print SopraOrSotto('-',40)  
print Fmt('Totale',30,totale,10) #RIGA CAMBIATA  
print SopraOrSotto('=',40)
```

ciascun suo elemento. Notate che ho anche impostato una variabile chiamata `totale`. Abbiamo impostato `totale` a 0 prima di entrare nel `for`. Quindi quando si stampa ciascun oggetto venduto, aggiungiamo il costo al totale. Infine, stampiamo il totale subito dopo la riga separatore. Salvate il programma ed eseguitelo. Dovreste ottenere qualcosa di simile al testo in basso.

Se siete un po' folli, potete aggiungere una riga per le tasse.

Fatelo imitando la riga totale, ma usando `(totale * .086)` come costo.

```
print  
Fmt('Tasse:',30,totale*.086,10)
```

Se volete, potete aggiungere altri oggetti alla lista e vedere come va. Questo è tutto per questa parte. La prossima volta ci concentreremo sulle classi. **Buon divertimento!**

Soda	1.45
Caramella	0.75
Pane	1.95
Latte	2.59

Totale	6.74



Greg Walters è il proprietario della *RainyDay Solutions, LLC* una società di consulenza in Aurora, Colorado e programma dal 1972. Gli piace cucinare, fare escursioni, ascoltare musica e passare il tempo con la sua famiglia.



VEDI ANCHE:

FCM n. 28 - LAMP Parte 1

VALIDO PER:

ubuntu kubuntu xubuntu

CATEGORIE:

Sviluppo Grafica Internet M/media Sistema

DISPOSITIVI:

CD/DVD HDD USB Drive Laptop Wireless

Abbiamo la nostra nuova bella macchina LAMP, tutto bene e buono, ma avremo bisogno di mettere qualche dato all'interno, certo. Non solo questo, ma non vogliamo che altri mettano i loro dati all'interno oppure ci rubino i nostri. Un server Linux è intrinsecamente sicuro, tuttavia non fa certamente male aumentarne il livello. Configuriamo l'FTP e un semplice Firewall.

Installazione FTP

Utilizzeremo vsftpd. Alla CLI scriviamo:

```
sudo apt-get install vsftpd
```

Potete trovare un modulo GUI di vsftpd per Webmin ma io preferisco modificare il file vsftpd.conf manualmente. Per fare questo, alla riga di comando scrivete:

```
sudo nano /etc/vsftpd.conf
```

Ho letto molti tutorial in cui si è tranquilli a lavorare con accesso anonimo. Tuttavia, questa non è una cosa che mi fa stare a mio agio, quindi la disabilito sempre. A seconda delle politiche di sicurezza del vostro sistema, potreste utilizzare chroot su alcuni utenti per impedire l'accesso al di fuori dello spazio a cui è loro permesso l'accesso.

I permessi sono per l'accesso FTP. Siccome utilizzo un solo account e mi connetto direttamente a /var/www, il metodo esteso che utilizzo per

l'accesso è come segue:

- Abilitare l'accesso agli utenti locali (il mio account) in vsftpd.conf.
- Aggiungere l'utente (io) al gruppo www-data (per questo utilizzo Webmin).
- Assegnare /var/www al gruppo www-data (per questo utilizzo Webmin) e selezionare "File ereditano dal Gruppo".
- Impostare una cartella di destinazione del client ftp (ad es. /var/www).

IMPORTANTE: Assicuratevi che "umask" non sia commentato nel file vsftpd.conf e selezionate la configurazione che preferite per l'upload. Per l'installazione di WordPress ho trovato che 0002 è l'opzione migliore (corrisponde ai permessi 775).

Le vostre necessità potrebbero essere differenti, ma le precedenti funzionano per me. Riavviate vsftpd e provate l'accesso con il vostro programma FTP. Io utilizzo

Transmit, è grandioso.

```
sudo /etc/init.d/vsftpd restart
```

Configurazione Firewall

Questo è abbastanza semplice con Webmin. Dalla scheda networking, aprite "Firewall Linux".

Selezionate Blocca Tutto eccetto SSH e IDENT su interfaccia esterna.

Nella prossima schermata dobbiamo aggiungere delle regole per l'accesso FTP, Webmin, Sendmail e MySQL Admin.

Selezionate "Aggiungi regole" sotto la lista esistente.

Selezionate "Accetta".

Impostate Protocollo di Rete a TCP.

Impostate la porta di destinazione TCP o UDP uguale a 21.

Premete "Crea".



Fate lo stesso per le porte 3306 (MySQL), 25 (Sendmail), 10000 (Webmin) e 80 (Web e phpMyAdmin).

Selezionate "Attiva all'avvio" e premete "Applica configurazione". È tutto. Se potete tornare in Webmin, utilizzare gli script PHP Mail ed FTP e accedere al DB con MySQL Administrator, allora siete a posto.

SUGGERIMENTO: Potreste dover riavviare MySQL. Io utilizzo Webmin visto che è già aperto.

PHP Mail

Potreste voler dare ai visitatori la possibilità di inviarvi una mail con un semplice click dal vostro sito dinamico. PHP possiede già un'opzione per fare questo, ma necessita di un collegamento ad un agente di trasporto (MTA) per l'invio. In altre parole, necessita di un programma o un servizio per mandare la mail. Possiamo utilizzare un'opzione del server chiamata (potete immaginare?), sì, Sendmail. Ecco come installarla e configurarla: è davvero semplice.

Per primo installiamo Sendmail. Alla CLI scriviamo:

```
sudo apt-get install sendmail
```

Dopo dobbiamo configurare PHP per fargli conoscere dove si trova il servizio SMTP (sendmail). Alla CLI scrivete quanto segue:

```
sudo nano  
/etc/php5/apache2/php.ini
```

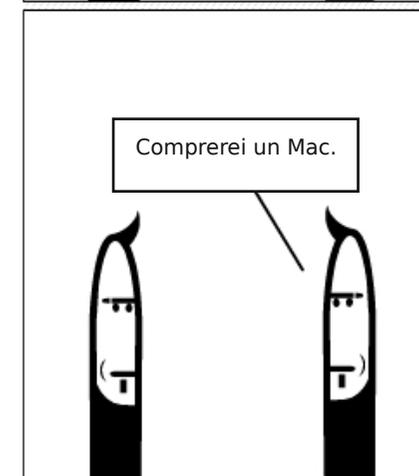
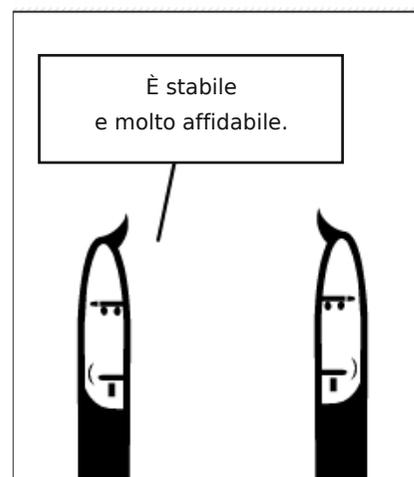
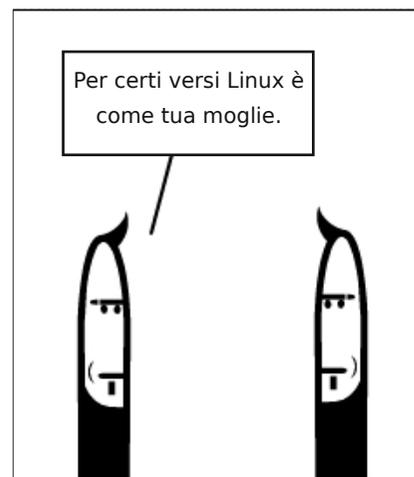
Aggiungete quanto segue sotto la sezione mail function, inserendo i vostri dettagli come richiesto:

```
[mail function]  
; Setup for Linux systems  
sendmail_path =  
/usr/sbin/sendmail -t  
sendmail_from =  
<your_webadmin_mail_account@you  
rdomain.com>
```

Salvate. È tutto. Il vostro script mail sarà ora felice di inviare mail.



Richard Bosomworth è un appassionato professionista Ubuntu che offre strategie open source e servizi per business IT dal portale web <http://toomuchgreen.eu>. Quando non lavora con la tecnologia va in bicicletta vigorosamente.



Richard Redei





HOW-TO

Scritto da Mark Pipkin

Rete privata virtuale in Ubuntu

VEDI ANCHE:

N/A

VALIDO PER:

ubuntu kubuntu xubuntu

CATEGORIE:

Sviluppo Grafica Internet M/media Sistema

DISPOSITIVI:

CD/DVD HDD USB Drive Laptop Wireless

In una lettera nel numero 27 di FCM Ken ha richiesto alcune informazioni sulle VPN. Il mio articolo nel numero 2 riguardava l'utilizzo delle VPN, quindi ho pensato che fosse opportuno aggiornarlo visto che le cose ora sono cambiate.

Per prima cosa bisogna impostare le VPN attraverso il Network Manager. La maggior parte delle VPN che l'utente imposta utilizzano il protocollo PPTP. Il PPTP gira sulla porta TCP numero 1723. È

necessario abilitare le porte in uscita dalla macchina locale o dalla LAN se bloccate. La maggior parte delle volte, ad esclusione dei maniaci della sicurezza che le bloccano, queste porte sono abilitate in uscita.

È necessario localizzare l'icona del Network Manager nell'area di notifica (potrebbe apparire in diversi modi): vi aiuta nell'effettuare le impostazioni della propria rete e iniziare le connessioni VPN.

Installiamo il modulo PPT in modo da iniziare la creazione delle connessioni VPN. Indovinate un po'? Non è più necessario utilizzare la riga di comando (CLI) per farlo. Il PPTP è stato inserito nell'elenco delle applicazioni in Aggiungi/Rimuovi. Questo rende le cose semplici per coloro che non amano la riga di comando. Accedere ad Aggiungi/Rimuovi applicazioni e cercare VPN. Se si ordina la lista in base ai più popolari dovrebbe essere all'inizio. Spuntare la casella, applicare i cambiamenti, inserire la password, e fare clic su chiudi. Piuttosto semplice.



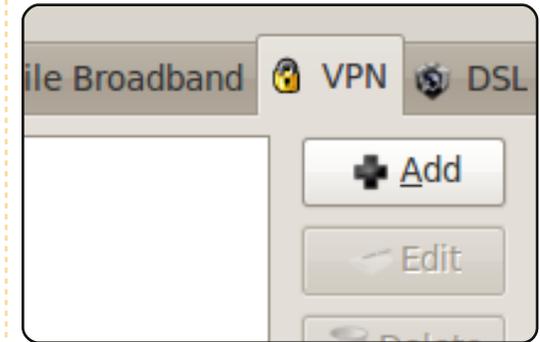
Per coloro che preferiscono la riga di comando possono utilizzare il seguente comando per installare i pacchetti necessari:

```
sudo aptitude install network-manager-pptp
```

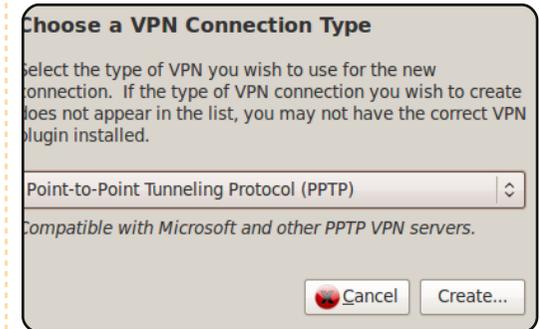
Ora che il modulo PPTP è installato per il vostro Network Manager bisogna impostare la connessione. Fare clic con il pulsante destro del mouse su Network Manager nell'area di notifica e un menu contestuale si aprirà. Nel menu contestuale fare clic su Modifica Connessioni. Nota: è anche possibile fare clic sull'icona, andare in Connessioni VPN, e poi Configura VPN.

Nella finestra delle Connessioni

di Rete fare clic sulla scheda VPN.



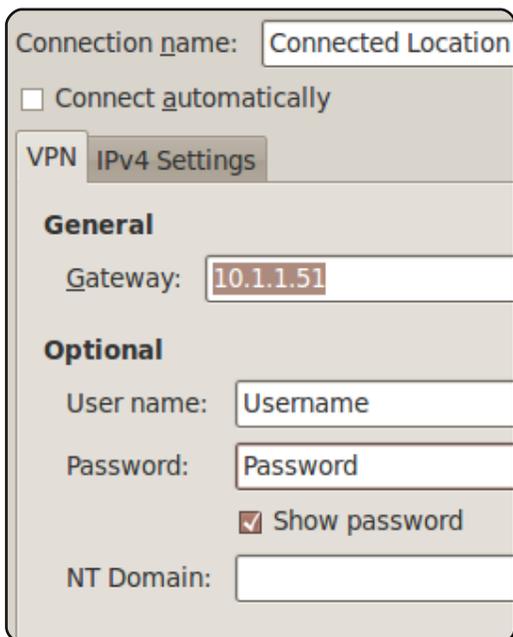
Di seguito fare clic su Aggiungi e poi su Crea.



Modificare il nome della connessione. È possibile inserire qualsiasi nome, ma se si pensa di fare più di una connessione o se si ha problemi a ricordare cosa si è inserito a distanza di 6 mesi, è una buona idea inserire il nome del luogo a cui ci si connette.

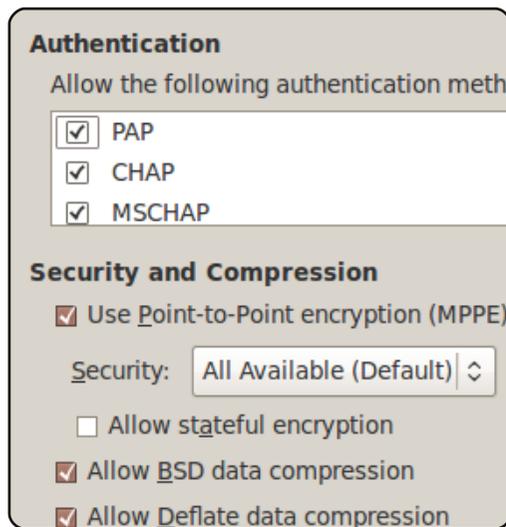
Nelle impostazioni del Gateway inserire l'IP o il FQDN (nome di



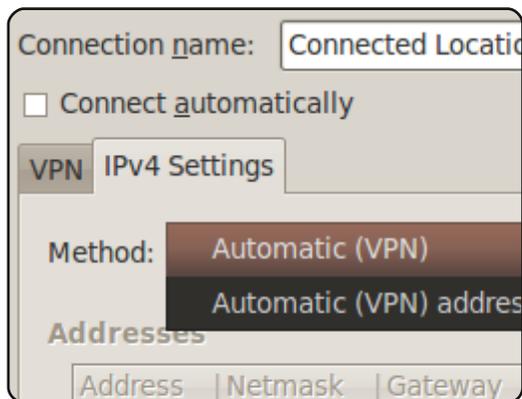


dominio pienamente qualificato) a cui ci si connette. Personalmente, inserisco l'IP. Poi il nome utente. Generalmente non inserisco una password, credo sia semplicemente una buona abitudine. Dipende dall'utente se inserire una password o meno. Se volete inserire la password, questa dovrebbe essere legata al portachiavi.

Potrebbe essere necessario andare nella sezione Avanzate per selezionare la cifratura. Potrebbe essere necessario spuntare il Usa cifratura Point-to-Point (MPEE) per connettersi. La maggior parte delle VPN richiedono una connessione cifrata. Fare clic su OK.



La scheda delle Impostazioni IPv4 è rivolta ad utenti esperti. Qui si possono cambiare i server DNS per il vostro VPN, impostare diversi instradamenti di rete basati su sottorete e assegnare un IP statico. Le cose dovrebbero funzionare senza la necessità di trafficare con la scheda delle impostazioni d IPv4.



IN BREVE

Il pc desktop HP di mia moglie era ormai vecchio. Siccome nel passato avevo ricostruito vari computer, c'erano molte possibilità per sostituirlo. Il suo portatile Acer One aveva dimostrato la qualità e la velocità del processore Intel Atom 270. Mi ero accorto che la gente usava schede madri equipaggiate con l'Atom per lavori desktop.

In Rete trovai un computer preassemblato che usava l'ultimo processore Atom 330, una versione con vero dual-core. Il case è un po' più largo di un foglio di carta e alto solo 2 pollici e mezzo. Ordinai un disco fisso SATA da 1 TB, un lettore CD-DVD e 2 GB di RAM. Quando i pacchi arrivarono, cominciai il divertimento.

Il manuale, corredato di immagini, era facile da seguire. Rimossi le viti del pannello superiore e lo feci scorrere via: ed ecco la scheda madre e un alloggiamento in metallo per i dischi. Dopo aver rimosso l'involucro di plastica nera e due viti, l'alloggiamento per i dischi scivolò via e lo rimossi dal case. Installai il disco fisso e il lettore DVD negli appositi spazi con le viti fornitemi, rimisi a posto l'alloggiamento e collegai i cavi SATA.

La memoria RAM si installò velocemente e il computer era completato. Poi mi accorsi che avevo bisogno di una tastiera e mouse USB visto che non c'erano prese per i cavi soliti. Dopo un breve salto al negozio di informatica, era il momento di accendere il PC e caricare il sistema operativo. Avevo precedentemente masterizzato un CD di Ubuntu 9.04. La velocità con cui Ubuntu venne caricato nel disco fisso fu una sorpresa. Riutilizzai il vecchio monitor LCD da 17" e le casse alimentate.

Il computer preassemblato è costruito da MSI ed è chiamato Wind PC. C'è una piccola ventola che raffredda tutto il computer ed è molto silenziosa. La corrente viene fornita da un alimentatore esterno simile a un portatile di soli 65 watt. Il case viene fornito di un supporto in plastica per tenerlo su un lato anziché in orizzontale. Dopo aver letto alcune recensioni da altri utenti, ho scelto di posizionarlo disteso per un miglior raffreddamento. Una tastiera e un mouse wireless consentono di tenere il computer a distanza dall'area di lavoro anche se il limite è dato dalla lunghezza del cavo del monitor.

Roger Steiner

La mia esperienza con il computer è iniziata con un Kaypro IV (a destra) su cui girava CP/M, una semplice macchina che usava due floppy disk da 5,25 pollici e un monitor da nove pollici a fosfori verdi. Il sistema operativo era caricato in memoria dal primo floppy e lo si poteva sostituire con un altro contenente il programma da utilizzare, mentre i dati venivano memorizzati nel secondo dischetto. Questi floppy avevano capacità di 360KB. Questa configurazione, con una stampante a margherita e tutto il software necessario, costava circa 3.000 dollari negli anni '80. In quel momento non c'era niente meglio di questo, io facevo la bella vita.

Ahimè, la bella vita è andata presto scomparendo, così come CP/M venne schiacciato da un nuovo sistema operativo chiamato DOS. Ho utilizzato DOS per un po'; poi è arrivato un altro sistema operativo con la grafica colorata (la GUI), chiamato Windows. La vita era nuovamente

bella. Ma presto un altro sistema operativo ancora migliore stava per arrivare. Naturalmente il fatto che avevo speso molti soldi per il DOS e per Windows, oltre a tutto il software necessario, non importava. Dovevi comprare il nuovo e migliore (non suona come una pubblicità di sapone da bucato?) sistema operativo chiamato Windows 95. Questo era il meglio del meglio e naturalmente dovevi acquistarlo. Ma fu seguito da Windows 98, Windows 98 SE, Windows ME, Windows 2000 e Windows XP, con più versioni di quante io possa contare sulle dita delle mie mani e dei miei piedi, così pare. Ma aspettate, c'è di più. Windows XP è stato presto sostituito da Windows Vista, anch'esso con numerose versioni tra cui scegliere. E presto arriverà sulla



tua scrivania un sistema operativo persino migliore, nuovo e potenziato chiamato Windows 7.

Essendo risparmiatore, ho deciso, mentre usavo Windows 2000, che ero stanco di buttare soldi per comprare qualcosa che non mi piaceva oltre ad altri programmi per proteggere il mio computer dagli attacchi esterni viste le falle di sicurezza. Lo shock dovuto al cartellino del prezzo del Macintosh mi ha fatto scappare dall'Apple store non appena ci ho messo piede, per cui ho battuto in una frettolosa ritirata.

Ho avute brevi esperienze con le distribuzioni GNU/Linux, ma nessuna di loro mi ha convinto e mi ha detto "Sono io l'unica" fino a quando non ho trovato Ubuntu. All'inizio ho usato Ubuntu 6.06 e

ora sto usando la 9.04. Ubuntu mi ha fatto uscire dall'oscurità verso la libertà.

Ho ancora dubbi nel credere che questo meraviglioso sistema sia libero, sia per la possibilità di aggiungere, scegliere e modificare tutto a proprio gusto, ma anche per la sua gratuità.

Mi considero poco esperto, perché in Ubuntu non tutto è facilmente comprensibile. Ma questo mi sta bene quando penso che ho lavorato con Windows per quasi vent'anni senza essere in grado di fare tutto. Oggi ho uno splendido sistema accompagnato da un sacco di aiuto tra libri e forum che mi consente di fare tutto quello che voglio con il mio computer.

Sarei ingiusto se non esprimessi una grande gratitudine a tutte le persone che contribuiscono con le loro capacità e con il loro tempo per dare a tutti noi un sistema operativo di livello mondiale.



Come il buon vino, Ubuntu migliora con l'età. Più tempo viene dato al vino per maturare, più ricco e delizioso sarà il suo sapore. La stessa cosa può essere detta per Ubuntu: più tempo gli viene dato per maturare, più ricco diventa, con più contenuti e maggiore compatibilità.

Ho iniziato a usare Ubuntu nel 2005, quando comprai il mio primo computer portatile. Non sapevo niente di programmi open-source o altri sistemi operativi. Stavo partendo per il college e i soli sistemi operativi che conoscevo erano Windows e Mac. Windows sembrava noioso e un Mac era troppo costoso. Il ragazzo da cui comprai il laptop mi diede un live CD avviabile open-source contenente programmi e un'immagine di Ubuntu. Tutti i programmi open-source funzionavano magicamente sul mio nuovo portatile. L'unico problema era che non si caricava niente.

Per un po' scordai completamente il sistema operativo sul CD e continuai a usare Windows XP sul mio computer finché divenne troppo noioso per me. Non mi piacevano le sue operazioni eccessivamente automatiche e la mancanza di poterlo personalizzare a poco prezzo. Mi serviva qualcosa con cui rendere interessante il mio computer. Così iniziai a indagare su diversi sistemi operativi e mi imbattei ancora in Ubuntu.

Quando visitai il sito web di Ubuntu ero stupito da tutto quello che Ubuntu stava promuovendo e significava. Ordinai due versioni e aspettai sei settimane prima che i CD arrivassero a Trinidad. Appena li ricevetti, feci un backup di tutto quello che avevo sul computer e installai Ubuntu. Tutto si installò perfettamente. Adoravo avere un sistema operativo diverso da chiunque altro, e presto fui capace di personalizzarlo e farlo diventare "mio".

Tuttavia, le cose belle non durano. Avevo bisogno di

Microsoft Office per fare delle relazioni per la scuola, e Ubuntu era open source, non riconosceva Microsoft Windows o alcun programma Windows. Sebbene avesse migliaia di bellissimi programmi a sua disposizione, mancava di quello di cui avevo bisogno. Così, circa un mese dopo, disinstallai Ubuntu. Fui triste a vederlo andare via. Tuttavia, feci la promessa di ritornarci quando sarebbe migliorato.

Quando ad Aprile uscì Ubuntu 9.04, decisi di dare a Ubuntu un'altra possibilità. Ordinai un CD e aspettai ancora sei settimane prima che arrivasse. Quando arrivò, per prima cosa lo provai per vedere che tutto funzionasse correttamente. Il motivo per cui abbandonai la versione 8.10 era che non si connetteva con la mia scheda PC mobile. Tuttavia, si può dire diversamente per Ubuntu 9.04.

Appena apparve, la schermata di test indicava che avevo una scheda PC mobile, e mi chiese di inserire le informazioni per

configurarla. Lo feci e incrociai le dita sperando e aspettando che si connettesse a Internet. Fortunatamente si connesse. Così mi decisi. Feci velocemente un backup delle mie cose, cancellai Windows e installai Ubuntu. Tutto funzionava perfettamente, dalla scheda grafica alla scheda audio. Non avevo grossi problemi.

Comunque, ho ancora bisogno di Microsoft Office. Facendo qualche ricerca, ho trovato due compagnie che fanno sviluppo avanzato sulla compatibilità con Microsoft usando uno strato Wine, e permettendo così a Microsoft Office di funzionare attraverso i loro programmi. Ora posso avere Ubuntu e Microsoft Office senza avere un dual boot o avviarlo in una macchina virtuale.

Così, il sistema operativo Ubuntu è semplicemente come il buon vino (la bevanda, non il programma Wine) nel senso che migliora con il tempo. Ora è un gran sistema operativo con accesso a un sacco di bellissimo software.



Utilizzo Ubuntu sin dalla sua versione Breezy Badger 5.10, il che vuol dire che mi sono perso le versioni Warty Warthog e Hoary Hedgehog. Tutto questo per dire che ho iniziato ad utilizzare Nvu per creare pagine web fin da Breezy Badger e l'ho utilizzato fino a quando è stato supportato. Se non vado errato, è stato supportato fino all'uscita di Gutsy Gibbon. Sapevo che non avrei potuto utilizzarlo con Intrepid Ibex 8.10 e perciò, ovviamente, neanche con Jaunty Jackalope. Mi sono trovato molto bene con quel programma: lo utilizzavo per pubblicare i siti dei clienti della mia azienda informatica. Ero fuori di me nel momento in cui ho visto che non sarebbe stato più supportato. Non ero sicuro di cosa avrei fatto. Avrei potuto riprendere il

buon vecchio metodo di modificare la pagina in locale per poi caricarla sul server: in fin dei conti non era gran che male.

Nvu è ancora supportato sotto Windows; così sono andato su <http://www.net2.com/nvu/download.html> e ho scaricato la versione Windows. Ho continuato ad utilizzare la versione Windows sino a quando non ho scoperto KompoZer. E' un programma di KDE ma funziona benissimo anche sotto Gnome.

Se avessi fatto maggiore attenzione su ciò che era scritto nel sito di Nvu, avrei notato che vi si raccomanda di scaricare la versione KompoZer di Nvu. C'era persino un collegamento: <http://kompozer.net/download.php>, ma quello riportato dal Gestore pacchetti Synaptic era una versione più nuova. Quando possibile, è sempre meglio utilizzare il pacchetto dal gestore. Nel momento in cui sto scrivendo, la versione è la 1.0.7.10ubuntu6 e viene descritta come "Un sistema completo per la realizzazione di pagine web".

La descrizione completa è la seguente:

"KompoZer è un sistema completo per la realizzazione di pagine web che combina la gestione dei file web con un semplice ed intuitiva interfaccia WYSIWYG (What you see is what you get - Ciò che vedi è ciò che ottieni) per la modifica delle pagine web.

KompoZer è realizzato con l'intenzione di essere estremamente semplice da utilizzare, rendendolo uno strumento perfetto per coloro che, non avendo approfondite conoscenze tecniche, desiderino realizzare siti web attraenti e professionali senza la necessità di conoscere l'HTML o i linguaggi di programmazione per il web."

Non inserirò alcuna schermata di Nvu ma se siete interessati a fare un paragone con KompoZer vi basterà andare su <http://www.net2.com/nvu/screenshot.html>.

A questo punto focalizzerò la mia attenzione su KompoZer. Non lo utilizzo per evitare di scrivere l'HTML

ma piuttosto per poter vedere l'aspetto delle pagine ben prima di pubblicarle sul web.

Ho un cliente per il quale realizzo annunci mortuari e impiego circa 5 minuti per realizzargli una pagina poiché dispongo di una serie di modelli online che modifico e pubblico con un nome della pagina differente. Faccio, quindi, una veloce modifica alla pagina di indice, aggiungendo un collegamento all'annuncio, e il gioco è fatto.

Una volta installato KompoZer, ho dovuto configurare i server con i quali volevo lavorare. Il modo in cui funziona il programma è: apri la pagina, fai le modifiche e infine la ripubblichi. In tutto il tempo il lavoro è svolto dal vivo e on-line. Trovo che questo sia un metodo molto veloce di realizzare le cose.

Dal menu principale: Edit > Publishing Site Settings è dove imposti i tuoi server. La casella di dialogo di Publishing Site Settings (figura 4) contiene alcuni campi che devono essere completati. Nelle immagini potete vedere un esempio con la configurazione dei miei server.





INTERVISTA AI MOTU

Tratta da behindmotu.wordpress.com

Iulian Udrea

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

Età: 17

Luogo: Romania

Nick in IRC: iulian

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

Uso GNU/Linux da quattro anni. La mia prima distribuzione è stata Debian 3.1 Sarge.

Da quanto tempo stai utilizzando Ubuntu?

Dalla versione 6.06, Dapper Drake.

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

Sono entrato a far parte del team MOTU durante il ciclo di sviluppo di Hardy. Mi sono unito ai canali #ubuntu.{motu,devel} su Freenode nel Dicembre 2007, in IRC. Dopo un po' di tempo di ozio senza dire una parola in entrambi i canali, ho cominciato a stare dietro a qualche bug su Launchpad e

provavo a risolverne alcuni. La mia prima patch caricata su Ubuntu fu nel Marzo del 2008.

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

Ho imparato a pacchettizzare leggendo le politiche di Debian, la Guida alla Pacchettizzazione dalla nostra pagina wiki e alcuni altri eccellenti testi dalla rete.

Francamente non ricordo dove ho scoperto come lavora il team di Ubuntu. Penso di averlo imparato leggendo le loro pagine wiki e parlandone su IRC.

Qual è la parte del lavoro dei MOTU che prediligi?

Ah, questa è proprio una bella domanda. La mia parte preferita del lavoro con il team MOTU sono, ovviamente, le persone: mi piace davvero come interagiscono tra loro e condividono le idee. Tutto ciò che posso dire è che tutti loro sono davvero di grande aiuto, amichevoli ed è davvero una bella sensazione lavorare con loro. Sono veramente orgoglioso di fare parte di questa squadra.

Qualche consiglio per chi desidera aiutare i MOTU?

Semplicemente buttatevi! Non è necessario conoscere nessun linguaggio di programmazione per aiutare il team MOTU, anche se qualche volta può essere utile se dovete risolvere un bug che non riguarda la pacchettizzazione. Ci sono un sacco di testi molto ben fatti da cui potete apprendere a pacchettizzare, che, per come la vedo io, non è così difficile come sembra. Non ci vuole molto tempo ad imparare: una volta imparate le basi sarà come bere un bicchier d'acqua. Vi basterà capire il sistema. Come ho detto nelle interviste precedenti quando non ero parte del MOTU, il passo più difficile è entrare, una volta dentro non vorrete più andarsene, a meno che non ci stiate del tutto con la testa :-). Nessuno è onnisciente, perciò non fatevi problemi a porre domande nei canali o in mailing list.

Fai parte di qualche gruppo locale Linux/Ubuntu?

Sfortunatamente non faccio parte

di nessun gruppo locale Ubuntu/Linux.

Su cosa ti stai focalizzando per Jaunty?

Mi concentrerò su merging/sincronizzazione di tutti i pacchetti su cui potrò lavorare e risolvere bug fastidiosi. Ho cominciato a collaborare anche col team del kernel perciò, oltre a fare il merging e a sincronizzare con Debian, mi dedicherò alla realizzazione di patch per il kernel team.

Come trascorri il tuo tempo libero?

Leggo. Sono un lettore fanatico, leggo tantissimo, specialmente libri di computer e di fantascienza. E sono anche uno skater: perciò, se non mi trovate a casa a leggere, potete trovarmi al parco a usare lo skateboard e a saltare come un ragazzo fuori di testa.





Vedere le stelle

Ragazzi, uso Ubuntu dalla versione 6.06 e mi sono sempre trovato bene. Ero solito detestare i vecchi tempi con Windows, ma con la 9.04 sto maturando la convinzione che lo stesso tipo di software fuori controllo stia cominciando ad affliggere Ubuntu. Per esempio: il mio lettore CD/DVD funzionava nella 8.10; ho fatto l'upgrade alla 9.04 nel giugno 2009; il sistema si avvia in meno di un minuto, ma non posso usare CD e DVD. E voi eravate a conoscenza del problema già a marzo.

Penso che il problema sia che voi ragazzi stiate puntando alle stelle con ogni nuova release, ma non stiate sistemando i problemi che queste versioni hanno. Riduciamo le uscite, tipo una all'anno o ogni due anni: usate il tempo per realizzare un sistema a prova di proiettile, fate più controlli in modo che ogni cosa funzioni o comunque sia risolta in breve tempo. Non potrei mai consigliare la 9.04 a mia madre: andrebbe nel panico appena le cose smetterebbero di funzionare. Una volta

avrebbero funzionato, ora non più.

Per piacere, continuate a mandarci gli aggiornamenti che risolvano i problemi, e poi potete uscire con una nuova release perfettamente funzionante e anche un sacco di roba nuova e interessante!

Scusate lo sfogo, spero che le cose possano cominciare a cambiare in una direzione migliore.

James Stermole

Interfaccia grafica Python

Per prima cosa voglio congratularmi con voi per gli eccellenti articoli su Python. Tuttavia ho una domanda: ci sono un sacco di posti dove si possono trovare informazioni su come programmare in Python, ma non ce n'è neanche uno con informazioni su come programmare in Python con un Interfaccia Grafica Utente (GUI). Ci sarà qualcosa in proposito nei prossimi articoli?

hhlp

LETTERA DEL MESE

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



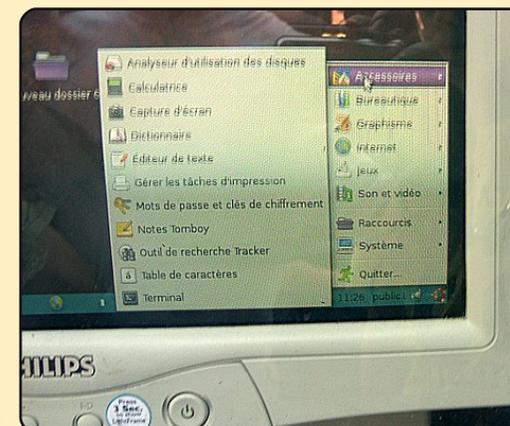
Durante una recente vacanza in Francia mi sono stupito nel vedere una tastiera e un mouse sul davanzale di una vetrina, con il computer dietro il vetro. Il cartello diceva che l'uso del computer era gratuito durante il giorno e dava inoltre un piccolo menù delle pietanze disponibili. Una cosa del genere sarebbe insolita in un sacco di posti, ma in una sonnolente città di mercato in Francia sembrava decisamente aliena.

Il desktop era in francese (ovviamente) ma mi stupì il fatto di vedere che il PC aveva installato Ubuntu. Il browser predefinito era Firefox, e c'erano anche tutte le altre solite applicazioni. Evidentemente le persone che offrivano questo PC ad uso pubblico ritenevano che il prezzo, la sicurezza e il supporto linguistico di Ubuntu erano preferibili agli altri sistemi operativi commerciali! Il mio Francese non è

proprio il massimo perciò fui un po' limitato in ciò che potevo fare con il computer. Ad ogni modo, vidi diverse altre persone usare il PC durante altre visite alla cittadina, per cui mi sembrò ovvio che sia di qualche utilità. Offrire un servizio come questo ha comunque alcuni possibili lati negativi; una volta che sono passato ho visto una selezione di siti per adulti sullo schermo. Chiudendo tutte le finestre del browser ho lasciato il computer pronto per l'utente successivo.

Magari questa offerta pubblica di un PC e accesso ad internet gratuiti è banale, ma senza dubbio mi ha sorpreso, soprattutto visto che stavano usando Ubuntu.

Chris Taylor



Risponde Greg: *Pensavo di spiegare la programmazione in GUI nelle parti 5 e 6. Attualmente l'idea è di usare come designer per la GUI Boa Constructor, che usa wxPython, anche se ci sono alcuni bug nella versione per Linux. Comunque vi spiegherò come aggirare anche quelli. Si può reperire con Synaptic e c'è un tutorial nell' Aiuto se intanto vuoi portarti un po' avanti prima che escano gli articoli.*

Allenatore di baseball

Stavo leggendo la pagina delle domande quando ho letto la risposta che avete dato alla domanda dell'allenatore di baseball. Quasi per caso ho trovato un'applicazione che è incredibilmente adatta per le sue esigenze. Ditegli di provare *LongoMatch* (foto sotto) <http://www.getdeb.net/app/LongoMatch>. Essendo un GetDeb dovrebbe funzionare su Jaunty.

Alistair Munro



Virtualbox - Compiz

Nella domande e risposte di un vecchio numero ho trovato una risposta che potrebbe essere ampliata: la domanda su VirtualBox in modalità trasparente. La soluzione proposta è di disattivare Compiz del tutto. Anche se questo metodo funziona ce n'è un'altro meno limitante:

- lanciate Compizconfig
- selezionate il plugin "Window Rules" nella tabella "Amministrazione finestra".
- Aggiungete per la regola "No ARGB" la striscia: `title=Sun VirtualBox`

Questo eliminerà la trasparenza solo per VirtualBox e manterrà tutti le altre impostazioni per Compiz in funzione. Ho trovato questo consiglio sul forum francese di Ubuntu (ubuntu.fr) quando sono incappato nella stessa problematica.

LJ

La rete in casa

FCM 28 ha affrontato LAMP e il networking su PC Ubuntu con SSHFS. Mi piacerebbe apprendere

come mettere su una rete in casa usando Ubuntu. I produttori di hardware oggi immettono sul mercato prodotti in grado di creare una rete wireless. Sarebbe il massimo leggere una serie su come avere un server che immagazzini i dati in una casa con tutti gli utenti che possono accedervi da qualsiasi punto dell'abitazione o addirittura del mondo, usando i dispositivi a loro

disposizione come laptop e cellulari.

Danish Lala

Ed: *C'è qualche guru del networking che vuole aiutare Danish (e i molti altri come lui) con l'home networking? Mandate i vostri articoli via mail a:*

articles@fullcirclemagazine.org

Dopo anni e anni di attesa, Gollum finalmente ricevette il suo nuovo "prezioso"

Aug-09 costantinos.bourboulas@oracle.com



Tempi Moderni



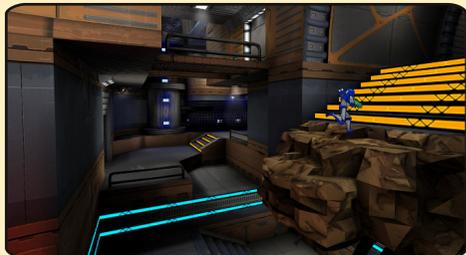
NOVITÀ SUI GIOCHI

Quake Live su Linux!

Filamente, Quake Live è arrivato su Linux. Vai su www.quakelive.com per iniziare a *fraggare*.

Warsow 0.5 is out! -

L'ultima versione comprende nuove modalità, mappe, texture ed armi.



Il gioco più importante del 2009 per Linux è finalmente disponibile! Quake Live è un FPS online basato su Quake 3. id Software ha convertito uno dei più popolari FPS online del 2009, aggiornando la grafica e aggiungendo novità tipiche dei

giochi moderni. La caratteristica che contraddistingue Quake Live è la possibilità di giocare dall'interno di un browser web. Quello che serve per iniziare a giocare è un account e scaricare il plugin. La cosa migliore è che è gratis sia da scaricare che da giocare!

Se in passato avete giocato ad uno qualunque dei giochi Quake, non troverete nessuna novità. È sempre lo stesso incredibile e veloce sparatutto. Come ogni FPS, lo scopo è quello di spostarsi nella mappa, uccidere il maggior numero possibile di nemici e cercare di non morire. Comunque, Quake si distingue da altri titoli simili per il suo eccezionale arsenale di armi, per le mappe fantascientifiche e per l'eccellente comunità. Quake Live non è da meno. Il gioco è corredato da 25 mappe, la maggior parte delle quali si rifanno a quelle di Quake 3. Hanno un'atmosfera da fantascienza e sono modellate



per adattarsi alle 5 modalità di gioco: Duello, Deathmatch, Deathmatch a Squadre, Cattura la Bandiera e Clan Arena. Dovrebbero esservi tutte familiari. Tutti i giochi Quake sono famosi per l'eccellente armamentario. Qui ritroviamo tutte le armi standard, ma con qualche aggiunta fantastica. Fucili al plasma e lancia missili sono i preferiti dai fans e funzionano davvero.

Oltre ad aver aggiornato un vecchio gioco al 2009, id Software ha rivisto e aggiunto molte caratteristiche. Negli anni passati, grazie all'Xbox 360, statistiche e obiettivi hanno favorito una maggiore competizione tra i giocatori. id Software ha abbracciato questo fenomeno includendolo in

Quake. Gli obiettivi si raggiungono uccidendo molti nemici, vincendo tante sfide o eseguendo una certa azione. Gli obiettivi vengono salvati nel proprio profilo e possono essere consultati dalla community. Le statistiche di gioco riguardano il numero di partite disputate, numero di uccisioni e morti, armi preferite, la precisione con una data arma, etc. Ci sono un sacco di informazioni che vi riguardano e che possono essere confrontate con altri giocatori. Entrambe queste caratteristiche aumentano la longevità del gioco, garantendo grande soddisfazione. Le liste di amici sono state aggiunte gradualmente a molti giochi multiplayer per PC, e Quake Live ha seguito la scia. È

possibile aggiungere colleghi di lavoro o amici di scuola oltre che quelli conosciuti in gioco. È possibile chiacchierarci e creare sfide. Un'altra importante aggiunta a Quake è il supporto ai Clan! Quake è sempre stato favorevole alla nascita di clan e alle partite e tornei tra essi. Ora è possibile farlo con piena soddisfazione per i giocatori più irriducibili.

La serie Quake è stata sempre difficile da padroneggiare a dovere a causa della sua natura di gioco rapido e dell'elevata bravura di molti giocatori. Inoltre la velocità con cui può essere scaricato e iniziato a giocare ha spinto id Software ad adottare strategie per aiutare i giocatori nuovi e con meno esperienza. Avviando il gioco la prima volta si è costretti a seguire un tutorial che mette alla prova le nostre abilità. È un sistema eccellente per imparare le basi, ma gioca un ruolo più importante nella creazione delle sfide. Nelle precedenti versioni di Quake, ci si univa ad una partita e ci si trovava probabilmente ad affrontare subito un duro scontro. Questa

volta il gioco valuterà le vostre abilità e vi consiglierà sfide adatte. In base alla mia esperienza, il sistema funziona bene. Ho disputato partite in cui ho eseguito numerose uccisioni ma i nemici erano tanto impegnativi da evitare così la noia. L'accessibilità al gioco è molto buona sia per i giocatori esperti che per quelli nuovi.

La grafica è generalmente valida, anche se sente il peso dei suoi 10 anni. Però, id Software ha voluto mantenere la stessa grafica di Quake 3, e questo non è poi tanto male. Ma sarebbe stato piacevole avere qualche miglioria. Il gioco è molto scalabile. È possibile eseguirlo su hardware molto vecchio, e agendo sulle impostazioni si possono aumentare i dettagli. I suoni sono ottimi. È emozionante ascoltare le esplosioni, il sibilo dei missili che passano vicini e le raffiche del fucile al plasma!

Finora, ho parlato di quanto è bello questo gioco. Credetemi, è brillante. Però, ogni gioco ha i suoi problemi. Quake Live non è da meno, a

causa di fastidiosi bug e difetti. Ci sono cadute del frame rate e texture errate, ma i problemi maggiori riguardano il sonoro. In genere è di bassa qualità: crepitii, perdita di sincronia, ammutolimento improvviso. Comunque, Quake Live è ancora in fase beta, quindi i bug sono possibili.

Tutto sommato, Quake Live è eccellente. Grazie al gestore delle sfide, agli obiettivi e alla statistiche, Quake Live è il più accessibile e divertente della serie. Con una enorme comunità c'è sempre una partita cui unirsi con gente da battere. I miei unici dubbi riguardano la capacità di attrarre giocatori esperti. A causa del livello di accessibilità, i giocatori hardcore potrebbero non gradire l'approccio casual del gioco. È probabile che preferiscano Quake 3 (che risulta essere sempre il più giocato della serie). Quindi, sembra che Quake Live sia per i giocatori che vogliono giocare a Quake, ma non allo stesso livello degli esperti.



Voto: 9/10

Pro:

Gestore sfide
Eccellente community
Statistiche e obiettivi
È gratis!

Contro:

Bug grafici e sonori
Grafica datata
Può non interessare i fan hardcore



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 noi le passeremo a Robert che vi risponderà nelle prossime edizioni. Si prega di inserire il maggior numero di informazioni che possano servire a risolvere il vostro problema.

D Sono interessato a creare un progetto open source. Ma non so come cominciare. Per piacere aiutatemi!

R Innanzitutto bisogna sapere in cosa sei bravo, cosa ti piace e quali progetti open source ti piacciono di più. Se ti piace Ubuntu e ti occupi di programmazione, puoi usare launchpad per cercare dei bug da mettere a posto. Oppure, se sei bravo a scrivere puoi lavorare nella documentazione, oppure sul wiki di Ubuntu. Se sei un artista puoi occuparti della grafica di Ubuntu. Launchpad è sempre un buon posto dove iniziare, in quanto ci sono diversi modi per aiutare utilizzando una singola interfaccia.

D Installare Skype su Ubuntu non è un problema, il problema è farlo funzionare. Questo problema è la riproduzione audio. Quali file mancano? Funziona bene in

Ubuntu 8.04 ma non nella 9.04.

R Molto probabilmente non è un problema di file mancante, ma un problema di configurazione. Sfortunatamente, potrebbe essere qualsiasi cosa. Potresti comunque dare un'occhiata alla sezione relativa alla risoluzione problemi sul wiki di Ubuntu: <https://help.ubuntu.com/community/Skype>. Sembra che la maggior parte delle persone siano riuscite a risolvere il problema sostituendo pulseaudio con esound. Le istruzioni per fare quest'operazione sono nella pagina wiki.

D Ho installato da poco Ubuntu Desktop 9.04. Devo connettermi a un server MS SBS 2003 remoto, dietro un router Cisco 850. Ho installato vpnc e sembra che la connessione funzioni, ma dopo l'autenticazione mi compare:

VPNC started in background

(pid: 17270)...

tuttavia tsclient va in errore dicendo che non riesce a collegarsi al computer. Scelgo il protocollo RDP. C'è da notare che RDC ha funzionato bene con il client Cisco VPN verso il server MS SBS 2003. Inoltre, il server SBS è in ascolto sulle porte 3389 e 1723. Qualsiasi tipo di aiuto è gradito.

R Mi dispiace ma non ho assolutamente esperienza con MS SBS 2003, e non riesco a trovare molto a riguardo. Questo è un link che ho trovato, che fa riferimento a Ubuntu 8.04, ma che dovrebbe andare comunque bene con la 9.04: <http://blogs.technet.com/girish/archive/2008/05/30/ubuntu-8-04-on-sbs-2003-network.aspx>

D Facendo riferimento all'articolo su Squid in FCM 28, ho un computer desktop e uno portatile che sono collegati tra di loro attraverso un

router/modem Netgear DG834G (che funge anche da server dhcp). Il modem fornisce una connessione a internet ad entrambi i computer. In questa tipologia di configurazione, posso trarre vantaggi da un server proxy Squid? Se sì, cosa devo fare?

R Sì è possibile, e ci sono un paio di modi. Certo dipende dalla possibilità di avere uno dei due computer accesi 24 ore al giorno (o almeno quando uno dei due computer deve accedere a internet). Puoi installare il server Squid su uno dei due computer, o puoi installarlo in una macchina virtuale (un buon how-to per fare ciò è qui: <http://www.ubuntugeek.com/create-and-manage-virtual-machines-using-virtualbox.html>). Assicurati che il server possa accedere a internet, poi configura semplicemente tutti i tuoi computer ad utilizzare il nuovo proxy Squid al posto di usare il DHCP del router.





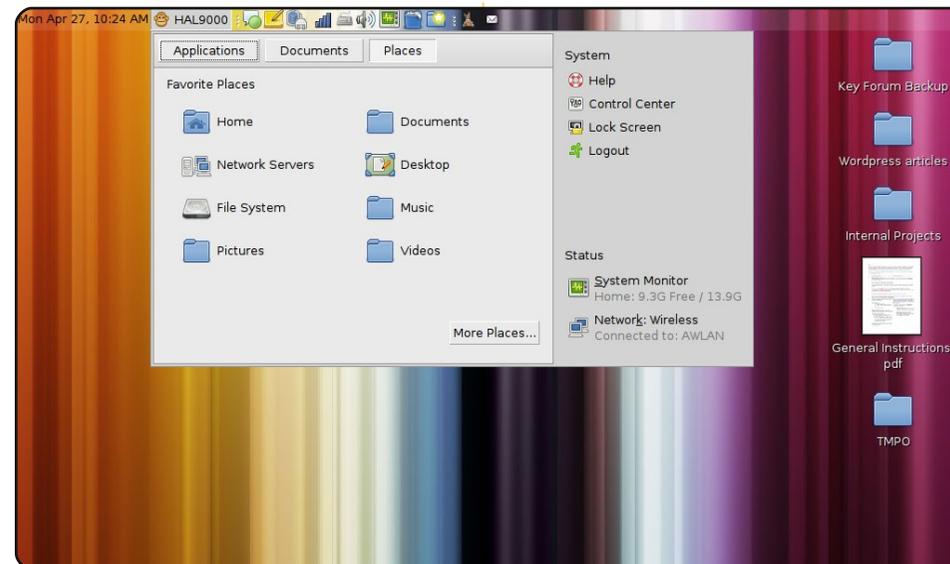
IL MIO DESKTOP

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.



Questo è il mio desktop. Mi ci è voluto quasi un anno per passare da Windows a Ubuntu. Ho imparato come modificare le cose in Ubuntu grazie alla eccellente comunità sui forum. È qualcosa che credo Windows non avrà mai. All'inizio ho pensato che la mancanza di giochi commerciali fosse il problema principale con Ubuntu. Linux ha meno giochi, ma sono più giocabili e mi diverto più di quanto lo faccia con Windows. Ricordate i primi giochi per computer? I giochi commerciali di oggi mancano di semplicità. Ho iniziato con un computer Sinclair e dopo 20 anni di computer ho notato un grande decadimento di qualità, originalità e giocabilità. A cosa gioco di più? Open TTD (mi piace la sua caratteristica multiplayer) e Enemy Territory tra gli altri. Full Circle è fantastica; l'ho scoperta due mesi fa. La mia configurazione è: AMD Athlon LE1640, 2GB di RAM, Radeon X800GTO, Ubuntu 8.10, Compiz con AWN dock.

Ales



Ubuntu 8.04 sul mio netbook Dell Mini 9. Su questo netbook, dallo schermo piccolo e a buon mercato, l'ho configurato per aumentare la produttività e ho tolto tutte le cose che non mi servono.

- Disattivato Compiz (in realtà l'ho rimosso completamente)
- Uso Gnome Do, così non ho bisogno di fare clic su Applicazioni
- Su di uno schermo di 600p non posso permettermi due pannelli. Solo il pannello superiore
- Uso "window-picker-applet 0.1" da Netbook Remix. È il modo migliore di includere le finestre nell'elenco delle icone. Un alternativa a questo può essere AllTray, se solo potesse inviare automaticamente le finestre al pannello delle icone.
- Uso il menù SLAB. Ci vuole poco per configurarlo in un interfaccia grafica chiamata HAL900.

Sean P. Gunn





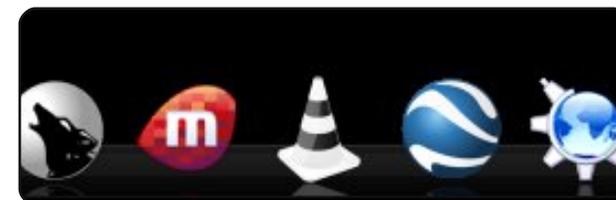
Questo è il mio desktop! Utilizzo UbuntuStudio 8.04. Il mio desktop è abbastanza semplice, utilizzo un tema chiamato Slickness Black e Overglossed, con icone Black 'N White, tutte scaricate da gnome-look.org. Tutto questo gira su un Intel 2.66 GHz con 512MB di RAM. Il PC è effettivamente il mio studio fatto in casa. Saluti dall'Argentina.

Juan C. Barrientos



Utilizzo Ubuntu 9.04 sul mio IBM T41. Ha un processore Intel Pentium M (1.6 GHz) con 749 MB di RAM. Ho installato le icone in bianco e nero insieme a compiz fusion. Ho la tendenza ad essere un fan dei temi scuri, più specificatamente temi scuri con una rifinitura lucida. Ho anche la barra awn dock che rende più facile la selezione tra le applicazioni installate. È passato poco più di un anno da quando ho iniziato ad usare Ubuntu e, se avessi saputo prima che Linux fosse così buono, mi avrebbe risparmiato molti mal di testa! Giusto una settimana prima di scrivere questo articolo ho avuto a casa un computer desktop di un mio amico dovendo riconfigurare per intero la sua installazione di XP: è stata una lunga fatica. Sono veramente grato per Ubuntu e per come ha cambiato il mio modo di usare il computer. È sicuro, semplice e funziona!

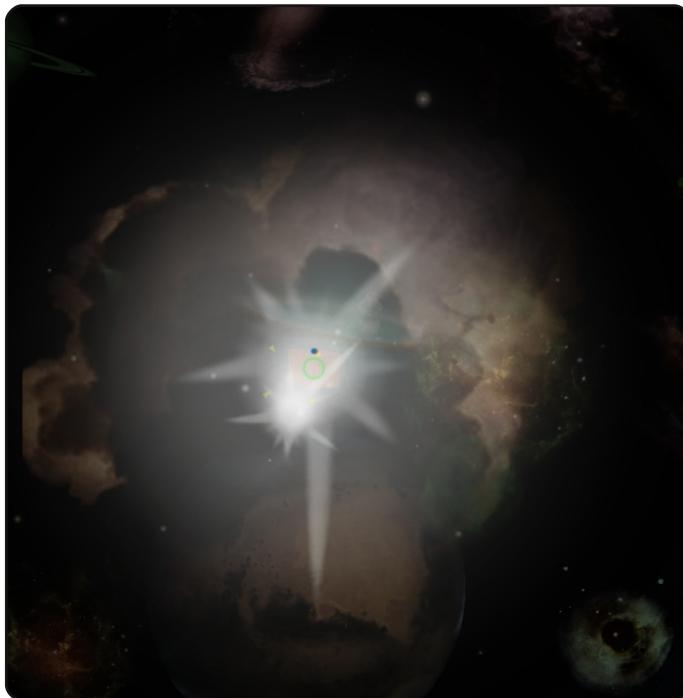
Andrew Alliance



Adanaxis

<http://www.mushware.com/x11/>

Pensavate che i giochi 3D fossero stupendi? Beh, dovrete provare lo sparatutto in prima persona in 4D di Mushware. Esatto: quattro dimensioni. Se avete mai sentito di un cubo tesseract, potreste iniziare a capire. Altrimenti, dovrete veramente solo scaricare il gioco e iniziare a giocare.



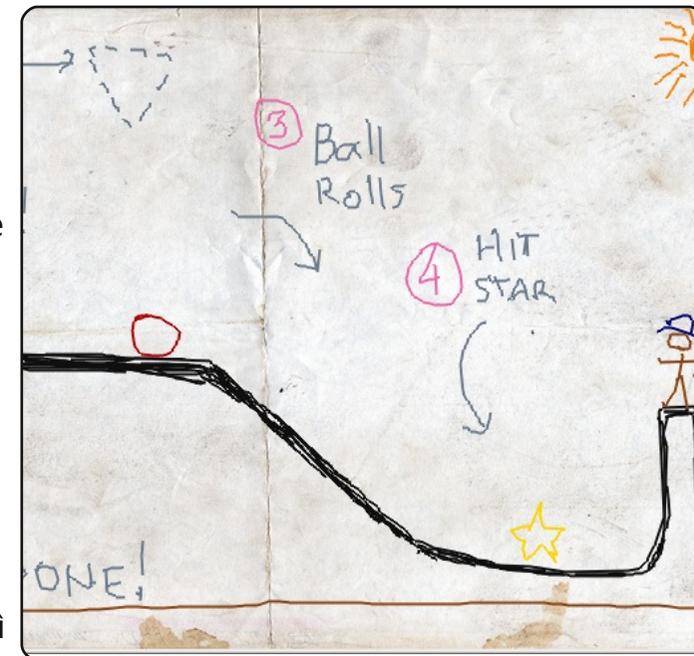
È uno sparatutto spaziale, ma non il tipo con cui giocava tuo nonno: ha una quarta dimensione, che puoi raggiungere solo usando il tasto destro del mouse. Questa dimensione invisibile rende frustrante l'esperienza di gioco iniziale, ma può diventare molto divertente.

Potete scaricare la demo all'indirizzo <http://url.fullcirclemagazine.org/910f5a>. Alternativamente, potete anche comprare la versione completa per 15\$.

Numpty Physics

<http://numptyphysics.garage.maemo.org/>

Uno dei migliori giochi di fisica in circolazione è Numpty Physics. È basato sullo stesso motore del popolare (commerciale) Crayon Physics. Lo scopo del gioco è guidare una palla dalla sua posizione di partenza alla linea di arrivo. Per fare ciò, potete disegnare superfici, corde, blocchi e così via. Sembra facile,



ma non lo è: tutto è affetto dalla gravità, e la gravità può essere fastidiosamente cattiva. Tuttavia è un sacco divertente.

Per installare Numpty Physics, usate il pacchetto Ubuntu nella home page.

Phun

<http://www.phunland.com/>

Se ami Numpty Physics, ma non ti piace il suo sistema di gioco, date un'occhiata a Phun, il suo concorrente. Phun è un altro sandbox di fisica 2D (meno il sistema di gioco di Numpty) creato da Emil Ernerfeldt. Diversamente da Numpty, non è basta sul motore di Crayon Physics; è stato costruito su un motore creato originariamente da Ernerfeldt mentre era all'università. Come risultato del suo complesso motore fisico, Phun è uno dei più divertenti sandbox in giro.

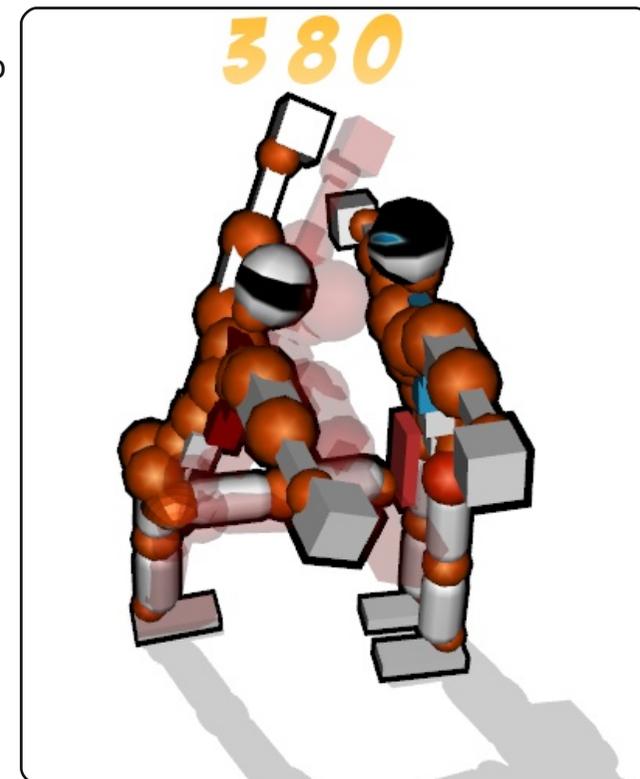


Per installare Phun, dovete scaricare il file binario .tgz dal sito web di Phun. Potete anche vedere alcuni tipici problemi di installazione all'indirizzo <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=705996>.

Toribash

<http://www.toribash.com/>

Toribash è un classico gioco di combattimento uno contro uno, con una differenza: gestite ogni singola micro-parte del corpo del vostro guerriero. Dovete muovere ogni parte del corpo molto attentamente, assicurandovi che il personaggio non cada durante il processo. Una volta fatte le vostre scelte, potete avanzare frame per frame per vedere il sanguinoso e cruento macello.



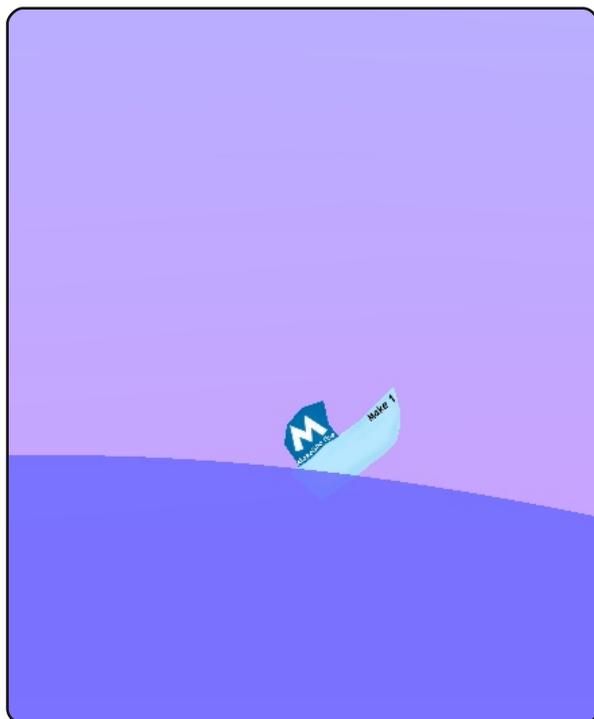
Per installare Toribash, usa il pacchetto Ubuntu disponibile alla pagina Linux Toribash <http://url.fullcirclemagazine.org/5e898e>.

Bloboats

<http://bloboats.blobtrox.net/about.php>

Bloboats è un gioco di fisica più vecchio, meno complesso e leggero. È molto simile a Jelly Car (un popolare gioco per iPhone). La sua condizione iniziale di scorrimento laterale sembra abbastanza facile: semplicemente pilotate una barca per salvare un'altra barca. Tuttavia, la vostra barca è incredibilmente difficile da manovrare: avete pieno controllo sulla sua spinta a destra e a sinistra. Come risultato, è già abbastanza difficile anche solo mantenere il livello della barca, senza contare farla muovere. Aggiungeteci mostri marini e la marea che sale, Bloboats diventa un gioco di fisica impegnativo ma che dà assuefazione.

Per installare Bloboats, usate il pacchetto "bloboats" nel repository "universe".



Il **podcast Ubuntu UK** è presentato dai membri della comunità inglese di Ubuntu Linux.

Il nostro scopo è di fornire informazioni attuali e topiche su e per gli utenti Ubuntu Linux di tutto il mondo. Copriamo tutti gli aspetti di Ubuntu Linux e del Free Software e ci rivolgiamo a tutti, dall'utente più recente ai programmatori più anziani, dalla riga di comando all'ultima GUI.

Poiché lo show è prodotto dalla comunità inglese di Ubuntu, il podcast rispetta il Codice di Condotta di Ubuntu ed è perciò adatto per tutte le età.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

Disponibile in formato MP3/OGG in Miro, iTunes oppure ascoltate direttamente dal sito.



HOW TO CONTRIBUTE

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

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

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

Le **revisioni** Hardware/software vanno inviate a: reviews@fullcirclemagazine.org

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

Le schermate dei **Desktop** vanno inviate a: misc@fullcirclemagazine.org

... oppure visitate il nostro **forum** a: www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI VOI!

Una rivista non è una rivista senza degli articoli e Full Circle non è un'eccezione. Abbiamo bisogno delle vostre Opinioni, Desktop e Storie. Desideriamo anche le vostre Recensioni (giochi, applicazioni & hardware), articoli How-To (su ogni soggetto K/X/Ubuntu) e qualsiasi domande, o suggerimenti, che possiate avere.

Inviateli a: articles@fullcirclemagazine.org

Gruppo Full Circle



Capo redattore - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Manager comunicazioni -
Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Editori & correttori di bozze

Mike Kennedy
David Haas
Gord Campbell

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

**Termine per il n. 30:
Domenica 11 ottobre 2009**

**Pubblicazione del n. 30:
Venerdì 30 ottobre 2009**





ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

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

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

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

Oggi partecipare e' ancora piu' facile!

Coordinatore del gruppo: Paolo Garbin

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Antonio Piccinno
Davide Notaristefano
Gerardo Di Giacomo
Gianfranco Taormina
Giuseppe Calà
Luca De Julis
Luca Saba
Paolo Garbin
Roald De Tino
Teo Cocetta
Valerio Salvucci

Revisori:

Aldo Latino
Dario Cavedon
Luca DeJulis
Luca Saba

Impaginatori:

Aldo Latino

I collegamenti per scaricare **tutti i numeri** di Full Circle Magazine in italiano li trovi nel nostro [Archivio](#).

Cerchi un articolo pubblicato su FCM?

Nel wiki trovi anche l'**Indice generale di tutti i numeri pubblicati**, comprensivo di titolo, autore e pagina dell'articolo. [Fai clic qui](#) per consultarlo!

Questa rivista è stata tradotta dal **Gruppo FCM della comunità [Ubuntu-it](#)**.
Per ogni altra informazione visitate il nostro sito web: <http://wiki.ubuntu-it.org/Fcm>.

