



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

NUMERO 51 - Luglio 2011



Ubuntu Development

Fixing a Problem



HOW TO: USARE KDE 4.6 - PARTE 2

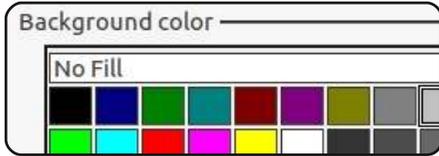
EFFETTI DEL DESKTOP E APPLICAZIONI EQUIVALENTI

full circle magazine non è affiliata né sostenuta da Canonical Ltd.

HowTo



Programmare in Python p. 25 p.07



LibreOffice p. 6 p.15



Sviluppo Ubuntu p. 3 p.17



Usare KDE 4.6 p. 2 p.20



Scrivere per Full Circle p.23

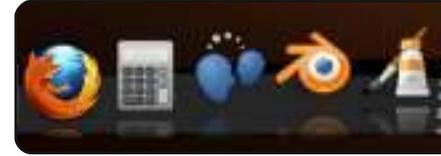


Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

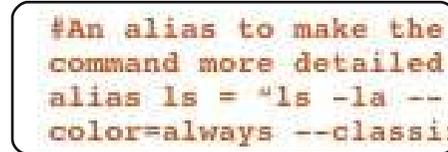


Notizie Linux p.04



My Desktop p.42

Columns



Comanda & Conquista p.05



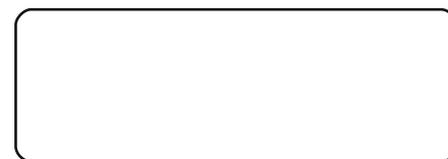
Giochi Ubuntu p.37



Linux Labs p.24



D&R p.39

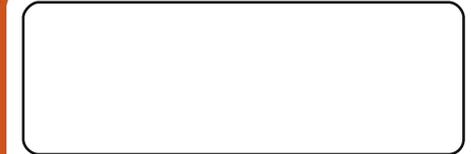


Donne Ubuntu p.36

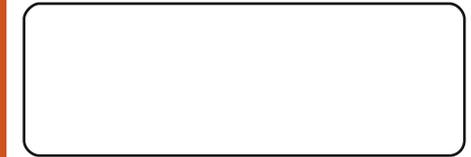


Top 5 p.44

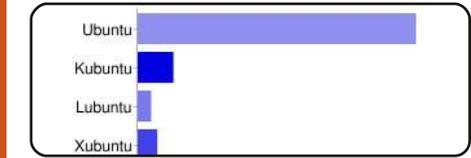
Opinioni



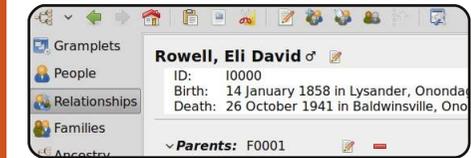
La mia storia p.27



La mia opinione p.28



Io penso che... p.29



Recensione p.32



Lettere p.34



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



Benvenuti ad un altro numero di Full Circle!

Devo dire che sono stato davvero preso in contropiede da tutte le richieste arrivate per ulteriori articoli su KDE. Avevo dato per scontato che KDE fosse ancora un prodotto di nicchia e non molto diffuso. Ma sembra che mi sbagliassi di brutto! Anche la domanda dello scorso mese dimostra che KDE, anche se ancora miglia indietro rispetto a Gnome, è tuttavia molto apprezzato e può certamente recuperare terreno visto che la gente sembra cominciare ad avere in antipatia Gnome-Shell.

Per il secondo articolo su KDE quindi, mi sono concentrato su come attivare gli effetti desktop e ho fatto una lista di alcuni equivalenti KDE per applicazioni Gnome. A proposito: se invece vi state chiedendo come installare KDE sulla vostra distribuzione basata su Ubuntu, allora dovete dare uno sguardo alla pagina delle lettere. Nel contempo, le serie su Python e LibreOffice vanno avanti e la serie sullo Sviluppo di Ubuntu raggiunge la sua terza puntata, in cui Daniel ci mostrerà come presentare una soluzione per un bug.

Se invece le storie familiari sono più il vostro genere, allora date un'occhiata alla recensione di questo mese su GRAMPS; il software sulla genealogia. A partire dal prossimo mese, David Rowell comincerà una serie di articoli su come usare GRAMPS, cominciando da come creare un nuovo database ed inserire nomi e dettagli. Perciò, tenete un occhio puntato sulla cosa!

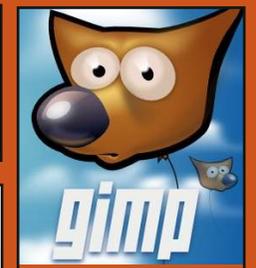
La mia riserva di articoli di Il mio desktop e La mia storia invece sta diventando sempre più magra, perciò questo sarebbe davvero un ottimo momento per mandarmi i vostri articoli desktop/storia. Mi raccomando però: ricordatevi di includere qualche informazione su come avete fatto a dare al vostro desktop il suo specifico look! Ma che la mia richiesta non vi fermi dallo scrivere un articolo su qualche altro argomento: tutti i tipi di articoli sono sempre più che benvenuti!

Con i migliori saluti e restate in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

Questa rivista è stata creata utilizzando:



Full Circle Podcast

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

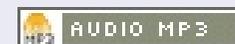
Ospiti:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





Rilasciato KDE 4.7



KDE è lieta di annunciare il suo ultimo set di rilasci, fornendo aggiornamenti importanti a KDE Plasma Workspaces, KDE Applications e a KDE Platform che costituisce le basi per il software KDE. La versione 4.7 di questi rilasci fornisce molte nuove caratteristiche e migliora la stabilità e le prestazioni.

- Plasma Workspaces diventa più portabile
- Aggiornato KDE Application
- Migliorati Multimedia, Messaggistica Istantanea e Capacità Semantiche
- Messaggistica Istantanea integrata sul desktop
- Stabilità oltre che caratteristiche

Fonte: KDE.org

Humble Indie Bundle #3



Humble Indie Bundle #3 è stato appena rilasciato. I giochi questa volta sono: *Crayon Physics Deluxe*, *Cogs*, *VVVVVV*, *Hammerfight* e *And Yet It Moves*. Come spiega il sito web:

Se comprassi questi cinque giochi separatamente, ti costerebbero intorno ai \$50, ma noi ti permettiamo di fissare il prezzo! Tutti i giochi funzionano bene su Mac, Windows e Linux.

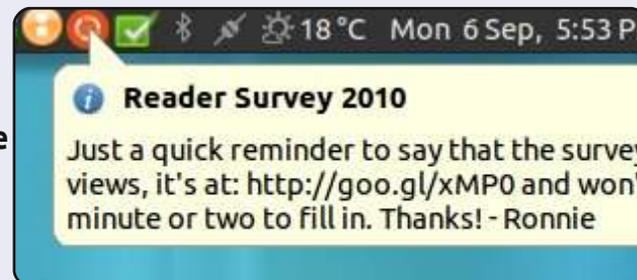
Al momento dell'articolo il prezzo medio per Linux è di \$10.37. Il prezzo medio per Mac è di \$5.43 con Windows a \$3.47.

Fonte: humblebundle.com

Full Circle Notifier

Il nostro **Full Circle Notifier** è alla versione 1.0.2. FCN è una piccola applicazione che sta nella vostra barra delle applicazioni e non annuncia solo il rilascio di nuovi numeri e podcast, ma può farne anche il download automatico al vostro posto! Diverse persone hanno creato un pacchetto di FCN e le traduzioni stanno iniziando.

Per altre informazioni andate al gruppo Google di FCN:
<http://goo.gl/4Ob4>



I Tribunali indiani usano Ubuntu



Negli ultimi quattro anni tutti i Tribunali indiani hanno usato RedHat Enterprise 5. Ora, la Corte Suprema dell'India ha ordinato a tutti i Tribunali (approssimativamente 17.000 di essi) di passare a Ubuntu 10.04. La Corte Suprema dell'India ha anche dato un DVD personalizzato di Ubuntu a tutti i Tribunali.

Ogni Tribunale usa almeno cinque computer. Ciò vuol dire cinque computer moltiplicato per diciassettemila tribunali che fa 85.000 computer che avranno Ubuntu.

La pagina della commissione della Corte Suprema dell'India, nella quale tutti i Tribunali indiani sono indirizzati per installare Ubuntu, è:
<http://www.sci.nic.in/e-committee.htm>

Fonte: A.Ramesh Babu (email)



Recentemente ho preso la decisione di passare da WMFS (Window Manager From Scratch) a XMonad, dal momento che WMFS aveva iniziato a manifestare alcuni problemi durante la manipolazione di alcune finestre e layout. Una volta fatto il passaggio, ero in lotta con Xmobar per farlo funzionare. Fortunatamente un ragazzo sul forum di ArchLinux mi suggerì di utilizzare Conky con Dzen2 per il mio pannello anziché Conky con Xmobar, come stavo tentando di fare. E così tratterò del come creare la propria barra di stato utilizzando Dzen2 e Conky. Prima di iniziare, vorrei far notare che sto utilizzando una versione di Dzen2 che ha il supporto a XFT abilitato. Se vi capita che una riga del mio file di configurazione/esempi è nel formato "Togoshi Gothic: size=9", avrete bisogno di sostituirla con un carattere di Xfonts oppure provate il pacchetto Dzen2 da <https://launchpad.net/~justinbogner/+archive/ppa/+packages>, che

sembra avere il supporto a XFT. Per quelli di voi interessati al mio intero file xmonad.sh, è elencato nella prossima sezione di lettura.

Sotto c'è il mio file .conkyrc che uso per la barra di stato. Tratterò le righe importanti e spiegherò cosa fa lo script. Non includerò i miei script dato che sono solo per ArchLinux o sono usati per programmi (come MPD e Dropbox) che non tutti usano. Se volete uno script specifico, sentitevi liberi di scrivermi.

```
background no
out_to_console yes
out_to_x no
update_interval 2
total_run_times 0
use_spacer none
```

```
TEXT
${execi 1 /usr/bin/mpd-info}
| Dropbox: ${execi 5 echo
$(dropbox status)} |
$memperc% ($mem) | Updates:
${execi 300 python
~/Dropbox/Scripts/conky/packages-short} |
${execi 60 python
```

```
~/Dropbox/Scripts/conky/gmail
.py} Email(s) |
^fg(\#9F6B00){time %a %b %d
%H:%M}^fg()
```

La prima riga disabilita lo sfondo e le successive due disabilitano l'aspetto grafico, così che Conky restituisca semplicemente una stringa. L'update_interval dice a Conky quanto spesso aggiornare le informazioni. Total_run_times dice a Conky di uscire dopo un certo numero di esecuzioni. Impostarlo a 0 per un numero infinito di avvii. User_spacer none gli dice di non spaziare i comandi sotto a TEXT, poiché lo faccio a mano.

Le successive righe di comandi eseguono quanto sotto riportato:

```
<artist>-<song> | Dropbox:
<status> | % (<used RAM>) |
Updates: <# of updates> | #
new Email(s) | <clock>.
```

L'orologio è racchiuso in ^fg(\#9F6B00)^fg() così che Dzen2 lo stampi in un grazioso color oro

che combacia con lo spazio di lavoro correttamente selezionato (istanze separate di Dzen2). Per vedere una schermata controllare il secondo link nella successiva sezione di lettura.

Una volta che avrete deciso sul vostro .conkyrc, bisogna decidere quali opzioni si vogliono utilizzare con Dzen2. Per questo, si devono conoscere le seguenti alternative:

- fg <hex> - sets the foreground colour using the hex value for the colour
- bg <hex> - sets the background colour using the hex value for the colour
- fn - sets the font
- h <size in pixels> - sets the height
- y <y-coordinate> - shifts the bar up/down
- x <x-coordinate> - shifts the bar left/right
- w <pixels> - sets width of the bar
- sa <l,c,r> - set alignment of slave window
- ta <l,c,r> - set alignment of title

COMANDA E CONQUISTA

windows
-xs <screen> - set the screen to display on.

Un esempio su come richiamo Dzen2 per la mia area di lavoro (non l'istanza di Dzen2 con Conky):

```
dzen2 -fg '#9c9c9c' -bg '#0c0c0c' -fn 'Togoshi Gothic:size=9' -h 18 -y 0 -w 660 -ta l
```

Un esempio su come concateno Conky (è un po' più complicato il modo in cui lo faccio nel mio file di configurazione, ma è proprio più facile da gestire in questo modo):
`conky -c ~/.xmonad/.conkyrc_dwm_bar|dzen2 -w 1040 -x 660 -ta r`

Le coordinate di x sono le stesse della larghezza della prima barra, in modo che si allinei. Si possono inoltre configurare molte opzioni di default per Dzen2 utilizzando il file .Xresource nella forma:

`dzen2.<property>: <setting>`

Esempio:

```
dzen2.font: "Togoshi Gothic:size=10"
```

Auspicio che abbiate trovato tutto ciò utile. Per chi di voi che lo

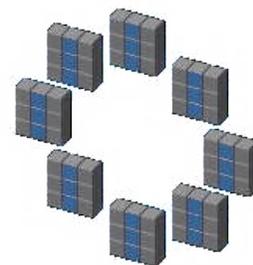
utilizzerà per abbellire Conky senza utilizzare Lua o per quelli di voi che eseguono un gestore delle finestre senza barre di stato integrate, sarei curioso di vedere come voi ragazzi utilizzerete queste informazioni. Se avete qualsiasi domanda, commento o richiesta, sono rintracciabile presso lswest34@gmail.com. Vi prego di inserire "C&C" o "FCM" nella riga dell'oggetto dell'email, in modo da non perderla.

Ulteriori letture:

<http://pastebin.com/3g5TGQJJ> - Il mio file xmonad.hs
<http://lswest.deviantart.com/#/d31alq7> - Schermate



Lucas ha imparato tutto ciò che sa dai ripetuti guasti al suo sistema, non avendo cioè altra scelta che scoprire come risolverli. Potete scrivere a Lucas presso: lswest34@gmail.com.



ServerCircle

Server Circle è un nuovo sito di domande e risposte avviato da techies.

Gli utenti con qualsiasi livello di esperienza possono porre gratuitamente domande tecniche su tutto ciò che riguarda i server e ricevere informazioni da esperti di fiducia, che sono valutati dalla comunità.

Con il tempo si possono guadagnare punti reputazione e anche ricompense finanziarie, contribuendo a rispondere alle domande di altre persone.



<http://www.servercircle.com>

Recent	Popular	Unanswered	Rewards	
Which packages can I safely uninstall on Ubuntu Server ?				17 views 0 replies
answer now				
by Squeeze (445 points) in Ubuntu Linux - 0 votes				
How to access a Intel Express 535T Switch Hub				34 views 4 replies
answer now				
by GoldAlchemist (50 points) in Networking - 1 votes				
How to use wired desktop for server to wireless notebook				38 views 2 replies
answer now				
by titinman (50 points) in Linux Servers - 1 votes				
Help with mod_security in Apache please				

NOTA: Server Circle non è affiliato, ne appoggiato, da Full Circle magazine.



Alcuni di voi hanno lasciato commenti sugli articoli dedicati alla programmazione di GUI e su quanto vi siano piaciuti. Come risposta inizieremo a dare un'occhiata ad un diverso gruppo di strumenti per creare interfacce grafiche, chiamato Tkinter. Si tratta degli strumenti "ufficiali" per creare GUI in python. Tkinter è in circolazione da parecchio e si è fatto una brutta fama per il suo stile un po' retró. Recentemente le cose sono cambiate così penso possiamo cercare di sfatare questo pregiudizio.

NOTATE - Tutto il codice qui presentato riguarda unicamente Python 2.x. In uno dei prossimi articoli parleremo di Tkinter con Python 3.x. Se siete "costretti" a usare la versione 3.x sostituite l'istruzione `import` con `from tkinter import *`.

Una breve storia e qualche antefatto

TKinter sta per **"Tk interface"**, interfaccia Tk. Tk è un linguaggio di

programmazione unico e il modulo Tkinter permette di usarne i componenti grafici. Ci sono diversi widget nativi. Il contenitore detto Toplevel (la finestra), pulsanti, etichette, cornici, campi di testo, pulsanti di selezione singola o multipla, canvas, campi di testo multi-riga ed altri. Ci sono molti moduli che aggiungono ulteriori funzionalità. Questo mese ci concentreremo su 4 widget. Il Toplevel (da questo momento semplicemente finestra radice), cornici, etichette e pulsanti. Nel prossimo articolo ci occuperemo più approfonditamente di altri widget.

In pratica il contenitore di alto livello contiene gli altri widget. Si tratta della finestra radice o master. All'interno di questa posizioniamo i controlli che vogliamo usare nel nostro programma. Ciascuno di questi, ad eccezione della finestra principale, ha un genitore. Non necessariamente il genitore deve essere la finestra. Può essere un altro widget. Di più a riguardo il mese prossimo. Questo mese tutti i

widget avranno come genitore la finestra principale.

Per posizionare e visualizzare i widget figli, dobbiamo usare la cosiddetta "gestione geometrica". Si tratta di come i vari componenti sono inseriti nella finestra. La maggior parte dei programmatori usa uno dei tre tipi di organizzazione, pack, grid o place. In base alla mia umile opinione il metodo pack è molto sciatto. Lascio a voi constatarlo. Il metodo di gestione place permette un accurato posizionamento dei widget, ma può risultare complicato. Ne parleremo in uno dei prossimi articoli. Per questa volta ci concentreremo sul metodo grid, a griglia.

Pensate a un foglio di calcolo. Ci sono righe e colonne. Le colonne sono verticali, le righe orizzontali. Ecco una semplice rappresentazione testuale degli indirizzi delle celle in una tabella di 5 colonne e 4 righe (in alto a destra).

	COLONNE - >				
RIGHE	0,0	1,0	2,0	3,0	4,0
	0,1	1,1	2,1	3,1	4,1
	0,2	1,2	2,2	3,2	4,2
	0,3	1,3	2,3	3,3	4,3

Allora, il genitore contiene la griglia, i widget vanno nelle celle. A prima vista questo può sembrare molto limitante. Però i widget possono estendersi e occupare più celle di una colonna, di una riga o di entrambe.

Primo esempio

Il nostro primo esempio è MOLTO facile (solo quattro righe), ma è un buon inizio.

```
from Tkinter import *

root = Tk()

button = Button(root, text =
"Hello FullCircle").grid()

root.mainloop()
```

Allora, cosa abbiamo fatto? La riga uno importa la libreria Tkinter. Nella seguente, istanziamo

l'oggetto Tk usando root (Tk è parte di Tkinter). Ecco la riga tre:

```
button = Button(root, text =  
"Hello FullCircle").grid()
```

Creiamo un pulsante chiamato button, impostiamo come suo genitore la finestra root, impostiamo il suo testo a "Hello FullCircle" e lo sistemiamo nella griglia. Per finire, chiamiamo il mainloop della finestra. Molto semplice dalla nostra prospettiva, ma molto avviene dietro la scena. Per fortuna, non dobbiamo capirlo in questo momento.

Eseguite il programma e osservate cosa accade. Sul mio computer la finestra principale è mostrata nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Nel vostro caso, potrebbe essere da tutt'altra parte. Sistemiamo la cosa con il prossimo esempio.

Secondo esempio

Questa volta creeremo una classe chiamata App. Conterrà la nostra finestra. Iniziamo.

```
from Tkinter import *
```

È l'istruzione per la libreria

```
class App:  
    def __init__(self, master):  
        frame = Frame(master)  
        self.lblText = Label(frame, text = "This is a label widget")  
        self.btnQuit = Button(frame, text="Quit", fg="red", command=frame.quit)  
        self.btnHello = Button(frame, text="Hello", command=self.SaySomething)  
        frame.grid(column = 0, row = 0)  
        self.lblText.grid(column = 0, row = 0, columnspan = 2)  
        self.btnHello.grid(column = 0, row = 1)  
        self.btnQuit.grid(column = 1, row = 1)
```

Tkinter.

Definiamo la nostra classe e, nella funzione `__init__`, configuriamo i widget e li posizioniamo nella griglia.

La prima riga nella routine `__init__` crea una cornice (frame) che sarà il genitore di tutti gli altri widget. Il genitore della cornice è la finestra (widget Toplevel). Quindi definiamo una etichetta e due pulsanti. Osserviamo la riga che crea l'etichetta.

```
self.lblText = Label(frame,  
text = "This is a label  
widget")
```

Abbiamo creato l'etichetta chiamandola `self.lblText`. È eridata dall'oggetto `Label`. Impostiamo il suo genitore (frame) e il testo che vogliamo visualizzare (text = "this is a label widget"). Tutto qui.

Potremmo fare di più, ma per il momento è sufficiente. A seguire configuriamo i due pulsanti di cui abbiamo bisogno:

```
self.btnQuit = Button(frame,  
text="Quit", fg="red",  
command=frame.quit)
```

```
self.btnHello = Button(frame,  
text="Hello",  
command=self.SaySomething)
```

Assegnamo un nome, il loro genitore (frame) e il testo da mostrare. `btnQuit` ha l'attributo `fg` impostato su "red". Avrete intuito che serve a colorare di rosso il colore in primo piano o il colore del testo. L'ultimo attributo serve a configurare il comando di supporto (callback) che vogliamo utilizzare quando l'utente fa clic sul pulsante. In questo caso si tratta di `frame.quit`, che termina il programma. È una funzione predefinita, quindi non dobbiamo

crearla. Nel caso di `btnHello` si tratta della funzione chiamata `self.SaySomething`. Questa dobbiamo crearla, ma prima abbiamo altro da fare.

Dobbiamo inserire i widget nella griglia. Ecco ancora le righe:

```
frame.grid(column = 0, row =  
0)
```

```
self.lblText.grid(column = 0,  
row = 0, columnspan = 2)
```

```
self.btnHello.grid(column =  
0, row = 1)
```

```
self.btnQuit.grid(column = 1,  
row = 1)
```

Prima assegnamo una griglia alla cornice. Quindi impostiamo l'attributo `grid` di ciascun widget con la posizione nella griglia. Notate la riga `columnspan` per l'etichetta (`self.lblText`). Serve per far occupare all'etichetta due

colonne. Poiché abbiamo solo due colonne, allora si tratta dell'intera larghezza dell'applicazione. Ora possiamo creare la funzione di supporto:

```
def SaySomething(self):  
  
    print "Hello to FullCircle  
    Magazine Readers!!"
```

Questo, semplicemente, stampa nel terminale il messaggio "Hello to FullCircle Magazine Readers!!"

Per finire instanziamo la classe Tk, la nostra classe App, ed eseguiamo il ciclo principale.

```
root = Tk()  
  
app = App(root)  
  
root.mainloop()
```

```
class Calculator():  
    def __init__(self, root):  
        master = Frame(root)  
        self.CurrentValue = 0  
        self.HolderValue = 0  
        self.CurrentFunction = ''  
        self.CurrentDisplay = StringVar()  
        self.CurrentDisplay.set('0')  
        self.DecimalNext = False  
        self.DecimalCount = 0  
        self.DefineWidgets(master)  
        self.PlaceWidgets(master)
```

Proviamola. Ora le cose effettivamente funzionano. Ma di nuovo la posizione della finestra è inappropriata. Sistemiamola nel prossimo esempio.

Terzo esempio

Salvate l'ultimo esempio come example3.py. È tutto esattamente uguale tranne che per una riga. È in fondo alla nostra funzione principale. Ecco le righe precedenti con quella nuova:

```
root = Tk()  
  
root.geometry('150x75+550+150')  
  
app = App(root)  
  
root.mainloop()
```

Il suo scopo è forzare la finestra iniziale ad una larghezza di 150 pixel e ad una altezza di 75 pixel. Inoltre si sceglie di posizionare l'angolo in alto a sinistra a 550 pixel dal

margin sinistro dello schermo e a 150 dal margine superiore. Come ho ottenuto questi numeri? Ho iniziato con dei valori approssimati e li ho perfezionati un po' alla volta. È un metodo un po' complicato, ma il risultato è meglio di niente.

Quarto esempio - Un semplice calcolatore

Ora proviamo a realizzare qualcosa di più complicato. Questa volta creeremo una calcolatrice "4 funzioni", ovvero con le quattro operazioni base: addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione.

Ci dedicheremo ad essa e spiegherò man mano il codice (al centro a destra).

Ad eccezione dell'istruzione geometry, questo (a sinistra) dovrebbe ora essere facile da comprendere. Ricordate, prendete dei valori approssimati, aggiustateli e proseguite.

Iniziamo con la definizione della classe e impostiamo la funzione

```
-----  
|                                     0 |  
-----  
| 1 | 2 | 3 | + |  
-----  
| 4 | 5 | 6 | - |  
-----  
| 7 | 8 | 9 | * |  
-----  
| - | 0 | . | / |  
-----  
|                                     = |  
-----  
|                                     CLEAR |  
-----
```

```
from Tkinter import *  
  
def StartUp():  
    global val, w, root  
    root = Tk()  
    root.title('Easy Calc')  
    root.geometry('247x330+469+199')  
    w = Calculator(root)  
    root.mainloop()
```

__init__. Configuriamo tre variabili come segue:

- CurrentValue: conterrà il valore attuale inserito nella calcolatrice.
- HolderValue: conterrà il valore inserito prima di scegliere un'operazione.
- CurrentFunction: è un semplice promemoria dell'operazione attualmente usata.

A seguire, definiamo la variabile

CurrentDisplay e l'assegnamo all'oggetto StringVar. Si tratta di un oggetto speciale di Tkinter. Qualunque widget gli venga assegnato il valore di quest'ultimo è aggiornato automaticamente. In questo caso, lo useremo per conservare qualunque cosa vogliamo che il widget etichetta, bé..., mostri. Dobbiamo instanziarlo prima di assegnarlo al widget. Quindi usiamo la funzione nativa 'set'. Poi definiamo una variabile booleana chiamata DecimalNext, la variabile DecimalCount e chiamiamo prima la funzione DefineWidgets, che crea tutti i widget, e poi PlaceWidget, che li posiziona nella finestra.

```
def  
DefineWidgets(self, master):  
  
self.lblDisplay =  
Label(master, anchor=E, relief  
=  
SUNKEN, bg="white", height=2, te  
xtvariable=self.CurrentDispla  
y)
```

Precedentemente abbiamo definito una etichetta. Però questa volta aggiungeremo altri attributi. Notate che non usiamo l'attributo 'text'. Invece assegneremo l'etichetta al genitore (master), quindi imposteremo l'ancoraggio

(o, per i nostri scopi, l'allineamento) del testo, quando viene scritto. In questo caso, stiamo dicendo all'etichetta di allineare tutto il testo a Est o sul lato destro del widget.

Esiste l'attributo justify, ma è utilizzato per i campi di testo multi-riga. L'attributo anchor ha le seguenti opzioni: N, NE, E, SE, S, SW, W, NW e CENTER. Quello predefinito è CENTER. Dovete immaginare una bussola. In condizioni normali, gli unici valori davvero utilizzabili sono E (destra), W (sinistra) e Center.

Quindi configuriamo il margine o stile visivo dell'etichetta. Le opzioni "legali" sono FLAT (piatto), SUNKEN (incavato), RAISED (rialzato), GROOVE (scanalato) e RIDGE (rialzato). Il valore predefinito, se non viene specificato nulla, è FLAT. Siete liberi di provare voi stessi le altre combinazioni. A seguire impostiamo uno sfondo (bg) bianco per differenziarlo un po' dal resto della finestra. Impostiamo l'altezza a 2 (cioè due righe di testo, non pixel) e, per finire, assegnamo la variabile definita un attimo fa

```
self.btn1 = Button(master, text = '1', width = 4, height=3)  
self.btn1.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(1))  
self.btn2 = Button(master, text = '2', width = 4, height=3)  
self.btn2.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(2))  
self.btn3 = Button(master, text = '3', width = 4, height=3)  
self.btn3.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(3))  
self.btn4 = Button(master, text = '4', width = 4, height=3)  
self.btn4.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(4))
```

(self.CurrentDisplay) all'attributo textvariable. Ogniqualvolta il valore di self.CurrentDisplay cambia, l'etichetta rifletterà tale cambiamento.

Come mostrato in basso, creeremo alcuni pulsanti.

Vi ho mostrato solo quattro pulsanti. Questo perché, come potete vedere, il codice è quasi esattamente lo stesso. Di nuovo, abbiamo creato i pulsanti precedentemente in questa lezione, ma osserviamo più attentamente cosa abbiamo fatto.

Iniziamo definendo il genitore (master), il testo che vogliamo sul pulsante, larghezza e altezza. Notate come la larghezza sia espressa in caratteri e l'altezza in righe di testo. Se avete intenzione di inserire un'immagine nel pulsante allora dovrete usare i pixel. Questa differenza potrebbe

confondere un po' prima di prenderci la mano. A seguire, impostiamo l'attributo bind. Quando, negli esempi precedenti, abbiamo creato i pulsanti abbiamo usato l'attributo 'command=' per indicare la funzione da chiamare in caso di clic dell'utente. Questa volta useremo l'attributo '.bind'. È praticamente la stessa cosa, ma più semplice e con la possibilità di passare argomenti alla funzione, che è statica. Notate che stiamo usando '<ButtonRelease-1>' come innesco dell'associazione. In questo caso, vogliamo assicurarci che solo dopo il rilascio del pulsante sinistro del mouse venga chiamata la funzione di callback. Infine, definiamo la funzione di supporto da chiamare e cosa le andremo a passare. Ora i più astuti, cioè tutti voi, avranno notato una novità. La chiamata 'lambda e:'.

In Python, si usa Lambda per definire funzioni anonime che

appaiono all'interprete come istruzioni valide. Questo ci permette di inserire segmenti multipli in una singola riga di codice. Immaginatela come una mini-funzione. In questo caso stiamo impostando il nome della funzione di supporto e il valore che si vuole inviarle, oltre al tag event (e:). Parleremo più approfonditamente di Lambda in uno dei prossimi articoli. Per ora limitatevi a seguire l'esempio.

Vi ho fornito i primi quattro pulsanti. Copiate e incollate il codice sopra per i pulsanti da 5 a 9 e per lo 0. Sono uguali ad eccezione del nome e del valore inviato alla funzione callback. I passi seguenti sono mostrati a destra.

Le uniche cose di cui non ci siamo ancora occupati sono `columnspan` e l'attributo `sticky`. Come detto prima, un widget può estendersi a più colonne o righe. In questo caso, si "stira" il widget etichetta per quattro colonne. Questo è quello che determina l'attributo `columnspan`. Esiste un equivalente `rowspan`. L'attributo `sticky` dice al widget dove allineare i suoi margini. Pensate ad esso a come il widget riempie la

```
self.btnDash = Button(master, text = '-',width = 4,height=3)
self.btnDash.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('ABS'))
self.btnDot = Button(master, text = '.',width = 4,height=3)
self.btnDot.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Dec'))
```

`btnDash` rende assoluto il valore inserito. 523 resta 523 e -523 diventa 523. Il pulsante `btnDot` inserisce il punto decimale. Questi esempi, e quelli sotto, usano la funzione di callback `funcFuncButton`.

```
self.btnPlus = Button(master,text = '+', width = 4, height=3)
self.btnPlus.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Add'))
self.btnMinus = Button(master,text = '-', width = 4, height=3)
self.btnMinus.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e:
self.funcFuncButton('Subtract'))
self.btnStar = Button(master,text = '*', width = 4, height=3)
self.btnStar.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Multiply'))
self.btnDiv = Button(master,text = '/', width = 4, height=3)
self.btnDiv.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Divide'))
self.btnEqual = Button(master, text = '=')
self.btnEqual.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Eq'))
```

Ecco i quattro pulsanti per le funzioni matematiche.

```
self.btnClear = Button(master, text = 'CLEAR')
self.btnClear.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcClear())
```

Per finire, ecco il pulsante `clear`. Ovviamente, ripulisce le variabili contenitore e lo schermo. Ora posizioniamo i widget nella funzione `PlaceWidget`. Prima inizializziamo la griglia, quindi mettiamo i widget in essa. Ecco la prima parte della routine.

```
def PlaceWidgets(self, master):
    master.grid(column=0, row=0)
    self.lblDisplay.grid(column=0, row=0, columnspan = 4, sticky=EW)
    self.btn1.grid(column = 0, row = 1)
    self.btn2.grid(column = 1, row = 1)
    self.btn3.grid(column = 2, row = 1)
    self.btn4.grid(column = 0, row = 2)
    self.btn5.grid(column = 1, row = 2)
    self.btn6.grid(column = 2, row = 2)
    self.btn7.grid(column = 0, row = 3)
    self.btn8.grid(column = 1, row = 3)
    self.btn9.grid(column = 2, row = 3)
    self.btn0.grid(column = 1, row = 4)
```

griglia. In alto a sinistra c'è il resto dei pulsanti.

Prima di procedere ulteriormente diamo un'occhiata a come funziona il tutto quando l'utente preme i pulsanti.

Diciamo che l'utente vuole inserire $563 + 127$ ed ottenere la risposta. Lui premerà o farà clic (logicamente) su 5, 6, 3, quindi "+" e 1, 2, 7, e infine il pulsante "=". Come lo traduciamo in codice? Abbiamo già impostato la funzione di supporto per i pulsanti dei numeri a `funcNumButton`. Ci sono due modi di procedere. Possiamo mantenere l'informazione inserita come stringa e quando ne abbiamo bisogno convertirla in un numero, o conservarla tutto il tempo sottoforma numerica. Useremo la seconda strada. Per farlo, conserveremo il valore inserito (0 quando si inizia) in una variabile chiamata `self.CurrentValue`. Quando viene inserito un numero, si prende la variabile, la si moltiplica per 10 e si aggiunge il nuovo valore. Così, quando l'utente inserisce 5, 6 e 3, facciamo quanto segue...

L'utente fa clic su $5 - 0 * 10 + 5$ (5)

```
self.btnDash.grid(column = 0, row = 4)
self.btnDot.grid(column = 2, row = 4)
self.btnPlus.grid(column = 3, row = 1)
self.btnMinus.grid(column = 3, row = 2)
self.btnStar.grid(column = 3, row = 3)
self.btnDiv.grid(column=3, row = 4)
self.btnEqual.grid(column=0,row=5,columnspan = 4,sticky=NSEW)
self.btnClear.grid(column=0,row=6,columnspan = 4, sticky = NSEW)
```

```
def funcNumButton(self, val):
    if self.DecimalNext == True:
        self.DecimalCount += 1
        self.CurrentValue = self.CurrentValue + (val * (10**(-self.DecimalCount)))
    else:
        self.CurrentValue = (self.CurrentValue * 10) + val
    self.DisplayIt()
```

L'utente fa clic su $6 - 5 * 10 + 6$ (56)

L'utente fa clic su $3 - 56 * 10 + 3$ (563)

Ovviamente visualizziamo il contenuto di `self.CurrentValue` nell'etichetta.

Quindi l'utente fa clic su "+". Prendiamo il valore in `self.CurrentValue` e lo mettiamo in `self.HolderValue` e azzeriamo `self.CurrentValue`. Quindi ripetiamo il procedimento per 1, 2 e 7. Quando l'utente fa clic su "=" allora sommiamo i valori di `self.CurrentValue` e `self.HolderValue`, lo mostriamo e poi ripuliamo entrambe le variabili

per continuare.

In alto c'è il codice per iniziare a definire le funzioni di supporto.

La routine `funcNumButton` riceve il valore che le abbiamo passato alla pressione del pulsante. L'unica differenza dall'esempio sopra è quello che accade se l'utente preme il pulsante col punto decimale ("."). In basso, vedrete che usiamo una variabile booleana per ricordare questa occorrenza e, al clic successivo, lo gestiamo. Questo è il significato della riga `if self.DecimalNext == True:`. Analizziamola.

L'utente fa clic su 3, poi 2, quindi

il punto decimale, poi 4 per creare "32.4". Gestiamo i clic su 3 e 2 con la funzione `funcNumButton`. Controlliamo `self.DecimalNext` per vedere se il valore è vero (che in questo caso non lo è finché non si fa clic sul pulsante "."). In caso contrario, moltiplichiamo il valore conservato (`self.CurrentValue`) per 10 e aggiungiamo il valore in arrivo. Quando l'utente fa clic su ".", la funzione di callback `funcFuncButton` è chiamata con il valore "Dec". Tutto quello che facciamo è impostare la variabile booleana `self.DecimalNext` a vero. Quando l'utente fa clic su 4, testeremo il valore di `self.DecimalNext` e, poiché è vero, faremo una magia. Prima

incrementiamo la variabile `self.DecimalCount`. Questa ci dice con quanti posti decimali stiamo lavorando. Quindi prendiamo il valore in arrivo, lo moltiplichiamo per $(10^{*-self.DecimalCount})$. Questo operatore magico ci fornisce la funzione “eleva alla potenza di”. Per esempio 10^{*2} restituisce 100. 10^{*-2} restituisce 0.01. Potrebbe accadere che usando questa funzione si incappi in problemi di arrotondamento, ma, nel caso della nostra semplice calcolatrice, funzionerà per la maggior parte dei numeri decimali. Lascio a voi il compito di trovare una funzione migliore. Prendetelo come il compito a casa per questo mese.

La funzione “`funcClear`” azzerava semplicemente le due variabili contenitore, quindi imposta la visualizzazione.

```
def funcClear(self):  
  
self.CurrentValue = 0  
  
self.HolderValue = 0  
  
self.DisplayIt()
```

Ora le funzioni. Abbiamo già parlato di cosa accade con la funzione “`Dec`”. La impostiamo

```
def funcFuncButton(self,function):  
    if function == 'Dec':  
        self.DecimalNext = True  
    else:  
        self.DecimalNext = False  
        self.DecimalCount = 0  
        if function == 'ABS':  
            self.CurrentValue *= -1  
            self.DisplayIt()
```

La funzione `ABS` prende semplicemente il valore corrente e lo moltiplica per -1.

```
        elif function == 'Add':  
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Add'
```

La funzione `Add` copia “`self.CurrentValue`” in “`self.HolderValue`”, pulisce “`self.CurrentValue`” e imposta “`self.CurrentFunction`” su “`Add`”. Le funzioni sottrazione, moltiplicazione e divisione fanno la stessa cosa inserendo il termine appropriato in “`self.CurrentFunction`”.

```
        elif function == 'Subtract':  
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Subtract'  
        elif function == 'Multiply':  
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Multiply'  
        elif function == 'Divide':  
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Divide'
```

La funzione “`Eq`” (uguale) è dove avviene la magia. Sarà semplice per voi capire ora il codice seguente.

```
        elif function == 'Eq':  
            if self.CurrentFunction == 'Add':  
                self.CurrentValue += self.HolderValue  
            elif self.CurrentFunction == 'Subtract':  
                self.CurrentValue = self.HolderValue - self.CurrentValue  
            elif self.CurrentFunction == 'Multiply':  
                self.CurrentValue *= self.HolderValue  
            elif self.CurrentFunction == 'Divide':  
                self.CurrentValue = self.HolderValue / self.CurrentValue  
            self.DisplayIt()  
            self.CurrentValue = 0  
            self.HolderValue = 0
```

prima con l'istruzione "if". Ci spostiamo all'"else" e, se la funzione è qualcos'altro, ripuliamo le variabili "self.DecimalNext" e "self.DecimalCount".

Il seguente insieme di passi sono mostrati nella pagina seguente (il box a destra).

La funzione DisplayIt semplicemente imposta il valore nell'etichetta display. Ricordate quando dicemmo alla etichetta di "monitorare" la variabile "self.CurrentDisplay". Quando cambia, l'etichetta automaticamente cambia la visualizzazione per corrisponderle. Usiamo il metodo ".set" per cambiare il valore.

```
def DisplayIt(self):  
  
print('CurrentValue = {0} -  
HolderValue =  
{1}'.format(self.CurrentValue  
, self.HolderValue))  
  
self.CurrentDisplay.set(self.  
CurrentValue)
```

Finalmente abbiamo le righe di avvio.

```
if __name__ == '__main__':  
    StartUp()
```

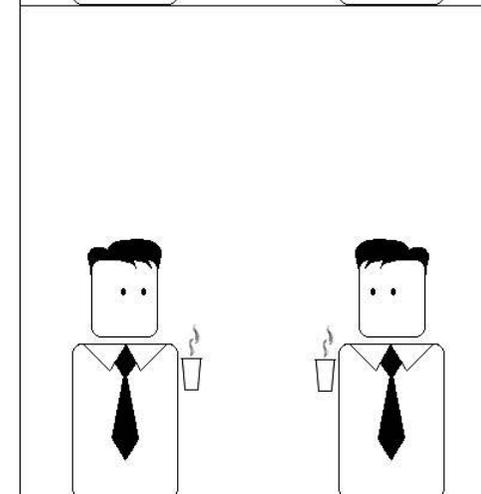
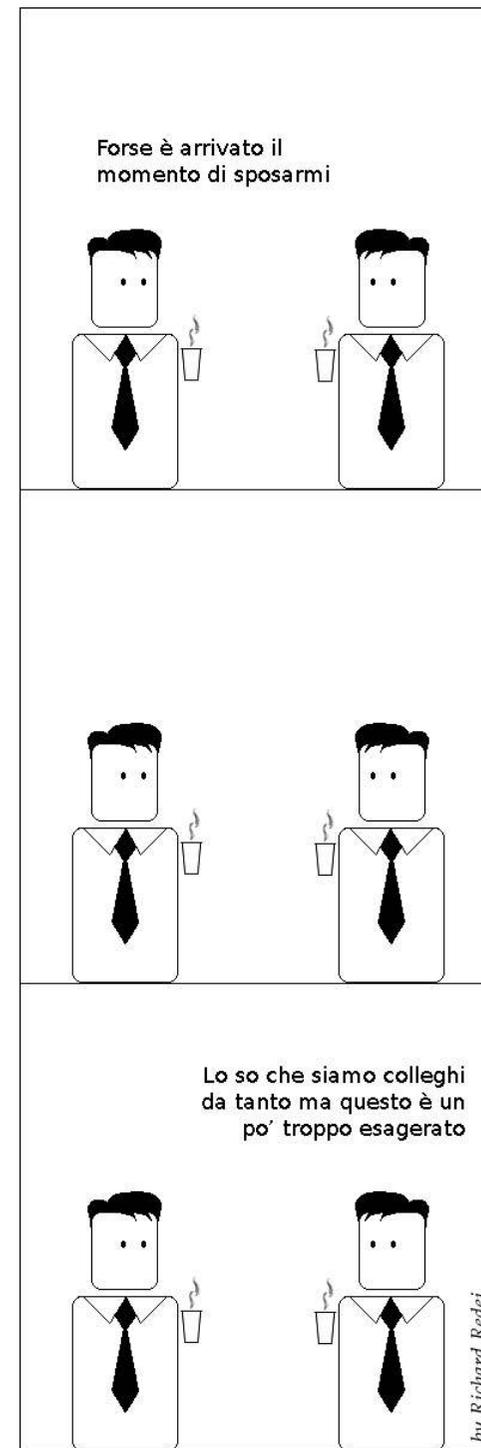
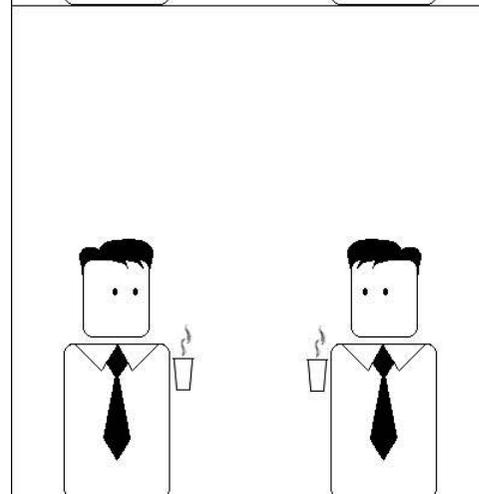
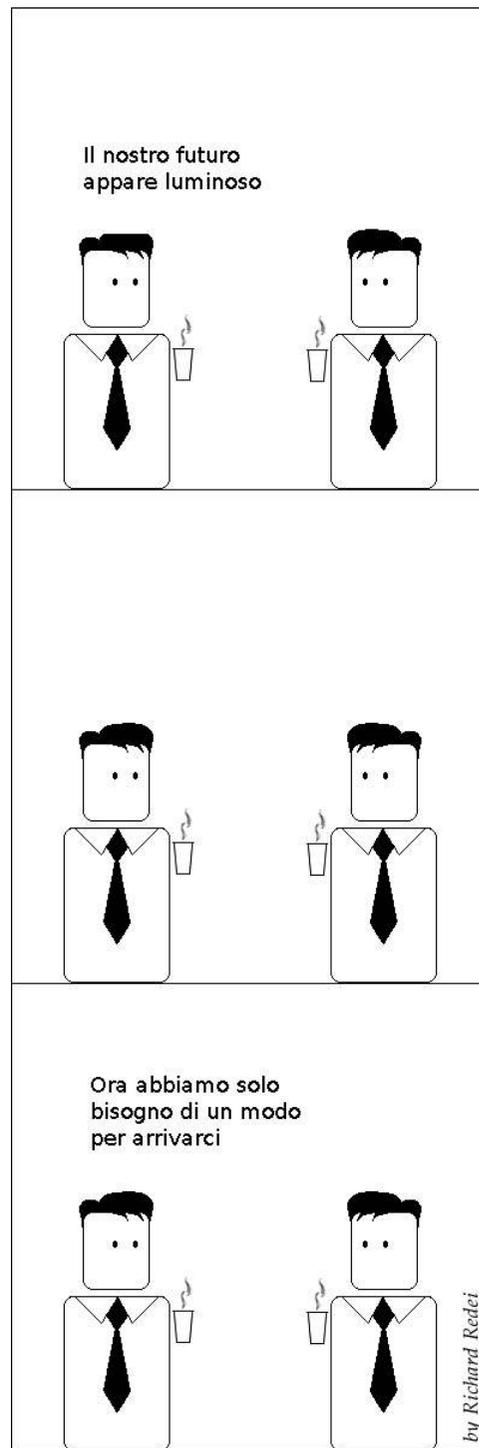
Ora possiamo eseguire il programma e provarlo.

Come sempre, il codice dell'articolo può essere trovato su PasteBin. Gli esempi 1, 2 e 3 sono all'indirizzo <http://pastebin.com/mBAS1Umm> e l'esempio Calc.py si trova all'indirizzo <http://pastebin.com/LbMibF0u>

Il mese prossimo continueremo con Tkinter e i suoi tanti widget. In un articolo futuro parleremo del disegnatore di GUI per Tkinter chiamato PAGE. Nel frattempo, divertitevi. Penso che gradirete Tkinter.



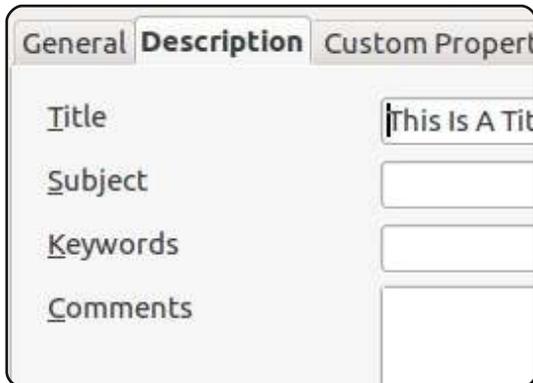
Greg Walters è il proprietario della RainyDay Solutions, LLC, una società di consulenza in Aurora, Colorado e programma dal 1972. Ama cucinare, fare escursioni, ascoltare musica e passare il tempo con la sua famiglia. Il suo sito web è: www.thedesignedgeek.com.





Nell'articolo di questo mese scopriremo qualche nuovo modo di formattare i nostri documenti usando gli stili di pagina, di intestazione e di piè di pagina. Nei numeri scorsi abbiamo parlato degli stili di paragrafo e dei caratteri. Gli stili di pagina sono simili a questi, ma hanno a che fare con la geometria complessiva e con la formattazione dell'intera pagina. Intestazioni e piè di pagina sono le zone all'inizio e alla fine della pagina, e di solito hanno la stessa formattazione quando si usa un certo stile.

Inizieremo col sistemare il nostro documento e gli stili. Aprite un nuovo documento di writer, File > Nuovo. Per avere accesso al titolo del documento dobbiamo prima cambiare alcune delle sue proprietà, File > Proprietà. Nella schermata Descrizione, inserite "Questo è il titolo" come titolo del documento. Lo

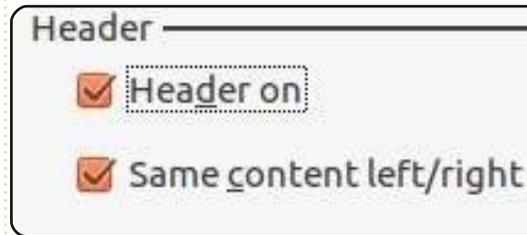


utilizzeremo dopo, quando inizieremo a creare intestazione e piè di pagina. Premete OK per salvare i cambiamenti fatti.

Ora dobbiamo configurare gli stili di pagina. Ne useremo tre diversi: Prima Pagina, Pagina Normale, Orizzontale. Gli stili Prima Pagina e Orizzontale già esistono, ma noi li modificheremo. Per prima cosa creeremo il nostro stile Pagina Normale. Vogliamo che in questo stile ci sia un riquadro di intestazione all'inizio della pagina, con uno sfondo grigio chiaro. Aprite la finestra Stili e Formattazione da Strumenti > Stili e Formattazione, o premete sul pulsante corrispondente (icona qui a destra). Premete sul pulsante degli stili di pagina (icona a destra), fate clic destro sulla finestra, e selezionate nuovo. Comparirà la schermata Stili di Pagina. In Gestione, rinominate lo stile "Pagina Normale". Cambiate lo stile successivo in Pagina Normale – questo dirà a Writer che quando arriveremo alla fine della pagina corrente, lui dovrà creare la pagina successiva con lo stesso stile utilizzato per la precedente. Nella schermata Intestazione, scegliete Attiva Intestazione, così da inserire la zona

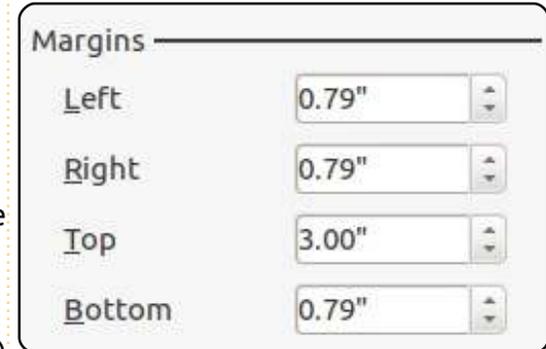


corrispondente all'inizio della pagina. Sempre in questa schermata, premete sul pulsante "Extra". Apparirà una nuova schermata che ci consentirà di aggiungere bordi e colori di sfondo al nostro riquadro di intestazione. Nella schermata Sfondo, scegliete il colore grigio chiaro. Premete OK in entrambe le finestre e concludiamo così con il nostro stile di Pagina Normale.



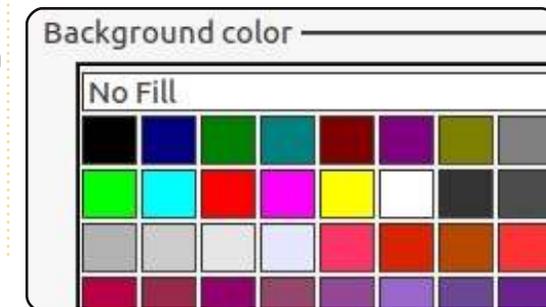
Per lo stile Prima Pagina, modificheremo quello già esistente. Vogliamo un margine 3" (7,5 cm) all'inizio (per la grafica di prima pagina la rimandiamo a un'altra volta) e un riquadro grigio chiaro a piè di pagina. Fate clic destro sullo stile Prima Pagina nella schermata Stili e Formattazione, e selezionate modifica. Nella schermata Organizzazione, rendete il nostro Pagina Normale lo stile successivo (quello cioè che verrà utilizzato nella prossima pagina). La schermata Pagina ci permette di modificare i margini della pagina stessa. Impostate a 3" (7,5 cm) il

margine alto. Dopo andate alla schermata piè di pagina, scegliete Attiva



piè di pagina, fate clic sul pulsante "Extra", e impostate lo sfondo grigio chiaro.

Per il nostro stile Orizzontale modificheremo quello già esistente. Aggiungeremo sia un riquadro di intestazione che uno a piè di pagina. Fate clic destro su Stile Orizzontale, quindi su Modifica. Prendetevi un attimo per guardare la schermata della pagina e noterete che l'orientamento è orizzontale, che è proprio ciò che vogliamo. Inserite intestazione e piè di



pagina, e selezionate uno sfondo grigio chiaro per entrambi.

Adesso siamo pronti per creare il nostro documento. Fate doppio clic sullo stile Prima Pagina e la pagina del vostro documento sarà formattata nel modo che abbiamo deciso prima, infatti potete vedere il riquadro grigio chiaro in fondo. Fate clic all'interno di esso per scrivere. Prima però vogliamo aggiungere il titolo, Inserisci > Comando di campo > Titolo. Questo aggiungerà il titolo che abbiamo messo nelle proprietà del documento. Potete usare questo metodo per inserire il titolo del documento ovunque voi vogliate. Se successivamente cambierete il titolo nelle proprietà, potrete aggiornare tutti i contenuti dei campi in Strumenti > Aggiorna > Campi o premendo F9 sulla vostra tastiera. Scrivete "Pagina", ricordando di lasciare uno spazio su entrambi i lati della parola e inserite il numero di pagina, Inserisci > Comando di Campo > Numero di Pagina. Posizionate il cursore all'inizio di "Pagina" e tenete premuto il tasto tab della tastiera finché il numero di pagina

non arriverà alla fine del lato destro del riquadro. Fate clic fuori dal piè di pagina, nel corpo del testo.

Una volta fatto questo potete iniziare ad inserire il vostro testo. Finita la pagina corrente e iniziata la successiva, potrete notare che questa è formattata secondo lo stile Pagina Normale con un riquadro di intestazione all'inizio. Inserite qui le informazioni, come abbiamo fatto con il piè di pagina precedente. Assicuratevi di utilizzare i campi, specialmente per ciò che riguarda il numero di pagina. Questo campo ci tornerà utile una volta arrivati alla terza pagina. Qui potrete notare che le informazioni nell'intestazione sono state copiate automaticamente e che il numero di pagina è stato aggiornato per corrispondere a quello della pagina corrente.

Per proseguire, inseriamo una pagina Orizzontale. Prima di andare nella pagina nuova, Inserisci > Interruzione manuale. Selezionate Interruzione di Pagina e, sotto lo stile, scegliete Orizzontale. Così

Writer rende molto facile aggiungere pagine con diversi stili e orientamenti, come anche intestazioni e piè di pagina automatici..

facendo la nuova pagina sarà con il layout Orizzontale. Dal momento che questo è uno stile diverso da quello della nostra Pagina Normale, dobbiamo essere noi a inserire le informazioni nel riquadro intestazione e nel piè di pagina. Questo può rivelarsi utile: se avete bisogno di informazioni diverse nelle intestazioni e piè di pagina per alcune pagine, basta inserire una pagina con uno stile diverso dal normale. Una volta completata la vostra pagina orizzontale create un'altra interruzione di pagina (Inserisci > Interruzione manuale) con uno stile di Pagina Normale. Vi accorgete che la numerazione delle pagine continua, includendo anche la

pagina o le pagine orizzontali. Se non volete che queste ultime siano inserite nel conteggio, potete aggiustare la numerazione delle pagine manualmente nella finestra di dialogo di Interruzione manuale.

Writer rende molto facile aggiungere pagine con diversi stili e orientamenti, come anche intestazioni e piè di pagina automatici. Proprio questi ultimi potete crearli delle dimensioni che volete e potranno contenere tutte le informazioni che desiderate inserirvi. I campi vi aiutano a tenere certe informazioni costanti nel vostro documento, lasciandovi scrivere senza preoccuparvi troppo della numerazione delle pagine.

Nel prossimo numero lascerò Writer per mostrarvi come creare un semplice database usando il Calc e, subito dopo, useremo il nostro foglio di calcolo per creare una lettera prestampata.

...ne thought pressing himself back against the wall trying to make himself invisible in the dark, was all that planning and energy wasted? He was dripping with sweat now, cold and wet, he could smell the fear coming off his clothes. Suddenly next to him, with a barely noticeable squeak, a door swung

This Is A Title |

Page 1



Elmer Perry è Ministro dell'Infanzia ad Asheville, North Carolina. I suoi hobby includono web design, programmazione e scrittura. Il suo sito web è eeperry.wordpress.com



Se avete seguito le istruzioni per ottenere i preparativi per lo sviluppo di Ubuntu, dovrete avere tutto a posto e pronto a partire.

Come si può vedere nell'immagine qui a destra, non ci sono sorprese in fase di correzione dei bug in Ubuntu: si trova un problema, si ottiene il codice, si lavora alla correzione, si testa, si caricano le modifiche in Launchpad e si chiede che vengano revisionate e unite. In questa guida eseguiremo tutti i passi necessari uno ad uno.

Trovare il problema

Ci sono un sacco di modi diversi per trovare le cose su cui lavorare. Potrebbe essere un bug report che avete incontrato voi stessi (che vi dà una buona occasione per testare la correzione), o un problema notato altrove, magari in un altro bug report.

Harvest è dove teniamo traccia delle varie liste TODO che riguardano lo sviluppo di Ubuntu. Esso elenca i bug che sono stati risolti in Upstream o già in Debian, elenca piccoli bug (li chiamiamo 'Bitesize'), e così via. Dategli

un'occhiata e trovate il vostro primo bug su cui lavorare.

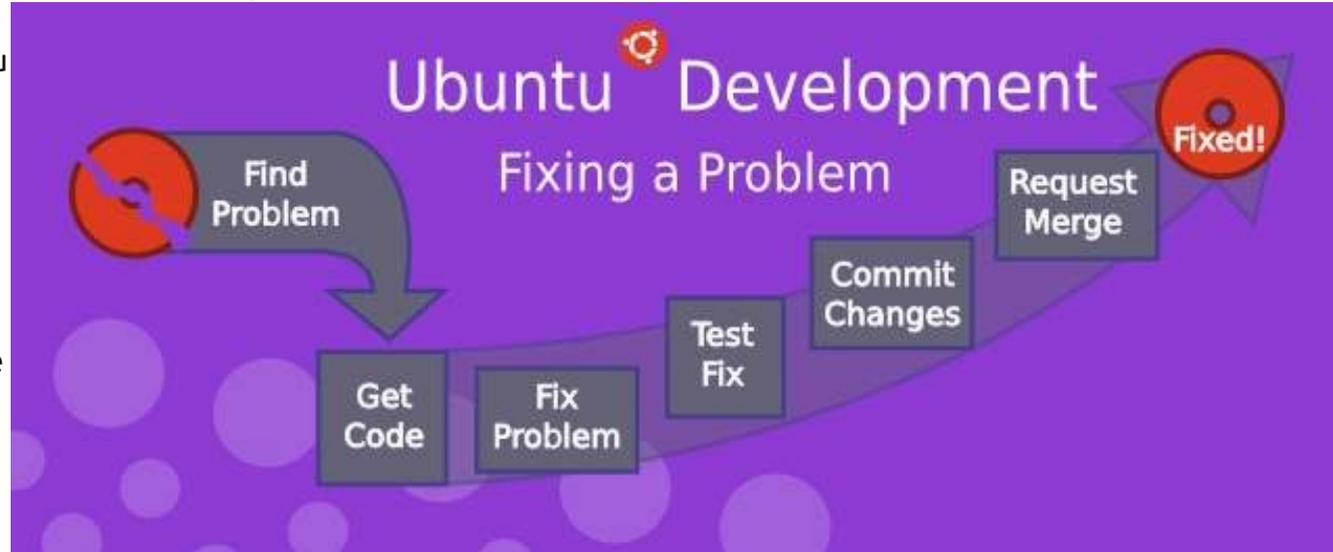
Capire cosa sistemare

Se non si conosce il pacchetto sorgente contenente il codice che presenta il problema, ma si conosce il percorso del programma interessato nel proprio sistema, è possibile scoprire il pacchetto sorgente che dovrete lavorare.

Diciamo che hai trovato un bug in Tomboy, una nota applicazione per il desktop. L'applicazione Tomboy può essere avviata eseguendo `/usr/bin/tomboy` sulla riga di comando. Per trovare il pacchetto binario che contiene questa applicazione, utilizzare questo comando:

```
apt-file find /usr/bin/tomboy
```

Il comando mostrerà:



```
tomboy: /usr/bin/tomboy
```

Si noti che la parte che precede i due punti è il nome del pacchetto binario. Capita spesso che il pacchetto di origine e il pacchetto binario abbiano nomi diversi. Questo è molto comune quando un pacchetto sorgente singolo è usato per costruire più pacchetti binari diversi. Per trovare il pacchetto sorgente per un particolare pacchetto binario, digitare:

```
apt-cache show tomboy | grep ^Source:
```

In questo caso, non viene stampato nulla, nel senso che tomboy è anche il

nome del pacchetto binario. Un esempio in cui i nomi dei pacchetti sorgente e binario sono diversi è python-vigra. Mentre questo è il nome del pacchetto binario, il pacchetto sorgente è in realtà libvigrainpex e può essere trovato con questo comando (e il suo risultato):

```
apt-cache show python-vigra | grep ^Source:
```

```
Source: libvigrainpex
```

Ottenere il codice

Quando si conosce il pacchetto sorgente su cui lavorare, si desidera ottenere una copia del codice sul sistema, in modo che si possa eseguire il debug. Questo è fatto 'ramificando' il ramo del pacchetto sorgente corrispondente dal pacchetto sorgente. Launchpad mantiene rami del pacchetto sorgente per tutti i pacchetti in Ubuntu. Una volta che si ottiene un pezzo di sorgente in locale, è possibile analizzare i bug, creare una correzione e caricare il fix proposto di Launchpad, sotto forma di un ramo Bazaar. Quando si è soddisfatti della correzione, è possibile presentare una 'proposta di unione', che chiederà ad altri sviluppatori di Ubuntu di esaminare e approvare la modifica. Se sono d'accordo con le modifiche apportate, uno sviluppatore di Ubuntu caricherà la nuova versione del pacchetto per Ubuntu in modo che tutti possano ottenere benefici dalla vostra eccellente correzione e si ottiene un po' di credito. Ora siete sulla buona strada per diventare uno sviluppatore di Ubuntu! Adesso, nelle sezioni che seguono, verranno descritte le specifiche su come ramificare il codice, fornire il proprio fix e chiedere una revisione.

Lavorare su una

correzione

Ci sono interi libri scritti sulla ricerca di bug, sulla correzione, sul test, ecc. Se siete completamente nuovi alla programmazione, cercate di correggere prima i bug più facili, come ovviamente gli errori di battitura. Cercate di mantenere le modifiche in forma minima e documentate le modifiche e le ipotesi in modo chiaro.

Prima di lavorare da solo su una correzione, assicuratevi di indagare se nessun altro ne ha già prodotta una o sta attualmente lavorando su una correzione. Buone fonti da controllare sono:

- Upstream (e Debian) bug tracker (bug aperti e chiusi),
- nella cronologia delle revisioni Upstream (o le release più recenti) potrebbero avere risolto il problema,
- bug o caricamenti di Debian o altre distribuzioni.

Se si trova una patch per risolvere il problema, diciamo, collegato a un bug report, eseguire questo comando nella directory della sorgente che dovrebbe applicare la patch:

```
patch-p1 <../bugfix.patch
```

Fare riferimento alla patch (1) del manpage per le opzioni e gli argomenti come `-dry-run,-p <num>`, ecc

La correzione di test

Per costruire una pacchettizzazione per i test con le modifiche, eseguire questi comandi:

```
bzr bd -- -S -us -uc
```

```
pbuilder-dist <release> build  
.. /<pacchetto>_<versione>.dsc
```

Questo creerà un pacchetto sorgente dal contenuto ramo (`-us-uc` serve solo ad omettere il passo della firma del pacchetto di origine) e `pbuilder-dist` costruirà il pacchetto dai sorgenti per qualsiasi versione scelta.

Una volta che la pacchettizzazione riesce, installate il pacchetto da `~/pbuilder/<release>_result/` (usando `sudo dpkg-i <package>_<versione>`. Deb). Quindi verificare se il bug è stato risolto.

Documentare la correzione

È molto importante documentare il cambiamento in modo sufficiente affinché gli sviluppatori che

guarderanno il codice in futuro non dovranno indovinare quale è stato il vostro ragionamento e quali fossero i vostri presupposti. Ogni pacchetto sorgente di Debian e di Ubuntu include il Debian/changelog, in cui vengono tracciati i cambiamenti di ogni pacchetto caricato.

Il modo più semplice di aggiornare il changelog è quello di eseguire:

```
dch-i
```

Questo aggiungerà una voce nella copia del changelog per voi e lancerà un editor dove sarà possibile riempire gli spazi vuoti. Un esempio di questo potrebbe essere:

```
specialpackage (1.2-3ubuntu4)  
natty; urgency = low  
* Debian/control: description  
to include frobnicator (LP:  
#123456)  
- Emma Adams  
<emma.adams@isp.com> Sat, 17  
lug 2010 02:53:39 0200
```

`dch` dovrebbe già compilare la prima e l'ultima linea di tale voce del changelog per voi. La linea 1 è costituita dal nome del pacchetto sorgente, il numero di versione, in quale release di Ubuntu è caricato, l'urgenza (che quasi sempre è 'low'). L'ultima riga contiene sempre il nome, l'indirizzo email e la data (in formato

RFC 5322), del cambiamento.

Tolta quella di mezzo, concentriamoci sul vero changelog stesso: è molto importante documentare:

- dove è stato fatto il cambiamento
- cosa è stato cambiato
- dove è avvenuta la discussione sul cambiamento

Nel nostro (molto scarso) esempio, l'ultimo punto è definito da (LP: #123456) che si riferisce a Launchpad bug 123456. Segnalazioni di bug, le discussioni in mailing list o le caratteristiche tecniche sono di solito una buona informazione razionale da fornire per un cambiamento. Come bonus, se si utilizza il metodo LP: #notazione<numero> Launchpad per i bug, il bug sarà automaticamente chiuso quando il pacchetto viene caricato in Ubuntu.

Consegnare la correzione

Con la voce del changelog scritto e salvato, si può semplicemente eseguire:

```
debcommit
```

e il cambiamento sarà consegnato (localmente) con la voce del changelog, come un messaggio di commit.

Per inviarlo su Launchpad, come il nome del ramo, è necessario attenersi al seguente nomenclatura:

```
lp:  
~<yourlpid>/ubuntu/<release>/<p  
acchetto>/<branchname>
```

Questo potrebbe, ad esempio, essere

```
lp:  
~emmaadams/ubuntu/natty/special  
package/fix-for-123456
```

Quindi, se eseguite soltanto

```
bzr push  
lp:  
~emmaadams/ubuntu/natty/special  
package/fix-for-123456
```

```
bzr lp-open
```

dovrebbe essere tutto a posto. Il comando push dovrebbe inviarlo a Launchpad e il secondo comando aprirà la pagina del ramo in questione nel vostro browser. Lì, trovate il link "(+) Proporre per la fusione" e fate clic per richiedere la recensione del cambiamento da qualcuno e inserirlo in Ubuntu.

Il prossimo mese: una panoramica della struttura della directory di Debian.

Below Zero

Zero Downtime



Below Zero is a Co-located Server Hosting specialist in the UK.

Uniquely we only provide rack space and bandwidth. This makes our service more reliable, more flexible, more focused and more competitively priced. We concentrate solely on the hosting of Co-located Servers and their associated systems, within Scotland's Data Centres.



At the heart of our networking infrastructure is state-of-the-art BGP4 routing that offers optimal data delivery and automatic multihomed failover between our outstanding providers. Customers may rest assured that we only use the highest quality of bandwidth; our policy is to pay more for the best of breed providers and because we buy in bulk this doesn't impact our extremely competitive pricing.



At Below Zero we help you to achieve Zero Downtime.

www.zerodowntime.co.uk



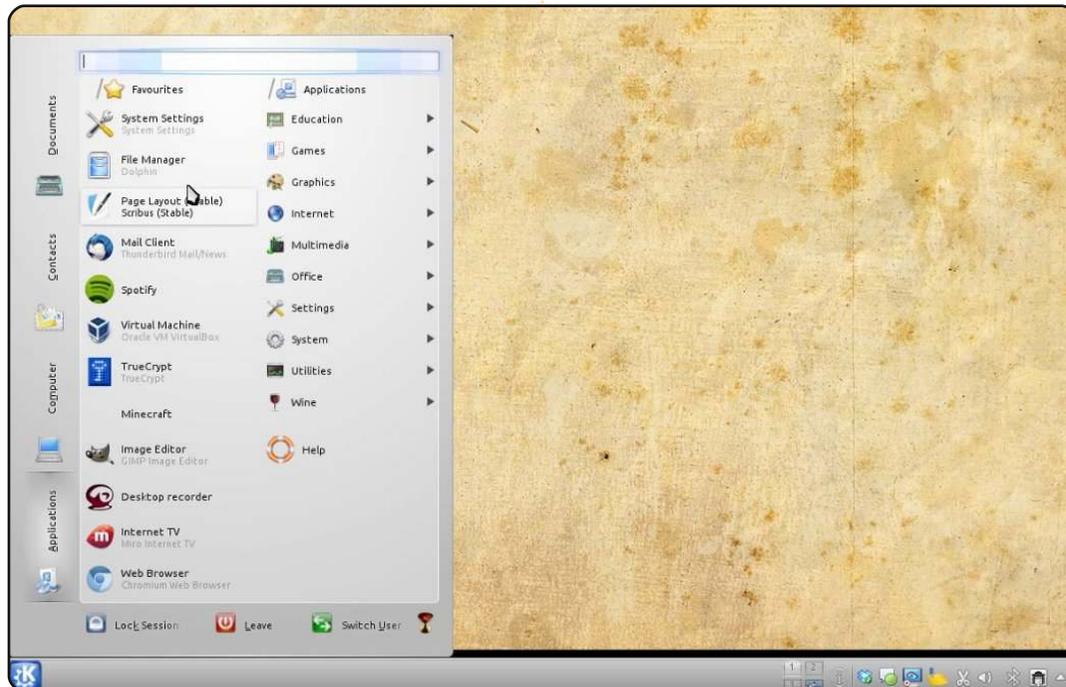
HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

Usare KDE 4.6 parte 2 - Effetti

Sembra che là fuori vi siano più utenti KDE di quanto pensassi. Non poche persone mi hanno scritto chiedendo una Parte 2 sull'usare KDE. Così ecco qua. Vi mostrerò come speziare il vostro desktop KDE abilitando gli effetti Kwin (ai quali deve pensarsi come un Compiz Fusion nativo KDE) e il cambio tra effetti abilitati/disabilitati e modificando la configurazione di alcuni effetti.

Con tutti gli effetti disabilitati, KDE è un po' insipido:

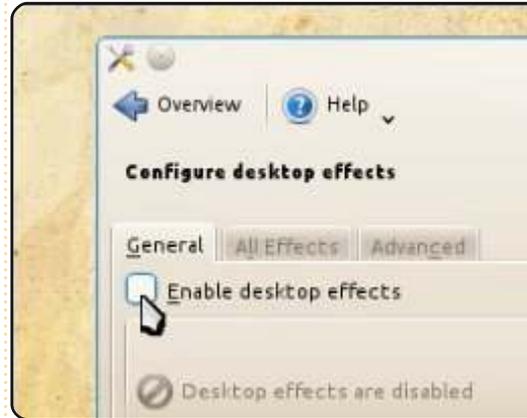


Dirigetevi in Sistema > Impostazioni di sistema e fate doppio clic su Effetti del desktop:



Qui è dove avviene la magia. Spuntate la casella accanto a 'Abilita gli effetti del desktop' poi fate clic sul pulsante 'Applica' in basso a destra della finestra (destra):

Otterrete una finestra pop-up che



vi chiede se tutto sembra OK. Avete parecchi secondi per replicare facendo clic su Accetta. I vostri effetti desktop adesso sono attivi! Se il vostro display dovesse essere incapace di abilitare gli effetti del desktop, KDE ve lo dirà e non si oscurerà. È molto piacevole in questo modo.

Probabilmente il vostro tema non mostra molto nella modalità degli effetti, così di solito io ritorno alla finestra Tema del desktop e assegno/riassegno un tema desktop. Questo assicura che il vostro tema stia utilizzando i nuovi sgargianti effetti desktop, come la sfocatura o la trasparenza.

Nella scheda 'Tutti gli effetti' vedrete un elenco degli effetti



disponibili. Ma la prima cosa che mi piace fare è assegnare degli effetti agli angoli dello schermo, il che si trova in 'Comportamento dello spazio

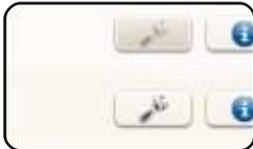


di lavoro':

Io assegno una griglia desktop alla mia sinistra in alto e il cubo alla mia destra in alto, ma potete assegnarli come ritenete adatto.

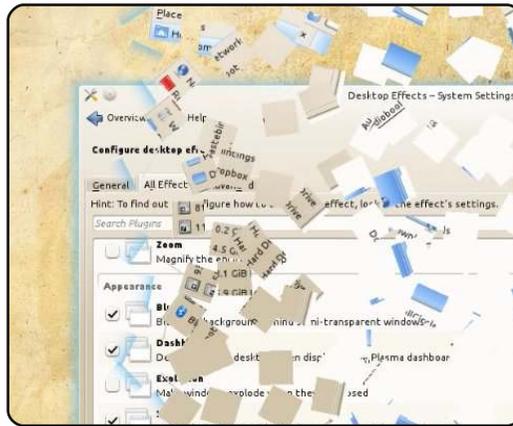
Ritornando a Effetti del desktop (scheda Generale) potete modificare lo scambio delle finestre. Personalmente preferisco "Scambia finestre a pila" ma ve ne sono parecchi da scegliere. Sotto quello potete modificare lo scambio dei desktop. A me piace scivolare. Sotto quello avete la velocità di animazione.

Andando di nuovo nella scheda 'Tutti gli effetti' è il momento di configurare i vostri effetti. Prima di tutto il vecchio classico le Finestre Tremolanti. Fare clic sul pulsante con la

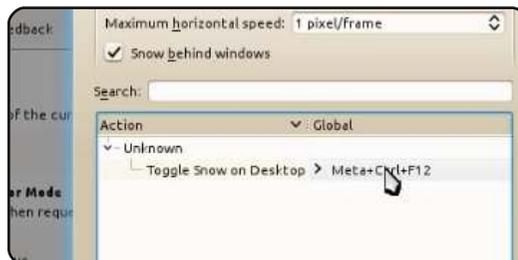


chiave inglese sulla destra del nome di ciascun effetto e vi permetterà di modificarne le impostazioni.

Gli articoli di Aspetto vi permetteranno di cambiare come viene mostrata o chiusa una finestra. Le animazioni spaziano da Plana, in cui la finestra svanisce dolcemente da piccola a grande fino ad altre animazioni che fanno esplodere le finestre in frammenti.



Potete anche personalizzare le impostazioni del tasto per abilitare o disabilitare un effetto. In questo esempio ho assegnato Ctrl+F12 per iniziare/fermare la caduta di fiocchi di neve sul mio desktop. Ciò viene fatto facendo clic sull'attuale scorciatoia da tastiera, facendo clic su Personalizza ed eseguendo la combinazione di tasti per assegnarla. Effetti del desktop vi dirà anche se quella combinazione di tasti è usata altrove e vi da l'opzione di assegnare quella



combinazione di tasti all'effetto attualmente selezionato, rimuovendolo così dal suo effetto precedente.

Vi sono una quantità di cose che potete fare con gli effetti che, non soltanto fanno sembrare bello il desktop, ma vi aiutano anche nel



vostro lavoro con caratteristiche come offuscare/sfocare le finestre non selezionate/bloccate, od ombreggiare lo sfondo sottolineando così l'accesso da amministratore e simili.

Come la volta scorsa ho registrato il mio desktop mentre rivedevo questo tutorial così potrete vedere abilitati/modificati gli effetti di cui sopra nel mio video su YouTube <http://www.youtube.com/watch?v=YSSE-xO9vT0>

Prima di lasciarvi a

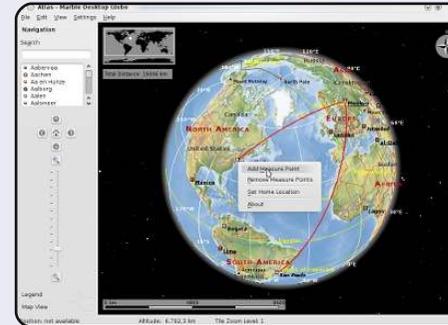
giocare con le vostre finestre tremolanti e i cubi, ho pensato di darvi una lista di applicazioni equivalenti. È scoraggiante cercare di trovare il vostro equivalente KDE di qualcosa, così (nella pagina successiva) ho elencato alcune delle applicazioni più comunemente usate e installate in modo predefinito in Ubuntu insieme alle loro cugine KDE.

Ci sono delle domande riguardo KDE su cui vi piacerebbe un articolo? Mandatemi una email a ronnie@fullcirclemagazine.org e vedrò se riesco a realizzare il vostro desiderio.

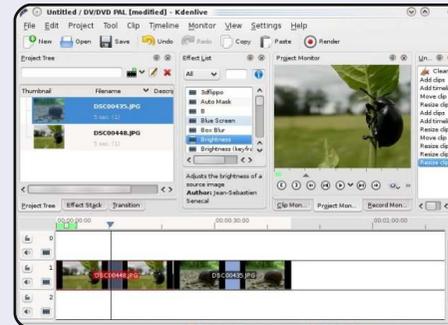


Menzioni d'onore:

Ubuntu:	Kubuntu:	Scopo:
Grafica: Evince gThumb	Okular GwenView	Visore di documenti Visore d'immagini
Internet: Evolution Firefox Pidgin Transmission	Kmail Rekonq Kopete Ktorrent	Email Browser Messaggistica istantanea BitTorrent
Ufficio: LibreOffice	LibreOffice	Ufficio
Suono/Video: Brasero Rhythmbox Movie Player	K3B Amarok Dragon Player	Masterizzazione Audio Video
Utilità: Nautilus GEdit Screenshot Terminal Archive Manager	Dolphin Kate KSnapshot Konsole Ark	Gestore di file Editor di testi Cattura schermate Immissione comandi Compressore di file



Marble è un mappamondo e atlante virtuale che potete usare per imparare di più sulla Terra: potete fare panoramiche e zoom da ogni parte e potete cercare luoghi e strade. Un clic del mouse sull'etichetta di un luogo vi fornirà il rispettivo articolo di Wikipedia.



Kdenlive è un potente e intuitivo editor video multi-traccia che include molte tecnologie video recenti.



Kfilebox è una piccola applicazione che vi consente una rapida e facile installazione del client DropBox senza installare Gnome/Nautilus - <http://kdropbox.deuteros.es/>



Klipper è una applicazione per appunti. L'articolo da voi copiato per ultimo sarà quello incollato in modo predefinito ma gli altri saranno immagazzinati in un buffer così che possiate scegliere di incollare le vostre selezioni in un ordine differente. Convertete anche gli URL in codici a barre.



Guide

L'unica regola per scrivere un articolo è che **deve essere comunque collegato a Ubuntu o ad una delle molte derivate di Ubuntu (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu ecc)**. Scrivete il vostro articolo con qualunque software scegliete. Vorrei raccomandare OpenOffice, ma **CORTESEMENTE CONTROLLATE L'ORTOGRAFIA E LA GRAMMATICA!**

Scrittura

Vi preghiamo di indicare nel vostro articolo dove vorreste che venisse posizionata un'immagine in particolare. Per favore non mettete immagini incorporate nel vostro documento OpenOffice.

Immagini

Le immagini dovrebbero essere in formato JPG con una bassa compressione.

Riguardo le dimensioni dell'immagine: se avete un dubbio, inviateci l'illustrazione a dimensione piena e provvederemo noi a ricampionare l'immagine.

Se state scrivendo una recensione per cortesia seguite le linee guida che sono mostrate qui.

Per una più dettagliata lista delle regole stilistiche e per gli errori più comuni si prega di fare riferimento all'indirizzo: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> - In breve: Ortografia US, niente parole combinate (es: l33t) e niente faccine.

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

Se non siete capaci di scrivere un articolo ma frequentate il forum di Ubuntu, inviateci gli argomenti interessanti che potremmo stampare.

Scrittori non-inglesi

Se la vostra lingua nativa non è l'inglese, non preoccupatevi. Scrivete l'articolo e un revisore di bozze lo leggerà per voi e correggerà qualunque errore grammaticale e ortografico. Non solo, state aiutando la rivista e la comunità, ma noi vi aiuteremo a migliorare il vostro inglese!

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

Mentre scrivete recensioni riguardanti i giochi o le applicazioni, vi preghiamo di essere chiari nello scrivere:

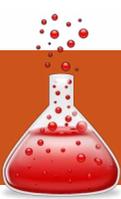
- titolo del gioco
- chi ha creato il gioco
- se è gratis o a pagamento
- dove lo si può trovare (link download/URL della home page)
- se è un gioco nativo per Linux o avete usato Wine
- il vostro giudizio con un massimo di cinque
- un sommario con punti positivi e negativi

Hardware

Mentre scrivete una recensione riguardante l'hardware per favore siate chiari nello scrivere:

- marca e modello dell'hardware
- in quale categoria vorreste inserire questo hardware
- eventuali difetti che si potrebbero incontrare durante l'utilizzo dell'hardware
- se è facile fare in modo che l'hardware lavori con Linux
- se è necessario aver bisogno di usare driver Windows
- il vostro giudizio con un massimo di cinque

Non bisogna essere esperti per scrivere un articolo: scrivete una recensione che riguarda i giochi, le applicazioni e l'hardware che usate tutti i giorni.



Tutti i software installati in modo predefinito su un sistema basato su Debian (come Ubuntu e Kubuntu) è organizzato in pacchetti. I pacchetti a loro volta sono contenuti in repository. Il CD di installazione contiene per l'appunto un repository, ma nella maggior parte dei casi si accede ai repository direttamente attraverso i server, chiamati mirror. I mirror contengono una copia del repository originale creato dal proprietario della distribuzione. Ogni nuova versione di un pacchetto viene aggiunta al repository della distribuzione e di conseguenza copiata su tutti i mirror.

Un sistema (il vostro per esempio) può scaricare pacchetti da uno o più repository. L'elenco dei repository utilizzati da un sistema si trova nei file `/etc/apt/sources.list` e `/etc/apt/sources.list.d/*.list`, è possibile trovare l'elenco anche nel menù Impostazioni degli strumenti di gestione dei pacchetti come Synaptic (Repository) e kPackageKit (Origine dei Pacchetti).

Il contenuto di tutti i repository viene riletto ogni volta che si esegue il comando "apt-get update" o quando viene premuto il pulsante "Aggiorna" in Synaptic. Questa operazione consente di verificare quale pacchetto dispone di una versione aggiornata e di conseguenza proporre l'aggiornamento.

È inoltre possibile creare un proprio repository per usi personali.

Perché si creano i repository privati?

Ebbene, io possiedo un buon numero di pacchetti non disponibili nei repository standard. Inoltre scarico pacchetti dal sito del produttore del mio scanner multifunzione e della mia scheda grafica, questi driver hanno come requisito alcuni pacchetti non più disponibili nelle nuove versioni di Ubuntu, infine ho dei pacchetti creati da me.

Ogni volta che una nuova versione di questi pacchetti è disponibile, la aggiungo al mio repository privato.

In questo modo, quando i miei figli tornano a casa dall'università, possono fare clic su "Aggiorna" in Synaptic e installare sui loro portatili le nuove versioni dei pacchetti. Trovo questo metodo molto semplice e, in aggiunta, mi garantisce che ogni nuova versione di un pacchetto verrà scaricata ed installata su ogni computer senza nessun intervento da parte mia.

Il procedimento

Per creare un repository sono necessarie cinque operazioni:

- Installazione degli strumenti di gestione dei pacchetti
- Generazione di una firma digitale
- Creazione dell'indice del repository e dei relativi file di configurazione
- Aggiunta dei pacchetti al repository e generazione del repository. Ripetizione dei precedenti passi ogni volta che si aggiunge un nuovo pacchetto o una nuova versione.

• Aggiunta del nuovo repository all'elenco dei repository usati dallo strumento di gestione dei pacchetti presente sul vostro sistema. Ripetere questo passo per ogni sistema gestito.

Nel caso in cui i sistemi gestiti siano molti, si dovrà scegliere se rendere disponibili i repository attraverso un server web (http), oppure utilizzando una directory condivisa con NFS o Samba.

Passo n. 1

Installare i pacchetti apt-utils, gzip, make e gnupg. Nel caso si decida di distribuire i pacchetti via web sarà necessario installare anche un server web, come ad esempio apache2.

Passo n. 2

Nel caso non si disponga di una firma digitale, generarne una con il seguente comando:

```
gpg --gen-key
```

Vi verranno poste molte domande. Le più importanti sono relative al

nome, indirizzo e-mail e alla parola d'ordine. Vi verrà invece proposto un valido suggerimento per tutte le domande più difficili.

Passo n. 3

Creare una directory in cui memorizzare i pacchetti. Questa directory dovrà essere accessibile da tutti i vostri sistemi.

`/var/www/repository` potrebbe essere una valida scelta nel caso si decida di utilizzare il server web apache, in alternativa si può optare per `/mnt/repository` nel caso si decida di utilizzare NFS o Samba.

All'interno di questa directory dovranno essere presenti i seguenti file: la chiave pubblica, lo steer-file per apt-ftparchive e un makefile.

È possibile creare la chiave pubblica con il seguente comando:

```
gpg --export -a > repository.gpg
```

Lo steer-file `apt-ftparchive.conf` può essere creato con un editor di testo (ad es. kate), il suo contenuto è mostrato nel riquadro in alto a destra (sostituite "John Doe" con il vostro nome).

Il contenuto del makefile è mostrato nel riquadro in basso a destra, si presti attenzione al fatto che tutte le righe, ad eccezione della prima, incominciano con il carattere di tabulazione (non sono spazi!).

Passo n. 4

Copiare i vostri pacchetti binari e sorgenti nella directory.

Come esempio utilizzerò un mio pacchetto che associa alcuni comandi ai tasti multimediali presenti sulla mia tastiera Cherry. Il pacchetto binario si chiama `cherry-keyboard_1.1_all.deb` mentre i relativi pacchetti sorgenti sono `cherry-keyboard_1.1.dsc`, `cherry-keyboard_1.1_i386.changes` e `cherry-keyboard_1.1.tar.gz`.

```
APT {
  FTPArchive {
    Release {
      Origin "John Doe";
      Label "John Doe";
      Suite custom;
      Codename private;
      Architecture any;
      Description "Private packages by John Doe";
    }
  }
}
```

Se preferite, è possibile mettere i pacchetti in sottodirectory: lo strumento `apt-ftparchive` li ricercherà in tutte le sottodirectory.

A questo punto non resta che andare nella directory che contiene il repository e digitare "make" sulla riga comando: il repository verrà creato. Al termine dell'esecuzione

verrà chiesto di inserire la parola d'ordine associata alla firma digitale.

L'esecuzione di "make" va ripetuta ogni volta che un pacchetto viene aggiunto oppure aggiornato. Questa operazione aggiornerà il repository.

Passo n. 5

Tutto:

```
apt-ftparchive packages . > Packages
gzip -9 < Packages > Packages.gz
apt-ftparchive sources . > Sources
gzip -9 < Sources > Sources.gz
apt-ftparchive contents . > Contents
gzip -9 < Contents > Contents.gz
rm Release.gpg || true
apt-ftparchive --config-file=apt-ftparchive.conf release . > Release
gpg -b -o Release.gpg Release
```

LINUX LAB - CREARE UN PROPRIO REPOSITORY

L'ultimo passo consiste nell'accedere al repository appena creato utilizzando il gestore dei pacchetti presente sul pc.

Come prima cosa rendete disponibile la chiave pubblica ad apt, in modo che possa verificare la firma dei file presenti nel repository.

```
sudo cp repository.gpg  
/usr/share/keyrings
```

```
sudo apt-key add  
/usr/share/keyrings/repositor  
y.gpg
```

Infine specificate la posizione del vostro repository creando il file `/etc/apt/sources.list.d/repository.list`, utilizzando per esempio il comando "sudo kate".

Il contenuto del file dipende dal metodo di distribuzione scelto: nel caso in cui la directory sia stata esportata via NFS o con Samba come `/mnt/repository` allora specificate:

```
deb file:/mnt/repository/. ./
```

```
deb-src  
file:/mnt/repository/. ./
```

nel caso in cui il repository sia reso disponibile attraverso un server web

con indirizzo 192.168.0.5 allora inserite:

```
deb  
http://192.168.0.5/repository  
/. ./
```

```
deb-src  
http://192.168.0.5/repository  
/. ./
```

A questo punto è tutto pronto. Si può verificare il buon funzionamento eseguendo i comandi:

```
sudo apt-get update
```

```
apt-cache show cherry-  
keyboard
```

Si dovrebbe ottenere qualcosa di simile a:

```
cherry-keyboard - Attiva i  
tasti multimediali sulle  
tastiere Cherry
```

Riferimenti:
"The Debian System - Concepts and Techniques" di Martin F. Krafft, 2005, Open Source Press GmbH, Germany, ISBN 3-937514-07-4

UN APPELLO A FAVORE DEL GRUPPO PODCAST

Come avrete sentito nell'episodio #15 del podcast, stiamo cercando argomenti per questa sezione della rivista.

Invece di lasciar parlare noi a ruota libera su qualsiasi cosa ci colpisca, perché non ci proponete un argomento e guardate l'esplosione nucleare che ne deriva all'orizzonte? È altamente improbabile che tre di noi siano d'accordo.

Oppure, un pensiero ancora più radicale, inviaci un parere attraverso un contributo! Puoi postare commenti e opinioni nella pagina del podcast su fullcirclemagazine.org, nella nostra sezione Ubuntu Forums e via mail a podcast@fullcirclemagazine.org. Puoi mandarci anche un commento registrando un clip audio di non più di 30 secondi e inviandolo allo stesso indirizzo. I commenti e l'audio possono essere modificati per la lunghezza. Per favore ricorda che questa è una rivista a conduzione familiare.

Sarebbe una gran cosa avere collaboratori che vengano in redazione ed esprimino un'opinione di persona.



Robin

Permettetemi di presentarmi. Mi chiamo Adel e sono un kazako cinese (sì, tanti di noi vivono in Cina, dal momento che Cina e Kazakistan sono Paesi confinanti. Casa mia infatti è proprio vicina all'intersezione dei quattro Paesi: Russia, Cina, Mongolia e Kazakistan).

Ho conosciuto Ubuntu più tardi di tanti lettori di Full Circle, eravamo alla versione 10.04. Quando entrai al college a Pechino nel 2009 non capivo molto di informatica e non avevo nemmeno un computer, costava tanto per me e quindi spesso andavo in un Internet Cafè per usarne uno. Il prezzo era 2 yuan all'ora, circa 0,31 dollari statunitensi. Mi piace collezionare software e altre cose del genere mentre altri si divertono a giocare. In effetti raramente io gioco ai videogame.

In quel periodo venni per caso a contatto con Ubuntu versione 10.04. Prima pensavo fosse solo un programma, ma presto capì che era molto comune nei siti di software. Sì, è un sistema operativo.

In Cina quasi il 100% dei computer ha Windows, inclusi quelli degli Internet Cafè e nelle scuole. Quando uso un PC dell'Internet Cafè si blocca sempre e questo mi fa impazzire, non si capisce mai perché questo succeda. Volevo comprare un laptop mio perché volevo tanto provare Ubuntu e inoltre avendone uno non sarei dovuto andare all'Internet Cafè, ma questo non era possibile.

Così ho trovato un nuovo software chiamato VirtualBox che penso molti di voi già conoscono. Grazie ad esso potevo usare Ubuntu nei computer nell'Internet Cafè! È sensazionale! Quasi ogni fine settimana andavo all'Internet Cafè per usare il mio Ubuntu virtuale. Quanto desideravo un computer tutto mio!

Quello che ho raccontato fin qui accadeva nel 2010 e nel dicembre dello stesso anno comprai finalmente il mio primo computer. Era un Atom D510 con 2 GB di RAM DDR e un HDD da 160 GB. Era un netbook. Il giorno dopo andai all'Internet Cafè per scaricare Ubuntu 10.10 e installarlo sul mio computer.

Sì, l'ho installato ripulendo l'intero disco da Windows 7 già esistente, che era anche molto lento quando lo avviavo.

Adesso uso Ubuntu da più di 3 mesi e tutto va alla perfezione! Uso OpenOffice.org (potete aiutarmi a installare LibreOffice? Grazie!), guardo video con VLC e chatto con Skype dal momento che mi fa fare video chat. Anche Firefox funziona molto bene e ho installato pure Chrome. Quasi dimenticavo, ho installato anche Macbuntu. Immagino che ne abbiate sentito parlare. È fantastico non soltanto per l'aspetto bellissimo, ma anche perché puoi usare "mostra tutte le finestre" muovendo il mouse all'angolo destro o sinistro quando usi molte applicazioni (una volta usai il Mac OS di un mio amico e ricordo che la funzione era molto meno pratica di Macubuntu, bisognava usare la tastiera e ben 4 dita invece che soltanto il mouse).

Sì, questo è tutto sulla mia esperienza Ubuntu. Quasi tutti i miei amici invidiano il mio desktop quando lo vedono (loro pensano subito che

sia un Mac OS, ahahahah!). Mi piace proprio tanto, tanto, tanto!!! Non lo cambierò mai e non userò mai più quel lento e pesante Windows!

Ora la mia vita è davvero cambiata. Ogni giorno la vivacità di Ubuntu mi dà piacere e mi entusiasma, anche se conosco poco del mondo di Linux. No, Ubuntu non dovrebbe essere trattato come Linux, è Ubuntu così com'è e vi offrirà sempre più praticità, nuove scelte e nuove avventure.

Grazie per aver letto la mia lettera. Il mio inglese non è il massimo non essendo la mia lingua (ho iniziato a studiare inglese nel 2003). Sarò felice se mi darete conferma di aver perso il vostro tempo leggendo il mio articolo, non importa se lo stamperete o no. Forse avrei dovuto scrivere in cinese e mandarlo direttamente alla parte cinese ma, dopo averci pensato un po' su, ho deciso di mandarlo a voi cosicché sia voi sia gli amici di tutto il mondo possano conoscere la mia sensazionale esperienza con Ubuntu.



LA MIA OPINIONE

Scritto da Allan J. Smithie

Scrivi Qualcosa. Scrivi Niente!

Vi siete mai seduti pensando "Vorrei saper scrivere"? Non "Vorrei saper scrivere come Joe Schmo o qualcun altro in particolare", solo "Vorrei saper scrivere". Io penso che potete. Non voglio dire quel romanzo che è in tutti noi. Credetemi, ne ho letto di molte. Non è vero.

Ma potete scrivere qualcosa. Un'opinione? Le opinioni fanno bene. Tutti noi ne abbiamo. Avete fatto qualcosa di tecnico? Che ne pensate un how-to o una recensione? Forse un poema? Un haiku in risposta a Eric Schmidt? Andate avanti, imparate una nuova forma d'arte.

Scrivo molte parole e confesso che ho seguito le regole e ho fallito. Inoltre ho buttato le regole e ho fallito. Ecco perché abbiamo degli editori.

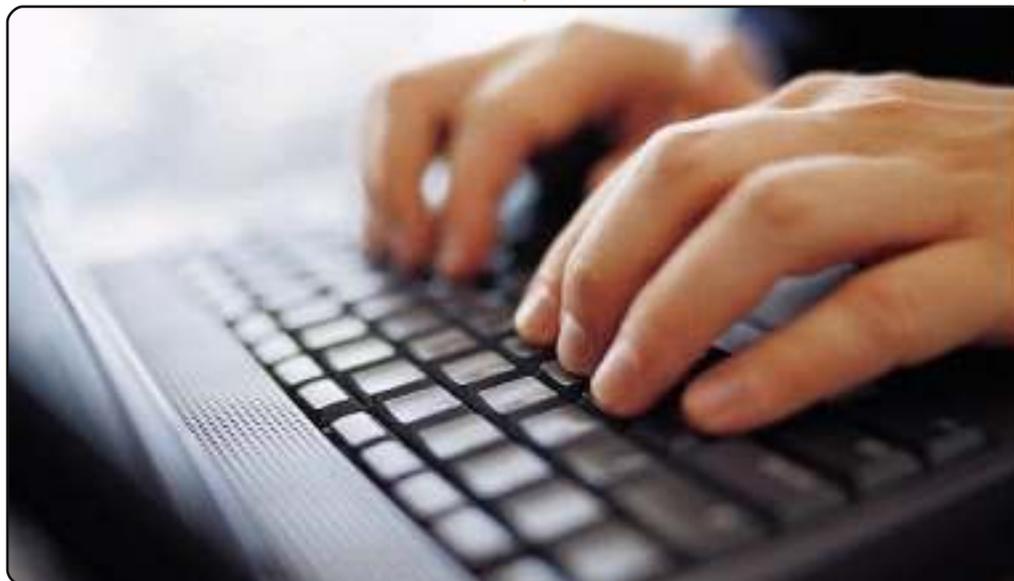
Voglio darvi delle liste di attributi per una buona scrittura:

- Chiarezza
- Accuratezza
- Rilevanza
- Sincerità (Ricordare che se non potete simulare questo, non potete simulare

- nient'altro).
- Concisione
- Trasparenza
- Consistenza

Voglio darvi liste su liste sulle regole su come scrivere la molte tipologie di testo. Sapete quali sono le caratteristiche che intendo:

- Scrivete in prima persona
- Siate chiari.
- Siate specifici.
- Andate fino al punto. Poi fermatevi.
- Esprimete un pensiero alla volta.
- Usate frasi corte.
- Usate periodi corti.
- Usate paragrafi corti.



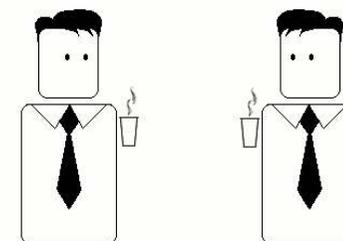
- Non usate mai parole lunghe anche se esistono sinonimi corti.
- Modificate a fondo; tagliate, tagliate, tagliate, tagliate

So che è difficile. I lettori del web hanno una breve durata d'attenzione e non solo, dovete mostrare la portata del vostro vocabolo, dato che i nostri lettori sono internazionali. Ciò non lo rende impossibile.

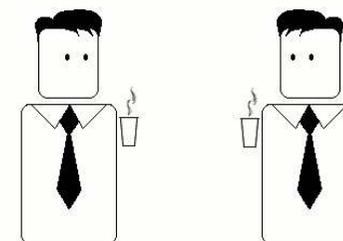
Questi giorni scrivo sui miei fogli: "è necessario un maggior impegno".

Perché non provarci? Sarà trattato qualsiasi argomento. Andate, scrivete qualcosa. Scrivete nulla.

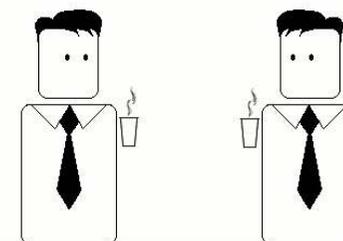
So che è contro qualsiasi mia morale. Odio me stesso perché lo faccio.



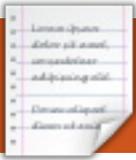
Ma ne ho bisogno.



Ho bisogno di un iPod Touch.



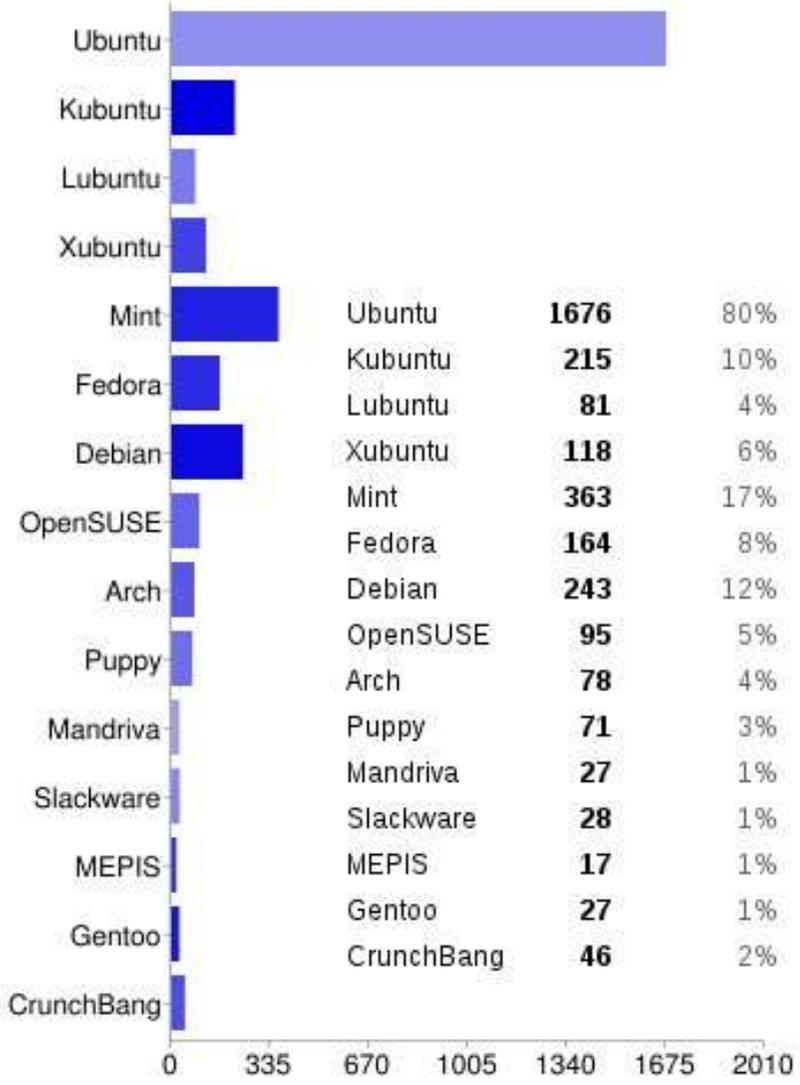
by Richard Rifei



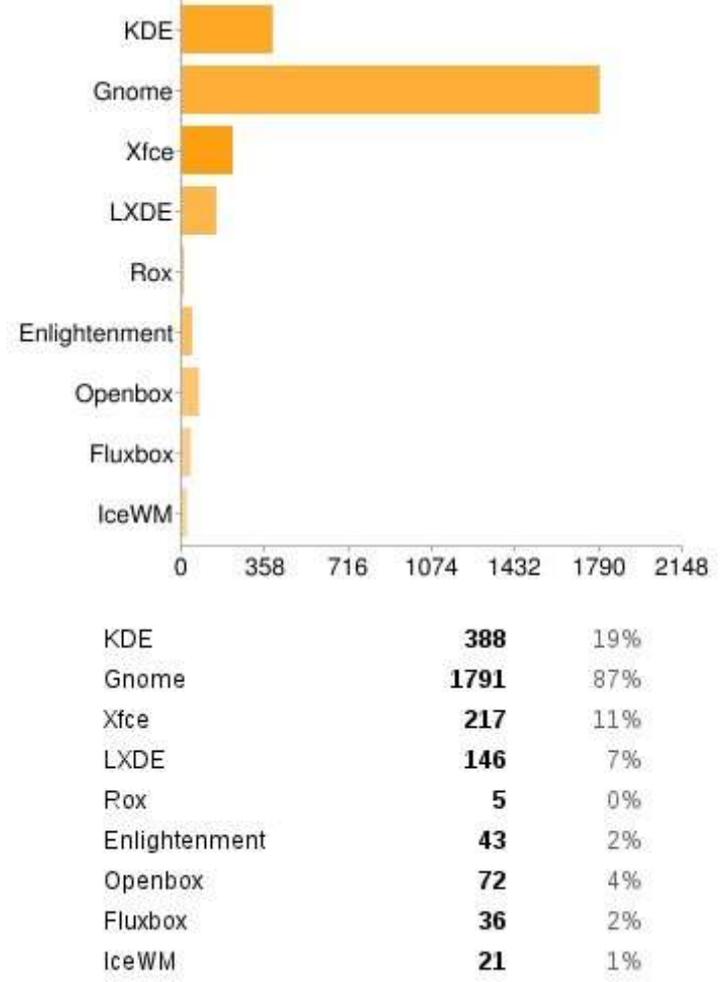
IO PENSO CHE...

La domanda del mese scorso era:
Che distribuzione/i usate?

Che distribuzione/i usate?



... e con tale/i distribuzione/i, quali ambienti desktop usate?



]] **Dice Ronnie:** Anche se di proposito non ho menzionato Unity, mi sono arrivate tonnellate di commenti anti-Unity. Per cui, tralasciando tali commenti negativi riguardo Unity, pensate che:

]] LXDE è uno dei migliori ambienti desktop esistenti. Lo uso persino sul mio sistema di gioco con 8 GB di RAM e un processore a 16 core. KDE è la mia scelta per ciò che riguarda lo svago e la produttività.

]] Bodhi per la vittoria!

]] Kubuntu come base quotidiana sia sul mio computer che sul portatile da lavoro. Gnome per alcuni brevi utilizzi basilari e Lubuntu/CrunchBang per le macchine con poche risorse.

]] KDE ha fatto passi da gigante ma sembra essere troppo borioso.

]] Decido cosa usare e di quali applicazioni ho bisogno. Mi serve solo un gestore di finestre a piastrelle e terminali + firefox + geany. Niente di più e niente di meno.

]] Mint KDE mi restituisce la gioia di usare Linux, la bellezza e la facilità d'uso di KDE, affiancato ad una vera esperienza "pronto da usare appena installato". Il fatto che non rilascino aggiornamenti prima che siano PRONTI? Non ha prezzo.

]] Linux Mint funziona non appena lo si è installato. Niente da aggiungere o da scaricare; serve giusto accenderlo e usarlo..

]] Xfce ed Enlightenment per la vittoria!

]] Ubuntu ha salvato il mio computer su cui non gira più Windows XP. Lo adoro!!

]] Ubuntu 11.04 con Unity 2D su un portatile, Ubuntu 8.04 su un Dell Mini 9, e Vista su un PC.

]] LXDE è una forza! Utilizza davvero pochissima RAM..

]] OpenSUSE & KDE, sono forti!!!

]] La maggior parte delle volte uso Ubuntu, ma su macchine datate uso Xubuntu o Lubuntuost.

]] Ho più macchine, una con Fedora che usa KDE e due con Ubuntu e Gnome. Ho anche un paio di server headless ma non li ho annoverati nella lista..

]] Sono in attesa di avere una distribuzione con KDE4-LTS che supporti il mio tablet con pennino Wacom Bamboo CTH-460.

]] Ubuntu 11.04/Unity per il mio computer domestico principale. Ubuntu 10.04, senza desktop, come media center. Un server Ubuntu 11.04 headless per tutti i bisogni domestici di un server. Lubuntu 11.04 per il mio vecchio netbook Asus eeepc 900.

]] Spero davvero che in un futuro KDE sia il vero successo. Continua a migliorare ancora e ancora.

]] Ubuntu e Gnome da sfoggiare,

Mint e LXDE per lavorarci e Puppy per le riparazioni..

]] Lubuntu sul mio vecchio portatile funziona da Dio. Lo preferisco a Xubuntu. In ufficio, Ubuntu 10.04 LTS.

]] Userò il desktop classico di Ubuntu fino all'estate 2012. Fino a quel momento GNOME-Shell e Unity dovrebbero essere curati dalle malattie giovanili. Dopodiché deciderò se continuare con GNOME-Shell, Unity... o persino KDE?

]] Utilizzo Unity sulla mia macchina Ubuntu. Ma sto pensando di concedere una chance a Gnome 3 Shell... Tuttavia, siccome talvolta entrambi sembrano un po' impacciati su Ubuntu, ho anche una sessione Fluxbox, giusto nel caso... L'altro mio (vecchio) computer utilizza felicemente Xubuntu.

La domanda che mi piacerebbe porre per FCM#52 è:

Vi piacerebbe vedere una serie di articoli sull'editing audio con Audacity?

Per dare la vostra risposta, andate su: <http://goo.gl/MOHnG>

MORE UBUNTU!

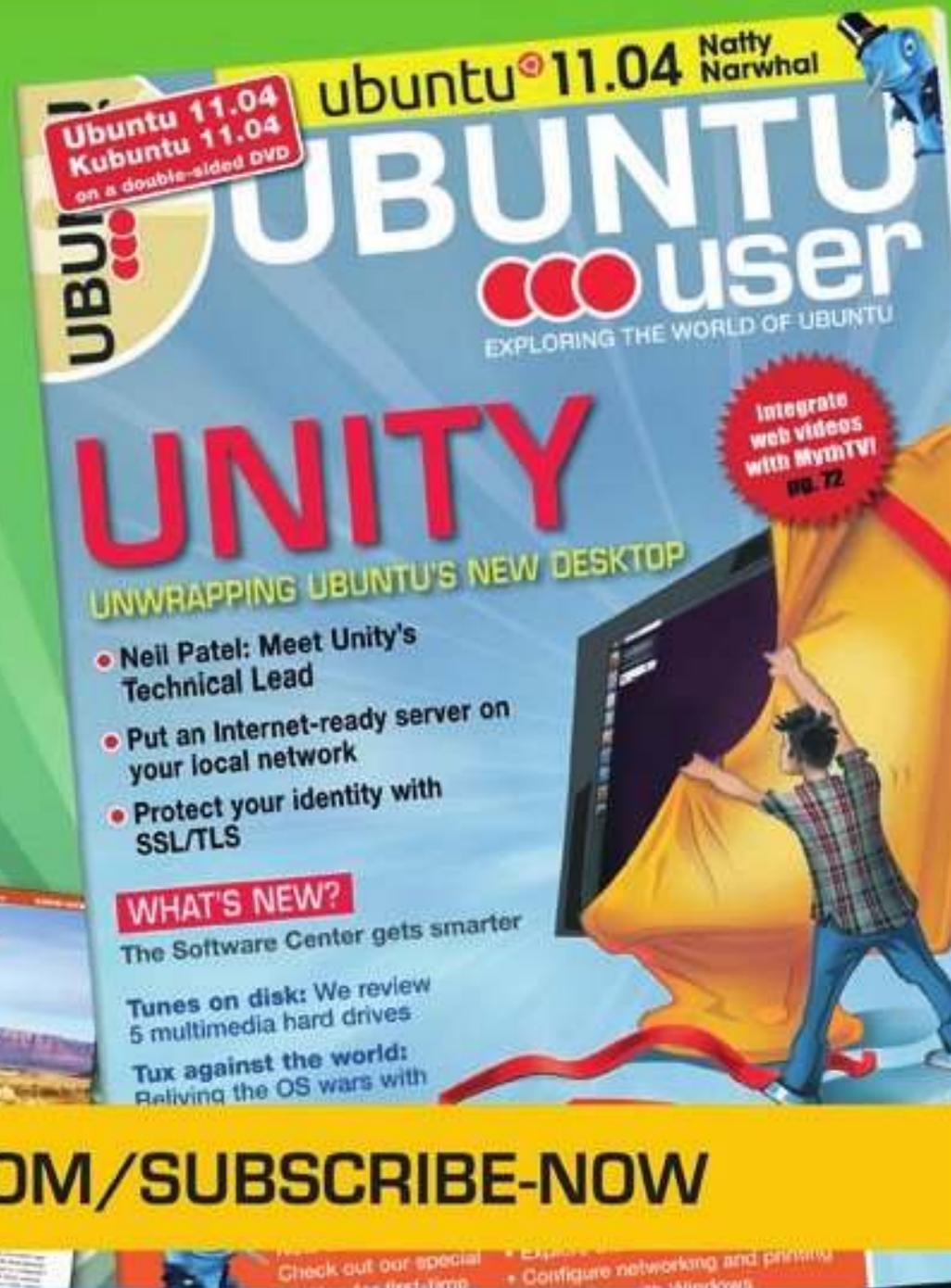
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

Ubuntu User is your roadmap to the Ubuntu community. In the pages of **Ubuntu User**, you'll learn about the latest tools, best tricks, and newest developments in the Ubuntu story.

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Se proprio siete interessati nella storia di famiglia o nella genealogia dovrete usare qualche programma per computer per tener traccia delle informazioni che accumulerete. Ogni volta che cercate di cambiare o aggiornare qualcosa scoprirete che sarà coinvolto più di un documento: dovrete trovarli e aggiornarli tutti! Un programma faciliterà l'aggiornamento e si assicurerà che venga diffuso dovunque è necessario.

Se il vostro SO è Linux, non c'è molta scelta: installate Gramps! Fortunatamente Gramps è maturo, stabile, facile all'uso e molto valido. Gramps viene mantenuto attivamente da un gruppo di sviluppatori motivato e molto dinamico. Vediamo come impila il vecchio elenco delle caratteristiche richieste da Family Chronicle: Integrità dei dati – Gramps non fa aggiunte o cambiamenti ai dati che fornite, come fanno alcuni altri programmi. In un altro significato di integrità, Gramps usa una buona tecnologia di database per tenere al sicuro i vostri dati.

• **Registrazione di nomi e date** –

Gramps ha un servizio più che adeguato per l'inserimento di nomi e date grazie a un gruppo internazionale di sviluppatori e utenti. Le date vengono inserite in un formato e calendario di vostra scelta. Ma, ricordate, il formato di data abituale nei circoli genealogici è giorno, mese, anno.

• **Registrazione dei luoghi** - Gramps ha un insieme interessante di opzioni per inserire i luoghi. Sono forniti tutti i campi necessari come strada, città, contea, stato, nazione. Il database può essere ordinato secondo ciascuno di loro. In più c'è un servizio per inserire coordinate geografiche. Se viene fatto ciò, Gramps può visualizzare i dati su una mappa.

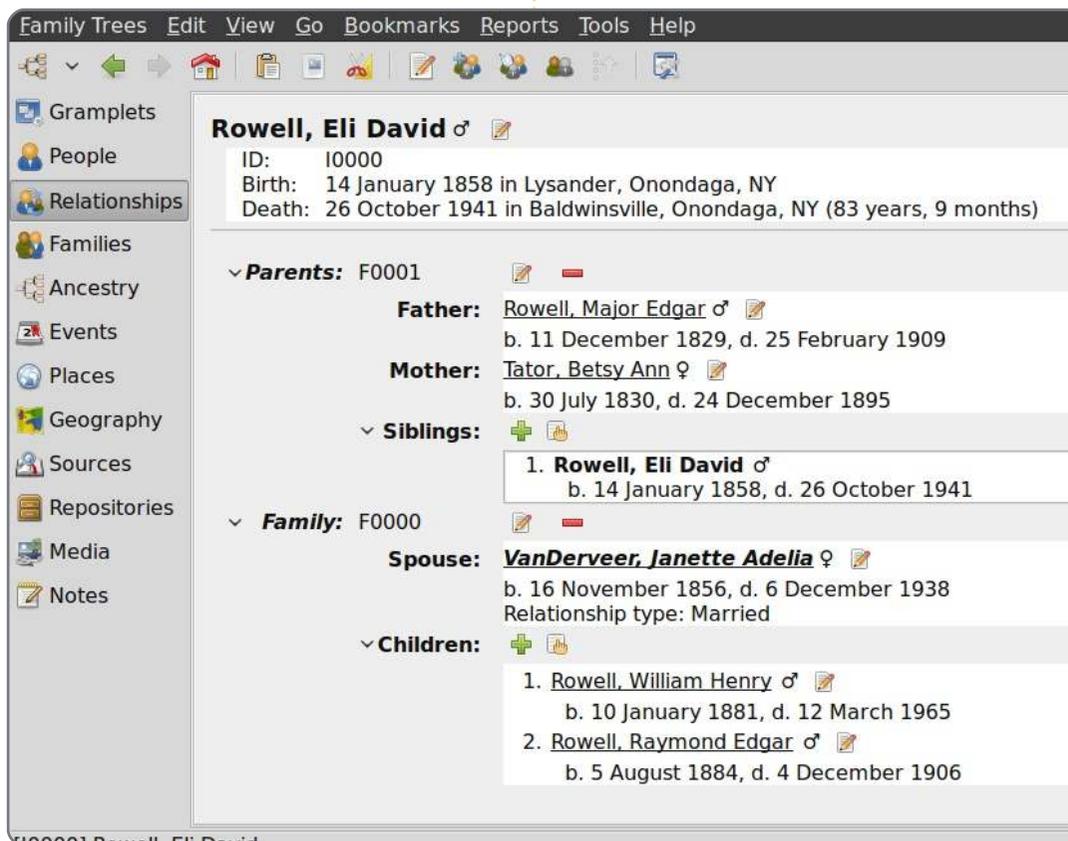
• **Documentazione della fonte** – Dovete farlo! Gramps fornisce gli strumenti per documentare la fonte per ogni dato che inserite. E per ogni fonte il deposito dove l'avete trovata. Non riesco a sottolineare abbastanza quanto sia importante assegnare una provenienza a ogni fatto che inserite, via via che lo inserite. In aggiunta vi è un qualche servizio per valutare quella fonte. Per i miei gusti ci sono così tanti posti per inserire la provenienza

dell'informazione da renderlo disorientante; la mia principale lamentela.

• **Elenco delle cose da fare** – Su parecchie schermate Gramps fornisce una chiave che indica se è necessario ulteriore lavoro. Vi è una nota tipo per una descrizione più dettagliata del lavoro da farsi. Noterete che una delle schede principali è "Gramplet". Apritela e

otterrete l'accesso a un gruppo di aiuti per la ricerca sviluppati dagli utenti. COSE DA FARE era installato in modo predefinito. Usatelo – batte un mucchio di note adesive!

• **Registrazione degli eventi** – Gramps, per come la vedo io, è un programma determinato dagli eventi per allinearsi alle nostre vite determinate da eventi. Inserite un evento, come una nascita, nella vita



di una persona e c'è un più che adeguato servizio per documentarlo e visualizzarlo.

- **Registrazione dei genitori** – Un bambino può essere collegato a molteplici famiglie come la famiglia naturale e la famiglia adottiva. Si può gestire un caso dove uno dei genitori sia naturale mentre l'altro non lo è. Gramps fornisce anche parecchi tipi di relazioni genitoriali – da sposati a nessuna.

- **File multimediali possono essere collegati a una persona, evento, fonte** - dite un nome. Pensate all'organizzazione dei vostri media e se essi supporteranno la prova del tempo. Ci sarebbe qualcosa da dire per una singola cartella che contiene gli oggetti da collegare, forse malamente tagliati.

- **Classificazione dei dati e resoconti** – Non è un problema per Gramps. Se la classificazione non è abbastanza per voi, Gramps vi consente di filtrare i dati mentre li state classificando. Vi è un servizio per resoconti testuali, grafici e generazione di siti web. Potete generare il consueto diagramma degli antenati. Ho creato un resoconto di 18"x24" per una riunione di famiglia.

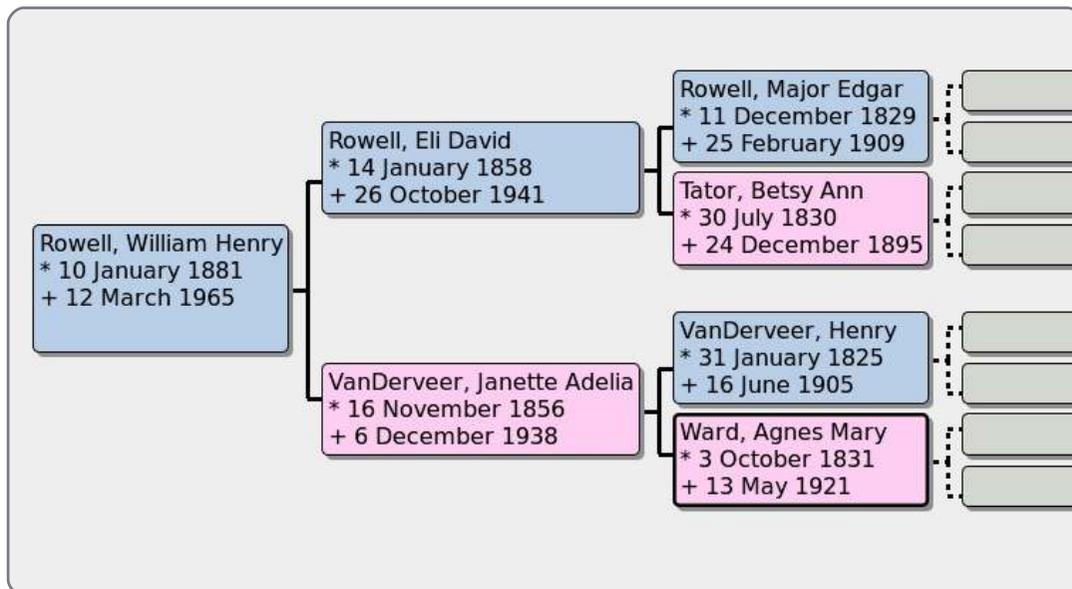
- **Copie di riserva e trasferimento dei dati** – Anche qui siete coperti da Gramps. Potete importare ed

esportare file in formato GEDCOM e GeneWeb per fare trasferimenti da e verso altri programmi. Questo funziona tanto bene quanto si possa aspettare ma questi formati di file non contengono gli ammenicoli trovati in altri programmi. Gramps provvede alle copie di riserva sia con che senza file multimediali. E funziona anche! È interessante notare che potete generare file vCalendar e vCard dai vostri dati, una caratteristica che non ho esplorato.

Allora, come potete vedere non venite danneggiati in alcun modo utilizzando Gramps. Siamo fortunati ad avere accesso a un così buon programma.

Gramps è nei repository e può essere installato usando Synaptic o, ancora più facile, dal Software Manager. In Linux Mint usate Menù>Software Manager (Ubuntu lo chiama Software Center), digitate 'gramps' nella finestra di ricerca, fate clic su 'Gramps', poi 'Installa'. È così facile!

Il mese prossimo vi mostrerò come cominciare con Gramps iniziando un nuovo database, inserendo le vostre informazioni e come mostrare le vostre fonti.



Preferred name -

Family: Prefix:

Given: Call Name:

Type: Patronymic:

General

Gender: ID: Marker:

Events | Names | Sources | Attributes | Addresses | Notes | Galler

Description	Type	ID	Date	Place
Personal Events - 2				
	Birth	E0000	14 January 1858	Lysande
	Death	E0001	26 October 1941	Baldwin
With VanDerveer, Jan...				
	Marriage	E0016	30 October 1878	



Kindle e Google Earth

Alcuni mesi fa, ho deciso che mi sarebbe piaciuto prendere alcuni eBook da Amazon, così ho scaricato il software Kindle per Windows, ma non è stato possibile installarlo con la versione predefinita di Wine. Dopo alcune ricerche, ho trovato che il modo per farlo funzionare sul mio Ubuntu 10.10 era quello di scaricare la versione beta di Wine 3. Per ora, non ho avuto problemi con questa versione.

```
sudo add-apt-repository
ppa:ubuntu-wine/ppa && sudo
apt-get update && sudo apt-get
install wine1.3
```

Avevo già un account su Amazon, così la registrazione non è stata un problema e quando ho fatto l'avanzamento di versione alla 11.04, sono riuscito a recuperare tutti i libri che avevo comprato pigiando il pulsante archiviati.

Dalla 10.10 ho avuto problemi a installare Google Earth. Scaricando il file .deb dal sito di Google e usando Gdebi per installarlo, mi rimanevano alcune aree di testo

sovradimensionate sullo schermo. Questo è stato risolto scaricando le font Microsoft True Type:

```
sudo apt-get install
msttcorefonts
```

Pare che Google Earth abbia bisogno di essi per la sua visualizzazione.

Brian Cockley

Il login KDE

Ho intenzione di passare da Unity a KDE dopo aver provato Unity per un po'. Proprio non mi piace. Ma, in un'altra nota, mi chiedo se avete qualche consiglio per una domanda su KDE. Posso usare un CD live di Kubuntu (11.04) sul mio computer desktop e gira perfettamente. Ogni cosa si avvia ed io sono in grado di usare il sistema. Ma, se lo installo sul disco rigido, non sono mai riuscito ad andare oltre la schermata che mostra quelle 5 icone mentre il desktop viene caricato. Il mio sistema si blocca e ha bisogno di essere riavviato.

Chris

Ronnie risponde: Dopo esserci scambiati email con Chris riguardo a ciò, sembra che occorra scegliere esplicitamente KDE dal menù a discesa al login. Altrimenti sarete accolti da una schermata vuota.

Una pinta di birra e una pizza

Devo ammetterlo, mi sento un po' stanco delle lamentele su Unity e veramente non capisco perché essi non fanno clic su un po' di bottoni e usano i loro Ubuntu sotto Gnome; è ancora lì, sapete. Sono pronto a dare una possibilità a Unity e la sto già usando senza pensarci. Oltre a questo, un sacco delle stramberie saranno risolte dalla 11.10. Se non mi piacesse Unity, userei Gnome e non mi lamenterei. Se non mi piacesse Ubuntu, passerei tranquillamente a Kubuntu o anche a un'altra distribuzione.

E non preoccupatevi di Canonical: il proprietario (Mark Shuttleworth)

Collegati con noi:

-  facebook.com/fullcirclemagazine
-  twitter.com/#!/fullcirclemag
-  linkedin.com/company/full-circle-magazine
-  [ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://ubuntuforums.org/forum/display.php?f=270)

neanche si accorgerebbe dei soldi che gli verrebbero a mancare all'improvviso. Egli ha venduto la sua compagnia di quattro anni per milioni quando aveva venticinque anni e sono sicuro che gli investimenti l'hanno ormai raddoppiata.

Perciò, andiamo gente, piagnucolate meno e o ci date dentro o andate avanti. Cominciate a preoccuparvi delle cose importanti nella vita come la Grecia, il debito nazionale e come questo influenzerà il prezzo di una pinta di birra e di una pizza l'anno prossimo.

Ampers

Aggiungere KDE

Se/quando sarete vicini a scrivere un articolo Parte 2 riguardo a KDE, v'imploro, per favore fate un riferimento su come si possa passare da Ubuntu a Kubuntu senza perdere tutti i nostri programmi; ciò mi renderebbe davvero molto felice!

John Haywood

***Ronnie dice:** il modo più semplice è quello di installare il pacchetto kubuntu-desktop. Sarai in grado di scegliere KDE o Gnome al login. L'unico lato negativo di ciò è che il tuo menù delle applicazioni sia su KDE sia su Gnome conterrà entrambe le applicazioni di Gnome e KDE. Niente di che, renderà solo il tuo menù un po' pieno a vedersi.*

Più PAM

Il sito ufficiale di PAM <http://pam-face-authentication.org> ha la giusta procedura di installazione e configurazione. Il modo esatto per installare PAM su Ubuntu è descritto qui: <http://pam-face-authentication.org/downloads.php>. Il PPA contiene i file .deb per Lucid, Maverick e Natty. Dopo averli installati

bisogna solo configurare il plugin.

Perciò, non è difficile installarlo e la documentazione non è datata.

Antonio Chiurazzi

Ha ragione, sapete

A mio parere, egli [FCM#50 La mia opinione] ha ragione. Traccio un parallelo tra Microsoft e Canonical. Microsoft cambia il suo SO regolarmente per ottenere più soldi dalla gente. Presumo che Canonical abbia alcune ragioni per cambiare le cose, oltre al semplice gusto di variare.

Io sono un utente ragionevolmente avanzato, non interessato agli ultimi strumenti o a provare le cose per il gusto di farlo, ma che vuole solo una piattaforma stabile e consistente da usare. Ho provato a interessare i miei amici a Ubuntu, specialmente quelli che non vogliono sborsare per l'ultimo Windows o MS Office o altro.

Ma più importante dei soldi è il tempo e molti di loro preferirebbero pagare per la stabilità piuttosto che trovarsi sull'orlo angosciante in cui essi costantemente devono chiamarmi per

un aiuto e un consiglio. E francamente anche il mio tempo è importante; non sono un tecnico di supporto pagato dalla Canonical. Ho difficoltà a raccomandare Ubuntu, perché so che Canonical sta perdendo tempo solo per il gusto di ciò e sarò bloccato con gli amici che vogliono la loro macchina aggiustata.

Io voglio una sola esperienza consistente da rilascio a rilascio. Non mi aspetto che i miei bottoni vadano a giro, che cambino colore, che spariscano o altro ancora che mi ostacola nell'usare il computer. Riesco ad affrontare il cambiamento, ma piuttosto NON VOGLIO risistemare le mie scelte che ho già fatto perché alcuni progettisti in Canonical pensano di saperne più di me. Che è il modo di Microsoft di trattare gli utenti.

Se Canonical vuole continuare a cambiare gli standard, allora dovrebbe esserci un singolo file di configurazione di scelte che l'utente ha fatto che sarà letto e seguito dal processo di avanzamento di versione, contenente le scelte dell'UTENTE del gestore delle finestre, del layout dello schermo, del browser preferito, degli strumenti comunemente usati e così via.

La mia domanda a Canonical è,

'Ubuntu è per gli hacker, i progettisti, gli utenti avanzati, l'élite, gli ultra-geek, o è per le masse?' Se è la prima, allora la dominanza eterna di Microsoft è assicurata. Se è la seconda, smettetela di cambiare le cose per il gusto di cambiare le cose!

Thomas

Sotto le previsioni del tempo

In cerca di qualche raggio di sole, ho fatto l'accesso sul sito di Met Office e ho visto il loro widget per il desktop disponibile per il download. Esso richiede Adobe Air 2.5, ma la buona notizia è che rispondono agli utenti Linux. Ma, quest'ultimo widget ha bisogno di 1GB di RAM per girare! Io ho appena aumentato la mia RAM a 2GB e pensare che metà di essa potrebbe sparire istantaneamente mi dà i brividi lungo la mia schiena. Terrò solamente il mio segnalibro alla pagina delle previsioni.

Roy Read



Questo mese intervistiamo il contribuente Ubuntu Cheri Francis riguardo la sua esperienza all'Ubuntu Development Summit (UDS) svoltosi a Budapest lo scorso Maggio.

Elizabeth Krumbach: Quando sei entrata a far parte della comunità Ubuntu, e quali sono le aree nelle quali sei attualmente coinvolta?

Cheri Francis: Ne sono diventata parte qualche anno fa, facendo dapprima qualche capatina in Ubuntu, quindi cominciando a girovagare in IRC, soffermandomi dove potevo. Ora sono parte del progetto Donne Ubuntu, del gruppo Accessibility e del gruppo NGO. Faccio anche parte del LoCo team Ohio, nonché sono un nuovo membro del Consiglio dell'Ohio LoCo stesso.

EK: Cosa ti ha ispirato tanto da impegnarti per la sponsorizzazione di UDS?

CF: Ho ricevuto una mail da un'amica facente parte del progetto UW, con la quale avevo lavorato in passato. Ho chiesto a qualcun altro se ritenesse che avrei dovuto farne parte e la risposta è stata così entusiasticamente positiva che ho deciso di andarci. Volevo partecipare

perché sentivo potesse essere una grande opportunità incontrare alcune delle persone con le quali avrei collaborato online, così come lo era imparare maggiormente i dettagli pratici di come tutto si assembli poi insieme, e il processo che c'è dietro tutto questo.

EK: Quale sono le sessioni alle quali hai partecipato?

CF: Ho cercato di focalizzarmi sulla comunità e l'accessibilità dove ho potuto. Oltre questo, ho provato ad apprendere quanto più possibile riguardo alcuni argomenti che mi passavano per la mente, ancora così attraenti. Prendere parte alla sessione sull'NGO team è stato davvero interessante, visto che non avevo idea che esistesse prima e penso che abbia tutto il potenziale per portare avanti un lavoro straordinario. Le sessioni riguardo il consiglio IRC e l'Ubuntu Weekly News mi hanno davvero aperto gli occhi. Prima di una sessione, non sapevo neanche dell'iniziativa LoCo ISO Testing, né tanto meno del progetto Laptop Testing. Ed era mia intenzione conoscere di più riguardo entrambe le cose.

EK: Qual è l'eredità più grande portata a casa dal summit?

CF: È stata una cosa meravigliosa, nel vero senso della parola. Così tanta gente che rende disponibile il proprio tempo e la propria energia per creare e mantenere Ubuntu, sia la parte software che la comunità. Ho lasciato l'USD con il desiderio di fare il possibile per aiutare ad incoraggiare i nuovi utenti e contributori. Aiutando il nostro LoCo ad essere più in vista e invitante, e aiutando il mio gruppo ad incrementare la propria visibilità.

EK: Hai qualche suggerimento per i partecipanti alle prime armi?



CF: Fate una MIRIADE di domande prima di cominciare. Leggete ogni mail più volte per assicurarvi di non aver perso qualche istruzione. Sappiate che la pianificazione è in costante cambiamento. Non abbiate paura di parlare, ma cercate di rimanere sempre inerenti l'argomento.





Questo mese continuerò la serie di recensioni sui giochi inclusi in Humble Frozenbyte Bundle. A causa del numero di giochi che ho messo in coda per le recensioni dei prossimi numeri di Full Circle, in questa recensione mi concentrerò su due giochi.

Shadowgrounds e Shadowgrounds Survivor sono entrambi degli sparatutto di fantascienza con vista dall'altro, ambientati sul pianeta Ganymede. Entrambi i giochi riguardano un'invasione aliena sul pianeta e un attacco alla base degli umani. In Shadowgrounds impersonate un ingegnere, Wesley Tyler, il quale deve pensare a riparare la base, scacciare gli alieni e fuggire dal pianeta. In Shadowgrounds Survivor la trama ruota attorno a tre personaggi che si possono impersonare mentre tentano di scappare dal pianeta. La storia è consistente in tutti e due i titoli ed è spiegata attraverso scene filmate e video messaggi durante il gioco. Oggetti tipici della storia di Shadowgrounds sono messaggi email, documenti e pagine di diario. Tutti questi oggetti possono essere raccolti

durante il gioco aiutando a sviluppare ulteriormente della storia.

Shadowgrounds è uno sparatutto ma è l'unico a non usare la tradizionale visuale in prima persona. Giocate l'intero gioco da una prospettiva dall'alto verso il basso e funziona alla perfezione. La tastiera si usa per muovere il personaggio mentre il mouse si usa per puntare la pistola. Non ci vuole molto ad abituarsi alla nuova visuale e può persino incoraggiare i fan dei giochi non fps a provare questo sparatutto.

Le missioni si concentrano sul completamento di una serie di obiettivi, dovrete muovervi intorno ad edifici scuri, sparare agli alieni, attivare e recuperare oggetti. Le missioni sono divertenti ma diventano ripetitive dato che la maggior parte degli obiettivi sono simili. Ciò che rende divertente questo gioco è sparare agli alieni in una atmosfera eccellente. La maggior parte del gioco è ambientata al buio con lo sfarfallio di strane luci. La torcia sulla pistola può illuminare solo di fronte a voi, aggiungendo un eccellente elemento tattico e di gioco. Dovrete fare attenzione a come posizionerete la

torcia dal momento che degli alieni potrebbero celarsi di fronte a voi, aggiungendo tensione e atmosfera. Shadowgrounds è dotato di un vasto arsenale di armi ed esplosivi molto soddisfacenti da usare.

Grafica e suono sono buoni in entrambi i giochi e aiutano davvero a valorizzare la giocabilità. Anche se la grafica è datata in Shadowgrounds, con qualche consistente miglioramento in Shadowgrounds Survivor, è ancora buona per gli standard attuali. Il suo

effetto grafico di spicco è la luce della torcia. Durante tutto il gioco potete ascoltare una colonna sonora forte, con effetti audio che aggiungono tensione e atmosfera a Shadowgrounds.

Entrambi i giochi sono dotati di una trama abbastanza lunga, Shadowgrounds vanta la modalità cooperativa mentre Shadowgrounds Survivor ha una modalità "Survival" basata sullo stile di gioco di Shadowgrounds, ma ha davvero bisogno di una modalità cooperativa.



Mentre Shadowgrounds ha questa modalità e consente fino a 4 giocatori per tutte le missioni della campagna, non è stata pensata affatto per Shadowgrounds Survivor. La modalità cooperativa può essere giocata solo su un PC, non in LAN o su Internet e per molta gente questa modalità è inutile. Shadowgrounds Survivor ha una modalità extra di gran lunga migliore, la modalità "Survival", che manda orde di alieni verso di voi e dovrete sopravvivere quanto più possibile.

Shadowgrounds e Shadowgrounds Survivor sono entrambi degli sparatutto validi, leggermente differenti dai tradizionali giochi d'azione grazie alla loro atmosfera horror e alla visuale. La storia è molto semplice, ma un bel po' di scene filmate e oggetti possono essere trovati durante tutto il gioco, aiutandovi ad aggiungere qualche dettaglio alla storia principale. Le missioni sono divertenti anche se ripetitive e non portano niente di nuovo a questo genere di sparatutto. La grafica e l'audio sono consistenti per tutto il gioco e migliorano l'atmosfera. La modalità cooperativa è scarsa quando sarebbe dovuta essere un punto cruciale di questo gioco. Il porting del gioco per Linux è povero e richiede un buon sistema per funzionare bene.

Complessivamente è uno sparatutto divertente, ma è un po' scadente in molti campi.

Punteggio: 7/10

Pro:

- Storia interessante con oggetti da raccogliere durante il gioco
- Giocabilità consistente
- Buona atmosfera
- Divertente modalità Survival (Shadowgrounds Survivor)

Contro:

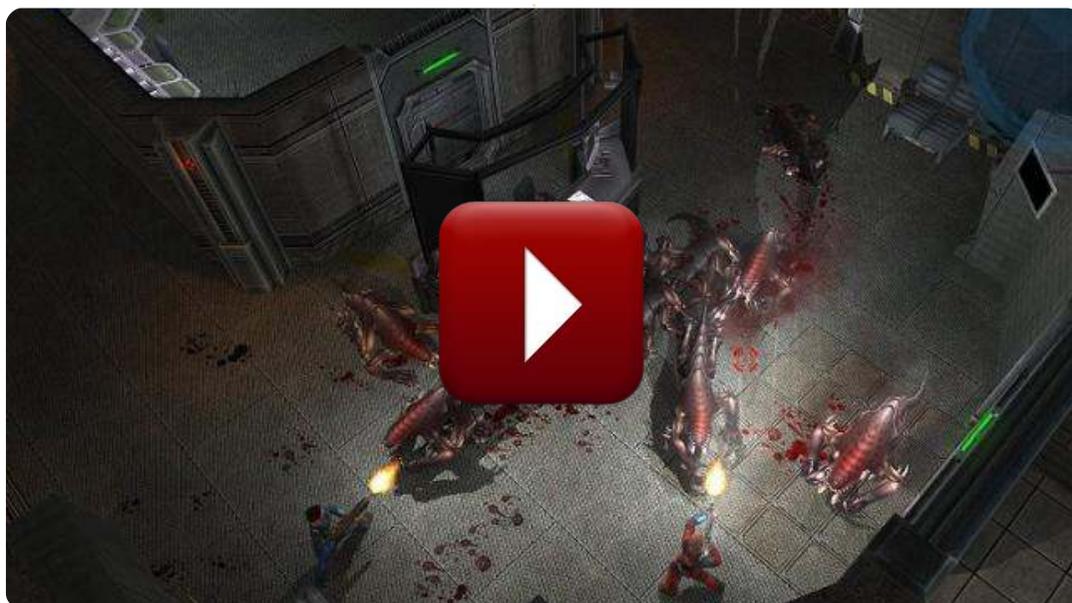
- Modalità cooperativa non completamente implementata (Shadowgrounds)
- Diventa monotono e ripetitivo dopo un po' di tempo
- Scarse prestazioni su Linux

Trailer:

<http://www.youtube.com/watch?v=MhRedeAOWxE>



Ed Hewitt, aka *chewit* (quando gioca), è un appassionato di giochi per PC e qualche volta si diverte anche con quelli per console. È anche coautore del Podcast di Full Circle!





D&R

Preparato da Gord Campbell

Se avete delle domande su Ubuntu, scrivetecele a questions@fullcirclemagazine.org e Gordon vi risponderà in un prossimo numero. Si prega di inserire il maggior numero di informazioni che possano servire a risolvere il vostro problema.

D ho sempre editato la lisa di grub, ma se lo faccio nella 10.04 e rimuovo 4 delle voci ripetute, queste vengono ripristinate al successivo riavvio del sistema.

R Il miglior modo per risolvere è rimuovere i vecchi kernel. Al riavvio fai attenzione alle ultime cinque cifre del kernel più vecchio, come 32-31. Apri il gestore pacchetti Synaptic e cerca quella stringa. Dovresti avere metà della schermata piena di pacchetti e due voci installate, "linux-headers" e "linux-image". Fai clic destro con il mouse su ognuno di loro e seleziona "rimuovi completamente". Poi fai clic su "Applica".

Dopo di che, apri Accessori/Terminale e inserisci questo comando:

```
sudo update-grub
```

Il grub dovrebbe essere più corto di due righe.

D Non riesco a sentire l'audio sul mio Compaq Presario CQ56 con Ubuntu 10.04.

R Segui le istruzioni su questa pagina: <https://wiki.ubuntu.com/Audio/InstallingLinuxAlsaDriverModules> o esegui l'avanzamento ad Ubuntu 11.04.

D Di recente ho effettuato l'aggiornamento alla 11.04 e le nuove barre di scorrimento mi mandano fuori di testa. Come posso riavere indietro le grosse barre di scorrimento?

R Avvia il gestore pacchetti Synaptic, cerca "liboverlay" e rimuovilo. Dopo il riavvio dovresti avere le grosse barre di scorrimento.

D Ho appena installato Ubuntu 11.04 sul mio portatile. È tutto fantastico, ma non sento nessun suono.

R Dai un'occhiata su <https://wiki.ubuntu.com/DbuggingSoundProblems>. Probabilmente hai l'audio impostato su muto da qualche parte.

D Ho installato ed eseguito "Truecrypt", ma non sembra cifrare i file.

R Con Truecrypt si possono creare dei file che contengono "volumi" cifrati, i quali possono essere successivamente montati e smontati. Una volta creato, potrai mettere o togliere i file dal volume. Quando monti un volume devi inserire la password che hai usato per crearlo e i contenuti verranno mostrarti come se fossero in una normale cartella. In ogni caso puoi caricare un volume online ed essere certo che i contenuti rimangano al sicuro da eventuali navigazioni casuali di altri utenti (se l'NSA americana volesse vedere i tuoi file, non c'è partita). A questo punto un amico può scaricare il volume, inserire la password che gli hai dato e accedere ai file.

Se vuoi cifrare un singolo file, probabilmente è più facile usare il gestore file Nautilus. Seleziona il file, fai clic col destro del mouse e seleziona "Comprimi...". Si aprirà una finestra, quindi inserisci un nome e seleziona "7z" come tipo di file. Fai clic su "Altre opzioni", specifica una password e seleziona "Cifra anche l'elenco dei file". Fai clic su "Crea" e il gioco è fatto.

D Supponiamo di avere un video .avi di un film in lingua originale (es: Inglese) e un altro video .avi con lo stesso film ma in un'altra lingua (es: doppiato in Italiano). È possibile ottenere un solo video .avi con il film e le due lingue selezionabili?

R Questo comando fa al caso tuo:

```
ffmpeg -i input -vcodec copy -acodec copy output.mkv -newaudio -i input2 -acodec copy
```

D Ho installato Ubuntu 11.04 sul mio netbook lasciando un po' di spazio libero sul disco rigido. Ho impostato tutto come mi aggrada e poi ho installato Android-x86 2.2 nello spazio che avevo lasciato libero. Ora il menù di avvio mostra solo Android.

R (Grazie a Garvinrick4 nel Forum di Ubuntu). Effettua l'avvio da un dispositivo flash LiveUSB o una LiveCD se il tuo computer ha un lettore CD. Apri Accessori/Terminale e inserisci questi comandi:

```
sudo fdisk -l
```

(Digita la tua password quando viene richiesta. Dovrebbe mostrarti i dispositivi di archiviazione, il tuo disco rigido probabilmente è /dev/sda. Se così non fosse, modifica i prossimi due comandi).

```
sudo mount /dev/sda1 /mnt
```

```
sudo grub-install --root-directory=/mnt /dev/sda
```

```
sudo umount /mnt
```

```
sudo reboot
```

D Ho installato il browser Google Chromium, non mi è piaciuto e così l'ho rimosso. Adesso quando faccio clic su un link in Evolution 2.30.3 si apre una finestra di dialogo che mi dice: Could not open link. Failed to execute child process "/usr/bin/chromium-browser" (no such file or directory).

R Avvia Firefox. Fai clic su Modifica/Preferenze. Seleziona la scheda "Avanzate". Nella parte inferiore si trova l'opzione "Controlla sempre all'avvio se Firefox è il browser predefinito". Fai clic sul pulsante "Controlla ora". Seleziona "Sì".

D Sono un commercialista. I miei bambini hanno bisogno di usare il mio computer per fare i compiti e io vorrei bloccare i fogli elettronici per proteggere il contenuto del mio lavoro.

R Non puoi impedire loro l'esecuzione dei programmi, ma puoi impedirgli di accedere ai tuoi file. Configura un utente non amministratore per i bambini, poi nel

terminale esegui:

```
chmod 750 /home/yourusername
```

Assicurati di avere una password difficile che loro non la possano sapere!

D Mio fratello ha pasticciato con l'ambiente grafico Unity e ora c'è un'ombra stramba sul cursore del mouse. Odio la posizione dell'ombra e voglio reimpostarla alla sua posizione predefinita.

R Ho trovato. Si trova nelle impostazioni nVidia per tutte le posizioni.

D Vorrei sapere come fare per vedere l'anteprima locale dei siti in costruzione quando uso Kompozer.

R Installa LAMP (in aggiunta a Linux: Apache, MySQL e PHP), un server web completo. la posizione del sito è in /var/www. Copia lì i tuoi file php e html da Kompozer (javascript+immagini+altri contenuti web). Potrai connetterti con il browser attraverso 'localhost' o

127.0.0.1.

Suggerimenti e Tecniche

Quanto caldo, versione 2.0

Nell'edizione 43 ho rivelato una delle mie fissazioni: Voglio sapere quanto sono calde le cose, dannazione! Poi è arrivato Unity (per me un ambiente di testing, non il mio sistema di produzione) e gli applets sembrano essersene andati. Conky in soccorso!

Più facile a dirsi che a farsi. Se qualcuno volesse proporre un "Top 5 Guide per Conky", penso che sarebbe un ottimo contributo per Full Circle Magazine. È stato facile trovare le istruzioni su come cambiare il bordo e il colore ma, onestamente, non mi frega un fico secco di queste cose. Alla fine Google mi ha condotto ad alcune informazioni importanti, ma non è stato facile. Inoltre ho anche scaricato il manuale ufficiale di Conky e l'ho copiato in un file di testo per leggerlo attentamente quando sono offline.

Prima di tutto ho installato "lmsensors".

Ho incluso il mio file .conkyrc. Fino

alla parola "TEXT" ho semplicemente scopiazzato tutto da qualche sito web e sembra aver funzionato. La visualizzazione del tempo di attività e della versione del kernel li ho presi dalla stessa fonte e mi sono sembrati OK. Poi sono andato al cuore del problema. Con diversi tentativi ed errori "Hwmon temp 1" si è rivelato essere la temperatura del chipset. Speravo ci fossero altre variabili "temp", ma così non è stato.

"Hddtemp" è la temperatura riportata dal disco rigido. Per ottenerla ho dovuto installare "hddtemp" e l'ho eseguito come demone: `hddtemp -d /dev/sda` (o il nome del vostro disco rigido).

Ho una scheda video Nvidia di cui ho installato il driver proprietario e apparentemente era tutto ciò che mi serviva per far funzionare "nvidia temp".

Per la temperatura della CPU sono state necessarie una miriade di pipe. "Sensors" è parte del pacchetto `lm-sensors`. "cut" estrae solo le informazioni necessarie e "sed" li formatta.

Il mio feticismo per la temperatura non si limita solo al computer, voglio sapere anche la temperature esterna. Se cercate su Google "conkyforecast", troverete un sito dove potrete scaricare ciò che risulta essere il nome di un repository che è stato aggiunto a Synaptic o a Ubuntu Software Center. A questo punto potete installare il programma aggiornato `conkyforecast` e, se siete in Nord America, registrarvi come collaboratori a `weather.com` (scusate, non ho idea di come fare se siete fuori dal Nord America. Inviare delle lettere per cortesia!). Riceverete un identificativo e una chiave di licenza. Create un file `.conkyForecast.config`

nella vostra home, seguite lo schema che ho incluso ma con il vostro partner id, chiave di licenza e località predefinita (i partner possono mostrare il meteo sul proprio sito web, ma noi non faremo questo adesso).

Ho dirottato ancora l'output da `conkyForecast` a

cut poiché l'output grezzo includeva una brutta "A" con un accento.

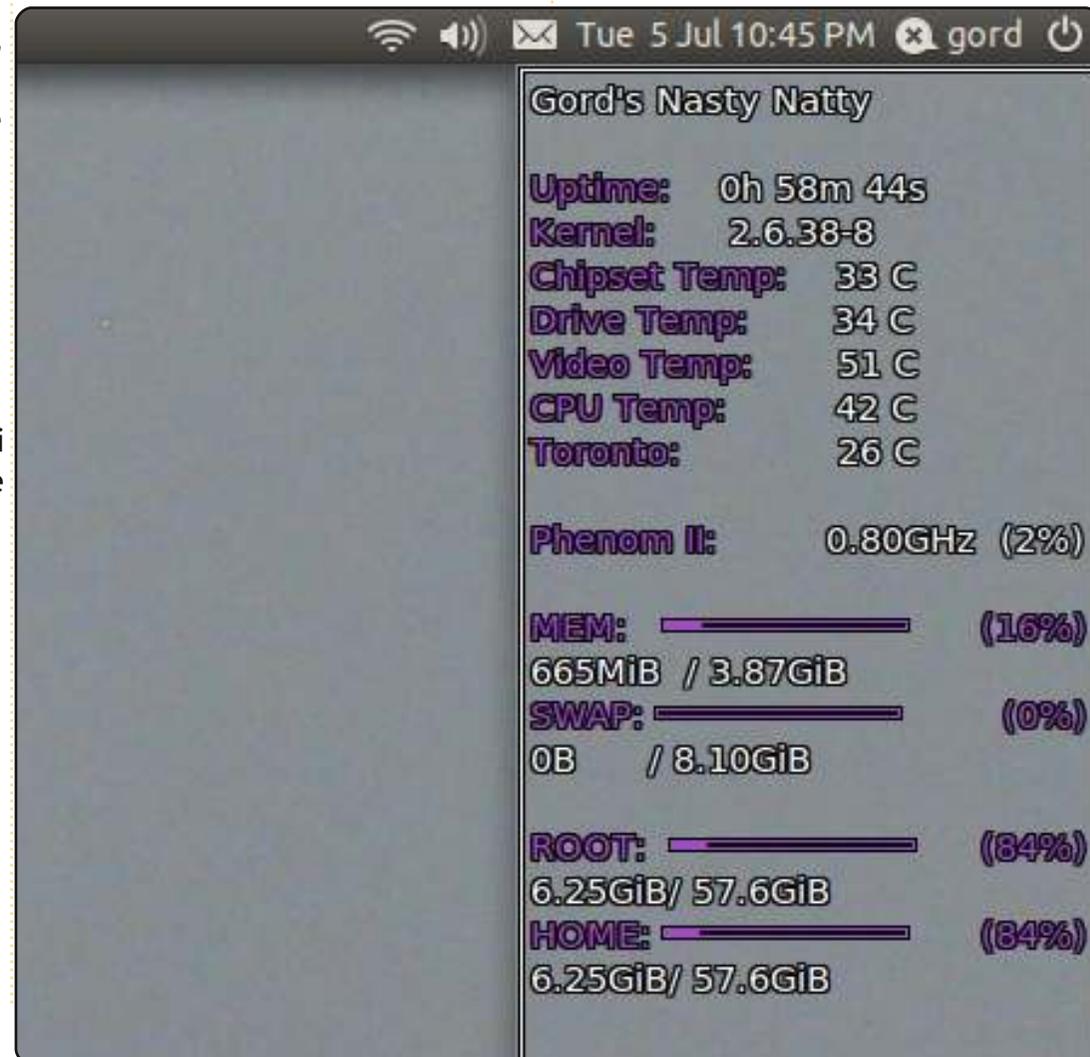
Le altre cose sulla mia configurazione di Conky sono abbastanza noiose: frequenza e utilizzo della CPU, uso della memoria e della swap e utilizzo dello spazio del disco.

L'intero testo per Conky che è stato discusso qui (e mostrato sotto) può essere visto su:

<http://pastebin.com/hSQwBPpT>

`.conkyForecast.config`

```
CACHE_FOLDERPATH = /tmp/
CONNECTION_TIMEOUT = 5
EXPIRY_MINUTES = 30
TIME_FORMAT = %H:%M
DATE_FORMAT = %Y-%m-%d
XOAP_PARTNER_ID = XXXXXXXXX
XOAP_LICENCE_KEY = YYYYYYYYYYY
DEFAULT_LOCATION = CAXX0504
```





IL MIO DESKTOP

Questa è la tua occasione per mostrare al mondo il tuo desktop estroso o il tuo PC. Mandala 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.



Ho catturato questa schermata prima di effettuare l'aggiornamento alla versione 11.04, poiché non so cosa accadrà con la configurazione esistente del mio desktop da quando la 11.04 utilizza Unity come ambiente predefinito.

La barra in fondo allo schermo è AWN e ho vari screenlets sulla parte destra dello schermo e 2 sticker screenlets verso la parte sinistra dello schermo, per provare e far sembrare che siano appesi al muro.

Il mio computer è un Toshiba Satellite L655-S5157, con un processore Intel i3, 4 GB di RAM (sebbene sto eseguendo Ubuntu 32-bit per assicurare che i driver dei dispositivi funzionino con il mio hardware; devo ancora far qualcosa per far sì che il mio adattatore wireless e il jack per le cuffie funzionino) e ho aumentato il disco rigido a 750 GB.

Scott M. Keeth



Ho scattato questa foto qualche tempo fa. Non è proprio l'idea del mio desktop perfetto, ma mi sono divertito nel crearlo.

Software usati: emerald theme manager, compiz, AWN, screenlets (con installato un applet per le cartelle veloci) e senza dimenticare, Cairo Dock, tutto gira su Ubuntu 11.10, con GNOME 2.32.

Cairo Dock è pesante e bisogna avere un buon computer per poterlo eseguire, o si finisce nel avere un sistema lentissimo.

Specifiche hardware del computer: Compaq presario CQ42203AU, RAM 3GB, scheda video ATI radeon 1GB, disco rigido da 320GB.

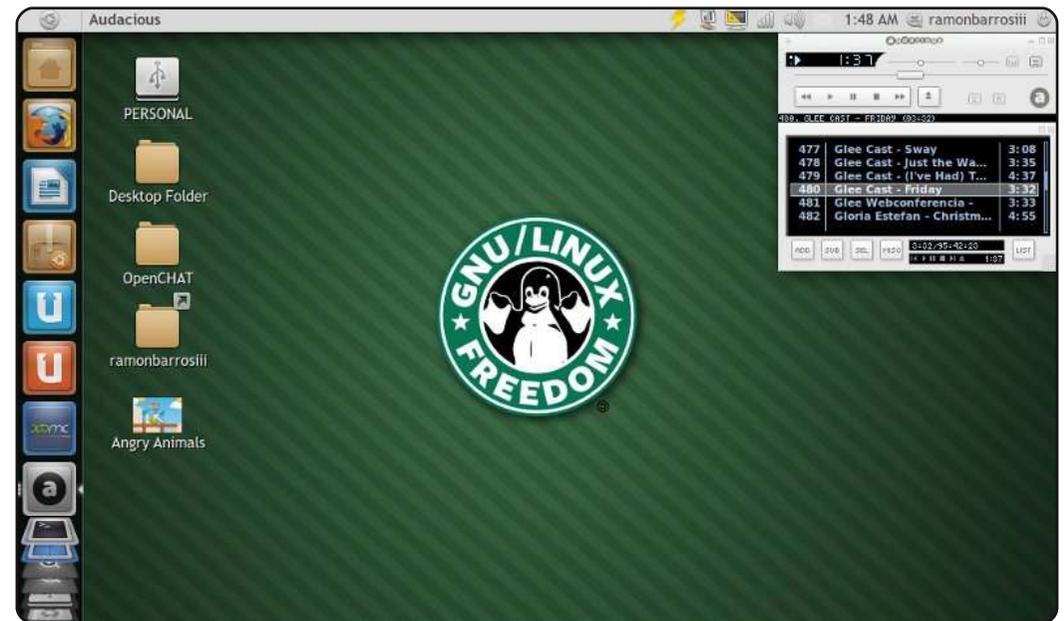
Ihsan Jaffar



Questo è il mio Ubuntu desktop 10.10. Mi piace questa impostazione per la sua semplicità e per sentimento della classicità che provo tutt'ora. Ho scaricato lo sfondo da: <http://linuxhub.net/2010/01/top-35-handpicked-ubuntu-wallpapers/>, ho usato il tema Dust, sistemato la risoluzione dello schermo a 1280x1024 e ho impostato la trasparenza dei pannelli (tasto destro > proprietà...). Sotto c'è la barra Cairo. Le specifiche del mio PC sono:

- Dual-core 2.5 GHz
- 2GB RAM
- Grafica integrata 256 MB

Eyob Fitwi



A proposito di "Il netbook non è ancora morto" di Allan J. Smithie nel numero 49 di Full Circle, il mio desktop gira su un Asus EEE-PC 900E e gira che è una meraviglia. Sentendo la musica usando anche Audacious (angolo in alto a destra) o Banshee Media Player, il player predefinito, è semplicemente perfetto. Lo sfondo è da:

<http://lalitpatanpur.deviantart.com/art/GNU-Linux-quot-Starbuck-s-quot-logo-141284973>

Sono sempre su "deviantart" per cercare sfondi per Ubuntu; un sito stupendo per questo. Il tema è "elementary" e il pacchetto per l'icona è "Faenza-Dark".

Ramon Barros

Ekiga

Homepage: <http://ekiga.org/>

Ekiga, originariamente scritto da Damien Sandras e presentato come tesi di laurea, è uno dei più famosi software opensource per telefonare, specialmente dopo l'acquisizione e la successiva chiusura di Gizmo5 da parte di Google. Una delle ragioni è la semplicità d'uso. Tanti client VoIP per esempio, richiedono la registrazione a un servizio esterno. Mentre normalmente usate un server di terze parti, Ekiga offre un servizio integrato, aiutando i nuovi utenti a sentirsi come a casa. Ma non fatevi ingannare, Ekiga non è solo per utenti novizi, l'applicazione offre molte caratteristiche avanzate incluso il supporto per una lista di codec e una funzione di ricerca per una rubrica LDAP. Gli utenti che pensano di passare stabilmente a Ekiga saranno felici di scoprire Ekiga Call Out, che consente di effettuare chiamate verso telefoni "reali" a tariffe davvero economiche.

Per installare Ekiga usate il pacchetto ekiga nel repository universe.



QuteCom

QuteCom (già noto come WengoPhone e usato dal servizio VoIP francese Wengo) è un altro famoso client SIP. Come Ekiga supporta comunicazioni voce e video chat. La cosa in cui eccelle è il supporto per i protocolli di terze parti. Gli sviluppatori hanno implementato il supporto per la libreria libpurple, la libreria che fa funzionare il noto programma multiplatforma Pidgin. Come risultato gli utenti di QuteCom possono chattare con MSN, AIM, ICQ Yahoo, Jabber, Facebook, MySpace e Skype (anche se il supporto per Skype ha dei bug e delle conseguenze legalmente discutibili).

Per installare QuteCom usate il pacchetto qutecom nel repository universe.



Linphone

Homepage: <http://www.linphone.org/>

Se volete un client SIP leggermente più configurabile (con una interfaccia molto meno user-friendly) provate Linphone. Ha una gran quantità di impostazioni avanzate, inclusa la scelta fra IPv6 e IPv4, porte RTP/UTP manuali, configurazione dell'unità massima di trasmissione e via dicendo. In più è multiplatforma e potete usare l'applicazione su Android, Blackberry o sul vostro iPhone, una bella caratteristica se desiderate una interfaccia uniforme. Infine, per i drogati del terminale, c'è una interfaccia a riga di comando integrata.

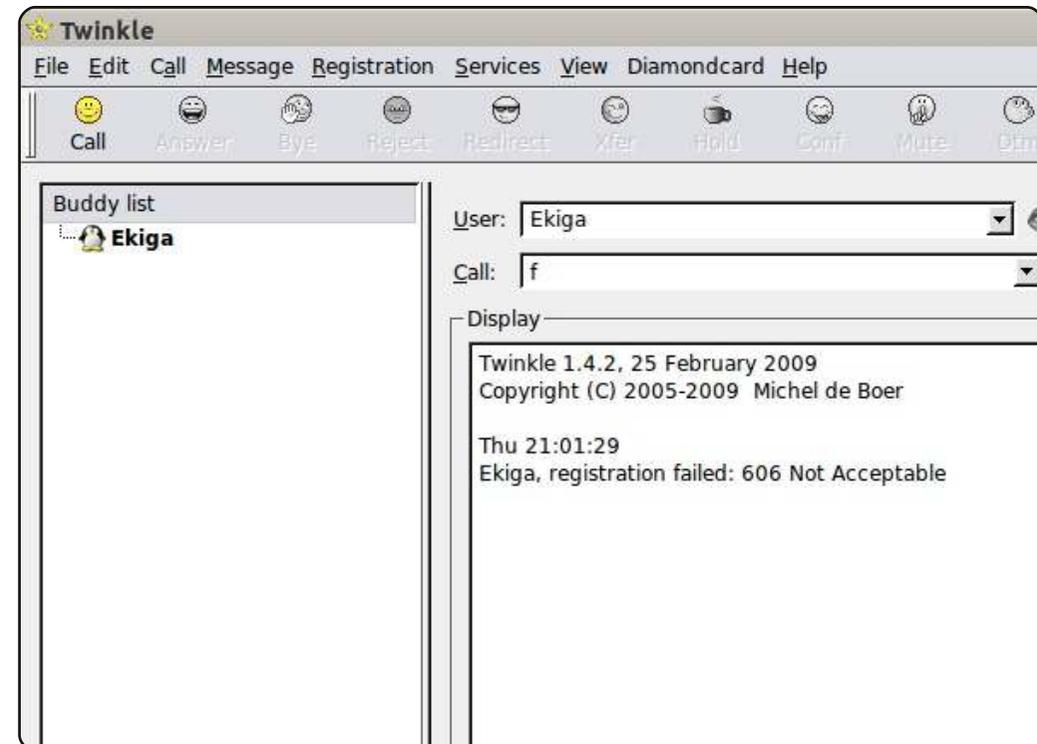
Per installare Linphone usate il pacchetto per Ubuntu nella pagina di download ufficiale.



Twinkle

Homepage: <http://www.twinklephone.com/>

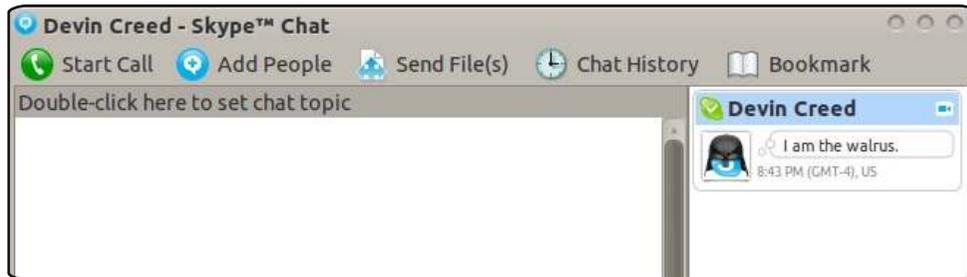
Twinkle è sempre stato il mio client SIP preferito per KDE. Tanto per iniziare è incredibilmente user-friendly. La sua interfaccia di creazione guidata degli account comprende un supporto integrato per FreeWorld Dialup, siggate, SIPPhone (sebbene SIPPhone, gestito da Gizmo5, sia attualmente sorpassato) e Diamondcard che vi consente di fare chiamate verso fissi nazionali e altri numeri "reali". Ci sono anche una serie di integrazioni di KDE, di particolare rilievo è l'integrazione di KAddressBook (anche se potete usare la rubrica integrata qualora non usiate quella di KDE). Infine per i programmatori di tutto il mondo Twinkle offre script per gli eventi. Potete configurare diversi script Bash quando determinati eventi si verificano (chiamata in arrivo, chiamata in uscita, chiamata terminata ecc...).



Skype

Homepage: <http://www.skype.com/>

Nessuna lista di client VoIP sarebbe completa senza Skype, il nonno di tutti i telefoni software, recentemente acquistato da Microsoft per 8 miliardi e mezzo di dollari. Sfortunatamente, anche prima dell'acquisto da parte di Microsoft, il supporto per Linux era ritardato. Mentre sia gli utenti Windows che quelli Mac avevano accesso alle versioni 5.x, gli utenti Linux erano obbligati a usare la 2.2 con la conseguenza che un bel po' di caratteristiche, incluse chiamate video di gruppo, non erano presenti. Non riuscirete a liberarvi di una interfaccia leggermente datata e questo, se avete visto le più recenti versioni dell'interfaccia di Windows, potrebbe tuttavia non essere un male. Sfortunatamente più di tutto Skype usa il suo protocollo proprietario, dovete avere un profilo Skype e non potete usare ufficialmente altri client di terze parti. Per installare Skype scaricate il pacchetto .deb per Ubuntu dalla homepage ufficiale di Skype.



Top 5 - FINE

Purtroppo Andrew non ha più tempo per continuare a scrivere la Top 5 e sta lasciando FCM. È stato un piacere lavorare con lui negli ultimi quattro anni e spero che tutti vi unirete a me nell'augurarli un grosso bocca al lupo.



Il podcast Ubuntu UK è presentato da membri della comunità di Ubuntu Linux del Regno Unito.

Il nostro obiettivo è di fornire informazioni aggiornate e attuali sugli e per gli utenti di Ubuntu Linux di tutto il mondo. Trattiamo tutti gli aspetti di Ubuntu Linux e del Software Libero e ci rivolgiamo a tutti, dai nuovissimi utenti ai più esperti programmatori, dalla linea di comando fino all'ultima GUI.

Dato che la trasmissione è prodotta dalla comunità di Ubuntu UK, il podcast rispetta il Codice di Condotta di Ubuntu ed è quindi adatto a tutte le età.

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



ubuntu uk podcast

Download

Available in MP3/OGG format in Miro or iTunes, or listen to it directly on the site.



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>
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

Podcast - Robin Catling
podcast@fullcirclemagazine.org

Editing e correttori di bozze

Mike Kennedy
David Haas
Gord Campbell
Robert Orsino

Il nostro ringraziamento va a Canonical, ai molti gruppi di traduzione nel mondo e a **Thorsten Wilms** per il nuovo logo Full Circle.

Termine per il n. 52:
Domenica 07 agosto 2011.

Pubblicazione del n. 52:
Venerdì 26 agosto 2011.





IL GRUPPO FCM ITALIANO



ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

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

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

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

Oggi partecipare e' ancora piu' facile!

Coordinatore del gruppo: Cristiano Luinetti

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Losavio
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Gianluca Santoro
Giulio Tani
Giuseppe Calà
Giuseppe D'Andrea
Irene Bonta
Marco Buono
Marco Letizia
Roald De Tino

Revisori:

Alessandro Losavio
Davide Miceli
Giuseppe D'Andrea
Marco Buono
Riccardo Vianello
Valerio Salvucci

Edizione audio/video:

Paolo Rotolo

Edizione eBook:

Aldo Latino
Davide Miceli

Impaginatori:

Aldo Latino
Davide Miceli
Fabrizio Nicastro
Marco Buono
Paolo Garbin
Riccardo Vianello

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>.

