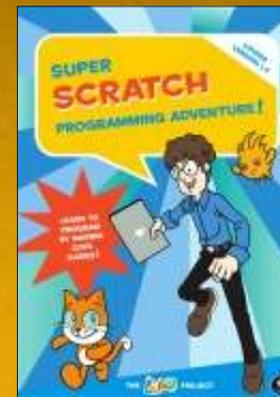




Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Edizione n. 68 - Dicembre 2012



**RECENSIONE
LIBRO:**
Super Scratch
Programming

Foto: ghostcero (Flickr.com)



SERIE SU BLENDER

IMPARA LA MODELLAZIONE 3D E LE ANIMAZIONI

HowTo



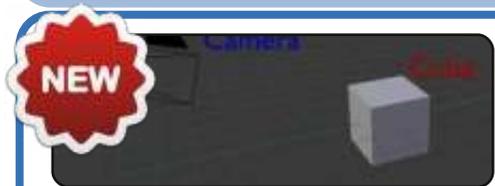
Programmare Python 39 p.08



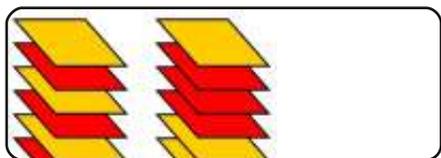
LibreOffice - Parte 21 p.12



Installare 12.10 su EEE PC p.15



Blender - Parte 1 p.19



Inkscape - Parte 8 p.22

Grafica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Rubriche

```
#An alias to make the
command more detailed
alias ls = "ls -la --
color=always --classi
```

Comanda & Conquista p.06

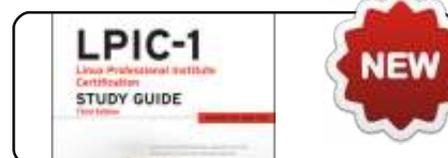


Chiedi al nuovo arrivato p.31

```
Recently Saved Test Results:
- 1212894-SU-CPUSUITE444 [Today]

Enter a name to save these results ur
Enter a unique name to describe this
ore Bork
```

Linux Lab p.33



Certificazione Ubuntu p.61



Notizie Ubuntu p.04



Giochi Ubuntu p.60



D&R p.52



Chiudere le «Finestre» p.35

Opinioni



La mia storia p.37



Cos'è... p.43



Recensione p.46



Lettere p.50



Web Dev p.26

@ Web Dev



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



Benvenuti all'ultimo numero di Full Circle

Sì, è vero, questo è davvero l'ultimo numero della rivista Full Circle. L'ultimo del 2012*. Abbiamo un altro numero pieno zeppo di nuovi articoli per chiudere il 2012; Python e LibreOffice continuano come sempre, e vi mostreremo come spremere Ubuntu 12.10 in un vecchio PC EEE. Lucas recensisce il libro Super Scratch Programming, e io darò un'occhiata all'Edizione KDE di Linux Mint Debian. Se è la grafica che state cercando, abbiamo per voi un articolo su Inkscape e una nuova serie in cui daremo uno sguardo a Blender. Sì, finalmente abbiamo una serie su Blender. Ringrazio molto Nicola che intensifica il nostro piatto di articoli.

Parlando di 'nuova serie', abbiamo Certified Linux - che discute le prove e tribolazioni di apprendimento Linux per diventare un Linux Certified Professional.

Gord ara la sua strada attraverso le vostre domande nel suo D&R, e abbiamo in questo mese uno speciale D&R con Didier Roche di Canonical. Vi abbiamo chiesto di inviarci le domande che avete sulla realizzazione di Ubuntu e voi siete certamente un gruppo molto curioso. Didier si è seduto e ha risposto a una sfilza di domande. Ecco a voi le sue risposte.

Ovunque voi siate e qualsiasi cosa stiate facendo, voglio augurarvi buone feste. Voglio anche ringraziare tutti coloro che ogni mese, scrivendo e modificando, mi aiutano a fare Full Circle e a tutti voi che inviate i vari articoli.

Con i migliori saluti, teniamoci in contatto, e ci vediamo nel 2013!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

* Sì, ho intenzione di continuare a usare questa battuta alla fine di ogni anno.



Questa rivista è stata creata utilizzando:



Full Circle Podcast

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

Ospiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Download

È stato rilasciato il versione CoC 2.0

Charles Profitt del Consiglio della comunità di Ubuntu annuncia la nuova versione del Codice di Condotta di Ubuntu, una "guida importante che forma le basi di come opera internamente ed esternamente l'organizzazione."

Il riepilogo dei cambiamenti inclusi in questa revisione del Codice di Condotta è il seguente:

- fusione del CoC e del LcoC, prendendone in considerazione anche le diversità
- generalizzazione degli stessi di modo che le altre comunità possano più facilmente usarlo
- citazione della licenza CC-BY-SA 3.0
- riduzione generale delle duplicazioni
- rendere chiaro che tutti possono agire, non c'è bisogno di aspettare un riconoscimento formale
- spiegazione dei principi della governance
- linee guida della leadership concrete: aggiunti paragrafi a proposito del coraggio, della gentilezza e della

decisione.

Il codice di condotta è disponibile al seguente indirizzo:
<https://launchpad.net/codeofconduct/2.0>

Nuova mailing list annunci alla comunità

Ci sono tutti i tipi di annunci nella comunità di Ubuntu inseriti sull'Ubuntu Fridge che non sono strettamente correlati con lo sviluppo o sotto forma di rilasci dalla recente revisione del Codice di Condotta, di imminenti eventi a livello di comunità.

Al summit Developer Ubuntu nel mese di ottobre, il consiglio della comunità ha parlato con gli altri membri della comunità e hanno deciso di avviare una nuova mailing list annunci per la comunità in modo che i membri della comunità possono ricevere questi annunci via e-mail come volevano.

La lista ora è online! Iscrivetevi subito qui:
<https://lists.ubuntu.com/mailman/listinfo/community-announce>

Sputnik – Il computer portatile di Dell basato su Ubuntu è qui

Mark Murphy, Global Alliances Director di Canonical, annuncia che Sputnik (Computer portatile di Dell con Ubuntu per sviluppatori) è ora disponibile per l'acquisto. "Il Dell XPS 13 è un computer di specifiche top, di fascia alta ultra portatile che offre agli sviluppatori una esperienza completa 'client-to-cloud'. È il risultato dell'audace iniziativa Sputnik della Dell che ha abbracciato la comunità e ricevuto una eccezionale risposta dagli sviluppatori di tutto il mondo. "Per ora Sputnik è disponibile per l'acquisto solo in America e in Canada. Maggiori informazioni possono essere trovate ai seguenti link:

<http://www.dell.com/us/soho/p/xps-13-linux/pd>

<http://blog.canonical.com/2012/11/29/sputnik-dells-ubuntu-based-developer-laptop-is-here/>

Jono Bacon: Giornata di apprezzamento della comunità

Jono Bacon svela i piani per la giornata dell'apprezzamento della Comunità di Ubuntu un po' più tardi a causa dei suoi obblighi paterni. Tuttavia, Bacon ha integrato altre informazioni oltre a quelle citate nelle precedenti edizioni della Newsletter settimanale di Ubuntu. Afferma Bacon: "Fare una scelta tra le persone per l'Appreciation Day della Comunità di Ubuntu è sempre difficile perché abbiamo così tante persone meravigliose che partecipano attivamente nella nostra comunità. Dai nostri sviluppatori, agli scrittori di documenti, ai traduttori, a chi fa i test, agli avvocati e agli altri, ognuno mette il proprio mattone nel muro per costruire un forte, competitivo e competente Ubuntu. Non esisterebbe nulla senza il loro contributo."

<http://www.jonobacon.org/2012/11/28/ubuntu-community-appreciation-day/>

Rilasciata la Alpha1 di Ubuntu 13.04 (Raring Ringtail)

Stéphane Graber, un membro del gruppo di rilascio di Ubuntu, annuncia il rilascio dell'Alpha1 di Ubuntu 13.04 (Raring Ringtail) per Edubuntu e Kubuntu. L'annuncio del rilascio è disponibile all'indirizzo: <https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-devel-announce/2012/December/000998.html>

Progetti privati e Blueprint private lasciano la fase beta

Apartire dal 4 dicembre, i progetti privati e le caratteristiche delle Blueprints private in Launchpad lasciano il loro periodo di beta, e ora sono stabili. È necessario un abbonamento commerciale per utilizzare queste funzionalità, ma chi crea un progetto privato e/o una Blueprint privata avrà un abbonamento di prova di 30 giorni di tipo commerciale. <http://blog.launchpad.net/general/private-projects-and-private-blueprints->

leave-beta

Migliorare la Documentazione 'Partecipare' della Comunità.

Jono Bacon scrive dei problemi che i nuovi membri devono affrontare quando entrano nella comunità e dei miglioramenti fatti in questo senso. Bacon e il suo team hanno parlato di miglioramenti specifici all'UDS-R, comprese le informazioni di affinazione per i nuovi membri nonché l'intenzione di spostare la documentazione su una piattaforma Wordpress. Giovedì 13 dicembre, Bacon e la sua squadra, ospiterà una "Jam Docs" per avviare il processo. Ulteriori informazioni e le linee guida si possono trovare sul blog di Bacon e ai seguenti link: <https://wiki.ubuntu.com/CommunityWebsite> <http://daringfireball.net/projects/markdown/syntax> <http://www.jonobacon.org/2012/12/09/improving-community-getting-involved-documentation/>

Creazione di un fantastico sostegno da parte delle

comunità locali

Jono Bacon dà consigli alle comunità di lingua inglese, indirizzandoli alla pagina AskUbuntu.com con delle dettagliate istruzioni per chiedere e rispondere alle domande sul sito di Ubuntu. Questo ulteriore aiuto serve a permettere ai LoCo team di lavorare e diffondere Ubuntu in maniera più facile. <http://www.jonobacon.org/2012/12/15/creating-an-awesome-loco-support-community/>

Aggiunta dell'impostazione di supporto alla privacy alla vostra Unity lens

Michael Hall spiega come gli sviluppatori di terze parti possono aggiungere il supporto nella loro Unity Lens per verificare le nuove impostazioni di privacy. Michael condivide due metodi, incluso l'utilizzo della nuova classe Gestione preferenze in Unity 6, che consente agli sviluppatori di accedere alle impostazioni senza passare attraverso gsettings/dconf. <http://mhall119.com/2012/12/adding-privacy-setting-support-to-your-unity-lens/>

Riavvio del Progetto Ubuntu Learning

Elizabeth Krumbach scrive che il progetto Ubuntu Learning è stato chiuso per parecchio tempo. Per riavviarlo, ha lavorato in silenzio con diverse persone per alcuni mesi e ora svela i piani, le idee e le ulteriori attività per il progetto. Krumbach ha chiesto anche dei volontari disposti a partecipare e contribuire al progetto. <http://princessleia.com/journal/?p=7383>

Gli obiettivi di Canonical per la Manutenzione della Unity Shell per 13.04

Stephen M. Webb presenta un diverso approccio allo sviluppo di Unity e alla riparazione. Secondo Webb, Unity sta per essere portata a lucido per la prossima release di Ubuntu. Ciò significa una maggiore attenzione su quello che Unity è già, piuttosto che all'aggiunta di nuove funzionalità. <http://bregmatter.wordpress.com/2012/12/19/canonical-targets-unity-shell-maintenance-for-13-04/>



Questo mese pensavo di fare qualcosa di leggermente diverso dal solito articolo in stile tutorial. Nello specifico, condividerò la mia esperienza con il Network Attached Storage (NAS) Synology DS213+ che ho recentemente comprato e impostato per funzionare con Linux/Windows/Mac OS X, anche se mi concentrerò soltanto sulla parte Linux. Per cui, se avete già un NAS impostato (o non intendete averlo proprio), questo articolo probabilmente non sarà per voi.

Il prodotto

Il Synology DS213+ è l'opzione per la "piccola e media impresa" dei sistemi NAS doppio alloggiamento proposti da Synology. In quanto tale, è più costoso del DS213/DS213j, ma offre più caratteristiche. Per una lista esatta di cose non incluse nella versione più economica, potete paragonare i prodotti sulla pagina web di Synology. A prima vista sembra che il DS213+ offra effettivamente funzioni quali LDAP e Windows AD, criptazione hardware e

prestazioni leggermente migliori. Il NAS non viene fornito con i dischi rigidi, quindi si dovrà considerare ciò in relazione ai costi. Il modello discusso in questo articolo utilizza due dischi Seagate ST300DM001.

L'installazione

Installare i dischi nel dispositivo è facile e indolore (anche se richiede viti e cacciaviti). Comunque, assicuratevi di alloggiare opportunamente entrambi i dischi, il non farlo potrebbe causare il mancato riconoscimento di un disco nel sistema.

Una volta connessi e inseriti i dischi, si deve avviare il dispositivo premendo il pulsante di accensione. Per le impostazioni del software, si hanno due opzioni: utilizzare l'assistente Synology (disponibile per Linux, Mac e Windows), oppure l'interfaccia web presso <http://diskstation:5000>. Indipendentemente della scelta, si dovrà permettere al software di completare la prima installazione. Ciò comprende la creazione di un account amministratore. È un processo relativamente indolore, anche se un

po' lento. Una volta autenticati, si dovrà decidere quale gestore degli archivi di massa si desidera utilizzare. Si deve scegliere tra RAID 1 E RAID 0 (o lasciare che il sistema DSM decida da solo, il che generalmente significa RAID 0 per le impostazioni con un singolo disco o RAID 1 per quelle con due dischi). Per chi non lo sapesse: RAID 0 usa lo "striping". Per spiegare cos'è, basta immaginare di avere un insieme di valori che si vogliono scrivere (A1-A8), dove il sistema scrive contemporaneamente A1 e A2, ma in dischi separati. Ne consegue un alto livello di prestazioni, ma non offre assolutamente alcun recupero in caso di errore. Se si usa il NAS per salvataggi temporanei o per un sistema ad alto rendimento,

probabilmente si vorrà un RAID 0. Con esso si avrà inoltre accesso, in questo caso, a 6TB di capienza. Il RAID 1 utilizza il mirroring senza equivalenza o striping, che significa che il Disco 1 è una copia esatta del Disco 2 e quindi se un disco si guasta si può semplicemente sostituire e andare avanti. Il lato negativo è che si ha accesso solo al valore di un disco delle unità di archiviazione (in questo caso 3TB). Di solito si vorrà utilizzare il RAID 1 o superiori per i sistemi di backup. Comunque, si noti che i RAID 0 e 1 sono le sole opzioni per i sistemi con due dischi.

Il sistema di cui si discute qui usa il RAID 1, per il fatto che è principalmente utilizzato per il backup.

Il gestore Diskstation (DSM) permette inoltre di creare volumi multipli selezionando specifici dischi, sebbene sembri ampiamente inutile nelle impostazioni con due dischi. Una volta che il volume è stato creato, si rimane con la domanda più importante di tutte: come si vuole usare lo spazio?



L'utilizzo

Poiché nella rete di test sono inclusi computer Mac, Windows e Linux, sono abilitati i servizi per i file di Mac e di Windows. Linux, comunque, può trattare quello di Windows come una semplice condivisione Samba (accessibile visitando `smb://<IP>/<condivisione>/in Nautilus`). Il DSM inoltre offre un servizio NFS (Network File System), sebbene le funzioni e le caratteristiche non sono state testate.

Al fine di autorizzare l'accesso alla rete a ogni persona della mia famiglia per una condivisione personale (e privata), ho creato un utente separato per ognuno, non autorizzando gli accessi per tutti gli altri utenti (eccetto per l'utente amministratore, nel caso fosse necessario un aiuto tecnologico). Facendo un ulteriore passo avanti, è stato creato anche un account TimeMachine, in considerazione del fatto che ci sono diversi MacBook che potrebbero trarre tutti i vantaggi da TimeMachine. Per evitare però che riempia l'intero spazio disponibile, è stato impostato un limite massimo di dati (viene suggerito di usare 2-3

volte la dimensione del disco effettivo del Mac, che era impossibile in caso di 4 MacBook - il totale sarebbe stato circa 4TB!). Per cui è stato impostato a 1TB. Per chiunque utilizzi qualcosa di simile (snapshot backup), si raccomanda di escludere cartelle che non cambieranno molto (Video/Musica, per esempio) e gestire invece un singolo backup/copia di tali cartelle, per evitare sforzi di duplicazioni non necessarie.

Nel complesso, l'interfaccia del DSM è ben disegnata ed estremamente facile da usare. Comunque, l'ora e la data non sono, apparentemente, sincronizzate con la rete. Quindi, bisognerà cambiare queste impostazioni preventivamente la programmazione di lavori avviati negli orari giusti.

Il rumore

Per chiunque stia prendendo in esame un NAS, è importante considerare l'ubicazione. Se lo si vuole tenere in camera da letto, si vorrà probabilmente investire in dischi rigidi specifici per server (sono più silenziosi, anche se potrebbero risentirne le prestazioni), oppure impostarlo per uno spegnimento programmato, permettendovi di

dormire senza ronzii di ventole e dischi intorno. Inoltre, la modalità d'attesa del disco può provocare rumori quando si attiva/disattiva (almeno con i dischi Seagate, sebbene, stando alle recensioni, questi dischi sono solo un po' rumorosi). Quindi, si potrebbe voler bilanciare il risparmio energetico con la tranquillità mentale. Una semplice alternativa potrebbe essere l'insonorizzazione del dispositivo, tenendolo in una custodia imbottita, tenendolo sospeso in qualche modo, o impostando una sorta di barriera sonora tra il dispositivo e il resto della stanza. Questi sono dettagli minori, ampiamente dipendenti dagli specifici dischi e dal suo uso. Il risultato del punteggio non tiene conto di questi piccoli fastidi, poiché la chiusura del NAS stesso non ne è la reale causa. Infatti, il contenitore medesimo mostra un alloggiamento per dischi sospeso e dei piedini gommati che dovrebbero aiutare a ridurre al minimo il rumore.

Il punteggio

Nel complesso, il NAS riesce a offrire una facilità d'uso, fornendo nel contempo un gran numero di caratteristiche (sia di base che avanzate). Dovrebbe essere facile da

usare come server personale, sebbene offra anche servizi di web hosting e opzioni FTP. Attraverso software di terze parti, si può inoltre facilmente installare PHPMyAdmin e altri strumenti usuali. L'unico svantaggio è il prezzo, specialmente a causa della mancanza dei dischi. Questo è in gran parte compensato dalla vasta gamma di funzioni offerte, paragonato alle impostazioni di NAS simili. A causa del fattore forma e aspetto, insieme alle caratteristiche e prestazioni, il dispositivo ottiene un 4,5 su 5. Il mezzo punto semplicemente perché, sebbene sia un eccellente dispositivo, potrebbe offrire qualche funzionalità per rendere più facile la vita, come a esempio degli alloggiamenti per lo scambio a caldo dei dischi.



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



Molti mesi fa abbiamo lavorato con le chiamate API per Weather Underground. Veramente, era nella parte 11 che era nel numero 37. Dunque avremo ancora a che fare con le API, questa volta di un sito denominato TVRage (<http://tvrage.com>). Se non siete familiari con questo sito, ha a che fare con gli show televisivi. Finora, ogni show televisivo che mi passava per la mente era anche presente nel loro sistema. In questa serie di articoli rivedremo XML, API e ElementTree (ndt Elementi ad Albero) per creare una libreria wrapper che ci permetterà di creare una piccola libreria che semplifica il nostro recupero delle informazioni TV sui nostri programmi preferiti.

Ora ho menzionato una libreria wrapper. Che cosa è? In termini semplici quando voi create o usate una libreria wrapper voi state usando un insieme di codice che ingloba la complessità delle API del sito web in una libreria facile da usare. Prima cosa, questo è un servizio gratuito. Comunque il sito richiede donazioni per l'uso delle loro API. Se valutate che

questo è un servizio che vale, per favore considerate la donazione di 10 dollari americani o più. Seconda cosa, dovrete registrarvi al loro sito web e ottenere la vostra chiave per le API. È gratuito, quindi non c'è davvero nessuna ragione per non farlo, specialmente se voi state per usare le informazioni qui fornite. Inoltre, avrete accesso ad alcuni altri campi di informazioni come le serie e i sommari degli episodi che non sono inclusi nella versione non registrata. Terzo, essi fanno un lavoro pesante per aggiornare le API. Questo significa che quando voi starete leggendo questo articolo, le loro API potrebbero essere cambiate. Utilizzeremo i feed pubblici, che sono gratuiti per tutti, del Dicembre 2012. Il sito delle API è <http://services.tvrage.com/info.php?page=main> e mostra alcuni esempi di informazioni che sono disponibili.

Ora iniziamo a guardare alle API e come possiamo usarle.

Usando la loro API, possiamo ottenere delle informazioni molto specifiche sullo spettacolo stesso e/o possiamo ottenere informazioni sul singolo episodio. Ci sono

fondamentalmente tre passi per cercare informazioni sugli spettacoli televisivi. Qui sono i passi:

- Cerca nel loro database usando il nome dello spettacolo per ottenere lo specifico Show ID che deve essere usato per ottenere ulteriori dati. Pensate al valore di showid come ad una chiave che punta direttamente in un insieme di record di un database.
- Una volta che avete lo Show ID, ottenete le informazioni di livello dello spettacolo.
- Infine raccogliete le informazioni riguardo allo specifico episodio. Queste provengono da una lista di tutti gli episodi in cui lo spettacolo è stato programmato.

Ci sono tre chiamate web di base che faremo per ottenere queste informazioni. La prima è la chiamata per la ricerca, la seconda per le informazioni sullo spettacolo e infine la

chiamata per la lista degli episodi.

Ecco qui le chiamate di base che useremo...

- ricerca per ShowID basata sul nome dello spettacolo - <http://services.tvrage.com/feed/s/search.php?show={SomeShow}>
- Estrazione delle informazioni a livello di spettacolo in base allo ShowID - <http://services.tvrage.com/feed/s/showinfo.php?sid={SomeShowID}>
- Estrazione della lista degli episodi per lo ShowID (sid) - http://services.tvrage.com/feed/s/episode_list.php?sid={SomeShowID}

Quello che viene restituito è un flusso di dati in formato XML. Prendiamoci un po' di tempo per rivedere come l'XML appare. La prima linea deve sempre essere simile a quella mostrata sotto per essere

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<ROOT TAG>
  <PARENT TAG>
    <CHILD TAG 1>DATA</CLOSING CHILD TAG 1>
    <CHILD TAG 2>DATA</CLOSING CHILD TAG 2>
    <CHILD TAG 3>DATA</CLOSING CHILD TAG 3>
  </CLOSING PARENT TAG>
</CLOSING ROOT TAG>
```

considerata come un flusso di dati XML corretto (sotto).

Ciascun pezzo di dato è incluso all'interno di un tag (ndt contrassegno) di definizione e un tag di fine. Qualche volta avrete un tag figlio che è all'interno di un tag genitore come questo ...

```
<CHILD PARENT TAG>
```

```
<CHILD TAG 1>DATA</CLOSING CHILD TAG 1>
```

```
</CLOSING CHILD PARENT TAG>
```

Potete anche vedere che un tag che ha un attributo associato:

```
<TAG INFORMATION = VALUE>
```

```
<CHILD TAG>DATA</CLOSING CHILD TAG>
```

```
</CLOSING TAG>
```

Qualche volta , potreste vedere un tag con nessun dato associato ad esso. In questo caso sarebbe come questo ...

```
<prodnum/>
```

Qualche volta se non c'è informazione per uno specifico tag, il tag stesso potrebbe non esserci. Il vostro programma deve gestire queste

possibilità.

Così quando gestiamo i dati XML, iniziamo con il root tag (ndt contrassegno di radice) e analizziamo ciascun tag – cercando i dati che ci interessano. In alcuni casi, vogliamo tutto; in altri ci interessiamo solo di certi pezzi di informazioni.

Ora, andiamo a dare una occhiata alla prima chiamata e vediamo che valore rende indietro. Assumete che lo spettacolo che stiamo cercando sia Buffy the Vampire Slayer. La nostra chiamata per la ricerca dovrebbe assomigliare a questa:

```
http://services.tvrage.com/feeds/search.php?show=buffy
```

Il file XML restituito dovrebbe essere come questo:
<http://pastebin.com/Eh6ZtJ9N>.

Notate che io ho inserito le indentazioni per rendervi più facile la lettura. Ora spezziamo il file XML per vedere che cosa abbiamo veramente.

<Results> Questa è la RADICE dei dati XML. L'ultima linea del flusso che riceviamo dovrebbe essere `</Results>`. Fondamentalmente questo segna l'inizio e la fine del flusso XML. Questo potrebbe essere di zero risultati o di 50



risultati.

<show> Questo è il nodo genitore che dice "quello che segue (fino al tag di chiusura di show) è la informazione relativa ad un singolo show televisivo". Anche questo è terminato dal suo tag finale `</show>`. Qualsiasi cosa tra questi due tag dovrebbe essere considerato come un pezzo di valore dell'informazione dello show.

<showid>2930</show> Questo è il tag showid. Questo contiene il sid che dobbiamo usare per ottenere le informazioni dello show. In questo caso 2930.

<name>Buffy the Vampire Slayer</name> Questo è il nome dello show.

<link>...</link> Questo sarebbe il collegamento allo show stesso (o nel caso di un episodio, le informazioni sull'episodio) sul sito di TVRage.

<country>...</country> Il paese di origine dello show.

...
</show>
</Results>

Nel caso del nostro programma, siamo davvero interessati in soli due campi `<showid>` e `<name>`. Possiamo anche considerare di fare attenzione anche al campo `<started>`. Questo perché raramente recuperemo un solo insieme di dati, specialmente se non diamo il nome completo dello spettacolo. Per esempio, se siamo interessati allo spettacolo "The Big Bang Theory", e lo abbiamo cercato usando solo la stringa "Big Bang" potremmo ricevere venti o più insiemi di dati perché qualsiasi cosa che avesse lontanamente coinciso con "big" o "bang" sarebbe stato elencato. Comunque, se siamo interessati allo spettacolo "NCIS", e abbiamo fatto una ricerca, abbiamo ricevuto indietro molte risposte. Alcune che non ci saremmo aspettati. Non solo avremmo ottenuto "NCIS", "NCIS Los Angeles", "the real NCIS", ma anche "The Streets of San Francisco" e "Da Vinci's Inquest" e molti altri, dato che le lettere "N" "C" "I" "S" sono in tutte queste, quasi in questo ordine.

Una volta che conosciamo lo showid che vogliamo, quindi possiamo richiedere le informazioni dello spettacolo per quel ID. I dati sono simili ai dati che abbiamo appena ricevuto indietro nella risposta della ricerca, ma più dettagliati. Dunque, usando Buffy come nella nostra richiesta di esempio, qui, (prossima pagina, destra) trovate una abbreviata versione del file XML.

Potete vedere che la maggior parte dei dati è incluso nel flusso di risposta alla ricerca originale. Comunque, cose come il canale, il paese del canale, la data e l'ora della messa in onda sono specifiche a questo insieme di risposta.

Poi avremmo richiesto l'elenco degli episodi. Se lo spettacolo ha una sola stagione e se ha o ha avuto solo sei episodi, questo flusso potrebbe essere corto. Comunque, prendiamo il caso di uno dei miei spettacoli televisivi preferiti Doctor Who. Doctor Who è uno spettacolo britannico che nella sua forma originale è iniziato nel 1963, ed è proseguito per 26 stagioni ('serie' per i nostri amici in UK) fino al 1989. La sua prima stagione da sola aveva 42 episodi, mentre le altre stagioni/serie avevano circa 24 episodi. Potete vedere come si potrebbe avere un ENORME flusso da analizzare.

Quello che otteniamo dalla nostra

richiesta di elenco degli episodi è mostrato nella pagina seguente (ancora usando Buffy come esempio); sto per usare solo una parte del flusso in modo tale che voi abbiate una buona idea di che cosa viene restituito.

Così per ricapitolare, le informazioni di cui abbiamo davvero bisogno o desideriamo nella ricerca per showid del flusso del nome potrebbero essere

```
<showid>  
<name>  
<started>
```

Nel flusso di informazioni sullo spettacolo noi (normalmente) vogliamo...

```
<seasons>  
<started>  
<start date>  
<origin_country>  
<status>  
<genres>  
<runtime>  
<network>  
<airtime>  
<airday>  
<timezone>
```

e dal flusso della lista degli episodi...

```
<Season>  
<episode number>  
<season number>
```

```
<Showinfo>  
  <showid>2930</showid>  
  <showname>Buffy the Vampire Slayer</showname>  
  <showlink>http://tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer</showlink>  
  <seasons>7</seasons>  
  <started>1997</started>  
  <startdate>Mar/10/1997</startdate>  
  <ended>May/20/2003</ended>  
  <origin_country>US</origin_country>  
  <status>Canceled/Ended</status>  
  <classification>Scripted</classification>  
  <genres>  
    <genre>Action</genre>  
    <genre>Adventure</genre>  
    <genre>Comedy</genre>  
    <genre>Drama</genre>  
    <genre>Mystery</genre>  
    <genre>Sci-Fi</genre>  
  </genres>  
  <runtime>60</runtime>  
  <network country="US">UPN</network>  
  <airtime>20:00</airtime>  
  <airday>Tuesday</airday>  
  <timezone>GMT-5 -DST</timezone>  
  <akas>  
    <aka country="SE">Buffy & vampyrerna</aka>  
    <aka country="DE">Buffy - Im Bann der Dämonen</aka>  
    <aka country="NO">Buffy - Vampyrenes skrekk</aka>  
    <aka country="HU">Buffy a vámpírok réme</aka>  
    <aka country="FR">Buffy Contre les Vampires</aka>  
    <aka country="IT">Buffy l'Ammazza Vampiri</aka>  
    <aka country="PL">Buffy postrach wampirów</aka>  
    <aka country="BR">Buffy, a Caça-Vampiros</aka>  
    <aka country="PT">Buffy, a Caçadora de Vampiros</aka>  
    <aka country="ES">Buffy, Cazavampiros</aka>  
    <aka country="HR">Buffy, ubojica vampira</aka>  
    <aka country="FI">Buffy, vampyyrintappaja</aka>  
    <aka country="EE">Vampiiritapja Buffy</aka>  
    <aka country="IS">Vampírubaninn Buffy</aka>  
  </akas>  
</Showinfo>
```

```
<production number>  
<airdate>  
<link>  
<title>
```

Una parola sugli "avvisi". I dati del numero della stagione e del numero degli episodi non sono quello che voi potreste pensare come giusti. Nel caso dei dati da TVRage, il numero della stagione è il numero dell'episodio all'interno della stagione. Il numero dell'episodio è il numero per quell'episodio all'interno dell'intera vita della serie. Il numero di produzione è un numero che era usato internamente alla serie, che, per molte persone, significa poco se non niente.

Ora che abbiamo rinfrescato la nostra memoria sulle strutture dei file XML, e esaminato le chiamate API di TVRage, siamo pronti per iniziare a scrivere il nostro codice ma dobbiamo aspettare fino alla prossima volta.

Fino ad allora, godetevi le vacanze.



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.net.

```
<Show>  
  <name>Buffy the Vampire Slayer</name>  
  <totalseasons>7</totalseasons>  
  <Episodelist>  
    <Season no="1">  
      <episode>  
        <epnum>1</epnum>  
        <seasonnum>01</seasonnum>  
        <prodnum>4V01</prodnum>  
        <airdate>1997-03-10</airdate>  
        <link>http://www.tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer/episodes/28077</link>  
        <title>Welcome to the Hellmouth (1)</title>  
      </episode>  
      <episode>  
        <epnum>2</epnum>  
        <seasonnum>02</seasonnum>  
        <prodnum>4V02</prodnum>  
        <airdate>1997-03-10</airdate>  
        <link>http://www.tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer/episodes/28078</link>  
        <title>The Harvest (2)</title>  
      </episode>  
      <episode>  
        <epnum>3</epnum>  
        <seasonnum>03</seasonnum>  
        <prodnum>4V03</prodnum>  
        <airdate>1997-03-17</airdate>  
        <link>http://www.tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer/episodes/28079</link>  
        <title>Witch</title>  
      </episode>  
      ...  
    </Season>  
  </Episodelist>  
</Show>
```



Finora nella nostra serie su LibreOffice Base abbiamo progettato la struttura del database, creato le tabelle e definite le relative relazioni. Ora, dobbiamo pensare a come inserire i dati nelle tabelle e a collegarle tutte insieme. È possibile modificare le tabelle manualmente nella sezione tabelle del programma, ma il modo migliore è attraverso i formulari di inserimento. Verranno creati tre formulari: Autori, Media e Libri. Tratteremo prima i formulari per gli autori e media poiché sono i più facili. Il formulario per i libri metterà tutto insieme.

Creare i formulari Autori e Media

Selezionare Formulari dal pannello Database di sinistra. Si possono creare in due modi, attraverso la procedura guidata o tramite Vista Struttura. Utilizzeremo la procedura guidata per Autori e Media. Fare clic su Usa procedura guidata per la creazione dei formulari... nel pannello delle Attività. Questo avvierà la procedura

guidata. Nel primo passaggio, selezionare la tabella Autori dal menù a tendina e spostare Nome nei Campi da usare. Ciò viene effettuato selezionando il campo e usando i tasti freccia. Premere Avanti.

Il secondo passo si occupa dei formulari secondari, che non ci servono per il modulo Autori. Premere Avanti. Si noterà che i passi tre e quattro sono stati saltati poiché si occupano di impostare i formulari secondari. Questi non verranno utilizzati nell'implementazione del nostro database.

Il passo cinque ci chiede una disposizione per i campi. Poiché ne abbiamo solo uno, sceglieremo Tabellare. Selezionarla e premere Avanti.

Il sesto passo tratta l'uso del modulo. Vogliamo che visualizzi tutti i dati, quindi selezioniamo tutti i dati e premiamo Avanti.

Il settimo si occupa degli stili. Si possono selezionare differenti stili di formato per il proprio formulari. È possibile inoltre selezionare sia se

visualizzare i controlli senza i bordi che con i bordi in 3D oppure piani. Fare clic su Avanti.

Nel passo otto si assegna un nome al formulario, Autori, e si sceglie se modificarlo ulteriormente o usarlo. Dopo avergli dato il nome, premere Fine. Il nuovo modulo apparirà sullo schermo. Chiuderlo e salvare il lavoro.

Il formulario Media viene creato in modo simile, utilizzando però la tabella Media anziché quella Autori.

Creare il formulario Libri

Sebbene verrà usata la procedura guidata per creare il modulo Libri, sarà in seguito necessario modificarlo per aggiungerci la connessione ad Autori e Media. Procediamo nuovamente con la procedura guidata per la tabella Libri, aggiungendo i campi Titolo e Pubblicato. Si salteranno di nuovo i formulari secondari. Verranno poi aggiunti manualmente. Per la disposizione, si può usare sia In colonna - testo fisso in alto, che In colonna - testo fisso a sinistra. Io ho

usato il primo. Dopo avergli assegnato il nome Libri, nel passo otto, selezionare Modifica il formulario e premere Fine. Questa volta il modulo viene aperto in modifica. Verranno aggiunti due formulari secondari per creare una connessione con le tabelle Autori e Media.

Selezionare Navigatore formulario dalla barra degli strumenti in basso. Si aprirà una piccola finestra contenente gli elementi del modulo. Fare clic con il tasto destro su MainForm, poi Nuovo > Formulario. Un nuovo formulario si aggiunge alla lista. Poiché è già selezionato, basta iniziare a digitare per rinominarlo in ModuloAutori. Lo utilizzeremo per creare il collegamento alla tabella Autori tramite la tabella AutoriLibri. Fare clic con il tasto destro su ModuloAutori e selezionare Proprietà. Sulla scheda Dati, selezionare Tabella per Tipo di contenuto e AutoriLibri per Contenuto. Ora premere sul pulsante vicino a Collega da. Si apre una finestra per collegare i campi, da dove creare i collegamenti tra le



tabelle Libri e Autori. Selezionare LibroID sia sotto a Libri che sotto ad AutoriLibri. Premere OK e chiudere la finestra Proprietà modulo.

Creare un altro modulo secondario sotto MainForm chiamandolo ModuloMedia. Modificarne le proprietà impostando Tipo di contenuto con Tabella e Contenuto con LibriMedia. Premere il pulsante vicino a Collega da e selezionare LibroID sia sotto LibriMedia che sotto Libri. Fare clic su OK e chiudere la finestra Proprietà modulo.

Ora bisogna creare i controlli che conterranno gli autori e i media. Ricordarsi che si deve poterne selezionare più di uno, quindi una

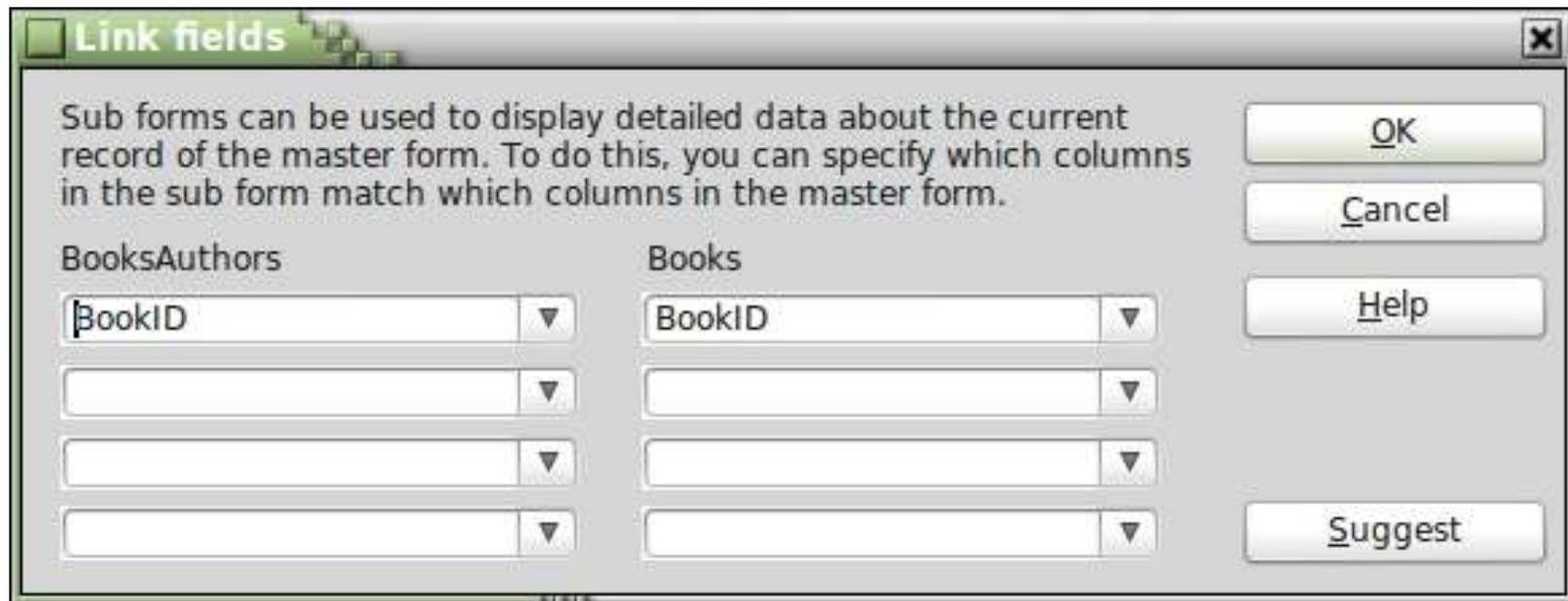


tabella è la scelta migliore per il controllo. Premere il pulsante Altri campi di controllo nel pannello degli strumenti a sinistra. Appare un'altra barra degli strumenti. Assicurarsi di aver selezionato ModuloAutori nel Navigatore formulario. Premere il pulsante Campo di controllo tabella nella barra degli strumenti Altri campi di controllo. Disegnare la tabella nella pagina, sotto le due caselle di testo per titolo e pubblicato. Fare clic con il tasto destro nella sezione alta della tabella e selezionare Inserisci colonna > Casella di riepilogo. Fare clic con il tasto destro sulla nuova colonna creata e selezionare Colonna. Questo farà apparire le

proprietà della casella di riepilogo. Sulla scheda Generale, cambiare il nome in Autori. Passare poi alla scheda Dati. Selezionare AutoreID in Campo di dati. Ciò dice a Base di mettere in relazione questo campo con AutoreID della tabella AutoriLibri. Selezionare Sql in Tipo del contenuto della lista. In Contenuto elenco scriveremo un breve dichiarazione SQL per riempire la casella di riepilogo con i nomi della tabella Autori. È possibile premere la freccia in basso per ottenere una piccola casella di modifica del testo, in cui lavorare. La dichiarazione SQL è: `SELECT "Nome", "AutoriID" FROM "Autori"`.



Questa dichiarazione selezionerà tutti i campi della tabella Autori. Impostare Campo collegato a 1, che seleziona quale campo riempirà la casella di riepilogo. Poiché è

selezionato il campo Nome per primo, il campo collegato a 1 riempirà la casella con i dati di tale campo. Chiudere la finestra proprietà e salvare il lavoro.

Il controllo per Media verrà creato nello stesso modo usato per Autori. Selezionare il ModuloMedia nel Navigatore formulario. Disegnare la tabella di controllo a destra dei controlli Titolo e Pubblicato e crearci una colonna. Aprire le proprietà della colonna e cambiarne il nome in Media. Impostare MediaID in Campo di dati e Sql in Tipo del contenuto della lista. La dichiarazione SQL per Contenuto elenco è:

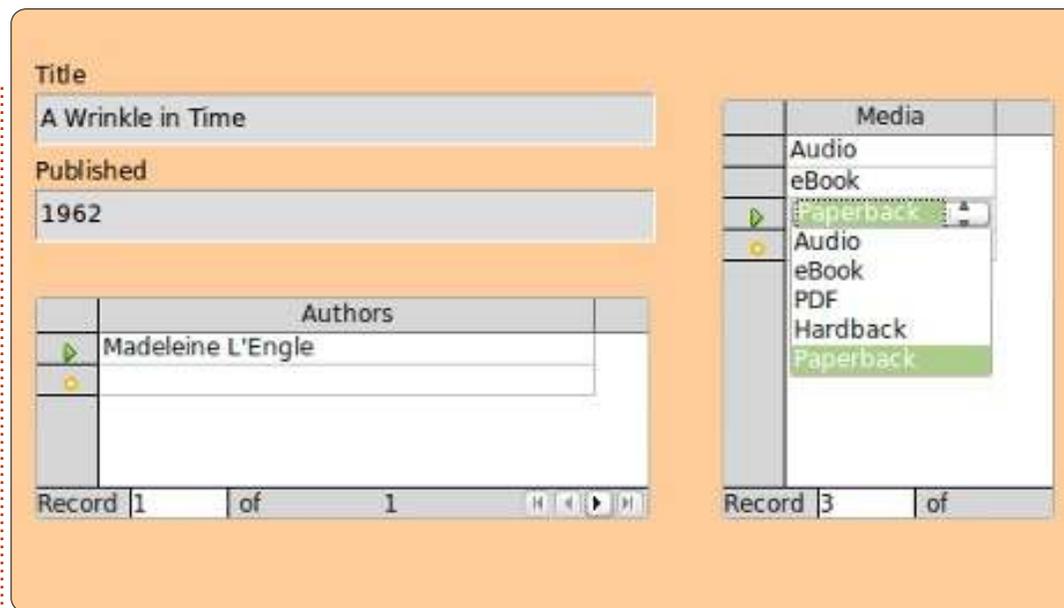
```
SELECT "Tipo", "MediaID" FROM "Media".
```

Impostare Campo collegato a 1.

Abbiamo finito con i moduli. Salviamo e chiudiamo

Usare i moduli

I moduli Autori e Media sono facili da usare. Basta selezionare una riga vuota e digitarci dentro il nome o il tipo. Si vorranno aggiungere i propri autori e tipi prima di utilizzare il



formulario Libri. Il formulario Libri è altrettanto facile da usare. Inserire il Titolo e l'anno di pubblicazione (o Sconosciuto se non lo si conosce). Le tabelle Autori e Media forniscono una lista dalla quale selezionare l'autore e il tipo di media. Notare che se ne possono selezionare più di uno. Per creare un nuovo record, premere il pulsante nuovo record o Avanti nella barra degli strumenti del controllo dei moduli.

Abbiamo ora un metodo di lavoro per inserire i dati nel database. Sebbene funzioni, c'è uno svantaggio in questa impostazione. Se ci accorgiamo di aver bisogno di un autore o di un tipo di media che non è presente, dobbiamo chiudere il

modulo libri e aprire quello autori o media. In un prossimo How-to tenteremo di superare questo inconveniente.

La prossima volta creeremo una interrogazione e una presentazione per estrarre le informazioni dal database.



La storia lavorativa, di programmazione e informatica di **Elmer Perry** include un Apple IIE, con alcuni Amiga, un generoso aiuto di DOS e Windows e una spolverata di Unix, il tutto ben mescolato con Linux e Ubuntu.



Il Podcast Ubuntu copre tutte le ultime notizie e novità che si presentano agli utenti di Ubuntu Linux e ai fan del software libero in generale. La rassegna è rivolta tanto all'utente più fresco quanto al programmatore più esperto. Le nostre discussioni riguardano lo sviluppo di Ubuntu ma non sono eccessivamente tecniche. Siamo abbastanza fortunati da avere qualche gradito ospite nello show a passarci novità di prima mano sugli ultimi eccitanti sviluppi a cui stanno lavorando, in modo comprensibile a tutti! Parliamo inoltre della comunità Ubuntu e di cosa le interessa. Lo show è offerto dai membri della comunità Ubuntu Linux del Regno Unito. Ed essendo coperta dal Codice di condotta di Ubuntu è adatta a tutti. Lo show è trasmesso live ogni due settimane il martedì sera (ora inglese) ed è disponibile per il download il giorno seguente.

podcast.ubuntu-uk.org



Come alcuni ricorderanno, l'Asus eeePC modello 701 è stato uno dei precursori del movimento netbook.

Tuttavia non era noto per la velocità persino quando è uscito nel 2007: un Celeron 900 MHz (con velocità di clock fino a 600 MHz), 512 MB o 1 GB di RAM e 4 GB di disco rigido interno basato su memoria flash non erano specifiche impressionanti. Lo schermo da 7" era minuscolo per un computer portatile di qualsiasi standard e ancora di più al giorno d'oggi quando molti tablet offrono uno schermo con maggiore superficie. La durata della batteria, circa 2 ore quando è nuova, potrebbe essere un altro problema.

Comunque, sembra un peccato buttare via tale equipaggiamento, soprattutto quando si è in presenza di una struttura fisicamente più robusta rispetto a molti altri netbook grazie ad un guscio esterno di plastica dura e un disco rigido senza parti in movimento. Ma si può utilizzare una versione recente del nostro sistema operativo preferito a velocità credibile? La risposta è decisamente "sì!", anche se l'installazione ha bisogno di un po' di (leggeri) aggiustamenti. Per ulteriori

spiegazioni, continuate a leggere.

Dal momento che l'eeePC non ha un lettore CD è necessario utilizzare una chiavetta di memoria USB o un'unità CD esterna per installare Ubuntu, la chiavetta USB è l'opzione migliore per la sua velocità. Il tasto Esc ci dà accesso al menu di avvio in cui la maggior parte delle unità esterne USB sono facilmente riconosciute dal BIOS del computer. Il programma di

installazione di Ubuntu si avvia piacevolmente sia in modalità live CD sia dallo stesso programma di installazione. La modalità live CD è in realtà migliore per il nostro uso dal momento che, a un certo punto, sarà necessario accedere a un terminale.

Primo ostacolo: il disco da 4 GB è piccolo!

La prima difficoltà che si incontrerà è che il programma di installazione si lamenta delle dimensioni del disco rigido: pensa che 4 GB sia troppo poco e si arresterà. Ovviamente questo non è affatto vero, poiché una installazione standard di Ubuntu 12.10 versione a 32 bit occupa solo circa 2,5 GB. Quindi ci entra, anche se non rimarrà molto spazio per i documenti dell'utente.

Questa stranezza del programma di installazione può essere facilmente elusa: basta collegare un disco rigido esterno durante l'installazione, con abbastanza spazio libero per soddisfare il programma di installazione. Non sembra notare che si sta installando Ubuntu sull'unità interna da 4 GB, mentre lo spazio libero è in realtà su un'altra unità. Infatti se la nostra chiavetta di memoria è abbastanza grande, non è nemmeno necessario il disco rigido esterno per convincere il programma di installazione del sufficiente spazio libero disponibile.

Si faccia attenzione, però, di prendere nota delle identificazioni delle unità, se si tenta questa



procedura. Il disco interno da 4 GB dovrebbe essere /dev/sda, mentre la chiavetta USB o il lettore CD da cui parte l'avvio è /dev/sdb e un disco rigido esterno ulteriore (se presente) dovrebbe essere /dev/sdc.

Assicuratevi che l'installazione stia avvenendo su /dev/sda e che anche il bootloader prenda posto sullo stesso disco.

Le unità esterne possono essere rimosse al termine dell'installazione.

Impostare la swap

Anche se sono abbastanza fortunato nel possedere la versione da 1 GB di RAM, altri proprietari potrebbero non esserlo e bloccarsi a causa dei 512 MB. Questa non è sufficiente per eseguire il programma di installazione di sistema, quindi un po' di spazio di swap aiuta. Lo imposteremo correttamente appena partito l'ambiente Live CD e prima di avviare il programma di installazione.

Prima di tutto, possiamo utilizzare un terminale o il comando grafico gnome-disks per creare la partizione /dev/sda. Riservare circa 3,5 GB per /dev/sda1 (partizione di tipo 0x83, Linux) e le restanti 320 MB per /dev/sda2 (partizione di tipo 0x82,

linux swap) sembra una scelta ragionevole. E sì è vero, 4 GB è una capacità puramente teorica che si riduce notevolmente nella pratica.

Una volta che /dev/sda è partizionato, siamo in grado di avviare la swap all'interno di un terminale con i seguenti comandi:

```
sudo mkswap /dev/sda2
```

```
sudo swapon /dev/sda2
```

Ora, rimanendo in modalità terminale, è possibile eseguire il comando:

```
free -m
```

che ci mostra sia la quantità di RAM fisica (la riga che inizia con "Mem:"), e la quantità di memoria virtuale (che inizia con "Swap:"). Se la swap è attivata correttamente, questa ultima riga dovrebbe indicare circa 314 MB disponibili. Possiamo ora procedere ad avviare il programma di installazione.

Lo schermo piccolo ha bisogno di più spazio

Una volta avviato il processo di installazione, noteremo subito che i pulsanti nella parte inferiore della finestra di installazione non sono in vista. Lo schermo del eeePC è semplicemente troppo piccolo, a

800x480 pixel. Nella maggior parte dei passaggi, questo non è un problema, basta premere invio ed è sufficiente per continuare verso la fase successiva.

Tuttavia, in alcune schermate, potremmo aver bisogno di vedere effettivamente i pulsanti. Così quando abbiamo bisogno di spostare la finestra di installazione in una posizione diversa sullo schermo possiamo premere il tasto Alt, usando il mouse per trascinare la finestra, prendendola da un qualsiasi punto, non solo dalla barra della finestra in alto.

Un'altra possibilità sarebbe quella di collegare un monitor esterno solo per l'installazione, anche se le cose possono diventare un po' scomode se non siete abituati a gestire configurazioni con più monitor. La dimensione di 800x480 pixel è quella che avremo durante il normale utilizzo quindi tanto vale abituarsi a essa e muovere le finestre.

Che dire dell'usabilità?

Una volta terminato il programma di installazione, riavviare (rimuovendo la chiavetta di memoria e l'eventuale hard disk esterno). I tempi di avvio



HOWTO - INSTALLARE 12.10 IN UN EEE PC

sarebbero potuti essere ridotti se il costruttore avesse usato un altro hard disk interno e un'altra connessione. Il controller della memoria flash incluso nel eeePC (un Siliconmotion SM223AC) è collegato all'interfaccia parallela della scheda madre ATA e configurato con una connessione piuttosto lenta UDMA/66. Secondo il produttore, questo hard-disk di tipo flash consente una velocità in lettura di 50-55 MB/s, un po' meno rispetto ai 100 MB/s (laptop) o 140 MB/s (desktop) tipici dei moderni dischi a piatti, o dei più di 300 MB/s di velocità in lettura permessa dalle più recenti unità a stato solido. Quindi, tutto considerato, la procedura di avvio non è troppo lunga in Ubuntu 12.10 con un tempo di attesa 65 secondi per avere pronto un desktop utilizzabile.

Ora il lato positivo, le prestazioni grafiche risultano più che soddisfacenti. Il controller integrato Intel 915 è molto ben supportato sotto Linux e lo schermo stesso ha una immagine bella e nitida. Anche la finitura opaca dello schermo non è male. In ogni caso gli effetti grafici di Unity (Dash lenses, il cambio di spazi di lavoro ...) funzionano abbastanza bene anche se, come ci si poteva aspettare, un po' più lentamente che su un desktop con una scheda grafica dedicata.

Come prima, manca spazio nello schermo da 7" e alcuni elementi potrebbero non essere visibili. Per fortuna le parti più importanti sono in alto a sinistra e facilmente accessibili; complimenti quindi per questo, a tutto il team Unity.

Ora il lato meno roseo delle cose. La debole CPU può dare un po' di fastidio. La latenza tra il clic su un'icona e il risultato è la norma, soprattutto quando il computer è piuttosto pieno di varie applicazioni che girano tutte contemporaneamente. In tali situazioni si dovrebbe anche essere pronti ad interpretare il lamento

proveniente dalla (piccola) ventola interna. Detto questo, la navigazione o un lavoro di presentazione può avvenire con zero problemi e la stabilità è buona come ci si poteva aspettare dalla nostra distribuzione preferita.

La connettività wireless non è la qualità più rilevante dell'eeePC. Le sue antenne corte e poste in una posizione contorta probabilmente non aiutano ad acquisire un segnale forte, per cui la ricezione a volte può dipendere da come si tiene l'unità, allungando le braccia e assumendo posizioni interessanti, mentre si è a caccia della migliore ricezione, che comunque risulta sempre lenta e frammentata.

Tuttavia, se ci si trova nelle immediate vicinanze di un punto di accesso, si può sperare di navigare sul web con una certa fluidità. Il tasto F11 può essere utile per espandere la finestra del browser fino ad occupare l'intero schermo.

Se il wireless è una condizione imprescindibile per voi, può essere più comodo utilizzare un'unità wireless esterna (USB). In tal caso è meglio evitare di caricare i driver della scheda interna Atheros in fase di boot, per assicurarsi che Network Manager non confonda quale scheda utilizzare. Per fare ciò, in qualità di root o con l'uso del comando sudo, aggiungere un file chiamato /etc/modprobe.d/blacklist-custom.conf alla configurazione, con il seguente contenuto:

```
blacklist ath
```

```
blacklist ath5k
```

Sarà quindi necessario riavviare il sistema. Questo file può sempre essere rimosso se o quando si volesse riattivare la Wifi interna.

Nel complesso, usando questo netbook come macchina di produzione non è un disastro completo. Tutto l'hardware è riconosciuto e correttamente configurato





direttamente dall'inizio senza bisogno di smanettare con i driver. Lo schermo è migliore per gli occhi di quello che ci si poteva aspettare dalla sua dimensione e la macchina è in genere abbastanza reattiva per farci effettivamente un po' di lavoro. Anche digitando per tanto tempo, risulta confortevole, anche se la dimensione dei tasti risulta un po' piccola.

Ciò che colpisce è il fatto che un netbook di cinque anni, progettato con tutti i compromessi di velocità e altre caratteristiche che erano sia accettabili sia necessarie in quel momento, è ancora in grado di eseguire una distribuzione Ubuntu più recente e più grande. Credo che

questo la dica lunga sia sulla macchina stessa che sul sistema operativo. E se tutto questo significa un computer in meno che finisce in una discarica prima che il suo tempo sia davvero finito, allora tanto meglio.



Alan insegna informatica alla Escola Andorrana de Batxillerat (sucole superiori). Tiene corsi su GNU/Linux all'università di Andorra e attualmente insegna amministrazione di sistemi GNU/Linux all'Università Libera di Catalunya (UOC).

16x16 SUDOKU

I numeri da 0 a 9 e le lettere da A a F devono essere inserite all'interno della griglia 16x16 in modo che ogni riga, ogni colonna, e ogni box 4x4 contenga un solo 0 - 9 e A - F

						D	8	1		5		B	7		
C		B	6	9		5	2	3		F	E	A			
E			8	7						6	B	2		5	
	F	5			8	1		7					0	6	
8	2	1		E				5			D		F	A	
	0	F			5					9		7			
B							A	E				5		0	2
7	5		9	2		3	6	B	F						E
	8					4	0	6	B		7	3		9	5
A	B		0				5	1							7
			F		B					0			8	C	
	3	7		C			1				2		A	B	D
	E	9					C		3	D			5	2	
	C		7	4	1						6	E			0
			2	5	E		9	0	7		1	8	6		C
	6	D		A		8	3		9						

Le soluzioni sono nella terz'ultima pagina.

I giochi sono copyright, e gentilmente forniti da, **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com



HOW-TO

Scritto da Nicholas Kopakakis



Blender - Parte 1

E piuttosto bislacco iniziare un articolo con un link per Youtube, ma penso che se vi piacerà ciò che visualizzerete, amerete anche tutti i rimanenti tutorial come questo.

Sentitevi liberi di seguire il collegamento qui sotto e di tornare qui tra circa 15 minuti, ripetendo la procedura per il numero delle volte che vi aggrada:

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

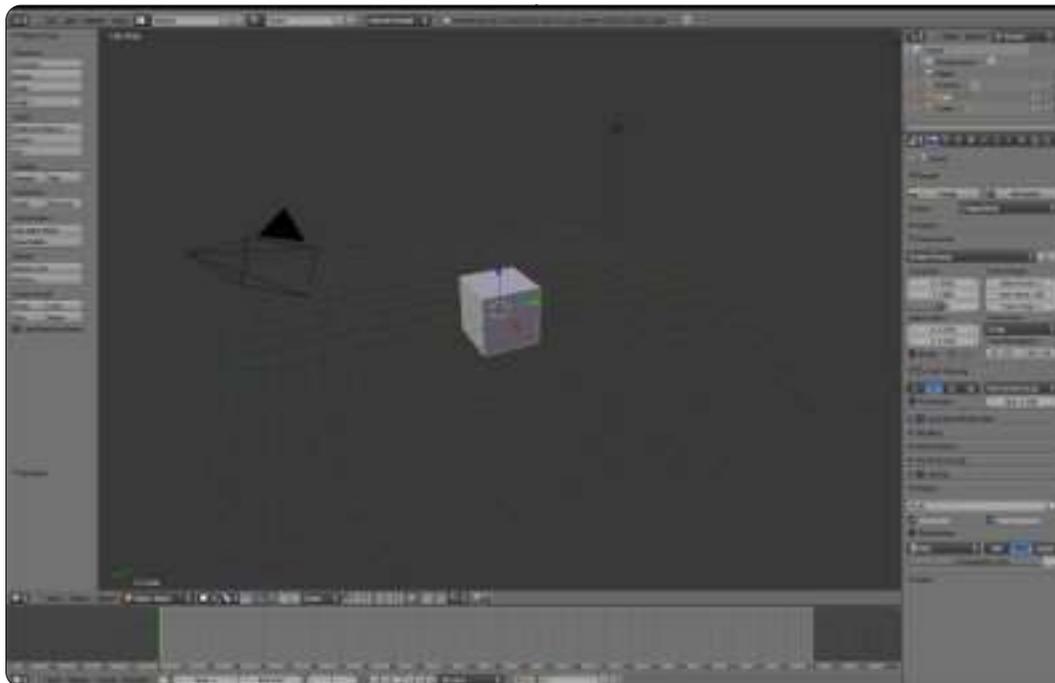
Sintel (www.sintel.org) non è la ragione per la quale ho cominciato a pasticciare con Blender, ma ritengo che se non l'avessi fatto fino a quel momento, avrei certamente "intrapreso il mio viaggio" subito dopo.

Quindi, parliamo di Blender (www.blender.org), il programma che è dietro Sintel e molte animazioni simili (di fatto Blender è dietro molte questioni che riguardano il 3D). Blender è disponibile per Linux, Windows, Mac OS X e FreeBSD (sia per sistemi 32-bit che per 64-bit).

Quando è stato scritto questo articolo la più recente versione era la

2.64, ma noi lavoreremo con la 2.62 che potrete trovare nei repository di Ubuntu. Se non l'avete ancora installata, procedete e installatela dal repository.

In questi tutorial useremo un mouse a 3 tasti e una tastiera con tastierino numerico. Blender presume che li abbiate entrambi. Ma, se non fosse così, potete cambiare tali impostazioni andando in File>User Preferences. Selezionate la scheda Input e, sulla sinistra, mettete la spunta su Emulate 3 Button Mouse e Emulate Numpad.



Vi troverete innanzi ad una schermata di caricamento che mostra nell'angolo in alto a destra la versione di Blender e alcuni link. Per ora ignorateli e premete qualsiasi pulsante del mouse in un punto fuori da tale area.

Se siete nuovi ai programmi di animazione 3D, non disperate. Concedetegli un po' di tempo e ci farete l'abitudine: provare, sperimentare e provare ancora sono i soli tre modi per eccellere in Blender. Se avete dimestichezza con programmi simili (Maya, 3DS, Max, ecc), troverete qualcosa

di diverso ma la filosofia principale rimane la stessa.

Quindi, siamo in Blender e vediamo l'editor 3D view, qualche pulsante sulla sinistra, qualche pulsante e dei numeri sulla destra e una linea temporale in basso. Lavorare in Blender significa soprattutto "lavorare sul 3D view modifier".

Lavorare con Blender implica modellare, animare, illuminare, comporre, dare texture (useremo tutti i modificatori), ma il 3D view modifier (o finestra della Vista 3D) è il posto dove viene sempre visualizzata ogni modifica.

L'editor Vista 3D è la grande finestra al centro del nostro schermo. Potete osservare al suo interno un cubo, una videocamera e una luce.

Premete F12.

Cosa succede? Beh, avete già renderizzato la vostra prima scena su Blender!

SUGGERIMENTO: Potete ispezionare le immagini renderizzate in precedenza premendo in qualunque momento F11.

Premendolo ancora tornerete all'editor della vista 3D.

Muovete il mouse sull'immagine e premete Esc o F11 per uscire dalla finestra con l'immagine renderizzata e tornare al 3D View Modifier.

Ciò di cui necessitate per avere una scena completa è un dispositivo di ripresa (la videocamera), un soggetto da immortalare (il cubo) e alcune luci.

Ora focalizziamo la nostra attenzione sulla barra sotto la finestra Vista 3D, chiamata Header (e illustrata in basso).



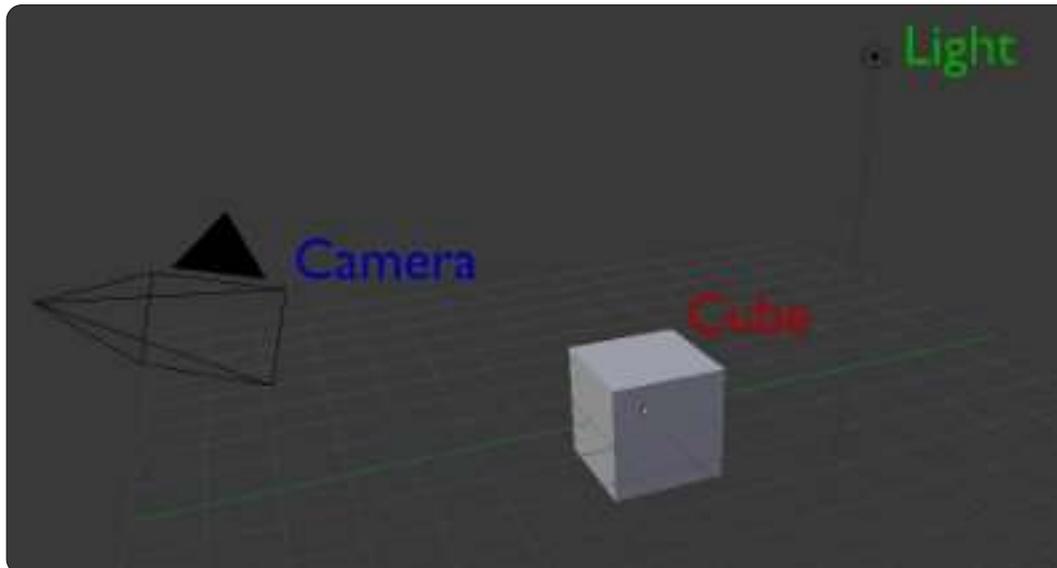
Notiamo la piccola scatola (qui a fianco) che si trova dalla parte sinistra. È il selettore del tipo di modificatore.

Fare clic con il TSM (Tasto Sinistro del Mouse) sulla piccola scatola 3D per cambiarne la modalità d'azione.

Dalla lista, selezionate Python Console (la prima voce in alto).

Hey! Dov'è finita la mia scatola?

Non abbiate paura, il vostro cubo è sempre là dove lo avete lasciato. Dallo



stesso menu selezionate 3D View. Voilà! La vostra scatola è lì. Vedete?

In Blender, potete cambiare ogni finestra in ogni tipo di modificatore che volete. Sarà una caratteristica molto utile in futuro, quando vorremo essere più produttivi. Andate avanti e trovate le altre quattro intestazioni di finestra sul vostro schermo (ce ne sono cinque in tutto).

Notate che ogni finestra ha diverse intestazioni con diverse opzioni, e ogni volta che cambierete il modificatore, l'intestazione cambierà di pari passo.

Adesso cambiate ogni modificatore in

info (l'intestazione in alto nello schermo è già su info, quindi non dovete cambiarla).

In qualunque momento, premete File>New nell'intestazione info per ricaricare le impostazioni predefinite.

OK. Iniziamo un nuovo progetto. Premete File>New nell'intestazione info.

Tutto è tornato al proprio posto.

Muovete il mouse nella finestra dell'editor di vista 3D e premete il TCM (Tasto Centrale del Mouse) mentre spostate il cursore alla rinfusa. State ruotando la vista. Muovendo la rotellina del mouse in su e in giù invece farete

degli zoom in avvicinamento o allontanamento.

Alt+Shift+Rotellina del Mouse si usa per ruotare la vista su e giù.

Alt+Control+Rotellina del Mouse ruota la vista a destra e a sinistra.

Potete anche fare una panoramica (pan) della vista. Shift+TCM si usa per effettuare il pan, Shift+Rotellina del mouse per andare su e giù o Control+Rotellina del mouse per andare a destra e sinistra.

Potete ingrandire o rimpicciolire anche senza usare la rotellina del mouse. Usate Control+TCM, muovendo in alto (per ingrandire) o in basso (per rimpicciolire).

È abbastanza per oggi con le rotazioni e il pan. Vediamo come selezionare!

Iniziate un nuovo progetto: File>New. Come predefinito quando cominciate un nuovo progetto, il cubo è selezionato (l'indicatore di cosa è selezionato sono gli spigoli del cubo illuminati d'arancione).

Adesso premete il tasto A. Deselezionerete il cubo (e nulla sarà più



illuminato nella scena).

Premendo A di nuovo, selezionerete tutti gli oggetti nella schermata: il cubo, la videocamera e le luci. Premete ancora A per deselegionare ogni cosa.

Ora premete il TDM (Tasto Destro del Mouse) sul cubo. Avete selezionato il cubo e ora è in evidenza.

Clic con il TDM sulla luce. Avete ora selezionato la luce e contemporaneamente deselegionato il cubo.

Premete A per rimuovere dalla selezione la luce.

Selezione con Shift

Premete il TDM sulla luce e quindi premete Shift+TDM sul cubo. Avete selezionato la luce E il cubo (notate i bordi della luce che danno più sul rosso).

Adesso premete Shift+TDM sulla videocamera (notate ancora gli spigoli rossi). Questa è la selezione d'insieme, ossia avete aggiunto la videocamera alla selezione precedente.

Usate la combinazione Shift+TDM sul cubo.

I bordi rossicci diventano arancioni.

Shift+TDM ancora sul cubo per deselegionarlo. Adesso avrete in selezione la videocamera e la luce. Premete A per deselegionare ogni oggetto.

Adesso, usando il TCM, ruotate la vista, in modo da vedere tutti e tre gli oggetti, e deselegionateli tutti con il tasto A (potreste anche caricare una scena tutta nuova selezionando File>New o Control+N, e sul nuovo progetto premere A per deselegionare il cubo).

Strumento di selezione Riquadro

Prendendo per certo il fatto che abbiate caricato un nuovo progetto o che abbiate una vista simile, muovete il mouse sopra a destra della luce e premete il tasto B. Compare una croce. Adesso tenete premuto il TSM e trascinate il mouse in basso a sinistra in modo che il Riquadro selezioni tutti e tre gli oggetti.

Mitico! È tutto selezionato in un modo differente e più rapido rispetto alla selezione con Shift+TDM. Premete A di nuovo per annullare la selezione.

Strumento di selezione Cerchio

Premete C e apparirà un cerchio.

La selezione Cerchio lavora in modo cumulativo, come avviene premendo il tasto Shift per selezionare, quindi fare clic col TSM sul cubo aggiungerà il cubo alla selezione.

Muovendo la rotellina del mouse su e giù, potrete aggiustare il raggio del cerchio rendendo la selezione più precisa o più generica.

Ricordate, ogni volta che premete il TSM aggiungete l'oggetto alla selezione corrente.

Premete il TCM per rimuovere oggetti dalla selezione.

Premete ESC per uscire dalla modalità selezione.

Strumento di selezione Lazo

Premete e tenete premuti Control+TSM e trascinate il mouse per fissare dei bordi attorno ad un oggetto. Potete selezionare più oggetti in maniera più accurata rispetto allo strumento di selezione Riquadro.

Potete aggiungere oggetti alla

selezione con la combinazione Control+TSM, e potete sottrarre degli oggetti dalla selezione con l'aggiunta del tasto Shift alla combinazione: Control+Shift+TSM. Tenete premuto Control+Shift+TSM e sottraete degli oggetti dalla selezione.

Andate su File>New o premete Control+N. Avviate un nuovo progetto.

Fate pratica, esperimenti e PRATICA! Ruotate le viste, pan sulla schermata, ingrandimenti, rimpicciolimenti, selezioni multiple e deselegioni.

Il prossimo mese, creeremo davvero qualcosa.

Andate su http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=R6MlUcmOul8

Godetevi "Tears of Steel" (www.tearsofsteel.org) della Blender Foundation.



Nicholas Nicholas vive e lavora in Grecia. Lavora per una casa di post-produzione (pubblicità-film) da diversi anni. Tre mesi fa è migrato su Ubuntu perché "renderizza più velocemente". Blender ha trovato lui due anni fa.



HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 8

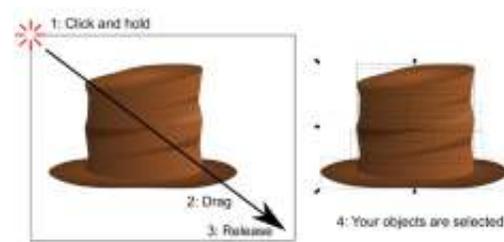
Se state seguendo questa serie dall'inizio adesso dovrete essere del tutto a vostro agio con ellissi, rettangoli e stelle. Dovreste essere in grado di costruire dei tracciati piuttosto complessi usando le operazioni Booleane, poi manipolarle con lo strumento Nodi. Sapete dare colori, gradienti e temi ai vostri oggetti, come anche applicare delimitatori, spessori e margini diversi ai loro contorni. In breve avete un insieme di strumenti sufficiente a creare disegni piuttosto complessi, se vorrete. In questa puntata esamineremo i modi di gestire questa complessità.

Mentre in un disegno aumenta la quantità degli oggetti, diventa sempre meno probabile che sia accettabile il manipolarli uno alla volta. Se volete scalare o ruotare il cappello del nostro pupazzo di neve, per esempio, ben presto diverrete frustrati se dovete prima manipolare il bordo, poi il lato, dopo la cima; e questo senza considerare le ombre e i riflessi che abbiamo aggiunto l'ultima volta. Un approccio di gran lunga migliore è selezionare tutte le

parti ed eseguire le vostre operazioni su di loro simultaneamente.

La volta scorsa avete imparato come selezionare due oggetti alla volta tenendo premuto MAIUSC mentre fate clic sul secondo. Se continuate a premere MAIUSC mentre fate clic su altri oggetti, ciascuno sarà aggiunto alla selezione. Premendolo mentre fare clic su un oggetto già selezionato lo rimuoverà dalla selezione. Questo approccio è utile quando volete selezionare solo alcuni oggetti o se essi sono considerevolmente distanziati con altri oggetti in mezzo.

Nel caso del nostro cappello, comunque, vi è un modo molto migliore. Gli oggetti sono raggruppati insieme strettamente il che rende facile trascinare semplicemente attorno a loro una casella di selezione come segue: fate clic e tenete premuto su un'area vuota della tela, poi trascinate il mouse in diagonale lontano dal punto di inizio. Vedrete un rettangolo, la casella di selezione, che segue il puntatore del mouse. Quando rilasciate il pulsante,

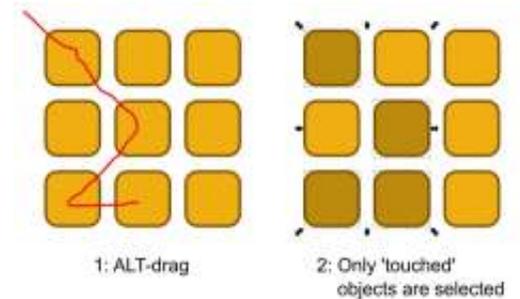


qualunque cosa dentro il rettangolo sarà selezionata.

Sfortunatamente sulla tela non c'è sempre un'area vuota nelle vicinanze. Nel caso del nostro cappello se è sul posto sopra il pupazzo di neve allora avrete probabilmente fra i piedi il rettangolo di sfondo. Se cercate di trascinare una casella di selezione iniziando su un altro oggetto finirete invece per spostare quell'altro oggetto. La risposta è tenere premuto MAIUSC mentre iniziate a trascinare il mouse, il che eviterà ad Inkscape di selezionare l'oggetto su cui avete iniziato. Ricordate MAIUSC+clic aggiungerà alla vostra selezione (o rimuoverà da essa) ma MAIUSC+trascinamento eviterà che sia aggiunto l'oggetto su cui si è fatto clic.

Con una casella di selezione, una limitazione è che essa selezionerà

soltanto oggetti che sono inclusi interamente dentro la casella. Ciò può essere un problema se avete fatto uno zoom proprio dentro, o i vostri oggetti sono troppo vicini e volete selezionare solo alcuni di loro. In questi casi potete usare la modalità di Inkscape 'selezione col tocco': tenete premuto il tasto ALT mentre fate clic e trascinate intorno il mouse, disegnando una linea rossa mentre procedete. Quando rilasciate il pulsante del mouse qualunque oggetto che sarà toccato dalla linea



rossa verrà selezionato. Se volete aggiungere alla selezione esistente, tenete premuto anche MAIUSC.

Su molti sistemi Linux scoprirete rapidamente un problemino se cercate di usare ALT-trascinamento per la modalità selezione col tocco: spesso i gestori di finestre usano

ALT-trascinamento come modo per spostare in giro la finestra senza dover trascinare la barra del titolo, il che evita che ALT-trascinamento funzioni in Inkscape. Vi sono tre modi di occuparsi questa limitazione:

- Disabilitare l'opzione ALT-trascinamento nelle preferenze del vostro gestore di finestre. Ciò non è sempre facile da fare e di solito avrà l'effetto collaterale di disabilitarlo per tutte le finestre da tutte le applicazioni, non solo da Inkscape.
- Tenere premuto il tasto SUPER (così viene teoricamente chiamato nel mondo Linux ma probabilmente lo conoscete meglio come tasto WINDOWS) in aggiunta a ALT o MAIUSC-ALT.
- Iniziare a trascinare o MAIUSC-trascinamento mentre state trascinando una casella di selezione, poi premere ALT per cambiare alla modalità selezione col tocco durante il processo. Potete premere e rilasciare ALT tanto spesso quanto volete durante questo processo; è soltanto quando il pulsante del mouse viene rilasciato che Inkscape controllerà per determinare se usare la casella di selezione o la modalità selezione col tocco.

Con parecchi oggetti selezionati, è il momento di combinarli in un 'gruppo' usando l'icona della barra degli strumenti, la scorciatoia CTRL-G o selezionando la voce del menù Object>Group. Adesso potete spostare, scalare, deformare e ruotare tutti gli oggetti come se fossero un singolo oggetto. Questo rende facile combinare le forme separate che fanno una singola entità, come il cappello del nostro pupazzo di neve. Potete anche creare un gruppo che contenga un solo oggetto ma di solito il raggruppamento viene utilizzato per rendere più facile lavorare con



parecchi oggetti che formano una singola parte della vostra immagine.

Spesso vorrete modificare un oggetto che è nel vostro gruppo. Un approccio è selezionare il gruppo, poi usare Object>Ungroup (CTRL-MAIUSC-G) o il pulsante Ungroup sulla barra degli strumenti (mostrato a sinistra) per scomporre il gruppo nelle sue parti costituenti. Dopo aver modificato il vostro oggetto potete raggrupparli di nuovo. Di solito è vantaggioso modificare un oggetto senza la trafila di dividere e poi riunire dopo, così Inkscape vi permette di 'influenzare' un gruppo per lavorare direttamente coi suoi



contenuti. Il modo più veloce di influenzare un gruppo è semplicemente fare doppio clic su di esso, sebbene vi sia un'opzione in fondo al menù contestuale del tasto destro per 'Enter Group #g20'. Inkscape assegna un identificatore unico a un gruppo, così questa voce di menù sarà leggermente diversa per ciascuno di loro.

Una volta che avete influenzato un gruppo sarete liberi di modificare individualmente i suoi contenuti. La barra di stato vi mostrerà quando siete dentro un gruppo piazzando temporaneamente il suo ID nel pop-up dei livelli, a destra delle impostazioni riempimento contorno e opacità (mostrati sopra).

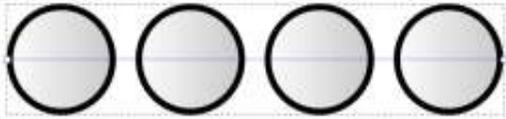
Avendo inserito un gruppo, qualunque oggetto che incolliate dagli appunti sarà aggiunto ai contenuti di quel gruppo, come lo sarà qualunque nuovo oggetto create. Vi sono vari modi di uscire da un gruppo ma il più comune è semplicemente selezionare un oggetto che sia all'esterno del gruppo. Potete anche fare doppio clic su un'area vuota della tela se non volete selezionare qualcos'altro o

selezionare 'Go to Parent' dal menù contestuale.

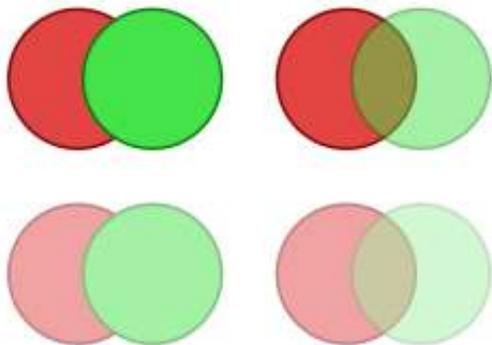
In aggiunta a spostare e trasformare un gruppo, potete anche aggiustare le sue impostazioni riempimento e contorno. Impostare riempimento e contorno applicherà questi valori ad ogni oggetto nel gruppo, come lo farà un cambiamento alla larghezza del contorno. Sfortunatamente nessuno degli altri attributi di stile della linea può essere sistemato così, quindi se volete che tutti gli oggetti nel vostro gruppo abbiano un contorno tratteggiato avrete bisogno di influenzare il gruppo e di sistemare ciascuno individualmente.

Impostare un colore uniforme per il riempimento e contorno di un gruppo fa esattamente ciò che potreste aspettarvi. Ma provate a impostare un gradiente o un motivo per l'intero gruppo e potreste rimanere un po' sorpresi del risultato. Supponete di volere applicare un gradiente dal bianco al nero lungo una quantità di oggetti: potreste essere tentati di raggrupparli e poi applicare il gradiente al gruppo. Questo è l'effettivo risultato che

otterreste:



Come potete vedere, sebbene i passaggi del gradiente coprano l'intera larghezza del gruppo. Inkscape in effetti ha usato solo una piccola porzione di esso, la quantità coperta dal primo oggetto, e poi ha ripetuto quella piccola quantità per ogni altro oggetto nel gruppo. Così invece di bianco al nero attraverso quattro oggetti, otteniamo bianco al grigio attraverso un oggetto, che quindi viene utilizzato anche per gli altri tre. Lo stesso problema si applica ai motivi: ciascun oggetto ha applicata una copia del motivo del primo, piuttosto che vi sia un motivo che copre l'intero gruppo. Vi è una risposta a entrambe questi problemi in forma del fissaggio ma è un argomento più complesso, da



trattare in un altro giorno.

La sezione in basso della finestra 'Fill and Stroke' ha un effetto a livello di gruppo. Se impostate l'opacità o la sfocatura per un gruppo, essa si applica all'intero gruppo come un oggetto singolo. Questo in aggiunta ad qualunque opacità o sfocatura che sia stata applicata agli oggetti individuali, il che vi consente di creare complesse combinazioni di effetti. In questa immagine la fila in cima mostra due gruppi, uno con nessuna opacità sui suoi oggetti e uno con il cerchio verde impostato a 50% di opacità. La fila sotto mostra cosa accade quando applicate anche una opacità del 50% al gruppo stesso.

Piuttosto che applicare l'opacità a ciascun oggetto individuale, come farebbe un colore uniforme, i cerchi mantengono le loro opacità individuali e poi l'opacità del gruppo viene applicata all'intero. Le stesse regole si applicano per la sfocatura: vengono prima sfocati gli oggetti individuali, poi viene applicata a livello di gruppo la sfocatura all'intera raccolta.

Potrebbe sembrare contro intuitivo l'aver riempimento e contorno che influenzano i gruppi in un modo mentre sfocatura e opacità

li influenzano in un modo diverso. Nella pratica è qualcosa a cui vi abituate molto velocemente e il vantaggio artistico di avere livelli multipli di opacità e sfocatura ha maggior peso di qualunque confusione a breve termine.

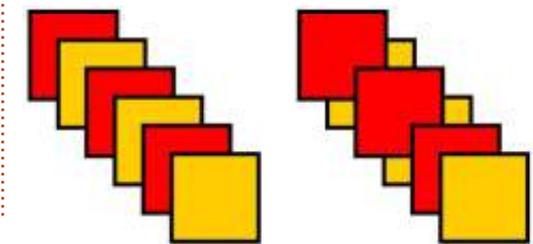
I gruppi sono impagabili per raccogliere insieme in una singola entità di facile gestione oggetti collegati, com'è il caso del cappello del pupazzo di neve al principio di questo articolo. Potrete anche creare un altro gruppo per la testa del pupazzo e un terzo per il suo corpo e le braccia. Muoverlo in giro sul vostro disegno è adesso molto più semplice dato che vi sono solo tre oggetti da selezionare e spostare, piuttosto che le dozzine che dovevate affrontare in precedenza. Ma possiamo rendere le cose ancora più semplici creando un gruppo che sia fatto dei tre gruppi esistenti. Selezionateli tutti e tre e create un gruppo nello stesso modo in cui abbiamo fatto in precedenza nell'articolo.

Con un gruppo singolo contenente tutte le parti del nostro pupazzo di neve, è banale muoverlo intorno. Se dovete aggiustare la posizione o l'angolo del suo cappello, influenzate il gruppo e potrete interagire coi tre gruppi

all'interno. Selezionate uno di questi e potete influenzarlo di nuovo per scendere fino agli oggetti individuali. Inkscape vi permette di annidare i vostri gruppi profondamente quanto volete.

Per uscire da un gruppo annidato in profondità, potete usare le stesse tecniche che per un singolo gruppo. Per fare un passo indietro di un livello alla volta dai vostri gruppi potete fare doppio clic su un area vuota della tela o utilizzare l'opzione del menù contestuale 'Go to Parent'. Per saltare direttamente a un particolare livello dovete solo fare clic su un altro oggetto o gruppo che sia a quel livello. In alternativa potete usare il pop-up dai livelli sulla barra di stato per saltare diritti a qualunque gruppo antenato o anche per ritornare a livello della pagina.

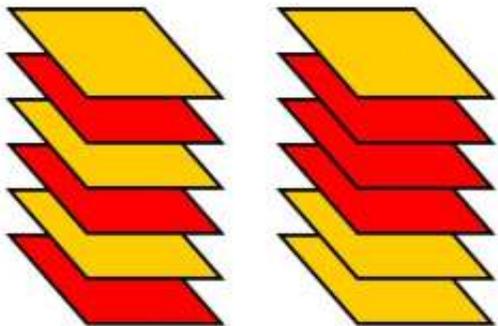
I gruppi annidati seguono le stesse regole di qualunque altro gruppo quando si tratta dei colori di riempimento e contorno, opacità e sfocatura. Impostate un colore di



riempimento su un gruppo annidato e tutti gli oggetti, non importa quanto profondamente annidati, saranno impostati a quel colore ma l'opacità e la sfocatura vengono applicati separatamente a ciascun oggetto e gruppo.

Sebbene i gruppi siano uno strumento impagabile per gestire disegni complessi, non sono senza limiti. In particolare, un gruppo occupa un singolo 'slot' nello z-order della pila, così non potete interfogliare gli oggetti da un gruppo con quelli da un altro. In questa immagine ho disegnato una serie di quadrati intervallati sulla sinistra. L'immagine a destra mostra il risultato del combinare in un gruppo solo i quadrati rossi: l'intero gruppo prende solo un intero slot nello z-order occupando lo stesso slot come l'oggetto in cima nel gruppo.

Se immaginate questi oggetti



come una pila di fogli di carta, è un po' più ovvio cosa è successo. L'immagine seguente mostra i fogli intervallati impilati in cima a ciascun altro, seguita dalla riorganizzazione dello z-order una volta che i fogli rossi vengono raggruppati insieme.

Se selezionate un gruppo potete modificare lo z-order degli oggetti ma solo relativamente l'uno all'altro. Il gruppo come intero prenderà solo un singolo slot. In questo caso significa che i tre fogli rossi sono indivisibili; non potete neanche spostare tra loro uno dei fogli arancio senza o dividere i fogli rossi o spostare anche il foglio arancio dentro il gruppo. Questa limitazione vi impedirà di creare dei gruppi che possano essere utili altrimenti (una corda che strisci attorno sia al davanti che al retro di un altro oggetto non potrebbe essere raggruppata come oggetto singolo) ma in molti altri casi i gruppi semplificheranno significativamente il vostro utilizzo di Inkscape.



Mark utilizza Linux dal 1994 e usa Inkscape per creare due fumetti sul web, 'The Greys' e 'Monsters, Inked' che potrete trovare su: <http://www.peppertop.com/>

CODEWORD

Ogni numero nella griglia è il "codice" di una lettera dell'alfabeto. Quindi il numero "2" può corrispondere alla lettera "L", per esempio. Tutti, eccetto i codeword difficili, hanno alcune lettere per iniziare.

11	12	10	10	8	10	7	6		7	20	6	14
	10		9		17		4		10		17	
26	17	8	14	10	7		22	14	6	10	8	26
	3		24		8	10	14		10		3	
2	10	17	8		24		12	22	15	13	10	21
	15				5				14			
14	6	10	14	6	10		4	22	6	14	10	21
			10				10				15	
22	4	25	17	19	14		21		1	10	14	6
	20		19		24	21	21		10		11	
17	19	23	20	22	14		8	22	4	25	22	21
	18		25		10		10		4		15	
20	6	10	6		4	17	7	14	16	7	10	21
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

Le soluzioni sono nella terz'ultima pagina.

I giochi sono copyright, e gentilmente forniti da, **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com



La nostra applicazione non è ancora andata molto lontano. Tuttavia questo mese andremo a unire molte cose e finiremo una prima parte di essa. Iniziamo subito, va bene?

Per prima cosa, iniziamo dal file `index.html` nella cartella principale. Dobbiamo creare una sezione per i dati che andremo a scrivere. Giusto prima della fine dell'articolo (`</article>`), create una nuova sezione che contenta un `H3` e una lista non ordinata. Date alla sezione e alla lista un ID univoco e inserite nell'`H3` il testo che volete che venga visualizzato. Il codice dovrebbe assomigliare a quello che segue:

```
<section
id="ubuntuVersionsDisplay">

  <h3>Ubuntu Versions</h3>

  <ul
id="ubuntuVersionsDisplayList">
</ul>

</section>
```

Questo è quanto per l'HTML. Dobbiamo passare ora al file `main.js` nella nostra cartella `js`. Trovate la

versione `processForm()`, e iniziamo partendo da un suggerimento. Qualche volta si esegue un codice senza sapere cosa fare con determinati oggetti. Se guardate indietro nel vostro codice, noterete che abbiamo passato l'ID del form stesso alla funzione `processForm`. Non abbiamo davvero bisogno di esso per avere l'informazione, poiché abbiamo già gli ID dei campi di testo, che sono molto più facili da gestire.

Usando la nostra funzione `ge`, andremo a prendere l'oggetto con ID `ubuVersNum` e `ubuVersName`. Metteremo questi dati in due variabili differenti, rispettivamente in `ubuVersNumValue` e `ubuVersNameValue`. Ottenere semplicemente gli oggetti non ci sarà molto d'aiuto, abbiamo anche bisogno di sapere cosa c'è scritto dentro. Necessitiamo del valore. Nel caso del numero di versione, la dichiarazione della variabile dovrebbe assomigliare a questa:

```
var ubuVersNumValue =
ge('ubuVersNum').value
```

L'unica cosa nuova in questa

```
var ubuVersNumValue = ge('ubuVersNum').value,
    ubuVersNameValue = ge('ubuVersName').value;
console.log(ubuVersNumValue);
console.log(ubuVersNameValue);
```

dichiarazione è il pezzo `.value`, che è una proprietà dell'oggetto campo di testo. Dopo che abbiamo inserito il valore nelle variabili, utilizziamo `console log` per controllare che tutto funzioni alla perfezione. Osservate il blocco di codice qua sopra.

Ora è possibile compilare il form e dovrete vedere ogni cosa che mettete nei campi comparire nella console. Per quanto questo sia molto bello all'inizio, non è molto produttivo per qualsiasi persona al di fuori di noi stessi. Continuiamo a scrivere sulla console, ma questo è solo per noi. non per i nostri visitatori e utenti. Dobbiamo visualizzare queste cose sulla pagina. Vi ricordate quella sezione che abbiamo fatto poco fa? Ora è il momento di utilizzarla.

Continuiamo la funzione `processForm`... andiamo dopo l'ultimo blocco di codice in cui abbiamo preso i valori del form e li abbiamo messi in

variabili. Aggiungiamo una nuova struttura `if` per essere sicuri che qualcosa venga scritto nel campo del numero.

```
if (ubuVersNumValue != '') {
}
```

Se la variabile `ubuVersNumValue` non è vuota, allora vogliamo che il suo contenuto sia mostrato a schermo. Dobbiamo dichiarare qualche nuova variabile, e in queste nuove variabili dobbiamo inserire alcuni elementi HTML. Dobbiamo iniziare prendendo l'elemento (`ge`) per l'UL che abbiamo creato nella nostra sezione. Dobbiamo poi creare un elemento per il LI. Dobbiamo anche formattare il testo (pagina seguente, in alto a sinistra) che vogliamo inserire nella lista.

Osservate come utilizziamo ancora il modello a oggetti del documento per creare un li. Questa linea usa il DOM per creare un elemento. Quindi, passando per argomento 'li' alla



```
if (ubuVersNumValue != '') {
    var list = ge('ubuntuVersionsDisplayList'),
        listItem = document.createElement('li'),
        listText = ubuVersNumValue + ": " +
        ubuVersNameValue;
}
```

funzione, quella linea creerà una coppia `` pronta per i nostri bisogni. La variabile successiva semplicemente prende le nostre variabili e le separa con due punti. La prima variabile non dovrebbe più riservarci sorprese ora, quindi possiamo continuare. Se eseguite questo codice, non succede nulla. Ovviamente non capita nulla, non abbiamo inserito niente da nessuna parte, abbiamo solo creato qualche variabile.

Iniziamo dunque inserendo il testo all'interno di `listItem`. La proprietà giusta per questo è `innerHTML`. Usando `innerHTML` si può mettere tutto all'interno di `innerHTML`. La cosa

successiva che dobbiamo fare è appendere questo elemento al padre (osservate sotto), cioè a `UL`. Così le variabili della lista vengono aggiunte all'oggetto padre, e noi andremo ad appendere il figlio, cioè `listItem`: `list.appendChild(listItem)`.

Ora, se eseguite il codice, lo schermo non si aggiorna perché abbiamo rimosso la funzionalità di base del form, e qualsiasi cosa aggiungiamo ai campi del form viene visto come un elemento sotto la nostra lista delle versioni di Ubuntu. Potete anche fare in modo che la condizione `if` (che controlla `ubuVersNumValue`) controlli anche che il nome della versione che volete sia reale. Potreste anche aggiungere

```
if (ubuVersNumValue != '') {
    var list = ge('ubuntuVersionsDisplayList'),
        listItem = document.createElement('li'),
        listText = ubuVersNumValue + ": " + ubuVersNameValue;

    listItem.innerHTML = listText;
    list.appendChild(listItem);
}
```

un alert che vi informi di quello che dovete modificare se sbegliate.

Questo è un buon punto per spiegarvi qualcosa riguardo al controllo delle versioni e per assicurarmi che usiate la potenza di `git`. Come ho detto, `git` è un software per il controllo di versione che permette di tenere traccia delle vostre app e di come si stanno evolvendo. Vi permette anche di utilizzare GitHub e condividere il vostro codice, così come di vedere la storia del vostro codice facilmente. Per prima cosa aprite un terminale e installate `git`. Mentre si sta installando, trasferitevi su `github.com` e create un account se non avete già uno. Dopo che l'avete creato, accedere al sito, create un nuovo repository e chiamatelo `FCM-UbuntuVers-Tut`.

A questo punto il vostro software `git` dovrebbe essersi installato. Nel vostro terminale, cambiate cartella (`cd`) ed entrate in quella dove avete salvato la vostra applicazione. Potete

essere sicuri di essere nel posto giusto usando il comando:

```
pwd
```

Dovrebbe mostrarvi la cartella in cui siete. Una volta che avete confermato di essere nella cartella giusta, dobbiamo settare alcune impostazioni globali e inizializzare `git` per questa cartella.

```
git config --global user.name
"Full Name"
```

```
git config --global user.email
email@address.com
```

```
git init
```

```
git add .
```

```
git commit -a -m "initial
commit"
```

Le inizializzazioni future avranno bisogno solo degli ultimi tre comandi. I primi due sono per impostare il software. Ora carichiamo tutto su GitHub.

```
git remote add origin
git@github.com:UserName/FCM-
UbuntuVers-Tut.git
```

```
git push origin master
```

Sostituite UserName con il nome utente che avete utilizzato per iscrivervi a GitHub, e FCM-UbuntuVers-Tut dovrebbe essere il nome che utilizzate per questo progetto. Ognuno dei vostri progetti dovrebbe avere il proprio repository. Quando inviate le vostre modifiche a GitHub, diventano pubbliche, a meno di specifiche diverse. Quindi state attenti quando inviate qualcosa.

Ricordate di tornare il prossimo mese. Andremo avanti con altre cose come il salvataggio in locale. Potete anche trovare tutto il codice su GitHub:

<https://github.com/aliendev/FCM-UbuntuVers>



Happy Holidays

FROM EVERYONE AT FULL CIRCLE MAGAZINE



Michael Youngblood è stato nel settore del web design e dello sviluppo web per 13 anni. Ha lavorato 6 anni in una compagnia mondiale del tecnologie wireless e attualmente sta lavorando sulla sua tesi sullo sviluppo mobile.

Linee guida

L'unica regola per un articolo è che **deve essere collegato in qualche modo a Ubuntu o a una delle sue varie derivate (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, ecc).**

Regole

- Non c'è un limite di parole per gli articoli, ma vi avvisiamo che gli articoli lunghi possono essere divisi in vari edizioni.

- Per consigli, riferitevi alle **Linee guida Full Circle ufficiali:** <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

- Scrivi il tuo articolo con qualunque software preferisci, noi raccomandiamo LibreOffice, ma non è importante. - **PER FAVORE CONTROLLATE L'ORTOGRAFIA E LA GRAMMATICA!**

- Nell'articolo, indicate dove vorreste che fosse collocata una data immagine, scrivendo il nome

dell'immagine in un nuovo paragrafo o includendo la stessa nel documento ODT (Open Office)..

- Le immagini devono essere JPG, non più grande di 800 px, e usare una bassa compressione.

- Non usare tabelle o qualsiasi tipo di formattazione in **grassetto** o *corsivo*.

Se vuoi scrivere una recensione, per favore segui queste linee guida:

Quando siete pronti a presentare il vostro articolo per favore inviatecelo all'indirizzo email:

articles@fullcirclemagazine.org

Traduzioni

Se ti piacerebbe tradurre Full Circle nella tua lingua nativa, per favore invia una e-mail a ronnie@fullcirclemagazine.org e ti metteremo in contatto a un gruppo esistente, o ti daremo accesso al testo in formato grezzo da tradurre. Con il PDF completato sarai in grado di caricarlo sul sito principale di Full Circle.

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

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

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

Hardware

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

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

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



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

Whether you need to access a document you have stored on a remote server, synchronize data between a Mac, Windows or Linux device, share important business documents with your clients, or just rest easy knowing all of your data is safely, securely, and automatically backed up - SpiderOak's free online backup, online sync and online sharing solution can handle all your needs!

SpiderOak offers a different approach to online backup by combining a suite of services into one consolidated tool - free online backup, synchronization, sharing, remote access, and storage. This difference is further measured in our zero-knowledge privacy policy - the first one ever employed in this setting. Our flexible design allows you to handle data from any operating system (Mac, Windows and Linux) or location (external drives, network volumes, USB keys, etc...) using just one centralized account.

- Access all your data in one de-duplicated location
- Configurable multi-platform synchronization
- Preserve all historical versions & deleted files
- Share folders instantly in web ShareRooms w / RSS
- Retrieve files from any internet-connected device
- Comprehensive 'zero-knowledge' data encryption
- 2 GBs Free / \$10 per 100 GBs / Unlimited devices

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

Get 25% off any SpiderOak package
with the code: **FullcirclemagFans**



CHIEDI AL NUOVO ARRIVATO

Scritto da Copil Yáñez

Se hai una semplice domanda e vuoi una risposta che non comporti prese di posizione nel dibattito sull'“Amazon lens”, contattatemi a copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi è:

D: Come ottengo aiuto per installare/usare/personalizzare Ubuntu?

R: Intendi oltre a leggere questa rivista da copertina a copertina e memorizzare tutto ciò che c'è dentro, come se fosse la Torah e la tua Bat Mitzvah (età matura, N.d.T.) è la prossima settimana?

Ebbene sì, ci sono altri modi per ottenere aiuto. No, uno di questi è NON chiedere al tuo zio Leo, l'unico che dice di poter risolvere tutto ma che attualmente batte le cose con un martello nella speranza che poi queste si aggiustino da sole.

Sotto ci sono un po' di suggerimenti su dove cercare aiuto per trovare altro riguardo il configurare e usare la tua

installazione di Ubuntu. Ma, prima che tu vada avanti, ci sono un paio di cose che dovrai fare per aumentare le tue probabilità di successo. Fortunatamente, mettere i pantaloni non è tra queste. Festeggia per tutto ciò che puoi fare in pigiama!

Come avrai già scoperto, la comunità di Ubuntu è molto utile. Ma anche l'utente più informato non ti potrà guidare se non è a conoscenza di alcune informazioni di base sulla tua situazione specifica.

Ora raccoglieremo tali informazioni. Prima di chiedere aiuto a qualcuno per il tuo problema:

1. Essere a conoscenza di quale versione di Ubuntu si sta eseguendo. Puoi determinare questo in due modi. Da riga di comando (puoi richiamarla premendo CTRL-ALT-T), digitando

```
cat /etc/issue
```

Questo ti dirà quale versione di Ubuntu è installata. Se preferisci usare i menu, apri la Dash e cerca Impostazioni di Sistema. Clicca



nell'icona di Impostazioni di Sistema (è simile ad una chiave con un ingranaggio) e, nella finestra che appare, cerca l'icona per i Dettagli (solo un ingranaggio). Clicca lì e comparirà una finestra simile a questa. Stesse informazioni, presentazione diversa. Ma entrambi funzionano.

2. Essere a conoscenza di ciò che stavi facendo quando è sorto il problema. Il tuo monitor si è bloccato dopo che hai fatto clic sull'icona di un particolare programma? La tua connessione è caduta dopo che hai fatto qualcosa di preciso? La cosa che più devi sapere è ciò che stava avvenendo quando il problema o la questione è sorta, ed è così più probabile che qualcuno ti

aiuti.

3. Prendere nota di ogni messaggio di errore. Qualche volta una finestra può apparire con uno strano geroglifico o una parola tecnica incomprensibile. No, non sei stato contattato dai Na'vi. Questo codice di errore potrebbe non avere senso per te, ma potrebbe essere la chiave che consente a qualcuno di aiutarti. Scrivila o scatta una foto con il tuo telefono per averla a portata di mano.

Okay, ora hai un problema; hai determinato quale versione di Ubuntu hai installato e hai preso nota di ciò che stava succedendo quando è comparso il problema. Ora sei pronto per avere un aiuto specifico.

La scelta più ovvia è inserire semplicemente il messaggio di errore (o il codice di errore) nel tuo motore di ricerca preferito, ed essere sicuri di aver incluso quale versione di Ubuntu stai eseguendo. Un sacco di volte il trucco funziona, specialmente se l'errore è piuttosto comune. Il motore di ricerca restituirà un numero variabile di soluzioni che ci sono per strada.



C'è da dire che sicuramente tale metodo può restituire molti falsi positivi. Se ciò succede, probabilmente ti sentirai come un ingegnere del suono al Nickelback jam session, che scruta tanto letame per trovare qualcosa di utile. Non frustrarti troppo. Piuttosto, sposta lo sguardo sul più grande forum di Ubuntu <http://ubuntuforums.org/>. Lì troverai le FAQ, il wiki e il forum – con migliaia di pagine di informazioni. Se il tuo problema è uno di quelli comuni, probabilmente è affrontato nelle FAQ. Se non lo è, puoi sempre chiedere al forum. Prima di farlo, però, assicurati di aver fatto una ricerca approfondita per vedere se la tua domanda era già stata posta. E se posti una domanda, assicurati di scriverla nella giusta sezione. Niente è più fastidioso per i contributori come vedere un post intitolato “Come posso cambiare il mio sfondo?” nella sezione per la Connessione e configurazione della rete.

Qualche volta, il problema può riguardare una particolare derivata (Lubuntu, Xubuntu, Edubuntu, ecc.). Quando ciò succede, sposta il discorso nel sito specifico per la versione di Ubuntu che stai eseguendo. In qualche caso, ci sarà

un'idea migliore di come risolvere il problema, dicendo, per esempio, che il problema è specifico di Lubuntu.

Un altro posto dove poter accedere per le tue domande su Ubuntu sono i canali IRC. Sono come gruppi nei quali centinaia di persone si incontrano per discutere di qualsiasi argomento puoi immaginare, ciascuno con le sue categorie identificate da un nome che inizia con un cancelletto. Una delle cose carine dell'usare canali IRC è che questi consentono un continuo scambio di battute con gli altri utenti. Se qualcuno ha bisogno di sapere qualcosa di preciso per aiutarti a risolvere il problema riguardante la tua macchina, ma non sai come ottenere l'informazione richiesta, l'altro utente ti può guidare e può farti rispondere alla domanda lungo il percorso. Anche se non trovi la risposta in un canale IRC, di solito otterrai informazioni utilizzabili per postare una domanda nel forum.

Per visitare i canali IRC ti serve un client IRC. Empathy è il predefinito per Ubuntu e lo puoi trovare digitando Empathy nel campo di ricerca della Dash. Puoi anche avviare un client IRC dal browser andando qui <http://webchat.freenode.net/>. In entrambi i casi, ti verrà chiesto di

scegliere un nickname (qualsiasi cosa andrà bene) e a quale canale vuoi connetterti. Prova [#ubuntu](#) o [#ubuntu-beginners](#). Non farti distrarre da tutto il testo. Semplicemente digita la domanda e quindi tieni d'occhio se qualcuno risponde alla tua domanda (di solito si riferisce al nickname che hai inserito).

Un'altra comunità con molti utenti attivi è Reddit. Se non hai mai usato Reddit, è come un giornale fatto da utenti della rete capricciosi e scontenti. Chiunque può postare collegamenti, domande e commenti in modo anonimo, e il resto della comunità (nota come Redditors) può rispondere. Esattamente come nei forum, però, ci si deve assicurare che la domanda non abbia già ricevuto risposta. Se non c'è, scrivete la domanda nell'appropriato “sub-reddit”. I Redditors possono votare mettendo un pollice in su o in giù sia alle domande sia alle risposte. Le risposte migliori arriveranno in cima e le meno utili si muoveranno verso il basso (o almeno questo è quello che si suppone avvenga – non sorprendetevi se la risposta migliore alla vostra domanda è una jpg di un sarcastico Willy Wonka).

Bene, come puoi vedere, ci sono un sacco di posti dove cercare

risposte alla tua domanda urgente su Ubuntu. Non soffrire mai da solo con un problema che pensi sia intrattabile. Probabilmente qualcun altro è stato nella stessa tua situazione e ha trovato una strada per risolvere il problema – lasciando, agli altri, un sentiero di pangrattato da seguire.

Veramente la tua ultima mossa più disperata è mandare a ME un messaggio di posta elettronica con il problema. Seramente, è probabile che ti faccia arrestare, da quanto sono ignorante .

Lasciatemelo dire così. Se consideri utili i siti di Ubuntu come le 17 persone che sono in linea per diventare Presidente degli Stati Uniti, io sono il Segretario per l'Energia. Naturalmente non sono scadente come il Segretario per l'Istruzione, ma quasi. Puoi fare meglio.



Copil è un nome azteco che in modo approssimativo si traduce in “per cosa ti serve di nuovo il mio cuore?”. Il suo amore per le scarpe da donna è raccontato in yaconfidential.blogspot.com. Puoi anche vedere lui che si imbarazza in Twitter (@copil).



Come si possono comparare mele e pere? Confrontare Windows e Linux è veramente un po' come confrontare una mela e una pera; fanno entrambi parte della stessa famiglia (i sistemi operativi), ma sono diversi quando si lavora con essi.

Come costruttore di sistemi che lavora con entrambi, ho sempre voluto trovare una strada per confrontare in qualche maniera le prestazioni di entrambi. Windows ha moltissimi strumenti per fare benchmark, quali 3DMark, Prime95, PCMark, Passmark, Novabench e SiSoft Sandra per nominarne qualcuno. Anche Linux ha svariate piattaforme per i benchmark, come bonnie++, glmark, httest, etc. Ma confrontare dei benchmark per Windows con dei benchmark per Linux differenti semplicemente non funziona.

Ed è qua che interviene la Phoronix Test Suite (PTS) di Michael Larabel. La Phoronix Test Suite è una suite di benchmark e test multipiattaforma che funziona su Windows, Linux, Mac OS X e i sistemi operativi BSD.

Ho usato PTS per fare il benchmark di due computer, un notebook HP 6710b dual core con Linux Mint 14 MATE (versione 64 bit) e un fisso Phenom 4 core con Ubuntu 12.04 (versione 32 bit).

PTS è disponibile nei repository di Ubuntu, ma la versione in Ubuntu 12.04 è vecchia, ho quindi optato per scaricarla direttamente dal sito della Phoronix Test Suite: <http://www.phoronix-test-suite.com/?k=downloads>

Se si sceglie di aprirlo con l'Ubuntu Software Center, si potrebbe ricevere un messaggio che informa che il pacchetto è di cattiva qualità. Si può continuare tranquillamente con l'installazione e funzionerà senza problemi. Si spera che in un futuro il pacchetto venga sistemato.

La Phoronix Test Suite ha un grande numero di test che coprono tutti gli ambiti, dai dischi, al sistema, alla grafica, al processore, alla memoria, alla rete. I test possono impiegare da pochi minuti a qualche ora per essere scaricati ed eseguiti.

Phoronix Test Suite di Base

Parte della bellezza della Phoronix Test Suite deriva dalla sua semplicità. Assomiglia un poco al sistema di gestione dei contenuti Drupal, dove si può prendere quello che si vuole da installare ed eseguire. PTS può anche scaricare ed eseguire una suite di test (la suite della cpu, per esempio), ma bisogna armarsi di pazienza perché alcune suite contengono più di 25 test.

Installarla dal sito di PTS porta ad avere un'icona sulla dash di Unity. Questa icona può essere utilizzata per lanciare PTS, ma essendo PTS principalmente un tool da linea di comando, è più facile lanciare direttamente il comando:

```
phoronix-test-suite
```

Eseguire `phoronix-test-suite` elenca gli argomenti che PTS accetta. Per vedere una lista dei test disponibili eseguire:

```
phoronix-test-suite list-available-tests
```

Bisogna essere pazienti, PTS può metterci un minuto o più per scaricare la lista dei test la prima volta.

I test non sono installati di default, quindi bisogna installarne uno. In questo esempio, scaricherò il test `bork` file encryptor processor:

```
phoronix-test-suite install bork
```

Bisogna essere pazienti, il download e l'installazione di alcuni test può richiedere diverso tempo. Durante questo tempo il computer potrebbe sembrare inattivo, ma la luce dell'hard disk dovrebbe essere accesa.

Per eseguire un test, si usa il comando `run` con il nome del test:

```
phoronix-test-suite run bork
```

Nel caso sopra si esegue il test `bork`, installato precedentemente.

`Bork` si esegue in modo relativamente veloce, impiegandoci 4 dei 7 minuti stimati sulla mia macchina di test quad core Phenom. Gli output dei test della PTS sono dei numeri che possono essere aperti come grafici in un browser e poi caricati su <http://openbenchmarking.org>, sito di collaborazione open sui benchmark anch'esso sviluppato da Phoronix.

Quello che rende PTS e openbenchmarking.org davvero utile è la possibilità di comparare i risultati. Migliaia di partecipanti hanno caricato i loro risultati di vari test sul sito openbenchmarking.org. Se si ha PTS installato, si può comparare il proprio sistema eseguendo **phoronix-test-suite benchmark** seguito dall'indirizzo del risultato.

Prima ho menzionato la possibilità di eseguire una serie di test: **phoronix-test-suite list-available-suites** elenca tutte le suite di test disponibili. Ho installato ed eseguito la suite di test per la CPU sul notebook HP 6710b con Linux Mint 14, poi ho eseguito **phoronix-test-suite benchmark 1212094-SU-CPUSUITE444** sul computer con CPU AMD Phenom per comparare esattamente la stessa suite di test. Eseguire il comando su un nuovo sistema fa scaricare e installare automaticamente gli stessi test installati sul vecchio sistema. I risultati del nuovo sistema vengono quindi comparati con quelli del vecchio sistema. 1212094-SU-CPUSUITE444 è il nome che openbenchmarking.org ha assegnato al primo test di sistema. Parte del nome, CPUSUITE, è basato sul nome che ho inizialmente dato al test sul notebook HP. Sarebbe meglio nominare i test con nomi più utili,

```

charn@eomie:~$ phoronix-test-suite list-available-tests

Phoronix Test Suite v4.0.1
Available Tests

pts/aio-stress          - AIO-Stress          Disk
pts/apache             - Apache Benchmark   System
pts/apitrace           - APITrace            Graphics
pts/battery-power-usage - Battery Power Usage System
pts/blogbench          - BlogBench           Disk
pts/bork               - Bork File Encrypter Processor
pts/botan              - Botan               Processor
pts/build-imagemagick  - Timed ImageMagick Compilation Processor
pts/build-linux-kernel - Timed Linux Kernel Compilation Processor
    
```

come HP6710b2GBRAM, un nome che meglio riflette il sistema su cui il test sta per essere eseguito.

Nella mia comparazione il netbook dualcore batte il fisso a quattro core in 3 test su 25.

Il risultato completo del test e tutte le specifiche di ogni sistema sono disponibili sul sito openbenchmarking.org all'indirizzo <http://openbenchmarking.org/result/1212094-SU-CPUSUITE444/>

A proposito delle specifiche, la phoronix-test-suite è anche un utile strumento per avere informazioni sul

proprio sistema. Se tutto quello che si vuole è avere informazioni sul sistema, si può fare senza scaricare nessun test aggiuntivo, eseguendo:

```
phoronix-test-suite system-info
```

Per avere informazioni di sistema dettagliate eseguire:

```
phoronix-test-suite detailed-system-info
```

Questo copre molti dei test basilari della Phoronix Test Suite. PTS può fare molto altro se i vostri bisogni sono più grandi. Se si gestiscono molti sistemi Phoronix offre anche supporto



commerciale per la Phoronix Test Suite. Ulteriori informazioni sul supporto commerciale per la Phoronix Test Suite si trovano sul sito <http://www.phoronix-test-suite.com/?k=commercial>

Il creatore di Phoronix Michael Larabel mantiene anche <http://www.phoronix.com/> dove ha scritto centinaia di articoli sul supporto di Linux per gli ultimi componenti hardware usciti sul mercato.



Charles è un patrigno, marito e fan di Linux, che partecipa a un progetto no-profit per il riciclo dei computer. Quando non rompe hardware o server, mantiene un blog su <http://www.charlesmccolm.com/>



«CHIUDERE LE FINESTRE»

Eseguire un applicazione all'avvio

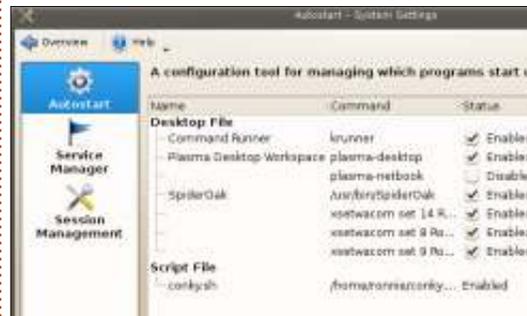
Scritto da:
Ronnie Tucker (KDE)
Jan Mussche (Gnome)
Elizabeth Krumbach (XFCE)
Mark Boyajian (LXDE)



Avere un'applicazione che si avvia, automaticamente, all'avvio del sistema, è qualcosa di simile alla magia nera, anche in Windows XP. Non è esattamente ovvio, ma per farlo basta trascinare o copiare un'applicazione (o il collegamento a questa) nella cartella Start > Esecuzione automatica.

Kubuntu

Come per ogni altra cosa di KDE, si possono modificare le applicazioni all'avvio andando in Impostazioni di sistema. Tra le prime opzioni a sinistra della finestra vi è "Avvio automatico", do dove si può aggiungere un'applicazione/script all'avvio.



L'opzione Gestione dei Servizi a sinistra serve per abilitare/disabilitare gli effettivi servizi di KDE, come il Bluetooth,



la gestione energetica, le preferenze audio e cose simili.

Gestione di Sessione si occupa, infine, di come KDE reagisce quando si sceglie di spegnere la macchina. L'opzione predefinita dovrebbe disconnettere l'utente, riavviare il PC o spegnerlo?

Gnome-Shell

Anche in Gnome-Shell è molto semplice aggiungere un programma alla lista di quelli che dovrebbero eseguirsi all'avvio del SO. Si può aggiungere un programma in Applicazioni > Strumenti di

Sistema > Applicazioni d'Avvio.

Fare clic sul pulsante Aggiungi. Poi, nella nuova finestra (Aggiungi programma d'avvio), si dà un nome al programma, si naviga per scegliere il file e, se si vuole, si può aggiungere un commento. Premendo nuovamente su Aggiungi si può veder apparire l'elemento nella lista, come si vede nella figura. Dopo aver aggiunto un programma alla lista, si può anche scegliere se lo si vuole eseguire al prossimo riavvio, spuntando la casella antistante, o, se non lo si vuole far avviare, si può togliere la spunta. L'elemento rimarrà nella lista ma può essere disattivato.

Se si vuol sapere cosa c'è dentro la casella "Comando", allora basta guardare il collegamento che è stato fatto per il programma nel menu principale. Copiando e incollando il percorso e il nome del programma nella casella, il programma verrà eseguito al successivo riavvio.

Questo è tutto quello che c'è da dire sugli avvio automatici nell'interfaccia Gnome-Shell di Ubuntu. Non è tanto ma è giusto una dimostrazione di come è semplice usare questo SO.



Lubuntu

Siamo finalmente giunti a un argomento per il quale il procedimento in Lubuntu è la personificazione di “semplice e leggero” ... e assolutamente NON intuitivo! Questa è una “rivelazione” nel caso di utenti di MS Windows che migrano a Lubuntu, e in questo contesto la dichiarazione è (IMHO) corretta.

Lo ammetto: non c'è un'applicazione con interfaccia grafica per aggiungere un programma alla lista d'avvio. C'è anche da dire che bisogna essere “root” (ossia amministratori) per modificare tale lista. E, trattandosi di Linux, ci sono varie strade per compiere questa semplice attività. Detto ciò, presenterò ora un metodo per realizzare questa attività; la si può poi modificare a proprio piacimento. Ora che queste necessarie “confessioni” sono sul tavolo, vediamo come è incredibilmente semplice aggiungere applicazioni all'avvio di Lubuntu.

Qui c'è un sommario di cosa si sta per fare:

- Si sta per modificare il file “autostart”, che contiene la lista delle applicazioni che si vogliono far eseguire automaticamente quando si avvia il sistema.

- Questo è un file di sistema, quindi

bisogna essere “root” per modificarlo.

Sì, questo è tutto ciò che è necessario fare. Cominciamo:

- Portarsi in `/etc/xdg/lxsession/lubuntu` usando il gestore di file
- Normalmente, si possono vedere due file in questa cartella:
 - autostart
 - desktop.conf
- Dal menù principale del gestore di file selezionare Strumenti > Apri la cartella corrente come amministratore
- Verrà chiesta la propria password: inserirla e premere Invio o fare clic su OK
- Apparirà una nuova finestra che fornirà l'accesso al file in qualità di amministratore
- Fare doppio clic sul file autostart; si aprirà in un editor di testo.

Probabilmente si vedranno un po' di righe di testo in questo file; si devono lasciar stare. Sono le applicazioni che sono già incluse nella lista per “Avviarsi automaticamente” quando si accede in Lubuntu; si aggiungeranno a questa lista le applicazioni desiderate.

Per aggiungere una applicazione(i) alla lista, basta digitare il “nome di avvio” del programma che si vuole eseguire all'avvio di Lubuntu, (per es. il nome che usa il sistema per eseguire il programma) facendolo precedere dal simbolo “@”. Per esempio, se vuoi far eseguire

automaticamente AbiWord quando si effettua l'accesso, si aggiunga semplicemente questa linea alla fine della lista esistente nel file autostart:

@abiword

Salvare il file. Tutto qui, finito! La prossima volta che si accederà in Lubuntu, AbiWord verrà eseguito e resterà in attesa di essere usato da voi.

Si possono aggiungere a questa lista tante applicazioni per l'avvio automatico quante se ne desiderano. Allo stesso modo, se non si vuole più far eseguire un'applicazione all'avvio, basta semplicemente rimuoverla da tale lista.

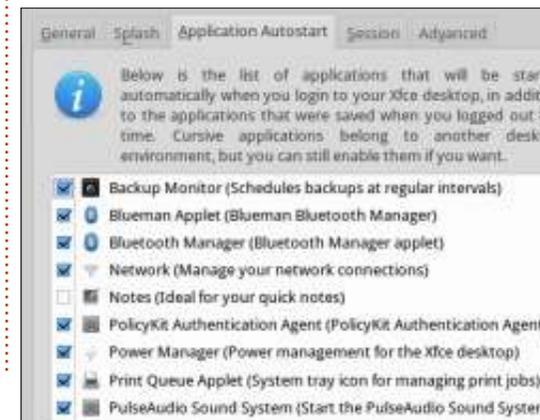
Xubuntu

In Xubuntu, avere un'applicazione che venga eseguita all'avvio quando si effettua l'accesso è piuttosto futuristico. Andare in Gestore delle Impostazioni e scorrere verso il basso fino alla sezione “Sistema”, dove si andrà ad aprire l'icona chiamata “Gestore della sessione”.

Gestore della sessione permette di personalizzare la schermata di avvio di Xfce e altri comportamenti relativi all'accesso, include inoltre una scheda per le “Applicazioni ad avvio automatico” che dovrà essere selezionata. All'interno di

questa scheda si vedrà una lunga lista di applicazioni predefinite che si può scegliere di abilitare o disabilitare al momento dell'accesso.

Se l'applicazione che si desidera eseguire all'accesso non è nella lista, si può fare clic sul pulsante “Aggiungi” per definire personalmente questa informazione. I campi da definire sono simili a quelli che si sarebbero dovuti completare per personalizzare gli avvii in Gnome-Shell, ma in ordine differente. Si può anche selezionare un'applicazione già presente nella lista e scegliere “Modifica” per vedere come è configurata, se si è alla ricerca di consigli sulle impostazioni. In questa schermata, se mai si vorrà fermare l'avvio automatico di un'applicazione, si può deselegionare la casella davanti all'applicazione stessa; si può anche rimuovere completamente l'impostazione con il pulsante “Rimuovi”.





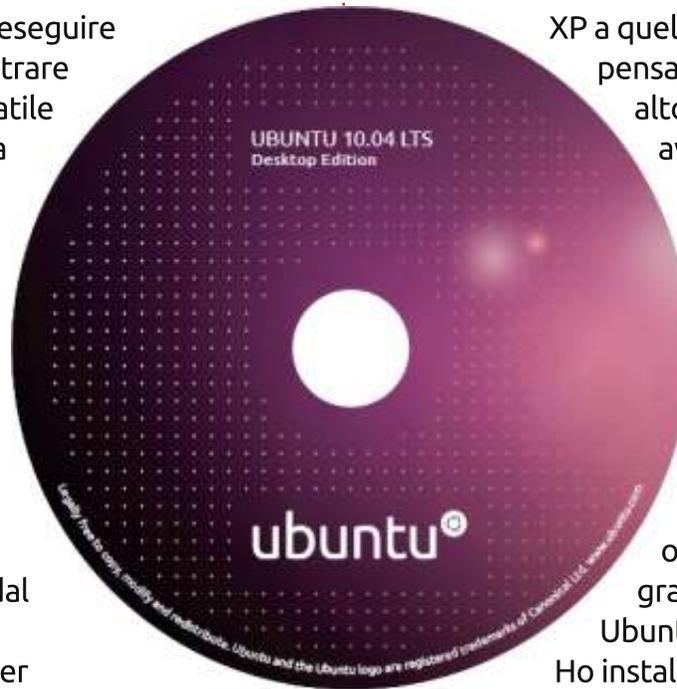
LA MIA STORIA

Scritto da Bill Pritchard

Il mio primo computer è stato un Fujitsu-Siemens, usato, con 128 MB di RAM, con installato Windows XP. Era già vecchio di 6 anni quando lo presi nel 2005. Fino ad allora avevo usato solo per lavoro delle macchine con installato Windows 95, su una rete aziendale, che usava con Lotus Notes. Mi sono divertito un pochino con questo PC che alla fine è morto, lasciandomi con una simpatica schermata blu. Ho cercato su vari siti di supporto tecnico ma alla fine controllando guasti hardware e sistemando dei contatti difettosi della RAM, ha ripreso a funzionare. Fino a quel punto, lavoravo con la connessione dial-up, successivamente sono passato alla banda larga. In seguito ho acquistato un computer fisso basato su una scheda ASRock con 1 GB di RAM e Windows XP, seguito da un router wireless dal mio ISP, che ho utilizzato per configurare una rete con il portatile Toshiba su cui era installato Windows XP, che io e mia moglie avremmo potuto usare al piano di sotto, mentre al piano superiore tenevamo il desktop con la stampante. Così ho fatto in modo che mia moglie usasse la email! La

possibilità di eseguire iPlayer e mostrare foto dal portatile alla tv, è stata molto gradita. Non c'era modo per farle accettare che il salone o la sala da pranzo fossero ingombrate dal pc fisso e stampante. Per migliorare le prestazioni, successivamente ho aumentato la RAM nelle macchine.

Quindi, ora avevo una rete domestica senza fili, una rete ethernet su rete elettrica, banda larga, stampante e portatile. Il Fujitsu di mio figlio dello stesso periodo era già morto così, per il gusto di farlo, l'ho resuscitato con un nuovo disco rigido installato con successo. Ma il sistema operativo? Fu quando scoprii che per far avviare il mio pc avrei dovuto acquistare il CD di Windows



XP a quello che pensavo fosse un alto prezzo, e avere oggetti chiamati product key, che portano dolori. Fortunatamente, ho trovato una rivista che in allegato offriva un cd gratuito con Ubuntu 10.04 LTS. Ho installato Ubuntu a tentativi, non sapendo nulla di cd avviabili o Linux, e, incrociando le dita, ho ottenuto un Ubuntu correttamente avviato e eseguito. Mi ci è voluto un po' per far funzionare la stampante con un driver adatto scaricato da internet; e solo allora ho infine aggiunto con successo il pc alla rete.

Il desktop AsRock ha iniziato ad andare in crash, allora ci ho installato Ubuntu, ma il problema continuava a presentarsi e si è risolto solamente quando ho sostituito il disco fisso e

reinstallato Ubuntu. Da allora ha lavorato molto bene ed è stato aggiunto alla rete. Decisi quindi di assemblare un pc aggiornato basato su una scheda madre Asus venduta in bundle da Maplin con un disco fisso SATA. (il negozio di pc locale mi ha regalato un case). Anche qui ho installato Ubuntu 10.04 e, quando è stato rilasciato l'aggiornamento alla 12.04, ho eseguito l'avanzamento. Mi trovo molto a mio agio con il nuovo desktop e posso passare da un pc ad un altro senza troppi problemi. Quando sono finito nei guai con lo scanner, le partizioni, l'antivirus e altro, l'aiuto del supporto Launchpad con Ubuntu è stato impagabile.

Cosa fare ora? la TV interfacciata con il computer sembra interessante. Già possiedo un sistema Sky base, quindi, usando un dispositivo chiamato Neuros OSD, disponibile su Amazon, posso registrare la TV su una pennetta usb o su rete locale; oltretutto, quest'ultimo è un sistema aperto a cui è possibile accedere via telnet da un pc sulla rete. Ho pensato SSH fosse interessante, ma non era installato. Mi sono divertito molto a smanettarci sopra, ma mia



moglie non era d'accordo perché pensava che l'upgrade a Sky+, che permette la registrazione, sarebbe stato più facile da usare. Ho dovuto cedere e concordare, ma Neuros rimane connesso alla TV perché permette la riproduzione da pennetta usb ed è un efficiente sistema di backup per Sky.

Da allora, mi sono sforzato di pensare ad un altro realistico, ma interessante, progetto e ho iniziato a leggere svariate riviste su Linux. Gran parte degli articoli sembravano oltrepassare le mie capacità, quindi ho pensato di cominciare a studiare la programmazione C. Mi è sembrato un po' più accademico dei progetti che avevo già provato, ed era un'attività che potevo svolgere nei momenti liberi. Un netbook sembrava la risposta giusta e quindi ho acquistato un Toshiba, già soddisfatto del mio vecchio portatile ancora funzionante dopo 5 anni di continuo utilizzo, sebbene lo abbia recentemente sostituito con uno più nuovo con Windows 7, con cui mia moglie si sente a suo agio. Il netbook era venduto con Windows 7 preinstallato, così ho installato Ubuntu 12.04 LTS in dual boot. Sono riuscito a far girare molti dei miei software Windows, con l'eccezione del software di scacchi Fritz 8 (che

uso sul Netbook con Windows 7) e Active Sync per il mio palmare (che utilizzo sul vecchio laptop su Windows XP). Un problema che non ero riuscito a risolvere riguardava la connessione Wi-fi su Ubuntu 12.04. Ho risolto usando una scheda Netgear USB. Sto cercando di prendere confidenza con il terminale e l'utilizzo della linea di comando, e sto gradualmente provando qualche idea da riviste come Full Circle e Linux Format. Sto studiando il Cloud, VirtualBox e i contenitori LXC per vedere come sono capaci di

utilizzare al meglio questi strumenti.

Per quanto riguarda l'hardware, ho alcuni settori danneggiati sul disco fisso del mio desktop Asus, quindi è stato necessario decidere cosa fare riguardo al backup e a un nuovo disco fisso. Sono molto deluso da questo hard disk Samsung da 1 TB. Ho dato un'occhiata a tablet e telefoni, ma a parte forse i dispositivi basati su Android, non vedo nessun vantaggio reale dal basso costo. Sto andando avanti con il tutorial sulla programmazione e sulla lettura di

riviste, quindi forse mi verrà qualche altra idea. Ho pensato di costruire un router con un vecchio PC, ma quello fornitomi dal mio ISP è senz'altro più affidabile di un disco fisso in un vecchio pc. Infatti, non ho mai acquistato un nuovo desktop, ma solamente ripristinato di vecchi o costruito unità personalizzate. In conclusione, ora ho una disponibilità di 7 apparecchi: 2 su cui gira Win 7, 2 su cui gira Win XP, 2 su cui è montato Ubuntu 10.04 e 2 che funzionano grazie a Ubuntu 12.04. Ho anche un dual boot e una macchina virtuale su cui è installato XP, uno è dedicato a server di stampa e l'altro lo uso per il backup. Sono molto indeciso sull'installare altre distribuzioni che non siano supportate a lungo termine. Io uso principalmente Linux ma mia moglie usa Windows 7 che era preinstallato sul suo nuovo laptop. Non è stata presa ancora la decisione, ma l'esperienza fin qui è stata comunque divertente.





LA MIA OPINIONE

Scritto da Kevin B. O'Brien

Recentemente una Norvegese di nome Linn, proprietaria di un Kindle, ha improvvisamente scoperto che il suo dispositivo era stato ripulito da tutti i libri che aveva acquistato su Amazon. Se si sia trattato di un semplice errore o dell'ennesimo atto di perfidia non è il punto principale di ciò di cui voglio parlare qui. Potrebbe essersi trattato di uno dei due o di entrambi e non sarebbe rilevante. Il punto fondamentale è che Amazon poteva farlo e il "proprietario" non poteva farci nulla. Secondo i termini d'uso nell'Amazon Kindle Store: "il contenuto di Kindle è concesso in licenza, non venduto". Se provate a rimuovere i DRM - diritti digitali N.d.T. - (in realtà cosa non difficile da fare), o a trasferire i vostri acquisti su un altro dispositivo, Amazon potrebbe legalmente "revocare il vostro accesso al Kindle Store e ai contenuti del Kindle senza il rimborso di alcun pagamento".

Questo particolare tipo di malignità è riconducibile alle industrie del software. Hanno introdotto loro il concetto che si può vedere espresso all'inizio di ogni contratto di licenza per

il software proprietario "Questo software è concesso in licenza, non venduto". Avete notato qui l'identica dicitura?

Si trattava di una prassi discutibile quando fu adottata dall'industria del software e le Autorità Giudiziarie interpellate di volta in volta hanno risposto sia positivamente che negativamente circa la legittimità di tale pratica. E una causa ben impostata potrebbe anche sconfiggere l'utilizzo di questa tattica da parte di Amazon poiché, sia quando si è nel loro sito web sia anche quando si sta acquistando direttamente dall'app o dal dispositivo Kindle, affermano chiaramente che si sta "acquistando". Ma non è su questo che conterei. E sebbene so come rimuovere i DRM e chiunque sufficientemente motivato può trovare il modo di farlo usando google, non credo che questa sia la migliore soluzione.

Per me la risposta ottimale sarebbe quella che punisse le compagnie che impongono i DRM tenendo lontana da noi la proprietà, anche se gli diamo il nostro denaro faticosamente guadagnato. E il solo modo per

ottenere questo risultato è di non fare affari con loro. Vedete, se si compra un e-book da Amazon e poi si rimuovono i DRM, non si è inviato loro alcun tipo di messaggio. Se invece si favorisce un venditore che non impone i DRM, si invia il segnale di disponibilità a pagare per i prodotti che rispettano la nostra libertà. Fortunatamente ciò è sempre più possibile per quel che riguarda e-book, audio libri e musica. Ma questa strategia non è priva di inconvenienti, per cui è necessario comprendere gli ostacoli e muoversi in questo mondo con gli occhi aperti.

La prima cosa da capire è che sono soprattutto gli editori e i titolari dei diritti a insistere sui DRM. Alcuni di loro hanno scoperto che la rimozione dei DRM non li danneggia e può al contrario essergli vantaggiosa. E se queste società inizieranno a notare un aumento delle vendite eliminando i DRM e restituendo i diritti che normalmente si hanno con un prodotto fisico, la cosa potrebbe spronare il resto del settore a smettere di essere così malvagio. Quali diritti intendiamo? Bene, se compro un CD, posso prestarlo ad un mio amico. Se compro un libro posso venderlo a

un negozio di libri usati dopo averlo finito. Quando muoio, posso lasciare i miei libri e CD ai miei eredi. Loro possono legittimamente venderli tutti, ma il punto è che io ho i diritti di proprietà per ogni prodotto fisico che mi permettono di possederlo e agire di conseguenza. Quando quei prodotti diventano digitali e ci si imbatte in "questo prodotto è concesso in licenza, non venduto", ciò che è appena successo è che tutti i vostri diritti sono stati rimossi.

Poiché solo alcuni dei titolari dei diritti sono diventati ragionevoli, mentre altri no, il principale ostacolo in cui ci si può imbattere è che alcuni prodotti che si vorrebbe acquistare non siano disponibili nelle modalità che rispettano la nostra libertà. Per alcuni questo potrebbe essere un ostacolo insormontabile, ma non per me. Se voglio acquistare musica, c'è così tanto materiale disponibile da non poter mai avere denaro a sufficienza per comprarlo tutto. Ma se voglio comprare specificamente l'ultimo brano di successo in testa alle classifiche, potrei non essere capace di farlo se la casa discografica fa parte ancora dei trogloditi. Si da il caso che io



sia uno di quei musoni che pensano che la maggior parte della musica "popolare" oggi faccia comunque schifo, perciò non è un problema che mi riguarda. Fino a quando posso trovare la musica che mi piace ascoltare, sono felice. Stesso discorso per i libri (sia e-book che audio libri). Posso leggere o ascoltare solo un certo quantitativo di libri nel tempo che ho (per me il tempo, per queste cose, è un limite molto più dei soldi). Posso trovare molti più libri di quanti abbia tempo cui dedicare, libri che voglio veramente leggere/ascoltare, senza rinunciare ai miei diritti. Ma, nuovamente, se volessi avere l'ultimo libro al primo posto nella lista dei bestseller del New York Times, potrei non riuscire a trovarlo nel formato che rispetta le mie libertà. Personalmente, non mi interessa: la considero una loro sconfitta quando non acquisto un loro libro. Ma questo è l'ostacolo principale che si incontra se si opta per la libertà: si deve di tanto in tanto accettare il fatto che alcuni prodotti semplicemente non sono disponibili a quelle condizioni. La mia speranza è che se abbastanza persone danno sufficiente valore alla propria libertà da fare tali acquisti coscientemente, questa pratica invierà un doppio segnale al mercato: gli editori che non rispettano la nostra libertà vedranno scendere le vendite, mentre quelli che

la rispettano le vedranno salire. Per esempio, il recente Humble e-book bundle, composto da file liberi dai DRM che rispettano la nostra libertà, ha venduto talmente tante copie che ciascun libro del pacco sarebbe stato considerato un bestseller dal New York Times, se ci includessero gli e-book. Cosa che infine faranno quando risolveranno i loro problemi di innesto al rettile craniale. Quindi, come si fa a fare ciò? Fortunatamente, non è così difficile. Citerò alcune opzioni, ma la buona notizia è che ci sono così tante alternative disponibili da non poterle elencare tutte.

Musica

Qui la prima domanda è se siete alla ricerca delle canzoni comunemente vendute dalle compagnie discografiche o di tracce più indipendenti con licenza Creative Commons ed auto prodotte. Entrambi i tipi hanno le loro opzioni, inclusi alcuni ibridi.

Pezzi delle Principali Case

Discografiche, archiviazione online e streaming

- **eMusic:** La sottoscrizione mensile permette di acquistare tracce al



prezzo di 0.49 - 0.79 \$. Niente DRM. Le tracce provengono da etichette discografiche ed è disponibile un fornito catalogo di vecchi brani.

- **Amazon:** nonostante siano dei cattivoni con gli e-book e gli audio libri, vendono brani delle maggiori etichette senza i DRM. Un po' più caro di eMusic ma molto più probabile che abbia a disposizione quel brano che si vuole proprio avere, se eMusic non lo ha. Offre inoltre un archivio online e lo streaming per le proprie tracce.

- **iTunes:** vendeva inizialmente brani con i DRM, è passato dal 2007 a venderli senza i DRM. È quindi una delle opzioni valide. Attualmente non offre l'archiviazione online e lo streaming, ma potrebbero arrivare nel 2013, secondo le ultime notizie.

- **Google Play:** anche loro offrono brani di etichette discografiche senza DRM nonché l'archiviazione online e lo streaming per i propri brani.

- **Ubuntu One:** ancora un'altra sorgente di brani delle maggiori case discografiche liberi dai DRM. Offre inoltre archiviazione online e

streaming delle proprie tracce.

Indipendenti con licenza Creative Commons

- **Soundcloud:** è, principalmente, un sito di condivisione di musica e audio.
- **Free Music Archive:** molta musica con licenza CC.

- **Jamendo:** uno dei principali siti di musica con licenza CC.

- **Bandcamp:** ho appena saputo di questo sito dal mio amico Craig Maloney, che fa musica metal sotto licenza CC. Questo sito contiene musica con licenza CC di gruppi che vogliono costruire un rapporto con i loro fan e vendergli musica. Vi si trovano ottimi artisti come Amanda Palmer.

e-Book

Quando si tratta di libri, si è davvero in balia dei singoli editori. Molte etichette musicali hanno infine accettato che il modo migliore di

operare è senza i DRM, ma molti editori di libri stanno ancora venendo trascinati nel 21° secolo scalcando e urlando. Ma ci sono alcuni buoni posti dove trovare e-book che rispettano la libertà.

- **Progetto Gutenberg:** è il nonno dei siti e-book senza i DRM. Il Progetto Gutenberg rende disponibili libri che sono di Pubblico Dominio, ossia quelli i cui diritti d'autore sono scaduti. Sono principalmente i libri più vecchi, ma ci sono molti classici. Rendono i libri disponibili in tutti i maggiori formati.

- **Bean Books:** questo editore è specializzato nella fantascienza più dura, ma capisce realmente il nuovo panorama mediatico. Non solo offrono molti dei loro libri senza i DRM e in formati multipli, ma hanno anche la Libreria Libera Baen, dove offrono gratuitamente libri selezionati. La speranza è che con il primo assaggio gratuito ne vorrete comprare altri. E funziona: io ci sono andato per vedere cosa avevano, ho scoperto che avevano in vendita l'intera collezione di uno dei miei autori preferiti (James H. Schmitz) e ne ho comprato l'intero pacchetto.

- **Tor/Forge:** uno dei maggiori editori nel campo della fantascienza e del fantasy, si sono liberati alcuni mesi fa dei DRM. Lo hanno fatto perché altri editori hanno avuto successo nel farlo.

- **Angry Robot:** un pioniere, insieme con Baen, nella vendita di libri liberi dai DRM nel campo della fantascienza e del fantasy.

- **Avon Romance:** uno dei maggiori editori di romanzi romantici, ha appena annunciato la sperimentazione della vendita di libri senza i DRM.

- **O'Reilly Media:** la principale casa editrice di libri tecnici, fanno praticamente tutto in modo ottimale. Vendono libri liberi dai DRM. Quando esce una nuova edizione di un libro già acquistato è possibile "aggiornarlo" con un supplemento minimo (a esempio ho aggiornato il mio "Android" di Kevin Purdy con un dollaro). E con i libri più vecchi per i quali ritengono non valga più la pena di stamparli, rimuovono i diritti d'autore e li rendono disponibili gratuitamente.



- **ManyBooks.net:** questo sito si accavalla molto con il Progetto Gutenberg, ma ha anche alcune opere più recenti che sono state messe a disposizione, come Accelerando di Charles Stross.

- **Fictionwise:** sebbene pesantemente indirizzato su fantascienza e fantasy, ha anche un sacco di offerte per altri generi. Prezzi ragionevoli e libertà dai DRM.

- **Cory Doctorow:** Cory (in fotografia sotto) è stato uno dei primi autori ad arrivare al punto di offrire tutte le sue opere non solo libere dai DRM ma gratuitamente nel formato e-book dal suo sito web. Ma, sapete, quando è recentemente uscito il libro da lui scritto in collaborazione con Charles Stross, Rapture of the Nerds, sono andato sul negozio di Google Play per comprarlo.

- **DriveThru Fiction:** un interessante sito che ha anche fumetti e giochi RPG.

- **Apress:** un editore di libri tecnici che offre anche riduzioni di prezzo nella versione e-book se si è già acquistata quella cartacea. Una cosa che mi piacerebbe vedere più spesso.

- **Packt Publishing:** un altro editore di libri tecnici liberi dai DRM.

Audio libri

E' qui che c'è ancora grande delusione. Audible, che qui è il leader indiscusso sotto ogni aspetto, insiste con i DRM su tutti i suoi libri, motivo per cui mi rifiuto di creare un account. Audible è ora di proprietà di Amazon, che vende brani musicali in formato MP3 senza i DRM, quindi c'è stata la speranza, quando l'hanno acquistata, di poter ottenere audio libri senza i DRM, ma non è stato così. Fortunatamente ci sono alternative.

- **eMusic:** è lo stesso sito che ho citato sopra per i brani musicali senza i DRM. Offrono anche piani di sottoscrizione per audio libri, a 10\$ al mese si ottiene un libro. L'assortimento non è buono quanto quello di Audible, ma la loro lista cresce continuamente e non ho avuto problemi a trovarci i libri che mi interessano. Ho recentemente ascoltato la biografia di Albert Einstein

scritta da Walter Isaacson tramite un libro comprato qui.

• **Podiobooks:** questo sito offre audio libri a puntate, molto similmente ai podcast che offrono un file a settimana. Attualmente forte sulla fantascienza e sul fantasy, ma degno di uno sguardo. Per esempio sono disponibili i libri di Scott Sigler e di J.C. Hutchins.

• **Scott Sigler:** Scott (foto sotto) usava i contenuti gratuiti per farsi conoscere, ma offre ancora versioni audio gratuite sul suo sito nonostante ora abbia un editore.

• **Cory Doctorow:** Cory, oltre a offrire ebook gratuiti, offre anche audio libri senza i DRM con il principio del "stabilisci tu il prezzo". Tra i lettori dei suoi libri ci sono Neil Gaiman, Wil Wheaton, Spider Robinson e Leo Laporte. Vende perfino file e CD nel formato Ogg, se preferite averli così. Se non sapete nulla di Cory Doctorow, sappiate che il tizio tiene seriamente alla libertà.

Conclusioni

Come ho detto sopra, le alternative non sono sempre perfette. In particolare con gli audio libri la scelta è minore rispetto a come sarebbe se si fosse disposti a buttare via i propri diritti, ma c'è abbastanza

materiale da trovare sempre qualcosa di cui godere. Secondo, probabilmente ho lasciato fuori molte altre alternative. Il mercato sta cambiando rapidamente e non sempre so tutto quello che succede. Volevo solo dimostrare che c'è un sufficiente numero di alternative fattibili per cui non si deve sacrificare la propria libertà. Quindi se si viene catturati dai DRM è perché lo si è scelto. Terzo, se pure alcune di queste offerte sono gratuite, non è questo il punto. Ho selezionato le voci sulla base del rispetto dei diritti e della libertà e molti di loro richiedono dei pagamenti. Di fatto, questo è il punto. Come ha sottolineato Patrick Nielsen Hayden di

Tor Books, è stato il successo commerciale degli editori (che hanno offerto libri liberi dai DRM) che ha portato la sua azienda a tentare l'esperimento. Non muoviamo il mercato tentando di trovare modi per non pagare. Lo muoviamo votando con i nostri soldi per i prodotti che ci rispettano. Spero di avervi dato abbastanza idee che possano aiutarci ad arrivare ad un mondo libero dai DRM.



Full Circle Podcast Episodio 31, Il Difficile terzo episodio!!

NEW

Potrà esserci un nuovo gruppo di podcasters, ma il formato è sempre lo stesso.

I padroni di casa:

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



Tutti membri del LUG di
Blackpool (UK)
<http://blackpool.lug.org.uk>

Olly e Tony tengono tutti aggiornati con tutto ciò che è successo nelle "Vacanze Estive", Olly parla della sua installazione di Gnomebuntu, Codeacademy e Tony parla del suo nuovo Nexus 7.

Download



L'idea di un computer per bambini piccolo ed economico nacque nel 2006, quando Eben Upton e i suoi colleghi nel Laboratorio di Informatica dell'Università di Cambridge vennero turbati dal declino, anno dopo anno più evidente, del numero e del livello di capacità degli studenti di Livello A di ogni anno accademico impegnati nello studio dell'Informatica.

Dal 2006 al 2008, Eben ha disegnato diverse versioni di ciò che è conosciuto con il nome di Raspberry

Pi. Dal 2008 i processori disegnati per i dispositivi mobili stavano diventando più affidabili e abbastanza potenti da fornire una eccellente multimedialità, ed Eden intuì che ciò avrebbe reso la scheda appetibile per quei ragazzini che altrimenti non sarebbero stati interessati ad uno strumento di pura programmazione.

Attualmente, Pete Lomas è un amministratore della fondazione Raspberry Pi. Ha disegnato l'hardware finale che ha consentito di arrivare al Raspberry Pi.

Raspberry Pi è oggi usato in un gran numero di dispositivi, dall'educazione al divertimento. Molti ricercatori hanno cominciato a lavorare su Raspberry Pi per fornire uno strumento di computazione efficiente ed economico.

Su Raspberry Pi

Raspberry Pi è un computer delle dimensioni di un Bancomat. Collegandolo alla TV e ad una tastiera, funziona come un normale computer.

È un piccolo PC che può essere usato per molte delle cose che il vostro PC desktop fa, come fogli di calcolo, scrittura di documenti e giochi. Potete vederci i video di Youtube in qualità HD. Potete programmare che il vostro robot di cattura, scatti immagini di aree differenti. Collegandolo ad un display esterno, potete anche disegnare tavole per annunci pubblicitari. Ma non è da utilizzare solo come dispositivo integrato, può anche sostituire un server con caratteristiche di portabilità e di tipo

plug&play.

Con un costo approssimativo di 25\$ è molto economico sia per gli studenti che per i ricercatori che lavorano nel campo degli integrati e dell'open source. Ne esistono due modelli, RPi-A e RPi-B disponibili nello store. I dettagli tecnici per entrambi sono riportati qui a destra.

Articolo compilato da:

TEAM LinQuestus

Prof. Chirag K. Gohel
(Assistente del Dipartimento di
Computer & IT)

Mr. Himanshu Madhvani
(Studiante ultimo anno in IT)

Mr. Sunil Lalvani
(Studiante ultimo anno in IT)

Mr. Sagar Rangani
(Studiante ultimo anno in IT)

Ms. Avni Savaliya
(Studiante ultimo anno in IT)

<http://www.facebook.com/Linquestus>

<http://linquestus.in>

Specification	Model - A	Model - B
Approx Price	\$25	\$35
SOC	Broadcom BCM2835 (CPU, GPU, DSP, SDRAM, and single USB port), Broadcom Media Processor	
CPU	700 Mhz ARM (11 Family)	
GPU	Broadcom VideoCore IV	
Memory	256 MB(Shared with GPU)	512 MB(Shared with GPU)
USB	1	2
Video Output	Composite RCA, 1.4 HDMI	
Audio Output	3.5 MM Jack, HDMI	
Storage	On Board SD/MMC Card	
Network	No	On Board 10/100 Ethernet
Power Ratings	300 mA	700 mA
Os	Debian GNU/Linux, Fedora, Arch Linux ARM	

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!

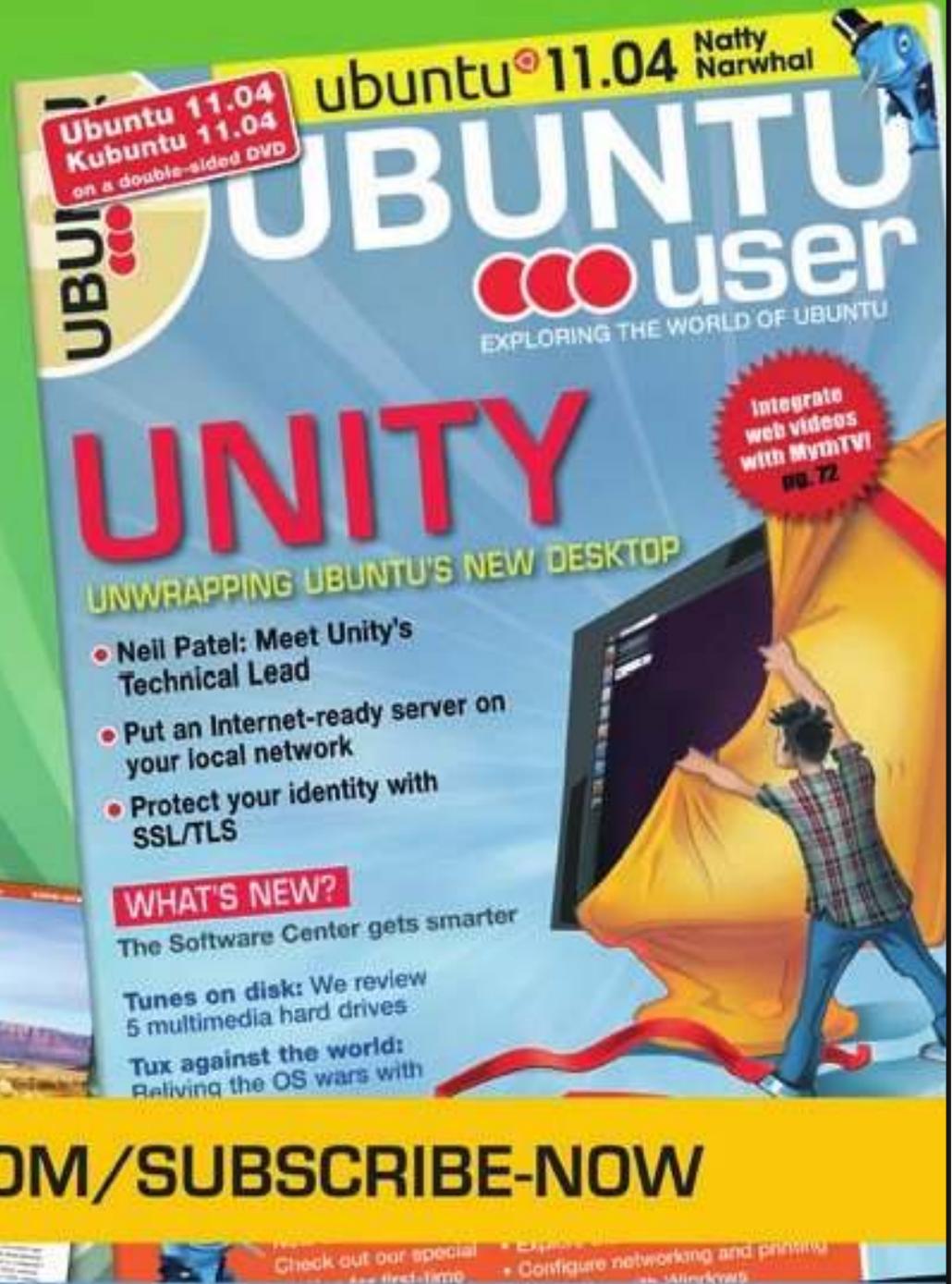


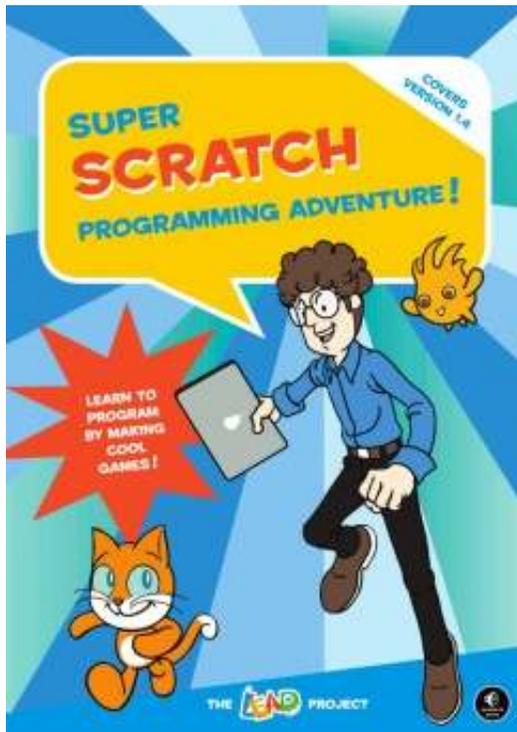
UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG





Super Scratch Programming Adventure è un fumetto di programmazione in stile testo elementare. È orientato ad un pubblico più giovane ed è relativa alla versione 1.4 di Scratch. Si tratta di circa 158 pagine a colori. Ogni capitolo del fumetto si sviluppa la storia generale, e dà al lettore una ragione come motivo previsto dietro agli esercizi di programmazione. Suona decisamente come un'idea interessante che, se implementata

correttamente, potrebbe rendere la programmazione un gioco accessibile per il pubblico più giovane. La domanda è: si riesce a fare questo?

Le spiegazioni

Il libro è scritto bene e offre uno screenshot per ogni fase del processo. A causa del fatto che gli strumenti vengono introdotti all'inizio di ogni capitolo, questo permette un flusso abbastanza agevole nella creazione effettiva. Il fumetto riesce a trasmettere le ragioni in base al bisogno, per esempio nel tracciare un percorso a piedi a forma di pentagono, rendendolo rilevante nella storia. Detto questo - se non si è un grande fan dei fumetti (o si trova questo libro troppo infantile), si può avere difficoltà a trovare la motivazione per seguirlo. Tuttavia poiché il libro è orientato verso i più giovani (età 8 anni), difficilmente sarà questo il caso.

Le spiegazioni riescono a coprire bene i componenti e gli strumenti di Scratch, fino al punto in cui ci si sente a proprio agio con l'interfaccia, e, possibilmente, personalizzando alcuni passaggi degli esercizi. L'unico

problema probabilmente che può sorgere è che, in alcuni passi di "design" (ad esempio, la creazione di una tuta spaziale), vengono spiegati gli strumenti e il passo successivo è semplicemente "disegnare il costume da solo!". Anche se viene offerto al termine lo sprite completo dell'"astrogatto", non è certo un modo sufficiente per aiutare un bambino che può essere alle prese con quel particolare aspetto. Dopo tutto, alcuni bambini saranno irremovibili nel volerlo fare da soli, ma progettare una cosa del genere può essere frustrante oltre ogni immaginazione quando non sei sicuro di come arrivare al completamento.

Detto questo, il libro è orientato verso il lato di programmazione delle cose, facendolo bene. Ti dà ragioni alla base del codice che vengono implementate, mentre si chiarisce abbastanza bene il successivo utilizzo in progetti diversi. Se siete alla ricerca di una guida completa per creare con Scratch, probabilmente si vorrà trovare ulteriore materiale per delle reali fasi di creazione di disegno/sprite.

Il linguaggio

Ci sono alcune parole usate in questo libro che, semplicemente, non ci si aspetterebbe che un bambino di 8 anni possa conoscere. Cose come "tavolozza", "ingrandimento", "esperimento", "tecniche", ecc. Potrei sbagliarmi nel giudicare la nostra gioventù, ma mi sembra che l'utilizzo di un linguaggio più semplice (in una certa misura almeno) potrebbe essere utile. Questo problema persiste per tutto il fumetto usando termini, come per esempio "sette corde dimensionali". Se il vostro obiettivo è quello di affascinare i bambini con la storia al fine di rendere i vostri esercizi rilevanti, sarebbe importante rendere il flusso della storia senza questi problemi e per qualsiasi livello di lettura. Questa è una cosa che il libro, secondo me, non fa abbastanza bene.

Se non vi dispiace rispondere a domande del tipo "che cosa significa questo" o "quello che è un [...]", allora il vostro bambino dovrebbe ancora godere a fondo del libro. Al contrario, se il vostro bambino ha accesso a un dizionario adatto ai bambini, il problema può anche essere evitato.



Detto questo, credo che il libro avrebbe potuto inserire un glossario dei termini e avrebbe risolto completamente il problema.

Oltre a questo, il linguaggio utilizzato è chiaro e paziente. Tuttavia non sembra un tono animato o abbastanza spiritoso, il che potrebbe essere un problema quando si cerca di mantenere l'attenzione dei bambini. Questo, tuttavia, potrebbe essere semplicemente perché io sono molto al di fuori della fascia di età prevista e come tale posso malgiudicare le eventuali reazioni dei lettori più giovani.

L'arte

Di solito non è una valutazione con la quale si dovrebbe giudicare un libro tecnico, ma a causa del fatto che è il tentativo di raccontare una storia attraverso un mezzo visivo (un fumetto), e cercando di insegnare la creazione di videogiochi, si tratta di una categoria molto rilevante in particolare per questo libro.

Il fumetto è ben disegnato e i personaggi sono coerenti nel loro aspetto. Detto questo, lo stile artistico in particolare, non mi piaceva. Era una combinazione di scelte di

colore e di sfondi utilizzati per alcuni pannelli. Ciò può essere dovuto al fatto che io non faccio parte del pubblico a cui è destinato, ma avrei preferito un diverso stile visivo. La parte artistica scelta, tuttavia, è molto costante e ben disegnata.

Anche gli sprite e le altre immagini inserite nel gioco sono molto ben fatte. Questo può influenzare il lettore in due modi: può essere scoraggiante se si cerca di competere con quello stile, tanto più per un principiante. Si può anche fare un gioco che può apparire a buon mercato passando da un artista all'altro. Può essere risolto utilizzando gli sprite in dotazione, a prescindere dal fatto che si potrebbe completare le fasi di disegno da soli. Tuttavia, ritengo che questo toglie l'esperienza complessiva della progettazione di un gioco, se si usano immagini create da altre persone. Alcuni possono essere del parere che gli sprite con questa risoluzione non siano alla fine troppo diversi. In generale sono d'accordo. Tuttavia, anche se devo ammettere che non ho esplorato tutti gli aspetti della creazione delle immagini, mi sembra che ci siano sufficienti opzioni di personalizzazione disponibili e che due sprite creati da due artisti possono risultare estremamente diversi.

La conclusione

Questo libro vi insegnerà a programmare utilizzando Scratch? Sì, sicuramente. Diffonderà sufficiente conoscenza per iniziare a lavorare su progetti diversi, se lo desiderate.

Questo libro vi insegnerà a creare giochi completi con Scratch? Questo è un punto in cui credo il libro non arrivi. Sì, vi insegna gli strumenti per creare sprite e ambienti. Sì, vi insegna a programmare questi ambienti. Tuttavia, non vi insegnerà come utilizzare gli strumenti per ottenere risultati di qualità che, invece, vengono presentati in tutto il libro. Per chiunque abbia intenzione di usare questo libro per creare giochi completamente originali, mi raccomando cercate una video guida gratuita, o un libro, per la creazione di sprite in Scratch.

Gli altri problemi minori che ho citato (lingua, stile artistico) avranno un impatto minore sul punteggio - anche perché provo ad indovinare ciò che pensa qualcuno appartenente alla fascia di età corretta. Nel complesso, mi piacerebbe dare a questo libro un 3/5. Mentre il libro ha la pretesa di insegnare solo la programmazione, invece si nota come verrà spiegato

anche come creare i giochi. Anche se questo è vero in una definizione tecnica del termine "creare", la maggior parte sicuramente ha pensato che questo includeva anche la creazione di grafica. Mentre questa abilità è assicurata con l'introduzione degli strumenti e ci si aspetta il completamento di alcuni "passi" di disegno, il libro non raggiunge l'obiettivo dell'insegnamento del loro uso. Trovo che il libro dovrebbe essere migliorato, ignorando completamente gli step del "disegno" e offrire solo i propri sprite già fatti, oppure guidare il lettore attraverso un percorso passo-passo.

Full Circle ringrazia ?NoStarch Press per la copia di questo libro. Sostenete coloro che sostengono FCM e acquistate da [NoStarch.com](https://www.nostarch.com)



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



Linux Mint Debian Edition KDE (LMDE KDE) è una derivata non ufficiale di Linux Mint Debian Edition (LMDE) che, come il nome suggerisce, si basa su Debian e utilizza KDE. LMDE KDE usa, come avrete indovinato, KDE.

Attenzione, ho detto è basata su Debian. Kubuntu è basato su Ubuntu che si basa su Debian, perciò ci sono differenze tra l'usare LMDE KDE e Kubuntu.

Storia

Lascerò che sia l'autore di LMDE KDE, **Schoelje**, a darvi informazioni sulla sua creatura: *"La versione non ufficiale LMDE KDE, come molte cose nuove, nacque per frustrazione. Amavo LMDE ma non mi piacevano Mate o Cinnamon. Sembrava di provare a rilanciare una tecnologia abbandonata. Come se Frankenstein fosse diventato digitale, ma avesse bisogno di fare pratica con le sue cuciture. Mi piaceva Mint KDE, ma mi mancava la stabilità di LMDE. C'erano state molte voci sul fatto che Clem*

[creatore di Linux Mint] avesse intenzione di creare LMDE KDE, ma non era mai successo. Perciò decisi di creare il mio Boris Karloff: forte, stabile e... bellissimo. Inizialmente era solo un mucchio di script e pacchetti raccolti su alcuni repository di Debian e Ubuntu, ma poi pensai che potevano esserci altre persone là fuori che stavano provando la stessa frustrazione di non avere LMDE KDE e fu così che decisi di creare il DVD live. Sebbene anch'io ho bisogno di un po' di pratica con le cuciture, penso però che il risultato sia di un certo valore."

Installazione

La prima cosa da notare è che, a partire dalla 12.10, la famiglia Ubuntu utilizza PAE come parte del kernel e del processo di avvio. Questo significa che il vecchio hardware non avvierà le versioni 12.10 e superiori. L'ho notato quando ho provato a installare Kubuntu 12.10 su un vecchio EEE PC. Kubuntu 12.10 non si sarebbe mai avviato. La versione a 32-bit di LMDE KDE si presenta con due kernel tra cui poter scegliere all'avvio. La nuova versione PAE e una versione non-PAE. Perciò questo è comodo con hardware



più vecchio. LMDE KDE installa praticamente le stesse cose della famiglia di Ubuntu.

Un'aggiunta carina è quella di poter provare il tempo di risposta di alcuni repository (dopo l'installazione):

```
sudo mint-choose-debian-mirror
```

e il risultato è che si può scegliere, da una lista, il repository più veloce. Come opzione predefinita, LMDE KDE

usa i repository di LMDE.

Benvenuto

Al primo avvio, LMDE KDE si presenta con la finestra di benvenuto (mostrata sopra) che riconosce automaticamente l'hardware di terze parti fornendo l'opzione per installare i driver proprietari. È un qualcosa che viene dato per scontato ultimamente, con la facilità d'uso in K/Ubuntu, ma non è lo standard de facto in Debian.





Seguici su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

Adoro le sincronizzazioni

Ho utilizzato le precedenti versioni di Ubuntu e altre distribuzioni. Posso dire che mi piace usare la 12.04. Dopo che mia moglie ha scaricato qualche tipo di virus e Windows 7 ha smesso di funzionare, ho realizzato un sistema a doppio boot e anche lei è diventata ora una fan. A quelli che lavorano per rendere un sistema operativo funzionante, grazie. Apprezzo molto come si possa sincronizzare Ubuntu One con il mio cellulare Android, ma si può migliorare ulteriormente facendo sì che quando ho un file sul computer, ma non sul cloud, io possa accedere a questi sul computer attraverso il mio smartphone, quando sono sulla stessa rete Wifi.

K Green

Gord dice: inserisci il file in una cartella condivisa, poi segui le istruzioni indicate nella seconda metà di questa pagina: <http://www.howtogeek.com/120882/how-to-access-shared-windows-folders-and-stream-videos-over-wi-fi-on-android/>

Simulatori di volo

Sono recentemente divenuto un appassionato di simulatori di volo. Avrei voluto tanto ci fossero stati a scuola, perché ti fanno vedere la geografia, richiedono competenze aritmetiche per l'altitudine, il peso e il costo, insegnano la meteorologia e la navigazione, nonché la fisica e la scienza necessari a far volare e progettare un aereo. Possiedo Microsoft Flight Simulator 2004 e FS-X, Lockheed Martin's Prepare 3d e X-Plane 10. Tutti questi vengono eseguiti molto bene in ambiente Windows; comunque preferirei utilizzarli su un sistema Linux, preferibilmente Mint. Ho "googlato" le istruzioni su come installarli in ambiente Linux, ma come da manuale si trova poco e, quanto si trova, generalmente chi scrive assume che il lettore riesca a capire o indovinare dettagli tecnici. In conclusione, potrebbe Full Circle Magazine fornire una guida dettagliata su come installare X-Plane su Linux Mint?

Dave Edwards

Telescopio motorizzato

Potrebbe qualcuno scrivere un articolo su come posso guidare il mio telescopio dal pc portatile? Preferibilmente con Python o C, e attraverso la porta USB (dato che la porta parallela non esiste più sui laptop). Magari spiegando come muovere il telescopio utilizzando i tasti freccia giù e sù della tastiera.

Didier

Tradurre

Sono piacevolmente impressionato da Full Circle. Ad oggi, sono un nuovo utente, non solo in Linux ma proprio nell'informatica in generale. Sarete sicuramente sorpresi di sapere che le mie attuali conoscenze sono il risultato di due anni da autodidatta. Oggi, il mio unico sistema è Ubuntu. Il prossimo passo che devo compiere è imparare Linux in modo sistematico: per questo sono in cerca di buona letteratura che non solo mi dovrebbe

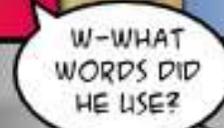
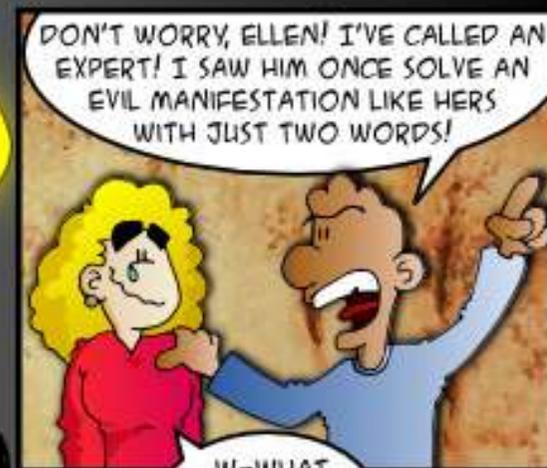
aiutare ad imparare, ma anche a tenermi aggiornato sul campo. Attraverso Ubuntu Software Center in Ubuntu 12.04 e 12.10, ho scoperto FCM. la rivista mi è piaciuta molto. Ho scaricato tutti i precedenti numeri ed ho iniziato a leggerli.

Io vengo dall'India, dallo stato di Gujarat. C'è qualche gruppo nella lista di Full Circle per tradurre la rivista in lingua Gujarati.

Navin Talati

Ronnie dice: sono spiacente, ma Full Circle non viene tradotto in Gujarati. Se qualcuno avesse piacere di iniziare, può mandare una mail a: ronnie@fullcirclemagazine.org.

Tuxidermy



IT WAS SOMETHING LIKE "SUDO BEGONE!"



D Vorrei estrarre alcuni pezzi degli articoli di FCM in testo in chiaro per farne degli appunti personali in un piccolo file di testo.

R Per copiare il testo da un file PDF posiziona il cursore all'inizio del testo che vuoi copiare, tieni premuto il tasto sinistro del mouse e spostati alla fine di ciò che vuoi copiare. Quando rilasci il pulsante il testo dovrebbe rimanere evidenziato. Fai clic col tasto destro e seleziona "Copia". Adesso dovresti poter incollare il pezzo in qualsiasi editor di testo. Questo sistema funziona in Document Viewer, Adobe Reader e probabilmente su altri lettori PDF. In Okular, il visualizzatore di PDF di default per Kubuntu, per selezionare il testo d'interesse devi prima andare nel menù strumenti e scegliere "Seleziona testo". L'impostazione predefinita infatti consente di spostarsi/guardare all'interno delle pagine. Inoltre sembra che Okular non funzioni bene se selezioni testo con differenti formati, come per esempio il capoverso all'inizio degli

articoli di FCM.

D Sto provando a installare Ubuntu 12.10 e il mio PC è un Sony Vaio, Pentium 4 1,8 GHz con 512 MB di RAM.

R Il requisito minimo di memoria RAM per Ubuntu 12.10 è 768 MB. Prova Xubuntu.

D Sto provando a fare degli screenshot di aree selezionate delle finestre di Firefox facendo Ctrl+Shift+PrtSrc, ma non ho idea di dove vengano salvate queste immagini.

R Sono salvate nella clipboard. Devi usare GIMP, o qualcosa di simile per incollarle all'interno di un'immagine nuova. Puoi anche usare il programma per screenshot incluso in Ubuntu (premi il Super key e digita "screens") che provvede a chiederti dove desideri salvare l'immagine.

Usando SHIFT+PRTSRC (non ctrl) si può selezionare un'area dello schermo usando il mouse e, per impostazione predefinita, salvarla nella directory delle immagini. Inoltre Alt+PrtSrc fa una cattura della finestra correntemente selezionata mentre PrtSrc da solo fa uno scatto dell'intera schermata.

D (Grazie a *thepreacherswife* di Ubuntu Forums) Facendo l'aggiornamento del sistema, inclusa una nuova versione del kernel, ho avuto un problema. Al riavvio è comparsa la shell a riga di comando che mi chiedeva di fare il login.

R Riavvia. Al grub seleziona un kernel vecchio e completa l'aggiornamento del sistema.

D Posso cambiare la dimensione predefinita della carta per la stampante?

R (Grazie a *Teamanx* di Ubuntu Forums) Sì, usa il comando:

```
gksudo gedit /etc/papersize
```

Le seguenti denominazioni sono generalmente comprese dai programmi: a3, a4, a5, b5, letter, legal, executive, note e 11x17. Per altre informazioni usa questo comando:

```
man papersize
```

D Sto pensando di prendere un (molto costoso) laptop. Principalmente ci preparerò delle presentazioni con immagini in HD.

R (Grazie a *TheFu* di Ubuntu Forums) Faresti meglio a ricadere su un desktop di fascia moderatamente alta, utilizzando l'accesso remoto da qualsiasi dispositivo portatile. Per fare questo potresti utilizzare il tuo attuale laptop.

D Ho un mouse wireless che vorrei usare con la mano sinistra. Tuttavia sulla parte sinistra del mio laptop entrambe le porte USB sono 3.0. Se inserisco il mouse in entrambe le porte non funziona.

R (Grazie a **howefield** di Ubuntu Forums) Inserisci il mouse prima di avviare il computer.

D A seguito di una vulnerabilità, il sito di VLC sta sollecitando affinché gli utenti facciano l'aggiornamento alla versione 2.0.4. Sarà rilasciato presto un aggiornamento per Ubuntu? Mi inquieta un po' utilizzarlo sapendo di questo problema di sicurezza.

R (Grazie a **Cheesmil** di Ubuntu Forums) Se leggi l'intero avviso di sicurezza capisci quanto sia minimo il rischio di questo problema. Un malintenzionato dovrebbe indurre l'utente ad aprire con VLC una immagine PNG appositamente confezionata (VLC è una scelta a dir poco inusuale per visualizzare immagini). Anche se ciò accadesse, il malintenzionato otterrebbe di

mandare in crash VLC, senza riuscire a fare altro, né tanto meno ottenere l'accesso al tuo sistema. Questo tipo di vulnerabilità sono comuni, non c'è motivo di preoccuparsi.

D Sto provando a installare Eclipse sul mio desktop. Tuttavia il software center mi chiede di inserire il CD Ubuntu 12.04.1. Io non ho un lettore CD installato.

R La via più semplice è di andare in Sorgenti Software e togliere la spunta da CD-ROM.

D Ho il dual boot con Ubuntu 12.04 e Vista. E' possibile avere un'icona sul desktop che mi consenta di passare da Vista a Linux e viceversa, in luogo di selezionare quale sistema fare partire in fase di avvio?

R No. Devi selezionare il sistema operativo durante l'avvio.

D Come posso fare per scegliere un dispositivo USB infrarosso per usare il telecomando di un PC

home theater?

R Il sito web lirc.org è dedicato al IR sotto Linux. Potrebbe essere più aggiornato, ma dovrebbe metterti ugualmente nella giusta direzione.

D Quando mi collego in wireless al router dal mio laptop Dell con Ubuntu 12.04, la connessione è davvero lenta. La connessione precipita frequentemente da 54 Mbps a 1 Mbps e qualche volta cade del tutto. lspci dice: 09:00.0 Network controller: Intel Corporation Centrino Wireless-N 1030 (rev 34)

R Digita questo comando:

```
gksudo gedit
/etc/modprobe.d/blacklist.conf
```

e aggiungi "blacklist acer_wmi" (senza le virgolette) alla fine.

Consigli e tecniche



Quanto caldo?

I lettori più affezionati sapranno che io ho la fissa della temperatura: Voglio sapere ogni momento le temperature delle diverse parti del mio computer.

Ho anche discusso con altri di quanto sia differente la temperatura fra i diversi componenti. Tuttavia sembra che tanta gente pensi che le temperature del computer siano numeri astratti e non li inseriscono in un contesto. Per questo motivo riporto la tabella seguente che mostra le temperature in gradi Celsius:

- 100 - ebollizione dell'acqua
- 95 - CPU rovente
- 70 - CPU occupata
- 40-50 - idle CPU
- 37 - temperatura corporea
- 22 - temperatura di una stanza
- 0 - congelamento dell'acqua

Mentre scrivo questo, il mio corpo è più caldo del mio disco rigido. Con un po' di fortuna il mio disco rigido durerà tanto quanto me!



Full Circle Magazine vorrebbe ringraziare tutti coloro che hanno inviato per e-mail domande relative allo sviluppo di Ubuntu. Abbiamo provato ad inserirne il maggior numero possibile, unendo quelle simili e aggiungendo quelle che secondo noi potevano essere rilevanti.

Un enorme grazie va sia ad Alan Pope, per averci messo in contatto con Didier Roche, sia a Didier per averci dedicato il suo tempo per rispondere a tutte le nostre domande.

Come ogni buona storia, iniziamo dal principio....

DESIGN

Q Quanto è decisiva l'opinione della Canonical (e della comunità) in Ubuntu e come fai a decidere quali funzionalità introdurre nella prossima versione di Ubuntu?

R Entrambe le domande sembrano essere collegate a me. Fondamentalmente, gli sviluppatori sono liberi di

decidere e di giudicare cosa sia meglio per Ubuntu. Certo, per l'esperienza base dell'utente, richiediamo dei riscontri al gruppo di progettazione e cerchiamo di allineare i nostri scopi con quelli principali, come nelle iterazioni degli ultimi anni, dove abbiamo utilizzato un'immagine giornaliera di Ubuntu che ha un più facile processo, per far in modo che la gente possa sviluppare nell'upstream della Canonical e inviare poi alla piattaforma.

Inoltre, tutti noi abbiamo a cuore dei piccoli progetti e proviamo a realizzarli quando il tempo ce lo permette. Un esempio che mi riguarda è OneConf, che non ho potuto svilupparlo come volevo in poco tempo, ma penso che sia ancora una caratteristica graziosa e funzionante per i nostri utenti. Non lo facciamo per la persona X o Y, ma solo perché è un bene per Ubuntu. Penso che prima dell'UDS (Ubuntu Developer Summit), stavamo tutti navigando sui forum alla ricerca di idee su brianstorm o siti del genere (o semplicemente parlando con il nostro LOCO), per raccogliere feedback e vedere cosa poter aggiungere/migliorare.

D Come decidi quali applicazioni devono essere incluse/escluse da Ubuntu?

R Queste discussioni sorgono nell'UDS, dove tutti possono partecipare, venendo personalmente (è un evento libero e aperto) o da remoto. Cerchiamo di iniziare la discussione in mailing list, come quella di Ubuntu-desktop (<https://lists.ubuntu.com/mailman/listinfo/ubuntu-desktop>), per concentrare queste animate discussioni.

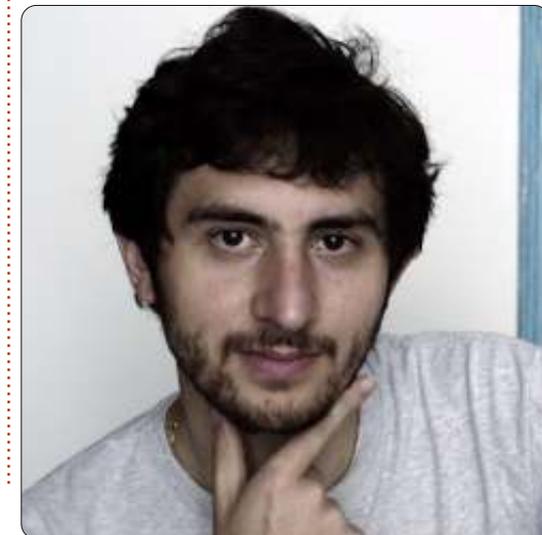
D Quanto c'è di Debian in Ubuntu e cosa cambiate?

R Lucas Nussbaum, qualche anno fa, ha tenuto un discorso riguardo ciò con relative statistiche. Vi incoraggio a leggere queste dettagliate slide caricate su <http://www.lucas-nussbaum.net/blog/?p=444>. Le cifre non dovrebbero essere cambiate molto e potrei dire che abbiamo all'incirca ancora il 70% dei pacchetti non cambiati, che vengono direttamente

importati da Debian, il 15% dei pacchetti, rispetto a Debian, che hanno una patch per poter funzionare con la nostra catena di strumenti e con una serie di dipendenze (nuove per la maggior parte delle volte), mentre i rimanenti pacchetti provengono dai nostri upstream e sono specifici per Ubuntu, da cui vorremmo estrarre direttamente, anticipando Debian.

Abbiamo due principali differenze:

- L'esperienza dell'utente è mirata, soprattutto in Ubuntu (non parliamo delle diverse varianti, come Kubuntu, Lubuntu... qui) e dobbiamo fare scelte drastiche per dare agli utenti ciò che vogliono, anche se questo



significherebbe modificare e divergere dai componenti in upstream; questo è il bello del software libero: se non soddisfa le tue esigenze, puoi modificarlo un po'.

• Inoltre sperimentiamo con qualche base di supporto avanzata, come usare flag più rigorose per la compilazione, o rimpiazzare la bash con la dash e aggiungere il supporto multi-architettura. Questi progressi in corso d'opera (avere un intero set di pacchetti nell'archivio che funzionino bene tra loro porta via molto tempo) sono, generalmente, ridate a Debian. Così Ubuntu sopporta il dolore di fare tali cambiamenti e Debian ne beneficia.

D Da quanti gruppi è composto Ubuntu (e chi sono) e come viene suddiviso il lavoro tra i gruppi interni/comunitari?

R Sorprendentemente, è una domanda a cui è difficile dare una risposta. Abbiamo diversi gruppi alla Canonical che contribuiscono in Ubuntu: desktop, foundations, server, kernel, security, community, QA, archive admins e release e, in aggiunta a questi, abbiamo anche gruppi in upstream, come quello che si occupa di Unity o Ubuntuone, che non hanno diritti di upload in Ubuntu, ma con il loro codice contribuiscono

fattivamente alla distribuzione. Inoltre ci sono molti gruppi che si concentrano sulle derivate, come Kubuntu, Lubuntu, Xubuntu, Edubuntu, Ubuntu Studio...

Alcuni hanno persone che contribuiscono a più derivate contemporaneamente, senza contare il gruppo traduzione e quello documentazione.

Inoltre, se si contano "coloro che costruiscono Ubuntu", non dobbiamo dimenticarci di altri upstream come Gnome, Xorg, OpenStack, nonché degli sviluppatori Debian e l'intero ecosistema dei LOCO. In qualche modo tutti noi costruiamo Ubuntu. Anche le persone che si aiutano l'un l'altra nei forum o che scrivono la documentazione nei wiki costruiscono Ubuntu a loro modo. Contribuiscono a Ubuntu anche coloro che mantengono i siti, anche se non toccano Ubuntu direttamente, nonché coloro che contribuiscono in Launchpad o nel sito principale.

SVILUPPO

D In che linguaggio programmano i gruppi? C? Assembly? Amiga Basic (sto scherzando!)?

R Da quanto ne so, non in Amiga Basic. La maggior parte dello sviluppo lo stiamo facendo principalmente in C, C++, Python, Vala, Go e Shell naturalmente. Dobbiamo avere un po' di dimestichezza su autotools, CMake e anche nella sintassi dei makefile. A volte, quando è davvero necessario, dobbiamo usare perl.

D Avete specialisti interni per reti, driver, ecc.?

R In effetti, anche se siamo "divisi" in squadre, non significa che ognuno stia facendo tutto. Tutti noi abbiamo una qualche specializzazione (e non limitata all'IT). Così, abbiamo Mathieu che ha l'incarico di gestore della rete, il gruppo kernel che è responsabile per il driver del kernel.

D Usate VMware/VirtualBox quando sviluppate Ubuntu?

R Non proprio, lo eseguiamo nativamente nel nostro portatile giornaliero, che è la soluzione migliore, vero?

Giusto ora, la mia macchina di tutti i giorni ha Raring (la versione in sviluppo), per capirci.

D Come comunicano tutti i programmatori e le squadre?

R Stiamo usando IRC (su freenode) per la maggior parte delle nostre discussioni; altri, che necessitano di un feedback meno immediato ma sviluppano di più, usano le mailing list (<https://lists.ubuntu.com/>). Tutto è pubblico e si possono anche leggere i log dei diversi canali ordinati per data, dalla Creazione di Ubuntu, disponibili presso <http://irclogs.ubuntu.com/>.

D Come si fa a tenere il passo con tutte le variazioni hardware sulle quali Ubuntu necessita di essere eseguito?

R Il gruppo del kernel è semplicemente incredibile nel fare questo compito. Naturalmente, la maggior parte dei cambiamenti arrivano direttamente a livello del kernel di Linux e noi beneficiamo di questi nuovi supporti utilizzando sempre l'ultimo

kernel disponibile, ma il gruppo di abilitazione hardware lavora per poter utilizzare sempre più hardware.

D Come viene organizzato tutto il codice tra squadre/membri?

R Storicamente, abbiamo solo 2 divisioni: gli sviluppatori del core (<https://launchpad.net/~ubuntu-core-dev>) che possono modificare qualsiasi parte dell'archivio, e i MOTU (master of the universe - padroni del ramo "universe" N.d.T - <https://launchpad.net/~motu>), che possono modificare solo ciò che è nei repository universe/multiverse. Main è un ramo autonomo più piccolo dell'Universe (ciò significa che possiamo creare Main solo con componenti Main) e fondamentale (per semplificare molto, non è un match alla pari) contiene solo ciò che è supportato ufficialmente e installato in maniera predefinita in Ubuntu (non derivate).

Al giorno d'oggi lo scenario è più complicato. Abbiamo serie di pacchetti nei quali le persone possono solo guadagnarsi il diritto di fare l'upload, per esempio per i "componenti del desktop"; ci sono inoltre i diritti per singoli pacchetti per le persone

interessate a un solo particolare componente. Potete trovare tutti i dettagli sul sito <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuDevelopers>.

D Come viene compilato il codice? Che hardware viene utilizzato per compilare e quanto tempo impiega?

R Stiamo compilando Raring su 4 differenti tipi di architetture: i386 (classiche macchine a 32 bit, quelle predefinite), amd64 (64-bit), powerpc (precedente architettura dei processori Apple) e armhf.

Ciò significa che ogni pacchetto e sorgente viene compilato su quelle 4 diversi architetture e, a seconda dell'architettura sulla quale viene installata Ubuntu, saranno installati i pacchetti creati per quella macchina (è di nuovo una semplificazione, esistono alcuni pacchetti, come gli strumenti per le immagini, che sono compilati solo una volta, perché non contengono codice che produrrà risultati diversi da un'architettura all'altra).

Ciò che accade è che gli sviluppatori Ubuntu caricano su Launchpad (via ftp) un pacchetto sorgente firmato. Poi i compilatori

(<https://launchpad.net/builders>) lo prelevano e ne dividono il carico tra le diverse macchine. Una volta fatto, il pacchetto binario viene pubblicato nell'archivio principale e viene poi replicato nei siti di replica di Ubuntu.

Un'altra sorgente è il repository Debian, poiché stiamo sincronizzando da Debian, dall'inizio di ogni rilascio, tutti i pacchetti che possiamo sincronizzare (significa che non ci sono state variazioni in Ubuntu rispetto a Debian, quel 70% di cui ho parlato sopra).

Certo, ci sono ulteriori revisioni manuali per i nuovi pacchetti o quelli per cui è stato necessario migrare dai repository Universe a quelli Main e così via...

D Il Kernel è specificatamente ottimizzato per Ubuntu?

R Certamente, il kernel per Ubuntu viene modificato. Molti dei cambiamenti sono riversati di nuovo allo stesso kernel Linux, ma prendere sempre l'ultimo kernel aiuta a fare un po' di controlli di qualità, test di regressione e a renderlo stabile.

D È possibile per gli utenti acquisire parte del codice di Ubuntu per modificarlo? Se è così, da dove possono scaricarlo?

R È veramente facile nonché parte dell'insieme degli strumenti predefiniti. Si devono abilitare i repository "sorgente" (nel file `/etc/apt/source.list`) o utilizzare il Software Sources e spuntare la casella "Codice sorgente". Dopo aver ricaricato i repository, è possibile scaricare qualsiasi sorgente si voglia tramite la linea di comando utilizzando `apt-get source <nome_pacchetto>`. Volete il sorgente di Unity?

```
apt-get source unity
```

REPOSITORY

D I repository vengono mantenuti dalla comunità o se ne occupano alla Canonical?

R I repository necessitano di un alto livello di sicurezza e affidabilità. Poiché i pacchetti binari vengono firmati con le loro chiavi private, dobbiamo essere coscienti di ciò che

forniamo ai nostri utenti ed essere sicuri che non ci siano possibilità di introdurre contenuti maligni aventi la firma corretta. Ci sono solo pochissime persone che hanno accesso a quelle macchine, unitamente ad alcuni ragazzi della Canonical IT e ad alcuni affermati sviluppatori di Ubuntu (dipendenti della Canonical). Inoltre noterete che la Canonical sta finanziando gli elevati costi della larghezza di banda e la manutenzione dei componenti critici.

D C'è una persona/gruppo che si prende cura delle cose dal lato Ubuntu Software Center o è solo una facciata di Synaptic?

R C'è un piccolo gruppo guidato da Michael Vogt che si occupa di Ubuntu Software Center; inoltre dovete sapere che lui è un contributore di apt da molto tempo, un manutentore di Synaptic - il precedente manager di applicazioni per gnome - e di upgrade-manager. Quindi potete vedere che questi componenti sono tenuti insieme dalle stesse persone (ed è molto buffo leggere nei forum che è geniale colui che ha creato Synaptic e non colui che ha creato Ubuntu Software Center, o il contrario).

D Quanto hardware è richiesto per poter eseguire i repository?

R Wow, onestamente non ne ho veramente idea, "molta banda di rete". Non dimenticate che il contenuto dei repository è replicato in molti posti, per diminuire la latenza. Quei server non sono mantenuti dalla Canonical, ma come ho detto precedentemente, i contenuti dell'archivio principale vengono firmati. Distribuiamo le corrispondenti firme alle macchine degli utenti, in modo che apt possa controllare l'integrità della copia dell'archivio sulle repliche, quindi possiamo assicurare che non è stato cambiato niente tra l'archivio principale e gli altri server.

TESTING

D Quante persone/gruppi verificano Ubuntu e quanto spesso? Inoltre, come vengono effettuate le verifiche? Avviene per pacchetti o per l'intera distribuzione?

R C'è il gruppo della comunità guidato da Nicholas Skaggs che fa uno sforzo impressionante per avere una partecipazione della comunità sempre maggiore nelle verifiche. In aggiunta a ciò, abbiamo il gruppo sul controllo della qualità che compie con regolarità installazioni e verifiche di aggiornamento.

Verificare gli aggiornamenti da un rilascio al successivo è un compito veramente difficile, specialmente con i passaggi e i vari cambiamenti tra i rilasci. Per fronteggiarlo, abbiamo verifiche automatiche degli aggiornamenti che consentono di installare una versione precedente di Ubuntu su una macchina, di cambiare alcune configurazioni e aggiornare alla successiva versione. Abbiamo inoltre un processo di installazione automatizzato per la più recente l'immagine ISO giornaliera che assicura la sua corretta installazione.

Quindi, abbiamo diversi tipi di verifiche:

- unità di verifica abilitata durante le compilazione dei pacchetti. La compilazione fallirà se non passa la verifica.
- auto verifica dei pacchetti, che viene constatata con la versione del componente installato. Quelli che non la

passano non saranno copiati nel settore di rilascio.

- verifiche degli aggiornamenti e delle ISO, effettuate automaticamente ogni giorno.
- verifiche manuali delle ISO e di alcuni componenti, su base regolare (Nicholas sta cercando aiuti, seguite planet Ubuntu per aver più informazioni).
- alcuni componenti, come l'intero ecosistema Unity (60 componenti), hanno delle verifiche aggiuntive che vengono avviate quotidianamente, anche prima di essere caricati nella distribuzione.

D Come vi assicurate che i pacchetti essenziali/vitali non manchino?

R Stiamo elaborando sempre più verifiche automatizzate capaci di avviare un'intera sessione e di verificare le applicazioni, così come l'esperienza con l'anima del sistema. È così che, dopo l'installazione della ISO giornaliera, possiamo notare che manca una parte critica.

Si noti anche che i pacchetti mancanti saranno probabilmente su un elenco di componenti non corrispondenti (mancanti dal ramo principale o presenti senza un motivo),

questo è un altro modo per rendersene conto. Se la ISO giornaliera non si può costruire a causa di un componente mancante o per una mancata corrispondenza, lo notiamo immediatamente.

Le mancate corrispondenze non dovrebbero più succedere con le ulteriori misure introdotte con Raring. Ora tutti i pacchetti andranno in un settore proposto (in maniera simili a quando facciamo rilasci di aggiornamenti stabili) e validati prima di essere copiati nel settore di rilascio dell'archivio principale. Tale validazione assicura che l'archivio non sia in uno stato non operativo.

D Effettuate le verifiche su vecchie macchine? Es: porte parallele, floppy disk ecc.

R Vengono fatte con le verifiche manuali, la maggior parte delle volte. Martin Pitt sta introducendo alcuni oggetti fittizi (falsi oggetti usati per verificare l'obiettivo) per essere in grado di individuare regressioni per tali vecchie configurazioni, ma, onestamente, l'obiettivo di Ubuntu non è quello di essere in grado di girare su hardware così vecchio; ci sono altre distribuzioni per tale scopo.

D Le prestazioni di Ubuntu vengono misurate durante la produzione, o prima del rilascio?

R Abbiamo alcuni limitati benchmark automatizzati, ma è un settore che stiamo sviluppando e migliorando sempre più ad ogni rilascio. Questa e altre verifiche automatiche sono due storici punti deboli nevralgici del software libero. Oggigiorno Ubuntu sta cambiando tale mentalità, mettendola al centro dell'esperienza dell'utente. Stiamo quindi crescendo e aiutando l'intero ecosistema a evolvere in ciò.

D C'è una maniera facile (per gli utenti/collaudatori) di seguire un bug dalla segnalazione alla soluzione?

R Facilissimo. Basta trovarlo su Launchpad (normalmente un modo efficace è cercandolo sui componenti influenzati dal bug) e premere sul pulsante di sottoscrizione <https://bugs.launchpad.net/ubuntu/+bug/1>. Si acquisiranno tutte le notifiche (e i numerosi commenti) sui cambiamenti di stato. Quando il componente Ubuntu viene segnato come "Fix released", significa che la soluzione è stata caricata

nella versione sviluppata. È possibile, dall'interfaccia di Launchpad, richiedere l'applicazione di tale risoluzione per un rilascio più vecchio e tracciarne qui il relativo stato.

D C'è un processo nelle verifiche per determinare l'origine del difetto?

R È basato più sull'esperienza con la distribuzione, conoscendo quali componenti fanno cosa e come lo fanno (http://en.wikipedia.org/wiki/Eating_your_own_dog_food). La priorità di risoluzione del bug è un buon inizio per avere una panoramica generale sui componenti di una distribuzione Ubuntu e per capire quale può essere la causa principale del problema.

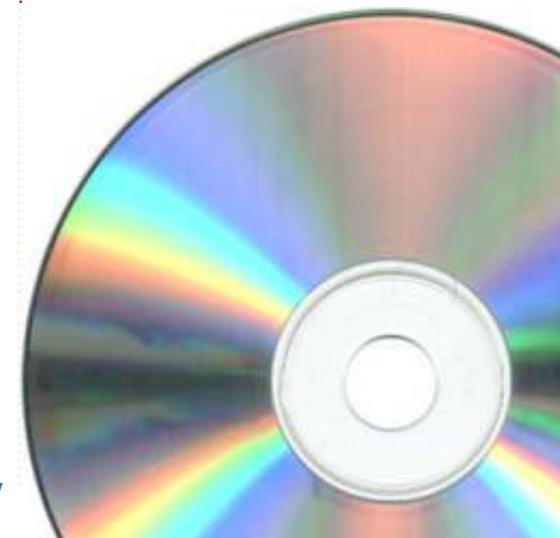
RELEASE

D Come è compilata la ISO finale?

R La ISO è compilata ogni giorno e, per Ubuntu stessa, si può trovare presso <http://cdimage.ubuntu.com/>

[daily-live/current/](https://wiki.ubuntu.com/daily-live/current/) (cambiando l'url, è possibile trovare le diverse varianti). Un programma chiamato "Germinate" (<https://wiki.ubuntu.com/Germinate>) prende alcuni file di configurazione/descrizione di ciò che installiamo come predefinito (chiamati "the seeds" - i semi N.d.T. - <https://wiki.ubuntu.com/SeedManagement>) e assicura che si stiano installando tutte le dipendenze necessarie. Il contenuto di tale lista sarà installato in una sessione live con alcuni pacchetti aggiuntivi per comprimere l'immagine e produrre la ISO giornaliera.

Così la ISO finale non è molto differente da quella giornaliera, è solo che non inseriamo ulteriori pacchetti a meno a che la risoluzione dei loro problemi non sia vicina alla conclusione del ciclo di sviluppo (anche i processi



stanno cambiando, così inoltre non inseriamo nessuna nuova funzionalità) e, a un certo momento, questa ISO diventa quella ufficiale, una volta che i risultati delle verifiche sono in ottima forma e siamo fieri della qualità per rilasciarla ai nostri utenti.

Stiamo cercando di essere sempre più confidenti sulle funzionalità, prima di inserirle in Ubuntu, in modo che questo periodo di stabilizzazione diventi sempre più breve e perfino, perché no, a un certo punto, di essere in grado di dire "ogni ISO giornaliera può essere quella finale"

D Chi da il segnale finale per rilasciare la ISO?

R Il gruppo di rilascio decide di chiamare la ISO "finale". Essi tradizionalmente si riuniscono nell'ufficio di London Bluefinn nella settimana del rilascio per produrre e assicurare che non ci siano problemi (e apparentemente per brindare con lo champagne una volta che il rilascio è stato annunciato), mentre gli altri impiegati e la comunità stanno bevendo acqua a casa.

D Come viene distribuita la ISO nei vari siti di replica?

R Non ho familiarità con questo specifico aspetto tecnico, è copiata in un posto dove gli altri siti di replica sono in osservazione e quindi si sincronizzano, per quanto ne posso sapere.

D Come sono rilasciate le varie derivate di Ubuntu? Hanno un accesso anticipato alla ISO finale, o sono tutte (X/L/Kubuntu) compilate separatamente da Ubuntu?

R Le varianti (non le derivate) sono costruite esattamente dagli stessi archivi di Ubuntu. Così quando si installa Shotwell su Ubuntu o su Kubuntu, viene installato esattamente lo stesso pacchetto binario. Le uniche differenze sono nell'insieme di pacchetti che vengono installati e selezionati come predefiniti. Per questo viene prodotta da Germinate una ISO separata prendendo dei seed differenti; viene usato un file di configurazione differente, in funzione di quello che viene installato come predefinito.

Altre informazioni:

Lasciatemi indicare alcuni collegamenti:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuDevelopment>

una buona guida per partire con lo sviluppo di Ubuntu

<http://developer.ubuntu.com/> per sviluppare applicazioni su Ubuntu

<https://wiki.ubuntu.com/RaringRingtail/ReleaseSchedule>

per la schedulazione dei rilasci (per Raring)

<http://status.ubuntu.com/ubunturaring/> per seguire lo stato e le funzionalità implementate dalle persone che stanno lavorando su Ubuntu

Per le verifiche e i risultati, Nicholas sta pubblicando un bando su planet.ubuntu.com, quindi dategli un'occhiata.





La Beta di Steam per Linux è stata ufficialmente lanciata il 6 novembre per un numero di partecipanti veramente limitato. Da allora ci sono state un certo numero di ondate di inviti aggiuntivi ma, se non sei uno dei fortunati selezionati, puoi avere una chance di provare il client prima del rilascio finale (dal 19 dicembre la beta è pubblica, N.d.T).

Grazie a dei geniali ragazzi su Reddit, adesso c'è un semplice trucchetto per lanciare la beta senza un invito, e di seguito vi spiegherò come farlo sui vostri computer.

Per prima cosa, aprite un terminale e digitate quanto segue:

```
wget
http://media.steampowered.com/
client/installer/steam.deb
```

```
sudo dpkg -i steam.deb && sudo
apt-get install -f
```

Dopodiché, lanciate Steam dalla Dash. Vi verrà chiesto di fare l'accesso con il vostro account Steam. Dovrebbe comparire un errore che vi dice che non siete ancora entrati

nella beta pubblica, ma potete semplicemente ignorarlo e chiudere la finestra d'errore.

Attenzione: se siete su un computer a 64bit, dovete eseguire anche i seguenti comandi:

```
sudo apt-get install libjpeg-
turbo8:i386 libcurl3gnutls:i386
libogg0:i386 libpixman-1-0:i386
libsdl1.2debian:i386
libtheora0:i386
libvorbis0a:i386
libvorbisenc2:i386
libvorbisfile3:i386
libasound2:i386 libc6:i386
libgcc1:i386 libstdc++6:i386
libx11-6:i386 libxau6:i386
libxcb1:i386 libxdmcp6:i386
```

Dopo che tutte le dipendenze sono state installate, siete pronti per iniziare. Per avviare Steam aprite un terminale e scrivete:

```
steam steam://open/games
```

In questo modo avrete accesso a tutta la libreria Steam.

Ci sono attualmente 29 giochi supportati ufficialmente, inclusi Team Foresto 2, Frozen Synapse e World of Goo.



La mia esperienza (usando il trucchetto di cui sopra) è stata abbastanza buona sul mio modesto computer con Ubuntu 12.04 AMD64. Sfortunatamente, degli altri giochi che ho testato, se ne sono avviati solo due su quattro. Mentre Braid e VVVVV non sono riusciti a trovare il file eseguibile, Osmos e World of Goo sono fantastici e funzionano senza un problema.

Funzioni in-game come Shift+Tab per accedere alla Comunità (e anche le altre scorciatoie) funzionano come ci si aspetta. Non c'è nessuna sorpresa grafica; l'interfaccia del

programma sfoggia lo stesso look familiare che tutti conosciamo in Windows e Mac. In breve, alcuni giochi potrebbero aver bisogno di qualche trucchetto per avviarsi e funzionare ma, tutto sommato, la beta di Steam è un'eccezionale anteprima per sapere cosa ci aspetta da Valve nel rilascio finale.



Jennifer è una studentessa di belle arti dall'area di Chicago. Si può seguire @missjendie su Twitter o visitare il suo blog all'indirizzo missjendie.com.



CERTIFICAZIONE UBUNTU

Scritto da Richard Philip Witt



Sto studiando per l'esame 101, il primo dei due esami che comprende la prima delle tre possibili certificazioni da Linux Professional Institute (LPI) o, semplicemente, il LPIC-1. Ci saranno sei passi, più o meno, che mostreranno la mia esperienza da profano a possessore del certificato 101. Negli articoli condividerò quello che ho imparato riguardo all'esame stesso, incluso i contenuti del compendio, risorse e dritte utili, così come -dove appropriato- il mio metodo di studio. In futuro mi piacerebbe inoltre includere le informazioni che raccoglierò riguardo alla mia migliorata (magari!) capacità mano a mano che progredirò (ancora magari!) attraverso l'esperienza e guadagnando abilità. In breve, questi articoli sono ideali per chiunque stia giocando con l'idea di investire tempo nell'acquisire questa qualifica nella speranza di arrivare a un lavoro *buntu/Linux.

L'esame

La prima cosa dell'esame 101, che

non è stata immediatamente ovvia per me, è che l'assenza di utilizzo della linea di comando. È un test a scelta multipla di 60 domande che devono essere completate in 90 minuti. Questo approccio ha senso – almeno per gli esaminatori. Considerate che vi vengano poste le seguenti domande, utili a testare la conoscenza del candidato su come redirigere i flussi degli standard input, output e error:

D: Volete salvare lo standard output del comando `ifconfig` in un file di testo (`file.txt`) per un riferimento futuro e volete eliminare qualsiasi dato esistente nel file. Come potete fare ciò?

- a. `ifconfig < file.txt`
- b. `ifconfig >> file.txt`
- c. `ifconfig > file.txt`
- d. `ifconfig | file.txt`

(© Smith, R.W., Linux Professional Institute Certification: Study Guide, Second Edition. Wiley, Indiana: USA, 2009).

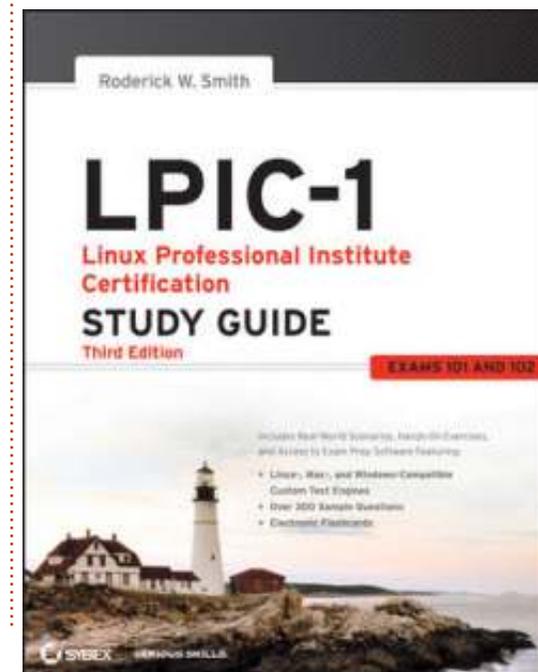
Con la linea di comando il candidato può semplicemente eseguire ciascuno dei comandi ed esaminarne il risultato per arrivare

alla risposta corretta. Nel formato a scelta multipla il candidato deve essere in grado di distinguere le funzioni di `>>` e di `>`, che è la chiave per rispondere correttamente alla domanda. Se `file.txt` esiste, `>` sovrascrive ogni contenuto mentre `>>` appende al contenuto esistente. Sia `>` che `>>` creano il `file.txt` se il file non esiste (in questo modo la domanda è formulata male, poiché non chiarisce esplicitamente se `file.txt` esista o meno). Per ricapitolare, se il test fosse eseguito alla linea di comando, nessuna conoscenza potrebbe essere testata, mentre invece nel formato a scelta multipla le più sottili differenze sono testate. Inoltre il formato a scelta multipla elimina l'accesso dei candidati alle man-pages. È di certo un po' artificioso, ma è efficace per separare le nozioni di valore da quelle che non lo sono.

Contenuto del programma e qualcosa di utile

La prima sezione del libro su cui sto lavorando, "Linux Professional

Insitute Certification 1" esplora gli strumenti a linea di comando che sono: flussi di testo, filtri, pipe, redirezioni e ricerche, così come la ricerca e sostituzione con espressioni regolari. I comandi trattati in questa sezione sono: comandi bash interni (`exec`, `exit/logout`, `wd`, `cd`, `time`, `set`, `echo`); combinazioni di tasti per la shell (come cambiare da minuscolo a maiuscolo con la linea di comando – ne parleremo più avanti); `>`, `>>`, `<`, `<<`, `2>`, `2>>`, `&>` e `<>`; `|` (pipe); `cat`, `join`, `paste`, `od`, `sort`, `split`, `tr`, `unexpand`,



uniq, fmt, nl, pr, head, tail, less, more, cut, wc, grep e sed. La spiegazione di grep e sed non è esaustiva. Per esempio, per sed è stato già pubblicato un intero volume sulle sue funzionalità. Per finire molti dei comandi che ho imparato non ho potuto ancora metterli a frutto. Per esempio non ho la necessità di studiare la struttura di un file grafico o audio (di solito non-ASCII) usando od (dump ottale). Ma questo spesso è il caso in cui imparando qualcosa di nuovo bisogna essere pazienti fino a che non si raggiunga una sorta di massa critica, quando improvvisamente la conoscenza diventa utile. E dopo ciò vorrei lasciarvi con qualcosa di utile che ho imparato: è una combinazione di tasti per ricercare nella storia dei vostri comandi. Premete Ctrl+R nella riga di comando e iniziate a premere dei caratteri (i caratteri non devono corrispondere alle prime lettere del comando o del percorso che state cercando). Quando avrete trovato il comando o il percorso che cercavate, premete INVIO per eseguirlo o premete CTRL+G per ritornare a mani vuote alla linea di comando.

Und tchuss.

("Che liberazione!" in tedesco)

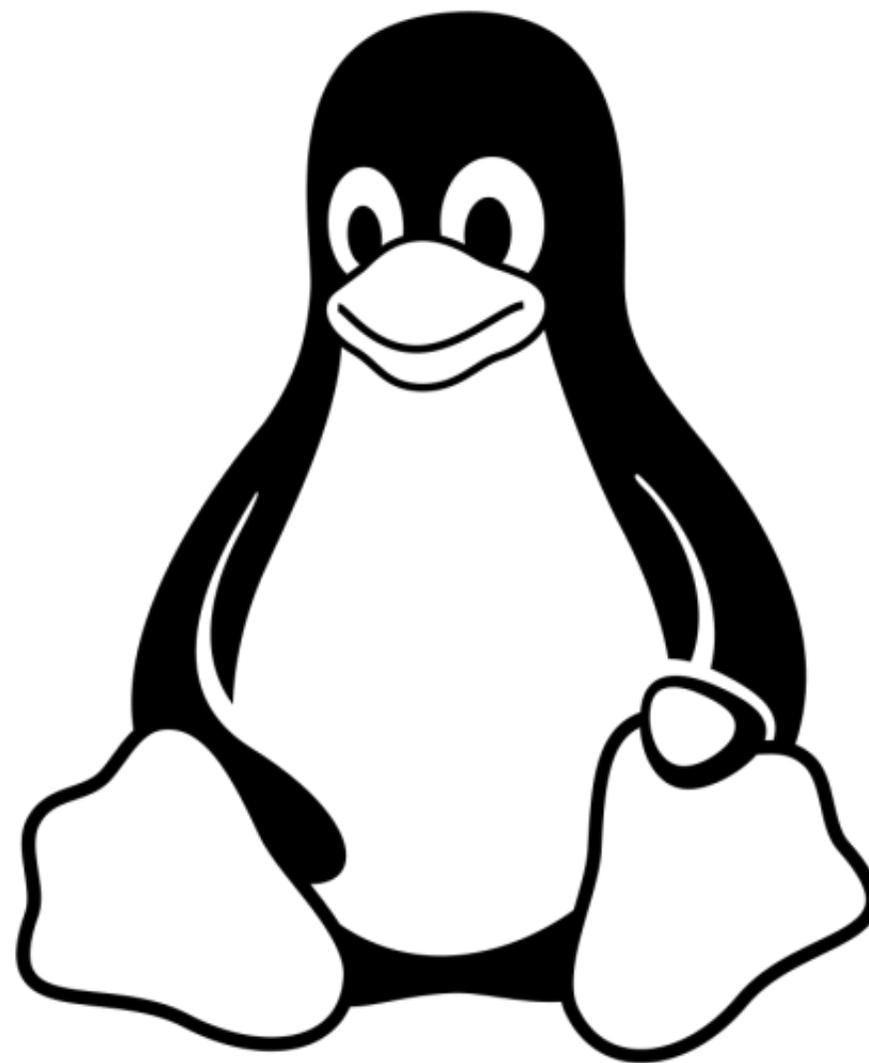
Nel mio prossimo articolo darò un'occhiata al metodo di studio, alle risorse e ai contenuti del programma. Questo è tutto per ora.



**Linux
Professional
Institute**



Richard Philip Witt, 30 anni, residente in Svizzera. Uso Ubuntu su desktop e su server da circa due anni. Ma solo per le cose di base. Ora voglio scoprire le sue capacità. C'è qualche mentore disponibile? Scrivetemi tramite email a: chilledwinston2@hotmail.com.

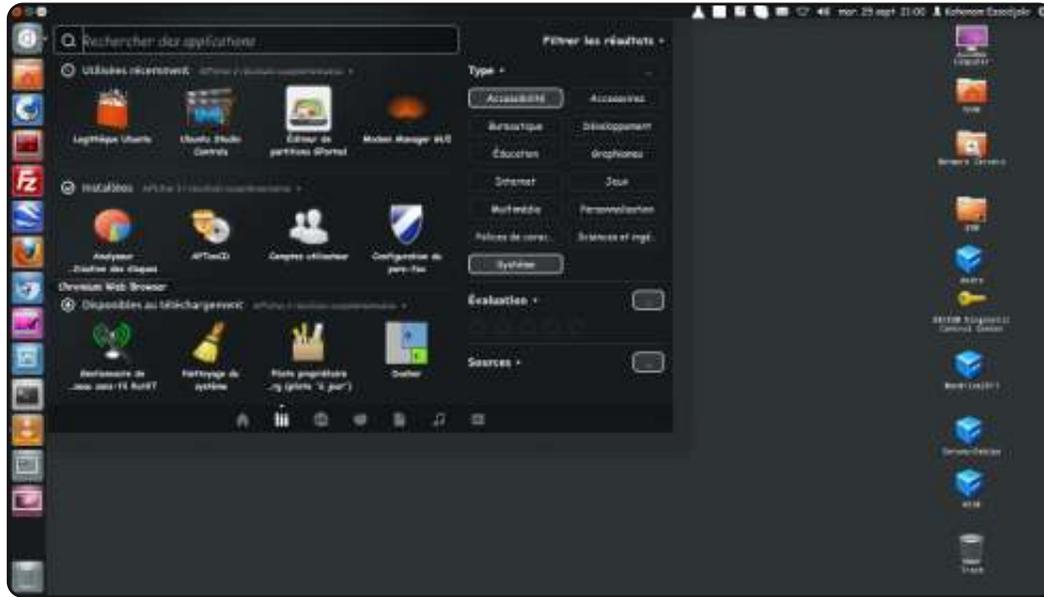


Linux



IL MIO DESKTOP

Questa è la vostra occasione per mostrare al mondo il vostro desktop o PC. Mandate le vostre schermate e foto a: misc@fullcirclemagazine.org includendo una breve descrizione del vostro desktop, le caratteristiche del PC e qualsiasi altra curiosità sulla vostra configurazione.



Ciao! Sono Kahanam dal Togo e questo è il mio desktop:

Sistema operativo: Ubuntu 12.04 LTS Pangolin
CPU: Intel Core i3
RAM: 4 GB
HDD: 500 GB
Toshiba Satellite Pro.

Mi piace Ubuntu e fin dall'inizio di quest'anno (2012) ho scelto di usare solo Ubuntu. Mi piace. Mi ci diverto. Mi rende felice.

Kahanam



Uso Ubuntu 12.04 con le icone di Mac OS; amo questo robot come sfondo. Una parte del mio tema personale proviene anche dall'applicazione MyUnity. Ho installato anche le screenlet (notate il piccolo blocco note in alto a destra, le previsioni meteo e il monitoraggio del processore).

Ho un Compaq Presario CQ57 PC, un AMD dual-core, 2 GB di RAM e un HDD da 250 GB.

Shey Louis



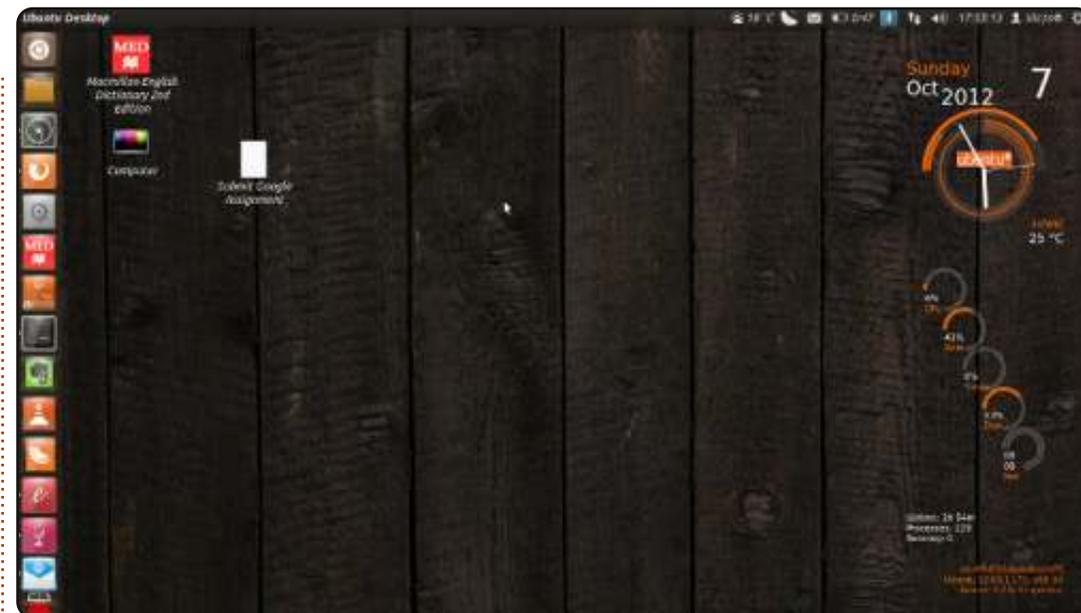


Questo è il mio desktop, che gira su una scheda madre Intel D2700MUD (con una CPU integrata Intel Atom D2700 @2.13 GHz clock). A causa della mancanza del supporto dei driver grafici, non può eseguire Compiz, perciò posso usare solo Metacity composit per far girare una sessione con "Cairo-dock + pannello Unity".

Non riproduceva bene neanche i video, ma grazie al pacchetto cedarview-graphics-driver adesso li riproduce agevolmente. Mi piace usare la mia lingua nativa per il sistema. Utilizzo uno sfondo dal progetto Sabilly, una derivata di Ubuntu.

CPU: Intel Atom D2700 (integrata)
RAM: 2 GB (SODIMM)
Grafica: Intel GMA 3650
OS: Ubuntu (12.04)

Sabil Rashid



Allegato c'è uno screenshot del mio desktop (Unity) Ubuntu 12.04 LTS 64-bit (Precise Pangolin) che ho aggiornato alla 12.04.1. Ho un dual boot con Windows-7, ma lo uso occasionalmente visto che mi sono abituato a Ubuntu.

Uso Conky lua per monitorare il sistema e per visualizzare alcune informazioni utili... e mi piace veramente il suo aspetto fantastico. Ho installato il tema The Nitrox UMD che ha delle icone veramente accattivanti. Uso anche MyUnity, Ubuntu Tweak e Compiz per la personalizzazione.

Specifiche di sistema
HP-630-Notebook-PC
Intel core i3 @ 2.4Ghz
4 GB RAM
500 GB HDD sata

Victor Mumo

9	4	0	A	6	3	D	F	8	1	2	5	C	B	7	E
C	7	B	6	9	0	5	2	3	D	F	E	A	1	8	4
E	1	3	8	7	C	A	4	9	0	6	B	2	D	5	F
2	F	5	D	B	8	1	E	7	4	A	C	9	0	6	3
8	2	1	3	E	7	0	B	5	C	4	D	6	F	A	9
4	0	F	E	D	5	C	8	2	6	9	A	7	3	1	B
B	D	6	C	1	F	9	A	E	8	7	3	5	4	0	2
7	5	A	9	2	4	3	6	B	F	1	0	D	C	E	8
D	8	2	1	F	A	4	0	6	B	C	7	3	E	9	5
A	B	C	0	8	D	6	5	1	E	3	9	4	2	F	7
5	9	E	F	3	B	2	7	D	A	0	4	1	8	C	6
6	3	7	4	C	9	E	1	F	5	8	2	0	A	B	D
1	E	9	B	0	6	7	C	4	3	D	8	F	5	2	A
F	C	8	7	4	1	B	D	A	2	5	6	E	9	3	0
3	A	4	2	5	E	F	9	0	7	B	1	8	6	D	C
0	6	D	5	A	2	8	3	C	9	E	F	B	7	4	1

SUDOKU

CODE WORD

W	H	E	E	L	E	R	S		R	U	S	T													
	E		X		A		M		E		A														
F	A	L	T	E	R			I	T	S	E	L	F												
	V		O		L	E	T		E		V														
Z	E	A	L		O			H	I	N	G	E	D												
	N				B			T																	
T	S	E	T	S	E			M	I	S	T	E	D												
			E					E				N													
I	M	P	A	C	T			D		J	E	T	S												
	U		C		O	D	D		E		W														
A	C	Q	U	I	T			L	I	M	P	I	D												
	K		P		E			E		M		N													
U	S	E	S			M	A	R	T	Y	R	E	D												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13													
J	Z	V	M	B	S	R	L	X	E	W	H	G													
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26													
T	N	Y	A	K	C	U	D	I	Q	O	P	F													
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z



I giochi Codeword e 16x16 Sudoku sono copyright, e gentilmente forniti da, **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com



COME CONTRIBUIRE

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

Una rivista non è una rivista senza articoli e Full Circle non è un'eccezione. Abbiamo bisogno delle tue opinioni, storie, desktop, how-to, recensioni, e qualsiasi altra cosa che vuoi dire ai tuoi compagni utenti di *buntu. Manda i tuoi articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

Siamo sempre in cerca di nuovi articoli da inserire in Full Circle. Per aiuti e consigli prego vedete le **Linee Guida Full Circle Ufficiali**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

Invia i tuoi **commenti** o esperienze con Linux a: letters@fullcirclemagazine.org
Recensioni hardware/software a: reviews@fullcirclemagazine.org
Domande per D&R devono andare a: questions@fullcirclemagazine.org
Screenshot di **desktop** devono essere inviate a: misc@fullcirclemagazine.org
... oppure puoi visitare il nostro **forum** via: fullcirclemagazine.org



FCM#69

Scadenza:

Domenica 06 Gen. 2013

Rilascio:

Venerdì 25 Gen. 2013



Full Circle Team



Editor - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

Editing & Proofreading

Mike Kennedy, Lucas Westermann,
Gord Campbell, Robert Orsino,
Josh Hertel, Bert Jerred

I nostri ringraziamenti a Canonical, I vari team traduttori attorno al mondo e **Thorsten Wilms** per il logo di FCM.

Ottenere Full Circle Magazine:



Formato EPUB - Le edizioni recenti di Full Circle hanno un link al file epub nella pagina di downloads. Se hai qualche problema con il file epub, puoi mandare una email a: mobile@fullcirclemagazine.org



Google Currents - Installa l'applicazione Google Currents sul tuo dispositivo Android/Apple, cerca 'full circle' (nell'app) e sarai in grado di aggiungere i numeri dal 55. Oppure puoi fare un clic nel link delle pagine di download di FCM.



Ubuntu Software Center - Puoi ottenere FCM attraverso Ubuntu Software Center: <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Cerca 'full circle', scegli un numero, e fai clic sul tasto di download.



Issuu - Puoi leggere Full Circle online su Issuu: <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. Per favore, condividi e classifica FCM in quanto aiuta a condividere al mondo FCM e Ubuntu Linux.



Ubuntu One - Puoi ora avere un numero inviato direttamente al tuo spazio libero Ubuntu One facendo clic sul tasto "Invia a Ubuntu One", disponibile nei numeri successivi al 51.



IL GRUPPO FCM ITALIANO



ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

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

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

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

Oggi partecipare è ancora più facile!

Coordinatori del gruppo: Fabrizio Nicastro - Marco Buono

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Losavio
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Jacopo Zilio
Marco Buono
Marco Letizia
Paolo Foletto
Riccardo Padovani
Riccardo Vianello
Valerio Cellentani

Revisori:

Antonio Allegretti
Fabrizio Nicastro
Jacopo Zilio
Marco Buono
Paolo Foletto
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

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>.

