



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Numero 70 - Febbraio 2013



INSTALLARE I CODEC
ED ESEGUIRE IL RIPPING DEI DVD SU UBUNTU

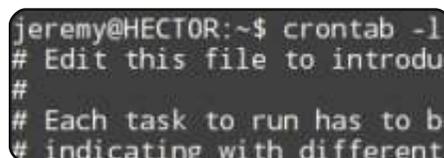
HowTo



Programmare Python 40 p.08



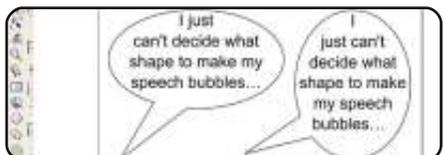
LibreOffice - Parte 22 p.14



Cron p.17



Blender - Parte 3 p.20



Inkscape - Parte 10 p.23

Grafica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Rubriche



Comanda & Conquista p.06



Chiedi al nuovo arrivato p.33



Linux Lab p.36



Certificazioni Linux p.XX



Notizie Ubuntu p.04



Giochi Ubuntu p.48



D&R p.46



Donne Ubuntu p.XX

Opinioni



La mia storia p.38



La mia opinione p.XX



Recensione p.41



Lettere p.44



Web Dev p.27

@ 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 AD UN ALTRO NUMERO DI FULL CIRCLE!

Questo mese trovate i soliti articoli su Python, LibreOffice, Inkscape e gli How to di Blender. A questi si aggiunge l'interessante guida sui cron jobs. In altre parole: uno script che esegue una determinata operazione in uno specifico giorno o istante. Nella rubrica Linux Labs, questo mese, Charles ha dato uno sguardo allo strano mondo dei lettori/masterizzatori DVD. I produttori limitano davvero la velocità del dispositivo? E, come recensione di questo mese, Lucas ci dirà tutto quanto riguarda il nuovo telefono HTC One S.

Sono consapevole che sto cominciando a suonare come un disco rotto (se non sapete cosa sia, chiedete ai vostri genitori), ma ho bisogno di nuovi articoli. Mi sono rimasti poche schermate del desktop, nessuna opinione, solamente un paio di articoli "la mia storia" e una recensione rimasta ancora da pubblicare. Quindi, è ora di inviare l'articolo che avete sempre voluto (o promesso di) scrivere. Date un'occhiata alle nostre linee guida (<http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>), e controllate le ultime pagine di questo (o di qualunque altro) numero in PDF per conoscere dove potete spedire il vostro lavoro. Nessun articolo significa nessun magazine, gente. Niente scuse! Tutti hanno qualcosa (hardware/software) che possono recensire. Tutti hanno una storia da raccontare su come abbia scoperto Linux. A Tutti piace mostrare il proprio grazioso desktop (con info, per cortesia!). E tutti hanno un parere: esprimetelo brevemente così da pubblicarlo nella pagina Lettere, attualmente sempre più ridotta.

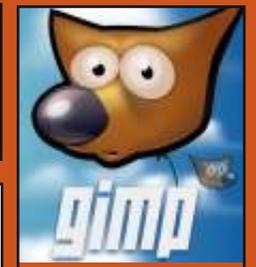
Con i migliori saluti, e restate in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Questa rivista è stata creata usando:



Full Circle Podcast

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

Ospiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Download

LA FAMIGLIA UBUNTU CONTINUA A CRESCERE; TABLET ORA INCLUSI

Il sito web di Ubuntu osserva, "la famiglia di interfacce Ubuntu ora si trova su tutti gli schermi, così che un telefono possa fornire esperienza su tablet, PC e TV quando è collegato." Il sito descrive anche il tablet di Ubuntu come un sicuro client leggero, che può essere gestito con

gli stessi strumenti di ogni altro server o desktop Ubuntu; ciò significa che Ubuntu adesso può vantare un unico SO per telefono, tablet, PC e TV.

<http://www.ubuntu.com/2013/02/press-pack-ubuntu-tablet>

LA UBUNTU DEVELOPER WEEK È TORNATA

Daniel Holbach annuncia la Ubuntu Developer Week, che si terrà dal 29 al 31 Gennaio 2013. Holbach scrive che, nella prossima Ubuntu Developer Week, i partecipanti possono aspettarsi "sessioni di introduzione alla partecipazione effettiva, alla creazione di pacchetti e allo sviluppo per Ubuntu per parlare in che modo si può essere rapidamente coinvolti in certi team e interagire con altri progetti e molto altro ancora."

<http://daniel.holba.ch/blog/2013/01/ubuntu-developer-week-is-back-2/>

SCOPE INTELLIGENTI

Jono Bacon annuncia un maggiore sforzo di sviluppo nella dash di Unity e "Scope Intelligenti" che "comporteranno un numero significativamente più grande di scope (potenzialmente 100) forniti di default e una migliore esperienza di ricerca che sia più intelligente nel modo in cui gli scope vengono interrogati per determinati termini, portando così migliori risultati e performance più alte." Bacon

osserva anche che il Canonical Community Team "lancerà anche un progetto nelle prossime imminenti settimane per accrescere la gamma di scope pronti per la 13.04 e facilitare il processo di sviluppo."

<http://fridge.ubuntu.com/2013/01/30/smart-scopes/>

ANNUNCIANDO GLI UBUNTU USER DAYS DEL 9-10 FEBBRAIO

José Antonio Rey annuncia gli Ubuntu User Days, che si terranno il 9 e 10 Febbraio 2013 su IRC in [#ubuntu-classroom](#) (e [#ubuntu-classroom-chat](#) per domande e dibattito). Il programma è disponibile su <https://wiki.ubuntu.com/UserDays>.

Ognuno è il benvenuto a partecipare ed a cogliere la propria occasione per imparare riguardo a Ubuntu dai membri della comunità.

<http://ubuntuclassroom.wordpress.com/2013/02/02/ubuntu-user-days-next-weekend/>



STEAM CLIENT ORA DISPONIBILE NELL'UBUNTU SOFTWARE CENTER

Il client Steam è adesso disponibile nell'Ubuntu Software Center, dopo che Valve ha rilasciato Steam per Linux ufficialmente Giovedì 14 Febbraio. Per festeggiare, tutti i titoli Linux nel negozio di Steam sono in vendita con uno sconto massimo del 75% fino al 21 Febbraio. Gli utenti che possiedono Team Fortress 2 su Linux riceveranno anche un oggetto pinguino Tux all'interno, mentre giocano, fino alla

fine del mese.

<http://blog.canonical.com/?p=2171>

RILASCIATA UBUNTU 12.04.2 LTS

Ubuntu 12.04.2 è stata rilasciata, portando con sé molti miglioramenti, incluso un kernel aggiornato e x stack, così come la possibilità di installarlo su sistemi UEFI con Secure Boot abilitato. Include inoltre gli aggiornamenti dall'ultimo rilascio, così che è necessario scaricare pochissime

aggiunte dopo l'installazione. Oltre a Ubuntu 12.04.2 LTS, sono ora disponibili anche Kubuntu 12.04.2 LTS, Edubuntu 12.04.2 LTS, Xubuntu 12.04.2 LTS, Mythbuntu 12.04.2 LTS e Ubuntu Studio 12.04.2 LTS.

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-February/000166.html>

13.04 (RARING RINGTAIL) ALPHA 2 RILASCIATA

È stata rilasciata la seconda versione alpha della 13.04 Raring Ringtail, che include le immagini di Kubuntu e Ubuntu Cloud. La versione principale non avrà rilasci alpha, poichè opta invece per la qualità giornaliera e il test notturno. La prima milestone per Ubuntu sarà la Final Beta Release, programmata per la fine di Marzo. Queste versioni pre-rilascio non dovrebbero essere usate da nessuno che ha bisogno di un sistema stabile, ma dovrebbero essere prive di "buchi importanti nella versione CD o nell'installer"

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-devel-announce/2013-February/001015.html>

Un grande ringraziamento all'Ubuntu News Team per il suo contributo questo mese.

Le notizie di questo mese vengono da:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue301>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue302>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue303>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue304>





COMANDA & CONQUISTA

Scritto da Lucas Westermann

Non ho avuto molti problemi da risolvere questo mese e neanche mi sono giunte email su argomenti da trattare. Così ho pensato che potesse essere l'occasione per un'altra serie di utili suggerimenti. Questi saranno: registrare facilmente la chitarra elettrica, usare uno smartphone android come lettore di codici a barre, trasferire immagini dal proprio telefono Android al PC via wireless e un piccolo suggerimento sulla gestione dei cavi.

REGISTRARE LA CHITARRA ELETTRICA

Come molti di voi avranno probabilmente sentito, Ubisoft ha recentemente rilasciato un gioco chiamato Rocksmith che include un adattatore da jack 1/4" a USB. Abbastanza sorprendentemente, il cavo sembra funzionare anche in assenza di driver su qualsiasi sistema operativo (l'ho provato su Mac OS X, Windows 8 e ArchLinux). Quindi, per quelli che possiedono Rocksmith e una chitarra elettrica, tutto quello che dovete fare è installare Audacity e



iniziare a registrare! Grazie al fatto che il cavo contiene un normale jack 1/4, potete veicolare il segnale attraverso i soliti passaggi (pedali, pre-amplificatori, etc.) prima di proseguire verso il PC.

È possibile acquistare separatamente il Real Tone Cable, anche se, a causa del prezzo, potrete probabilmente trovare altre soluzioni. Se qualcuno fosse interessato a recensire Rocksmith (per Xbox), mi può mandare una mail e la prenderò subito in considerazione.

Nota: la qualità di registrazione è decente, ma ho notato che qualche volta il volume è troppo basso. Nulla che non si possa sistemare con un po' di post-produzione. Logicamente, la

qualità dipende anche dai pick-up della vostra chitarra. Tutte le prove sono state eseguite con la mia PRS SE Custom 24.

Alcuni esempi (mi scuso per la qualità nel suonare...):
<https://soundcloud.com/lswest/chord-s-pure> – Accordi, suonati direttamente dalla chitarra al PC
<https://soundcloud.com/lswest/santa-na-g3> – Un po' di Santana, suonato attraverso il mio pedale multi-effetto Zoom G3 collegato al PC.

Confrontando la qualità del G3 (che può agire da interfaccia audio USB) con il Rocksmith Real Tone Cable, devo dire che preferisco quest'ultimo; il suono è di pari qualità (talvolta un po' più basso) e risulta

Suggerimenti

molto più semplice da installare.

LETTORE DI CODICE A BARRE

Chiunque posseda un telefono Android probabilmente saprà che esistono una miriade di scanner per codici a barre/QR disponibili per la piattaforma. Tuttavia, c'è un'applicazione particolarmente utile: Wifi Barcode Scanner. Questa app sfrutta VNC per permettere la scansione e l'invio di codici a barre via wireless dal telefono al PC. Per € 0.99 nello store tedesco, è decisamente un'alternativa da considerare quando si vuole avere un siffatto strumento. Perché dovremmo desiderare uno scanner di codici a barre? Se avete la necessità di gestire una vasta collezione di libri, riviste, o altro mediante codici a barre/QR



fullcirclemagazine.org

personalizzati, allora apprezzerete la possibilità di fare una scansione dei codici così da inserirli direttamente nel foglio di calcolo/database. Lo consiglio vivamente a chiunque pensi di comprare uno scanner di codici a barre essendo, tra le altre, la soluzione più economica che abbia mai visto, se si possiede già uno smartphone android dotato di fotocamera. Oltretutto, grazie al fatto che Google Play garantisce il rimborso totale (entro 15 minuti dal download della App), può essere un tentativo privo di rischio.

TRASFERIRE FOTO SENZA FILI

Google ha recentemente implementato il caricamento di immagini ad alta risoluzione su Google+ attraverso l'upload istantaneo sull'app per dispositivi mobili. Originariamente non sembrava un'opzione così utile da avere. Tuttavia, mentre stavo scrivendo la recensione di HTC One S (vedere più avanti in questo numero), avevo bisogno di scattare alcune foto per mostrare la qualità della fotocamera. Una volta scattate, avrei dovuto recarmi nella mia stanza a caccia del cavo microUSB per il trasferimento o, in alternativa, installare/usare servizi come DropBox



o AirPlay. Invece, nello spazio di pochi secondi (il tempo dipende essenzialmente dalla vostra velocità in upload), erano disponibili e presenti nel mio album privato su Google+, dal quale le ho semplicemente scaricate. Quindi, a chiunque piacesse soluzioni facili e veloci come questa, e che ha un account Google+, questo potrebbe essere un metodo privo di sforzi.

GESTIONE DEI CAVI

Negli ultimi anni ho sopportato un costante ronzio proveniente dai miei (ammetto datati) altoparlanti Logitech. Originariamente non si trattava di un grosso problema, il ronzio era abbastanza basso da ignorarlo. Tuttavia, recentemente ho dovuto sostituire il router (che si trova, assieme al resto dei dispositivi elettronici che possiedo, sulla mia scrivania) e subito dopo i miei altoparlanti hanno cominciato a ronzare come matti, anche con il volume al minimo. Ho quindi imputato il problema all'interferenza dai cavi di alimentazione, quindi ho speso una giornata a etichettare ogni cavo e successivamente a raggrupparli per tipo (cavi di alimentazione, cavi di rete, USB, cavi audio). Una volta divisi in gruppi, ho creato un percorso separato per ciascun lungo la scrivania. I cavi di rete sono stati avvolti attorno ai supporti della scrivania, quelli di alimentazione lungo il lato sinistro e quindi lungo il pavimento, infine i cavi USB e audio sono stati collocati sul lato destro, distanziati un po'. Il risultato? Nessun ronzio di sorta. Ho inoltre notato minori problemi di connessione via rete, indicativo che probabilmente anche lì ci fosse un problema di

interferenze. Per chiunque avesse a che fare con questi inconvenienti, mettere un po' d'ordine tra i cavi potrebbe essere una buona idea.

Spero che almeno qualcuno abbia trovato utile quest'articolo e, se avete suggerimenti, commenti o domande, potete inviarmi una mail a lswest34@gmail.com. Se mi scrivete, per favore inserite nel campo oggetto C&C o FCM, in modo che il messaggio non si perda nei meandri della mia posta in arrivo. Sarebbe estremamente interessante sapere se qualche lettore abbia trovato interessante l'occasionale articolo orientato alla musica; se sì, sarei felice di scrivere un articolo sull'utilizzo di Audacity per registrare la chitarra (elettrica, acustica, etc). Se qualcuno si augurasse di vedere un articolo del genere, me lo faccia sapere mandando una mail.



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.



Lo scorso mese abbiamo iniziato la nostra versione a linea di comando di una libreria per parlare con le API di TVRage web. Questo mese continueremo a incrementare questa libreria. Se non avete il codice dal mese scorso, per favore prendetelo da [pastebin \(http://pastebin.com/6iw5NQrW\)](http://pastebin.com/6iw5NQrW) perché aggiungeremo a quel codice.

Nello stato in cui abbiamo lasciato il codice, voi potreste eseguire il programma e inserire nella finestra del terminale il nome di uno spettacolo televisivo di cui volete delle informazioni. Ricordate, abbiamo usato la trasmissione Continuum. Una volta premuto <Invio>, il programma chiamerà le API ed effettuerà una ricerca per nome dello spettacolo e quindi restituirà una lista di nomi che corrispondono alla vostra immissione. Dovete quindi scegliere dalla lista inserendo un numero e il programma dovrebbe mostrarvi "ShowID selected was 30789". Ora creeremo il codice che userà quello ShowID per ottenere informazioni sulla serie. Un'altra cosa da tenere in mente: le routine di visualizzazione esistono praticamente per provare che la routine funziona. L'obiettivo finale è creare una

libreria riusabile che può essere reimpiegata in qualcosa come un programma con interfaccia utente grafica GUI. Sentitevi liberi di modificare le routine di visualizzazione se volete sfruttare di più le funzionalità autonome della libreria.

L'ultima routine che abbiamo creato nella classe era "DisplayShowResult". Appena dopo quella e prima della routine "main" ci metteremo la nostra successiva routine. Le informazioni che restituirà (ci sono altre informazioni, ma noi useremo solo quelle della lista qui sotto) saranno in un dizionario e conterranno (se disponibili):

- Show ID
- Show Name
- Show Link
- Origin Country of network
- Number of seasons
- Series image
- Year Started
- Date Started

```
def GetShowInfo(self, showid, debug=0) :
    showidstr = str(showid)
    strng = self.GetShowInfoString + self.ApiKey + "&sid=" + showidstr
    urllib.socket.setdefaulttimeout(8)
    usock = urllib.urlopen(strng)
    tree = ET.parse(usock).getroot()
    usock.close()
    dict = {}
```

- Date Ended
- Status (cancelled - cancellato, returning - sta per essere riproposto, current - in corso, etc)
- Classification (scripted - sceneggiato, reality, etc)
- Series Summary
- Genre(s)
- Runtime in minutes
- Name of the network that originally aired the show (chi lo ha messo in onda

- per primo)
- Network country (pressapoco la stessa cosa del Paese di Origine)
- Air time
- Air Day (della settimana)
- TimeZone

Quello mostrato sopra è l'inizio del codice.

Dovreste riconoscere la maggior

```
for child in tree:
    if child.tag == 'showid':
        dict['ID'] = child.text
    elif child.tag == 'showname':
        dict['Name'] = child.text
    elif child.tag == 'showlink':
        dict['Link'] = child.text
    elif child.tag == 'origin_country':
        dict['Country'] = child.text
    elif child.tag == 'seasons':
        dict['Seasons'] = child.text
    elif child.tag == 'image':
        dict['Image'] = child.text
    elif child.tag == 'started':
        dict['Started'] = child.text
    elif child.tag == 'startdate':
        dict['StartDate'] = child.text
```

```
elif child.tag == 'ended':
    dict['Ended'] = child.text
elif child.tag == 'status':
    dict['Status'] = child.text
elif child.tag == 'classification':
    dict['Classification'] = child.text
elif child.tag == 'summary':
    dict['Summary'] = child.text
```

parte del codice dall'ultima volta. Non è cambiato molto. Qui c'è dell'altro codice (mostrato sotto).

Come potete vedere (sopra), non c'è niente di veramente nuovo anche in questo pezzo di codice, se state seguendo la serie di articoli. Stiamo usando un ciclo for per controllare ciascun tag nel file XML per uno specifico valore. Se lo troviamo, lo assegniamo a un elemento del dizionario.

Ora le cose diventano un po' più complicate. Controlleremo il tag "genres" (generi - N.d.T.). Questo ha dei tag figli al di sotto con il nome di "genre". Per ogni spettacolo fornito, ci possono essere molteplici generi. Dobbiamo appendere i generi a una stringa mano a mano che vengono su e separarli con un barra verticale e due spazi come questo "| " (mostrato in alto a destra).

Ora torniamo al codice "normale" (mostrato in mezzo a sinistra) che avete già visto: l'unica cosa un po' differente è il

tag "network", che ha un attributo "country". Prendiamo i dati dell'attributo cercando "child.attrib[attributetag]" invece di "child.text".

Quella è la fine di questa routine. Ora (sotto) dobbiamo in qualche modo mostrare le informazioni ottenute per cui abbiamo lavorato duramente. Creeremo una routine chiamata "DisplayShowInfo".

Ora, dobbiamo aggiornare la routine "main" (nella prossima pagina, mostrata in alto a destra) per supportare le nostre due nuove routine. Vi sto dando l'intera routine qui sotto, ma il nuovo codice è mostrato **in neretto**.

```
def DisplayShowInfo(self, dict):
    print "Show: %s" % dict['Name']
    print "ID: %s Started: %s Ended: %s Start Date: %s Seasons: %s" %
    (dict['ID'], dict['Started'], dict['Ended'], dict['StartDate'], dict['Seasons'])
    print "Link: %s" % dict['Link']
    print "Image: %s" % dict['Image']
    print "Country: %s Status: %s Classification: %s" %
    (dict['Country'], dict['Status'], dict['Classification'])
    print "Runtime: %s Network: %s Airday: %s Airtime: %s" %
    (dict['Runtime'], dict['Network'], dict['Airday'], dict['Airtime'])
    print "Genres: %s" % dict['Genres']
    print "Summary: \n%s" % dict['Summary']
```

```
elif child.tag == 'genres':
    genrestring = None
    for subelement in child:
        if subelement.tag == 'genre':
            if subelement.text != None:
                if genrestring == None:
                    genrestring = subelement.text
                else:
                    genrestring += " | " + subelement.text
    dict['Genres'] = genrestring
```

```
elif child.tag == 'runtime':
    dict['Runtime'] = child.text
elif child.tag == 'network': # has attribute
    dict['NetworkCountry'] = child.attrib['country']
    dict['Network'] = child.text
elif child.tag == 'airtime':
    dict['Airtime'] = child.text
elif child.tag == 'airday':
    dict['Airday'] = child.text
elif child.tag == 'timezone':
    dict['Timezone'] = child.text
return dict
```

Nella prossima pagina, in basso a sinistra, c'è il risultato prodotto da "DisplayShowInfo", così come dovrebbe apparire assumendo che abbiate scelto

come spettacolo "Continuum".

Per favore notate che non sto mostrando le informazioni relative al fuso orario, ma sentitevi liberi di aggiungerle,

se preferite.

Poi abbiamo bisogno di lavorare sulle routine per la lista degli episodi della serie. La routine "che fa il lavoro" sarà chiamata "GetEpisodeList" e fornirà le seguenti informazioni ...

- Season
- Episode Number
- Season Episode Number (il numero di episodi della stagione)

- Production Number
- Air Date
- Link
- Title
- Summary
- Rating
- Screen Capture Image of Episode (se disponibile)

Prima di partire con il codice, potrebbe essere utile rivisitare che cosa

```
ShowID selected was 30789
Show: Continuum
ID: 30789 Started: 2012 Ended: None Start Date:
May/27/2012 Seasons: 2
Link: http://www.tvrage.com/Continuum
Image: http://images.tvrage.com/shows/31/30789.jpg
Country: CA Status: Returning Series Classification:
Scripted
Runtime: 60 Network: Showcase Airday: Sunday
Airtime: 21:00
Genres: Action | Crime | Drama | Sci-Fi
Summary:
Continuum is a one-hour police drama centered on Kiera
Cameron, a regular cop from 65 years in the future who
finds herself trapped in present day Vancouver. She is
alone, a stranger in a strange land, and has eight of the
most ruthless criminals from the future, known as Liber8,
loose in the city.
```

```
Lucky for Kiera, through the use of her CMR (cellular
memory recall), a futuristic liquid chip technology
implanted in her brain, she connects with Alec Sadler, a
seventeen-year-old tech genius. When Kiera calls and Alec
answers, a very unique partnership begins.
```

```
Kiera's first desire is to get "home." But until she
figures out a way to do that, she must survive in our
time period and use all the resources available to her to
track and capture the terrorists before they alter
history enough to change the course of the future. After
all, what's the point of going back if the future isn't
the one you left?
```

```
def main():
    tr = TvRage()
    #-----
    # Find Series by name
    #-----
    nam = raw_input("Enter Series Name -> ")
    if nam != None:
        sl = tr.FindIdByName(nam)
        which = tr.DisplayShowResult(sl)
        if which == 0:
            sys.exit()
        else:
            option = int(which)-1
            id = sl[option]['ID']
            print "ShowID selected was %s" % id

    #-----
    # Get Show Info
    #-----
    showinfo = tr.GetShowInfo(id)
    #-----
    # Display Show Info
    #-----
    tr.DisplayShowInfo(showinfo)
```

restituisce la richiesta alle API della lista degli episodi. Somiglia a quello mostrato nella prossima pagina in alto a destra.

Le informazioni per ciascun episodio sono nel tag "episode", che è un figlio di "Season", che è un figlio di "EpisodeList", che è un figlio di "Show". Dobbiamo essere attenti a come analizziamo ciò.

Come la maggior parte delle routine che questa volta "fanno il lavoro", le prime linee (sotto) sono ora abbastanza facili da comprendere.

Dobbiamo quindi cercare i tag "name" e "totalseasons", sotto al tag "root" e al tag "Show". Una volta che abbiamo fatto con questi, cerchiamo i tag

```
def GetEpisodeList(self, showid, debug=0):
    showidstr = str(showid)
    strng = self.GetEpisodeListString + self.ApiKey
    + "&sid=" + showidstr
    urllib.socket.setdefaulttimeout(8)
    usock = urllib.urlopen(strng)
    tree = ET.parse(usock).getroot()
    usock.close()
    for child in tree:
```

```
if child.tag == 'name':
    ShowName = child.text
elif child.tag == 'totalseasons':
    TotalSeasons = child.text
elif child.tag == 'Episodelist':
    for c in child:
        if c.tag == 'Season':
            dict = {}
            seasonnum = c.attrib['no']
            for el in c:
```

“EpisodeList” e “Season”. Notate che il tag “Season” ha un attributo. Potreste notare (nel suddetto codice) che non stiamo includendo nel dizionario i dati di “Showname” o “Totalseasons”. Li stiamo assegnando a una variabile che sarà restituita, alla fine della routine, al codice chiamante.

Ora che abbiamo questa porzione di dati, diamoci da fare con le informazioni specifiche dell'episodio (mostrate sotto).

Quello che resta ora (in basso a sinistra) è appendere le informazioni specifiche dell'episodio (che abbiamo già messo nel dizionario) nella nostra lista e proseguire. Una volta che abbiamo fatto

```
if el.tag == 'episode':
    dict={}
    dict['Season'] = seasonnum
    for ep in el:
        if ep.tag == 'epnum':
            dict['EpisodeNumber'] = ep.text
        elif ep.tag == 'seasonnum':
            dict['SeasonEpisodeNumber'] = ep.text
        elif ep.tag == 'prodnum':
            dict['ProductionNumber'] = ep.text
        elif ep.tag == 'airdate':
            dict['AirDate'] = ep.text
        elif ep.tag == 'link':
            dict['Link'] = ep.text
        elif ep.tag == 'title':
            dict['Title'] = ep.text
        elif ep.tag == 'summary':
            dict['Summary'] = ep.text
        elif ep.tag == 'rating':
            dict['Rating'] = ep.text
        elif ep.tag == 'screenshot':
            dict['ScreenCap'] = ep.text
```

```
<Show>
<name>Continuum</name>
<totalseasons>2</totalseasons>
<Episodelist>
<Season no="1">
<episode>
<epnum>1</epnum>
<seasonnum>01</seasonnum>
<prodnum/>
<airdate>2012-05-27</airdate>
<link>
http://www.tvrage.com/Continuum/episodes/1065162187
</link>
<title>A Stitch in Time</title>
<summary>
Inspector Kiera Cameron loses everything she has and finds herself on a new mission when she and eight dangerous terrorists are transported from their time in 2077 back to 2012 during the terrorist's attempt to escape execution. She takes on a new identity and joins the VPD in order to stop the terrorists' reign of violence. Along the way, she befriends Alec Sadler, the 17 year old who will one day grow up to create the technology her world is built upon.
</summary>
<rating>8.8</rating>
<screenshot>
http://images.tvrage.com/screenshot/154/30789/1065162187.png
</screenshot>
</episode>
```

con tutti gli episodi, ritorniamo alla routine chiamante e, come detto prima, restituiamo tre elementi di dati, “ShowName”, “TotalSeasons” e la lista di dizionari.

Poi abbiamo bisogno di creare la nostra routine di visualizzazione. Di

nuovo, è abbastanza facile. L'unica cosa che potreste non riconoscere sono le linee “if e.has_key(“keynamehere”)”. Questo è un controllo per essere sicuri che ci siano veramente dei dati nelle variabili “Rating” e “Summary”.

Alcuni spettacoli non hanno queste

```
self.EpisodeItem.append(dict)
return ShowName, TotalSeasons, self.EpisodeItem
```

HOWTO - PROGRAMMARE IN PYTHON Parte 41

informazioni, così dobbiamo includere il controllo per rendere più carini i dati stampati a schermo (mostrati in alto a destra).

Tutto quello che rimane è aggiornare la nostra routine “main” (prossima pagina, in alto a destra). Ancora una volta, sto per fornirvi la routine “main” completa con il nuovo codice in **grassetto**.

Adesso, se salvate ed eseguite il programma, verranno visualizzati i risultati di “GetEpisodeList” e di “DisplayEpisodeList”. Mostrato in basso a destra c'è un pezzetto delle informazioni sull'episodio.

Questo è tutto per questo mese. Come al solito, potete trovare il codice sorgente completo su pastebin, presso <http://pastebin.com/kWSEfs2E>. Spero che vi divertiate a giocare con la libreria. Ci sono ulteriori informazioni disponibili dalle API che potete includere. Per favore ricordate, TVRage fornisce gratuitamente queste informazioni, quindi prendete in considerazione una donazione per aiutare il loro sforzo nell'aggiornamento delle API e per tutto il loro duro lavoro.

Arrivederci alla prossima volta. Divertitevi.

```
def DisplayEpisodeList(self, SeriesName, SeasonCount, EpisodeList) :
    print "-----"
    print "Series Name: %s" % SeriesName
    print "Total number of seasons: %s" % SeasonCount
    print "Total number of episodes: %d" % len(EpisodeList)
    print "-----"
    for e in EpisodeList:
        print "Season: %s" % e['Season']
        print "    Season Episode Number: %s - Series Episode Number: %s" %
(e['SeasonEpisodeNumber'], e['EpisodeNumber'])
        print "    Title: %s" % e['Title']
        if e.has_key('Rating'):
            print "    Airdate: %s    Rating: %s" % (e['AirDate'], e['Rating'])
        else:
            print "    Airdate: %s    Rating: NONE" % e['AirDate']
        if e.has_key('Summary'):
            print "    Summary: %s" % e['Summary']
        else:
            print "    Summary: NA"
        print "======"
    print "----- End of episode list -----"
```

```
-----
Series Name: Continuum
Total number of seasons: 2
Total number of episodes: 10
-----
Season: 1
Season Episode Number: 01 - Series Episode Number: 1
Title: A Stitch in Time
Airdate: 2012-05-27    Rating: 8.8
Summary:
Inspector Kiera Cameron loses everything she has and finds herself on a new mission when
she and eight dangerous terrorists are transported from their time in 2077 back to 2012
during the terrorist's attempt to escape execution. She takes on a new identity and
joins the VPD in order to stop the terrorists' reign of violence. Along the way, she
befriends Alec Sadler, the 17 year old who will one day grow up to create the technology
her world is built upon.
=====
```

```
def main():
    tr = TvRage()
    #-----
    # Find Series by name
    #-----
    nam = raw_input("Enter Series Name -> ")
    if nam != None:
        sl = tr.FindIdByName(nam)
        which = tr.DisplayShowResult(sl)
        if which == 0:
            sys.exit()
        else:
            option = int(which)-1
            id = sl[option]['ID']
            print "ShowID selected was %s" % id
    #-----
    # Get Show Info
    #-----
    showinfo = tr.GetShowInfo(id)
    #-----
    # Display Show Info
    #-----
    tr.DisplayShowInfo(showinfo)
    #-----
    # Get Episode List
    #-----
    SeriesName, TotalSeasons, episodelist = tr.GetEpisodeList(id)
    #-----
    # Display Episode List
    #-----
    tr.DisplayEpisodeList(SeriesName, TotalSeasons, episodelist)
    #-----
```



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.



no starch press
the finest in geek entertainment

Catalog

- Art, Photography, Design
- Business
- For Kids
- General Computing
- Hardware and DIY
- LEGO®
- Linux, BSD, Unix
- Mac
- Manga
- Programming
- Science & Math
- Security
- System Administration

Free ebook edition with print book purchase from [nostarch.com!](http://nostarch.com)

Shopping cart
View your shopping cart.

User login
• Log in
• Create account

Bestsellers

GIMP
Whether you're just getting started with GIMP or working to master GIMP's more complex features, you'll find the answers you're looking for in **The Book of GIMP**.

Learn You Some Erlang for Great Good!
Learn You Some Erlang for Great Good! is a hilariously illustrated guide to the concurrent functional programming language.

PYTHON FOR KIDS
Full of fun examples and color illustrations, **Python For Kids** is a playful introduction to Python that will help any beginner get started with programming.

Master Your Mac
Master Your Mac teaches the fearless user to harness the many powerful features that lie beneath OS X's glossy surface.

LEGO ADVENTURE
Whether you're brand new to LEGO or have been building for years, unleash your imagination with **The LEGO Adventure Book!** Learn to build robots, trains, medieval villages, and much more.

The Unofficial LEGO Technic Builder's Guide
is filled with building techniques and tips for creating strong yet elegant machines and mechanisms.

Blender Master Class
Blender Master Class is a practical, hands-on guide to the potential of the popular open-source 3D graphics tool. Chapters walk through the steps in the modeling process, from concept art to that final polish.

ABSOLUTE OPENBSD
Absolute OpenBSD, 2nd Edition is a practical and straightforward guide for the experienced UNIX user who wants to add OpenBSD to his or her repertoire.

THE MODERN WEB
The Modern Web deftly guides you through the technologies web developers will need now and in the years to come.

ARDUINO WORKSHOP
Arduino Workshop takes you through 65 electronics projects that show the full range of cool stuff you can do with Arduino.

REALM OF RACKET
In **Realm of Racket**, you'll learn to wield Racket's mighty yet mind-bending power by reading comics and programming games.

The BrickGun Book
offers step-by-step building instructions for five ultra-realistic LEGO® handgun models.



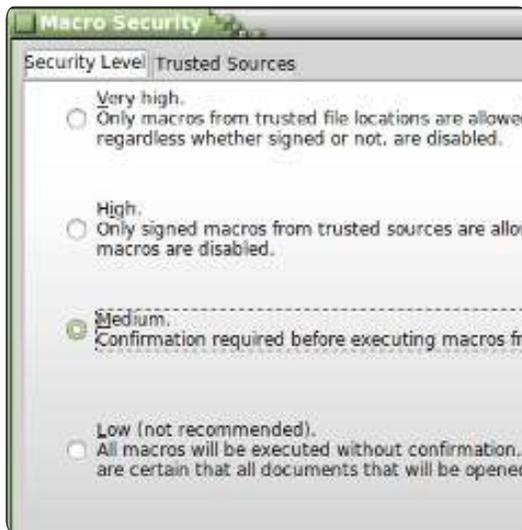
Nelle precedenti quattro parti di questa serie abbiamo lentamente creato un documento di database usando il componente Base di LibreOffice. Abbiamo un database con i formulari per inserire i nostri dati e con le query e i report per estrarli. Abbiamo ora un documento usabile per registrare i libri della nostra libreria. Comunque, l'attuale progettazione ha un difetto che dobbiamo superare. Se dobbiamo inserire un nuovo autore o media mentre siamo nel formulario di inserimento libri, siamo costretti a chiudere quest'ultimo per aprire uno degli altri due. Se potessimo inserire nuovi autori e media direttamente dal formulario libri, si comporterebbe più come una applicazione, rendendo ancora più facile l'inserimento dei dati. Possiamo raggiungere tale obiettivo attraverso poche brevi macro.

Il linguaggio Basic di LibreOffice è molto simili al Basic di altri linguaggi quali Visual Basic for Applications. Per manipolare il documento in parola, accediamo al framework UNO per controllare il documento. Il framework UNO è piuttosto complesso, ma vi spiegherò, meglio che posso, le proprietà e gli oggetti che useremo.

L'obiettivo non è di insegnarvi come scrivere le macro LibreOffice, ma come poterle usare.

OPZIONI DI SICUREZZA DELLE MACRO

Sebbene le macro ci permettono di fare cose fantastiche nei documenti, possono anche causare problemi. Alcune persone le usano per compromettere i sistemi degli altri, perciò dobbiamo prenderci alcuni minuti per parlare della sicurezza delle macro. Sia che si esegua LibreOffice su Linux, che su Mac o Windows, il codice



maligno in una macro può compromettere i propri dati e forse l'intero sistema.

In LibreOffice la sicurezza delle macro è semplice. In Strumenti > Opzioni si apre la finestra Opzioni per LibreOffice. Nella scheda LibreOffice selezionare Sicurezza. Fare clic sul pulsante 'Sicurezza delle macro...' per far apparire le opzioni sulla sicurezza delle macro. Avete quattro opzioni. Non usate mai l'opzione 'Basso', avvia le macro senza chiedercelo. Raccomando il livello 'Medio'. Con tale livello ci verrà richiesto se avviare le macro quando si apre un documento che le contiene. Le opzioni 'Alto' e 'Molto alto' richiedono un certificato o una cartella designata come affidabile. Sebbene è una gran cosa, credo che nulla batta l'istinto dell'utente. Generalmente sappiamo di aspettarci che un documento contenga o meno delle macro. Nel dubbio, fare clic su No. Fare clic su OK per salvare le scelte e nuovamente OK per chiudere la finestra.

Ora, addentriamoci nelle cose divertenti.

LE MACRO

Scriveremo quattro macro per il nostro documento di database. Tre avranno a che fare con l'apertura dei formulari e l'ultimo aggiornerà le caselle di scelta per autori e media. L'idea di massima dietro alle macro è di svolgere i compiti che non sono integrati nel programma, o di semplificare i lavori complessi. Le nostre macro svolgeranno effettivamente entrambe le cose, poiché semplificheremo il compito di aggiungere autori e media e forniremo funzionalità non presenti nel programma.

Prima di poter iniziare a scrivere le macro, ci serve un contenitore per tenerle. Le macro sono contenute in un modulo. I moduli possono esistere nel programma stesso o all'interno del documento. Poiché le nostre macro sono specifiche per il nostro file di database, le integreremo nel documento. Le macro integrate nel documento sono disponibili soltanto quando viene caricato il documento stesso. Quelle contenute nel programma sono disponibili fintanto che il programma è in esecuzione.

Strumenti > Macro > Organizza macro > LibreOffice Basic farà apparire la finestra Macro LibreOffice Basic. Selezionare libri.odt dalla lista 'Macro da'. Fate clic sul pulsante 'Nuovo'. Comparirà una finestra di dialogo nella quale inserite il nome del modulo. Chiamatelo 'FormCalls' e premete OK. Ciò vi porterà all'editor per le macro di LibreOffice. La macro è fornita di una funzione principale predefinita. Non la useremo. Evidenziare Sub main e End Sub e premere il tasto backspace per cancellarli.

La nostra prima macro è una funzione generalizzata per aprire un formulario. Una funzione generalizzata è scritta per il riuso. Richiameremo questa routine un paio di volte da altre routine che scriveremo. Digitare nell'editor la funzione mostrata sotto.

La prima riga della funzione è chiamata la firma. Essa determina il modo in cui chiamare la funzione stessa. La firma inizia con la parola chiave Sub, che definisce questa chiamata come funzione. Segue il nome della funzione. Nel nostro caso, è 'OpenAForm'. Infine, tra le parentesi, ci sono i parametri usati quando si chiama questa funzione. Nel nostro caso abbiamo una variabile di nome

```
Sub OpenAForm (FormName as String)
  Dim GetForm as Object
  GetForm = ThisDatabaseDocument.FormDocuments.GetByName (FormName)
  GetForm.Open
End Sub
```

FormName che è di tipo String. Nella seconda riga, Dim è un'altra parola chiave che inizializza una variabile assegnandogli una tipologia e, opzionalmente, un valore. Definiamo la variabile di nome GetForm come tipo Object. Nella terza riga viene assegnato un valore alla variabile GetForm attraverso una catena di comandi nel framework UNO. ThisDatabaseDocument si riferisce all'attuale documento di database aperto, nel nostro caso book.odt. FormDocuments è la collezione di tutti i formulari nel documento. Infine, GetByName recupera uno specifico oggetto formulario dalla collezione. Notare il passaggio della variabile FormName dalla firma a questo metodo. Una volta che la chiamata è completa, la variabile GetForm è l'oggetto con il nome del formulario

passato alla funzione. La quarta riga chiama il metodo Open del modulo. Nella quinta riga diciamo a Basic che qui termina la funzione, con il comando End Sub.

Richiameremo la funzione OpenAForm un paio di volte. Una per aprire il formulario Autori e l'altra per aprire quello Media. Aggiungete queste due funzioni mostrate sotto nell'editor.

La firma di queste due funzioni è leggermente diversa. Poiché le invocheremo da un controllo all'interno del formulario, dovremo passargli come argomento l'oggetto che effettua la chiamata, anche se non lo usiamo. L'argomento oEv è un riferimento all'oggetto che effettua la chiamata. Lo useremo più tardi a

nostro vantaggio, nell'ultima funzione, qui lo facciamo perché è necessario. Queste due funzioni sono abbastanza semplici. Effettuiamo solo una chiamata a OpenAForm passandogli il nome del formulario che vogliamo aprire, Autori o Media.

L'ultima funzione affronta il problema di ricaricare i dati nelle caselle di scelta per autori e media quando li aggiungiamo utilizzando le due funzioni di cui sopra.

```
Sub ListRefresh (oEv as Object)
  oEv.source.model.Refresh
End Sub
```

Di nuovo, dato che chiameremo questa funzione da un controllo, c'è bisogno di un riferimento al controllo che effettua la chiamata. Comunque, questa volta useremo effettivamente l'oggetto. Questa funzione fa una chiamata di metodo al modello di base della casella di scelta e rinnova i dati nella lista, quindi aggiorna la nostra lista di autori e media. Salvare il

```
Sub OpenAuthorsForm(oEv As Object)
  OpenAForm ("Authors")
End Sub
```

```
Sub OpenMediaForm(oEv As Object)
  OpenAForm ("Media")
End Sub
```

modulo e chiudere l'editor Basic.

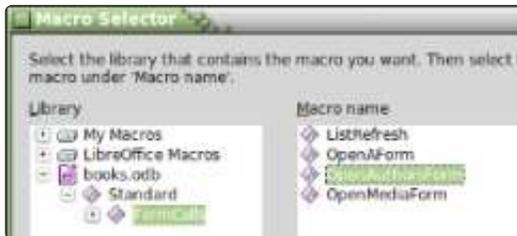
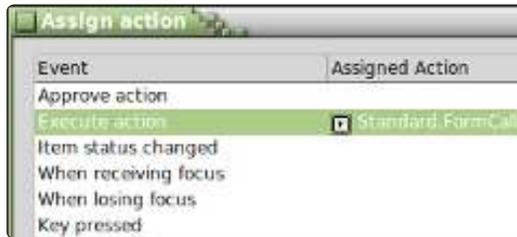
EFFETTUARE CONNESSIONI ALLE MACRO

A questo punto, le macro non fanno nulla. Dobbiamo connetterle agli oggetti nei formulari per attivarle quando necessario. Innanzitutto, collegheremo ai pulsanti dei nostri formulari le funzioni che aprono i moduli e poi collegheremo la funzione ListRefresh alle caselle di scelta.

Fate clic su Formulari nel pannello Database. Clic con il tasto destro sul modulo Libri e selezionare Modifica. Aggiungete due pulsanti al modulo, uno sotto alla tabella Autori e l'altro sotto la tabella Media. Fate clic con il tasto destro sul pulsante sotto la tabella Autori e selezionate 'Campo di controllo...' per aprire la finestra delle proprietà dei pulsanti. Sulla scheda Generale, cambiate il nome in AddAuthors e la didascalia in 'Aggiungi Autori'. Sulla scheda Eventi, premete il pulsante con i puntini (...) vicino a 'Eseguire Azione', che farà apparire la finestra 'Azione assegnata'. Premete il pulsante 'Macro...' per aprire la finestra 'Selettore Macro'. Nell'elenco ad albero sotto 'Libreria', selezionate libro.odt > Standard > FormCalls. Selezionate OpenAuthorsForm dalla

lista 'Nome macro' e premete OK. Premete ancora OK per chiudere la finestra 'Assegna Azione'. Chiudete la finestra Proprietà del pulsante.

Fate la stessa cosa con il pulsante sotto la tabella Media, solo che il nome



è AddMedia, la didascalia è 'Aggiungi Media' e assegnate la macro OpenMediaForm all'evento Esegui azione.

Infine, dobbiamo aggiungere la funzione di riaggiornamento alle caselle di scelta. Fate clic con il tasto destro sulla colonna Autori nella tabella autori e selezionare 'Colonna'. Sulla scheda Eventi, premete il

pulsante con i puntini (...) accanto a 'Al ricevimento del fuoco'. Usate il pulsante Macro, sotto ad 'Assegna:', per assegnare la macro ListRefresh all'azione. Questo farà sì che la lista aggiorni i dati dalla tabella Autori quando si fa clic su una casella di riepilogo nella colonna.

Fate la stessa cosa per la colonna Media nella tabella media.

Salvate i cambiamenti al modulo Libri e chiudetelo.

VERIFICARE I CAMBIAMENTI

Ogni volta che effettuiamo dei cambiamenti ai nostri moduli, vorremmo verificarli per assicurarci che tutto sia corretto, specialmente nei casi in cui abbiamo utilizzato le macro. Un semplice errore di battitura potrebbe essere causa di malfunzionamenti. Fare doppio clic sul formulario Libri per aprirlo. Aggiungere un nuovo libro, un autore e un tipo di media che non sono già presenti. Premete il pulsante 'Aggiungi Autori' per assicurarsi che apra il formulario. Aggiungete alcuni autori. Chiudere il formulario autori. Fare clic sulla casella a comparsa autori e verificare che ci siano gli autori aggiunti. Effettuate la stessa verifica con il pulsante 'Aggiungi Media' e la casella a comparsa.

CONCLUSIONI E RIFERIMENTI

Vorrei nuovamente enfatizzare il concetto che scrivere macro in LibreOffice Basic è complesso. La documentazione è abbastanza sparsa, ma è la fuori. Se siete interessati a raccogliere la sfida, qui ci sono alcuni riferimenti per iniziare:

LibreOffice Basic Guide:

http://wiki.documentfoundation.org/images/d/dd/BasicGuide_OOo3.2.0.odt

Informazioni di Andrew Pitonyak su OpenOffice Macro:

<http://www.pitonyak.org/oo.php>

Potete trovare le macro usate in questo tutorial su pastebin.com presso: <http://pastebin.com/MU2Ztizi>

La prossima volta ci sposteremo su un'altra parte della suite LibreOffice ed esploreremo il componente Math.



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.





È molto facile da configurare, anche se in seguito userò un esempio leggermente complicato per illustrare il suo utilizzo.

Se sul vostro sistema sono presenti più utenti, ognuno di loro avrà la propria pianificazione autonoma da poter configurare.

Gli utenti esperti riconosceranno in questa descrizione Cron, già installato su quasi tutte le macchine Linux. L'uso di cron da parte di root è alquanto diverso ed è usato da alcune funzioni del sistema, pertanto ignoreremo l'uso di cron da parte di root.

Ciascun utente specifica la propria programmazione attraverso un file "crontab" che può essere modificato attraverso il comando crontab. La nostra pianificazione può essere visualizzata attraverso il comando crontab -l:

Troverete sempre i commenti descrittivi nel vostro crontab e dovrete mantenerli. Per personalizzare il proprio crontab bisogna aggiungere una (o più) righe

contenenti le informazioni sull'orario e il comando (o lo script) da eseguire.

Cron si avvia come demone in background, eseguendo i vostri comandi nel momento specificato.

Nota: i vostri comandi saranno eseguiti con i privilegi del vostro utente; non è possibile aumentare i privilegi usando sudo ecc.

Ci sono 5 campi per la configurazione dell'orario e i formati possono essere abbastanza complicati.

Il separatore fra ognuno dei 5 campi è sempre uno o più spazi (o tabulazioni). I singoli campi possono contenere istruzioni complicate come 1-5,10-15 (ma di solito sono un asterisco o un solo numero). I trattini e la virgola non sono da considerarsi come separatori.

Ognuno di essi è tipicamente un numero di unità. Quindi, per esempio, 2,4,6 significa eseguire a 2 unità, 4 unità e 6 unità. Un'altra variante è 2-5 che è lo stesso di 2,3,4,5. Se vogliamo eseguire il comando in ogni occasione valida, dobbiamo specificare *.

Scrivere qualcosa tipo */10 significa eseguire una volta ogni 10 unità (quindi */10 nel campo dei minuti significa eseguire il comando a 00, 10, 20, 30, 40, 50 minuti passata l'ora).

In questi campi possiamo anche usare dei nomi, dove ha senso.

Come se non fosse abbastanza, sono permesse delle combinazioni come a esempio: 1-3,7,9 equivalente di 1,2,3,7,9.

Primo campo Minuti primi (0 - 59)

Secondo campo Ora del giorno (0 - 23)

Terzo campo Giorno del mese (1 - 31)

Quarto campo Mese dell'anno (1 - 12 o feb, jun ecc.)

Quinto campo Giorno della settimana (0 - 7; sia 0 che 7 significano Domenica, oppure i nomi: mon, tue, wed, etc).

ESEMPI

Per primo, un cattivo esempio, un

```
jeremy@HECTOR:~$ crontab -l
# Edit this file to introduce tasks to be run by cron.
#
# Each task to run has to be defined through a single line
# indicating with different fields when the task will be run
# and what command to run for the task
#
# To define the time you can provide concrete values for
# minute (m), hour (h), day of month (dom), month (mon),
# and day of week (dow) or use '*' in these fields (for 'any').#
# Notice that tasks will be started based on the cron's system
# daemon's notion of time and timezones.
#
# Output of the crontab jobs (including errors) is sent through
# email to the user the crontab file belongs to (unless redirected).
#
# For example, you can run a backup of all your user accounts
# at 5 a.m every week with:
# 0 5 * * 1 tar -zcf /var/backups/home.tgz /home/
#
# For more information see the manual pages of crontab(5) and cron(8)
#
# m h dom mon dow  command
```

comando che sarà eseguito solo se il 13 giugno è un lunedì (il prossimo sarà nel 2016)!

```
0 1 13 jun mon un-comando
```

Più ragionevolmente:

```
0 1 13 * * un-comando
```

Questo eseguirà il comando il giorno 13 di ogni mese alle ore 01.00.

Supponiamo di voler creare dei log per una connessione davvero scadente, usando uno script precompilato denominato `.whatip.sh` che è un file (nascosto) nella home directory, si dovrà eseguire quanto segue:

```
*/10 * * * * [ -x  
.whatip.sh ] && bash  
.whatip.sh 2>/dev/null
```

Questo eseguirà lo script ogni 10 minuti. Il comando `[-x .whatip.sh]` verifica che il file da eseguire esista davvero e, solo se esiste, l'operatore `&&` permette di lanciare il comando (che scrive in un file di log); `2>/dev/null` fa in modo che ogni output venga ignorato.

Nonostante la gran quantità di possibilità che si hanno nel definire l'ora in cui eseguire un comando,

esistono alcune specifiche che non possono essere facilmente specificate, come "l'ultimo giorno del mese". Per questi casi una specifica del tipo:

```
0 1 28-31 * * some-script
```

potrebbe essere adatta, prevedendo però all'interno dello script un'uscita anticipata qualora non fosse davvero l'ultimo giorno del mese.

MODIFICARE CRONTAB: USARE IL COMANDO CRONTAB -E

Questo quasi sicuramente non utilizzerà un normale editor di testo, come gedit, ma uno più di base come nano. Quest'ultimo è infatti perfetto per modificare file di configurazione in ambienti non grafici.

Avrete sempre i tasti inserisci, cancella e backspace. Lo spostamento all'interno della schermata (su, giù etc.) avviene attraverso i tasti cursore e i tasti pag su e pag giù. Comunque non dovrete scorrere barre di alcun tipo.

I tasti funzione sono elencati nella parte bassa della schermata, ma avrete solo bisogno di due di loro.

Scorrete fino in fondo e aggiungete le modifiche al vostro crontab.

Ho capito che l'ultima riga deve terminare con un invio, ciò però potrebbe non essere necessario.

Controllate il tutto, quindi premete CTRL+O per salvare i cambiamenti.

Premere infine CTRL+X per uscire.

Se volete disabilitare un'istruzione del crontab basta commentarla inserendo un `#` all'inizio della riga.

È un po' difficile fare una riga di crontab efficiente senza ricorrere all'utilizzo di uno script, ma io ho un esempio utilissimo (il merito di quanto sto per scrivere va a uno sconosciuto autore).

Prima di tutto il problema: se spostate un discreto numero di file, Nautilus creerà una miniatura. Se spostate ancora i file, verranno create altre miniature e se date un'occhiata alle vostre directory troverete migliaia di miniature. Il problema è che Nautilus non le cancella mai.

Per controllare se avete questo

problema, digitate il seguente comando:

```
du -sbh .thumbnails
```

Io ho un valore di 20M cioè 20 MByte (approssimativamente 1000 miniature). Voi potreste trovare anche valori maggiori.

La soluzione: ogni giorno lancio un'istanza di cron per cancellare ogni miniatura il cui accesso risale a più di sette giorni prima. La parte di comando del crontab è questa:

```
find ~/.thumbnails -type f  
-atime +7 -exec rm '{}' \;
```

È fondamentale che il comando venga inserito esattamente come mostrato, inclusa la parte finale `\;`

Poiché l'istruzione include il comando `rm` (remove file), potreste volerlo prima verificare (in forma innocua) eseguendo un altro comando, strettamente associato, in una finestra del terminale:

```
find ~/.thumbnails -type f  
-atime +7 -exec ls '{}' \; |  
more
```

Notate la sostituzione del comando `rm` con il comando `ls`.

Una volta soddisfatti del risultato, potete procedere con l'inserire nel crontab la specifica oraria e l'istruzione con il comando `rm`. Ovviamente potete modificare il valore di +7 per soddisfare le vostre esigenze. La voce corrispondente del mio crontab è:

```
45 19 * * * find ~/.thumbnails
-type f -atime +7 -exec rm
'{}' \;
```

Ogni sera alle 19.45 vengono rimosse le miniature in eccesso.

Se avete più utenti è necessario ripetere l'operazione per ciascuno di essi.

Il crontab è in realtà memorizzato in una sottodirectory di `/var`, quindi un aggiornamento del sistema che sostituisca tutti i file di sistema (pur mantenendo la vostra `/home`) causerà la perdita del crontab. Tuttavia è molto importante editare il file crontab attraverso il comando `crontab`, poiché esso aggiunge alcuni controlli per gli errori.

NOTA DIVAGATORIA

Se negli ultimi uno o due anni non avete effettuato alcuna installazione

che sovrascriveva la directory `/home`, l'istruzione per la rimozione delle miniature funzionerà un po' diversamente, la differenza tuttavia è marginale e piuttosto storica.

In origine, oltre a impostare data e ora di creazione e modifica dei file, Linux registrava sempre il timestamp di accesso al file (questa è l'opzione `-atime` nella nostra istruzione del crontab). Ciò può essere inefficiente poiché leggere un file provoca sempre scritture aggiuntive (per aggiornare l'ora di accesso). Adesso è possibile specificare che gli aggiornamenti "atime" non avvengano e questa è l'impostazione predefinita corrente.

Si noti che le directory a cui si accede più frequentemente sono di norma interessate più spesso di una volta ogni 7 giorni e quindi (col vecchio sistema) le miniature non verrebbero mai cancellate. Col nuovo sistema, l'ora di accesso al file non viene aggiornata e quindi anche le miniature vengono cancellate e ricreate rapidamente ogni 7 giorni. Non è un grosso problema per le miniature, sebbene capisco che ci possano essere una o due applicazioni un po' più vecchie per le quali sarebbe un problema l'aggiornamento dell'ora di accesso.

Per controllare le vostre impostazioni, digitate:

```
cat /etc/fstab | grep /home
```

all'interno di una finestra di terminale; nel mio caso vengono mostrate due righe.

```
# /home was on /dev/sda7
during installation
```

```
UUID=0648d2d1-9a41-4257-8b79-
dfc7bc227e82 /home ext3
defaults,noatime 0 2
```

(la mia `/home` è montata in `ext3`, la vostra sarà probabilmente `ext4`).

Ho modificato manualmente `/etc/fstab` per montare tutto con l'opzione `noatime` e far sì che nessun orario di accesso ai file venga aggiornato, come le moderne impostazioni predefinite. Se non vedete alcun `noatime` elencato, o vedete altresì qualche `atime`, dovrete considerare di modificare il vostro `fstab` per utilizzare l'opzione `noatime`, a meno che non abbiate una specifica ragione per non farlo.



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



HOW-TO

Scritto da Nicholas Kopakakis

Blender - Parte 3

Per tante, tantissime volte nelle sessioni di Blender premerete il tasto TAB. È il tasto rapido per passare alla modalità Edit.

Caricate il file pupazzodineve.blend che avevamo creato lo scorso mese e visualizzate sulla barra di intestazione il pulsante che mostra che siete in Object Mode (è chiamata intestazione ma è posizionata, come predefinito, dove dovrebbe esserci il pie' di pagina).



Selezionate con il TDM la testa del nostro pupazzo di neve (la sfera UV in cima).

Premete il tasto TAB. Tutta la barra d'intestazione cambierà e ora leggerete "Edit Mode" sullo stesso pulsante di prima (in alternativa, potreste premere quel pulsante e da lì selezionare Edit Mode. Per ora, non abbiamo bisogno di sapere in cosa consistono le altre modalità).



Anche la sfera UV si trasforma in una sfera reticolata arancione.

Siete in modalità Edit. In questo contesto sarete in grado di aggiustare e manipolare solo gli oggetti selezionati. Per esempio, provate a selezionare la luce o il naso con il TDM. Non potrete. È selezionabile solo un vertice o un gruppo di vertici dell'oggetto che si sta modificando. Il vertice è una coordinata tridimensionale, lo spigolo è una linea che connette due vertici e la faccia è lo spazio piano racchiuso fra tre o più vertici.

In modalità Edit, potete selezionare vertici, spigoli e facce nello stesso modo visto nella prima parte di questa serie, 2 mesi addietro. Usate lo strumento di selezione Riquadro, il lazo, lo strumento di selezione circolare, TDM e Shift+TDM per selezionare più vertici.

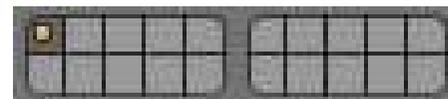


Anche nella barra di intestazione, osservate i tre piccoli pulsanti che rappresentano la selezione di vertici, spigoli e facce. Da questi pulsanti potete impostare cosa desiderate selezionare (vertici, spigoli o facce). In alternativa, premete sulla tastiera la combinazione

rapida Ctrl-Tab.

Andiamo avanti, tornando alla modalità Object premendo il tasto TAB.

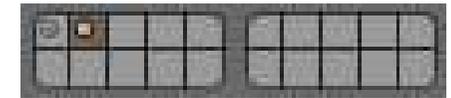
Sulla barra di intestazione potrete notare ancora una volta che i pulsanti menzionati prima sono scomparsi e sono tornati alcuni vecchi tasti. Focalizziamo per un minuto l'attenzione sui pulsanti illustrati sotto.



Sono chiamati Layers Buttons. Il punto giallo nel pulsante in alto a sinistra indica che abbiamo degli oggetti in quel layer che erano stati selezionati o che lo sono stati di recente e il colore grigio scuro indica che ci troviamo correntemente in quel layer.

Premete il numero 2 sulla vostra tastiera (NON sul tastierino numerico), oppure il secondo pulsante a partire dall'angolo in alto a sinistra. Tutto scompare, dato che ci troviamo ora in un layer differente. Premete Shift+S per il menu Snap e selezionate Cursor to Center. Premete Shift+A per aggiungere un nuovo oggetto. Dal relativo gruppo Mesh selezionate Cylinder. Guardate

adesso i pulsanti Layer.



Ci viene mostrato che abbiamo oggetti in due layer e il secondo di essi è anche il layer attivo con qualcosa di selezionato all'interno. Premete S per scalare e digitate 0.3 per rimpicciolirlo del 30%. Premete G per trascinare, Z per vincolarlo all'asse delle Z e 0.3 per muovere il vostro cilindro in alto del 30% rispetto ad un'unità di Blender.

Se non è già selezionato, premete il 5 del tastierino numerico per cambiare la vista in Ortogonale (spiegazione in FCM #69) e il 7 del tastierino numerico per avere la vista dall'alto.

Premete il tasto TAB per entrare nella modalità Edit. Qualora aveste spostato il cursore, premete Shift+S e Cursor to Center per muovere il cursore nuovamente nel centro della griglia. Premete Shift+A per aggiungere un Circle, dal menu Mesh. Dopo di ciò, premete F6 e, dalla finestra che si aprirà, modificate il Fill Type da Nothing a Ngon. Successivamente, premete S per scalare, 0.5 per rimpicciolire il cerchio del 50%.

Premete il tasto TAB per ritornare alla modalità Object. Mentre siete in modalità Edit, gli oggetti che aggiungerete (come in questo caso il cerchio) saranno considerati parti di un oggetto solo e Blender li manipolerà come singoli oggetti.

Abbiamo il cappello. Adesso creiamo le mani del nostro pupazzo di neve. Premete 3 sulla tastiera (NON sul tastierino numerico) per lavorare nel Layer 3.

Ancora Shift+S per muovere il nostro puntatore al centro. Shift+A per aggiungere una nuova Mesh, ossia un nuovo cilindro. Premete S per scalare, Shift+Z per mantenere le dimensioni dell'asse Z e alterarle sugli altri due assi, X e Y. Premete 0.02 per scalare del 2%. Dopo questo, premete S nuovamente, Z per alterare solo le dimensioni dell'asse Z e 0.5 per dimezzarne la lunghezza. Torniamo ancora alla modalità Edit. Con il cilindro selezionato, premete TAB. Aggiungete un nuovo cilindro, scalatelo, ruotatelo e muovetelo in modo da



creare un braccio ramificato.

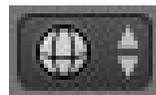
Quando avrete creato il vostro rametto, premete Alt+1 sulla tastiera (NON su tastierino numerico) per selezionare il Layer 11.

SUGGERIMENTO: Premendo 1,2,3... fino a 0 sulla tastiera, selezionerete un layer attivo da 1 a 10. Questo sarà nella fila superiore del pulsante Layer menzionato prima. Premendo Alt+1, Alt+2... fino ad Alt+0 selezionerete la riga dei layer che vanno dall'11 al 20.

Con il Layer 11 attivo, aggiungete un nuovo cilindro (a questo punto dovrete già sapere come aggiungere una nuova Mesh).

Premete il tasto TAB per passare alla modalità Edit. Premete il tasto Z per visualizzare il vostro cilindro come reticolato. Questa vista del vostro oggetto è molto utile e personalmente sono solito passare spesso dalla vista solida a quella di tipo reticolato. Premete A per selezionare tutti i vertici (se non sono già selezionati; quando si è in modalità Object, premendo A si selezionano tutti gli oggetti mentre in modalità Edit lo stesso tasto seleziona o deselecta tutti i vertici).

È giunto il momento di creare una pipa.

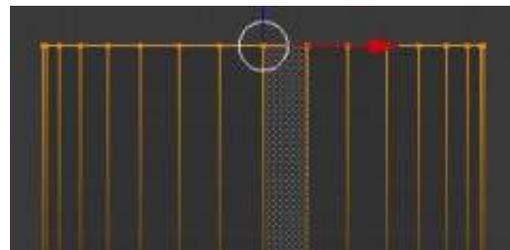


Assumendo che vi troviate in una vista frontale ortogonale, il pulsante piccolo sulla destra del pulsante relativo alla modalità selezionata indica il simbolo della vista a reticolo...

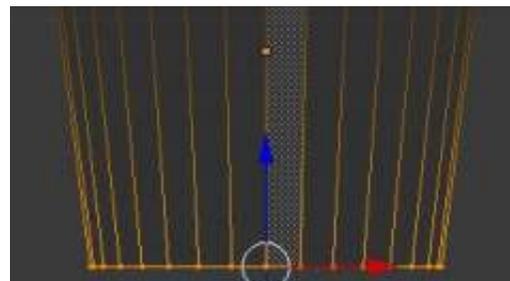
Selezionate tutti i vertici.

Scalate il vostro cilindro rimpicciolendolo dell'8%.

Premete il tasto A per deselectare tutti i vertici. Ora, selezionate tramite riquadro (usando il tasto B) solo i vertici superiori.

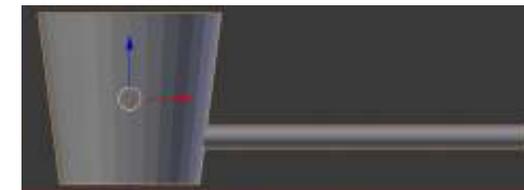


Scalate per ingrandire un pochino, premendo il tasto S e muovendo il mouse lontano dal centro della selezione. Premete A per deselectare tutti i vertici e selezionate con lo



strumento riquadro soltanto i vertici in basso.

Scalate premendo S e rimpicciolite un po' muovendo il vostro mouse verso il centro della selezione. Dopo ciò, aggiungete un nuovo cilindro, rimpicciolitelo, e create il resto della vostra pipa.



È il momento buono per sostituire il naso che abbiamo creato il mese scorso (usando un cono) con uno nuovo basato su un cilindro, dato che effettivamente non vogliamo dei contorni così affilati per il nostro naso-carota.

Fate esattamente tutto ciò che abbiamo fatto con il cilindro poco fa per creare un altro braccio a rametto. Piazzatelo su un nuovo layer o nel layer dove già avete l'altro braccio. Potreste anche duplicare il braccio-rametto già creato selezionandolo e premendo Shift+D.

Ora che avete tutti gli elementi nei vari layer, potete anche muovere tutti gli oggetti verso il layer di partenza (Layer 1), oppure premere Shift e il pulsante del relativo Layer che contiene degli oggetti

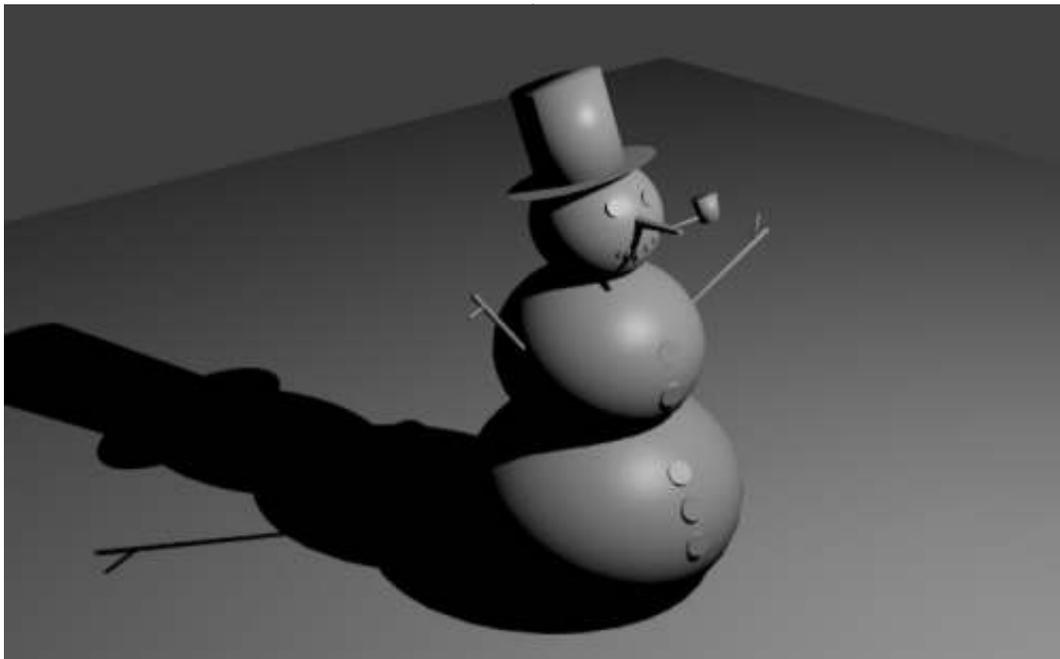
per combinare la vista di tutti i layer che sono selezionati.

SUGGERIMENTO: Per muovere un oggetto verso un altro layer, selezionate l'oggetto e premete il tasto M. Dalla finestra Move to Layer, selezionate dove volete spostare il vostro oggetto.

Il prossimo mese, aggiungeremo qualche colore alle nostre creazioni, introducendo le texture!

Per questo mese, vi suggerisco <http://www.blenderartists.org>, un forum dove trovare le ultime notizie, annunci di lavoro, opere e tutto ciò che riguarda Blender.

Inoltre, anche questo mese ho un



video per voi. Andate su http://www.youtube.com/watch?v=USyotHa_bA, e guardate nel 1963 l'antenato di tutta la computer grafica, lo Sketchpad di Ivan Sutherland (la mia tavoletta grafica Wacom sta ancora piangendo).



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.

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.

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

Le soluzioni sono sulla terz'ultima pagina.

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



HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 10

La dispensa precedente includeva una striscia a fumetti realizzata con Inkscape utilizzando tracciati, ellissi e rettangoli con colori uniformi e gradienti, tutti elementi che sono già stati trattati in questa serie. Ma includeva anche un altro tipo di oggetto che è un elemento essenziale di molte immagini: il testo.

Creare oggetti di testo in Inkscape non è difficile ma presuppone alcuni avvertimenti che possono far toppare facilmente i principianti. Alcuni di questi sono comuni a tutti i programmi di grafica vettoriale, ma il primo problema che probabilmente affronterete è peculiare di Inkscape e implica una breve lezione di storia...

Il formato di file nativo di Inkscape è SVG, un formato aperto specificato dal World Wide Web Consortium (W3C). Utilizzando un formato aperto, Inkscape crea file che possono essere visualizzati e modificati, almeno in una certa misura, in una vasta gamma di applicazioni. Questo è un beneficio enorme per l'utente, i cui file non vengono vincolati ad essere usati solo con Inkscape, ma ha lo svantaggio che gli sviluppatori di Inkscape hanno poco

controllo diretto su ciò che è in grado di modificare la specifica e ciò che non lo è.

La prima versione della specifica SVG è stata rilasciata nel 2001, seguita dalla versione 1.1 nel 2003. Dopo di che, sono passati parecchi anni di lavoro sulla versione 1.2, al fine di includere molte aggiunte e miglioramenti, incluse estensioni per supportare i testi che vanno a capo riposizionandosi per riempire il proprio contenitore. Gli sviluppatori di Inkscape hanno impiegato parecchio tempo a implementare il supporto per questo formato di "testo dinamico", anticipando completamente il suo rilascio ufficiale nel nuovo standard SVG.

Poi SVG 1.2 è avvizzito ed è morto. Non è mai diventato uno standard e fino ad oggi - 8 anni dopo! - SVG 1.1 è ancora l'ultima versione ufficiale delle specifiche SVG. Ciò ha lasciato ad Inkscape la capacità di creare oggetti che sono compatibili con una specifica di fatto abortita ma, dato che questa caratteristica è stata inserita in una versione di rilascio del software, essa infrangerebbe la compatibilità con i file

degli utenti qualora il codice fosse semplicemente omissso. Gli sviluppatori di Inkscape hanno preso la decisione pragmatica di lasciare al suo posto la caratteristica "Flowed Text" (Testo Dinamico), anche se usarla creerà file che altre applicazioni non comprenderanno completamente.

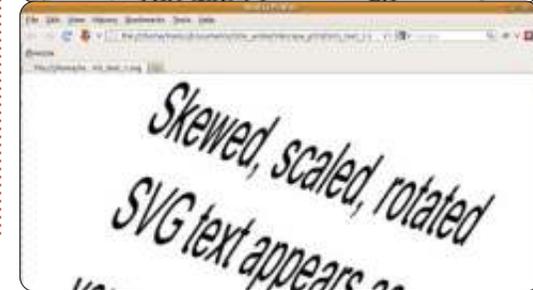
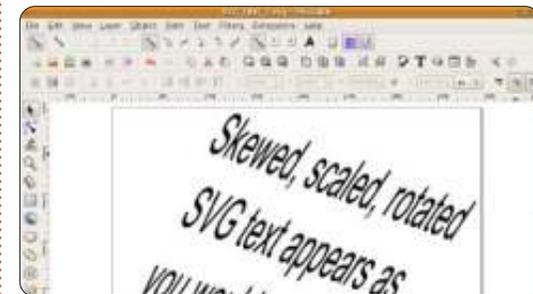
Come risultato di questo problema storico, Inkscape può creare testo in due forme differenti: il tipo SVG 1.1, che non si riposiziona automaticamente nel suo contenitore (al quale mi riferirò come Testo SVG) e il tipo SVG 1.2 che si riposiziona (Testo Dinamico), ma che non è conforme alla specifica SVG. Il problema sorge perché è fin troppo facile creare accidentalmente del Testo Dinamico, specialmente se avete esperienze precedenti con altre applicazioni grafiche.



Andiamo sul pratico e creiamo davvero del testo. Per prima cosa selezioniamo lo strumento Text facendo clic sulla sua icona nella tavolozza degli strumenti o premendo "T" o F8.

Adesso, fate clic dentro la finestra di disegno e iniziate a digitare. Se non

riuscite a vedere niente, controllate tramite la barra di stato che le vostre impostazioni di colore e opacità abbiano un senso. Congratulazioni, avete appena creato del Testo SVG. Se ritornate allo strumento Select utilizzando la tavolozza degli strumenti o il tasto F1, potrete spostare, scalare, deformare e ruotare il vostro oggetto di testo allo stesso modo di qualunque altro elemento SVG. Poiché questo tipo di oggetto testo è conforme a SVG 1.1, esso può essere visualizzato o modificato da varie altre applicazioni. Come potete vedere da questa immagine, anche il deformare e il ruotare l'oggetto di testo in Inkscape (destra) non è sufficiente per impedirne

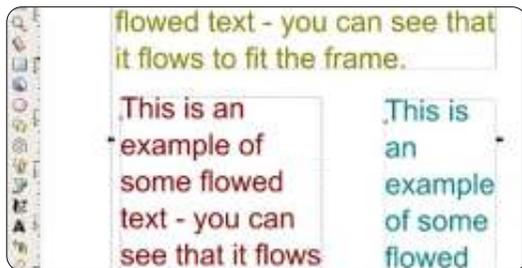


HOWTO - INKSCAPE Parte 10

la visualizzazione in Firefox (sinistra):

Alcune altre applicazioni grafiche richiedono che trascinate un rettangolo sulla tela per contenere il vostro testo. Ciò è comune specialmente nei programmi di impaginazione come Scribus, dove quasi tutto viene definito disegnando una cornice che possa contenerlo. Potete farlo anche in Inkscape; selezionate lo strumento Text, poi fate clic e trascinate un rettangolo sulla tela prima di digitare. Adesso avete creato un oggetto Testo Dinamico. Con lo strumento Text ancora attivo e l'oggetto Testo Dinamico selezionato, dovrete vedere una piccola maniglia quadrata in basso a sinistra della cornice del testo.

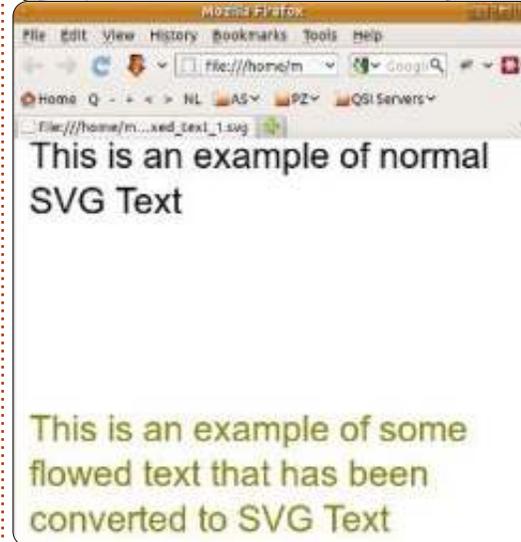
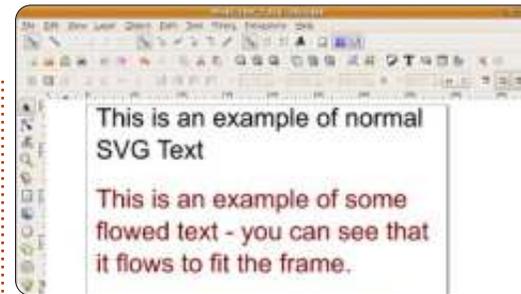
Muovendo questa maniglia potete cambiare dimensione e forma della vostra cornice e il testo si riposiziona automaticamente. L'immagine seguente mostra lo stesso oggetto Testo Dinamico duplicato un paio di volte in Inkscape. Le copie sono state modificate solo nella dimensione della loro cornice e potete facilmente vedere che il testo si è spostato tutt'attorno e,



nel caso della cornice in basso a destra, è stato troncato in automatico:

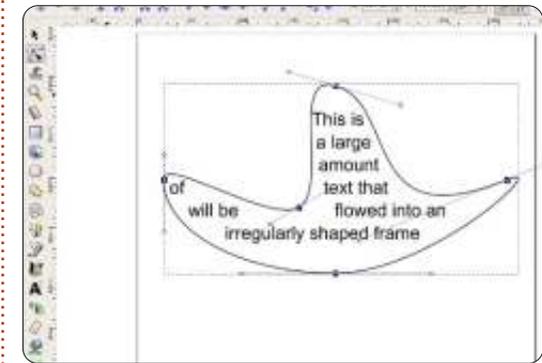
Se carichiamo questo file SVG dentro Firefox il risultato è una pagina vuota. Firefox ignora completamente il Testo Dinamico e lo stesso vale per quasi tutte le altre applicazioni. Ricordate, la differenza tra creare Testo SVG e Testo Dinamico è semplice quanto fare solo clic o clic&trascina. Se voleste usare i vostri file SVG in altre applicazioni, dovrete fare quasi sempre solo clic quando create i vostri oggetti di testo. Se siete in dubbio, selezionate il vostro oggetto di testo e controllate la barra di stato che vi descriverà l'oggetto o come "Text", o come "Flowed Text".

A dispetto del tono dei precedenti pochi paragrafi, vi sono a volte valide ragioni per usare il Testo Dinamico. Se non volete utilizzare il vostro file Inkscape in un'altra applicazione, allora la presenza di codice SVG non standard non vi influenzerà. Anche se volete usare il vostro file SVG altrove, a volte può essere più facile creare Testo Dinamico durante la fase di disegno e poi convertirlo in testo SVG utilizzando Text > Convert alla voce di menù Text soltanto prima di salvare la versione finale del vostro file. Caricare il file dentro Firefox vi darà esattamente il risultato atteso:

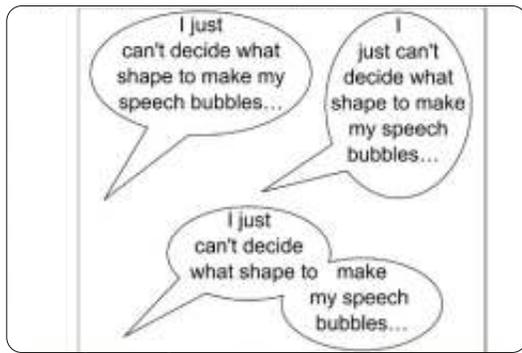


Il vero vantaggio del Testo Dinamico in Inkscape è che esso può riposizionarsi in forme che non siano semplici rettangoli. Per prima cosa vi servirà una forma affinché il testo vi si riposizioni dentro: questa può essere una qualsiasi delle primitive semplici di Inkscape come rettangoli, ellissi e stelle, oppure un elemento tracciato che vi consenta di creare forme complesse utilizzando tutte le operazioni Booleane e gli strumenti per modificare i nodi che sono stati descritti negli articoli precedenti. Comunque deve essere un oggetto singolo, non può essere un

gruppo. Vi servirà anche del testo ma a questo stadio non importa se create Testo SVG o Testo Dinamico. Selezionate sia la vostra forma che il testo e poi usate il Text>Flow nel menù Frame per eseguire la magia. Notate che ora la barra di stato descrive il vostro oggetto testo come "Linked flowed text" e che potete modificare la vostra forma tante volte desiderate, con il testo che si riposiziona per adattarsi:

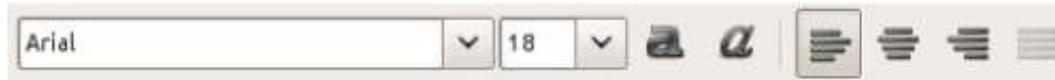


Come con il normale Testo Dinamico, questo non sarà digerito da altre applicazioni SVG. Potete usare ancora Text>Convert to Text, sebbene con tracciati molto complessi potreste scoprire che il testo si sposta di molto durante la conversione. Nonostante tutto, per le etichette e i fumetti per dialoghi, la capacità di cambiare la forma dei vostri contenitori e avere il testo che si riposiziona per adattarsi, può essere un vero salva tempo.



Adesso che sapete come creare oggetti testo di base nelle loro varie forme, è il momento di esercitare un po' di controllo sullo stile delle vostre parole. Più comunemente, vorrete scegliere un font adatto, impostarne la dimensione e magari cambiarne la giustificazione. Tutte queste opzioni sono disponibili dalla Tool Control Bar (barra di controllo degli strumenti) e, sebbene possano essere cambiati in qualunque momento, è spesso più facile impostarli prima di fare clic (o clic-trascina) per collocare il vostro cursore del testo, per evitare problemi di erronea messa a fuoco del testo quando iniziate a digitare.

Il menù a discesa a sinistra della barra degli strumenti vi permette di selezionare un font. Inkscape sa essere un po' esigente in fatto di font, così potreste scoprire che alcuni font del vostro sistema non sono disponibili, specialmente quelli che non sono stati creati da fonderia tipografica professionale. C'è anche un problemino



occasionale che può capitare quando aprite per la prima volta questo menù: Inkscape ne mostra una versione accorciata, con elencati solo alcuni font. Se accade ciò, basta fare clic lontano dal menù per chiuderlo e poi riaprirlo. Infine, potreste scoprire che alcuni font semplicemente si rifiutano di rimanere selezionati quando sono scelti da questo menù. Solitamente, ho questo problema con "Arial Black" che Inkscape immediatamente rimpiazza con una versione grassetto di "Arial". In questo caso, potete usare la sotto finestra "Text and Font" dal menù Text per selezionare quel carattere cocciuto, che verrà usato quando farete clic sul pulsante Apply.

Il menu a discesa della dimensione vi permette di sceglierne una tra quelle predefinite, tutte in unità di "pixel SVG". Potete anche digitare direttamente in questa casella per specificare una dimensione differente, ma non c'è modo di utilizzare qualunque altra unità. I due pulsanti che seguono sono dei pulsanti a due posizioni, utilizzati per passare alle versioni grassetto o corsivo del font selezionato, o a una versione grassetto-corsivo, se entrambi sono attivi.

Infine, vi sono quattro pulsanti per impostare la giustificazione del testo. Le giustificazioni a sinistra, centrata e a destra possono essere usate per qualunque parte di testo, ma la giustificazione completa (dove il programma cerca di allineare sia l'inizio che la fine di ogni riga) è disponibile solo per il testo dinamico. Potete convertire il testo dinamico completamente giustificato in testo SVG, il che fa un lavoro sorprendentemente buono nel mantenere la giustificazione, ma produce scompiglio con la modifica del testo sulla pagina di Inkscape, se successivamente doveste cambiarne il contenuto.

Avendo creato i vostri oggetti testo in Inkscape, potreste voler trasferire il file SVG in un'altra macchina, o postarlo online. Nel farlo, vi è una buona possibilità che vi imbattiate in un problema con i font mancanti. Il testo nei file SVG è conservato come una stringa di caratteri, insieme con delle informazioni di stile che contengono il nome del font. Se sul computer destinazione non è presente un font che abbia lo stesso nome, il software utilizzato per aprire il file lo sostituirà con un'alternativa, spesso con effetti drammatici per l'aspetto della vostra

immagine. L'immagine seguente mostra un paio di pannelli da una delle mie strisce di fumetti, prima come dovrebbe apparire usando un paio di font da fumetto commerciali e poi come appare su una Ubuntu box che non ha installati quei font.

Vi sono quattro possibili soluzioni a questo problema:

- Assicurarsi che i font richiesti siano presenti anche sulla macchina di destinazione. Ciò potrebbe non essere possibile se il computer non è vostro, o



se la licenza dei font lo proibisce.

- Non usare il formato SVG per trasferire i file ad altri sistemi. Per i miei fumetti, esporto sempre una versione PNG del file per assicurarmi che i miei lettori vedano una rappresentazione dell'immagine perfetta in ogni pixel. Esportare ad altri formati sarà il soggetto della parte 12 di questa serie.
- Usare solo font comunemente disponibili. Non è la soluzione perfetta, ma potrebbe essere fattibile in alcune circostanze. Il mio fumetto "Greys", per il quale rendo disponibili i file per il download, usa l'onnipresente font "Arial" per questa ragione. Anche con questa precauzione spesso vengono visualizzati malamente nel browser e, sebbene questo approccio renda più facile aprire i file in Inkscape, produco comunque una versione in PNG a beneficio dei lettori occasionali.
- Convertire il vostro testo in tracciato prima di salvare il file.

Quest'ultima soluzione è tanto semplice quanto selezionare il testo e poi la voce di menù Path>Object to Path. Con Inkscape 0.48 il vostro testo sarà rimpiazzato da tracciati di identico aspetto, uno per ciascuna lettera, raggruppati insieme. Le versioni precedenti producevano semplicemente un singolo tracciato composito che conteneva tutte le lettere. Una volta convertito in tracciati,

il testo è solo un'altra raccolta di forme nel vostro file SVG e non richiede più che i font siano installati.

Potrebbe sembrare una soluzione ideale ma presenta uno svantaggio: il vostro "testo" non è più un oggetto testo, così non può più essere modificato utilizzando lo strumento Text in Inkscape. Se decidete di usare questo approccio, vi raccomando di effettuare la conversione in tracciati più tardi possibile. Dovreste fare anche una copia dell'oggetto testo prima di farlo, nel caso abbiate bisogno di modificarlo ancora in una data successiva. L'oggetto testo dovrebbe poi essere messo in un livello nascosto, o messo alle spalle di qualche altro oggetto, o reso trasparente o nascosto in qualche altra maniera così che non interferisca con la rappresentazione del file sulla macchina di destinazione.



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/>





Questo mese, ci accingiamo a parlare di localStorage. Questo localStorage (immagazzinamento locale - N.d.T.) è integrato nei browser per poter utilizzare e contenere le informazioni che è possibile recuperare in seguito. Detto questo, anche i siti web possono utilizzarlo. Quando si scrive il codice si dovrebbe tenerlo a mente.

LocalStorage è uno strumento molto potente se si impara ad usarlo correttamente. Ti può permettere di dare all'utente un posto per conservare i dati senza tenerli sul tuo sito web. LocalStorage opera utilizzando coppie chiave/valore. Ciò significa che questo=quello, chiave=valore, o itemName=itemInfo. Il valore può contenere solo le stringhe di informazioni ma ci sono modi per aggirare il problema se si vuole tenere un insieme di stringhe. Questo è ciò che faremo.

Controllate il vostro localStorage, basta eseguire una console.log (localStorage). Ci sono altri modi per controllare il vostro localStorage, ma non sono molto affidabili. Facendolo in questo modo si è sicuri che ritorni

indietro una risposta.

Abbiamo intenzione di fare un sacco di modifiche al vostro file js per adattarlo all'utilizzo di storage locale per tenerci le versioni di Ubuntu. Dal momento che faremo tanti cambiamenti si passerà attraverso l'intero file main.js con le modifiche già aggiunte.

Prima di andare nel file main.js, stiamo per aggiungere un pulsante nel file index.html. Ho aggiunto il mio pulsante dopo la sezione modulo e prima della lista. Ecco il codice:

```
<section>
  <button
    onClick='clearLocalStorage()' >
    Clear localStorage </ button>
</ Section>
```

Questo pulsante è abbastanza semplice. La funzione onClick, come attributo, dirà a JavaScript di far partire tutto ciò che è nell'attributo. Il testo tra il tag pulsante sarà ciò che viene visualizzato all'interno del pulsante.

Ora che abbiamo un pulsante "Clear localStorage", possiamo al divertimento

con JavaScript. A partire dall'inizio, abbiamo un log della console che ci informa che il nostro file js è collegato. Se le funzioni non contengono nulla di nuovo, mi limiterò a citarle con il proprio codice.

```
console.log ('js connected');
```

Poi abbiamo la nostra funzione di recupero dell'elemento "ge", in modo da poter facilmente afferrare elementi del DOM in base al loro ID.

```
funzione ge(id) {
  var theElement =
  document.getElementById (id);
  return theElement;
};
```

La funzione processForm cambia un po': <http://pastebin.com/HuLiH3tw>

In primo luogo nella funzione processForm, stiamo impedendo il comportamento predefinito del modulo e la registrazione della console, per farci sapere cosa sta succedendo nel js e come accade. Il log della console successiva è fare in modo che sappiamo ciò che i nostri elementi sono e che cosa

ci possiamo fare.

Questa parte successiva della funzione è un controllo che assicura che i nostri campi modulo non siano vuoti e permette all'utente di sapere se ci sono. Se non sono vuoti, allora chiameremo una funzione per memorizzare i dati e quindi visualizzare i dati. La funzione di visualizzazione dei dati sarà una nuova funzione che possiamo chiamare in qualsiasi momento riguardo a cosa accade ai dati.

Dopo che abbiamo finito di lavorare con i dati, abbiamo intenzione di cancellare i campi utilizzando ge('id').value"; ultimo ma non meno importante facciamo in modo che la funzione ritorni 'false' per assicurarsi che il comportamento predefinito sia impedito.

Anche la funzione storeData ha alcune modifiche: <http://pastebin.com/ef2Q7py4>

La prima cosa che ci accingiamo a fare è creare una chiave. Questo 'if' chiede se il pulsante di invio abbia un tasto collegato ad esso:

- Se non lo fa, creerà un ID. L'ID che sta per essere creato sarà inizializzato con `ubuVers`. Così siamo in grado di assicurarci dei dati che stiamo recuperando e visualizzarli e che ci appartengono. La seconda parte della chiave è un numero casuale moltiplicato per 10.000.001. In questo modo, se il numero casuale ritorna come valore 3 si avrà ancora una stringa di numeri abbastanza lunga per essere univoca.
- Se si ha un pulsante di invio, questo imposterà l'ID di quella chiave. Questo crea la modifica delle versioni nella nostra lista, se ne abbiamo bisogno. Ne vedremo l'uso un po' più tardi.

La parte successiva di questa funzione darà nomi alle variabili e agli elementi del modulo e aggiungerà i loro valori in un dizionario, niente di speciale qui. Dopo accediamo alla console per essere sicuri che stiamo facendo ciò che pensiamo che stiamo facendo e qui abbiamo una linea molto particolare di codice. `"localStorage.setItem(id, JSON.stringify(ubuVersDict));"` è una linea che è in realtà imposta le informazioni in `localStorage`. Se l'ID esiste già in deposito, esso sovrascrive le informazioni (suggerisce la modifica), o, altrimenti, creerà un nuovo punto di inserimento.

Il secondo frammento di informazioni passate a `setItem()` sono i

dati che mettiamo nella versione e nel rilascio. Il tipo di dati è noto, ma in caso di JavaScript, è chiamato JSON. Utilizzando l'oggetto JSON, ci accingiamo a "stringare" (trasformarli in stringa n.d.T.) le informazioni per entrare in `localStorage`. Ciò significa che si sta creando una stringa dell'oggetto JSON. Questo è importante se si vuole essere in grado di accedere ai dati in seguito, altrimenti andrà in [object Object].

L'ultimo pezzo nella funzione sono due linee che possono rendere la vita molto difficile se le si dimentica. La prima è quella di accedere alla console sull'oggetto `localStorage` così il debug è più facile se ne avessimo bisogno. La seconda linea è quella di assicurarci che il pulsante di invio abbia un valore di "Add". Il valore "Add" sul pulsante di invio è un'altra di quelle cose che si vedrà con la modifica dei dati in seguito.

La funzione `displayData` è un pezzo molto importante di questo puzzle. Come ho detto in precedenza, questa si attiverà ogni volta che succede qualcosa ai nostri dati. Diamo un'occhiata ora: <http://pastebin.com/TPqq31ye>

La prima cosa che stiamo facendo in questa funzione è quello di cancellare tutto quello che c'è nella nostra lista. `innerHTML` è una eccezionale funzione

se avete bisogno di cancellare o impostare le informazioni all'interno di un elemento HTML. Subito dopo aver eliminato la nostra lista, ci accingiamo a tuffarci dentro i dati `localStorage`.

La prima cosa da verificare è se è vuota:

- Se lo è, stiamo informando l'utente che non c'è nulla che debba essere memorizzato. In caso contrario, ci accingiamo a guardare al suo interno. `localStorage.length` conta il numero di elementi all'interno della matrice, se è 0, è vuota.
- Se non è vuota, abbiamo l'opportunità di andare a controllare le cose. La prima cosa che facciamo è il ciclo di tutti gli elementi. Avremo bisogno di impostare una variabile per la chiave e l'oggetto all'interno del valore. Queste variabili sono molto importanti per l'intera funzione e l'intero progetto. La variabile chiave è semplicemente prendere la chiave dalla memoria locale utilizzando l'oggetto chiave (`localStorage.key(i)`). La 'i' che si passa all'oggetto è il numero intero che viene utilizzato per contare attraverso il ciclo `for`.

La variabile `valore` sta passando la variabile chiave attraverso l'oggetto `getItem`, che restituisce le informazioni memorizzate nel `localStorage` per la chiave `data`. La terza variabile, `obj`, sta cambiando l'informazione di stringa da

tornare ai dati JSON. `JSON.parse` cambierà tutti i dati di stringa JSON per renderli un dato valido per JSON al quale si può accedere di nuovo.

La prossima istruzione `if` è un controllo per vedere se la chiave è uno delle nostre chiavi "ubuVers". Usare `substring(x,y)` è un modo per prendere una parte di una stringa. `x` è il carattere con cui si desidera iniziare e `y` è il carattere finale. Il carattere finale non è incluso nella sottostringa estratta. Ad esempio, `substring(0,2)` della parola `cat`, tornerà "ca". il carattere 0 è 'c', e quello 2 è 't'.

Se la chiave inizia con "ubuVers", è una dei nostri e abbiamo bisogno di elaborarla. La prima cosa che ci accingiamo a fare è accedere alla console con la chiave e il valore per il debug; stiamo andando a fare un sacco di variabili.

La prima variabile in questa lista è l'elemento lista che abbiamo scritto per i siti. Poi creeremo un elemento `li` per registrare la nostra versione Ubuntu. Ancora niente di nuovo qui. Il terzo, quarto e quinto nella lista delle variabili servono per reperire la nostra versione e le informazioni di rilascio e di formattazione per la nostra lista. `obj` era la variabile che abbiamo fatto in precedenza per registrare il valore della

nostra informazione localStorage all'interno del quale vi è versione. obj.version e obj.release è il modo con cui possiamo ottenere le informazioni indietro. E, ultimo ma non meno importante: itemDeleteButton, itemDeleteButtonText, itemEditButton e itemEditButtonText sono la creazione di elementi, del testo di modifica e di cancellazione per i nostri nuovi pulsanti.

Ora stiamo andando a tuffarci tra gli attributi di impostazione e funzioni onClick per i nuovi pulsanti. Ogni pulsante dovrà essere creato per ogni elemento in modo che possano essere attaccati all'elemento modifica/cancellazione. Ogni pulsante avrà sempre un nuovo attributo con setAttribute. L'attributo è ID e verrà impostato come chiave. Poi ogni pulsante riceve sempre un comando onclick per interagire con javascript quando viene premuto. Nel pulsante Elimina è in esecuzione una funzione che verrà chiamata con DeleteItem() passandogli un ID. Il pulsante di modifica farà qualcosa di simile con una rispettiva funzione EditItem() .

listItem.innerHTML e i rispettivi pulsanti modifica e cancellazione creano elementi tra i tag HTML. In questo caso si tratta solo di testo, ma potrebbe essere pieno di HTML se volete che lo sia. Il che ci porta

```
function deleteItem(key) {
    // assicurarsi che l'utente desidera eliminarla
    if (window.confirm('Are you sure you would like to delete this version?')) {

        // rimuove l'elemento dalla localStorage
        localStorage.removeItem(key);

        // fa comprendere all'utente cosa succede
        alert('The version was deleted successfully');

        // ricaricare la visualizzazione dei dati
        displayData();
    }
}
```

finalmente ai comandi listItem.appendChild(). Con questi comandi si aggiunge il pulsante di modifica per la voce di elenco, quindi eliminare, e, infine, l'aggiunta e la visualizzazione della voce di elenco nella nostra lista.

La prossima funzione che abbiamo ora è una funzione DeleteItem che abbiamo usato sul nostro pulsante Elimina. Questa funzione è abbastanza semplice.

La prima cosa che vogliamo fare è ottenere la conferma che l'utente desidera cancellare davvero questo articolo, in modo da chiedergli con un window.confirm() prompt. Questo messaggio dà una opzione di annullamento o OK. Se si preme OK, si tornerà nel vostro JS con il valore true, se si annulla, tornerà come false. Quindi,

se (true) {fai questo} else {niente qui}. Se in effetti vogliono eliminare l'elemento, occorre semplicemente passare la chiave che è stata fornita alla funzione in localStorage.removeItem(), null'altro. Occorre poi permettere all'utente di sapere che è stato eliminato e aggiornare la nostra lista.

La funzione EditItem è quasi altrettanto semplice. Come ho già detto un paio di volte in altre funzioni, abbiamo già quelle per l'editing. Qui è la bontà che permette che tutto funzioni.

In questo caso, stiamo prendendo le informazioni da localStorage in base alla chiave che è stata passata alla funzione, proprio come abbiamo fatto per ognuna delle righe in localStorage quando siamo andati in visualizzazione. Invece di visualizzarle, però, stiamo impostando il valore per i campi del modulo per le informazioni che otterremo di ritorno.

Dopo che i campi vengono

```
function editItem(key) {
    // recuperare l'oggetto in fase di modifica
    dall'archivio locale
    var value = localStorage.getItem(key),
        obj = JSON.parse(value);

    // compilare il modulo con l'oggetto
    ge('ubuVersNum').value = obj.version;
    ge('ubuVersName').value = obj.release;

    var editButton = ge('submit');
    editButton.value = 'Edit Version';
    editButton.key = key;
}
```

ripopolati con le informazioni, abbiamo impostato il pulsante di invio per visualizzare "Modifica Versione" invece di "Aggiungi" e collegate la chiave del suo oggetto con il valore della chiave che si sta modificando. In questo modo, quando si preme il pulsante di invio, questa volta andrà in allarme il nostro submit.key se esiste if nella nostra funzione storeData e essere impostato sul valore dell'oggetto chiave presentato dall'oggetto del pulsante. Forte, eh?

La nostra ultima funzione è una funzione molto, molto facile. Tuttavia, è stato elaborato e riempito con un sacco di linee extra di cui non ha bisogno, solo per assicurarsi che l'utente voglia realmente farlo. È la funzione di cancellazione del pulsante di memorizzazione locale:
<http://pastebin.com/i9shwb7z>

L'unica linea che è realmente necessaria in questa funzione è localStorage.clear(). Tuttavia, quando questo viene eseguito, cancella tutto quello che contiene e non si torna indietro. Detto questo, la prima cosa che si desidera fare è fare in modo che ci sia qualcosa là dentro in primo luogo e consentire all'utente di sapere se non c'è. Se vi è, questo produrrà la rimozione di dati da esso e quindi occorre chiedere all'utente se lui/lei vuole veramente

fare questo. L'importante è che localStorage può contenere informazioni sul tuo sito e di altri. Non è come un cookie che può essere letto solo dal vostro nome di dominio, localStorage può essere letto e manipolato da qualsiasi sito, qualsiasi dominio, qualsiasi pagina. Se si desidera effettivamente cancellare e rimuovere, chiamare il nostro displayData() per visualizzare nulla nella nostra lista.

Ora che abbiamo finito con tutte le nostre funzioni, è il momento di dire al browser cosa fare quando viene caricato il nostro javascript:
<http://pastebin.com/VqzFiDYF>

La prima cosa è una variabile per il nostro modulo. Quindi, stiamo collegando la funzione processForm al nostro modulo quando un utente lo invia. Per terminare il nostro javascript del mese, stiamo chiamando il displayData() in modo che quando un utente arriva alla nostra pagina, tirerà su le informazioni che egli precedentemente aveva inserito nel nostro modulo quando questo viene caricato.

Mi auguro vi sia piaciuto l'articolo di questo mese. Sto pensando ad un articolo su come convertire il codice per JQuery, aggiungere un po' di "zaz" alla nostra pagina e trasformare la nostra

localStorage in un vero e proprio database. Mi piacerebbe sentire i vostri suggerimenti per eventuali futuri articoli per sviluppatori web che vorreste vedere. Sentitevi liberi di sparare i vostri suggerimenti o qualsiasi altro commento via Twitter: @aliendev2.

Ricordatevi di controllare il mese prossimo per altre magie da sviluppatore. È anche possibile controllare, seguire, modificare, scaricare, visualizzare le revisioni del codice su github:
<https://github.com/aliendev/FCM-UbuntuVers>.



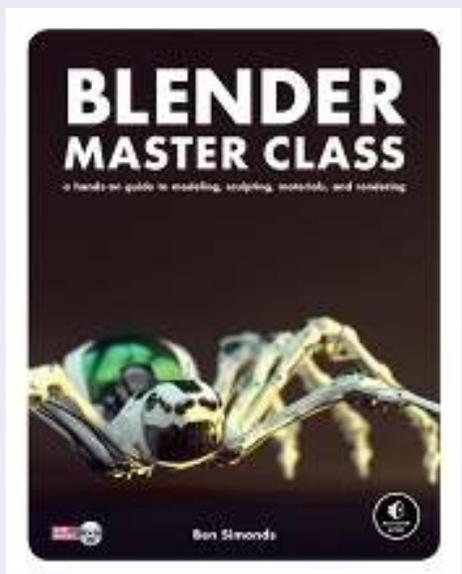
Michael Youngblood è stato nel settore del web design e dello sviluppo web per 13 anni. Ha lavorato 6 anni in una compagnia mondiale del tecnologie wireless e attualmente sta lavorando sulla sua tesi sullo sviluppo mobile.

 **no starch press**

40% OFF BLENDER MASTER CLASS

For one week only, get 40% off Blender Master Class and learn the secrets of 3D design from a master artist.

Use coupon code **WILLITBLEND**



Coupon good on print or ebook purchases. Print books come with free ebook editions (DRM-free, of course).

http://nostar.ch/Blender_promo



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

Ciao a tutti! Bentornati a Chiedi al nuovo arrivato!

Se avete una semplice domanda e desiderate una risposta che non richieda di prendere posizione nel dibattito "angoli rotondi vs quadrati nelle caselle di dialogo", mettetevi in contatto con me a copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi è:

D: Voglio guardare video di gatti. Come faccio su Ubuntu?

R: Bella domanda. Non preoccupatevi di tutte quelle fesserie su un sistema di comunicazione distribuito che potrebbe sopravvivere a un inverno nucleare. Internet è stata progettata in primo luogo per consentire ai grandi capi del Dipartimento della Difesa di scambiarsi video di Mr. Tibbles che attacca una patata.

I primi video di gatti non erano altro che animazioni ASCII che Richard Nixon proiettava per il suo cane, Checkers, ma da allora molta strada è stata percorsa. Adesso abbiamo un

intero universo di film in alta definizione, spettacoli televisivi, e filmati di papà che vengono colpiti all'inguine alle feste di compleanno dei ragazzi. Aver accesso a questi video è la prima tappa per molti di noi, una volta che abbiamo Ubuntu installato.

Ma, quando andrete alla ricerca di video di gatti altamente divertenti, scoprirete presto che non TUTTI i video sono a vostra disposizione. A cosa è dovuto? Questa non è l'America che Nixon avrebbe voluto!

Niente panico. Tutte le buffonate feline sono solo a pochi clic di distanza. Diamo un'occhiata a come far funzionare i video in Ubuntu e dove andare per avere un facile, senza problema, streaming on line.

Prima però, due parole sulla filosofia, perché so a quanti lettori di questa rivista piaccia ottenere info sui loro hobby.

Ubuntu, come anche Linux, è basato sull'ideale dell'open source che il software debba essere liberamente scaricabile, modificabile e distribuibile. Purtroppo, molti dei video che

vogliamo vedere sono codificati utilizzando software proprietario, conosciuto come codec. I codec sono facilmente disponibili e, una volta installati, permettono di guardare quasi ogni formato video presente là fuori.

Quindi, perché non sono disponibili per impostazione predefinita? Beh, includerli avrebbe prodotto due cose. In primo luogo sarebbe stato necessario far pagare una tassa per questo privilegio. In secondo luogo questo avrebbe pregiudicato la filosofia stessa su cui è fondato Ubuntu e che incoraggia le menti intelligenti ad aiutare nel suo sviluppo per contribuire.

State facendo qualcosa di sbagliato installando i codec proprietari?

Uhm. Sì? No? Forse?

Qui è il punto in cui le cose si fanno un po' grigie, in particolare negli Stati Uniti dove il loro uso è coperto dal Digital Millennium Copyright Act, bla, bla, e io vi ho perso. Guardate, anche l'esame più etico della questione porterebbe di nuovo a discutere riguardo l'uso

personale di codec proprietari dato che dovete ancora pagare per i contenuti che sono stati codificati con essi. E, mentre la pirateria online è sicuramente un problema, tutti gli esempi che vedrete di seguito sono legali servizi di streaming.

Inoltre, la conseguenza del non uso di codec è che dovrete ottenere i vostri video di gatto alla vecchia maniera, con zootropi e cinetropi. A quel punto, siete solo ad un paio di occhiali da aviatore e un bastone da passeggio di distanza dal diventare un personaggio di un brutto romanzo steampunk.

E allora quali codec dovrete avere, cosa vi permetteranno di guardare e come funzionano?

Chi se ne frega?

Ricordate, questa è la rubrica 'Chiedi al nuovo arrivato'. Il mio obiettivo è quello di rendervi pronti e funzionanti senza pasticciare troppo in giro. Scarichiamo solo il materiale più comune e andiamo avanti.

In Ubuntu 12.10 fate clic sull'icona



di Ubuntu Software Center nel lato sinistro dello schermo. Se non c'è, ci si può anche arrivare scrivendo "soft" nel campo di ricerca della Dash.

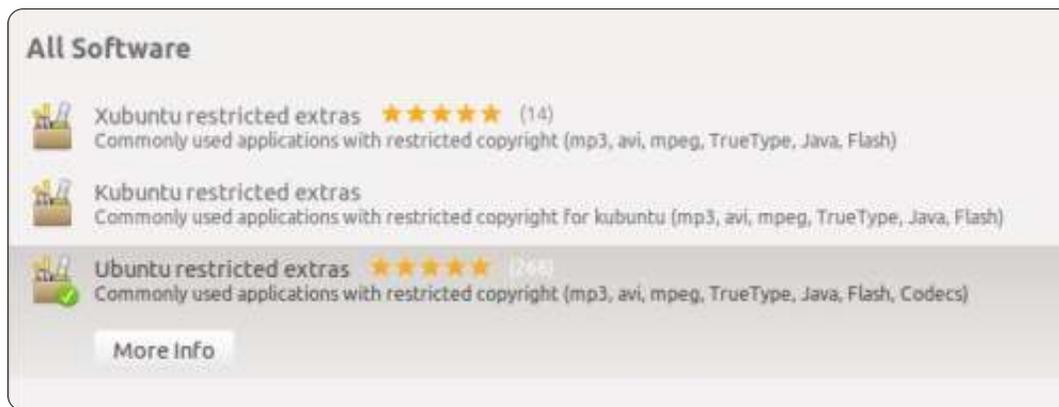
Quando la schermata di Ubuntu Software Center si apre, digitare "restricted extras" nel campo di ricerca. Vedrete alcuni software chiamati "Ubuntu restricted extras" (divertente come funziona, no?). Fate clic su questo e quindi fate clic su Installa. Dovrete dare a Ubuntu la password per completare l'installazione.

Poiché alcuni dei caratteri che sono inclusi sono di proprietà di Microsoft è necessario fare clic sul loro contratto di licenza per l'utente finale EULA. Io non l'ho letto tutto ma ne avete la facoltà. Sono abbastanza sicuro che ora gli devo la mia milza.

Una volta che avete terminato, probabilmente desidererete anche la possibilità di riprodurre i DVD digitando il comando seguente in una finestra del terminale (CTRL-ALT-T):

```
sudo /usr/share/doc/libdvdread4/install-css.sh
```

Uhm, quel genere lì!



Lo so, tutto in Ubuntu è così facile, è frustrante. È come mettere insieme una squadra di agenti operativi incursori per rubare i gioielli della Corona, solo per ottenere che la Regina stessa ve li consegna, mentre è uscita per una pinta di birra al pub lì all'angolo.

Sì, è possibile imbattersi in alcuni formati che non funzioneranno automaticamente. Il messaggio di errore di solito fornisce un link per cercare e scaricare il codec appropriato. Se visualizzato, fatelo, per amor di Dio! I gatti suonano i pianoforti, ragazzi!

Ora siete pronti a guardare tutti i tipi di video in formati di cui non sapevate neanche l'esistenza. Cosa c'è là fuori? Posso suggerirvi di controllare su YouTube e cercare video di gatti divertenti? Ci vediamo tra un paio di settimane.

Già che ci siete, lo sapevate che si può anche noleggiare un film da YouTube? È vero. Fate clic su <http://www.youtube.com/user/movies> e guardate "The ABCs of Death" or "All Superheroes Must Die". Ohh, dimenticavo, siete così colti, la-dee-da, troppo colti per "The Human Centipede". Bene. Hanno anche "Wall-E". Contenti ora?

Se si dispone di Amazon Prime avete anche una pronta fornitura di film in streaming GRATIS, tra cui "Mission Impossible III" e "Downton Abbey". Se avete problemi di riproduzione con i video, eseguite questi comandi per permettere al player di Amazon: di aggiornarsi

```
sudo apt-get install hal
```

```
cd ~/.adobe/Flash_Player
```

```
rm -rf NativeCache AssetCache  
APSPPrivateData2
```

Il desktop Hulu ha una versione che funziona con Ubuntu e lo si può scaricare qui <http://www.hulu.com/labs/hulu-desktop-linux>. Se stavate cercando di recuperare la 'defi-divertente' Zooey Deschanel in "New Girl" ora potete farlo.

Crackle.com è relativamente nuovo e offre senza problemi lo streaming di film e spettacoli televisivi. Non ha la selezione più recente e occorre passare per gli spot, ma andiamo, tre parole: "Beverly Hills Ninja".

Un ultimo suggerimento. Guardate www.canistream.it. Inserite un film che desiderate guardare e il sito vi dirà quale servizio, se esiste, lo trasmette.

Beh, credo che questo copra le domande - che cos'è? Netflix? Uhm, già, hanno promesso il supporto nativo per Linux da molto tempo. Per fortuna la comunità è venuta in soccorso. C'è un PPA che può essere aggiunto alla vostra lista di repository che vi permetterà di guardare Netflix in Ubuntu. Eseguite questi due comandi in un terminale:

```
sudo apt-add-repository ppa:  
ehoover/compholio
```

```
sudo apt-get update && sudo  
apt-get install netflix-desktop
```

CHIEDI AL NUOVO ARRIVATO

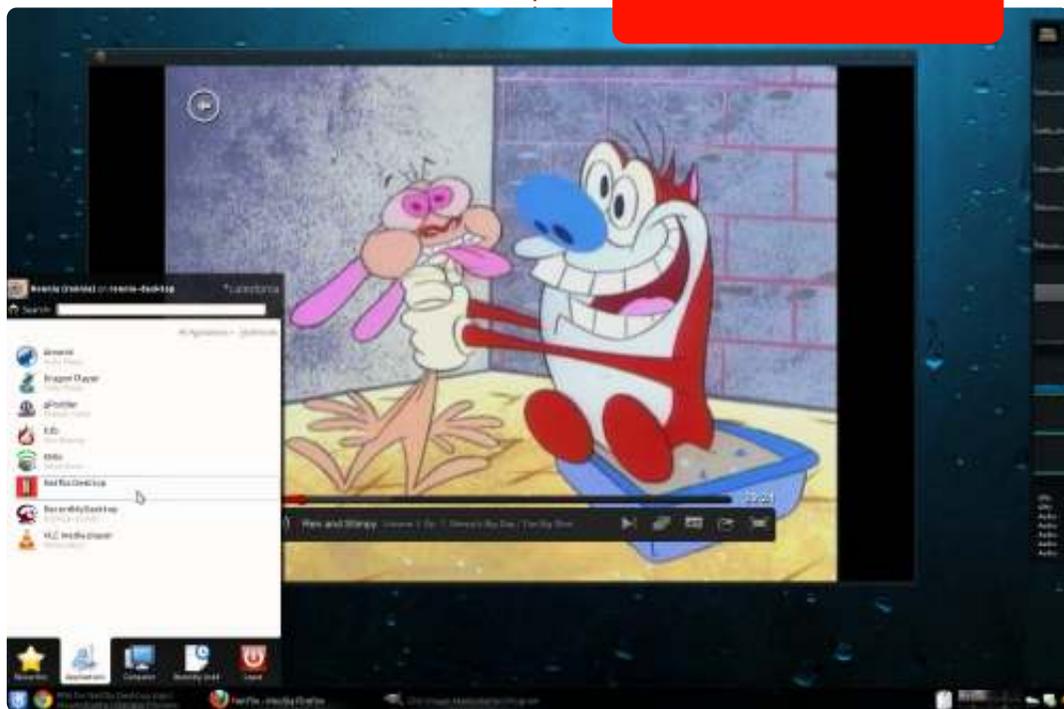
Voilà! Adesso troverete 'Netflix Desktop' nella lista delle applicazioni.

Beh, spero che non abbiate avuto problemi durante l'installazione di quello che serve per la riproduzione di video in Ubuntu e abbiate trovato qualcosa che vale la pena guardare. Eventuali problemi? Fatemi sapere.

Buona fortuna e buona 'ubuntata'!



Copil è un nome Azteco che tradotto letteralmente significa "hai bisogno del mio cuore per cosa ancora?". Il suo amore per le scarpe da donna è raccontato su yaconfidentail.blogspot.com. Puoi anche vedere lui che si imbarazza su Twitter (@copil)



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.

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

Le soluzioni sono sulla terz'ultima pagina.

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



Nel numero 61 ho scritto un articolo sulla copia e la codifica di DVD, verificando la velocità di estrazione e codifica su sistemi single core, dual core e quad core. Come mi aspettavo, il sistema quad core è stato il più veloce per l'intero procedimento. Tuttavia è successa una cosa sorprendente, nell'operazione di copia (con cache del DVD su disco rigido) il masterizzatore DVD del sistema dual core è stato quasi 3 volte più veloce di quello del quad core (e appena meno del doppio di un sistema a otto core equipaggiato con un lettore Blu-ray SATA che ho provato solo successivamente). Da ciò ho dedotto che le prestazioni dei lettori/masterizzatori hanno a che fare con la velocità di scrittura del film nella cache più che con la velocità dei core o del loro numero.

Perché tutto ciò? L'estrazione del DVD (comunemente chiamata "ripping") richiede solo una frazione del tempo necessario per la compressione e la codifica del video, ma aggiunge diversi minuti all'intero processo. Idealmente si pensa che a miglior configurazione hardware corrispondano migliori prestazioni. Se avete 100 DVD di cui dover fare copie di sicurezza (la

memorizzazione nella cache avviene anche per la copia di DVD) e il dispositivo DVD ci impiega mediamente 10 minuti in più, la durata dell'intero procedimento arriverà a durare fino a 1000 minuti in più (16,67 ore).

Logicamente siamo portati a pensare che la tecnologia più recente possa dare i migliori risultati. Ma cosa dire delle diverse marche?

Per confrontare supporti DVD ROM

DVD Mfg & Model	Mfg Date	Interface	Type	Min. to Cache	Max DVD read speed	Buffer	DVD avg access time
Hitachi-LG DC-4522B	April 2005	PATA	DVD-R/CD RW	10.09	16x	2MB	120ms
Hitachi-LG GDR-H30N	July 2007	PATA	DVD-R	14.46	16x	256KB	100ms
Lite-ON SHW-1635S	September 2005	PATA	DVD-RW/CD DRW	4.33	16x	2MB	160ms
Sony DDU220E	February 1999	PATA	DVD-R	14.11	5x	512KB	115ms
TOP-G BDV 212B	September 2001	PATA	DVD-R	6.4	12x	256KB	110ms
Toshiba Samsung TS-H493	January 2008	SATA	DVD-R/CD RW	8.55	16x	2MB	150ms
AOpen DVD1648	November 2001	PATA	DVD-R	4.32	16x	512KB	110ms

e masterizzatori ho utilizzato una selezione di lettori DVD di diversi periodi, che usano diverse interfacce, di diversi produttori. Per la memorizzazione del DVD in cache ho usato AcidRip. Per ogni processo ho utilizzato una directory diversa (eliminando tutte le vecchie directory, per garantire che AcidRip non utilizzasse dati di altre cache già esistenti).

I risultati sono mostrati qui sotto.

In questo caso, la tecnologia più recente non significa necessariamente la più veloce. Anche se in questo esperimento non ho provato nessun lettore Blu-ray, ne avevo effettuato uno precedentemente usando lo stesso DVD utilizzato nell'esperimento del numero 61 (su un 8 core), ottenendo le migliori prestazioni per la maggior parte del tempo ma pur sempre di qualche minuto più lente dei masterizzatori DVD più vecchi installati sui sistemi dual core. Poco più di 6 minuti.

Anche le interfacce non sembrano fare una gran differenza. Sebbene ho provato solo un'unità SATA (e il lettore Blu-ray SATA citato), un paio di unità DVD PATA hanno battuto quelle SATA.

Sia il lento Hitachi-LG che il Sony hanno buffer di piccole dimensioni. Potreste supporre che la dimensione del buffer ha a che fare con la velocità di caching se non fosse che il più veloce lettore DVD AOpen ha un buffer di dimensioni più piccole rispetto alla maggior parte delle altre unità.

Costruita nel 2001, l'unità AOpen è una delle più vecchie ma ha registrato il miglior tempo di caching, quindi l'età

non è necessariamente un fattore determinante (anche se può esserlo l'usura).

Che dire della velocità massima di lettura? Il dispositivo Sony è stato il più lento del gruppo e il secondo peggiore in prestazioni (per non dire il più vecchio) ma tuttavia ha battuto un drive di 8 anni più recente e con una maggiore velocità massima di lettura.

Secondo una voce che ho sentito in giro, alcuni produttori rallentano di proposito i propri dispositivi allo scopo di rendere più difficile la copia dei DVD. Guardando le statistiche, i risultati peggiori sono delle unità Hitachi-LG e Sony. Anche se Sony è un noto sostenitore della gestione dei diritti digitali (DRM) e le unità LG sono state tra le più lente dell'esperimento del numero 61, sono scettico sul fatto che questa sia la ragione per cui queste unità hanno realizzato le prestazioni peggiori.

Scavando più a fondo, ho scoperto che la velocità massima di lettura indicata dai produttori non corrisponde necessariamente alla velocità massima di lettura dei video. Qui sta il trucco; è difficile trovare accurate velocità di lettura dei video per le diverse unità.

Ho scoperto che il lettore LG DC-4522B, classificato 16x, in realtà

trasferisce i dati video a un massimo di 4,8x. La massima velocità di lettura è inoltre parte del gruppo delle statistiche note come Velocità di Trasferimento Dati (DTR: Data Transfer Rate - n.d.t.) che comprende anche la masterizzazione. I produttori delle unità utilizzate per questo esperimento non rendono note, o non hanno mai reso note, le statistiche sulla velocità di trasferimento dati.

Considerato ciò, sono andato alla ricerca di altre informazioni, trovando www.cdrinfo.com, un sito web (con banner pubblicitari) che pubblica diverse informazioni sulla tecnologia dei supporti ottici. Il sito è orientato agli

utenti Windows, basandosi su programmi proprietari per eseguire parte delle prove, ma i loro risultati sembrano coincidere con quanto da me riscontrato. L'unità AOpen DVD1648 è stata tra le più veloci nella copia dei DVD usando CSS. Anche se il sito cdrinfo.com non riportava le stesse unità LG che ho usato per le mie verifiche, le unità LG da 16x che ho osservato sono state tra le più lente nella lettura di DVD protetti con CSS.

Cosa significa quindi tutto questo? Se siete interessati all'archiviazione dei vostri DVD o Blu-ray, cercate di raccogliere maggiori informazioni sulla

velocità di lettura dei dati video di un DVD piuttosto che sulla semplice velocità di lettura e scrittura indicati sui siti della maggior parte dei produttori. Un lettore DVD o Blu-ray veloce può farvi risparmiare ore di lavoro.

LINK UTILI

<http://www.cdrinfo.com/>
<http://www.btc.com.tw/>
<http://www.lg.com/>
<http://global.m.aopen.com/>



Charles è un patrigno, marito e fan di linux che gestisce un progetto non a scopo di lucro di ricondizionamento computer. Quando non rompe hardware/server gestisce un blog su <http://www.charlesmccolm.com/>.



LA MIA STORIA

Scritto da Robert Boudreau

Vorrei fare una premessa dicendo che ho usato Linux per molto, molto tempo. Ho notato che, in tutto questo tempo, non ho mai imparato a programmare, sviluppare o hackerare nulla. Riesco a scrivere gli script di base se devo, armeggiare con i file di configurazione in caso di necessità, e lavorare quando necessario con la riga di comando; questo è tutto. Sono un utente, non un hacker, sviluppatore o guru.

Ho cominciato ad usare Linux nel 1995, dopo ripetuti mal di testa con l'allora nuovo Windows 95. Avevo sentito parlare di questo Unix- come il sistema operativo che uno studente di un college aveva creato e dava via gratis, ed aveva stuzzicato la mia curiosità. Mi sarebbe piaciuto dire che dopo aver trovato una distro e averla installata la vita sarebbe stata grandiosa, ma non era così che funzionava allora. Ho invece dovuto scaricare il codice sorgente, ottenere un compilatore GCC e tutte le altre necessità che girano sotto DOS, e farlo nel modo più difficile. Ma sono stato agganciato. Ho iniziato con TWM come window manager, ho compilato alcune applicazioni che ho scaricato da

un BBS, ero pronto e funzionante. Nel giro di un anno o poco più, trovai la possibilità di comprare diverse versioni di pacchetti all'ufficio locale di fornitura, il mio primo è stato Red Hat, anche se ora non ricordo quale versione fosse. Più tardi venne Debian, Mandrake e poi SuSE. Ho continuato a saltare avanti e indietro nel corso degli anni tra Debian e SuSE - ora openSUSE-, e forse per gli ultimi cinque anni o giù di lì ho continuato costantemente e ad utilizzare openSUSE. Fino a poco tempo fa.

Chiunque stia al passo con le notizie di Linux negli ultimi anni, non può evitare di imbattersi in qualcosa su Ubuntu. I troll possono dire quello che vogliono, ma Ubuntu ha fatto grandi progressi nel mettere Linux nel mainstream, e oggi non è possibile trovare molte applicazioni che, se hanno una versione di Linux, non siano

compatibili per Ubuntu. Molti produttori di computer, come System76, se usano Linux, usano Ubuntu. È nelle scuole, nelle istituzioni, negli uffici governativi, è un po' ovunque. Anche Google ora ha la sua versione di Ubuntu per i propri dipendenti. Cos'ha di così speciale?

Perché è diventata una distribuzione sinonimo di Linux? Ha suscitato la mia curiosità.

Ho provato Ubuntu in realtà circa due anni fa - credo che fosse la versione 10.04 o 10.10, e

francamente non ne ero rimasto impressionato. Era Gnome-centric, e io sono un utente di KDE. Ho letto che Kubuntu KDE fosse una derivata di Ubuntu, così gli ho dato una possibilità. Mi spiace dirlo, rispetto a openSUSE o Debian era troppo lento e gonfio per i miei gusti, così non durò a lungo sul mio computer. Nel periodo tra allora e adesso, però, Ubuntu ha

continuato a diventare il porto di prima richiesta a tutti coloro che guardano o provano Linux. Anche uno dei miei podcast video preferiti, Linux Action Show, è diventato molto Ubuntu-centric, Ubuntu ottiene convertendo i due host. Così, di recente, ho deciso di utilizzare l'esempio di uno dei padroni di casa e dare all'ultima versione di Ubuntu 30 giorni di prova, fondamentalmente mi sforzai di utilizzarlo per 30 giorni per vedere come ci si sente dopo. Circa due mesi fa ho iniziato questo esperimento, e beh, ecco quello che è successo.

In un primo momento, sono stato impressionato da Unity, che era diverso da quello che ricordavo di Gnome 2, ma più impressionante per me sono stati i miglioramenti di velocità in quanto la mia ultima incursione con Ubuntu fu due anni fa. Tuttavia, dopo appena una settimana di solo Unity, ho cominciato a sentire che, mentre avevo imparato come muovermi e il modo per fare la maggior parte delle cose, l'ho visto più come un aspetto grafico che come un modo migliore di lavorare. Mentre mi sono piaciuti un po' di più gli obbiettivi



e il modo in cui il web era integrato nel desktop, ho sentito nel complesso che l'HUD era troppo lento, ha assunto troppa importanza nella schermata e, in particolare con l'integrazione con il menu, era troppo difficile da trovare quello che stavi cercando. Lo so che è in lavorazione, nel tempo si otterrà molto meglio e in modo più raffinato, ma nella sua forma attuale, semplicemente non funziona per me e per il modo in cui mi piace fare le cose. Ma, volevo essere onesto, e ho continuato il mio piano di usarlo per trenta giorni. Poi ho scaricato e installato openSUSE 12.1.

È successo qualcosa però. C'era un inaspettato effetto collaterale. Non avevo mai nemmeno badato a una cosa mentre stavo sperimentando Ubuntu, ma c'era comunque, e quando tornai a openSUSE, improvvisamente mi sono reso conto. Sapevo perché Ubuntu e le sue sotto distribuzioni sono sempre in cima alle altre distro, perché sono così popolari, e perché stanno raggiungendo quello che tanti altri non hanno: ha tutto a che fare con i pacchetti.

Per chi non conosce openSUSE, è una grande distribuzione di Linux, una delle migliori. Hanno repository software enormi con tutto quello che si può desiderare. Ma hanno un grosso

svantaggio: bisogna fare molta attenzione se si installa un qualsiasi software e i repository di default. Se si desidera ottenere una nuova versione di qualcosa, o di provare alcuni software da un altro repository, si possono spesso riscontrare problemi di dipendenza. Poi c'è il problema di trovare e installare i driver proprietari o software che non si adattano al "100% al modello Open Source", come il lettore multimediale VLC. OpenSUSE ha un ottimo sistema di ricerca software sul suo sito web, e si può quasi sicuramente trovare ciò che si vuole, ma richiede l'aggiunta di un altro repository che con ogni probabilità causerà conflitti.

Io, naturalmente, avevo imparato

ad affrontare questi problemi anni fa, e potrei generalmente lavorare per ottenere il sistema che voglio, ma è ancora un po' fastidioso. E, molto spesso, quando arriva il momento per un aggiornamento del programma, non mi rimane che ripetere la dipendenza intera nuovamente. Dopo aver fatto l'ultima installazione 12.1, e aver attraversato tutte le correzioni che mi servivano per fare in modo di ottenere il mio computer come lo volevo, mi ha colpito. Non mi ricordo di aver necessità di farlo su Ubuntu. Anche quando ho aggiunto software da PPA, non c'erano conflitti. Non ci sono dipendenze di cacciare giù, niente a cui ho lavorato prima poi si è guastato. Tutto funziona correttamente.

Questo è il più grande vantaggio di Ubuntu, perché credo che ha ottenuto di essere la scelta principale non solo dei nuovi utenti di Linux, ma anche di molti veterani. Il sistema di pacchettizzazione di Ubuntu è secondo a nessuno. Dubito che sia facile da fare, ma sembra che sia un dovere fondamentale dei packager e coloro che supervisionano i repository, che le cose vanno bene. È ovviamente motivo per cui così tante varianti di Ubuntu e le sue derivate usino ancora i repository di Ubuntu, possono contare sulla stabilità. A mio parere, si tratta di un risultato importante quello che non mancherà di far rimanere Ubuntu in prima linea. Non i desktop sgargianti, la prossima integrazione web, o il costante pro e contro del clamore mediatico che la circonda. Sarà il solido sistema di pacchettizzazione che non mancherà di tenere Ubuntu al top.

Quando ho capito questo, che cosa ho fatto? Ho installato Kubuntu. Ho detto che ero un ragazzo di KDE, non è vero? Che differenza da solo due anni! L'ultima versione di Kubuntu (12.04.1) è stabile, veloce e ben fatta come qualsiasi distro KDE là fuori, e ... ha dietro gli ottimi repository di Ubuntu. Che altro si può chiedere da qualcuno?



MORE UBUNTU!

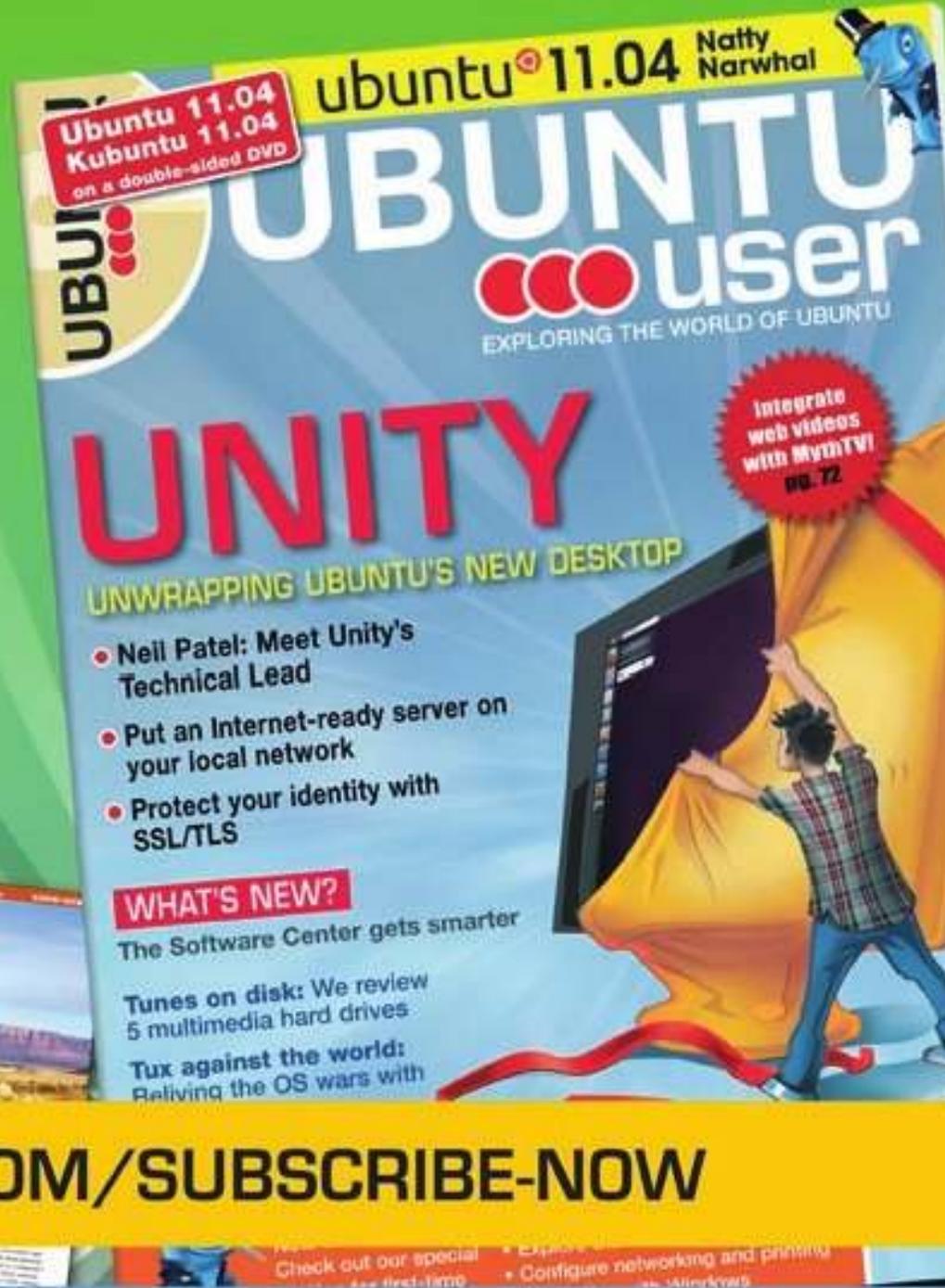
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

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



C'è stato un bel ronzio attorno ad HTC One X - recensioni, domande sul rilascio di Android 4.1 ecc, tuttavia, è piuttosto raro sentire qualcosa riguardo al fratello minore del One X: il One S. L'HTC One S è essenzialmente una versione ridotta, più economica e un po' meno potente del One X. Avendo avuto (e utilizzato) il telefono per un bel po' di mesi, è giunto il momento di condividere le mie conoscenze sul dispositivo. Il telefono che usavo prima era un Samsung Galaxy S II, con cui confronterò il One S.

Caratteristiche tecniche:

- 130.9 x 65 x 7.8 mm (lunghezza x altezza x profondità)
 - 120 grammi
 - AMOLED display con risoluzione 960 x 540 (qHD)
 - Android 4.1.1 con HTC Sense 4 (potrebbe esserci ancora la versione 4.0 - è disponibile l'aggiornamento)
- Lista completa:
<http://www.htc.com/www/smartphones/htc-one-s/#specs>

SCHERMO

A prima vista, lo schermo sembra un po' meno vivido (rispetto al S II). Anche se i colori non sono così brillanti, trovo che l'HTC One S sia molto più confortevole per gli occhi e lo schermo sembra molto più reattivo. Lo spazio è utilizzato bene dalla skin Sense e non ho notato alcun contrasto con i temi ufficiali di Sense. La regolazione automatica della retroilluminazione è adeguata - ho notato che a volte lo

schermo è un po' scuro per i miei gusti, ma il problema è facilmente risolvibile regolando la luminosità manualmente. L'unico problema che ho riscontrato è l'anello della schermata di sblocco per le diverse applicazioni. Va bene se avete intenzione soltanto di sbloccare il telefono, ma è anche la modalità di risposta alle chiamate quando il telefono è bloccato. Se non state abbastanza attenti a toccare l'icona "risposta" sull'anello, non riuscirete a rispondere e dovrete riprovare. È un problema quando siete in movimento e avete le mani fredde (o indossate dei guanti e avete bisogno di toglierli). Ho perso più di una chiamata in questo modo.

FOTOCAMERA

HTC pubblicizza il One S come un telefono con una buona fotocamera, offrendo funzionalità come foto panoramiche e la capacità di scattare

in luoghi scarsamente illuminati. Personalmente, trovo che la fotocamera funzioni meglio di qualsiasi altro telefono avuto in passato. Caratteristiche come la modalità panoramica possono essere difettose (o semplicemente difficili da usare). Se non possedete una qualsiasi altra fotocamera, forse potreste riuscire a usare comodamente il cellulare comprando un cavalletto per tenerlo fermo. È anche molto utile se vi trovate in giro e volete immortalare un particolare momento. E' l'unica ragione per acquistare il telefono? No. Se siete idecisi tra due telefoni e per voi la qualità della fotocamera è importante, allora essa potrebbe contribuire a determinare la vostra decisione.

Come potete vedere, le foto sono ottime, anche se il primo scatto del panorama (sono andato da destra verso sinistra) è estremamente



sfocato, anche se avevo una buona presa. Se qualcuno fosse interessato a vedere le foto originali, mi mandi una e-mail.

PERFORMANCE



Il telefono dispone di CPU dual core a 1.5GHz-1.7GHz, che determina il più delle volte la risposta scattante del dispositivo. L'avvio delle applicazioni (a

parte i giochi, che richiedono solto un po' più di tempo per avviarsi rispetto alle applicazioni normali) è veloce e utilizzare la funzione Applicazioni recenti è un modo molto semplice per liberare circa 1 GB di RAM, se ne avete bisogno. La potenza del segnale Wi-Fi è pari a quella di un computer portatile o del mio tablet Asus TF101. Questo significa avere una connessione stabile (sebbene a volte debole), anche in alcune stanze in cui il Galaxy S II ha avuto problemi. Trovo anche che il One S sia più veloce nel passaggio da E a connessione 3G quando questa torna disponibile - il Galaxy S II ha sempre avuto un certo ritardo prima che la velocità si stabilizzasse, e ciò non sembra presentarsi nel One S. Sicuramente un vantaggio se siete fra quelle persone che si spostano fra aree in cui varia la potenza del segnale. Detto questo, il telefono sembra ignorare del tutto le zone con segnali estremamente deboli. Il Galaxy S II aveva spesso una connessione debole in luoghi dove il One S non ne ha affatto. Tuttavia, questo non è tipico di chi vive in una zona con copertura al disotto della media.

Il One S risponde al touch molto bene, con l'eccezione della schermata di blocco che sembra essere più un problema di implementazione che un problema hardware. Ho anche notato

un miglioramento significativo sulle transizioni e sulla navigazione sul web con l'aggiornamento da 4.0 a 4.1.1 (e l'aggiunta di Project Butter). La differenza tra il One S e il Galaxy S II è la stessa che passa tra il giorno e la notte. L'S II potrebbe bloccarsi o rallentarsi quando vi trovate sulla schermata home, mentre il One S la gestisce senza nemmeno un intoppo. Si presentano, ovviamente, alcuni problemi se si impongono al dispositivo applicazioni molto pesanti, per il normale utilizzo di base tuttavia è un grande miglioramento. L'HTC One S non possiede una batteria rimovibile, così, se si dovesse bloccare, avrete bisogno di tenere premuto il pulsante di accensione per 10 secondi in modo da provocare un "hard reset". Ho inoltre scoperto che ciò a volte può provocare il riavvio del telefono se lo tenete nella tasca dei pantaloni, dal momento che il pulsante di accensione si trova nella parte superiore del dispositivo. Se tenete i dispositivi in una tasca della giacca, in una tasca della camicia o in una borsa, probabilmente non noterete questo problema. Detto questo, il One S si è anche riavviato a caso mentre lo stavo usando. Succede molto raramente, ma non per qualsiasi motivo. Ciò potrebbe essere successo anche nella mia tasca, rendendo questa affermazione discutibile. Un riavvio può essere

problematico? Non proprio, poichè il boot del dispositivo è rapido e non mi è mai capitato nessun crash mentre stavo facendo qualcosa come parlare al telefono o rispondere alle e-mail/sms. L'S II si blocca con sorprendente frequenza mentre fate qualsiasi tipo di operazione, ho avuto un paio di telefonate interrotte.

QUALITÀ AUDIO

HTC ama pubblicizzare che il One S è dotato di "Beats Audio". Tuttavia, non trovo che la qualità audio sia meglio/peggio del mio Motorola Milestone, del Samsung Galaxy S II o del mio vecchio iPod Touch di seconda generazione. Non che io mi lamenti della qualità. L'altoparlante è sufficiente (anche se il Galaxy S II sembrava essere un po' più pulito) e le telefonate sono estremamente pulite. Non ho ancora sentito lametele circa la qualità delle chiamate (anche nelle metropolitane affollate). Perciò sono incline a dire che il microfono (e il filtraggio del rumore) sia migliore rispetto all'S II - anche se non posso dire di aver espresso un giudizio parziale.

QUALITÀ DELLA BATTERIA

Non ho sottoposto il telefono a test di nessun tipo per misurare le ore

esatte in condizioni di carico pesante. Tuttavia, io tendo a usare il mio telefono per ascoltare musica ogni volta che esco, ho impostato la sincronizzazione automatica della casella e-mail e se sto usando la funzione mappe, avrò la connessione Wi-Fi in esecuzione in background. In caso contrario, spengo tutte le connessioni non necessarie (Bluetooth, Wi-Fi, ecc.). Durante tutto il giorno, rispondo alle e-mail, controllo le notizie, sfoglio siti web, scarico alcuni aggiornamenti, carico le foto con il caricamento istantaneo su Google+, uso Dropbox, di tanto in tanto accendo il bluetooth o lo utilizzo per la navigazione. Alla fine della giornata, dopo circa 6-8 ore di questo utilizzo (con costante musica di sottofondo) il dispositivo è a circa 35-40% di batteria. Di tanto in tanto si riduce sotto il segno rosso del 14-15%, ma devo ancora provare l'esperienza di averne bisogno quando è proprio scarico. Lo carico ogni notte (a meno che la batteria sia quasi piena e il giorno dopo sia a casa e quindi l'utilizzo del telefono non è importante). L'ho anche messo in modalità aereo quando ero a casa, la mia casa ha una ricezione terribile, così risparmio la durata della batteria evitando la ricerca continua di campo. Se ho bisogno di trovare segnale, posso riattivare rapidamente la

ricezione. Nel complesso, il dispositivo sembra durare più a lungo dell'S II ed è più o meno pari all'iPhone 4S di mio padre.

QUALITÀ DELLA COSTRUZIONE

Il telefono sembra essere fatto per la maggior parte di metallo. Anche lo schermo sembra essere fatto di vetro robusto - non posso dire con certezza di che cosa sia fatto, ma resiste a eventuali graffi da parte tutto quello che c'è nelle mie tasche (monete, cuffie, ecc). Si riempie di un sacco di impronte digitali (ovviamente), ma si possono pulire facilmente - lo schermo probabilmente è stato trattato in qualche modo. Nel complesso, il dispositivo è solido ed è sopravvissuto a un paio di cadute di circa un metro senza subire alcun graffio (forse dovrei precisare che le cadute non sono state intenzionali, né causate da me). La copertura per la scheda SIM è solida e può probabilmente sopravvivere ad

aperture e chiusure un gran numero di volte. La fotocamera è un po' in rilievo nella parte posteriore, dove mi sarei aspettato di vedere un sacco di graffi. Tuttavia, la lente sembra fatta dello stesso materiale dello schermo e deve ancora prendere un graffio di quelli seri.

CONCLUSIONI

L'HTC One S è un grande telefono che attualmente potete averlo a circa 380€. Il mio Samsung Galaxy S II costa circa 20€ in più e non mi ha soddisfatto neanche la metà di quanto ha fatto il One S. Se qualcuno di voi fosse interessato a un telefono Android (non così grande come il One X), allora consiglieri sicuramente di prendere in considerazione il One S. Se desiderate un telefono capace di funzionare al volo anche come fotocamera, il One S è sicuramente il miglior sostituto di una fotocamera che ho mai avuto il piacere di usare, quindi considerate

anche questo. Per chi fosse alla ricerca di un dispositivo più grande, il One X dovrebbe essere assolutamente sulla lista delle vostre opzioni, la sua qualità è molto simile a quella del One S.

Un dispositivo piuttosto grande, con qualche crash casuale e un po' impreciso nella funzione "slide to answer", gli impediscono di ottenere il massimo dei voti.

Se qualcuno ha domande precise o vuole sapere qualcosa che non ho detto, non esiti a contattarmi via email a lswest34@gmail.com. Inserite "Recensione HTC One S" o "FCM" nell'oggetto, in modo da non farlo scomparire nella mia casella di posta.



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.



LE COSE SI STANNO SCALDANDO

In FCM # 69 il nostro lettore Saravanan M osservava che il suo computer portatile Dell Vostro 1550 si scalda troppo con Ubuntu, ma non con Windows 7. Ho visto cose simili verificarsi su vari computer portatili, anche se non su tutti. Gli unici punti in comune tra i computer che presentano questo comportamento sono una CPU a 64 bit e un chip grafico dedicato, vale a dire oltre a quello integrato nella CPU. Ad esempio mi è successo personalmente con un Lenovo (Core i5 e scheda grafica Nvidia) ed un Sony Vaio (Celeron con una GPU secondaria Intel), entrambi a partire dalla versione 12.04 in poi. Sembrerebbe essere il caso anche del Dell che Saravanan ha menzionato.

Una soluzione che per me ha funzionato è stata quella di abbandonare Ubuntu e derivati su questi computer e installarci invece Debian (o Linux Mint Debian). Le ventole hanno smesso di girare in continuazione e la durata della batteria è sensibilmente migliorata.

Non mi è molto chiaro il motivo per

cui si verificano questi inconvenienti, ma il fatto che Debian tenda ad essere un po' più prudente riguardo l'introduzione di modifiche nel kernel può essere un fattore. La thread su Launchpad che riporto di seguito mi ha fatto saltare la mosca al naso:

<https://answers.launchpad.net/ubuntu/+source/linux/+question/195794>

Alan Ward

AMAHI HOME SERVER

La danese Lala aveva richiesto un articolo per la creazione di un Home Server con Ubuntu. Vorrei precisare che **Amahi Home Server** è configurato alternativamente con Fedora od Ubuntu 12.04 come sistema operativo. Si accolla quasi tutto il vostro lavoro pesante. Lo si può trovare al seguente indirizzo: <http://www.amahi.org>.

Patrick Dickey



FULL CIRCLE PODCAST EPISODIO 32, L'ANNO CHE È STATO... DA MOLTO POCO!

I vostri ospiti:

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

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

In questo episodio Les ci aggiorna tutti su dove sia stato, c'è un "Annuncio Speciale" e i ragazzi danno uno sguardo indietro al 2012: "Un Anno nella Tecnologia"

Download

Seguici su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcircle-magazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forum-display.php?f=270

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!



Senza gli input dei lettori **Full Circle** sarebbe un file PDF vuoto (che credo non molte persone troverebbero particolarmente interessante). Siamo sempre alla ricerca di articoli, recensioni, qualsiasi cosa! Anche piccole cose come le lettere e le schermate del desktop aiutano a riempire la rivista.

Andate a [pagina 29](#) per leggere le nostre linee guida di base. Seguite quelle indicazioni e avrete un successo praticamente garantito.

[Date un'occhiata all'ultima pagina](#) (di qualsiasi numero) per avere i dettagli su dove inviare i vostri contributi.



D Ho incautamente eliminato la directory /tmp. Ora non posso effettuare il login.

R (Grazie ancora a **SeijiSensei** nel forum di Ubuntu) Vedi questo thread:
<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=2107154>

D Ho un MacBook Pro con display Retina. Posso usare Ubuntu?

R Stai per amare la 13.04! Per ora, dai un'occhiata a questo blog:
<http://linuxmacbookproretina.blogspot.com.au/2012/12/ubuntu-1304-daily-build-macbook-pro.html>

D Dopo l'installazione di Ubuntu 12.10, Libreoffice non mi permette di aprire alcun database né di costruirne di nuovi. Un messaggio dice che non è possibile individuare alcuna installazione Java. Qualcun altro ha avuto questo problema?

R Sì, direi che la pacchettizzazione di Libreoffice-base è incompleta. Dopo aver installato **openjdk-jre**, si dovrebbe essere in grado di creare un database.

D Come posso fare in modo che la mia connessione wireless utilizzi un indirizzo IP statico in Ubuntu 12.10?

R (Sulla base delle informazioni di **chili555** nel forum di Ubuntu) Questo è una spiegazione passo-passo che dovrebbe funzionare anche in Ubuntu 12.04 e probabilmente è più facile a farsi che a leggersi. Fare clic sull'icona della rete, che è probabilmente accanto al controllo del volume in alto a destra sullo schermo, quindi selezionare Modifica Connessioni. Selezionare la scheda Wireless. Fare clic sul nome della connessione corrente e selezionare "Modifica".

Una nuova finestra si apre. Selezionare la scheda Impostazioni IPv4. "Metodo" è una casella a discesa, selezionare "Manuale". La finestra successiva è "Indirizzi", fare clic su Aggiungi. Per "Indirizzo", digitare l'indirizzo che si desidera che il computer utilizzi. Assicurarsi che non si trovi nel campo di indirizzi DHCP che il router può assegnare. Ho usato 192.168.1.32. Come Netmask utilizzare 255.255.255.0. Gateway è l'indirizzo del router. Il mio è 192.168.1.1, ma

alcuni router utilizzano 192.168.0.1, altri usano un indirizzo molto diverso.

Per navigare sul Web, è necessario specificare i server DNS. Quando ti sei registrato con l'ISP, probabilmente ti avranno anche fornito un pacchetto di informazioni su quali server DNS utilizzare. Google gestisce eccellenti server DNS con l'8.8.8.8 e il router può anche passare le richieste ai server DNS, per cui si potrebbe inserire 8.8.8.8 192.168.1.1 in questo campo. Ho collegato i numeri suggeriti dal mio ISP, separati da uno spazio.

Salvare le modifiche e il gioco è fatto. È possibile riavviare la rete o semplicemente riavviare il sistema per far sì che le modifiche abbiano effetto.

Almeno, questa è la teoria. Ho scoperto che Network Manager aveva salvato le impostazioni originali con un nuovo nome, che è quello che poi ha usato. Quando ho fatto clic sull'icona, non vi erano le impostazioni modificate come opzione di connessione. Così ho fatto le modifiche ancora una volta, questa volta con il nuovo nome. Ho salvato, scollegato e ricollegato e finalmente usato

l'indirizzo IP statico. Ho usato Conky per visualizzare il mio indirizzo IP con questa linea:

```
IP Address: ${addr wlan1}
```

La tua scheda wireless potrebbe essera indicata come wlan0.

D Dopo aver inserito tutte le informazioni necessarie per configurare la connessione senza fili, non solo non si collega, ma non sembra neanche provarci. Sono andato sulla pagina impostazioni/rete/impostazioni e mi dice che è accesa, fornisce l'indirizzo hardware e dice anche "firmware mancante".

R (Grazie a **ubfan1** nel forum di Ubuntu) Da una connessione via cavo, aggiungere il pacchetto linux-firmware-nonfree

```
sudo apt-get install linux-firmware-nonfree
```

D Dopo aver installato Ubuntu 12.04, il mio G4 Mac mini è diventato muto.

R (Grazie a **linuxopjemac** nel forum di Ubuntu) Utilizza questo



comando:

```
sudo nano /etc/modules
```

Aggiungi queste righe alla fine:

```
snd_aoa_i2sbus
snd_aoa_fabric_layout
snd_aoa_codec_tas
snd_aoa_codec_onyx
```

Poi CTRL-X e "y" per salvare. Riavvia. L'audio dovrebbe funzionare, si spera.

D (Grazie a [baseballa51](#) e [DuckHook](#) nel forum di Ubuntu) Ho un controller SATA a 4 porte RocketRAID 2640 x1 PCIE 1x, con quattro unità collegate ad esso. Non è possibile accedere ai dischi rigidi collegati alla scheda controller RAID.

R Questa pagina web dedicata: <http://www.flynsarmy.com/2012/11/installing-rocketraid-2760a-drivers-on-ubuntu-12-10> era per una versione leggermente diversa della scheda, ma vengono specificati i passaggi occorrenti per usare il controller RAID.

SUGGERIMENTI E TECNICHE



Tipologia dei file driver

Il kernel di Linux è in costante crescita, così le nuove versioni spesso abbandonano il supporto per l'hardware più vecchio. Se siete bloccati con uno di questi dispositivi più obsoleti, la soluzione può richiedere la compilazione di un driver dal codice sorgente e l'installazione sul proprio sistema.

Sembra drastico e complicato, ma è meglio dell'alternativa. Quando sono passato da Windows 98 a XP, la mia bella (e semi-costosa) webcam è diventata spazzatura elettronica.

Come **DuckHook** ha spiegato in questo thread: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=2101512> le prime cose che dovete sapere riguardano alcuni nuovi tipi di file. Se si va in un sito del fornitore e si scarica un driver Linux per il dispositivo, probabilmente otterrete un nome-lungo-con-informazioni-sulla-versione.gz, dove gz è l'abbreviazione di GNU zip. Se venite da Windows, avrete probabilmente familiarità con i file zip, che possono contenere uno o più file. Il file gz, o lo zip, è interessante solo quando si va a vedere cosa c'è dentro.

Facendo doppio clic su un file .gz in

full circle magazine #70



genere si aprirà un programma in grado di estrarne il contenuto. Con po' di fortuna, ci sarà uno o più file .sh, tra cui magari l'install.sh.

La prima volta che guardate dentro un file .gz è possibile visualizzare uno o più file con 'readme' nel nome. Prima ancora di estrarre il contenuto, si dovrebbe leggere ciò che essi dicono. A volte vi annoierete con l'elenco delle modifiche rispetto alla versione precedente, altre volte essi contengono tutte le informazioni di cui realmente avete bisogno. È quindi possibile estrarre i file.

Un file .sh è uno script di shell, simile ad un file .bat (batch) di MS-DOS o Windows, ma più potente. Probabilmente è in grado di compilare il codice sorgente, ma un'installazione di default di Ubuntu ha bisogno di alcuni miglioramenti per poterlo fare. Il più semplice è build-essential, quindi è necessario installarlo. Potrebbe anche essere necessario ubuntu-dev-tools, non fa mai male essere preparati all'evenienza installando questa raccolta di programmi. Una volta che avete fatto, è possibile eseguire lo script con questi comandi da terminale:

```
cd la cartella-dove-sono-estratti-i-file
```

```
sudo sh install.sh
```

Il .gz probabilmente conteneva un po' di codice sorgente ma non è necessario conoscere il tipo di file, perché se ne occuperà direttamente lo script. Tuttavia, potrebbe essere utile sapere ciò che produce: un-lungo-nome-per-il-driver-di-qualche-periferica.ko dove ko sta per oggetto del kernel. Se non avete mai visto le istruzioni per l'installazione di un driver di periferica, probabilmente specificavano di mettere un file .ko in una posizione specifica.

Il comando da terminale: `lsmod` vi dirà quali driver di periferica sono in uso. I risultati sono di solito nomi brevi che non includono le informazioni sulla versione.

DuckHook ha anche spiegato che questi comandi:

```
sudo modprobe -r
nome_del_driver
```

```
sudo modprobe nome_del_driver
```

spegneranno e ricaricheranno i driver della periferica.

E ricordate sempre: quando si ha a che fare con qualcosa che non si capisce, Google è un buon amico.



Artizens è un gioco di piattaforme in cooperazione di prossima uscita, che punta molto sulla personalizzazione e sulla creatività. Solitamente, un giocatore è limitato all'equipaggiamento ricevuto in dotazione, e i personaggi di alto livello spesso si somigliano tutti gli uni con gli altri. Il team dell'Artizens Inc. ha voluto cambiare un paio di cosette e dare ai giocatori la possibilità di creare le proprie armi e l'armatura.

I giocatori hanno un'officina dove creare l'equipaggiamento per i loro personaggi, caricando foto o disegnandolo da sé. Coloro che non

posseggono capacità artistiche possono scegliere tra gli strumenti in dotazione e gli arnesi creati da altri giocatori sparsi per il mondo. Una volta che avrete scelto il vostro equipaggiamento, potrete ricombinarlo come volete e condividerlo con gli altri giocatori. Se non siete propensi a condividere le vostre personalizzazioni con la comunità, c'è una funzione che renderà l'armatura del vostro personaggio invisibile agli altri, ma non a voi. Non ci sarà nessuna moderazione sui nuovi caricamenti, ma c'è la possibilità di segnalare gli oggetti come 'inappropriato' o 'fraudolento'.

Artizens non è solo una questione di personalizzazione; gli sviluppatori hanno voluto creare anche uno stile di gioco differente, che si ispira a Monster Hunter e Magic: The Gathering. In ogni missione, i giocatori con i loro compagni sono chiamati a combattere in numerose arene all'inseguimento del boss di fine livello. Il livello delle vostre abilità aumenta ad ogni missione completata, e allo stesso modo aumenterà la difficoltà delle missioni successive. Se perdete una missione, il livello di abilità si abbasserà e le missioni diventeranno più facili. Per mantenere un certo tono di freschezza e competitività, le missioni sono generate in modo semi-casuale, e giocare livelli sempre più difficili vi darà guadagni più alti.

Comprando il gioco avrete 10.000 shine, la valuta del gioco. Con i soldi, i giocatori possono comprare nella base commerciale contenuti aggiuntivi, come anche le espansioni del gioco. Gli shine possono essere acquistati anche con moneta reale, o guadagnati vendendo i vostri oggetti agli altri. Per coloro che non sono interessati a vendere, ci sarà un sistema attraverso i

menu che permetterà di comprare nuovi mostri, missioni e manufatti.

Artizens Inc. ha progettato di rilasciare delle espansioni mensili sotto forma di nuovi mostri, manufatti e mod. Oltre alla modalità cooperazione, è stato progettato un sistema di gioco online con gli amici, così come la possibilità di creare partite online. Il team, inoltre, ha intenzione di rilasciare frequenti aggiornamenti per migliorare l'esperienza degli utenti e per aggiungere continuamente nuovi contenuti.

Essendo gli inizi di Febbraio, Artizens ha quasi raggiunto il suo obiettivo Kickstarter, e il rilascio della versione alpha è stato anticipato per Luglio 2013. Il gioco sarà disponibile per Windows, Mac e Linux, e il team spera che ci sarà un futuro supporto per Steam.



Jennifer è una studentessa di belle arti della zona di Chicago. Puoi seguire @missjendie su Twitter oppure visitare il suo blog all'indirizzo: missjendie.com.



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.



Questo è il mio Desktop. Amo Linux e il software libero.

La mia distribuzione è Ubuntu 11.10, uso Conky e AWN sul mio desktop e questo è l'ambiente desktop Gnome 3.

CPU: Intel Core 2 Duo da 2.200 GHz
Scheda Grafica: Intel
RAM : 2 GB
HDD: 250 GB

Tema Shell: Dark Shine
Tema Finestre: Hope
Tema Icone: Faience-Ocre
Tema GTK+: Ambiance

Kaveh Shahhosseini



Uso Ubuntu 12.10 Quantal con desktop Unity 3D sul mio portatile Toshiba Satellite C655D-S5200 con processore C50 Dual core da 1.0 MHz e 4 GB DDR3 RAM.

Lo sfondo è Dark_Wallpaper_223 da <http://www.gothicwallpapers.com>, ma utilizzo Wallch per cambiare sfondo tra i 1000 scaricati dal sito web Wallch ogni 5 minuti.

Ho una scheda grafica AMD Radeon HD 6320 perciò i miei driver non sono supportati per Unity 3D. Il tema è Boje-Red che usa Compiz per far funzionare le Finestre Tremolanti e la Pioggia. Sto risparmiando per un Asus G74 per poter così vivere al meglio l'esperienza Ubuntu.

James Marshall



Questa configurazione del desktop gira perfettamente su entrambe le mie postazioni di lavoro a casa e in ufficio. Uso Unity 5.16.0 insieme con Conky che è visibile nell'angolo in basso a destra. Uso anche gli indicatori delle previsioni meteo e di carico di sistema visibili nel pannello superiore.

SO: Ubuntu 12.04.1 LTS i686
CPU: Intel(R)Core(TM) i5-2520M CPU @ 2.50 GHz
Memoria: 7.8 GB

Tema Gtk: Ambiance
Tema Icone: ubuntu-mono-dark
Tema Cursori: DMZ-White
Tema Finestre: Ambiance

Sinevar



Allegati ci sono le schermate dei miei desktop personalizzati preferiti di Ubuntu 12.04 LTS che uso sul mio portatile. Sono un novellino di Ubuntu, ma ne avevo sentito parlare prima, circa 6 anni fa. Sfortunatamente, non ci ho potuto mettere le mani dato che non avevo un PC mio, che invece adesso ho.

Il dock è cairo, uso conky per il monitoraggio e alcune personalizzazioni di base anche sul terminale.

Portatile : Dell Vostro 1550
Processore : Intel® Core™ i5-2430M CPU @ 2.40GHz × 4, 2nd gen.
RAM: 2 GB
HDD: 320 GB
OS : Ubuntu 12.04 LTS 64-bit

Saravanan

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

SUDOKU

CODE WORD

C	A	P	T	U	R	E	S			A	W	R	Y												
	L		W		E		I		D		A														
F	I	N	I	S	H		T	O	R	P	I	D													
	Q		S		E	Y	E		E		S														
J	U	S	T		A			D	O	N	Z	E	L												
	O				T				A																
S	T	O	O	L	S			P	A	L	T	R	Y												
			B					R				E													
C	R	A	V	A	T		U		F	A	C	T													
	O		I		O	L	D		L		I														
U	P	R	O	A	R		E	X	A	C	T	S													
	E		U		E		N		I		E														
A	S	K	S			S	A	T	I	R	I	S	T												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13													
H	O	V	J	Y	D	X	L	W	C	B	G	A													
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26													
Q	T	I	U	E	F	Z	K	R	M	N	S	P													
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 Suduksono 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#71

Scadenza:

Domenica 10 Mar. 2013

Rilascio:

Venerdì 29 Mar. 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 : Fabrizio Nicastro - Marco Buono - Mattia Rizzolo

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Losavio
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Marco Buono
Marco Letizia
Paolo Foletto
Valerio Cellentani
Ylenia Romeo

Revisori:

Alessandro Losavio
Antonio Allegretti
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Giuseppe D'Andrea
Marco Buono
Marco Letizia
Paolo Foletto
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

Edizione Ebook

Mirko Pizii

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>.

