



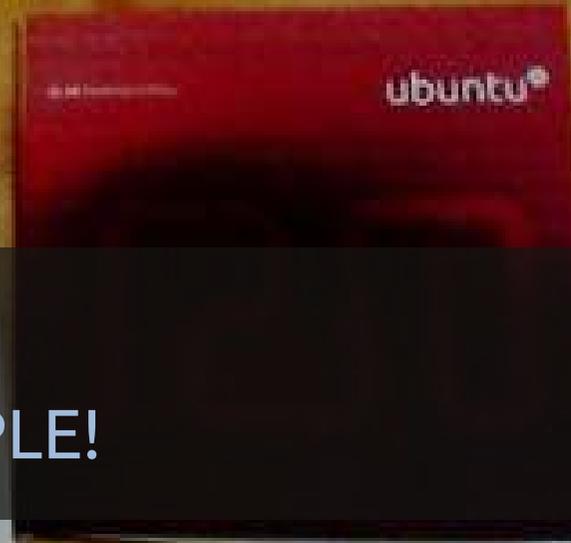
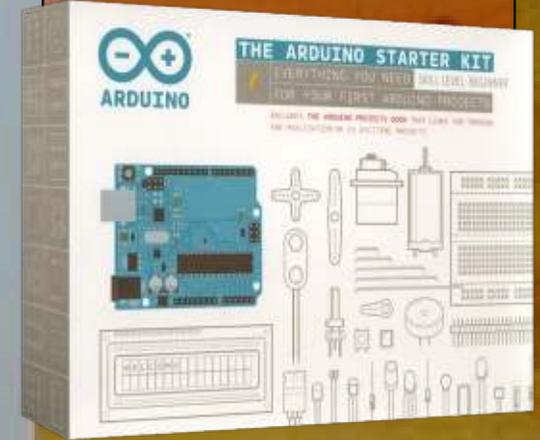
# Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

NUMERO 84 - Aprile 2014



RECENSIONE HARDWARE



## UBUNTU SU UN MAC

RENDERE UTILE UN DISPOSITIVO APPLE!



HowTo



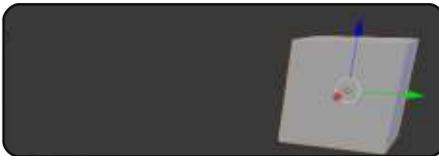
Python p.14



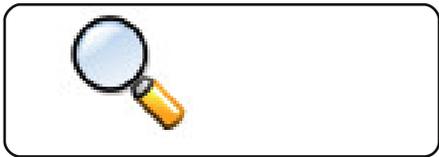
Connessione VPN p.17



Ubuntu su un Mac p.19



Blender p.23

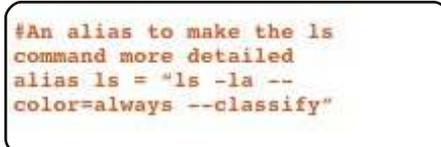


Inkscape p.25



# Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU



Comanda & Conquista p.12



Recensione: Arduino p.37



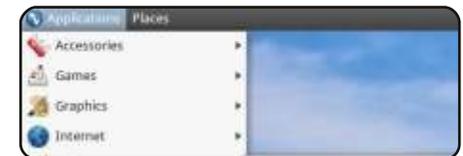
Chiedi al nuovo arrivato p.31



Moneta virtuale p.39



Notizie Linux p.04



Linux Labs p.33



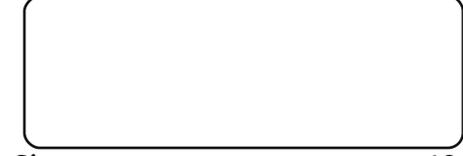
Lettere p.43



Tuxidermy p.45



D&R p.46



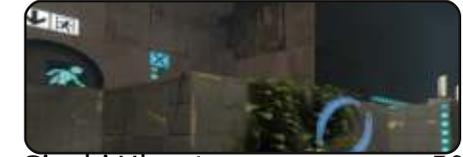
Sicurezza p.48



Progettazione Open Source.49



Donne Ubuntu p.35



Giochi Ubuntu p.50



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](http://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 da Canonical.**



## BENVENUTI A UN ALTRO NUMERO DI FULL CIRCLE

Per voi, questo mese, abbiamo di nuovo Python con Inkscape e Blender. Non temete, gli articoli su LibreOffice torneranno, se tutto va bene, il prossimo mese. A riempire questo vuoto ci sono articoli su come stabilire una connessione VPN e come mettere Ubuntu su un Mac. Spero sia di vostro gradimento la frecciatina che ho tirato alla Apple in copertina.

Avendoci giocato per varie settimane, ho deciso di recensire l'Arduino Starter Kit. E' Linux? No, ma è open source. In questo numero recensisco il kit e a partire dal mese prossimo scriverò una pagina o due su come stanno andando i miei studi di elettronica usando Arduino. Questo comprende la programmazione (in un linguaggio stile C) quindi sono sicuro che mi ritroverò in difficoltà ed avrò bisogno del vostro aiuto, gente. Ecco qui un breve codice che ho scritto oggi:

```
loop(){
if (articles==LOW) then (beg==HIGH);
}
```

Esatto. E' il momento di mendicare. Abbiamo bisogno di domande sulla sicurezza per Michael, e di qualche screenshot dei vostri desktop. Quelli di questo mese sono gli ultimi tre che ho. Quando me ne mandate uno, per favore allegate qualche dettaglio su quello che state utilizzando (sistema operativo, applicazioni, tema, icone, ecc.). Sono anche a corto di contributi per LaMiaStoria. Quindi, se vi va di raccontarci come avete incontrato Linux, o Ubuntu, inviatemi un'email.

Ancora, i nostri fantastici corrispondenti stanno pubblicando le news sul sito (così come qui), quindi il sito di FCM è adesso il vostro sportello unico per le ultime novità relative a Linux. Non solo notizie su Ubuntu. Notizie su Linux. A loro va un grande ringraziamento per averle portate a bordo.

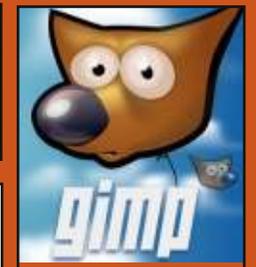
**Con i migliori auguri e restate in contatto!**

Ronnie

[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)



Questa edizione 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>



## RIMBORSO WINDOWS IN

### FRANCIA

La Francia è ancora una volta all'avanguardia contro le pratiche commerciali borderline del settore informatico. Alcuni anni fa una potente organizzazione per i diritti dei consumatori (UFC Que Choisir) ha presentato una denuncia contro la più grande catena di elettronica di consumo al dettaglio in Francia (Darty). Sostenevano che la pratica di legare un sistema operativo proprietario all'hardware era una vendita forzata, cosa illegale in Francia. La cosa è finita in tribunale e un giudice ha stabilito che, anche se non è strettamente una pratica illegale, un cliente ha il diritto di sapere per cosa paga quando acquista un computer e, inoltre, che il produttore dovrebbe prevedere una procedura di rimborso per il software se il cliente non lo vuole utilizzare. Pertanto, secondo la sentenza del tribunale, il prezzo reale che cliente dovrà pagare per il software in dotazione dovrebbe essere chiaramente indicato sul cartellino del prezzo, insieme al prezzo al dettaglio delle apparecchiature.

Aziende quali Acer, Packard Bell, Asus, Toshiba e Fujitsu sono conformi e offrono una procedura di rimborso per MS Windows. Altre aziende come HP, Dell, Lenovo, Apple e Sony rifiutano ancora di aderire. L'importo che verrà restituito può variare dai 10€ a 40€ per Windows XP su un notebook a basso costo, fino a 200€ per le più recenti versioni Pro/Ultimate di Windows su un desktop di fascia alta.

Quello che maggiormente infastidisce Microsoft e i produttori di hardware è che, a causa di questa sentenza, ora devono rivelare il prezzo che hanno segretamente negoziato tra loro per spingere Windows con le nuove macchine. Nessuno sapeva quali fossero gli accordi, ma ora devono rivelarlo pubblicamente in quanto deve apparire sul cartellino del prezzo.

A titolo di esempio, si può consultare questa pagina sul sito di supporto Acer per la Francia, che dettaglia la procedura per il rimborso: <http://www.acer.fr/ac/fr/FR/content/remboursement> (in francese).

C'è speranza che questa politica sarà presto estesa a molti altri paesi europei.

Inserito da: **Gilles Tournier**

## I MOLTI MONDI DI CALCOLO ALTERNATIVI DI LINUX

Vi siete mai chiesti che cosa è successo a Linux? Linux è il software gratuito creato attraverso il processo di sviluppo open source che molti appassionati di tecnologia avevano previsto avrebbe rivoluzionato il mondo dell'informatica.

Fonte: [http://www.nytimes.com/2014/04/10/technology/personaltech/the-many-alternative-computing-worlds-of-linux.html?partner=rss&emc=rss&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2014/04/10/technology/personaltech/the-many-alternative-computing-worlds-of-linux.html?partner=rss&emc=rss&_r=0)

Inserito da: **Rahul Mehta**

## UEFI E WINDOWS 8 AGGIORNAMENTO SUI SISTEMI DUAL-BOOT WINDOWS/LINUX

Ci sono state recenti segnalazioni di problemi con aggiornamenti di Windows 8 Aggiornamenti che distruggono la configurazione dual boot Linux/Windows. Per la mia esperienza, sebbene ci possano essere dei problemi, probabilmente non saranno così gravi come alcuni rapporti vogliono far credere.

Fonte: <http://www.zdnet.com/uefi-and-windows-8-update-on-windowlinux-dual-boot-systems-7000028217/>

Inserito da: **Rahul Mehta**

## DIFETTO CARDIACO SSL METTE A RISCHIO DISTRIBUZIONI LINUX

Ore dopo la scoperta del difetto, molte distribuzioni Linux non hanno una patch. Ora che è stata rilasciata una correzione, gli utenti di OpenSSL devono assicurarsi di aggiornare i loro server. Ulteriori notizie presso: <http://www.eweek.com/security/heartbeat-ssl-flaw-puts-linux-distros-at->

risk.

Fonte:

<http://www.eweek.com/security/heartbeat-ssl-flaw-puts-linux-distros-at-risk.html/>

Inserito da: **Rahul Mehta**

## KINGSOFT OFFICE SUITE PER LINUX - INSTALLAZIONE ALTERNATIVA UBUNTU A MS OFFICE

Conosciuto anche come WPS Office Suite (Writer, Presentation e Spreadsheet), Kingsoft Office è una suite commerciale per ufficio closed-source che offre sia una versione gratuita che una variante a pagamento della sua suite. Mentre la versione a pagamento porta il nome di Office Professional 2013, la suite gratuita, recensita qui, sembra potente e completa.

Fonte:

<http://laxer.com/module/newswire/view/200731/>

Inserito da: **Rahul Mehta**

## IL CLOUD COMPUTING DIVENTA

## PIÙ ECONOMICO A CAUSA DI LINUX?

Il cloud potrebbe finalmente rivelarsi più conveniente rispetto alle premesse grazie a una nuova tecnologia basata su Linux che, si dice, riduca della metà il prezzo cloud hosting di Amazon Web Services (AWS).

Fonte:

<http://www.cbronline.com/news/cloud/cloud-saas/is-cloud-computing-about-to-get-cheaper-because-of-linux-4212056>

Inserito da: **Rahul Mehta**

## SEP SOFTWARE CORP. ANNUNCIA LA CERTIFICAZIONE PER ORACLE LINUX

SEP Software Corp, leader nelle soluzioni di backup e disaster recovery, ha annunciato oggi il suo prodotto di punta, SEP sesam, completamente certificato con Oracle Linux e Oracle Unbreakable Enterprise Kernel versione 3. SEP sesam offre ai suoi utenti una soluzione di backup e disaster recovery unica per ambienti eterogenei IT di qualsiasi dimensione.

Quest'ultima certificazione con Oracle si aggiunge a un lungo elenco di certificazioni già disponibili per SEP sesam.

Fonte:

<http://softwaredev.itbusinessnet.com/article/SEP-Software-Corp-Announces-Certification-of-Oracle-Linux-3173877>

Inserito da: **Rahul Mehta**

## GOOGLE E RED HAT ORGANIZZANO UN MATRIMONIO DI CONVENIENZA NEL SETTORE CLOUD

Google ora ha un rapporto speciale con Red Hat, che a sua volta è desideroso di attirare clienti aziendali verso il cloud

Fonte:

<http://readwrite.com/2014/04/09/google-red-hat-amazon-public-cloud#awesm=~oAYrKXklpTOftC>

Inserito da: **Rahul Mehta**

## LINUS TORVALDS SOSPENDE SVILUPPATORE CHIAVE DI LINUX

Una discussione tra gli sviluppatori di alcune delle parti più fondamentali di Linux ha scaldato la settimana, con la conseguenza che a un collaboratore di primo piano, dipendente di Red Hat e contribuente del codice, è stato vietato di lavorare sul kernel Linux.

Fonte:

<http://www.networkworld.com/news/2014/040314-linux-280404.html>

Inserito da: **Rahul Mehta**

## LINKSYS LANCIA UN NUOVO ROUTER CON CODICE OPEN SOURCE

Linksys ha iniziato a consegnare un nuovo router, reclamizzandolo come l'ultima offerta di router Wi-Fi di primo grado che fornisce una copertura wireless completa in tutta la casa attraverso le sue quattro antenne esterne.

Il router Wi-Fi WRT 1900AC Dual Band è basato sul progetto originale Linksys WRT 54G, un router rilasciato 11 anni fa. La nuova iterazione del WRT ha un processore dual-core da 1,2 gigahertz, 128 megabyte di memoria flash, così come le porte

eSata e USB. Il router è stato certificato per lo standard Wi-Fi 802.11ac e collabora anche con OpenWrt per garantire che c'è un'alternativa open source, che sarà implementata nelle prossime settimane.

Fonte:  
<http://www.itbusiness.ca/news/linksys-launches-new-router-with-open-source-code/47992>

Inserito da: **Candice So**

## STEAMOS AFFETTO DAL BUG HEARTBLEED, VALVE NON HA ANCORA AGGIORNATO IL SISTEMA OPERATIVO

La vulnerabilità Heartbleed ha colpito un gran numero di distribuzioni Linux e di servizi online, e la maggior parte di loro sono stati patchati, ma sembra che SteamOS sia ancora vulnerabile a questo particolare problema.

Valve è lo sviluppatore di SteamOS, una distribuzione Linux basata su Debian "Wheezy" che è ancora in fase di sviluppo. Il modo in cui questa distribuzione viene aggiornata e il fatto che Valve

pubblica patch per esso ogni poche settimane indica che SteamOS è ancora vulnerabile a Heartbleed.

Fonte:  
<http://news.softpedia.com/news/SteamOS-Affected-by-Heartbleed-Bug-Valve-Hasn-t-Updated-the-OS-Yet-437253.shtml>

Inserito da: **Silviu Stahie**

## RASPBERRY PI PRENDE HARDWARE DI COMPUTAZIONE OPEN SOURCE PER L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE

Il Raspberry Pi è stato progettato originariamente per fornire una soluzione a basso costo a tutti gli

appassionati di programmazione (compresi gli studenti). Con il passare del tempo è cresciuta una forte comunità attorno a questo piccolo dispositivo che ha trasformato il minicomputer in un oggetto di culto. La scheda è poco costosa, efficiente e massicciamente supportata con milioni di moduli venduti in tutto il pianeta.

Ora il creatore del Raspberry Pi ha introdotto un modello diverso (vedi sotto) rivolto agli sviluppatori avanzati, alle imprese e agli ambienti industriali. Il Raspberry Pi Compute Module è una versione con esattamente lo stesso hardware dell'originale Raspberry Pi, ma viene fornito con il formato DDR2 SODIMM.

Fonte:



<http://siliconangle.com/blog/2014/04/10/raspberry-pi-takes-open-source-hardware-computing-to-industrial-automation/>

Inserito da: **Saroj KAR**

## SARAH WATZ ELETTA DA OPEN SOURCE MATTERS PER GUIDARE JOOMLA

Uno dei sistemi di gestione dei contenuti open source più popolare al mondo, ha annunciato oggi l'elezione di Sarah Watz come il presidente della Open Source Matters (OSM). Open Source Matters è una organizzazione non-profit che fornisce assistenza legale e finanziaria al progetto Joomla.

I membri della Open Source Matters hanno eletto Sarah Watz come nuovo presidente l'8 aprile 2014. Altri membri eletti che si uniscono alla Watz sul tavolo della OSM includono Victor Drover come tesoriere e Marijke Stuivenberg come segretario.

Fonte:  
<http://www.cmscritic.com/sarah-watz-elected-by-open-source-matters-to-guide-joomla/#.U0jFdOrYFOQ>

Inserito da: **Kaya Ismail**

## IL PACCHETTO PER IL TEMA DI ICONE SURU SBARCA SU UBUNTU 14.04 (TRUSTY TAHR)

Il gruppo di progettazione di Ubuntu ha annunciato qualche tempo fa che stavano progettando di aggiornare, nei recenti sistemi operativi Ubuntu, il vecchio tema di icone usato fino a ora. Canonical ha apportato alcune piccole modifiche nel corso del tempo, ma le icone non aderiscono da tempo ai piani per un'esperienza convergente.

Il primo assaggio di icone è stato offerto durante un UDS (Ubuntu Developer Summit), dove i progettisti hanno mostrato un tema molto interessante che è abbastanza unico, che aderisce sia ai PC desktop che ai telefoni. Come bonus, gli sviluppatori non le hanno fatte piatte. Questo era in realtà un grande vantaggio per il team di progettazione di Ubuntu, che è riuscito ad abbassare l'elenco puntato "piatto".

Fonte:  
<http://news.softpedia.com/news/Suru-Icon-Theme-Package-Lands-in->

[Ubuntu-14-04-Trusty-Tahr-437192.shtml](http://news.softpedia.com/news/Suru-Icon-Theme-Package-Lands-in-)

Inserito da: **Silviu Stahie**

## SPIDEROAK VUOLE SOSTITUIRE UBUNTU ONE, OFFRENDO SCONTI AGLI UTENTI DEL SERVIZIO

Canonical ha deciso che era giunto il momento di staccare la spina a Ubuntu One. È stato necessario soprattutto perché non potevano più competere con le grandi aziende che offrivano prodotti migliori per meno soldi e perché semplicemente non hanno avuto la forza lavoro per affrontare un progetto così grande e importante.

L'azienda ha fornito agli utenti di Ubuntu One il tempo necessario a trovare soluzioni alternative per spostare i propri file su altri servizi, ma altre aziende, come SpiderOak, si sono precipitate in soccorso con un messaggio dedicato ai fan di Ubuntu: Cari utenti Ubuntu One, cosa può fare SpiderOak per voi.

La società (SpiderOak) sta anche cercando di attirare gli utenti di Ubuntu One con un'offerta speciale

che può essere acquistata seguendo un semplice insieme di istruzioni. Ecco il loro messaggio: *"Psst ... non dirlo alla gente di Windows/Mac, ma se ti iscrivi da una macchina Ubuntu Linux e poi ci scrivi una email la settimana successiva presso support@spideroak.com, ti offriamo un accordo speciale. È il nostro segreto!"*, letto anche sul blog SpiderOak.

Fonte:  
<http://news.softpedia.com/news/SpiderOak-Wants-to-Replace-Ubuntu-One-Gives-Discount-to-Ubuntu-One-Users-437091.shtml>

Inserito da: **Silviu Stahie**

## NVIDIA 331.67 STABLE LINUX DRIVER UFFICIALMENTE RILASCIATO

Questo ultimo aggiornamento del driver arriva solo un giorno dopo la precedente versione beta, che ha suscitato molto scalpore perché dava la possibilità di fare l'overclock della scheda video. Può non sembrare molto, ma, in realtà, questo è un grande progresso per i driver NVIDIA.

La nuova funzionalità non è stata provata e, da oggi, non è presente nell'attuale versione NVIDIA. Tuttavia

sono stati fatti alcuni cambiamenti e correzioni interessanti, per non parlare del supporto per alcune nuove GPU.

Porta anche più di una risoluzione di bug; a titolo di esempio, è stato risolto un bug che poteva causare la disconnessione di alcuni client X dal server X quando si ridimensiona lo schermo (mentre è in uso la visualizzazione offloading RandR 1.4) ed è stata aggiunta al pacchetto di installazione di Linux x86\_64 una libreria di compatibilità a 32 bit per libnvidia-FBC.so mancante. Non dimenticate di controllare il changelog per un elenco completo delle correzioni e dei miglioramenti.

Fonte:  
<http://news.softpedia.com/news/NVIDIA-331-67-Stable-Linux-Driver-Officially-Released-436844.shtml>

Inserito da: **Silviu Stahie**

## LA VIRTUALIZZAZIONE LINUX KVM ARRIVERÀ PRESTO SUGLI IBM POWER SERVER

Dal 2007, quando fu rilasciato il kernel Linux 2.6.20, Linux ha il suo hypervisor integrato: Kernel-based Virtual Machine (KVM). Il bello

di questa cosa era che la virtualizzazione era stata resa semplice se facevi girare le macchine virtuali (VM) su processori Intel o AMD con le estensioni per la virtualizzazione, rispettivamente Intel VT o AMD-V. Quel che non era così bello era il fatto che questi erano gli unici chip su cui potevate far girare KVM. Quasi un anno fa IBM promise che avrebbe fatto il porting di KVM su Power, la sua architettura di fascia alta. Ora, Big Blue è pronta a mantenere la sua promessa.

In un post sul blog, Jim Wask, Direttore del Linux Technology Center di IBM, ha detto che “prima della fine del quadrimestre, una versione di KVM per Power Systems, PowerKVM, sarà disponibile sulla prossima generazione di server Power Systems ottimizzati per Linux.”

Fonte: <http://www.zdnet.com/linux-kvm-virtualization-comes-to-ibm-power-servers-soon-7000028353/>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## SUSE SEMPLIFICA L'INSTALLAZIONE DI LINUX SUI MAINFRAME

**S**USE Linux Enterprise Server per System z è ottimizzata per l'architettura IBM System z ed è la principale distribuzione installata su questi mainframe. Anche con poca o nessuna esperienza su Linux o z/VM, i clienti possono installare SUSE Linux Enterprise Server Starter System per System z e godere del beneficio combinato offerto dalla soluzione ovvero consolidare i server e virtualizzare i carichi di lavoro di Linux, UNIX e Windows.

“Installare Linux su un mainframe è diverso dall'installare Linux su un server x86”, ha detto Meike Chabowski, manager della commercializzazione dei prodotti per i server Linux di livello enterprise presso SUSE. “Lo Starter System per System z rende l'installazione più rapida e semplice, e i clienti possono partire in vantaggio nei loro progetti sui mainframe Linux utilizzando le loro attuali conoscenze informatiche.”

Fonte: <http://www.ciol.com/ciol/news/212805/suse-simplifies-mainframe-linux-installation>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## CAELINUX È LA

## DISTRIBUZIONE IDEALE PER PROGETTISTI

**L**a ragione principale per adottare CAELinux è la sua specializzazione negli ambiti scientifici e ingegneristici dei suoi utilizzatori. Questa distribuzione arriva con installate le versioni Linux dei principali programmi multi piattaforma che sono dei cavalli di battaglia. Questo software specialistico include dozzine di titoli per la stampa, la visualizzazione grafica, l'ingegneria e l'elettronica. Anche il calibro degli accessori per l'ufficio e il calcolo è impressionante.

CAELinux è un perfetto esempio di personalizzazione dell'open source relativamente alle esigenze specialistiche degli utenti.

Fonte: <http://www.linuxinsider.com/story/CAELinux-Is-the-Ideal-Distro-for-Designing-Scientists-80277.html>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## “OPEN NETWORK LINUX” POTREBBE AUMENTARE LA VITALITÀ DEGLI SWITCH

## INDIPENDENTI DAI VENDOR

**L**'Open Computer Project guidato da Facebook ha passato l'anno scorso a costruire uno switch “open” che può caricare praticamente ogni tipo di software per le reti, fornendo ai clienti più alternative rispetto agli switch proprietari tipo quelli Cisco.

Intel, Broadcom, Mellanox e Cumulus Networks sono saltati sul carro lo scorso novembre, contribuendo alle specifiche e al software che porterà il progetto verso la fine della fase di progettazione. Non erano soli, comunque: a gennaio, Big Switch Networks, un vendor specializzato in reti Software-defined, ha donato al progetto quello che chiama Open Network Linux (ONL).

Fonte: <http://arstechnica.com/information-technology/2014/04/open-network-linux-could-boost-viability-of-bare-metal-switches/>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## ALLA DISPERATA RICERCA DI PROGRAMMATORI LINUX

Poche persone conoscono come Linux sia diventato semplicemente pervasivo, e questo sta causando un grosso problema per le compagnie che fanno sempre più affidamento su di esso. “Negli Stati Uniti c'è un deficit di sviluppatori. Il tasso di occupazione per questi profili è sotto del 2,3% nell'ultimo quadrimestre. L'opportunità per questi posti di lavoro è qui ed ora per le persone che arrivano ad ottenere questo tipo di formazione”, dice il vicepresidente Shravan Goli.

Cercasi Assistente: cercasi programmatori di computer per sviluppare codice e mantenere sistemi Linux. Il sistema operativo e i server Linux sono oggi così diffusi che non ci sono sufficienti tecnici o sviluppatori con adeguate competenze. Gli sviluppatori di codice e i dipartimenti IT delle imprese hanno da offrire lavoro, ma non ci sono candidati.

Per colmare questa carenza, la Linux Foundation ha collaborato con edX per offrire un corso online gratuito per aiutare gli informatici ad imparare Linux.

Fonte:  
<http://www.linuxinsider.com/story/D>

[esperately-Seeking-Linux-Programmers-80290.html](http://www.esperately-seeking-linux-programmers-80290.html)

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## LA IMAGING SOURCE ANNUNCIA IL SUPPORTO A LINUX PER LE PROPRIE TELECAMERE

La Imaging Source ha annunciato la disponibilità immediata del supporto open source per Linux per le proprie telecamere.

Il codice sorgente, rilasciato sotto licenza Apache 2.0, è disponibile come progetto open source e permette l'integrazione di tutte le telecamere con interfaccia GigE, USB e FireWire in tutte le distribuzioni più diffuse, includendo Debian, Ubuntu, CentOS e Red Hat.

*“Negli ultimi anni abbiamo assistito a una continua crescita delle domande per il supporto a Linux”, dice Rolf Bollhorst, CEO e fondatore di Imaging Source. “Nel frattempo, lavoriamo con Linux ogni giorno. Quindi, ha per noi senso offrire integralmente un software Open Source su GitHub.com per integrare le nostre telecamere nelle distribuzioni più popolari. Attendiamo*

*le valutazioni dei nostri clienti.”*

Fonte: <http://www.vision-systems.com/articles/2014/04/the-imaging-sources-announces-linux-supports-for-its-cameras.html>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## GANZO E FLESSIBILE: L'ALTERNATIVA LINUX

Vi siete mai chiesti cosa è successo a Linux? Linux è il software libero creato tramite il processo di sviluppo open source che molti entusiasti della tecnologia avevano previsto che avrebbe rivoluzionato il mondo dell'informatica.

Potrebbe non essere noto a tutti, ma Linux ha rivoluzionato l'informatica. Se possedete un telefono Android o un e-reader Kindle, siete degli utenti Linux. Linux è alla base di questi popolari apparati e lo troviamo in una platea di altri posti, dai più potenti super-computer del mondo fino al piccolo Raspberry Pi che è molto popolare fra gli hobbisti dell'elettronica.

Ma Linux ha avuto meno successo sui personal computer. Secondo un'indagine di Net Applications, Linux

gira su meno del 2% dei desktop o dei portatili. Questo potrebbe essere dovuto al fatto che per la maggioranza degli utenti Windows e Mac, passare interamente a Linux probabilmente non ha senso. Ma passare del tempo ad esplorare Linux potrebbe valere la pena per coloro che cercano un'alternativa a basso costo ai due sistemi operativi più diffusi.

Fonte:  
<http://www.deccanherald.com/content/398909/cool-flexible-linux-alternative.html>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## PYTHON 2.7 VERRÀ MANTENUTO FINO AL 2020

Python 2.7 avrà il supporto esteso al 2020 e non ci sarà nessuna versione 2.8, ha spiegato Guido van Rossum al PyCon 2014. Guido van Rossum ha presentato il suo aggiornamento del PEP 0373 (Python Enhancement Proposal).

Il PEP 0373 regola la roadmap per Python 2.7. Questa versione riceve il supporto fino al 2020 secondo van Rossum. Questo supporto prolungato dovrebbe aiutare le aziende e le

istituzioni che non sono ancora passate a Python 3. Allo stesso tempo van Rossum ha reso noto che non ci sarà nessuna versione 2.8 di Python, così la 2.7 è l'ultima della serie 2.

Fonte: [http://www.linux-magazin.de/content/view/full/86680?utm\\_source=LMO&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=LMO-Newsletter](http://www.linux-magazin.de/content/view/full/86680?utm_source=LMO&utm_medium=email&utm_campaign=LMO-Newsletter)

Tradotto da: **Arnfried Walbrecht**

## MAKULU LINUX 6 MATE SUL CAMPO: UNA BUONA STRADA VERSO LINUX PER GLI UTENTI XP

Ho scritto di Makulu Linux 5 Xfce un paio di settimane fa, e dissi che mi piaceva questa distribuzione ma odiavo l'installatore. Ora è stato rilasciato Makulu Linux 6, con un installer aggiornato (fiduciosamente migliorato e semplificato) e un nuovo desktop MATE aggiunto alla famiglia Makulu.

Fonte: <http://www.zdnet.com/makulu-linux-6-mate-hands-on-a-good-path-to-linux-for-xp-users-7000028368/>

Inserito da: **Peter Odigie**

## PLUMGRID RAGGIUNGE LA CERTIFICAZIONE PER RED HAT ENTERPRISE

PLUMgrid, il leader nella Virtual Network Infrastructure, ha annunciato oggi che PLUMgrid VNI 3.0 ha ottenuto la certificazione per Red Hat Enterprise Linux Openstack Platform. La certificazione garantisce che PLUMgrid VNI 3.0 è stato integrato, testato e certificato per l'uso con Red Hat Enterprise Linux Openstack Platform.

PLUMgrid VNI 3.0 è un prodotto per reti virtuali sicuro per cloud basati su OpenStack in larga scala. Sviluppato utilizzando PLUMgrid Platform e la tecnologia IO Visor™, fornisce una soluzione facile e semplice per costruire un'infrastruttura cloud scalabile e offre dei servizi di rete multi-tenant sicuri agli utenti di OpenStack. Basato su un workflow altamente automatizzato, PLUMgrid VNI 3.0 permette alle applicazioni e agli utenti il deploy in pochi secondi dei Virtual Domains™ senza cambiare il layer fisico della rete.

Fonte: <http://www.marketwatch.com/story/>

[plumgrid-virtual-network-infrastructure-achieves-certification-for-red-hat-enterprise-linux-openstack-platform-2014-04-14](http://plumgrid-virtual-network-infrastructure-achieves-certification-for-red-hat-enterprise-linux-openstack-platform-2014-04-14)

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## IBM: ORA È TEMPO DI KVM

IBM dice che ora è il grande momento della tecnologia KVM (Kernel-based Virtual Machine) come risultato dei contributi fondamentali provenienti dalla sua grande comunità di sviluppatori.

L'hypervisor KVM è una tecnologia di virtualizzazione open source e, sempre di più, sta diventando uno strumento importante nel manuale di ogni utente Linux, specialmente alla luce di OpenStack.

KVM è una soluzione completa per la virtualizzazione per Linux su hardware x86 con estensioni per la virtualizzazione (Intel VT o AMD-V) e consiste in un modulo caricabile del kernel (kvm.ko) che fornisce il centro dell'infrastruttura di virtualizzazione, e moduli specifici per i processori (kvm-intel.ko) oppure (kvm-amd.ko).

IBM dice che gli hypervisor hanno sempre dovuto gestire meglio il calcolo, la rete e le risorse di

archiviazione, e sono queste necessità che sono state colmate da KVM.

Fonte: <http://www.drdoobs.com/open-source/ibm-now-is-the-time-for-kvm/240167057>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## LINUX SI IMPADRONIRÀ DEL DESKTOP, MA NON COME PENSI TU

Ho sentito per anni che l'anno X sarà l'anno del desktop Linux e ci ho sempre riso sopra. Ciò perché è ridicolo pensare che Linux o Mac OS X o altro possa soppiantare Windows sul desktop. Questo fin'ora. E non fraintendetemi, non succederà per almeno un altro anno nel commerciale, ma per i personal computer e il BYOD sta già accadendo. Il Linux che si impadronirà del desktop si chiama Chrome OS e succederà sui dispositivi Chromebook.

Sì, lo so che scrivo molto di Chromebook, ma mi affascina. Ho una certa ossessione. Sono stato molto favorevole a esso due anni fa quando ho visto il primo. Ma ritengo che c'è un tempo e un luogo per ogni cosa. E

semplicemente non era ancora il mio tempo.

Ma la rivoluzione commerciale di Chromebook sta per succedere e, o ne farete parte o resterete indietro.

Fonte: <http://www.zdnet.com/linux-is-about-to-take-over-the-desktop-but-not-like-you-think-it-will-700002841/>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## DIMOSTRAZIONE DI AMD NEXT-GEN X86 SERVER APU CON FEDORA LINUX

Il costruttore di chip, AMD, ha annunciato al Red Hat Summit 2014 una pietra miliare nello sviluppo del suo software di ecosistema aziendale con la prima dimostrazione pubblica della sua seconda generazione di AMD Opteron X-Series APU, nome in codice "Berlin", con Fedora Linux.

Secondo AMD questo è un importante sviluppo per le imprese che vogliono passare ai server x86 APU ma che non vogliono introdurre nuovi strumenti e piattaforme software nell'ambiente IT, quindi questa dimostrazione rappresenta un

passo avanti nell'espansione del mercato del x86 APU accelerando le prestazioni con i data center.

Fonte: <http://www.zdnet.com/amd-demos-next-gen-x86-server-apu-running-fedora-linux-7000028505/>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## L'APP ANDROID DI GOOGLE PER L'ACCESSO REMOTO OFFRE L'ACCESSO ALLE MACCHINE WINDOWS E LINUX

Gli utenti Android possono accedere ora ai loro computer desktop con un'app Chrome per il desktop remoto (RDP). Basata sulla recente introduzione di Google della sua estensione Chrome RDP, l'app Android è progettata per rendere ancora più facile l'accesso al proprio computer da una postazione remota.

L'estensione richiede che il browser web Chrome sia installato su entrambe le macchine, ma una volta installata e funzionante, controllarlo è semplice come decidere e condividere il codice PIN. Una volta che il codice PIN è stato condiviso, vi è la possibilità di bypassare in futuro, il che lo rende ideale per aiutare amici e

parenti meno tecnologici.

Fonte:

<http://www.theinquirer.net/inquirer/news/2340475/googles-remote-desktop-app-for-android-offers-access-to-windows-and-linux-machines>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

## UBUNTU INSEGUE RED HAT CON L'OPENSTACK E IL DOCKER BUNDLES

Anche se Canonical non ha rifatto l'utente desktop con Ubuntu o non ha messo molte tacche con Ubuntu OS per cellulari o tablet, almeno non rispetto al modo in cui Google l'ha fatto con Android e Chrome, non si può però negare la presenza di Ubuntu come server.

Con il rilascio di Ubuntu 14.04, Canonical sta tentando di evidenziare ulteriormente la sua distinzione dalle distribuzioni incentrate sul commerciale quali Red Hat, anche se ne condivide caratteristiche tipicamente associate con Red Hat.

Per farlo, Canonical sta concentrando Ubuntu ancora di più

sulle caratteristiche utilizzate dai fornitori di servizi che l'hanno preso a cuore, quali Netflix, Comcast, Verizon e NTT. Due delle tecnologie chiave introdotte nella nuova release di Ubuntu, Docker e OpenStack, stanno rapidamente diventando capisaldi per come tali aziende costruire i loro sistemi.

Fonte:

<http://www.infoworld.com/t/linux/ubuntu-chases-after-red-hat-openstack-and-docker-bundles-240568>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**



All'inizio di questo mese ho ricevuto un email da un lettore di Comanda e Conquista che mi chiedeva di scrivere un articolo sull'uso di Git, in particolar modo su argomenti come che cos'è un fork, un pulling o un commit. Inoltre lui ha continuato facendo domande su degli errori di automerge e su come applicare le correzioni. Farò del mio meglio per trattare nello specifico ognuno di questi punti. Tuttavia, la maggior parte delle mie esperienze con Git passano attraverso Github che offre alcune funzionalità aggiuntive sul proprio sito web assenti nella versione "originale" di Git, ci saranno alcuni aspetti delle mie spiegazioni non applicabili su server git personalizzati.

### INFORMAZIONI GENERALI

In Git si possono creare repository (che tipicamente contengono il branch principale). Un repository, comunque, può contenere più branch - proprio come le versioni della Debian: stabile, di test e sviluppo. Un repository può essere biforcuto da chiunque e questo avrà effetto nel repository locale dell'utente che ha compiuto il fork.

### BRANCH

Un branch potrebbe essere considerato essenzialmente come un'istanza del proprio progetto in un dato momento. Alcune persone raccomandano di affidare ogni cambiamento ad un branch separato, altri mantengono solamente uno o due branch attivi (mentre conservano il master branch come base per ogni futuro branch). Facendo un esempio: se voi state sviluppando attivamente un browser web, potreste mantenere due branch - uno stabile e uno di test.

- Lo stabile contenente il codice sorgente dell'ultimo rilascio ufficiale (che si spera essere privo di errori).
- Al fine di procedere con lo sviluppo, si potrebbe volere anche un branch di test contenente tutto il codice più sperimentale. In esso si potrebbe tener traccia dei propri cambiamenti e ricevere i riscontri dai beta tester in modo da battere il sentiero ad un nuovo aggiornamento della versione stabile. Nel momento in cui si raggiunge un punto saldo nel branch di test che funziona come si vorrebbe, si dovrebbe aggiornare i cambiamenti sul branch stabile e continuare a lavorare

sul branch di test.

### FORK

È quando un utente vede un progetto che gli piace (come il browser web del mio ultimo esempio) e pensa "io posso farlo meglio" oppure "mi piacerebbe aiutare nella sua creazione". Invece di assegnare agli utenti la capacità di modificare il repository ufficiale e i suoi branch, l'utente potrebbe creare un fork del progetto. Potente immaginare un fork come una strada maestra (il repository ufficiale) con un uscita per ogni utente che contribuisce ad essa, che conduce alla sua copia locale. Questo è utile poiché salvaguarda il progetto originale dal cambiamento dell'obiettivo principale; se si vuole ridestinare il codice del browser web per una galleria, si può semplicemente forkarlo e fare tutti i cambiamenti voluti.

Alcuni potrebbero chiedersi come questi fork possano coadiuvare un qualsiasi contributo ad un progetto se sono essenzialmente solo una copia. Questo è possibile grazie ad una cosa chiamata merge (spiegata più avanti).

### COMMIT

Prima di discutere sull'entità del merge, è necessario spiegare il commit. Ogni volta che cambiate un file nel vostro repository locale potete decidere di salvarlo come un commit (o anche cambiamento), dargli una sintetica spiegazione e quindi farne un nuovo push (caricamento) verso il vostro repository remoto, cosicché gli aggiornamenti possano propagarsi attraverso tutti i fork basati sul repository ufficiale, come anche fornire ad ogni successivo nuovo fork la versione più recente.

### MERGE

Una volta che è stato fatto un commit di cambiamenti al proprio repository remoto e si pensa che esso possa aiutare il progetto originale, è possibile inviare una richiesta di merge a questo commit (o serie di commit). Verrà allora recapitata una notifica al proprietario del repository originale comprendente le informazioni sul commit, una comparazione fra il prima e dopo e i possibili conflitti avvenuti (se, per esempio, si è già cambiato un

po' le linee di codice e quindi la patch non può più trovarle). Diciamo di star scrivendo una patch per il browser che permette agli utenti di definire i loro CSS (fogli di stile a cascata), così da poter specificare il proprio stile per le visualizzazioni di browser e website. Per poterlo fare si è allestito un ciclo-for che agisce su tutti i file dentro una directory chiamata "config" e "data", in modo da includere la directory "styles". Tuttavia, l'upstream (il progetto originale) ha cambiato il nome della directory config in "conf". Cio significa che il ciclo apparirà diverso da quello previsto per la richiesta di merge, questo solleverà un conflitto con lo sviluppatore originale. Lui potrà decidere se risolverlo o ignorarlo.

## RISOLUZIONE CONFLITTI

Se si incappa in un conflitto con un merge (cioè due persone che modificano lo stesso file o una che lo modifica e l'altra che lo cancella), generalmente sarà necessario risolverlo manualmente. Per poterlo fare bisognerà eseguire:

```
git status
```

Questo vi informerà su quali file sono in conflitto e vi darà le istruzioni per indicare quando avete risolto il

conflitto.

Appurare l'effettivo conflitto è facile tanto quanto aprire il file dopo che il merge è fallito - il file dovrebbe contenere un blocco che assomiglia a questo:

```
il numero dei pianeti è  
<<<<<<< HEAD  
nove  
=====  
otto  
>>>>>> branch-a
```

La serie di minori/maggiori demarcano l'area del conflitto e le linee di uguaglianza dividono i due differenti cambiamenti. Branch-a si riferisce al branch con cui il conflitto si è generato. Per risolverlo basta cancellare i marcatori di conflitto (minore, maggiore e uguaglianza), come anche cancellare o modificare il proprio o l'altrui cambiamento o rimpiazzare totalmente la sezione con una nuova modifica (qualcosa che contenga entrambi i cambiamenti). Una volta tolti i marcatori si può proseguire in merito all'inserimento delle modifiche nel commit list e farne un push nel repository remoto.

Nel caso in cui il conflitto sia causato da qualcuno che sta cancellando file, è possibile risolverlo in due modi:

- Reinserire il file e quindi farne il commit (che essenzialmente prevarrà il commit dove è stato cancellato).

- Cancellare il file con git rm e quindi fare di nuovo il commit del cambiamento.

## CHE COS'È UN PULL?

Un pull è una combinazione di git-fetch e git-merge. Fetch fondamentalmente richiede al repository della presenza di un qualsiasi cambiamento e scarica i commit. Merge quindi prova ad integrare le nuove informazioni nella propria copia esistente del repository. Invece di dover fare queste cose una ad una, GIT offre il comando pull che tenta automaticamente di fare il merge su qualsiasi cosa scaricata con fetch.

## COSA, NESSUN CODICE?!

Questo mese ho deciso di focalizzarmi sulla spiegazione della terminologia e sull'illustrazione di alcuni aspetti di Git. Il prossimo mese vi guiderò attraverso una serie di esempi per configurare un repository git, clonarlo, modificare i branch, creare un commit e risolvere un conflitto. Per chiunque non voglia aspettare un mese, ci sono dei collegamenti alle

informazioni nella successiva sezione degli approfondimenti.

Spero che questo articolo vi abbia aiutato a far luce sulla terminologia di Git. Se avete domande, commenti, raccomandazioni o suggerimenti, siete invitati a scrivermi a [lswest34+fc@gmail.com](mailto:lswest34+fc@gmail.com).

## Approfondimenti

<http://git-scm.com/doc> - Documentazione di Git

<http://githowto.com/> - Sito dimostrativo di Git

<https://help.github.com/> - Github offre alcune spiegazioni ben scritte per i tipici usi di Git e anche delle delucidazioni sulle caratteristiche specifiche di Github.



**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](mailto:lswest34@gmail.com).



Questo mese ho pensato di creare una routine che crea una chiave di licenza da un indirizzo email.

Conosciamo tutti le ragioni per avere una chiave di licenza e se mai fosse necessario avere una sporca e veloce routine per crearla, è possibile utilizzare questa. Ricordate, Python è un linguaggio di scripting, quindi il codice sorgente è sempre leggibile. Ci sono modi per evitarlo; ne discuteremo in un altro articolo. Diamo uno sguardo alla "grossolana" logica dietro il codice prima di tuffarcisi dentro.

Innanzitutto chiederemo un indirizzo email e poi lo spezzeremo in due parti, la parte locale (quella antecedente il carattere "@") e la parte del dominio (quella dopo il carattere "@"). Ci sono regole ben precise per la validità dell'indirizzo email e può diventare molto complicato. Per i nostri scopi, useremo solo alcune delle regole e solo sulla parte locale. Potete fare una ricerca sul web per l'effettivo insieme di regole. Nel nostro codice, verificheremo solo:

- caratteri minuscoli
- caratteri maiuscoli

- numeri tra 0 e 9
- i caratteri speciali (! # \$ % & ' \* + - / = ^ \_ ` ? { } ~).
- saranno consentiti i punti, ma non ripetuti uno accanto all'altro (...), etc)

Una volta che abbiamo convalidato l'email, creeremo quindi un "carattere di checksum", basato sul valore ASCII di ciascun carattere dell'intero indirizzo email per poi dividerlo per il numero totale di caratteri. Ad esempio, usiamo il fittizio indirizzo fredjones@someplace.com. Se lo scorriamo, è possibile ottenere il valore ASCII di ogni carattere utilizzando la funzione ord(). Sommando ciascuno valore ASCII si ottiene 1670, che dividiamo poi per la lunghezza dell'indirizzo email (23) ottenendo 72. Ricordatevi che stiamo usando la divisione intera, quindi il nostro risultato sarà un numero intero.

Ora che abbiamo il nostro valore di checksum, sottraiamoci 68 (ascii 'D'), per creare un offset. Lo useremo per codificare ciascun carattere della email. Giusto per rendere le cose un po' più difficili da decodificare, inseriamo la lunghezza (con offset)

```
localvalid1 = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyzz"
localvalid2 = "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890"
localvalid3 = "!#$%&'*+,-/=?^_`{|}~."
Offset = 0
```

come posizione 2 del carattere e il checksum come posizione 4.

Quindi, per l'indirizzo fredjones@someplace.com, otteniamo la chiave di licenza:

```
j [vHihnsriwDwsqitpegi2gsq
```

Iniziamo con il codice. Dal momento che questo è il 53° articolo della serie, non sarò molto dettagliato da qui in avanti.

Prima le nostre importazioni.

```
import sys
```

Ora (come mostrato in alto a

destra) creeremo una stringa che includerà tutti i nostri caratteri "ammessi" per la funzione IsValidEmail. L'ho divisa in 3 stringhe in modo che si adatti bene alla rivista. Le combiniamo nella routine IsValidEmail. Impostiamo inoltre la variabile globale 'offset' a 0. Questo sarà il valore da aggiungere (in seguito) a ogni carattere quando creiamo la stringa codificata.

Ora la prima funzione. Questa (in basso) è la routine IsValidEmail. Fondamentalmente passiamo alla variabile s l'indirizzo email e un flag opzionale di debug. Usiamo il flag di debug, come abbiamo fatto in passato, per fornire alcune

```
def IsValidEmail(s, debug=0):
    email = s
    pos = email.rfind("@")
    local = email[:pos]
    domain = email[pos+1:]
    if debug == 1:
        print local
        print domain
    isgood = False
    localvalid = localvalid1 + localvalid2 + localvalid3
```

dichiarazioni di stampa per controllare come stanno andando le cose. Di solito passeremmo semplicemente un 1 come secondo parametro, se volessimo monitorare l'andamento.

Prima passiamo l'indirizzo email convalidato alla variabile 'email' e cerchiamo il carattere '@' che separa la parte email locale da quella di dominio. Assegniamo quindi la parte locale a 'local' (credo sia appropriato) e la parte di dominio a 'domain'. Impostiamo poi il flag booleano 'isgood' a False e infine creiamo la stringa 'localvalid' con le 3 stringhe più corte impostate in precedenza.

Poi (in alto a destra) confrontiamo semplicemente ciascun carattere della porzione locale della email con l'elenco dei caratteri validi, utilizzando la parola chiave in. Se qualsiasi carattere nella porzione locale dell'email fallisce il test, usciamo dal ciclo for, impostando il flag 'isgood' a False.

Infine, cerchiamo qualsiasi gruppo di caratteri punto contigui. Usiamo la funzione string.find, che abbinerà tutto ciò che è '..' o '...' e così via. Essendo un programmatore pigro, ho usato un solo controllo "doppio punto" che funziona anche con più punti.

```
r = email.find ("..")
if r > -1:
    isgood = False
```

L'ultima cosa che facciamo nella funzione è restituire il valore del flag 'isgood'.

```
return isgood
```

La routine successiva (in basso a destra) è CheckSum, che è piuttosto breve. Scorriamo ogni carattere nella email e creiamo una somma parziale del valore ascii di ciascuno, utilizzando la nativa conversione per tipo 'ord'. Come ho detto prima, prendiamo quella somma e la dividiamo per la lunghezza dell'indirizzo email. Restituiamo il valore del checksum e il carattere rappresentato da tale checksum.

Ora la routine EncodeKey. Benché sembri semplice, richiede una certa concentrazione quindi fate attenzione! Impostiamo la variabile Offset allo stato global, in modo da poterla cambiare all'interno della funzione e poterla quindi utilizzare in altre funzioni. Impostiamo quindi la variabile offset con il valore di checksum meno 68. Come nell'esempio presentato all'inizio dell'articolo, sarebbe 72-68, che è uguale a 4. Scorriamo poi ogni

```
# Check Local Part
for cntr in range(0, len(local)):
    if local[cntr] in localvalid:
        if debug == 1:
            print local[cntr], ord(local[cntr]), "True"
        isgood = True
    else:
        if debug == 1:
            print local[cntr], ord(local[cntr]), "False"
        isgood = False
        break
```

```
def CheckSum(s, debug = 0):
    sum = 0
    email = s.upper()
    for cntr in range(0, len(email)):
        if debug == 1:
            print email[cntr], ord(email[cntr])
        sum += ord(email[cntr])
    cs = sum/len(email)
    if debug == 1:
        print ('Sum = %d' % sum)
        print ('ChkSum = %d' % cs)
        print ('ChkSum = %s' % chr(cs))
    return cs, chr(cs)
```

carattere dell'indirizzo email aggiungendo l'offset al valore ascii di quel carattere. Per la 'f' in 'fredjones', sarebbe 102 + 4 o 106 che equivale a 'i'. Usando la variabile contatore 'cntr' determiniamo quindi cosa aggiungere alla stringa 'NewEmail', che costruiamo carattere per carattere. Notare che nel codice si passa da 0 alla lunghezza dell'email, quindi il carattere 0 è 'f', il carattere 1 è 'r' e così via. Ora arriva la parte che potrebbe confondere alcuni di voi. Se cntr ha il valore 1 ('r'), inseriamo il

carattere per la lunghezza dell'email + 68 e poi il carattere offset, che, usando il nostro esempio, sarebbe IYT. La prossima volta che eseguiamo il ciclo, cntr sarà uguale a 2, ma abbiamo già 3 caratteri nell'email. Qui è dove vogliamo inserire il carattere di checksum ('F') e poi il terzo carattere offset. Da lì, aggiungiamo semplicemente ciascun carattere di offset alla stringa e, quando il ciclo è finito, restituiamo la chiave (in alto a destra).

La funzione DecodeKey (in basso a destra) inverte sostanzialmente il processo che abbiamo usato nella routine EncodeKey. Una cosa che si può notare qui è che nella prima dichiarazione 'if debug' di questa funzione, ho usato '! = 0' piuttosto che '= 1', per ricordare semplicemente che i due possono essere intercambiabili.

La funzione Dolt (sotto) chiede un indirizzo email usando 'raw\_input', poi chiama le funzioni al fine di creare la chiave di licenza.

Infine, chiamiamo la routine Dolt.

```
if __name__ == "__main__":
    DoIt ()
```

Ora, ovviamente, il risultato non è super-criptato e se qualcuno impiegasse una discreta quantità di tempo, potrebbe scoprire abbastanza facilmente cosa abbiamo usato per creare la chiave. Tuttavia, ciò dovrebbe darvi abbastanza spunti da poter modificare semplicemente il

codice per renderlo molto più difficile da bucare. Si potrebbe, ad esempio, utilizzare un numero casuale, piuttosto che la 'D' (68). Se lo fate, impostate un seme nel codice in modo da generare sempre lo stesso numero casuale. Si potrebbe anche andare un po' più a fondo e mettere il valore di offset da qualche parte nel codice di licenza, magari l'ultimo carattere, in modo da utilizzarlo come offset di decrittazione.

Come sempre, il sorgente completo è disponibile all'indirizzo <http://pastebin.com/MH9nVTNK>. Fino alla prossima volta, divertitevi.



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

```
def DoIt():
    email = raw_input("Please enter email address -> ")
    isok = IsValidEmail(email,0)
    if isok == True:
        csum,csumchr = CheckSum(email)
        ke = EncodeKey(email,csum,0)
        print("License Key    = %s" % ke)
        print("Original email = %s" % DecodeKey(ke,0))
```

```
def EncodeKey(s, csum, debug = 0):
    global Offset
    email = s
    Offset = csum - 68
    if debug == 1:
        print("Offset is %d" % Offset)
    NewEmail = ""
    for cntr in range(0,len(email)):
        ch = ord(email[cntr]) + Offset
        if cntr == 1:
            NewEmail = NewEmail + (chr(len(email)+68)) +
chr(ch)
        elif cntr == 2:
            NewEmail = NewEmail + chr(csum) + chr(ch)
        else:
            NewEmail = NewEmail + chr(ch)
    if debug == 1:
        print cntr, NewEmail
    return NewEmail
```

```
def DecodeKey(s, debug = 0):
    global Offset
    eml = ""
    for cntr in range(0,len(s)):
        if debug != 0:
            print cntr,s[cntr],ord(s[cntr])-
Offset,chr(ord(s[cntr])-Offset)
        if cntr == 0:
            eml = eml + chr(ord(s[cntr])-Offset)
        elif cntr == 1:
            eml = eml + chr(ord(s[cntr])-Offset)
        elif cntr == 3:
            csumchr=s[cntr]
        else:
            eml = eml + chr(ord(s[cntr])-Offset)
    if debug == 1:
        print eml
    return eml
```



Una connessione VPN è una connessione criptata verso un server. L'acronimo VPN sta per Virtual Private Network (Ndt rete privata virtuale). Quando vi connettete ad un server VPN e vi collegate ad un indirizzo web, la richiesta viene inviata attraverso un segnale criptato al server VPN che quindi vi restituisce la pagina web.

Stabilire una connessione VPN impedisce al vostro ISP o governo di registrare il proprio storico di navigazione. Può essere anche usata per visitare siti che il vostro amministratore di rete ha bloccato (in alcuni territori youtube è bloccato). Una OpenVPN è il tipo di connessione VPN più sicuro, non solo perché la connessione è criptata attraverso una password, ma anche da tre certificati. Ci sono molti posti online dove vengono venduti servizi VPN. Nel tutorial di oggi userò il servizio [vpnbook.com](http://vpnbook.com), perché è completamente gratis e funziona interamente attraverso donazioni.

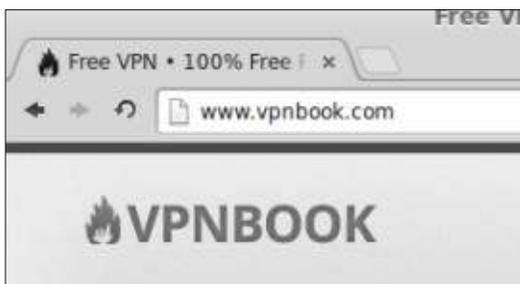
Prima di tutto bisogna installare alcuni pacchetti per poter continuare. Aprite un terminale e scrivete:

```
sudo apt-get install network-
manager-openvpn
```

Quindi:

```
sudo apt-get install network-
manager-openvpn-gnome
```

Una volta che avete installato tutto, aprite un browser ed andate su [vpnbook.com](http://vpnbook.com)



Scendete in basso e cliccate nella scheda denominata OpenVPN.

### Free OpenVPN and PPTP VPN

Choose your preferred VPN type below for access details. No registration or sign-up is r

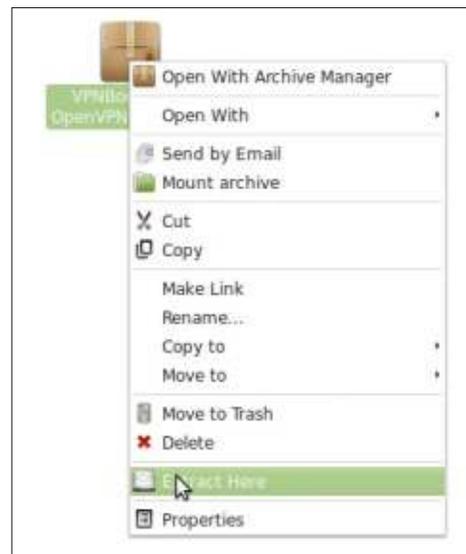
NEWS
PPTP
OpenVPN
Dedicated VPN

Free OpenVPN Account (Requires Download of the free opensource [OpenVPN Client](#), offers the best anonymity and is impossible to block by your government, school or I Provider.) - You should try all the profiles and see which provides the fastest and mos

- **Server #1:** [Download Euro1 Server OpenVPN Certificate Bundle](#)
- **Server #2:** [Download Euro2 Server OpenVPN Certificate Bundle](#)
- **Server #3:** [Download UK Server OpenVPN Certificate Bundle \(UK VPN - web surfing on](#)

Scaricate uno dei certificate bundle.

Estraete l'archivio scaricato come mostrato qui:



Crea 3 nuovi file vuoti nella cartella con i Certificati. Chiamali così:

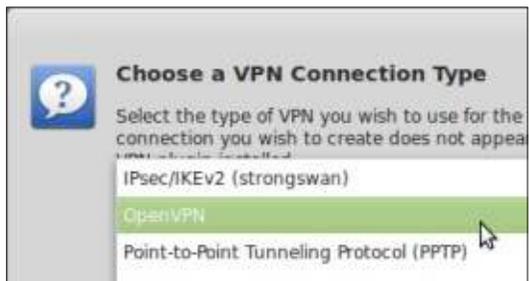
```
ca.cert
certificate.cert
key.key
```

Successivamente aprite uno dei file .ovpn con un editor di testo. Tutti questi file sono identici ma con configurazioni differenti. Ad uno ad uno, copiate tutto quello che è contenuto fra i tag , , e . Riponete ogni selezione nei rispettivi nuovi file: ca.cert, certificate.cert e key.key.



# HOWTO - STABILIRE UNA CONNESSIONE OPENVPN

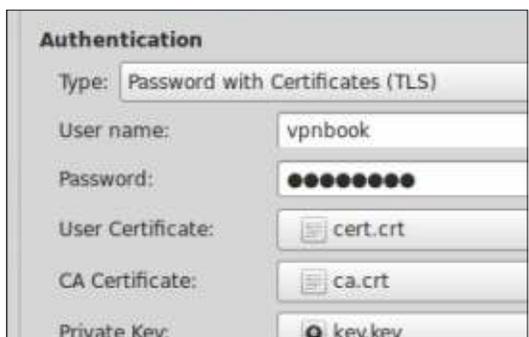
Aprite Network Manager e aggiungete una connessione OpenVPN.



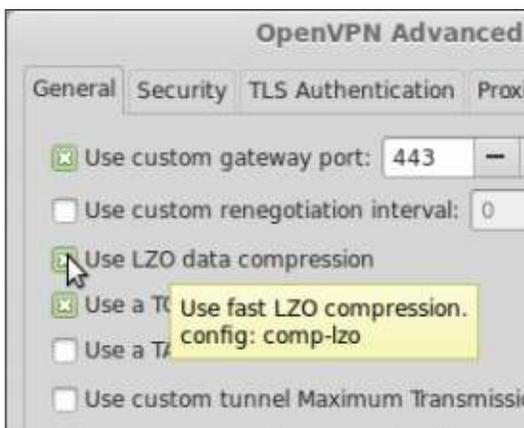
Cambiate 'Tipo:' a 'Password con certificati (TLS)'.



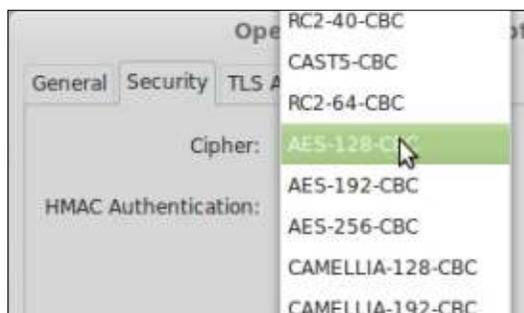
Riempite i campi nome e password e inserite i relativi certificati che avete precedentemente creato. Nel campo 'Gateway:' copiate ed incollate l'indirizzo IP contenuto all'inizio del file .ovpn.



Infine fate clic sul pulsante 'Avanzate...' e cambiate le impostazioni nella scheda 'General' in modo che corrispondano a quelli del file .ovpn.



Quindi fate clic sulla scheda 'Sicurezza' e cambiate il tipo di cifrario in modo che corrisponda a quello suggerito nel file .ovpn.



Sebbene questi passaggi nascondano la complessità retrostante, se mantenete il cursore su una delle opzioni, vi verrà mostrato quale parte di testo cercare nel file .ovpn. Salvate i cambiamenti.

Ora siete pronti per stabilire la connessione.

Ora che siete connessi, assicuratevi di seguire vpnbook.com su facebook o twitter per ricevere gli aggiornamenti della password che cambiano settimanalmente. E non dimenticatevi di donare loro qualcosa così che possano continuare a fornire i loro servizi gratuiti.



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](http://podcast.ubuntu-uk.org)



L'ultimo articolo che parlava di Ubuntu e Mac sulla nostra rivista preferita, sembra essere quello di Darkmaster dal titolo "Ubuntu sul Mac Mini" che risale al numero 20 del giugno 2007. Da allora sono stati fatti dei progressi sia dal lato di Apple che dal lato di Ubuntu: diamo una rinfrescata al procedimento.

Prima di installare GNU/Linux su un computer Apple, sia esso Ubuntu che qualche altra distribuzione, forse la prima domanda che dobbiamo porci è: "perché?". Dopotutto, il sistema operativo che viene fornito con queste macchine, OS X di Apple, è un derivato di prima classe di BSD, noto per la sua stabilità e che ha beneficiato di quella che è generalmente considerata la più bella interfaccia grafica che ci sia in giro. Oggigiorno è essenzialmente gratuito (sempre che venga comprato l'hardware) e integra perfino molti pacchetti software Free e Open Source (FOSS) come Apache e OpenSSH. Ed è semplice aggiungerne altri, come Gimp e Inkscape. Quindi: se non è rotto, perché aggiustarlo?

Probabilmente la prima risposta che viene in mente è: "perché è possibile farlo". C'è qualche interesse tecnologico. Ma stiamo anche mettendo insieme quello che è, nella mia personale opinione, una delle migliori piattaforme hardware disponibili (i computer Apple) con una delle migliori opzioni software: GNU/Linux in generale, e le distribuzioni Ubuntu in particolare. Cambiare OS X in favore di Ubuntu è veramente un passo avanti? Dopo tutto, le persone di Apple sono quelle che costruiscono l'hardware, quindi, da un punto di vista logico, dovrebbero essere le stesse persone nella miglior posizione per fare il software che ci gira sopra.

Realmente però non è più vero. L'hardware dei computer Apple è oggi un mix di componenti comuni costruiti da altri produttori (che possono essere facilmente reperiti sul mercato), e alcune parti particolari che sono progettate e costruite in base alle specifiche fornite da Apple. Queste cose specifiche includono alcune parti, come le "schede logiche" nel gergo di Apple ("schede madri" per il resto

del mondo), che senza dubbio mantengono la loro reputazione per quanto riguarda la qualità.

Comunque, anche le schede madri sono costruite utilizzando chipset ben noti che sono utilizzati anche da altri produttori, e quindi vanno incontro al kernel di Linux. Quindi il sistema operativo Apple non ha più un vantaggio sulle alternative FOSS per quanto riguarda il supporto relativo all'hardware.

Dall'altro lato, GNU/Linux e Ubuntu hanno un vantaggio rispetto a OS X di Apple da un punto di vista prettamente software? Premetto che sì, ce l'hanno, e il vantaggio è doppio. Prima di tutto, FOSS ha un codice aperto che può essere completamente controllato. Questo può essere o meno un punto importante per chi è consapevole degli aspetti di sicurezza, ma lo è sicuramente per quanto riguarda la qualità del software relativamente alla presenza di bug. Più occhi hanno la possibilità di esaminare il codice e più errori vengono scoperti e corretti, velocemente!

Il secondo vantaggio è un repository di software centralizzato, da dove i programmi possono essere cercati e scaricati. A prima vista questo può essere considerato secondario, ma tenete conto di questo: quale altro sistema operativo ci permette di installare facilmente delle applicazioni complesse utilizzando un solo comando da terminale, o se preferiamo, una scelta (almeno tre o quattro) di differenti interfacce grafiche? Biasimiamo quelli di Canonical per aver più o meno imposto Unity come desktop di default da un paio di anni. Le loro politiche commerciali possono anche prendere le strade sbagliate. Ma, dall'altro lato hanno mostrato molto buon senso e hanno reso alla comunità degli utenti un buon servizio nello scegliere il sistema di gestione dei pacchetti di Debian, e fornendo sia dei pacchetti aggiornati che un repository da dove scaricarli.

Da questo punto di vista, utilizzare Ubuntu su un computer Apple ha senso: abbiamo velocemente accesso a un grande

repository di applicazioni aggiornate. Sono disponibili anche in più lingue e localizzazioni di quel che offre Apple, anche se c'è da dire che hanno fatto progressi negli ultimi anni. Ma a tutt'oggi alcune lingue non sono disponibili: per esempio Euskara (il Basco) non è ancora ufficialmente supportato da Apple (<http://www.apple.com/osx/specs/>). Questo problema non esiste con Ubuntu, e questo ci dimostra il vero potere del FOSS: le persone possono partecipare in molti modi, non solo programmando.

Come nota ulteriore, usare Ubuntu su un hardware Mac può aiutare a mantenere la compatibilità fra le macchine Mac e i PC che devono lavorare insieme nello stesso ambiente. Le applicazioni sarebbero le stesse su entrambi i lati e, se non lo sono, è una cosa semplice installare qualsiasi cosa sia necessaria.

Quindi, ora che abbiamo discusso perché installare Ubuntu su un Mac, vediamo come farlo realmente.

Prima di iniziare, ecco il consueto avvertimento: andremo a modificare pesantemente il disco fisso del computer. Le cose potrebbero

andare storte: non succede sempre, ma esiste la possibilità che ciò accada.

Nel caso vogliate mantenere OS X, fareste meglio a sostituire l'hard disk usandone un altro: in questo modo sarete sempre in grado di tornare alla configurazione originale, se servisse. Altrimenti accertatevi di avere a portata di mano un DVD di installazione di OS X. In ogni caso, siate sicuri di aver fatto un backup completo di tutti i vostri dati, possibilmente in più posti.

E' possibile far girare su un Mac sia OS X che Ubuntu utilizzando

Bootcamp fornito da Apple oppure il software open source rEFInd (<http://www.rodsbooks.com/refind/>) per scegliere al momento del boot un sistema o l'altro. Comunque, se stiamo installando Ubuntu su un vecchio computer, il disco fisso sarà probabilmente più piccolo di quel che si trova su macchine più nuove, ossia troppo piccolo per contenere proficuamente entrambi i sistemi operativi e i dati utente.

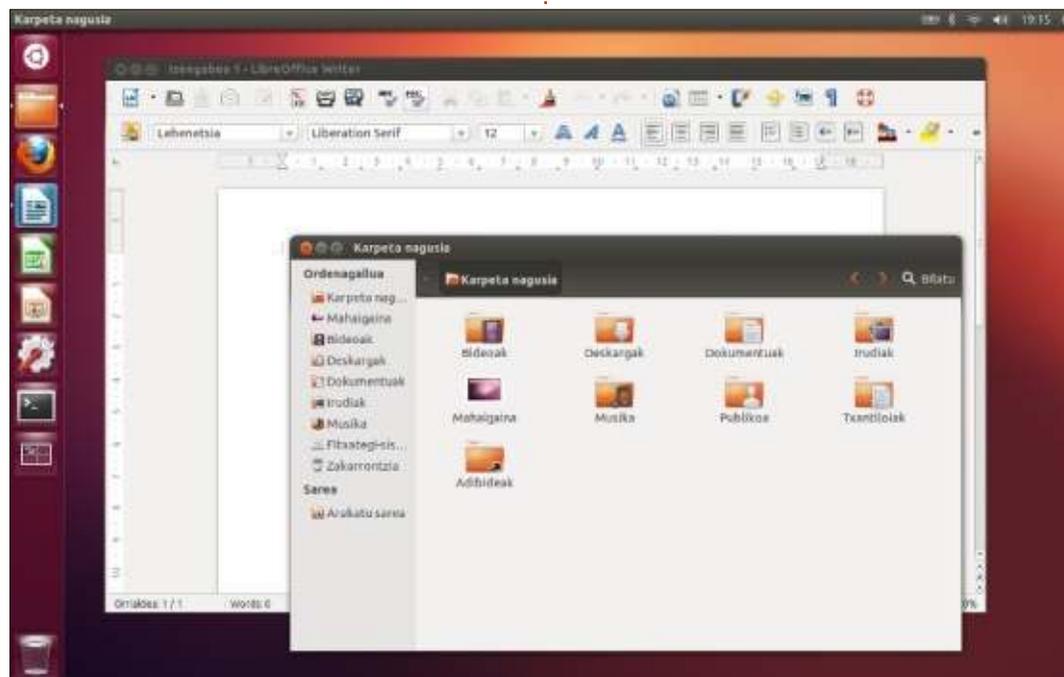
Il doppio boot fra i due sistemi operativi è qualcosa che non consiglio se si è alla prima esperienza nell'installare Ubuntu su un Mac.

Come potete immaginare, il processo di installazione è facile e indolore. Prima di tutto ci serve un CD di installazione. Per Ubuntu 13.10:

- per l'architettura PowerPC (G3, G4 e G5), le immagini ISO per server sono disponibili qui <http://cdimage.ubuntu.com/release/s/13.10/release/>
- per la più recente architettura Intel (Macbook e Macbook Pro a partire dal 2006), le immagini ISO a 64 bit per server e desktop sono disponibili qui <http://releases.ubuntu.com/saucy/> - scegliete le immagini "amd64+mac" per i computer basati su Intel Core Duo con processori a 64 bit.

Ci sono alcuni dei primi modelli con architettura a 32 bit. Questi includono i Macbook risalenti a prima del 2006 e i MacBook Pro con Yonah Core Duo. Se siete in possesso di uno di questi, avrete bisogno dell'immagine ISO i386 che supporta l'architettura Intel a 32 bit. Le versioni più recenti (dal 2012) supportano la tabella delle partizioni GUID (GPT) utilizzata sui Mac, mentre le versioni più vecchie no.

Avevo da qualche parte un CD di Ubuntu 12.10 preso sullo shop di



# HOWTO - METTERE UBUNTU SU UN MAC

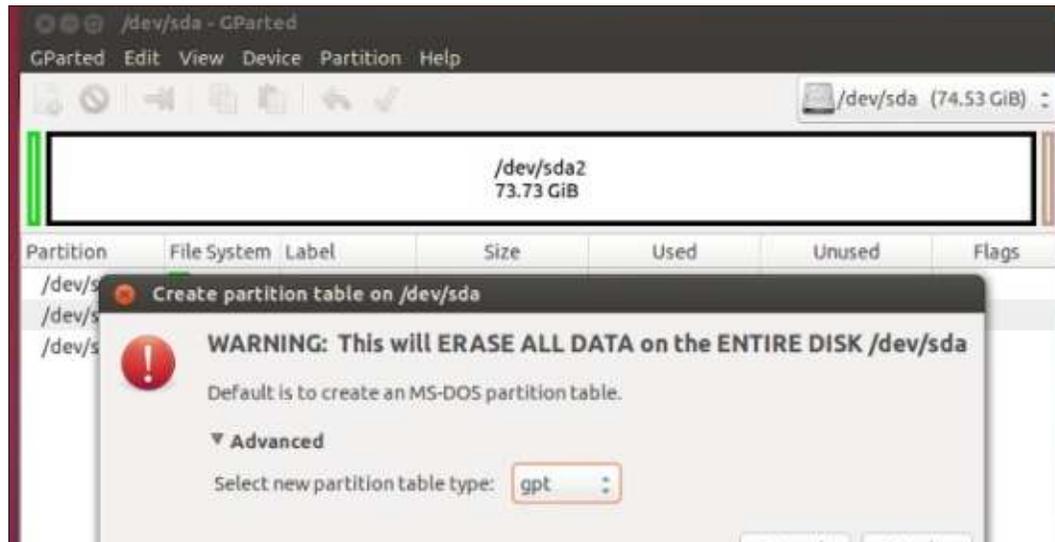
Canonical, che ho messo sul mio Macbook bianco risalente al 2007, la macchina di test. Se preferite usare una chiavetta USB, trovate delle chiare istruzioni a questo link: <http://www.ubuntu.com/download/desktop/create-a-usb-stick-on-mac-osx>.

Con il CD inserito e tenendo premuto il tasto "C", il BIOS partirà dal CD e da qui in poi il processo di avvio sarà esattamente lo stesso delle macchine Intel. Se state usando una chiavetta USB, dovrete invece tener premuto il tasto "Alt" ("Option").

Se state usando il disco fisso originale, probabilmente ci sarà già una tabella delle partizioni di tipo GPT. Se invece state usando un hard disk nuovo o uno riciclato, e se questo contiene una tabella di tipo MS-DOS, dovrete crearne una di tipo GPT. Fate semplicemente il boot con Ubuntu in modalità live, aprite un terminale e date il comando:

```
sudo gparted
```

per lanciare il tool di configurazione dei dischi gparted. L'opzione per creare le partizioni potete trovarla nel menù Dispositivo.



Da questo punto in poi, potete lanciare l'installatore e seguire il consueto procedimento. L'unico punto che richiede qualche attenzione riguarda la tastiera specifica del Mac, in particolare modo se state installando un portatile senza una tastiera esterna di tipo PC.

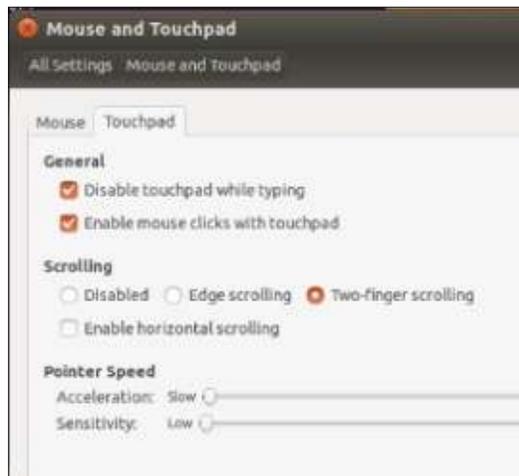


Una volta che il computer avrà espulso il CD e si sarà riavviato, il sistema partirà e la configurazione potrà essere fatta come di consueto.

Molti aggiustamenti possono tornare utili per ottenere il meglio dall'interfaccia utente. Prima di tutto i simboli della tastiera che si ottengono con il tasto "Alt" ("Option") non funzionano come su

# HOWTO - METTERE UBUNTU SU UN MAC

OS X. Questa cosa si può configurare tramite Impostazioni di Sistema > "Tastiera". Nella parte inferiore di questa schermata, selezionate "Opzioni" per visualizzare le opzioni relative al layout della tastiera e poter scegliere quale combinazione attiverà l'interpretazione del "terzo livello" di ogni tasto: selezionate "Qualsiasi tasto Alt" per replicare il normale utilizzo di una tastiera

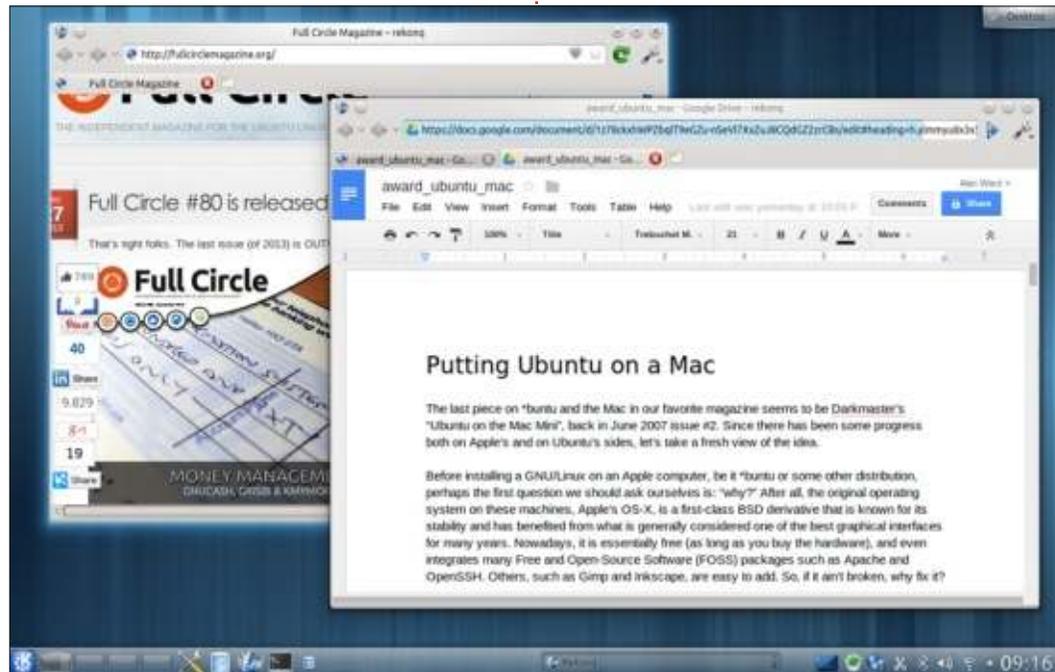


Apple.

Se state utilizzando un laptop, il touchpad potrebbe, di default, non interpretare i tap come click del mouse, e potrebbe anche usare lo scorrimento laterale come c'è su molti PC. Questo richiede ulteriori configurazioni per farlo funzionare nella stessa maniera di OS X. Sempre in Impostazioni di Sistema,

potete andare in "Mouse e Touchpad", scegliere "Touchpad" e configurare le cose come preferite. Per replicare il modo di funzionamento di OS X, selezionate "Abilita i click del mouse" e "Scorrimento con due dita".

Optare per altre varianti di Ubuntu o installare semplicemente altri desktop manager è naturalmente un'opzione per chi vuole cimentarsi. Sui computer più vecchi, come sempre, Lubuntu e Xubuntu possono tornare utili per ridurre le animazioni del desktop e velocizzare il vostro lavoro. Dall'altro lato, l'hardware Apple è noto per implementare schede



grafiche di livello medio e alto, rispetto ad altri produttori, quindi l'installazione di Kubuntu con tutti gli effetti video attivi è abbastanza fattibile. In questo caso, comunque, si consiglia l'utilizzo di un nuovo hard disk, se possibile un SSD. La differenza nella velocità di accesso al disco renderà più fluida l'interfaccia.

Se in qualche momento avrete bisogno di aiuto, ci sono diversi articoli interessanti sul wiki di Ubuntu (<http://wiki.ubuntu.com>). La gente del Mactel Support Team (<https://wiki.ubuntu.com/MactelSupportTeam/>) ha anche messo insieme una vasta documentazione. Anche

se può sembrare un po' datata (l'ultima versione di cui si fa menzione è la 10.04), tenete però a mente che le versioni più recenti di Ubuntu hanno progressivamente risolto molte delle difficoltà tecniche riscontrabili sui Mac. La menzionata tabella delle partizioni di tipo GUID e il sistema di boot EFI, entrambi presenti sui Mac Intel, adesso sono ben conosciuti nel mondo GNU/Linux soprattutto a causa dell'arrivo di Windows 8. Tuttavia questo non era sempre vero nei primi tempi.

Come abbiamo visto, mettere Ubuntu (o una sua variante) su un Mac è ormai un argomento semplice. Se in giro avete una macchina di scorta inutilizzata, magari una che non è più supportata dalle recenti versioni di OS X, perché non provarci?



**Alan** insegna informatica alla Escola Andorrana de Batxillerat (scuola superiore). Ha tenuto corsi su GNU/Linux alla University of Andorra e sull'amministrazione di sistemi GNU/Linux alla Open University of Catalunya (UOC).



# HOW-TO

Scritto da Nicholas Kopakakis

## Blender Parte 11a

**D**opo alcuni giorni trascorsi in ospedale con un gran bel esemplare di polmonite, eccomi tornato per parlare di animazione.

L'animazione è il processo di creazione di un movimento continuo e di mutazioni della fisionomia attraverso l'uso di una rapida visualizzazione di sequenze di immagini statiche che differiscono minimamente l'una dall'altra (fonte: wikipedia.org).

Ma noi, utenti di Blender, siamo più interessati all'animazione computerizzata.

Ancora una volta ci fidiamo di Wikipedia per la descrizione del concetto: l'animazione computerizzata o animazione CGI è il processo utilizzato per realizzare immagini animate usando la computer grafica. Il termine generale CGI - 'immagini generate da computer' - comprende di fatto sia le scene statiche che le immagini dinamiche, mentre animazione computerizzata si riferisce propriamente alle immagini in movimento.

Un film o una scena d'animazione richiede almeno tre cose. Una macchina

da presa, un oggetto d'interesse e, ovviamente, una sorgente di luce per illuminare la scena. Se qualcuno dei valori (posizione, rotazione, figura, ecc.) varia nel tempo, si ottiene un'animazione (o un film). Se nessuno dei valori cambia, si ha un'immagine fissa; tuttavia, non è questo ciò che ci interessa, quindi parliamo di modifiche ai valori dei nostri oggetti al variare del tempo. Facciamo un salto su Blender.

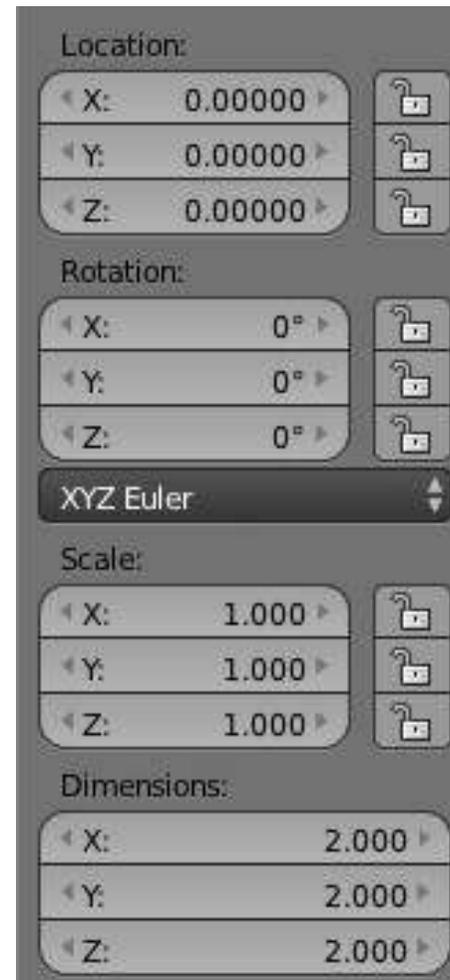
**Suggerimento:** la nuova versione di blender stabile 2.70a è stata rilasciata, ed io vi suggerisco di scaricarla. Per le note di rilascio e le novità vi rimando a: [http://wiki.blender.org/index.php/Dev:Ref/Release\\_Notes/2.70](http://wiki.blender.org/index.php/Dev:Ref/Release_Notes/2.70)

Aprirete un nuovo file di Blender.

Premete il 3 del tastierino numerico per mettervi in una vista laterale della finestra 3D view (su Blender 2.70a, quando si cambia la vista su superiore, frontale o destra, si entra automaticamente in vista ortogonale. Se si cambia la visuale muovendo il mouse e premendone il tasto centrale si passa nella vista di prospettiva dell'utente). Premete il tasto N per aprire la finestra proprietà sulla destra della 3D view,

qualora fosse nascosta.

Controllate quindi nel pannello proprietà che tutto sia normale come nell'immagine sotto.

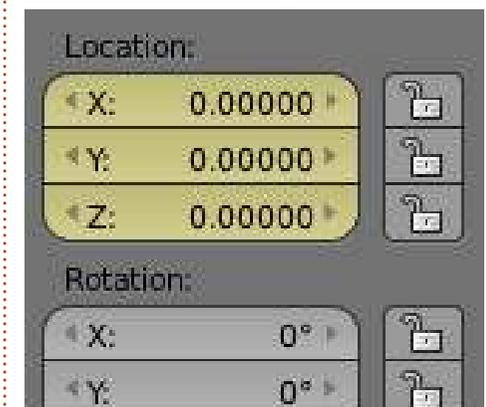


Selezionate il cubo e premete il tasto I

sulla tastiera. Si aprirà una finestra chiamata Insert Keyframe Menu. Selezionate Location.



Adesso date uno sguardo alla scheda proprietà. Sembrerà un po' più giallina, come nell'immagine sotto. Questo indica che siamo su un fotogramma chiave.



**Suggerimento:** un fotogramma chiave in animazione e nella realizzazione di un film è un punto che definisce l'inizio e la fine di un movimento.



Ora è tempo di focalizzare la nostra attenzione su un'altra finestra in Blender: la finestra Timeline (mostrata sopra).

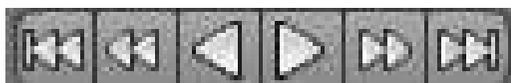
Di fatto non abbiamo mai menzionato prima questa finestra, che però compare nelle impostazioni predefinite di Blender. Perché? Perché la timeline è dove si registrano tutti i movimenti (animazioni) e creare solo oggetti 3D statici, semplici o complessi che siano, non è molto divertente. Ora, iniziamo a giocare con la quarta dimensione: il tempo!

La linea verde indica il fotogramma sul quale siamo posizionati attualmente. Nella parte bassa della finestra timeline possiamo impostare tre parametri che sono (da predefinito) 1 per Start, 250 per End, e alla destra di quest'ultimo il

numero 1. Questo parametro è il fotogramma corrente. Cambiatelo in 120 facendo clic su di esso o sulla timeline.

Torniamo alla finestra 3D view. Muovete il cubo in qualsiasi posizione, e quando sarete soddisfatti del risultato premete I e selezionate Location per impostare un nuovo fotogramma chiave.

Spostiamoci nella parte bassa della finestra timeline. Subito dopo il fotogramma corrente abbiamo una serie di pulsanti.

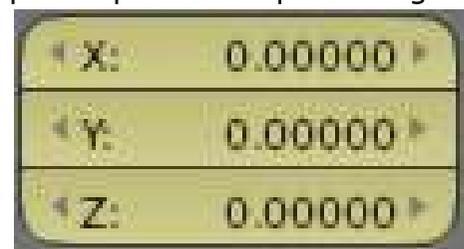


Da sinistra a destra abbiamo: Salta al primo fotogramma, Salta al fotogramma precedente, Play all'indietro, Play

normale, Salta al fotogramma successivo, Salta all'ultimo fotogramma.

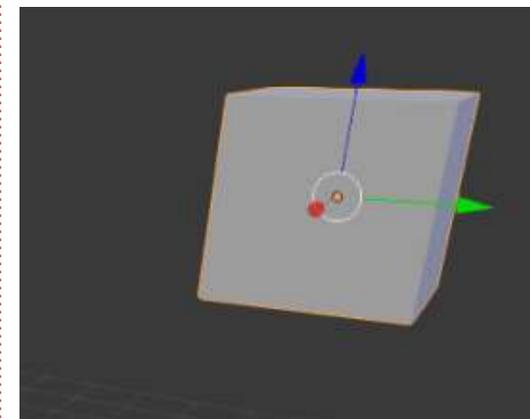
Premiamo il pulsante più a destra per saltare all'ultimo fotogramma. Nella finestra proprietà impostate i valori x,y,z su 0. Il cubo ritorna nella posizione iniziale. Premete il tasto I e selezionate Location per impostare un nuovo fotogramma.

Premete quindi il primo dei sei pulsanti per saltare al primo fotogramma.



Tornate sulla finestra 3D view. Aggiustate la vista per dare un bell'aspetto alla vostra scena.

Premete play (il quarto pulsante). Il cubo inizia a muoversi. È la vostra prima animazione.

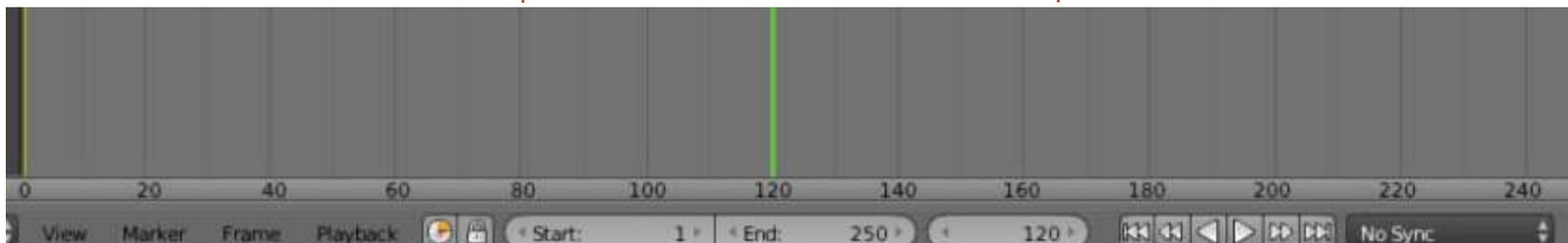


Ora che conosciamo le nozioni assolutamente basilari dell'animazione, siamo pronti per creare interessanti film d'animazione.

Continua...



**Nicholas** vive e lavora in Grecia. Ha lavorato per una casa di post-produzione per diversi anni ed è migrato su Ubuntu perché "renderizza più velocemente". Potete mandargli una mail all'indirizzo: [blender5d@gmail.com](mailto:blender5d@gmail.com)





Il prossimo elemento nella mia collezione di "strumenti che uso raramente" è lo strumento per lo zoom, o lente d'ingrandimento. A questo punto qualcuno potrebbe chiedersi come io riesca a usare Inkscape senza utilizzare lo strumento per lo zoom, ma la verità è che il programma offre moltissimi altri modi per ingrandire per cui, nonostante io ingrandisca e riduca costantemente, non utilizzo mai lo strumento preposto per questo compito. Ma diamo uno sguardo a quello che può fare questo strumento, prima di esaminare gli altri modi per usare lo zoom, che potrebbero significare il non usarlo mai più.



Si può attivare lo strumento per lo zoom facendo clic sull'icona nella

tavola degli strumenti o premendo una delle due scorciatoie da tastiera: F3 o Z. Una volta attivato si potrà ingrandire semplicemente facendo clic all'interno dell'area di disegno. Per ridurre l'ingrandimento, tenere premuto Shift mentre si fa clic. La misura dell'ingrandimento o della riduzione è calcolata in percentuale nel pannello Scatti nelle preferenze dell'applicazione (File > Preferenze). Per impostazione predefinita, il valore è fissato a 141%, anche se Inkscape tende ad arrotondare un pò

l'ingrandimento effettivo, quindi ingrandendo progressivamente da una percentuale di 100% seguirà la sequenza 100% > 141% > 200% > 283% > 400% > 566% > 800% e così via.

Con tali valori, ingrandendo di due volte si raddoppia approssimativamente la percentuale di ingrandimento, ma se si è in grado si può modificare la preferenza nel valore che si preferisce.



Un'alternativa, ed è probabilmente la maniera migliore di usare lo strumento d'ingrandimento, è quella di fare clic e trascinare per definire l'area che vogliamo ingrandire. La visuale di Inkscape verrà dunque adattata in modo che il rettangolo



che abbiamo disegnato trascinando venga totalmente racchiuso nella finestra. Il trascinamento verso i bordi dell'area di disegno funziona come combinazione di ingrandimento e panoramica in una sola operazione.

Questo per quanto riguarda lo strumento per ingrandire. Due modi di ingrandire (clic, clic e trascina) e un modo di ridurre l'ingrandimento (clic tendendo premuto Shift). A dire il vero, ci sono alcuni pulsanti nella barra degli strumenti di controllo, ma non avranno alcun effetto sullo strumento zoom se premuti. Forniranno invece qualche utile livello

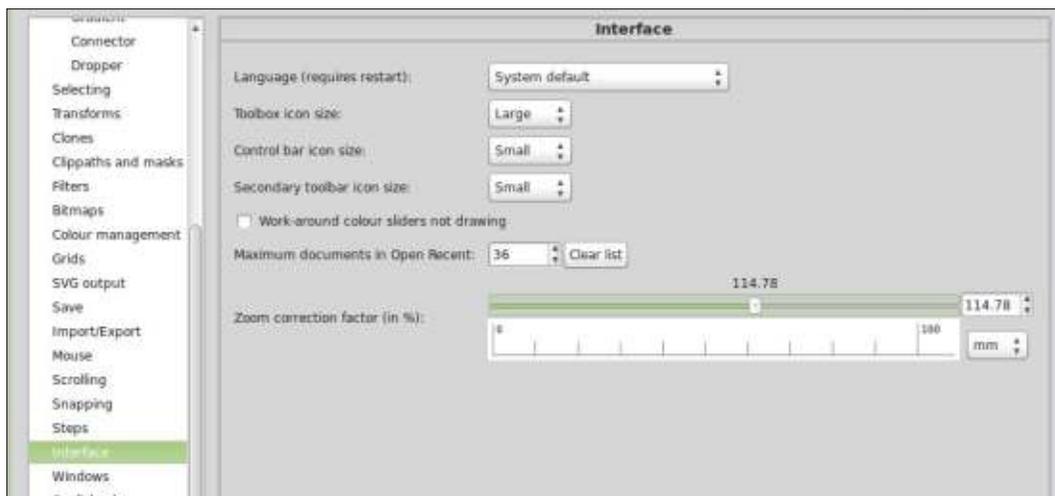
d'ingrandimento disponibile anche attraverso il percorso Visualizza > Menù zoom, anche senza aver selezionato lo strumento d'ingrandimento.

Il tema usato su Linux Mint mischia in qualche modo gli stili delle icone, mentre in altri sistemi i primi tre pulsanti hanno spesso lo stile di una lente d'ingrandimento, come nel caso delle rimanenti icone. A prescindere dalle icone usate, la funzionalità rimane la stessa. Considerando ogni pulsante da sinistra a destra (o da cima a fondo se state guardando il menù in Visualizza > Zoom), le funzioni sono mostrate nella tabella riportata qui sotto:

Title	Keyboard Shortcut	Description
Zoom In	+ or =	Zoom in by one step
Zoom Out	-	Zoom out by one step
Zoom 1:1	1	Zoom to 1:1
Zoom 1:2	2	Zoom to 1:2 (half the zoom level of 1:1)
Zoom 2:1	No Shortcut	Zoom to 2:1 (double the zoom level of 1:1)
Selection	3	Zoom to fit all the selected objects in the window
Drawing	4	Zoom to fit all the drawn objects in the window
Page	5	Zoom to fit the whole page in the window
Page Width	6	Zoom to fit the width of the page in the window
Previous Zoom	`	Change to the previous zoom in the history
Next Zoom	Shift-`	Change to the next zoom in the history

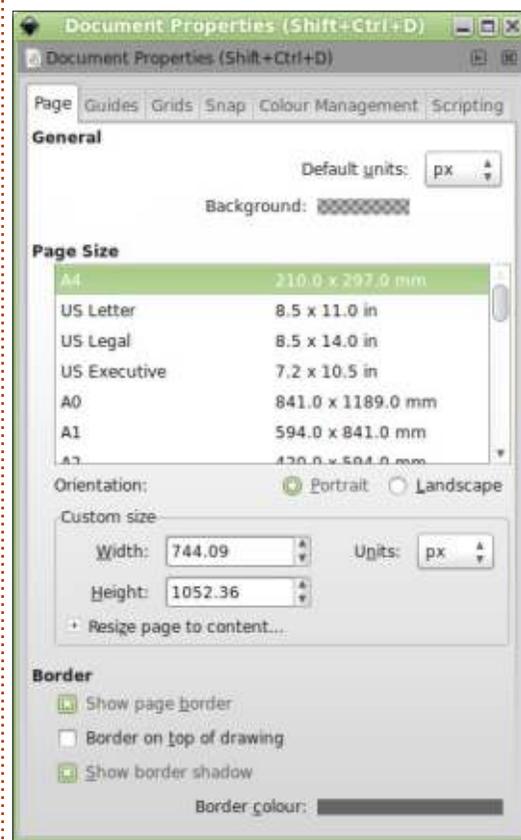
Le opzioni ingrandisci e riduci si spiegano abbastanza da sole: equivalgono a fare clic o a tenere premuto Shift mentre si fa clic con lo strumento d'ingrandimento, a eccezione del fatto che sono centrate nel mezzo dell'area visibile del foglio di lavoro, anziché attorno al cursore del mouse.

Zoom 1:1 potrebbe suggerire inizialmente un ingrandimento al 100%, ma non è così. Quello che veramente fa è adattare lo zoom in maniera che la grandezza del pixel interno di Inkscape venga rappresentato da un singolo pixel dello schermo, in modo che un disegno, per esempio, di 300px di larghezza prenda davvero 300 pixel sul monitor. Questo sistema può essere usato nel caso si disegnino oggetti che utilizzano unità di misura reali, come millimetri o pollici, e quindi appaiano sullo schermo nelle giuste misure. In ogni caso, per far sì che funzioni, si dovrà calibrare Inkscape sul proprio schermo usando il percorso File > Preferenze Inkscape > Interfaccia. Cercare dunque un piccolo righello e regolare il cursore dei valori per farli corrispondere, quindi, fissando il righello allo schermo, adattare il cursore fino a che i valori dello schermo non corrispondono alla scala del righello. È un processo macchinoso, ma solitamente dev'essere fatto una volta sola. Notare bene, comunque, che il procedimento calibra Inkscape solamente a quel solo schermo e, nel caso lo sostituiate



o abbiate una configurazione di più monitor, si dovrà ripetere nuovamente il processo nel momento in cui si userà Inkscape su un altro schermo.

Le opzioni Seleziona, Disegno e Pagina sono anch'esse funzioni fisse della barra degli strumenti di 'comando', dunque, supponendo che siano visibili, ci sono altre tre ragioni per cui si potrebbe non avere bisogno dello strumento per lo zoom. Come ingrandire la selezione attuale è abbastanza chiaro, ma qual è la differenza tra Disegno e Pagina? Disegno si riferisce all'estensione di tutti i disegni che si sono fatti. Questa potrebbe essere più piccola della grandezza della pagina o maggiore, nel caso si creino o trascinino figure oltre i bordi della pagina. La Pagina è l'area che viene definita nel percorso File > Proprietà documento e solitamente è mostrata come un rettangolo con relativa ombra sullo



sfondo della finestra, sebbene, se lo si preferisce, sia il rettangolo che l'ombra possano essere disabilitate nella sezione Bordi nella finestra delle proprietà documento.

Inkscape tiene traccia di ogni livello di zoom che viene modificato e quindi permette di tornare indietro o andare avanti nello storico delle modifiche. La scorciatoia da tastiera è il tasto "accento grave", che non è usato comunemente dai più: nel caso si abbiano problemi a trovarlo, si trova spesso all'angolo superiore sinistro, appena prima dei tasti numerici.

Vale la pena notare che tutte queste scorciatoie da tastiera sono globali: non c'è bisogno di usare lo strumento per lo zoom per far sì che funzionino. Quindi non solo è possibile accedere a tutte queste opzioni in qualsiasi momento dal menù Visualizza, ma anche premendo qualche tasto.

Ma non è finita qua! Ci sono ulteriori scorciatoie per ingrandire che, se si riesce a ricordarle, davvero rendono lo strumento per lo zoom superfluo.

Lo strumento permette d'ingrandire facendo clic in una zona del disegno, ma si può ottenere lo stesso risultato anche senza dover cambiare strumento, semplicemente col clic sul tasto centrale o rotellina del mouse. Ridurre l'ingrandimento, come si può facilmente

intuire, è ottenibile tenendo premuto Shift mentre si fa clic col pulsante centrale o rotellina del mouse.

E cosa dire della utile caratteristica dello strumento per lo zoom: trascinare un rettangolo per definire l'area d'ingrandimento? Tenere semplicemente premuto Shift e quindi fare clic col tasto centrale del mouse e trascinare.

Come si può notare, non esiste singola funzione dello strumento di zoom che non sia disponibile globalmente anche quando si utilizzi un altro strumento. Fare avanti e indietro tra uno strumento e un altro rallenta il processo di disegno, quindi imparare alcune di queste scorciatoie permette di cambiare meno volte lo strumento e velocizzerà il lavoro.

Ci sono altre due scorciatoie per ingrandire che vale la pena ricordare. Ho già mostrato il primo nella seconda parte di questa serie, ma merita di essere spiegato nuovamente. È il modo in cui io solitamente aumento e riduco lo zoom, e ho sempre trovato che fosse l'opzione più veloce e conveniente nel caso si utilizzi un mouse provvisto di rotella. Per far ciò tenere semplicemente premuto il tasto Ctrl e girare la rotella in modo da far aumentare o ridurre lo zoom in Inkscape, centrando sulla posizione del cursore. Abbinando ciò al tasto centrale o rotella del mouse e trascinando, ci si potrà muovere attorno al

disegno in modo estremamente veloce.

Nel caso si venga da altri programmi di grafica vettoriale, probabilmente si sarà abituati a controllare lo zoom senza aggiungere nessun modificatore da tastiera. Se si preferisse questo metodo di lavoro, si può sempre cambiare il comportamento di Inkscape dal pannello Scrolling nella finestra delle Preferenze Inkscape. Selezionare l'opzione "Zoom con tasto centrale del mouse di default" per attivare questa modalità, che ha anche l'effetto aggiuntivo di affidare a Ctrl più tasto centrale del mouse la funzione di panning (spostamento) verso l'alto e verso il basso.

L'ultima scorciatoia da tastiera è il tasto 'Q', che attiva la modalità di zoom rapido. È veloce poiché è temporaneo: una volta rilasciato il tasto, Inkscape tornerà al livello di zoom precedente. È particolarmente utile per apportare piccole modifiche a un oggetto, o per avere una visione ravvicinata senza perdere il contesto corrente. Selezionando nessun oggetto e premendo Q si raddoppierà il livello di zoom attuale, centrando nel mezzo dell'area di disegno visibile. Premere e rilasciare questa scorciatoia equivale a premere il tasto "+" due volte per raddoppiare lo zoom, seguito dal tasto accento grave per ritornare al livello di zoom precedente. Selezionando degli oggetti, si comporta in maniera simile allo zoom di selezione descritto

precedentemente: l'area di disegno verrà ingrandita e spostata in modo da assicurare che l'oggetto selezionato riempi la schermo. Premendo, e successivamente rilasciando, il tasto Q è, di conseguenza, simile a premere "3" seguito dall'accento grave.

Una peculiarità del codice di input di Inkscape dona alla scorciatoia per lo zoom rapido un'altra caratteristica. Se si tiene premuto il tasto Q per ingrandire e si muove poi il cursore fuori dall'area di disegno, verso una barra strumenti o addirittura interamente al di fuori della finestra, rilasciando il tasto Q si lascerà Inkscape "bloccato" a questo livello di zoom, anche quando si tornerà nuovamente col cursore all'interno dell'area di disegno. In pratica l'area di disegno sta aspettando di ricevere il messaggio di rilascio del tasto Q, ma è un messaggio che è stato già mandato e si è perso in un'altra zona dell'interfaccia. Si può ora fare modifiche senza la difficoltà di dover tenere il tasto Q premuto allo stesso tempo. E quando si ha finito con le modifiche? Basterà premere e rilasciare nuovamente il tasto Q all'interno dell'area di disegno. Non ingrandirà l'area, in quanto ancora crede che il tasto sia ancora premuto, ma finalmente riceverà il messaggio di rilascio del tasto che stava aspettando, e quindi tornerà all'originale livello di zoom.

Tenere traccia di uno specifico livello di

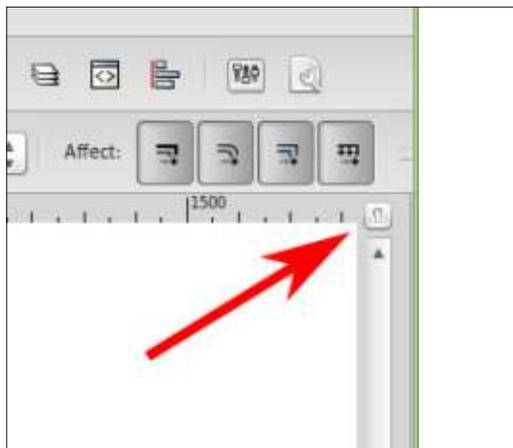
zoom non è solitamente un problema, potendo orientare gli oggetti nel disegno. Se si vuole vedere questo valore, comunque, la parte destra della barra di stato contiene un'apposita casella numerica (introdotta originariamente nella terza parte di questa serie). Si può evidenziare premendo Alt+Z, quindi digitare un livello di zoom o utilizzare il menù contestuale per scegliere qualche valore ragionevole, incluso un altro modo di selezionare Pagina, Disegno o Seleziona. Probabilmente risulterà utile se si è nascosta la barra degli strumenti di controllo, non si vuole passare allo strumento per lo zoom o non si trova il menù Visualizza poiché la propria interfaccia Ubuntu Unity o MacOS si è spostata verso l'angolo superiore sinistro mentre il cursore del mouse è all'angolo inferiore destro.



Chiudiamo l'articolo con l'ultima funzione conosciuta relativa allo zoom di Inkscape. Per impostazione predefinita, ridimensionando la finestra di Inkscape non si influenzerà lo zoom: renderà visibile o nasconderà parte dell'area di disegno. Ma c'è un piccolo interruttore appena sopra la barra di scorrimento laterale che può essere usata per cambiare questo comportamento. Attivando l'interruttore si avrà un cambiamento del valore di zoom

## HOWTO - INKSCAPE

quando la finestra viene ridimensionata, in modo che mostri sempre lo stesso contenuto ma in scala maggiore o minore. Usa la stessa icona del pulsante di zoom 1:1, avendo questo aspetto sul sistema Linux Mint:



Se si preferisce questo comportamento, il cambio del livello di zoom al ridimensionamento della finestra, lo si potrà selezionare come impostazione predefinita nel pannello Finestre nella finestra di preferenze Inkscape. L'opzione si trova verso la fine del pannello, ed è contrassegnata dalla dicitura "Zoom quando la finestra viene ridimensionata". A prescindere dal valore predefinito, se lo si desidera, si potrà sempre utilizzare l'interruttore per cambiare l'impostazione in base alla finestra.

Inkscape è così saturo di scorciatoie, icone e menù per lo zoom che si potrebbe non aver mai più bisogno dello strumento

per lo zoom. Ma se vi sforzate troppo per ricordare le scorciatoie da tastiera o la posizione dei menù, allora fornisce quantomeno un raggruppamento visuale della maggior parte delle più importanti opzioni di zoom e quindi, se lo si preferisce, si potrà tranquillamente continuare a usarlo. Se c'è una cosa che gli sviluppatori di Inkscape offrono in abbondanza, è proprio la scelta, quindi è possibile trovare e scegliere il miglior approccio per le proprie esigenze.



Il webcomic 'Monsters, Inked', creato da **Mark** con Inkscape, è ora disponibile per l'acquisto come libro presso <http://www.peppertop.com/shop/>

## EDIZIONI SPECIALI DI PYTHON:



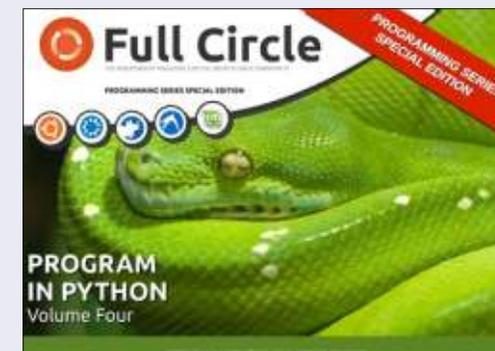
<http://fullcirclemagazine.org/issue-py01/>



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py02/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-issue-three/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-four/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-five/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-six/>



## 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 (Libre 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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## Traduzioni

Se ti piacerebbe tradurre Full Circle nella tua lingua nativa, per favore invia una e-mail a [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto: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.**



- 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>

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.

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

**S**alve a tutti! Bentornati a Chiedi al Nuovo Arrivato!

Se avete una domanda semplice, contattatemi all'indirizzo [copil.yanez@gmail.com](mailto:copil.yanez@gmail.com).

La domanda di oggi è:

**D: Ho un DVD di Brozen che i miei figli guardano molto spesso e ho paura che si stia per consumare. Come posso farne una copia di backup, giusto nel caso che questo succeda?**

**R:** Adoro Brozen, il film che mi sono appena inventato, assolutamente inesistente e che non viola la legge, che parla di due fratelli che vivono in un regno di ghiaccio con il loro magico pupazzo di neve, Aloof!

Come per te, mio figlio sta facendo i buchi sul DVD. Nel mio caso, però, è perché continua a provare a guardarlo mettendoselo sotto le scarpe e raschiandolo sul pavimento. È lo stesso problema che hai tu? No? Va be', non importa. Penso che siamo a caccia della stessa soluzione.

Ma prima, una parola a proposito

della pirateria. Sono un convinto sostenitore del fatto che gli artisti debbano venire pagati per il loro lavoro. Lo scenario specifico che tratterò qui comporta la creazione di una copia di backup a partire da un DVD comprato legalmente. In questo momento avete tutti le chiappe coperte? Avanti, aspetterò mentre controllate. Bene, proseguiamo.

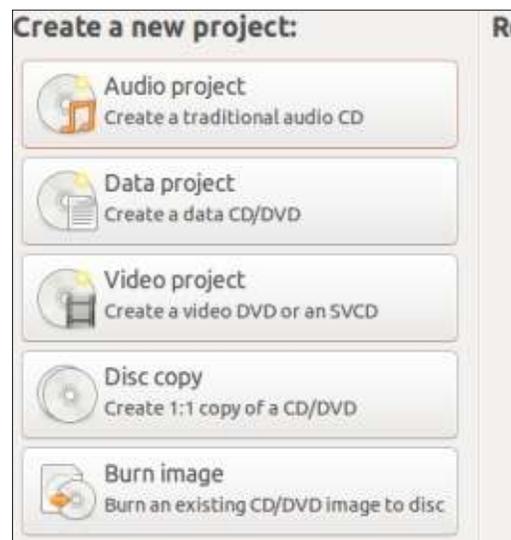
Ora, se in passato hai letto qualcuna delle mie risposte, saprai che ho la tendenza a insozzare i miei tutorial come uno scambista degli anni 70 potrebbe organizzare la sua prima festa: in una foschia di confusione, vergogna, strane macchie che non sapete spiegarvi e un sacco di urla. Questa volta non sarà differente. Quindi gettate le chiavi in questa vaschetta per i pesci qui sopra e andiamo avanti.

Prima fermata: Google. Cercate "fare backup film DVD con Ubuntu". Dei vari risultati che saltano fuori, un sacco fanno riferimento a Brasero, quindi andiamo a cercarlo nella barra di ricerca di Unity.

Una delle cose che amo di Ubuntu è il fatto che mi permette di lavorare come lavora la mia testa. Tendo a non

memorizzare un sacco di cose, se non le uso regolarmente. Preferisco risparmiare spazio nella mia mente per i miei sogni astro-erotici. Potreste mai immaginarvi le cose che si possono fare a gravità zero? Non c'è bisogno di immaginarlo adesso.

Ad ogni modo, la barra di ricerca di Unity mi permette di dimenticarmi dove si trovano tutti i programmi e tutti i file che uso una volta ogni morte di papa. Invece, mi basta scrivere quello che sto cercando e ottengo velocemente quello di cui ho bisogno. Come si vede, Brasero è da qualche tempo uno dei programmi installati di default, così quando scrivo nella barra di Unity, appare in men che non si dica.



Il menù di Brasero è abbastanza chiaro:

Puoi masterizzare musica, video e dati su un CD o su un DVD. Per i nostri scopi vogliamo eseguire una copia 1:1 di un DVD, quindi seleziona Copia Disco. Nella finestra che salta fuori, puoi selezionare il tuo disco nel menù a tendina in alto.

Per qualche ragione, nel menù non appare il nome di Brozen se non rimuovendo e reinserendo il DVD nel lettore (che a quanto pare è l'equivalente dello stantuffare la chiave nella serratura per farla funzionare).

Nel menù a tendina sottostante, dovrai selezionare la destinazione della copia di backup che andrai a fare. Se vuoi una copia fisica, ovviamente ti servirà un masterizzatore di DVD.

Io ho un masterizzatore di DVD, ma nessun DVD a portata di mano. Onestamente, disprezzo i supporti fisici. Non posso sopportare di dover andare in qualche "posto" per "prendere" della musica o dei film. Per strada c'è sempre troppo sole e aria fredda (\*brivido\*). Questo era il modello Blockbuster e ho

ancora l'amaro in bocca per tutte le CENTINAIA di dollari che ho speso nelle multe a causa dei ritardi nel riportare indietro quello che avevo noleggiato. Questo è il 21° Secolo! Se non posso avere un file digitale che si precipita sul mio indirizzo IP alla velocità della luce, allora voglio che il DVD mi venga recapitato da un'intelligenza artificiale senziente che mi faccia i popcorn e inserisca il DVD nel lettore (non ho né la pazienza né l'intelligenza per fare nessuna delle due cose da solo).

Dato che al momento non ho DVD, selezioniamo "File Immagine", che corrisponde a un file ISO, simile a quei file che masterizzi sul DVD e che utilizzi per installare Ubuntu. Adesso fai clic su "Proprietà" e digli a Brasero dove salvare il vostro nuovo file ISO.

Tutto impostato? Bene, fai clic su "Crea Immagine" per creare la tua ISO di Brozen. Cosa sta facendo adesso? Non lo so. Per me è magia, e un po' mi aspetto che dal PC esca un genio a presentarmi il conto per tutte le cose fantastiche che ha fatto per me in tutti questi anni. E sarà anche ceco a causa di tutto quello che ha visto. Perdonami, genio.

Comunque, vedrai la barra di avanzamento mentre il file ISO viene creato. Quando Brasero avrà finito di sacrificare le capre al dio norvegese della

masterizzazione dei DVD, o qualsiasi cosa faccia per darmi quel che desidero, avremo un nuovo file ISO. Ora puoi tornare indietro e masterizzare un nuovo DVD utilizzando questo file. Potevi farlo nell'ultimo passo, in un colpo solo, selezionando il masterizzatore DVD come cartella di "destinazione". Però facendo il file ISO, puoi memorizzarlo sul computer e farne una copia fisica quando ne avrai la necessità. Facciamolo adesso.

Togli il DVD originale e metti un disco vuoto. Fai clic su Brozen.iso e seleziona "Masterizza immagine su disco". Nel menù in alto devi scegliere l'immagine ISO che hai appena creato e nel menù in basso devi scegliere il disco vuoto. Fai clic su "Crea Immagine" e voilà!

Quando Brasero avrà finito di masterizzare il tuo nuovo e luccicante DVD, metti questo ragazzaccio in un posto sicuro per quando si verificherà l'inevitabile, ovvero quando il DVD finirà ricoperto di burro di arachidi e verrà spezzato in tre parti.

Questo è più o meno tutto! Ma probabilmente vorrai essere certo che il film venga riprodotto per bene, senza anomalie (per questo può essere d'aiuto abbassare la velocità di masterizzazione dal menù delle "Proprietà" prima di masterizzare il DVD). Per controllare la riproduzione, lancia VLC, che un robusto

media player che riproduce quasi tutti i formati conosciuti dall'essere umano. A differenza di Brasero, VLC non è installato di default, ma lo puoi trovare nell'Ubuntu Software Center.

Una volta lanciato VLC, vai nel menù "Media". Se stai controllando la copia fisica del DVD, seleziona "Apri Disco" e naviga fino al tuo lettore DVD. Se stai controllando il file ISO, seleziona "Apri File" e quindi il file ISO. In entrambi i casi, se ogni cosa ha funzionato a dovere, la riproduzione dovrebbe partire in pochi istanti!

Un ultimo passo per tenere le cose il più possibile pulite e ordinate. E per pulite e ordinate intendo legali. O (se vivi in America) il più legalmente possibile, viste le contraddittorie linee guida legali relative all'argomento.

Cerca il file ISO che hai utilizzato per creare il DVD. Cancella questo file (avendo l'accortezza di svuotare il cestino: in questo modo non sarà più presente sul vostro computer). Le uniche copie che dovresti avere adesso sono il DVD originale legalmente acquistato e la copia "archivio", che va in rimessa con le vecchie gomme da neve che non hai mai montato sulla tua auto, e adesso è primavera.

Arriverà un giorno buio, amico mio,

quando i figlioli strepiteranno per vedere quell'imbranato pupazzo di neve, che non assomiglia minimamente al pupazzo di neve di un altro film con un nome simile e che non è lo stesso perché te l'ho detto io. Comunque, aprirai la custodia del DVD di Brozen e ci troverai dentro i cocci di quello che una volta era un disco. Quando i frammenti cadranno dalle tue dita come tanti fiocchi di neve digitali, ti ricorderai di quel piccolo momento di lucidità in cui facesti una copia di backup.

Adesso andiamo avanti e gustati Brozen, l'affascinante storia di un fratello che cerca l'amore perduto e dell'altro che cerca la birra perduta. O qualcosa del genere. Di solito mi faccio un pisolino quando i figlioli si guardano un film.

Buona fortuna e buon Ubuntu!



**Copil** è un nome Azteco che si traduce approssimativamente in "hai bisogno del mio cuore per cosa ancora?". Il suo amore per le scarpe da donna è raccontato sotto forma di cronaca su [yaconfidential.blogspot.com](http://yaconfidential.blogspot.com). Potete anche vedere come si mette in imbarazzo su Twitter (@copil).



In qualità di restauratore di computer, lavoro spesso con attrezzature usate. Difatti, fino allo scorso dicembre, ho lavorato quasi esclusivamente con attrezzature usate. Dico quasi perché ho comprato una nuova scheda video PCIe senza ventola e un disco fisso da 2TB per il nostro media center XBMC nel corso degli ultimi due anni. Dicembre ha segnato la prima volta dal 2001 in cui un sistema assemblato da me conteneva quasi tutte parti nuove, e che differenza!

Il sistema che ho assemblato contiene: un processore Quad-Core AMD A8-5600K 3.6 Ghz (con overclock a 3.9Ghz), una scheda-madre Gigabyte GA-F2A85XM-D3H Micro ATX FM2 , 16GB di memoria DDR3-1866 G.Skill Ripjaws X Series, un case tower Antec Three Hundred Two ATX Mid, un alimentatore Corsair 430 watt e, l'unico pezzo usato, un disco rigido Seagate 250GB.

Paragonato al Core 2 Duos e all'AMD AM3+ quad core di diversi anni fa della mia amata moglie, il nuovo sistema è un sogno. Una comune decodifica/estrazione DVD

impiega circa 13-15 minuti. Posso di fatto aprire 5 o 6 fotografie con GIMP senza lunghe attese. Oltretutto, è uno dei sistemi più silenziosi che abbiamo in casa.

Sono stati mesi molti impegnativi a casa e sul lavoro, quindi non ho mai avuto davvero molte altre possibilità di sperimentare il nuovo sistema se non installarci Linux Mint 16 Cinnamon 64-bit e farci un paio di

piccoli lavori. Nel corso degli ultimi mesi ho trovato piccoli disagi con Mint, quindi ho deciso di verificare alcune altre distribuzioni Linux, la prima delle quali è stata PinguyOS.

PinguyOS afferma di essere progettata per "avere un bell'aspetto, lavorare bene e, soprattutto, per essere semplice da usare". Il suo sito web sostiene che è stata progettata per attrarre la nuova

gente del mondo Linux. Lascero a voi decidere se l'affermazione è vera o falsa dopo aver letto della mia esperienza con essa.

Ho scelto di avviare la modalità live prima di installarla. PinguyOS si è avviato benissimo, eccetto per il rilevamento del mio schermo in risoluzione 1440x1024 (una misteriosa risoluzione). Ho girato un po' intorno con il mouse per accedere a tutte le aree del desktop. Durante l'installazione ho anche dovuto riconnettere il ricevitore della mia tastiera wireless, che aveva smesso di funzionare nel momento in cui si era caricato il DVD Live.

Una volta installati i driver proprietari, le cose hanno funzionato bene alla normale risoluzione di 1920x1080. PinguyOS ha un aspetto molto bello, con due dock, una sulla sinistra e una in basso (Docky), con Conky sulla parte destra dello schermo per le informazioni sul sistema. PinguyOS utilizza Webilder, un programma che cambia lo sfondo da Flickr in base ai tag (o Webshots basato su un account webshots), quindi lo sfondo viene



costantemente cambiato. Il tema predefinito di Conky è bello e ben implementato.

PinguyOS 12.04 (la versione disponibile nella sezione download del sito) include i defunti repository per mediabuntu, oltre a un repository con un certificato di sicurezza non valido o non corrispondente. Non dovrebbe essere un grosso problema per qualcuno con esperienza su Debian/Ubuntu, ma i nuovi utenti potrebbero frustrarsi tentando di capire perché i loro aggiornamenti Linux falliscono. Un altro fastidio è stato il totale del traffico di rete (che ironicamente era più marcato grazie al bell'aspetto di Conky). Immaginate per un secondo tali picchi utilizzando una connessione a consumo limitata a pochi gigabyte; le persone non vogliono o non si aspettano del traffico supplementare.

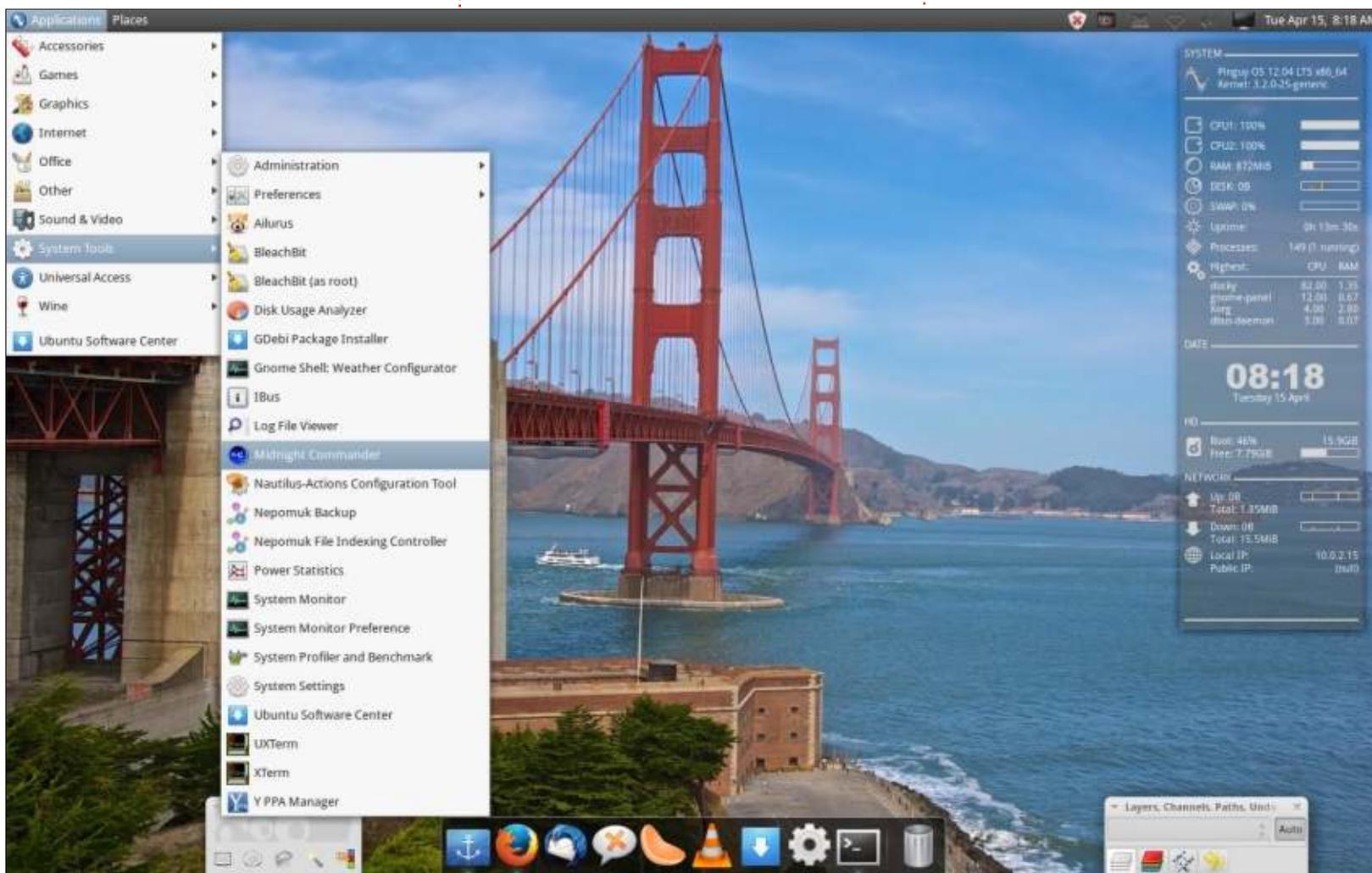
Ho deciso di analizzare il problema del traffico di rete e l'ho attribuito al download delle immagini da Webilder e al fatto che avevo Firefox aperto. Potreste pensare, okay qual'è il grosso problema a meno che non siamo in streaming video? Il grosso problema sono le estensioni. Sono installate non meno di: Adblock Plus, the British English dictionary, DownloadHelper,

Download Statusbar, DownloadThemAll, Email This, Flash Aid, Novell Moonlight, Plaintext Links, Rehost Image, Resurrect pages, Search Preview, Shareaholic, SkipScreen, Speeddial, Ubuntu Firefox modifications, YoutubeIT e Addon Compatibility add-ons. E ciò non include i componenti aggiuntivi quali: DivX plugin, Gnome Shell

integration, Google Talk plugin, un acceleratore video per Google Talk, IcedTea plugin, MozPluggger, geko-mediaplayer, QuickTime e Realplayer plugins, Shockwave Flash e infine un plugin Windows Media player. Ho detto che la versione di Firefox inclusa era la 13.0.1?

Conosco la sensazione di voler

aiutare i nuovi utenti. C'è stato un tempo in cui la nostra organizzazione assemblava sistemi e installava tanto "utile" software extra (SuperTux 2, LinCity, mezza dozzina di altri giochi più una dozzina di altri programmi). Ciò che abbiamo scoperto dopo diversi mesi era che il software tendeva a rallentare i sistemi più di quanto potesse aiutare gli utenti a



scoprire l'utilità del FLOSS (software libero e aperto - N.d.T.). Il mantra del CMS Drupal di non impazzire con i moduli sembra applicarsi ugualmente bene quando si installa software o plugin. Potrebbe sembrare bello avere funzionalità extra, ma si rischia con le prestazioni.

La stessa regola applicata all'interfaccia. Docky ha un aspetto fantastico, ma si blocca molto durante la normale attività di lavoro. Mi potrei aspettare questo genere di comportamento su una macchina con basse risorse, ma non su qualcosa con una notevole quantità di potenza CPU e con 16GB di RAM. Certo, devo solo avviare Docky per riottenere docks, ma chi vuole farlo sei volte in un'ora?

Il vantaggio di PinguyOS è l'interessante collezione di software. Il menù dei giochi è scarso, ma include djl e PlayOnLinux, un front-end di wine per aiutare a giocare con i giochi Windows su Linux. Ho provato Diablo III e ha fallito l'installazione. Questo non è affatto colpa di PinguyOS, ma posso vedere alcuni utenti frustrati a questo punto.

Il menù grafico include diversi programmi, compreso DiscWrapper (per progettare le copertine dei

dischi), il visualizzatore di documenti Evince, LibreOffice Draw, un visualizzatore per i file ebook SONY, l'editor di immagini Pinta, il downloader di foto Rapid, Shotwell (per organizzare le fotografie), SimpleScan (per la scansione) e Webilder desktop. Se siete abituati a Ubuntu e Mint, queste scelte sono una piacevole deviazione dalle applicazioni solitamente installate. Mi manca GIMP, ma analizzandolo, Pinta mi ha fatto nuovamente riflettere sul cosa installare come editor di immagini. GIMP è comunque più raffinato, ma anche Pinta sembra piacevole. Mi piace che PinguyOS includa software che non uso regolarmente. Sebbene non sia un appassionato di webilder, è uno strumento in più nell'arsenale di strumenti quando qualcuno mi chiede "come posso cambiare automaticamente lo sfondo su Linux?"

Anche il menù Internet vanta un'impressionante schiera di software, compreso: Bittorrent Deluge client, le preferenze per la condivisione del Desktop, Dropbox, Empathy (messaggistica istantanea), Firefox, Gwibber, Mumble, PS3 Media Server, il client per il desktop remoto Remmina, Skype, Teamviewer 7, il client per la posta Thunderbird e

Xchat. Non sto cercando di screditare PinguyOS, ma se tenete alla riservatezza, probabilmente non vorrete eseguire Dropbox o Skype. Inoltre, nella mia esperienza, Teamviewer tende a funzionare solo con altri client che utilizzano la stessa versione. L'attuale versione è la 9. Non ho provato a vedere se la versione 7 funziona, ma mi aspetto che lo faccia, a condizione che ci si connetta a un altro client con versione 7. Nel menù Internet manca un client FTP. Firefox, Gwibber e Empathy sono tutte scelte abbastanza usuali e io installo sempre Remmina sulle mie macchine, è una grande scelta come client per il desktop remoto. Il media server PS3 è utile se volete mandare in streaming i vostri file multimediali verso client DLNA/UPnP (per esempio su un tablet con software XBMC o UPnP).

Il menù Ufficio include il lettore ebook Calibre, il visualizzatore di documenti Evince, la suite LibreOffice e il gestore di finanze WxBanker. Quest'ultimo è scarso a paragone con GNUCash, ma mi piace che si tratti di qualcosa che potrei non aver esaminato prima.

Mi ha sorpreso vedere in PinguyOS il software Lightscribe. Non

è la versione text-only, ma una che permette di masterizzare le immagini più il testo su CD/DVD Lightscribe (purché si disponga di un masterizzatore DVD Lightscribe). Molto interessante.

Il menù Multimedia include Arista transcoder, Brasero disc burner, Cheese photobooth, Clementine music player, DeVede DVD/CD creator, gtkpod per scaricare da iPod, Handbrake video encoder, OpenShot video editor, PS3 media server, Sound recorder, VLC e XBMC. Quando ho inserito un DVD, PinguyOS mi ha chiesto di selezionare il software con cui aprirlo. Ho scelto VLC e i contenuti si sono visualizzati per un breve momento prima di tornare all'interfaccia di VLC. Io ne so abbastanza da eseguire `/usr/share/doc/libdvdread4/install-css.sh` (per installare il software di decrittazione DVD), ma i nuovi utenti ai quali PinguyOS è destinato potrebbero non saperlo. Ho inoltre dovuto scegliere il dispositivo giusto per il lettore Blu-ray (`/dev/dvd` non funziona). Certo, le distribuzioni come Ubuntu non sono diverse al riguardo, ma, dopo che ho installato `libdvdcss`, VLC si è comportato davvero male quando ho provato ad aprire un disco.

Cancellare le cartelle `.config/vlc` e `.local/share/vlc` non sembra aver risolto il problema. Ho pensato come farebbe un utente Windows e ho riavviato. Nessuna di queste soluzioni ha risolto il problema della riproduzione di DVD. Non ho avuto problemi con VLC sulle altre distribuzioni. Quando non mi funziona VLC, penso di dover tentare con altre applicazioni multimediali. Anche Cheese ha dato problemi, non rilevando la webcam Logitech che avevo precedentemente usato con Cheese sotto Linux Mint. Speravo di poter dire che fossero gli unici problemi, ma dopo aver aperto un paio di programmi, Conky mostrava il 100% di utilizzo delle CPU e PinguyOS lavorava lentamente.

Come per gli altri, il menù Sistema mostra molti programmi installati. Di nuovo, mi piace lo sforzo intrapreso per fornire alcuni strumenti interessanti. Avevo sentito parlare di Bleachbit, ma non lo avevo usato finora. Bleachbit ci libera dai file cache, temporanei e di parecchi vari file spazzatura. Ci sono approssimativamente 17 strumenti (inclusi i sotto-menù).

PinguyOS utilizza Ubuntu Software Centre come gestore grafico dei pacchetti e Linux Mint

Updater per gestire gli aggiornamenti. Mi piace la scelta di Mint Updater poiché elenca la severità di ciascun aggiornamento. Ubuntu Software Centre funziona senza intoppi, ma, come ho detto prima, Mint Updater ha alcuni problemi dovuti ai repository danneggiati e a quelli con il certificato di sicurezza non valido.

Il forum di PinguyOS si trova presso: <http://forum.pinguyos.com/>. I nuovi utenti potrebbero darci un'occhiata per delle risposte, ma, in qualità di restauratore che ha lavorato con molti nuovi utenti Linux, è meno credibile, a meno che la persona sia molto interessata al sistema stesso (molti vogliono solo che le cose funzionino). PinguyOS mantiene inoltre il canale chat IRC #PinguyOS su FreeNode.

Quindi PinguyOS è solo un'altra desolata distribuzione? Assolutamente no, le ultime dal blog PinguyOS mostrano che funziona bene con la versione 14.04. Il blog mostra inoltre che funziona anche la versione 13.10, ma la pagina per il download contiene solo la 12.04. Perfino con gli aggiornamenti PinguyOS 12.04 sembra essere meno stabile di Xubuntu o Linux Mint. Data la mia esperienza, impazzisco

installando un mucchio di software sul sistema prima di sapere che alcune cose si guasteranno.

Ci sono molte belle cose da dire riguardo a PinguyOS: la selezione del software è magnifica, l'aspetto è fantastico e, come distribuzione desktop, è piuttosto completa. Ma per me i problemi di stabilità (dockey, vlc), i repository danneggiati, la mancanza di supporto alla mia webcam in Cheese e la monopolizzazione delle risorse (100% di CPU, il traffico di rete extra da Webilder e dai plugin di Firefox) sottraggono dall'utilità complessiva di PinguyOS come distribuzione per nuovi utenti. Non fraintendetemi, penso che PinguyOS è piuttosto bella, ma non la utilizzerei come distribuzione predefinita. La mia ricerca per una nuova distribuzione continua...



**Charles McColm** è l'autore di Instant XBMC e il project manager di un progetto no-profit per il riuso dei computer. Quando non sta costruendo PC, rimuovendo malware, incoraggiando le persone a usare Linux e ospitando Ubuntu Hours locali, Charles tiene un blog su <http://www.charlesmccolm.com/>.



## EXTRA! EXTRA! LEGGI TUTTO!

I nostri gloriosi reporter stanno attualmente pubblicando con regolarità notizie aggiornate sul sito principale di Full Circle.

Fate clic sul link NEWS nel menù del sito in cima alla pagina e vedrete i sommari delle notizie.

In alternativa, date un'occhiata alla parte destra di qualsiasi pagina del sito e vedrete le cinque notizie più recenti-

Sentitevi liberi di commentarle. Probabilmente qualcosa può fuoriuscire dal sito per finire sulla rivista. Divertitevi!



# RECENSIONE

Scritto da Ronnie Tucker

# Arduino Starter Kit

Ho sempre amato l'elettronica. Ne ho fatto un paio di anni in collegio prima di rivolgermi su altre cose, ma ogni tanto ci torno su. Recentemente mi è ripresa la mania e ho tirato fuori l'alimentatore, la breadboard, i resistori ed un multimetro per poter pasticciare. Questa volta, tuttavia, ho deciso di tuffarmi a capofitto e procurarmi un Arduino o un Raspberry Pi. Il Pi mi è sembrato eccessivo. Non ero interessato ad un mini-computer. Volevo semplicemente qualcosa che potevo controllare facilmente, così ho deciso per l'Arduino (Uno) Starter Kit.

Lo starter Kit include tutto quello che serve per completare una dozzina di progetti con Arduino. Tutti i progetti sono nel libro accluso, compresi i codici che sono già disponibili anche nell'IDE (che presto approfondiremo). La scatola ha un impressionante numero di pezzi. C'è di tutto, da resistori, condensatori e transistor a uno schermo LED e anche un bel supporto in legno per il vostro Arduino e una breadboard (fornita).

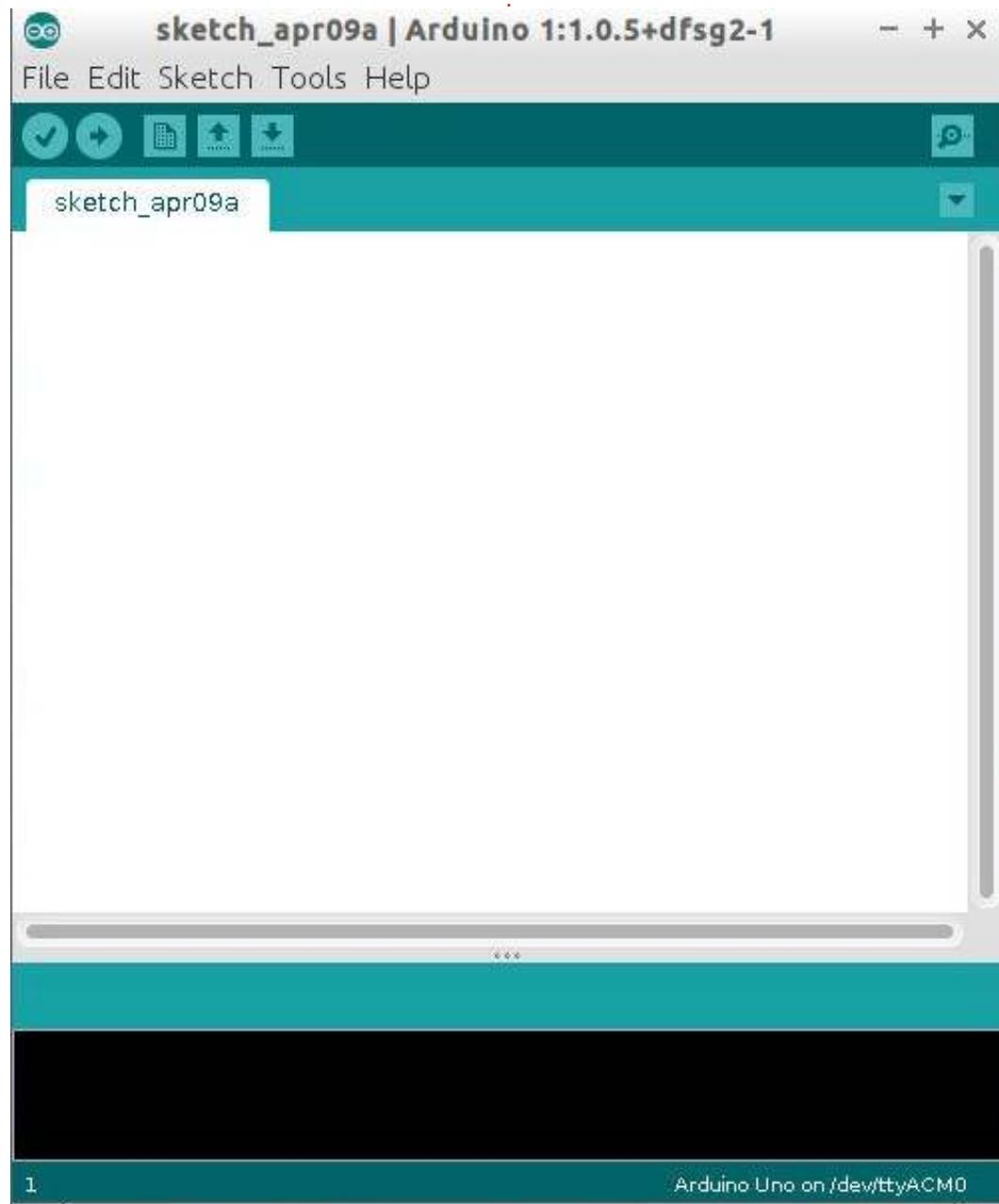
Non importa quanto vi abbiano detto che Arduino sia piccolo... non lo è fintanto che non lo vedete in carne ed ossa e realizzate che è grossomodo grande la metà di un iPhone/Nexus 5. Più o meno la grandezza di un piccolo blocchetto di Post-it.

L'idea generale che sta dietro Arduino è quella che voi potete attaccare componenti elettronici sopra la scheda, e quindi, avviando un po' di codice, possiate controllarli. I pezzi di codice salvati vengono chiamati 'sketches'. Questi si preparano usando l'IDE di Arduino, che può essere scaricato sul vostro pc sia dal sito di Arduino che tramite il package manager con questo comando:

```
sudo apt-get update && sudo
apt-get install arduino
arduino-core
```

Si scrivono gli 'sketch' nell'IDE, poi si clicca sul pulsante 'send' (l'icona raffigurante la freccia a destra, affianco a quella della spunta). Il codice viene compilato (voi vedete la barra che indica l'avanzamento), trasferito nell'Arduino, avviato su di





esso, e il risultato è lì alla vista di tutti.

I progetti forniti vanno dal semplice (LED intermittenti) fino a quelli più complessi come una lampada sensibile al tatto che richiede il tocco di un pezzo di stagnola.

Per quasi 80€ l'Arduino Starter Kit potrebbe sembrare costoso, ma, per quello che si ottiene, ha un grande valore. Il confezionamento è di alta qualità e veramente ben fatto. Il libro ha una copertina goffrata, è tutto colorato, i diagrammi sono fatti veramente bene (sia quelli dei circuiti che quelli su come le cose devono essere collegate sull'Arduino e sulla breadboard), ed è scritto in maniera semplice da seguire. La scheda Arduino è essa stessa ben costruita, con il bello stemma dell'infinito di Arduino stampigliato in bianco. Qualsiasi cosa vorrete inserire su di essa è sia marchiata sia sul dorso della scheda che al lato del socket. I socket analogici sono contrassegnati con una tilde (~) come promemoria.

Proprio per essere pignoli (e l'unico motivo per cui ho tolto 0.5 dal mio voto) si può prendere in considerazione lo stile del libro. Una rilegatura ad anelli avrebbe reso più semplice poggiare in piano il libro sul

banco da lavoro mentre si provano gli esempi.

Dal prossimo mese in avanti documenterò le mie esperienze con Arduino. Buone o cattive che siano, scriverò una/due pagine. Non solo per sollecitare i vostri aiuti e consigli, ma per dare anche un assaggio di come sia facile/difficile usare e lavorare con Arduino.

### Ed ora, al lavoro!

Ho comprato la mia scheda su Amazon (UK), ma si possono ottenere maggiori informazioni sullo Starter Kit (lista di componenti) e comprarlo direttamente dal sito di Arduino (EU): [http://store.arduino.cc/index.php?main\\_page=product\\_info&cPath=2&products\\_id=185#.U0UX2XWx2oW](http://store.arduino.cc/index.php?main_page=product_info&cPath=2&products_id=185#.U0UX2XWx2oW).



**Ronnie Tucker** è il fondatore e l'editore di Full Circle, un membro ufficiale di Ubuntu e un artista part-time i cui lavori possono essere visti su: <http://ronnietucker.co.uk> È inoltre possibile seguirlo su Google+: [google.com/+RonnieTucker1](http://google.com/+RonnieTucker1)



Le estrazioni vengono fatte solamente con le CPU. Oggi vengono fatte anche con le GPU (schede video, principalmente schede video AMD/OpenCL), circuiti FPGA (chip programmabili), e ASIC (hard-coded chip progettati per eseguire solo un'attività, come generare gli hash SHA256).

Ciascuno è più veloce e/o consuma meno energia dell'altro.

La prestazione è normalmente misurata in Hash/secondo: che è il numero di hash che un computer può provare ogni secondo.

Per le valute basate sull'hash SHA256, l'estrazione è attualmente possibile usando tutti i metodi sopra descritti. Il metodo con gli ASIC sarà centinaia di volte più veloce rispetto all'estrazioni eseguite con le CPU, con l'hardware attuale che consente di raggiungere oltre un Tera-hash al secondo, contro un PC domestico che raggiunge velocità massime inferiori al Giga-Hash al secondo e spesso meno di 100 Mega-Hashe/s.

Questo crea una barriera in entrata in termini di hardware, che deve essere molto veloce per valute basate su

SHA256, e questo, di conseguenza, favorisce estrattori che possono accedere a costosi e, difficili da trovare, chip ASIC. Questo è il motivo per cui la capacità computazionale/di elaborazione totale della rete è molto alta, a causa di tutte le operazioni dedicate di estrazione e dei chip ASIC che di conseguenza portano il livello della difficoltà a livelli stratosferici rendendo le operazioni di estrazione per i principianti con hardware consumer, difficili da realizzare.

Per le valute basate su Scrypt, l'estrazione è possibile con CPU e GPU AMD (le ultime offrono un incremento della velocità di elaborazione pari a 10x). Nessun FPGA o ASIC è disponibile al momento, anche se una società ha annunciato il suo piano di commercializzare un ASIC entro il 2014. Questo rende rischioso l'acquisto di GPU AMD quando si pensa di voler entrare nel mercato dell'estrazione per una qualche moneta.

Altre valute, come Primecoins e Quarks possono essere estratte solo da CPU al momento. Estrattori GPU di Primecoin hanno dato prove insoddisfacenti senza fornire alcun miglioramento rispetto agli estrattori

basati su CPU. Queste valute, così, danno ai possessori di hardware "standard", la possibilità di partecipare nell'estrazione senza troppi svantaggi.

## ESTRAZIONE IN SOLITARIA CONTRO ESTRAZIONE DI GRUPPO

Ci sono due modi per estrarre le criptovalute: da solo o come parte di un gruppo con un accordo di suddivisione dei profitti.

Quando si estrae da soli, si guadagnano soldi SOLAMENTE se si riesce ad estrarre un blocco. E se si riesce a mantenerlo nella catena principale. Allora si guadagna l'intera ricompensa per il blocco. Si potrebbe essere fortunati ed estrarre un blocco bitcoin in un paio di secondi e guadagnare degli ottimi 20K USD. Ma in media, hardware domestici impiegano circa 60-70 anni per estrarre un singolo blocco all'attuale difficoltà. Non molte valute sono redditizie nell'estrazione in solitaria e le difficoltà correnti devono essere analizzate attentamente.

Quando si partecipa ad un'estrazione di gruppo, si sta prestando la propria

potenza di calcolo ad un gruppo che comprende diversi estrattori allo stesso tempo. Normalmente ciascun computer impegnato nell'estrazione è associato ad un "lavoratore" nel gruppo che corrisponde ad una login e password. Quando si estrae in un gruppo, si riceverà una frazione di ricompensa per ciascun blocco che il gruppo risolve e che rimane nella catena di blocchi principale.

La frazione di ricompensa dipende da:

- con quanta potenza di calcolo si ha contribuito nella risoluzione del blocco
- la tariffa che si è pagata al gruppo (normalmente il 2%)

Come il gruppo misura il proprio contributo in termini di potenza di calcolo dipende da gruppo a gruppo. Normalmente, comunque, un gruppo definirà le quote-parti come un blocco risolto con un livello di difficoltà più basso rispetto a quello reale (questo livello di difficoltà viene definito da ciascun gruppo). In altre parole, si stanno risolvendo solo delle parti, che non hanno alcun reale significato per la criptovaluta, non il blocco in sé (se si vuole risolvere il blocco intero, sarebbe meglio dedicarsi all'estrazione in solitaria :)).

Più parti si risolvono per un dato blocco (come proporzione del numero totale di parti risolte dal gruppo per quel blocco), più si verrà ricompensati. Così se abbiamo risolto il 10% di tutte le parti durante un certo turno, otterremo all'incirca il 10% della ricompensa (meno la tariffa e qualsiasi altra ricompensa aggiuntiva attribuita al risolutore del blocco).

Alcuni gruppi hanno fissato dei valori per parti di blocco ed aumentato il loro peso in base alla difficoltà della parte risolta (una parte di blocco con difficoltà 8 verrà conteggiata maggiormente di un'altra con difficoltà 7).

E' da notare che le regole sono differenti in ciascun gruppo. E' da tener presente inoltre che i gruppi possono anche scappare via con le ricompense. Le criptovalute non richiedono fiducia ma i gruppi si!

## PRE-ESTRAZIONE/INSTAMINING; O COME DIVERTARE RICCHI VELOCEMENTE.

Una tecnica per sfruttare una criptovaluta è quella di crearne una nuova e fare una sorta di pre-estrazione. In altre parole, per un po', solamente gli sviluppatori potranno estrarre la nuova

criptovaluta, prima che effettivamente possano dare accesso ai binari al resto del pubblico. Questo significa che gli sviluppatori hanno creato a tutti gli effetti un grande quantitativo di moneta prima che chiunque altro potesse farlo. Il passo successivo è quello di immettere nel mercato la criptovaluta, così che il suo valore possa crescere rispetto a Bitcoin o al dollaro americano. L'ultimo passo è quello di rivendere le monete guadagnate durante la fase di pre-estrazione per un buon profitto ed un basso rischio (non è richiesto molto tempo per la fase di sviluppo perchè il grosso del lavoro è già stato fatto da Bitcoin e nemmeno è richiesta troppa potenza o consumo di elettricità per la pre-estrazione).

A causa di questa opportunità, la pre-estrazione è vista come una disgrazia da parte della comunità, e le valute in fase di pre-mining sono normalmente vietate (sebbene un buon marketing combinato con la minore esperienza del pubblico può funzionare).

Come espediente a questo divieto, qualche sviluppatore di nuove monete ha fatto semplicemente ricorso ad aggiustamenti del livello di difficoltà che favorisce le persone che estraggono durante le prime ore della criptovaluta. Qualche sviluppatore di monete ha fatto in modo di rendere l'estrazione più

difficile accertandosi che nessun client binario sia disponibile durante questo periodo, così che solamente le persone che possono compilare il codice dalla sorgente possano partecipare in queste primissime ore.

Ci si riferisce a questo con il termine di "Instamining" e alcune delle più popolari valute hanno sofferto in qualche modo per questo fenomeno, intenzionalmente o meno.

## IL FRONTEND DELLA CRIPTOVALUTA

I frontend delle criptovalute sono quasi tutti basati sull'originale client di Bitcoin. Quando vengono lanciate per la prima volta, scaricano l'intera catena di blocchi e controllano tutte le operazioni - per Bitcoin questo può richiedere oltre 24 ore. Al di sotto c'è un client Primecoin che riceve i blocchi degli ultimi 6 giorni:

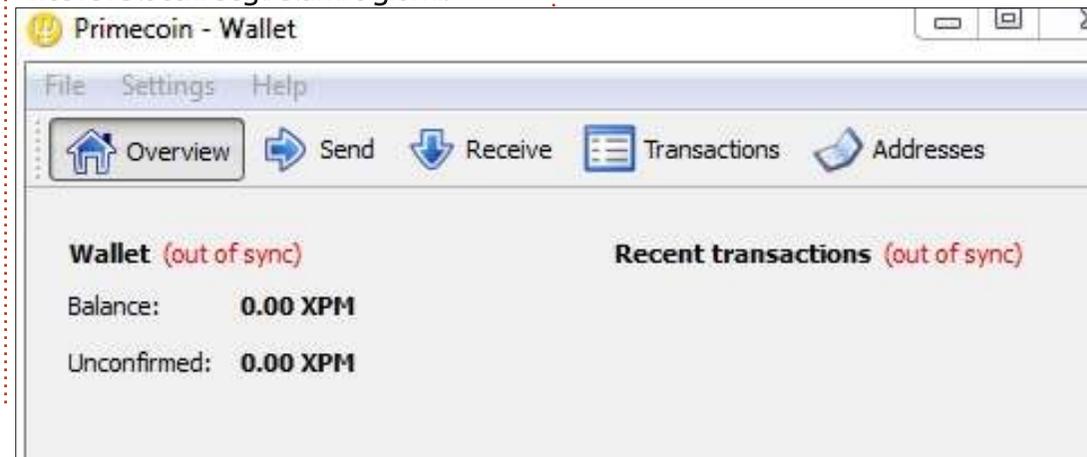
È possibile spedire e ricevere denaro attraverso questo client di facile utilizzo.

Per ricevere monete si deve creare una coppia di chiavi pubblica/privata per l'indirizzo di ricezione. Il client può fare questo dal menù Ricevi.

Di default il client nasconde la chiave privata e mostra solamente la chiave pubblica.

E' possibile mostrare la chiave privata andando su Help, Debug Window, tab Console e digitando "dumppriv key <chiave pubblica>". Poichè la rete si occupa di gestire la storia di tutte le transazioni, la SOLA cosa che si deve fare per tenere il proprio portafoglio al sicuro è occuparsi della propria coppia di chiavi pubblica e privata.

**Stampale.  
Salvale.**



**Copiale.  
Criptale.  
Proteggile.**

Notare che il client offre la possibilità di criptare il portafoglio (e quindi tutte le chiavi pubbliche e private) dal menù Impostazioni.

Il client può effettuare estrazioni in solitaria, comunque l'estrazione di gruppo è consigliata, a meno che non si abbia a disposizione un abnorme quantità di potenza computazionale. Facendo estrazioni di gruppo è possibile usare un differente metodo/client per ciascuna valuta/gruppo, quindi segui le istruzioni!

## UN INTERESSANTE PROVA DI FUNZIONAMENTO: PRIMECOIN

Questa sezione descrive un interessante proof-of-work usata da Primecoin.

Una delle critiche più frequenti alle criptovalute è che un grosso quantitativo di potenza computazionale ed elettricità viene perduta hash dopo hash per null'altro se non per mantenere il registro delle transazioni. Un'altra critica è l'hardware che le operazioni di estrazione richiedono. E non conoscendo come cresceranno le difficoltà, questo rende

```

Bitcoin - Debug window
Information Console
lockunspent unlock? [array-of-Objects]
makekeypair [prefix]
move <fromaccount> <toaccount> <amount> [minconf=1] [comment]
sendalert <message> <privatekey> <minver> <maxver> <priority> <id>
sendcheckpoint <blockhash>
sendfrom <fromaccount> <toprimecoinaddress> <amount> [minconf=1]
sendmany <fromaccount> {address:amount,...} [minconf=1] [comment]
sendrawtransaction <hex string>
sendtoaddress <primecoinaddress> <amount> [comment] [comment-to]
setaccount <primecoinaddress> <account>
setgenerate <generate> [genproclimit]
setsieveextensions <sieveextensions>
    
```

molto rischioso l'investimento in tale ambito.

Primecoin cerca di aggirare questi ostacoli producendo una prova di funzionamento che attualmente può essere estratta solamente da delle CPU e che aiuta il mondo della matematica a trovare le Catene dei Numeri Primi.

Primecoin fondamentalmente funziona quasi allo stesso modo delle altre criptovalute: i suoi blocchi includono una variabile nonce e su di essi vengono prodotti gli hash usando l'algoritmo SHA256. Comunque lo scopo della "prova di funzionamento" è più complesso: richiede che vengano trovate delle Catene di numeri primi di Cunningham del primo o secondo tipo, o una catena di numeri primi gemelli. Maggiori informazioni su ciascuna di esse può essere trovata su Wikipedia o sulla

Primecoin Paper, ma ognuna di queste catene ha un'origine, solitamente un numero molto grande, che non è un primo. Il requisito è che l'origine della catena dei primi sia un multiplo dell'hash del blocco.

Il livello di difficoltà è modificato dalla richiesta che le catene di primi siano lunghe almeno X numeri. C'è anche un'ulteriore piccola difficoltà che è collegata al numero non primo che è fuori dalla catena ma che seguirebbe l'ultimo numero della catena stessa.

Un algoritmo standard perciò per prima cosa cambia il nonce del blocco per trovare un hash che sia divisibile per un po' di numeri primi, come ad esempio 2, 3, 5, 7 e 11 (sebbene il semplice iterare attraverso questi numeri possa richiedere molto tempo) la qual cosa aumenta le probabilità di trovare una catena di primi

la cui origine è un multiplo dell'hash.

Poiché i numeri usati sono numeri estremamente grandi, che non sono facilmente supportati dalle GPU, il solo modo per estrarli, al momento, è via CPU. La performance di estrazione è misurata in numeri primi al secondo o in catene per unità di tempo.

Primecoin dà un forte incentivo per trovare algoritmi che siano migliori o più veloci nel trovare catene di primi, come pure fornisce i dati ai matematici per ottenere una migliore immagine della distribuzione di queste catene all'interno dell'insieme dei numeri naturali.

## QUANTO VALE?

Ma quanto vale una determinata criptovaluta? E' tutto innanzi agli occhi dell'osservatore, come lo è qualsiasi cosa che può essere comprata o venduta, come l'oro. Se la gente pensa che una moneta abbia valore ed è disposta a pagare per essa, allora questa moneta ha un valore.

Bitcoin è attualmente scambiata a circa 900 dollari americani per un Bitcoin, uno sbalorditivo incremento rispetto ai piccoli incrementi che il dollaro ha avuto negli ultimi tre o quattro anni. Bitcoin è altamente volatile e un investimento

molto pericoloso. Le persone che hanno guadagnato di più da esso sono quelle che hanno estratto all'inizio. Si stima che il creatore (o i creatori? - è un po' un mistero) di Bitcoin ha circa un milione di bitcoin che lo/li rende quasi un miliardario. Un'altra storia famosa racconta che un uomo che aveva comprato qualche anno prima l'equivalente di 27 USD in Bitcoin, oggi si ritrovi ad avere in bitcoin l'equivalente di un milione di USD. E una terza storia dice che un uomo, che dimenticò la chiave privata all'indirizzo dei suoi bitcoin, butto via il suo hard disk con il relativo portafoglio ivi salvato. Una brutta faccenda, dato che aveva 7.500 bitcoins (circa 7 milioni di dollari!) che ora sono andati perduti...

Ogni moneta è differente e dipende anche dal mercato in cui viene messa in vendita. Sì, perché ci sono dei mercati per le criptovalute, come ad esempio Mt. Gox (una società giapponese) e Cryptsy (una società americana). Questi luoghi di scambio quotano solo le principali criptovalute (Bitcoin, Litecoin) contro il dollaro. Quindi le altre valute vengono quotate rispetto a Bitcoin e Litecoin.

Nel momento in cui sto scrivendo queste righe, un Primecoin è quotato a 0.0047 bitcoin, che a sua volta è quotato a circa 915 USD. Così ciascun Primecoin che possiedo vale (prima della tariffa di

transazione) grosso modo 4.3 USD.

Dopo l'estrazione di ogni criptovaluta, l'estrattore ha due possibilità:

- mantenere la criptovaluta nella speranza che il suo valore per unità possa crescere (potrebbe anche crollare!)
- convertire immediatamente la criptovaluta in USD

Un'alternativa è certamente più rischiosa dell'altra, ma sembra che sia quella che venga scelta maggiormente dagli estrattori, poiché credo nelle criptovalute - questo potrebbe essere una delle ragioni per cui le monete virtuali abbiano un così alto valore.

## DOVREI ESTRARRE UNA CRIPTOVALUTA? QUALE?

L'estrazione è un'impresa relativamente senza rischi, anche se può risultare lenta in modo frustrante a seconda del Hardware posseduto. L'unico rischio che si può avere è che l'energia elettrica e la potenza di calcolo impiegate nell'estrazione possano essere state sprecate per nulla nel caso in cui il valore della criptovaluta improvvisamente dovesse precipitare. Quindi può essere "divertente" estrarre. E' solo da considerare come un hobby che ha il potenziale di poter fornire un'entrata e non una certa fonte di reddito.

Di certo non un sostituto al proprio stipendio.

Esistono online dei calcolatori di ritorno dell'investimento come Coinwarz, che indica le criptovalute che attualmente potrebbero fornire il miglior ritorno di investimento per una certa capacità hardware. Questo tende a cambiare molto a causa delle fluttuanti classifiche di conversione di Bitcoin in USD!

Ma può fornire una buona idea di cosa sia meglio estrarre, osservando quali monete risultano essere in cima alle classifiche per diversi giorni di seguito.

**Il prossimo mese Oscar parlerà di monete alternative come Litecoin, Dogecoin, ecc.**

### Fonti principali:

- il documento sui bitcoin: <http://bitcoin.org/bitcoin.pdf>
- l'eccellente, ma in rapida evoluzione, spiegazione dei Bitcoin 'sotto il cofano' (tale spiegazione segue grosso modo la stessa struttura, ma si sofferma di più su alcuni punti e di meno su altri): <http://www.imponderablethings.com/2013/07/how-bitcoin-works-under-hood.html>
- il documento sui Primecoin:

<http://primecoin.org/static/primecoin-paper.pdf>

- una spiegazione del documento: [http://www.reddit.com/r/primecoin/comments/1rp5vx/could\\_someone\\_explain\\_in\\_detail\\_the\\_algorithm/](http://www.reddit.com/r/primecoin/comments/1rp5vx/could_someone_explain_in_detail_the_algorithm/)

## CONCORSO



Vinci 500 Dogecoin (DOGE) rispondendo alla seguente domanda: **Puoi vedere la tua chiave privata andando su \_\_\_\_\_?** (**Suggerimento:** la risposta è nell'articolo)

Invia la risposta a: [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org) prima di venerdì 23 Maggio. Il vincitore verrà avvisato via email per un valido indirizzo di portafoglio Dogecoin.

**Oscar metterà in palio un altro po' della sua criptovaluta il prossimo mese.**

## CONNETTERSI AD ANDROID?

Sono un grande fan della vostra rivista: la leggo dal numero 20 o giù di lì, non ricordo bene. Nel numero dello scorso mese, ho trovato un articolo che parlava di come collegare un device iOS a una macchina Linux e sono rimasto impressionato da come siete stati dettagliati. Era un bell'articolo; sono stati spiegati i passi da fare in un modo tale che anche un novizio sarà in grado di effettuarli.

Scrivo per chiedervi un articolo simile, ma relativo alla connessione fra un dispositivo Android e Linux. Con il nuovo modo di collegamento che Google usa sui suoi sistemi operativi, mi è risultato difficile collegare alcuni dispositivi. Su Internet ho trovato un sacco di articoli che spiegano come fare, ma nessuno di questi sembra funzionare con il mio Samsung Galaxy Note 10.1. In passato l'utilizzo della modalità USB di Android era abbastanza semplice; adesso, con quella roba MTP, è dura montarla automaticamente quando si collega il dispositivo.

Sarò contento di vedere questo articolo.

**Carlos John**

*Gord dice: leggi FCM#80, pagina 40.*

## MINT KDE VS KUBUNTU

Ho usato Linux Mint Cinnamon per un po', ora ho iniziato a provare KDE, ma installandolo fra le possibili opzioni di avvio del mio Mint Cinnamon. Mi è piaciuto così tanto che nell'ultimo aggiornamento che ho fatto, ho scelto di installare l'edizione KDE di Mint. Da allora ho notato recensioni sempre più positive riguardanti KDE e la sua popolarità (è buffo che non le abbia notate quando usavo Cinnamon). Ora ho installato Kubuntu su Virtualbox e quello che vedo mi piace veramente. Ho notato che sia il sistema Kubuntu che KDE sono più recenti di Mint. Quindi la mia domanda è: quali sono le differenze chiave fra Kubuntu e Mint KDE, e avete qualche

consiglio su quale delle due utilizzare?

**Danie van der Merwe**

## COSA? NIENTE PREVISIONI?

Grazie per aver parlato di HomeBank nel numero 84.

Ho usato Quicken per tanti anni. Sfortunatamente, per quanto il prodotto sia eccellente (e lo è), la mia versione è diventata vecchia e non funziona più su Linux (e nemmeno su Windows, pur essendo un programma per Windows), e non ho intenzione di pagare una significativa tassa annuale per una nuova versione che prima costava molto meno e che probabilmente non girerà su Linux!

Ho cercato per circa un anno un degno sostituto. Ogni applicazione compatibile con Linux che ho valutato, da GnuCash a HomeBank, è carente in una caratteristica critica per la contabilità: guardare al futuro.

Unisciti a noi su:



[goo.gl/FRTMI](https://goo.gl/FRTMI)



[facebook.com/fullcirclemagazine](https://facebook.com/fullcirclemagazine)



[twitter.com/#!/fullcirclemag](https://twitter.com/#!/fullcirclemag)



[linkedin.com/company/full-circle-magazine](https://linkedin.com/company/full-circle-magazine)



[ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270)

## FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!



Senza gli input dei lettori **FullCircle** 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.

Guardate l'articolo **Scrivere per Full Circle** in questo numero per leggere le nostre linee guida di base.

Date un'occhiata alla penultima pagina (di qualsiasi numero) e avere i dettagli su dove inviare i vostri contributi.

Senza la possibilità di inserire pagamenti e introiti futuri, sia ricorrenti che singoli, e vedere quindi un grafico di come sarà l'andamento futuro sia per un unico conto che per conti combinati, usare un'applicazione di contabilità non è molto meglio di fare i conti su un foglio di carta. Va be, è più comodo di un foglio di carta, ma non meglio.

Con mia sorpresa, uno sviluppatore di un prodotto cross-platform (non ricordo quale) si è spinto fino ad affermare che questa caratteristica che guarda al futuro non è così rilevante per mantenere i propri libri contabili.

Avere una previsione del futuro è vitale per prevenire spese eccessive e per pianificare le spese importanti, dalle vacanze alla manutenzione della casa, per pagare un mutuo, fare compravendite, o avere un figlio. Ogni impresa conosce queste cose e fa queste cose. Be, ogni impresa che voglia restare a galla e crescere. E anche ogni persona che voglia tenere sotto controllo le proprie finanze e non finire a pagare dei debiti.

Non mi importa se un'applicazione è open source o chiusa, libera o proprietaria, gratis o a pagamento (ragionevolmente), ma un software di contabilità si rivela inutile per me e la mia (piccola) impresa, se oltre a mantenere i conti, non mi permette anche di pianificare il futuro,

Un servizio in cloud sarebbe ancora meglio, dato che potrei accedere ai miei libri contabili dal mio desktop Ubuntu, dal mio telefono Android, o dall'iPad di un amico. Ma anche una versione web adatta ai miei scopi non l'ho trovata.

Se qualcuno dei vostri lettori conosce un prodotto appropriato che non costi un botto, che sia abbastanza facile da usare, e che sia anche compatibile con Ubuntu oppure (preferibilmente) sia basato su web, forse potrebbe farlo sapere a voi e quindi ai vostri lettori.

Sarò felice di scrivere una recensione su qualsiasi cosa che alla fine comprerò e utilizzerò, sempre che ovviamente trovi qualcosa di adatto.

**Paddy Landau**

## PERSONALIZZARE IL DESKTOP

Sono nuovo di Ubuntu e sono stato felice di trovare Full Circle Magazine.

FCM mi ha aiutato un sacco, anche se manca ancora una cosa: non ci sono articoli che parlino delle impostazioni e delle personalizzazioni del desktop. Mi piacerebbe vedere una serie che tratti l'installazione delle icone, dei temi e dei pannelli.

Come ho detto, sono nuovo di Ubuntu, quindi sono sicuro che altri principianti troveranno questi argomenti molto interessanti.

Tutti i nuovi utenti passano delle settimane a personalizzare e ad abbellire i loro desktop.

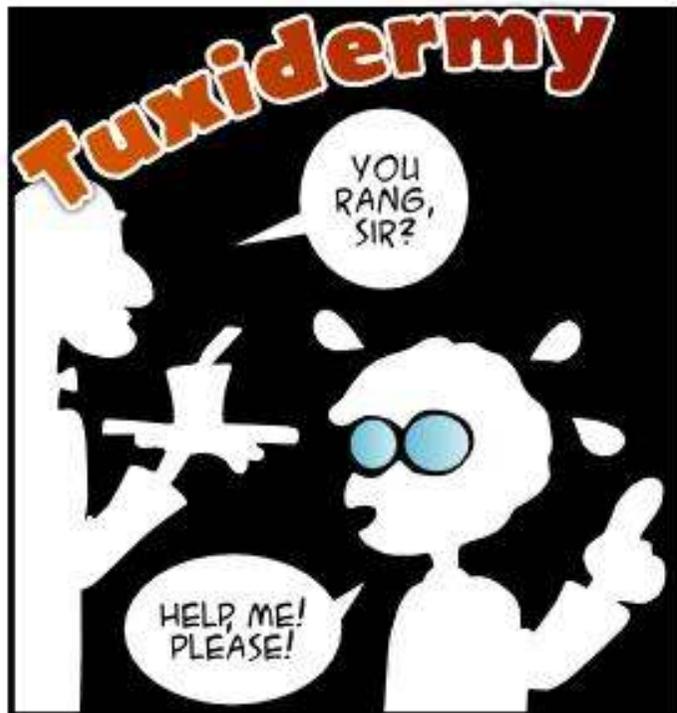
E se falliscono, torneranno al "vecchio" sistema operativo.

Personalizzare Gnome o Unity non è una cosa semplice da fare. Io uso Kubuntu, che è molto più semplice degli altri due, ma ancora

non riesco a impostarlo nel modo che vorrei.

Ci sono tanti pacchetti su KDE-look, ma è difficile trovare il modo per destreggiarsi fra i vari metodi di installazione e i diversi ambienti desktop.

**László Kiss**



Penguin, penguin  
 Burning bright  
 In the systems  
 of the night

They made no sense at all to me, those words. But when I finally found out what was the secret...





**D** Ho aggiornato un po' di software l'altro giorno, adesso il computer si avvia solo in modalità recovery e da riga di comando. Cosa dovrei fare?

**R** (Grazie a **Roy "linuxcanuck"** del gruppo Yahoo Ubuntu Linux Group) Di solito succede quando un aggiornamento è parziale.

Avvia in recovery e prova a sistemare il dpkg rotto dalla lista delle opzioni.

Dopo apri una shell root e fai:

```
sudo apt-get install -f
```

(dovrebbe bastare a sistemare un aggiornamento incompleto dai pacchetti già scaricati).

Dopo fai:

```
sudo apt-get update
```

(questo aggiunge i nuovi pacchetti che non erano stati installati prima).

Quindi:

```
sudo apt-get upgrade
```

(questo scaricherà e installerà gli aggiornamenti).

Esci e torna alla recovery e scegli update grub dalla lista, quindi riavvia.

Se ciò non dovesse funzionare prova a far partire un vecchio kernel dalle opzioni avanzate della tua distribuzione. Potrebbe avviarsi una GUI dall'aspetto davvero terribile ma utile per provare a risolvere il problema.

**D** Io ho una partizione root (/) e una partizione home (/home). Se configuro una macchina virtuale con VirtualBox, occuperanno spazio nella mia partizione di root?

**R** No, la macchina virtuale userà lo spazio della tua partizione /home.

**D** Vorrei registrare o guardare la TV digitale. Quale potrebbe essere una buona configurazione

hardware?

**R** (Grazie a **TheFu** del forum di Ubuntu) Dai un'occhiata al sintonizzatore HD Homerun. Funzionano al meglio collegati al router via cavo ethernet.

**D** Come posso trasferire file tra due macchine linux usando soltanto il cavo ethernet senza router?

**R** (Grazie a **SeijiSensei** del forum di Ubuntu) Molte schede di rete moderne usano la rilevazione automatica di quale coppia di pin utilizzare. Io proverei un cavo di rete normale per vedere se funziona. Se non funziona devi comprare un cavo incrociato.

Una volta che i computer sono connessi configura gli indirizzi IP. Su un sistema digita questo comando

```
sudo ifconfig eth0 10.1.1.1
netmask 255.255.255.0
broadcast 10.1.1.255
```

sull'altro sistema digita questo comando:

```
sudo ifconfig eth0 10.1.1.2
netmask 255.255.255.0
broadcast 10.1.1.255
```

Puoi adesso provare il comando ping per vedere se comunicano.

Per copiare file usa pure rsync, per esempio così:

```
rsync -r -a -v -e "ssh -l
satimis"
Temp_Storage/*10.1.1.2:/home/
satimis/Temp_Storage/
```

## LE NUOVE DOMANDE PIÙ POSTE DI ASKUBUNTU

\* Quali sono le alternative a Ubuntu One?

<http://goo.gl/O7ygOK>

\* Che cosa è l'opzione "Solo software libero" quando si installa Ubuntu? <http://goo.gl/cpScCm>

\* Come si fa a far funzionare "man" nei comandi e keywords della shell? <http://goo.gl/3jJ9PX>

\* Gli ISP hanno bloccato la porta 25 per via dello spam <http://goo.gl/7iBGis>



\* Un virus per Windows può infettare anche Ubuntu?

<http://goo.gl/whfscw>

\* Cos'ha che non va il mio gatto?

<http://goo.gl/RBjYPY>

\* Come trovare gli utenti attivi in Ubuntu?

<http://goo.gl/27uYhi>

\* Gli hard link sono uguali al collegamento di windows?

<http://goo.gl/HYiURR>

\* Editor di testo cifrati?

<http://goo.gl/B7R2hx>

## SUGGERIMENTI E TECNICHE

### Ottenere il più recente



Recentemente mi sono imbattuto in una guida per installare la versione attuale del kernel e dei driver Nvidia nella mia datata versione di Linux.

Di solito uso Linux Mint 13 LTS. Funziona bene, ma mi domandavo se avrei potuto notare dei miglioramenti effettuando degli aggiornamenti. Il blog evidenzia due pagine web, che si applicano a Ubuntu e Mint:

<http://www.upubuntu.com/2014/02/install-linux-kernel-31-35-in.html>

<http://www.upubuntu.com/2014/03/install-nvidia-display-driver-33421-new.html>

Normalmente non pasticchio con il mio 'sistema di produzione', ma ho deciso di procedere per questa volta.

Installare il kernel è stato facile, sebbene sono saltato dalla versione 3.2 alla 3.13. Comunque, diceva che ero in modalità Fallback dopo il riavvio. Necessitavo di installare i nuovi driver video per tornare alla normalità.

A metà della procedura, stavo eseguendo Linux dalla linea di comando! Fortunatamente, sono stato capace di avviare il mio laptop e andare alla pagina web per vedere quali comandi avrei dovuto digitare. Hanno funzionato bene e, dopo il riavvio, ogni cosa è apparsa normale.

Ha fatto qualche differenza? Sì, un po'. Recentemente ho aggiornato il mio monitor con un Dell Ultrasharp (delizioso!) e f.lux non gli regolava la luminosità e il

calore al crepuscolo, con il contrario all'alba. Dopo l'aggiornamento, ha funzionato.

I lettori da lungo tempo sanno che ho la mania per la temperatura e penso che gli aggiornamenti riducono quella della CPU e della scheda video di un paio di gradi. Non sono sicuro di ciò, ma penso che gli accumuli di polvere avevano rialzato entrambe a circa 50° C, minimo, e ora sono al di sotto.

C'è un grande effetto collaterale: Linux Mint 17, la prossima versione LTS, uscirà tra poche settimane e non avrò nessuna fretta di installarla. Potrei anche lasciare le cose come sono per un altro paio di anni.



**Gord** ha avuto una lunga carriera nell'industria dei computer, quindi si è ritirato per diversi anni. Recentemente, si è ritrovato in qualche modo "ragazzo dell'IT" presso uno studio commercialista di 15 persone nel centro di Toronto.

## Full Circle Podcast Episodio 39, Recensione Oggcamp

Puntata registrata dal vivo Domenica 20 ottobre presso l'Oggcamp nel quale i ragazzi ripercorrono la storia dell'evento nel suo quinto anniversario



I nostri ospiti:

- Les Pounder
  - Tony Hughes
  - Jon Chamberlain
  - Oliver Clark
- e Freaky Clown

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

Download



Da Curtis Patranela: [Cosa ne pensi degli aspetti di sicurezza di] PGP e della cifratura della posta nell'era del Grande Fratello e delle violazioni commesse da NSA?

MB: La cifratura è un buon metodo per evitare le intercettazioni. L'uso della crittografia aumenterà sicuramente negli anni a venire. Tuttavia c'è un aspetto negativo, per esempio la scansione, legittima, della posta elettronica (alla ricerca di virus e spam) sarà meno efficiente, in quanto nemmeno i tool di scansione non potranno "leggere" le e-mail. La fase successiva sarà lo scetticismo nei confronti della robustezza degli algoritmi di cifratura, specialmente dopo le rivelazioni relative a NSA.

Da Paul Graham: Sulla falsa riga del Virus Flam che ha "ingannato" Windows facendogli credere che fosse un Update di Microsoft: quanto è sicuro Linux da questo tipo di attacco?

MB: Flame usava un metodo ingegnoso per convincere gli utenti che l'aggiornamento fosse firmato da Microsoft. Concatenando un tipo di certificato non valido al certificato radice di Microsoft, gli aggiornamenti

sembravano realmente firmati dalla Microsoft. Se un aggressore volesse utilizzare un metodo simile sui sistemi Linux, sarebbe più produttivo attaccare il repository (o un mirror) di una distribuzione. E' sicuramente possibile, specialmente con l'aiuto di un insider. Dato che molte distribuzioni di Linux utilizzano pacchetti firmati, la probabilità di scoprire un pacchetto non valido è nonostante tutto alta. Dato che molto software è open source, è una buona cosa che in giro ci siano persone a cui piace approfondire gli aspetti di sicurezza di tali software.

Da Paddy Landau: Vorrei sapere se per un utente medio la configurazione di AppArmor è una cosa semplice, senza essere esperti di sicurezza. Ho provato a leggere il manuale, ma lo trovo troppo complicato da seguire.

MB: Come molti software nuovi, impararlo ad usare può richiedere un po' di tempo. Ma, una volta configurato, in seguito non è richiesta molta manutenzione. AppArmor è già considerato molto più user friendly della sua alternativa: SELinux. Se la sua configurazione è ancora impegnativa, allora dovresti cercare delle

configurazioni pronte all'uso. Per esempio, la ricerca di "AppArmor MySQL" fornirà dei link a pagine che spiegano quali percorsi configurare e quali permessi sono necessari.

Da Ed Eckelmeyer: Ogni volta che chiedo qualcosa relativamente alla "sicurezza", la risposta è che Linux (es. Unix) è stabile, è stato sottoposto ad anni di ricerca e pulizia da qualsiasi backdoor a disposizione dei malintenzionati. Suppongo che un'altra ragione potrebbe essere dovuta al fatto che ci sono così pochi utenti Linux (rispetto agli utenti di Windows) che per un malintenzionato non sarebbe produttivo scrivere codici malevoli. Sono cieco, ignorante, o soltanto fortunato per il fatto di non aver mai avuto problemi?

MB: Così come per Windows, ci sono dei malware anche per Linux e Mac OS. Fortunatamente, la maggior parte di questi sono concentrati su software specifici che spesso sono identificati in fretta. Se un aggressore utilizza una vulnerabilità così detta 0-day, prima o dopo qualcuno si accorgerà che il suo sistema si sta comportando in maniera anomala. Con una determinazione sufficiente, la vulnerabilità o il malware

verrà scoperto e il software bersaglio verrà corretto. Molti utenti Linux (avanzati) hanno una mentalità differente e segnaleranno le vulnerabilità scoperte. Ci sono molti ricercatori esperti di sicurezza che controllano il codice sorgente alla ricerca di debolezze, col fine di segnalarle. Un altro componente importante, che rende Linux piuttosto sicuro di default, è il tipo di installazione. Di solito viene fatta un'installazione minima, senza installare servizi non necessari. Se qualche servizio è necessario, come configurare il sistema per agire da server web, sarà l'utente a decidere di installare un pacchetto tipo Apache. Per il fatto che in giro ci siano così tante distribuzioni differenti, uno potrebbe essere fortunato nel caso venga scoperta una vulnerabilità. Per esempio, un exploit su MySQL potrebbe funzionare su un sistema dove gira Fedora, mentre lo stesso exploit potrebbe non avere alcun effetto su Ubuntu. Perché? A volte è semplicemente dovuto alle differenze di come il kernel è configurato o di come i binari sono stati compilati. Per l'aggressore, è praticamente impossibile creare l'exploit perfetto per Linux che funzioni su tutti i sistemi (32/64 bit, Intel/ARM, opzioni di sicurezza del kernel, ecc.)



# Progettazione Open Source

Compilato da Jens Reuterberg



Quando questa cosa della Community Design è iniziata alcuni mesi fa, una delle cose che personalmente mi preoccupavano era: come convergere verso un obiettivo di progettazione unificato? Quale linguaggio sarebbe evidente in tutto il lavoro di progettazione? Come trovare qualcosa che tutti potessero capire?

Uno dei metodi classici è quello di scrivere un vasto documento di progettazione ma farlo all'inizio di ciò che era stato inteso come un processo aperto mi sembrava poco simpatico, ed essendo una persona che sinceramente crede che il fallimento sia un rischio, dovrei fare in modo di essere certo che questo fallimento sia spettacolare e dovrebbe semmai aiutarmi ad avere una maestosa catastrofe.

Abbiamo dovuto rischiare. Abbiamo dovuto lasciarlo fuori per un po' dal processo che, come sa chiunque abbia lavorato in un progetto condiviso di progettazione, è ciò di cui sono fatti gli incubi dei progettisti.

Ora a questo punto, dopo undici settimane, Andrew Lake, un progettista e sviluppatore con molto talento ha

addocchiato l'obiettivo di progettazione dalle centinaia di discussioni, conversazioni e-mail e chat, e ha cercato di progettare un foglio di riferimento. Ma all'inizio questo semplicemente non c'era.

Per complicare ulteriormente gli argomenti abbiamo dovuto parlare di "Vision". Le "Visioni" tendono a essere lasche, piene di autoreferenze ossessive e (nel mondo del lavoro) tendono a essere mescolate con menzogne complete su ciò che l'azienda presenta.

Ma esse esistono, se ci dovesse essere una qualche forma di obiettivo visuale, sono necessarie. Come tale, il primo progetto di cui mi sono fatto carico è stato quello di definire un qualche tipo di visione. Qualcosa che fosse abbastanza lasca, ma abbastanza concreta per lavorare come base per i futuri obiettivi di progettazione senza essere costringitiva per il processo creativo.

La domanda principale a cui rispondere era: quali sono, in questo caso, i punti per cui si riesce a vendere il design di KDE e Plasma? Questo è uno di quei settori di cui preferisco non parlare perché è intrinsecamente antipatico per gli sviluppatori e designer. Esso esige che

si guardi non solo a ciò che effettivamente è - un pezzo a pieno titolo, ben fatto e piuttosto intelligente di progettazione - ma quello che la gente pensa che sia. "Gonfio", "irritante", "non molto ben progettato" e "centrato sullo sviluppo", sono alcune delle risposte che ho raccolto durante una seduta con un blocco note, attraversando commenti sul blog e post sui forum.

Così ho semplicemente preso in considerazione l'aspetto "techy" e pensato a che tipo di visione potrebbe essere fatta a partire da questo? Quali sono gli aspetti positivi della parola "techy"? Quale è la sensazione che si potrebbe ottenere da esso?

Essendo il nerd che sono, ho pensato "fantascientifico" ovviamente. Ma non solo un fucile laser fantascientifico e futuristico ma un genere umano positivo di fantascienza. Pulita senza essere sterile. Brillante senza essere accecante. Speranzosa.

La fantascienza del 1960. Quando l'avventura e la tecnologia ci conducevano per un domani più luminoso migliore e la tecnologia non era una minaccia. Mi sono ricordato la citazione

dal libro "Invisible Monster" di Chuck Paluhniuk, quando i protagonisti (o antagonisti a seconda di come si vede) devono salire fino alla cima dello Space Needle, uno dei resti della fiera mondiale di Seattle di Tomorrowland e gettare le cartoline dalla cima. Cartoline dal futuro al presente. Uno di loro scrive: "Quando il futuro smette di essere una promessa e diventa una minaccia".

Questo era! Qualcosa che si concentri esclusivamente sulla tecnologia, ma anche sul piano umano come nel 1960. Una visione del futuro, ma come se fosse stato scritto da persone negli anni '60.

La cosa sembrava prendere piede ma quello che è stato più interessante è quello che è successo dopo. Persone hanno aggiunto idee, hanno preso ispirazione, creato e fatto altre cose.

Stavano giocando, piegando e divertendosi con la visione. Facendola propria.

Ora, devo rivedere questa visione. Sono fiducioso che piegandola, flettendola e provando i suoi limiti, riusciremo a renderla finalmente nostra.



**S**e vi siete divertiti a giocare a Portal, allora vi avrete grandi aspettative dal suo sequel Portal 2 (beta). Valve Corporation originariamente ha rilasciato Portal 2 nell'Aprile del 2011 per Microsoft Windows, Mac OS X, Playstation 3 e Xbox 360.

Più tardi in Marzo 2014, Valve ha rilasciato Portal 2 come beta per Ubuntu Linux, così finalmente potrete mettere giù il primo e dedicarvi al sequel. Portal 2 è un puzzle-platform, soprattutto in prima persona con meccanismi di gioco simili all'originale "Portal". Tuttavia, cominciando questo sequel, Portal 2 (beta) introduce alcuni nuovi elementi di gameplay degni del vostro tempo. Una particolare nuova aggiunta che ha catturato i miei occhi furono le missioni co-op. Ma non finisce qui; leggendo cosa altro Valve aveva in serbo per noi per questo eccezionale gioco ben progettato.

Molto similmente a Portal, in Portal 2 il vostro obiettivo è risolvere puzzles con un punto di vista in prima persona. Si comincia

ogni livello in un laboratorio per test e in qualche modo dovete trovare una strada per uscire dalla stanza con l'aiuto della vostra pistola spara portali. Il nucleo principale del gioco è difficile da descrivere a causa della sua astrattezza, ma, in soldoni, siete equipaggiati con una pistola che crea portali blu attraverso i quali potete teletrasportarvi in un altro luogo. Passando attraverso il portale blu e uscire da qualche parte attraverso quello arancione. Eventualmente, potete acquisire la pistola per creare portali arancioni e poter sparare sia portali blu che arancioni. La difficoltà dei puzzle delle stanze cresce

esponenzialmente mentre si avanza nei livelli. Questa è la fine delle somiglianze tra Portal e Portal 2 (beta) in quanto il resto riguardante Portal 2 (beta) è una nuova idea non presente nel gioco originale. Potete leggere Full Circle Magazine 78 per una recensione completa del gioco originale Portal.

Come ho menzionato prima, in Portal 2 (beta) hai l'opzione di giocare online in giochi co-op nei quali voi ed un altro giocatore dovrete lavorare insieme per trovare un modo per uscire dalla stanza di test. Dovrete comunicare con l'altra persona e voi due

DOVETE lavorare insieme per risolvere i puzzles. Se l'altra persona non ha mai giocato prima a Portal, sarà parecchio frustrante giocare perchè non sarà in grado di procedere autonomamente: o entrambi escono dal livello o nessuno dei due avanzerà. Questo è il vero significato di co-op; due giocatori devono cooperare in moda da risolvere i puzzles e procedere al livello successivo.

Come adoro la parte di co-op del gioco, il vero punto di forza per me era la dipendenza dai puzzles creati dagli utenti. Molti utenti hanno trovato l'esperienza più affascinante "Perpetual Testing Initiative". Potete creare la vostra camera di test personale e condividerla con il mondo, o potete scaricare quella di qualcun altro da provare e superare. Per maggiori info sulla camera "Perpetual Testing Initiative" visitate: <http://steamcommunity.com/workshop/browse/?appid=620>

Un interessante aspetto di Portal 2 che non molte persone conosceranno è il programma di



Valve "Insegnare coi portali" implementato per gli insegnanti per l'insegnamento di matematica, scienze, e, più nello specifico, fisica. Gli insegnanti che sono interessati a questo programma possono qualificarsi per l'ottenimento del "Portal 2 Puzzle Maker". Se desiderate saperne circa questo emozionante programma, visitate: <http://www.teachwithportals.com/>

## GIOCARE CON I PORTALI

Per giocare a Portal 2 dovrete possedere un account Steam valido e dovrete avere il motore grafico Steam installato. Se avete entrambe queste cose, potete giocare a Portal 2 per il corrente prezzo di \$19.99. Se non avete un account Steam o il suo motore grafico, il modo più semplice per giocare a Portal 2 è di recarsi nella web-page nel sito di Steam e cliccare su "Aggiungi al carrello"; ciò assicurerà tutto il necessario di cui avrete bisogno per giocare.

Quando provai per la prima volta con Ubuntu 12.04.4, sono incappato in alcuni problemi minori. Il gioco era installato e mostrato nella mia libreria giochi su Steam, fin qui tutto bene. Poi,

quando provai a giocarci, per qualche ragione non volle partire. Dovetti uscire, riavviare Steam e al quarto click sul launcher di Portal 2 (beta) in Steam finalmente partì. Dopo questo singhiozzo iniziale, non ci son stati altri problemi nel far partire il gioco da allora. L'unica cosa di cui posso lamentarmi è il mancato supporto ai miei controllers anche se supposto si possa giocare con essi. Ero abituato a giocare all'originale Portal con mouse e tastiera, per cui non sentii gran bisogno del controller, ma penso sarebbe stato fantastico se fosse stato supportato. Questo è il link ufficiale a Portal 2 su Steam: <http://store.steampowered.com/app/620>

Sfortunatamente non ci sono requisiti minimi di sistema per Linux nella pagina di Portal 2; sono scritti

solo per Mac e Windows

Quindi, basandoci sui requisiti minimi di entrambi questi ultimi sistemi, possiamo concludere con sicurezza che i requisiti siano:  
**OS:** Ubuntu 12.04 LTS o più recente  
**Processore:** Intel Core Duo Processor (2GHz o superiore) / AMD 64X2 (o maggiori)  
**Memoria:** 2GB  
**Spazio su Hard Disk:** Almeno 7.6 GB di spazio  
**Video:** ATI Radeon 2400 o superiore / NVIDIA 8600M o superiore / Intel HD Graphics 3000

## CONCLUSIONI

Vorrei dare a Portal 2 (beta) la votazione perfetta, tuttavia, quando ho registrato i Pro e i Contro, ho dovuto riconsiderarli e togliere una stella. Principalmente, e mi auguro non sia un problema

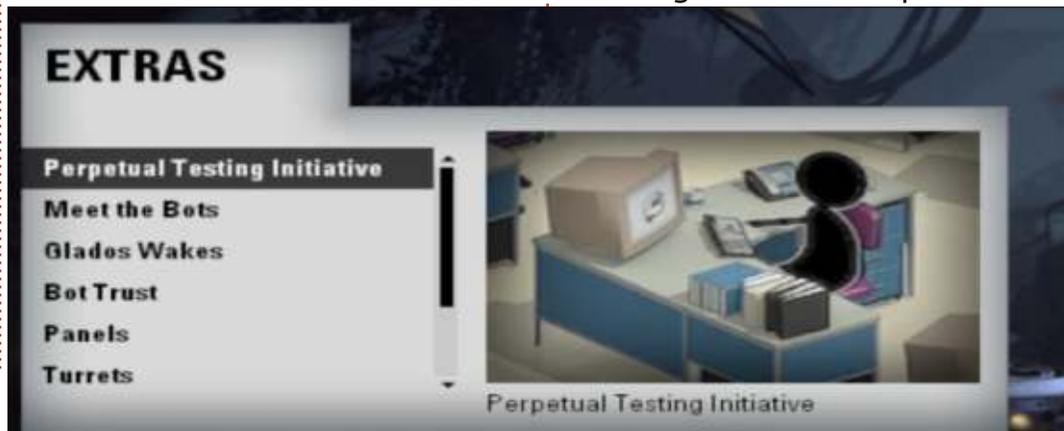
rilevante, il fatto che Portal 2 sia ancora in beta contribuisca al non ottenere un punteggio pieno.

### PRO:

- molto divertente
- facile da giocare
- adatto a una vasta audience
- è tutto ciò che era Portal a suo tempo, ma nuovo e migliore
- aggiunta della Co-op
- possibilità di giocare le mappe create dagli utenti o crearne di proprie

### CONTRO:

- è ancora una beta quindi aspettatevi qualche glitches
- dovrete urlare una volta o due prima di riuscire a farlo partire in quanto ancora beta
- promette un pieno supporto al controller, ma nessuno dei miei controllers funziona (un Razer Onza e un MadCatz) sperando si risolva al fine della beta
- nessun requisito minimo di sistema specificato su Steam





Il gioco può sembrare semplice e dedicato ai bambini, ma quando andrete a scavare in profondità vi mostrerà la sua reale difficoltà ed è una gioia per gli occhi.

Il gioco è pieno di colori brillanti e simpatici personaggi - dai simpatici uccellini alle rane che eruttano bolle - e ciò se da un lato dà al gioco un maggiore appeal, dimostra velocemente che non si tratta di un gioco facile.

Voi sarete il piccolo e simpatico uccello giallo che si appresta a salvare il mondo da una misteriosa melma nera, e per capire che cosa sta succedendo dovrete risolvere enigmi e farvi strada verso il centro dell'isola.

Ho notato che il gioco all'inizio vi aiuta con enigmi semplici per farvi prendere mano con i controlli, ma non crediate che l'intero gioco sia così perché ciò vi attirerebbe ingannevolmente in un malriposto senso di sicurezza.

Una delle cose che mi sono piaciute del gioco è che non ci sono istruzioni e consigli durante il gioco

come invece capita oggi in molti giochi: ci siete solo voi e il gioco - con la strana trappola. Dovrete fare uso delle due uniche abilità che avrete e cioè saltare sul posto e fischiare. Questo può sembrare strano, ma queste due abilità sono state integrate molto bene ed utilizzano l'ambiente ed i suoi abitanti per superare gli ostacoli lungo il cammino.

Toki Tori 2 + ha davvero una buona varietà di ambienti da esplorare - da ambienti soleggiati a più scuri e duri, così che non rimarrete bloccati con lo stesso paesaggio per troppo a lungo, mantenendo il gioco

interessante usando i diversi meccanismi. E' proprio il divertimento del gioco ciò che lo porta avanti, cercare di capire qual'è la prossima cosa da fare piuttosto che vedersi dare tutti i passaggi da fare. Il gioco dimostra la sua difficoltà quando si ha l'istinto di imprecare nei confronti dello schermo, e contemporaneamente ridere; è un giochino piuttosto intelligente.

Il mondo è grande e vi permette di prendere tutti i tipi di percorsi diversi. Potete scegliere di rimanere sul sentiero che state percorrendo o di esplorare complicati enigmi. Una

brillante aggiunta è che ci sono un gran numero di cose davvero impressionanti nascoste, e, se andaste semplicemente dall'inizio alla fine senza esplorare, non vi accordereste mai della loro presenza. Trovare tutto quello che il gioco ha da offrire richiederà un notevole numero di tentativi e molte ore di divertimento. Ci vorranno probabilmente dalle 15 a 20 ore.

Per quanto riguarda i difetti, non ho trovato molto. A volte il gioco si fermava per una frazione di secondo, ma senza interrompere l'esperienza. Ho anche avuto un momento in cui la musica del livello ha smesso di suonare, ma ho riavviato il livello e tutto è tornato alla normalità.

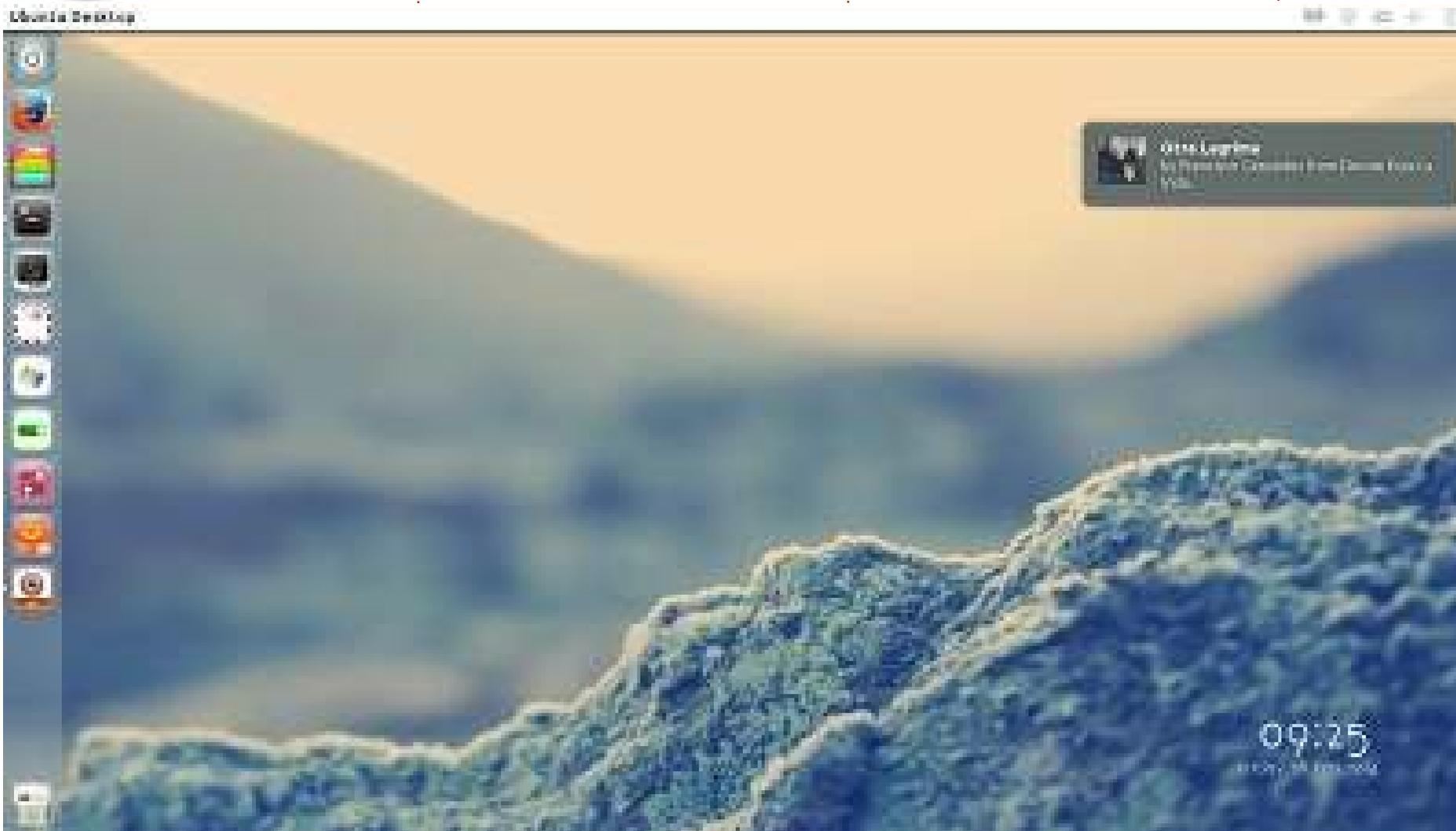
Toki Tori 2 + è un videogioco platform davvero divertente ma è divertente anche come sfida. Non lasciatevi ingannare dall'aspetto: vi farà pensare ed esplorare. Consiglio fortemente questo gioco: se avete la possibilità, date al gioco una chance e lo amerete.





# 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](mailto:misc@fullcirclemagazine.org) includendo una breve descrizione del vostro desktop, le caratteristiche del PC e qualsiasi altra curiosità sulla vostra configurazione.



Ubuntu 13.10

Tema GTK: Numix-White

Tema icone: Square

Font Conky: Bovenocf-Light  
(<http://openfontlibrary.org/en>)

Sfondo:

<http://greentoadmx.deviantart.com/art/Stay-387499601>

Acer Aspire TimeLine

Intel Core 2 Duo

4 GB Ram

HDD 500

**Luis R. Caballero**



Fedora, Mandriva, Mageia, Archos, Xandros, Slax, SLITAZ, Knoppix, Puppy, ecc. Il mio portatile eee PC ne ha sofferto... C'è sempre una distribuzione Linux installata sopra. Dal 2009 mi sono avvicinato a "Full Circle". Nel 2009 mi è stata anche spedita il mio CD LIVE personale da Canonical! Ho utilizzato anche "WUBI" sul mio PC basato su Windows. Dall'inizio del 2011 ho utilizzato maggiormente Ubuntu sul mio PC con alcuni periodi di doppio avvio con Windows 7. Non ho accolto del tutto bene "Unity" su Ubuntu, ma adesso, penso di essermi abituato.

**Kostas Lepeniotis**

Sto usando un sistema con:

- SO: Ubuntu 13.10
- CPU: AMD Athlon II X3 435 Processore (64 bit) @ 2913 MHz (triplo-core)
- MEMORIA: 1 x 2048 MB (DDR2 PC2-8500) @1066 MHz
- ARCHIVIAZIONE: 2 Hard Disk: a) 1 x

- 160 GB, b) 1 x 1 TB
- GRAFICA: NVIDIA GeForce 8200 (integrata)
- SCHERMO: 22" Wide TFT LCD

Nel 2006, mi sono avvicinato ad Ubuntu 6.06 usando solo un CD LIVE. Ho aspettato fino ad inizio 2008 per

installare Ubuntu sul mio sistema (doppio avvio di Windows Vista e Ubuntu 8.04). Nel 2009 ho cominciato a testare diverse distribuzioni su un portatile eeePC che avevo acquistato. Per es. Ubuntu, Ubuntu Netbook Remix, Easy Peasy, Kubuntu, Xubuntu, Mint, openSUSE, Debian,



Ciao, sono un fan accanito di Ubuntu dal Kenya, lo amo veramente tanto!  
Per il mio desktop ho installato:  
Docky

Conky  
Tema Macubuntu per i bordi delle finestre  
Tema delle icone Awoken  
Compiz è stato impostato per

mostrare il colore blu intorno ai bordi delle finestre  
Specifiche del sistema:  
Portatile Toshiba P755  
Core i5, Ram 6GB

Doppio avvio con Windows 7 (usato raramente) e Ubuntu 13.10  
**Richard Munyao**



# 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](mailto: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](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)  
**Recensioni** hardware/software a: [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)  
**Domande** per D&R devono andare a: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)  
Screenshot di **desktop** devono essere inviate a: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)  
... oppure puoi visitare il nostro **forum** via: [fullcirclemagazine.org](http://fullcirclemagazine.org)



## FCM #85

### Scadenza:

Domenica 11 Mag. 2014

### Rilascio:

Venerdì 30 Mag. 2014



## Full Circle Team



**Editor** - Ronnie Tucker

[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Webmaster** - Rob Kerfia

[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Podcast** - Les Pounder & Co.

[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto: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](mailto:mobile@fullcirclemagazine.org)



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



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



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



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



# IL GRUPPO FCM ITALIANO



## ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

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

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

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

**Oggi partecipare è ancora più facile!**

**Coordinatori del gruppo:** Fabrizio Nicastro - Mattia Rizzolo

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

**Traduttori:**

Alessandro Cecchin  
Alessio Ciregia  
Diego Prioretti  
Fabrizio Nicastro  
Francesco Cargiuli  
Francesco Costa  
Giuseppe D'Andrea  
Irene Bontà  
Marco Letizia  
Paolo Defraia  
vinniec

**Revisori:**

Antonio Allegretti  
Diego Prioretti  
Fabrizio Nicastro  
Mattia Rizzolo  
Paolo Foletto  
Roald De Tino

**Impaginatori:**

Fabrizio Nicastro  
Francesco Costa  
Paolo Garbin

**Edizione eBook:**

Alessandro Cecchin  
Diego Prioretti

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>.