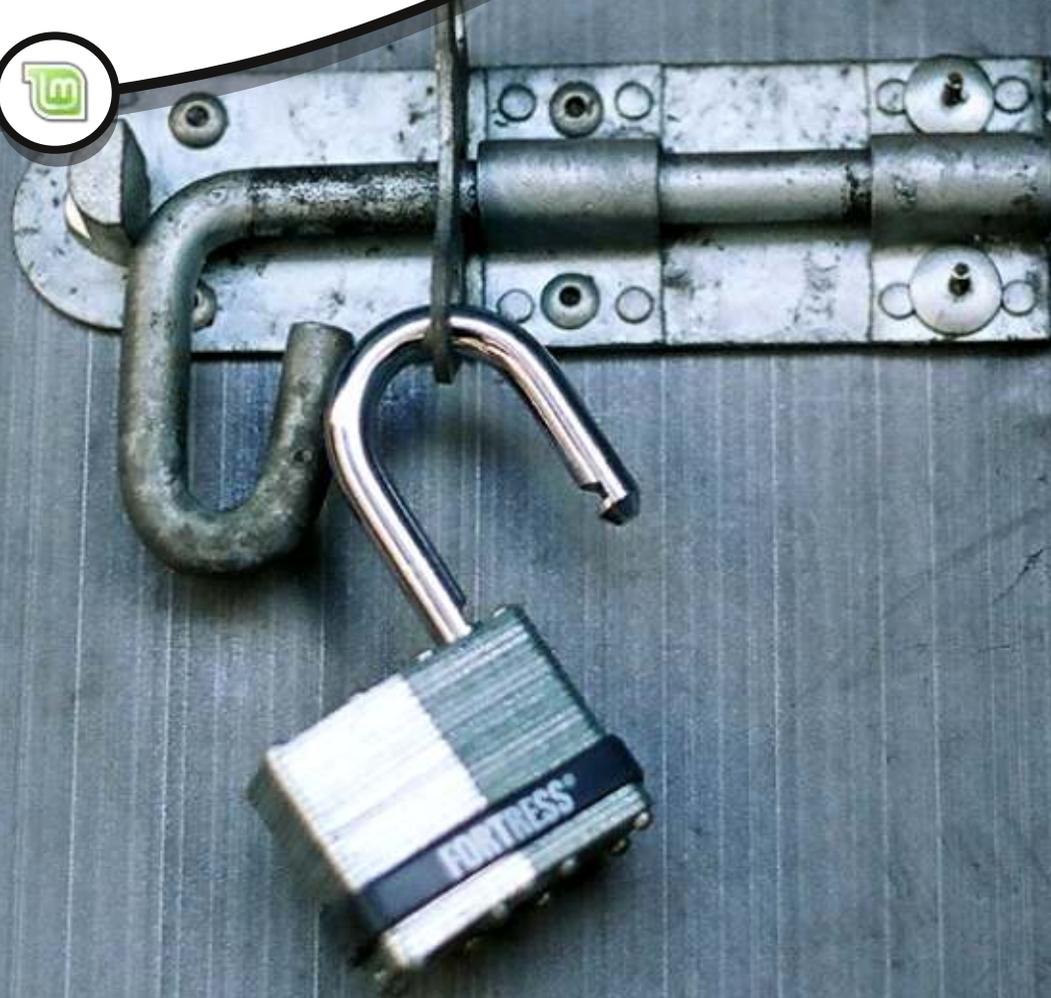




Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

NUMERO 86 - Giugno 2014



HEARTBLEED e TRUECRYPT COSA STA SUCCEDENDO?

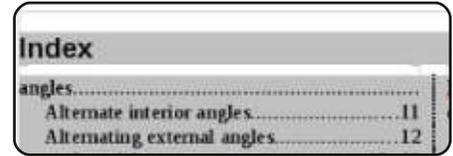
Full Circle Magazine non è affiliato né sostenuto da Canonical Ltd.



HowTo



Python p.10



LibreOffice p.17



GRUB2 e Multibooting p.21



Blender p.23



Inkscape p.25

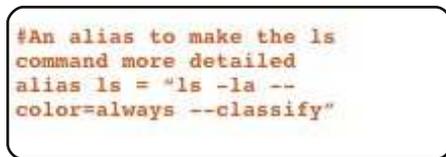


Grafica

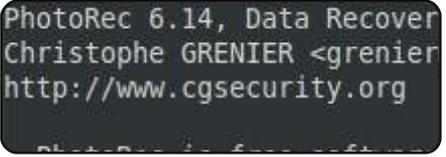


Full Circle

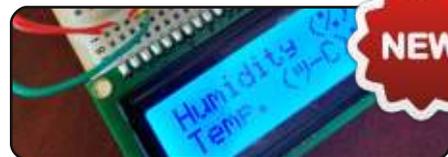
LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU



Comanda & Conquista p.06



Linux Labs p.32



Arduino p.28



Recensione: Ubuntu 14.04 p.36



Lettere p.40



Tuxidermy p.42



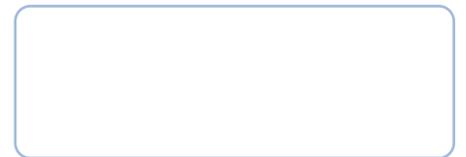
Sicurezza p.45



Progettazione Open Source p.47



Notizie Linux p.04



Moneta virtuale p.39



D&R p.43



Giochi Ubuntu p.49



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



BENVENUTI A UN ALTRO NUMERO DI FULL CIRCLE.

Anche questo mese abbiamo articoli da tutto esaurito. Ci sono Python, LibreOffice e la seconda parte delle serie sul menù di boot GRUB e sul multibooting. Abbiamo inoltre Inkscape e Blender e, come potete vedere dalla copertina, un report speciale su Heartbleed/TrueCrypt di Kevin O'Brien (con il contributo di Michael Kennedy). La questione di TrueCrypt sembra essere sicuramente molto controversa, ai limiti della cospirazione. I miei esperimenti con Arduino continuano con l'aggiunta di un sensore di umidità allo schermo LCD. Si tratta del termometro più semplice di sempre! Ho anche scritto un breve pezzo di Linux Labs (Charles è in vacanza). Per la precisione è di diversi mesi fa e successivo a un crash di cui è meglio non parlare. L'ho fatto principalmente motivato da una curiosità morbosa, ma è stato interessante verificare quali file ho potuto recuperare dopo aver partizionato e reinstallato Mint per ben due volte.

Sfortunatamente, questo mese dobbiamo salutare David Rhys (Giochi Ubuntu) e Copil (Chiedi al Nuovo Arrivato) che si stanno spostando verso nuovi orizzonti. Gli faccio i miei migliori auguri. E' stato un piacere lavorare con loro. Se siete in grado di scrivere qualcosa per FCM ogni mese, sentitevi liberi di mandarmi una mail con un paio di righe per spiegarmi su cosa vi piacerebbe scrivere. Rifletteteci bene però e pensate ad almeno dieci o dodici argomenti. In questo modo non vi ritroverete a scrivere due articoli per poi rimanere senza materiale.

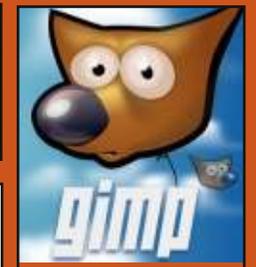
Con i migliori saluti, e restate in contatto!

Ronnie

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>



Download

STEAM RAGGIUNGE IL RAGGUARDEVOLE TRAGUARDO DI 500 GIOCHI

Ci sono ormai 500 giochi compatibili con Linux su Steam: un numero davvero grande per chiunque. Nessuno potrà più dire: "ma per Linux non ci sono giochi". Purtroppo, quegli stessi continueranno a dire che Linux ha pochissimi giochi da tripla A, il che è vero; ma, ovviamente, a questo si porrà rimedio gradualmente.

Se gli Steam Machines/SteamOS avranno successo, dovremmo vedere questo numero crescere anche più rapidamente.

Fonte:
<http://www.gamingonlinux.com/articles/steam-hits-the-big-500-for-linux-games.3849>

Inviato da: **Liamdawe**

IL MOTORE DI GIOCHI WEBGL PLAYCANVAS 3D È ORA OPEN SOURCE

PlayCanvas è il "motore per giochi WebGL più facile da usare del mondo". È gratis, open source e affiancato da strumenti per sviluppatori "stupefacenti". Beh, una cosa davvero interessante!

Ci hanno lavorato per gli ultimi tre anni ed ora è disponibile con la licenza MIT, perciò potete praticamente farci tutto quello che volete.

Ora, è solo questione di fare in modo che gli sviluppatori di browser rendano meno problematica l'esperienza di giocare attraverso un browser, e il Sistema Operativo che utilizzate diventerà decisamente meno rilevante.

Fonte:
<http://www.gamingonlinux.com/articles/playcanvas-3d-webgl-game-engine-now-open-source.3843>

Inviato da: **Liamdawe**

LA VERSIONE MATE DI UBUNTU POTREBBE ARRIVARE PRESTO, E I PROTOTIPI HANNO GIÀ UN ASPETTO FANTASTICO

Sin da quando è stato introdotto Unity, alcuni utenti Ubuntu hanno continuato a struggersi per GNOME 2, l'ambiente desktop in uso fino all'arrivo di Ubuntu 11.04. Gnome 2 aveva molti fans, e una parte della comunità Linux spera ancora che i bei tempi possano tornare.

Martin Wimpress, un membro del team di MATE Desktop, si è preso l'impegno di realizzare un prototipo di Ubuntu che comprendesse MATE, che ricorda moltissimo il vecchio stile utilizzato da Canonical fino al 2011.

Si tratta solamente di un lavoro preliminare ed è più un esperimento che altro, ma lo sviluppatore è stato aiutato da Alan Pope di Canonical. Il quale ha lasciato un messaggio in cui diceva che qualcosa di interessante potrebbe venir fuori da questa

esperienza: "qualcosa bolle in pentola ed ha un profumo delizioso. Grazie ad Alan Pope per l'aiuto".

Fonte:
<http://news.softpedia.com/news/Ubuntu-MATE-Flavor-Could-Arrive-Soon-445509.shtml>

Inviato da: **Silviu Stahie**

IL KERNEL LINUX 3.10.41 LTS È DISPONIBILE PER IL DOWNLOAD

La più recente versione di questo ramo del kernel Linux stabile, la 3.10.41, è stata annunciata da Greg Kroah-Hartman ed arriva con un bel po' di novità e soluzioni.

Il numero di cambiamenti e miglioramenti per questo ramo del kernel Linux è piuttosto ampio e gli sviluppatori hanno aggiunto numerosi driver ed altre migliorie. Questo sarà un rilascio LTS (cioè con supporto a lungo termine) ed è

probabile che sarà quindi aggiornato per lungo tempo.

Se state usando una delle versioni rilasciate prima di oggi nel ramo 3.10.x del kernel Linux, vi raccomandiamo di fare l'aggiornamento alla versione corrente.

Fonte:
<http://news.softpedia.com/news/Linux-Kernel-3-10-41-LTS-Is-Available-for-Download-445652.shtml>

Inviato da: **Silviu Stahie**

LIBREOFFICE 4.3 BETA 2 È ORA DISPONIBILE PER IL TESTING

Gli sviluppatori della Document Foundation hanno rilasciato un nuovo build-in nel ramo LibreOffice 4.3 Beta, portando addirittura più novità rispetto all'ultimo update nella serie. Sembra che la 4.3 sarà piuttosto interessante, ma ci vorrà un po' prima che venga rilasciata.

Alcune soluzioni, a quanto risulta dal registro delle modifiche, sono: è stato sistemato margine superiore

della tabella mobile multi-pagina per l'importazione WW8, l'errata posizione del testo in una lista raggruppata è stata corretta, la formattazione dirette della numerazione in .DOCX è ora gestita correttamente, e numerose altre soluzioni sono state implementate.

Ricordate che questa è una versione di sviluppo e NON deve essere installata su macchine per la produzione. E' stata realizzata per il solo scopo di essere testata.

Fonte:
<http://news.softpedia.com/news/LibreOffice-4-3-Beta-2-Is-Now-Available-for-Testing-445664.shtml>

inviato da: **Silviu Stahie**

LINUX MINT 17 CON DESKTOP CINNAMON RIMANE FOCALIZZATO SULLA SEMPLICITÀ DI UTILIZZO

Linux Mint è una delle distro Linux per desktop più popolari in uso oggi, in larga parte grazie al suo obiettivo principale di migliorare l'esperienza desktop per gli utenti. si tratta di un

obiettivo che è stato prefissato per Linux Mint sin dal primo giorno. Quando Clement Lefebvre sviluppò Linux Mint nel 2006, lo fece con il fine di creare una versione desktop di Linux user-friendly. Linux Mint è basato su Ubuntu Linux, con l'aggiunta di nuovi desktop, settaggi ed elementi di configurazione. La versione più recente di Linux Mint, versione 17 (nome in codice Qiana), è basata sulla recente release di Ubuntu 14.04 "Trusty Tahr", che fa parte di quelle che vengono chiamate rilasci

con supporto a lungo termine (LTS).

Fonte:
<http://www.eweek.com/enterprise-apps/slideshows/linux-mint-17-with-cinnamon-desktop-keeps-focus-on-ease-of-use.html>

Inviato da: **Peter Odigie**





COMANDA & CONQUISTA server Git e gestione branch

Scritto da Lucas Westermann

L'ultimo mese abbiamo coperto una serie di esempi di utilizzo di Git in combinazione con Github. Per quanto riguarda questo articolo, ho chiesto se ci fosse interesse sul come creare/ospitare il proprio git repository host. E a quanto pare... esso c'è. E pertanto dedicheremo l'articolo di questo mese alla creazione e all'hosting del proprio repository git, come anche discuteremo su come gestire branch specifici (e.s. clonare un singolo branch da un repository, fare il merge di branch, crearne uno nuovo...).

SERVER GIT

Il modo più semplice di configurare git su di un server sarebbe quello d'installarlo sopra e di configurarvi SSH. Dato che questo è il metodo che ho usato, sarà quello su cui ci concentreremo questo mese. Darò per scontato che si abbia già un server SSH funzionante installato sulla macchina remota. Se invece si preferisce provare tutto su una macchina locale e copiare i repository da e su di essa, si può semplicemente usare il normale formato per il

percorso dei file, al posto di quello SSH.

CREARE UN NUOVO REPOSITORY

Supponendo che la macchina sia un host remoto, ci sarà il bisogno di fare SSH su di essa (si può pensare di utilizzare lo stesso utente anche per git). Ottenuto questo, si potrà creare il repository con il seguente comando:

```
git --bare init <cartella>.git
```

Se la cartella non esiste verrà creata. Raccomando di tenere il server ordinato, posizionando tutti i repository git all'interno di una sottocartella nella home dell'utente. Qualcosa come /home/utentegit/repo-git/. Per quanto riguarda il comando: l'opzione --bare dice a git d'inizializzare il repository senza una cartella .git separata. Sembra che per i repository condivisi (quelli dove più gente fa clone/push/pull/fetch) la pratica comune sia quella di usare la tipologia bare. Se state creando questo repository in locale e pianificate di accedere alla cartella da un'altra

macchina solo occasionalmente, potreste fare a meno dell'opzione --bare. In ogni caso non dovreste incorrere comunque in alcun problema.

AGGIUNGERE FILE AL REPOSITORY

Di default niente verrà aggiunto al repository, sia che lo si inizializzi in una cartella vuota o contenente dei file. Avrete bisogno di eseguire:

```
git add .
```

In modo tale che qualsiasi cosa sia aggiunta. Dopo l'aggiunta è anche necessario fare un commit dei cambiamenti con:

```
git commit -m "Messaggio"
```

Sostituite "Messaggio" con l'appropriato messaggio di commit. In alternativa si può fare queste due cose contemporaneamente attraverso:

```
git commit -a -m "Messaggio"
```

L'opzione -a dice a git di

aggiungere tutto ciò che è presente nella directory e farne un commit. A tal proposito, se si volesse aggiungere solo alcuni file, si dovrebbe o creare un .gitignore oppure aggiungere i file separatamente con git add. Ora che il repository è stato creato e ha del contenuto, è arrivato il momento di clonarlo in una nuova macchina.

CLONARE UN REPOSITORY GIT TRAMITE SSH

Presupposizioni:

- Si sta usando la porta ssh più comune (22)
- Il proprio nome utente è utentegit
- Il dominio del server è git.esempio.com
- Il path è /home/utentegit/repo-git/
- Il repository stesso si chiama cc-esempio.git

Basandosi su questi presupposti, il comando clone di git dovrebbe presentarsi in questo modo:

```
git clone  
ssh://utentegit@git.esempio.com:22/home/utentegit/repo-  
git/cc-esempio.git
```

Se si è creato il repository senza il suffisso .git (o lo si è fatto in un'altra directory preesistente), si dovrà semplicemente adattare il path di conseguenza (ad esempio si leggerà solo "cc-esempio" alla fine).

Assumendo che non si sia configurato SSH per usare i keyfile, verrà chiesto di accettare il fingerprint e d'inserire la propria password.

Il formato SSH per git è il seguente:

```
ssh://<utente>@<host>:[porta]<path assoluto>
```

Rimpiazzate <utente> con l'attuale nome utente di SSH, <host> con l'IP/Dominio/Hostname del server in questione, [porta] con la porta che si sta utilizzando (potete lasciare questo campo vuoto per usare la porta predefinita 22) e il <path assoluto> deve essere sempre assoluto - cioè che si deve specificare partendo dalla root del filesystem:

- Corretto: /home/utentegit/repo-git/cc-esempio.git
- Sbagliato: ~/repo-git/cc-esempio.git, repo-git/cc-esempio.git, ecc. ecc.

Se si sta usando la porta standard, è possibile abbreviare un po' la forma scrivendo in questo modo:

```
git clone  
<utente>@<host>:<path  
assoluto>
```

Tuttavia, non dovrebbe essere troppo dispendioso usare la forma completa, che potrebbe anche ridurre le possibilità di sbagliare quando si usa una porta non standard. Una volta clonato il repository, si può fare un git add, git commit, e quindi (per poter sincronizzare i cambiamenti) usare git push. Il formato di questi comandi (come nel mese precedente) è:

```
git push <target-remoto>  
<branch>
```

Tipicamente il <target-remoto> sarà considerato l'origin e il <branch> sarà considerato il master. Quindi un tipico comando potrebbe essere:

```
git push origin master
```

Se si incorre in un errore (come quello di non aver definito l'origin remoto), si dovrà aggiungere il target al proprio repository. Per farlo bisogna andare nella directory radice del repository e quindi dare:

```
git remote add origin  
ssh://utentegit@git.esempio.com:22/home/utentegit/repo-  
git/cc-esempio.git
```

Questo definirà un target remoto

chiamato origin nel repository usando l'URL fornitogli. Solitamente questo non è necessario (nei miei test non ho mai dovuto farlo). Si può anche usare questo comando per definire target remoti multipli, nel caso abbiate più server di backup; anche se ciò potrebbe facilmente finire per diventare molto complesso.

BRANCH

Il lettore che mi ha contattato ha anche espresso il desiderio di avere alcune informazioni sulla creazione, merge e clone di specifici branch sul repository. Chiunque pianifichi d'iniziare a sviluppare seriamente con git, vorrà conoscere il funzionamento dei branch per poter mantenere separati gli snapshot dalla versione stabile.

CREARE UN NUOVO BRANCH

Assicurarsi che la directory corrente (pwd) sia quella del proprio repository, e quindi eseguire il seguente comando:

```
git checkout -b <branch>
```

Questo creerà un nuovo branch chiamato <branch>. Questa è in pratica la versione concisa dei

seguenti due comandi:

```
git branch <branch>  
git checkout <branch>
```

Come potete vedere la versione concisa è meno ripetitiva. Questi due passi sono richiesti solo se si sta creando nuovi branch, per spostarsi fra di essi basta semplicemente scrivere:

```
git checkout <branch>
```

Dopo che si è selezionato il branch sulla quale si vuole operare, continuare a lavorare come si farebbe normalmente (modificare file, aggiungerli e farne un commit). Tuttavia, c'è un importante cambiamento sulla parte del push:

```
git push origin <branch>
```

Per fare il push sul nuovo branch del host remoto "origin", è necessario assicurarsi di fornire il corretto nome del branch. Solitamente il valore sottinteso di default è master ma questo è corretto solo se si sta aggiornando il branch master (in altre parole la versione stabile).

Presupponendo si siano completati i progressi nel branch di sviluppo, e si sia pronti per il suo merge nel branch stabile (master),

bisognerà procedere come segue:

```
git checkout master
```

Questo comando ci farà tornare al branch stabile; mentre si fa un merge è necessario trovarsi nel branch target (in questo caso "master"). Quindi fare il merge dei branch con:

```
git merge <branch>
```

Assicurarsi d'inserire il nome corretto del branch interessato. Questo tipo di merge usa l'approccio tipico di git ai conflitti; se esso non è in grado risolverli automaticamente, mostra i cambiamenti fra i file del repository da risolvere manualmente per poi doverne rifare un add ed un commit. Vedere il precedente articolo per più dettagli. Se si è abituati a sviluppare in modo lineare (e.s. se il branch stabile si riferisce sempre a un punto più vecchio della timeline e il branch di development è sempre più recente), non si dovrebbero avere problemi. Tuttavia, se ci sono branch concorrenti (e.s. dopo l'ultimo rilascio stabile si continua a procedere normalmente ma si effettua anche un branch sulla versione di development mobile partendo dallo stesso snapshot) potrebbero causarsi alcuni conflitti durante il merge.

CANCELLARE UN BRANCH

Cancellare un vecchio branch localmente è molto semplice:

```
git branch -D <branch>
```

Tuttavia se si vuole rimuoverlo anche dall'host remoto bisognerà fare anche questo:

```
git push origin :<branch>  
git push origin --delete  
<branch>
```

La differenza fra i due comandi è che il primo è supportato in versioni di git come la 1.5.0 mentre il secondo lo è a partire dalla 1.7.0.

RINOMINARE UN BRANCH

Se si vuole rinominare un branch locale (e.s. da development a dev):

```
git branch -m <vecchio>  
<nuovo>
```

Quindi riferendosi all'esempio:

```
git branch -m development dev
```

È anche possibile rinominare il branch corrente omettendo la parte <vecchio> del comando, e.s.

```
git branch -m dev
```

.

Rinominare un branch locale quando si sta per fare un push sul server remoto significa, per esempio, che si ha un branch chiamato testing sulla propria copia del repository. Il problema è: qualcuno, battendovi sul tempo, ha creato un branch chiamato testing con cambiamenti diversi dai vostri. Sarà possibile, naturalmente, rinominare il proprio branch prima di farne un push. Oppure dire al target remoto come rinominare il branch quando si sta facendo un push di esso con il seguente comando:

```
git push origin  
<locale>:<remoto>
```

Quindi, nel nostro esempio:

```
git push origin testing:mobile
```

Questo prenderà il nostro repository testing locale e lo invierà al server rinominando il branch in mobile. Questo potrebbe aiutare anche a capire il comando di cancellazione in git 1.5.0: essenzialmente si sta facendo il push di un repository NULL (cioè inesistente) al branch remoto che quindi lo eliminerà.

CLONARE UN BRANCH SPECIFICO

Questa è l'ultima domanda posta nell'email che ho ricevuto. Io presumo che egli volesse letteralmente clonare un singolo branch ignorando tutto il resto. Questo è un compito un po' più complicato, ed è descritto in seguito:

```
mkdir <cartella>  
cd <cartella>  
git --bare init
```

In alternativa si può eseguire solamente

```
git --bare init <cartella>
```

```
git remote add origin  
ssh://utentegit@git.esempio.co  
m:22/home/utentegit/repo-  
git/cc-esempio.git
```

Questo è richiesto per poter collegare il repository remoto con il nuovo repository locale appena creato, che finirà col contenere unicamente il branch voluto.

```
git fetch origin  
<branch>:refs/remotes/origin/  
<branch>
```

Ci sono alcune cose da notare su questo comando: se il vostro target remoto è diverso da origin bisogna sostituire entrambe le sue occorrenze nel comando. Bisogna anche sostituire <branch> con il nome del branch desiderato. Non cambiare la parte "/refs/remotes/". In pratica ci

COMANDA & CONQUISTA

si è preparato al download dal repository del solo branch specifico voluto.

```
git checkout -b <branch> --  
track origin/<branch>
```

E con questo si crea il branch nel proprio repository locale e lo si collega quindi al branch del target remoto, creando effettivamente un repository contenente solo questo branch.

Nota: se non si ha l'intenzione di scaricare tutti i branch esistenti e si vuole che git semplicemente sia preimpostato su un diverso branch (e.s. se si prevede di fare un merge più tardi), si può semplicemente eseguire:

```
git clone  
ssh://utentegit@git.esempio.co  
m:21/home/utentegit/repo-  
git/cc-esempio.git -b <branch>
```

Questo clona il repository come al solito (includendo tutti i branch) e quindi sostituisce il branch predefinito (il master) con il branch specificato (e.s. testing). Generalmente io preferisco fare così al posto della complicata serie di passaggi elencati precedentemente. Probabilmente si finirà con l'aver bisogno di qualche altro branch e in

questo modo sarà facile farlo semplicemente spostandosi fra di essi.

Spero che quanto detto abbia contribuito alla spiegazione di alcune delle complessità della gestione di server e branch di git. Se avete ulteriori questioni o incappate in un qualsiasi problema con gli esempi nell'articolo, sentitevi liberi di scrivermi a lswest34+fcem@gmail.com. Siete inoltre veramente i benvenuti a scrivermi per la richiesta di articoli o se volete offrire il vostro parere su uno dei passi qui mostrati.



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.

PYTHON EDIZIONI SPECIALI:



<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/>

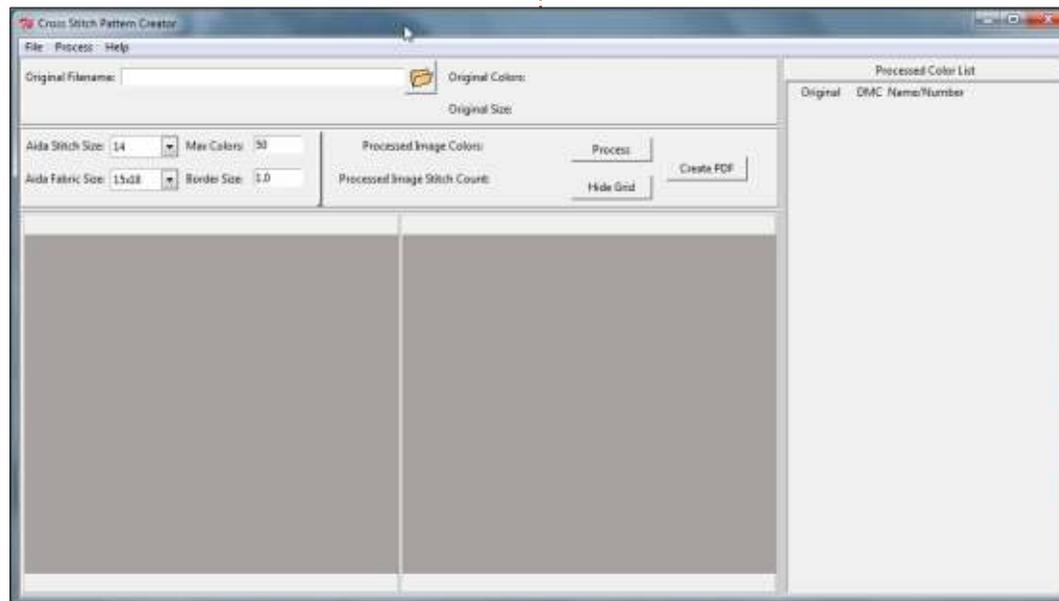


Questa è la parte seconda di un tutorial a più parti sulla creazione di un generatore di modelli per il punto croce. Nella prima parte (FCM 85), abbiamo creato un database che contiene i colori DMC™ del floss con i loro valori RGB più prossimi. In questa parte, creeremo la GUI utilizzando Tkinter. Useremo inoltre PIL (Python Imaging Library) e PMW (Python Mega Widgets). Dovrete scaricare e installare tali librerie prima di andare troppo avanti. Per PIL, andiamo nel fork di Pillow presso <https://github.com/python-imaging/Pillow> e scarichiamo l'ultima versione. Per PMW, andiamo in <http://pmw.sourceforge.net/> e scarichiamola da qui.

Occorreranno inoltre due file immagini. Uno è un semplice rettangolo grigio di 500x400 pixel. Potete usare GIMP o qualche altro programma di manipolazione di immagini per crearlo. Chiamatelo default.jpg e posizionate nella cartella del codice sorgente insieme con il database. L'altro è un'immagine di una cartella per il pulsante di apertura dell'immagine. Ne ho ottenuta una da clipard, cercando

"folder". Ne ho trovata una discreta presso <https://openclipart.org/detail/177890/file-folder-by-thebyteman-177890>. Aprirla con GIMP, ridimensionarla a 30x30 e salvarla nella stessa cartella come 'open.gif'.

Sotto c'è una schermata di come apparirà la GUI quando finita. Ci sono quattro pannelli principali nella GUI. Tre sul lato sinistro e uno su quello destro. Quando entriamo nel processo di costruzione del widget, mi riferirò a essi come Pannello superiore, Pannello centrale, Pannello inferiore e Pannello laterale. Il



pannello superiore si occupa dell'immagine originale. Quello centrale processa l'immagine. Il pannello inferiore mostra a sinistra l'immagine originale e a destra quella elaborata, mentre il pannello laterale mostra i colori e i floss necessari. Sembra, da una prima occhiata, esserci molto spazio sprecato, ma vedendo il programma in esecuzione, una volta addentrati nella porzione della trasformazione, non ci sarà in effetti tanto spazio vuoto.

Ora siamo pronti per iniziare a lavorare sul codice. Ecco il nostro lungo elenco di importazioni...

```
from Tkinter import *
import tkFileDialog
import tkCommonDialog
import tkMessageBox
import ttk

from PIL import
Image, ImageTk, ImageOps

import Pmw

import apsw # Database Access
import math # Math library

import sys
```

Dal grande numero di import, possiamo dire che sarà un programma lungo. Infatti, la parte di codice per la UI sarà di oltre 300 righe, inclusi i commenti. La 'buona' notizia è che circa 200 righe avranno a che fare con la porzione di programma per Tkinter, la vera e propria GUI. La maggior parte delle restanti linee di codice sono parti di funzioni necessarie per il prossimo articolo.

Creeremo una classe per contenere tutto il codice di elaborazione della UI (prossima pagina, in alto a destra).



Prima definiamo la classe e poi la funzione `__init__` a cui passiamo la finestra 'root' `TopLevel`. Creiamo la finestra `TopLevel` nelle ultime quattro righe del programma. Dentro la funzione `__init__`, prima di iniziare con le altre funzioni, abbiamo definito tutte le variabili globali e fatto alcune assegnazioni iniziali. La prima cosa che facciamo è creare un elenco di tuple che contengono i formati dei file immagine necessari quando apriamo la finestra di dialogo `OpenFile`. Le due successive righe definiscono e preparano i due file immagine che abbiamo appena creato (il file GIF per aprire la cartella e il rettangolo grigio, che sarà usato come segnaposto per le nostre immagini utilizzate per creare il modello).

```
self.openimage =  
PhotoImage(file='open.gif')
```

```
self.DefaultImage  
=ImageTk.PhotoImage(self.Thumbnail("default.jpg", 450, 450))
```

Entriamo ora nelle definizioni global (centro destra). Se vi ricordate, quando usiamo Tkinter, se abbiamo dei widget quali una casella di inserimento testo o una casella combinata dai quali vogliamo recuperare le informazioni selezionate o inserite, definiamo una

variabile globale e la assegniamo poi a una classe di variabili (`BooleanVar`, `DoubleVar`, `IntVar` o `StringVar`). Questa terrà quindi 'traccia' dei cambiamenti dei valori dentro ai valori del widget, quindi possiamo accederci con i metodi `.get()` e `.set()`. Nelle successive linee di codice, creiamo i nomi delle variabili globali, quindi gli assegniamo la classe contenitrice appropriata. Ho inserito alcuni commenti nel codice, nel tentativo di aiutarvi a tenere traccia di ciò che stiamo facendo.

Come potete vedere, stiamo impostando una variabile chiamata `OriginalFileName` che contiene l'immagine dalla quale vogliamo creare il modello, una chiamata `OriginalColorCount` che contiene il numero di colori dell'immagine originale e una chiamata `OriginalSize` che contiene la dimensione in pixel dell'immagine originale. Come dicono in tv... **"MA, ASPETTATE! C'È ALTRO!"** (in basso a destro):

La variabile `ComboStitch` è impostata da una casella combinata e manipola le dimensioni della maglia dell'aida che si vogliono usare nel progetto. Anche la variabile `ComboSize` è impostata da una casella combinata e contiene la misura del tessuto aida. `FabricHeight` e

```
class XStitch:  
    def __init__(self, master):  
        self.picFormats = [  
            ('JPEG / JFIF', '*.jpg'),  
            ('Portable Network Graphics', '*.png'),  
            ('CompuServer GIF', '*.gif'),  
            ('Windows Bitmap', '*.bmp'),  
            ('All File Types *.*', '*.*'),  
        ]
```

```
-----  
#                               Global Definitions  
-----  
#                               UI Required  
global OriginalFilename  
OriginalFilename = StringVar()  
global OriginalColorCount  
OriginalColorCount = StringVar()  
global OriginalSize  
OriginalSize = StringVar()
```

```
global ComboStitch  
ComboStitch = IntVar()  
global ComboSize  
ComboSize = StringVar()  
global FabricWidth  
FabricWidth = DoubleVar()  
global FabricHeight  
FabricHeight = DoubleVar()  
global MaxColors  
MaxColors = IntVar()  
global BorderSize  
BorderSize = DoubleVar()
```

`FabricWidth` sono le scomposizioni delle dimensioni dell'aida. `MaxColor` è un valore preso da una casella d'inserimento per impostare il numero dei colori e `BorderSize` è un valore a virgola mobile che specifica la quantità di aida inutilizzata per la

composizione.

```
global ProcessedColors  
ProcessedColors = StringVar()  
global ProcessedSize  
ProcessedSize = StringVar()
```

```
global DmcColor  
DmcColor = StringVar()
```

Le variabili finali 'variable class' sono usate per le informazioni conseguenti alla manipolazione dell'immagine originale con i parametri desiderati.

Il prossimo insieme di global (in alto a destra) è usato per un accesso facile in tutto il programma. Per la maggior parte sono ovvie, dato il loro nome, o diventano ovvie una volta utilizzate. Ci sono tre variabili non-così-ovvie. BackgroundColor1 e BackgroundColor2 sono tuple usate nel processo di reticolatura e la variabile ReadyToProcess è usata per indicare che l'immagine originale è stata caricata e ogni cosa è pronta, giusto in caso che l'utente prema il pulsante Process troppo presto.

Finalmente abbiamo assegnato tutte le nostre variabili globali e ora abbiamo il codice che crea di fatto la GUI. Apriamo il database, creiamo il menù, impostiamo i widget e infine li sistemiamo nei posti giusti. Tanto per darvi una dritta, useremo il gestore geometrico di collocamento di Grid. Ne ripareremo più avanti.

```
self.OpenDB()  
self.MakeMenu(master)  
frm = self.BuildWidgets(master)  
self.PlaceWidgets(frm)
```

La successiva parte di codice (centro destra) imposterà la barra del menù. Ho provato a disporlo logicamente quindi sarà facile comprenderlo.

Definiamo una funzione chiamata MakeMenu e la passiamo alla finestra TopLevel. Definiamo poi tre impostazioni di menù che creeremo. Uno per i File, uno per il Processo e uno per l'Aiuto.

```
menu.add_cascade(label="File", menu=filemenu)  
menu.add_cascade(label="Process", menu=process)  
menu.add_cascade(label="Help", menu=help)
```

Ora impostiamo il menù opzioni File (in basso a destra). Open aprirà la nostra immagine usando la funzione 'GetFileName'. Save creerà il file PDF usando la funzione 'FileSave'. Aggiungiamo un separatore e infine la funzione 'Exit'.

Passiamo ora all'opzione Process e

```
#-----  
global ShowGrid  
ShowGrid = True  
global ProcessedImage  
ProcessedImage = ""  
global GridImage  
GridImage = ""  
global backgroundColor1  
backgroundColor1 = (120,)*3  
global backgroundColor2  
backgroundColor2 = (0,)*3  
global ReadyToProcess  
ReadyToProcess = False
```

```
#####  
# BEGIN UI DEFINITION  
#####  
def MakeMenu(self, master):  
    menu = Menu(master)  
    root.config(menu=menu)  
    filemenu = Menu(menu, tearoff=0)  
    process = Menu(menu, tearoff=0)  
    help = Menu(menu, tearoff=0)
```

```
#-----  
# File Menu  
#-----  
filemenu.add_command(label="New")  
filemenu.add_command(label="Open", command=self.GetFileName)  
filemenu.add_command(label="Save", command=self.FileSave)  
filemenu.add_separator()  
filemenu.add_command(label="Exit", command=self.DoExit)
```

alle funzioni Help (prossima pagina, in alto a destra).

Tutte le opzioni nella barra del menù sono disponibili da vari pulsanti dentro al programma.

Realizziamo ora la funzione

BuildWidgets, che crea tutti i widget che saranno usati nella GUI.

Iniziamo con la definizione della funzione, passandogli la finestra (principale) TopLevel e posizionandoci un pannello che contiene tutti gli altri widget. Ho aggiunto dei commenti

```
#-----
```

per aiutare a capire qual'è la parte di codice che tratta il pannello. Ci occuperemo prima di quello superiore.

```
def BuildWidgets(self, master):  
    self.frame =  
    Frame(master, width=900, height=850)
```

Supponendo che vi ricordiate o vi siate rinfrescati la memoria su Tkinter, dovrebbe essere abbastanza semplice. Vediamo la prima etichetta, come elemento di discussione.

```
self.label1 =  
Label(self.frm1, text =  
"Original Filename: ")
```

Per primo, definiamo il nome del widget (self.label1 =). Poi impostiamo la variabile al tipo di widget che vogliamo usare; in questo caso Label. Infine impostiamo i parametri che vogliamo applicare a quel widget, iniziando con il widget genitore (self.frm1) e, in questo caso, il testo mostrato nell'etichetta. Prendiamoci un momento per osservare il pulsante self.btnGetFN.

```
self.btnGetFN =  
Button(self.frm1, width=28,  
image=self.openimage,  
command=self.GetFileName)
```

La prima cosa da notare è che è spezzato in due righe. Potete tranquillamente mettere tutto su una riga... è solo troppo lungo per adattarsi a una riga di 72 caratteri. Porremmo la vera attenzione ai parametri usati qui. Primo, il genitore (frm1) vicino a width impostato a 28. Quando usiamo un widget che ha l'opzione testo o immagine, dobbiamo impostare con attenzione la larghezza. Se conterrà testo, il parametro larghezza è il numero di caratteri che conterrà. Se visualizza immagini, sarà impostato con il numero di pixel. Infine, impostiamo il parametro command, che dice al sistema quale funzione chiamare quando si preme il pulsante.

Un'altra cosa

```
#-----  
#                               Process Menu  
#-----  
process.add_command(label="All", command=self.Process)  
#-----  
#                               Help Menu  
#-----  
help.add_command(label="Help", command=self.ShowHelp)  
help.add_separator()  
help.add_command(label="About", command=self.ShowAbout)
```

da osservare è il parametro textvariable, che ci dice quale variabile conterrà le informazioni che saranno visualizzate nel widget. Le imposteremo al più presto nella funzione __init__. Un'altra cosa da citare è che il pannello stesso ha due

parametri che potreste non ricordare. Il parametro Relief imposta il tipo di contorno del pannello, che in questo caso è GROOVE, e il parametro bd imposta la larghezza del contorno. Per impostazione predefinita il valore è 0 quindi se volete vederne gli effetti,

```
# -----Middle Frame -----  
self.frm2 = Frame(self.frame, width=900, height=160, bd=4, relief=GROOVE)  
self.lbl4 = Label(self.frm2, text="Aida Stitch Size: ")  
self.lbl5 = Label(self.frm2, text="Aida Fabric Size: ")  
self.TCombobox1 = ttk.Combobox(self.frm2, textvariable=ComboStitch, width=8)  
self.TCombobox1.bind('<<ComboboxSelected>>', self.StitchSizeSelect)  
self.TCombobox1['values'] = (7, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 22)  
self.TCombobox2 = ttk.Combobox(self.frm2, textvariable=ComboSize, width = 8)  
self.TCombobox2.bind('<<ComboboxSelected>>', self.AidaSizeSelect)  
self.TCombobox2['values'] = ("12x18", "15x18", "30")
```

```
# ----- TOP FRAME -----  
self.frm1 = Frame(self.frame, width=900, height=100, bd=4, relief=GROOVE)  
self.label1 = Label(self.frm1, text = "Original Filename: ")  
self.entFileName = Entry(self.frm1, width=50, textvariable=OriginalFilename)  
self.btnGetFN = Button(self.frm1, width=28, image=self.openimage,  
command=self.GetFileName)  
self.label2 = Label(self.frm1, text = "Original Colors: ")  
self.lblOriginalColorCount = Label(self.frm1, text="", width=10,  
textvariable=OriginalColorCount)  
self.label3 = Label(self.frm1, text = "Original Size: ")  
self.lblOriginalSize = Label(self.frm1, text="", width=10,  
textvariable=OriginalSize)
```

dovete impostare la larghezza del contorno (bd è una scorciatoia).

Ora ci occuperemo del widget del pannello centrale.

Le ultime sei righe di questa sezione (pagina precedente, centro destra) si occupano delle due caselle combinate nella UI. Ciascuna di esse usa tre righe (il modo in cui ho programmato per renderlo facile da capire). Nella prima riga impostiamo i parametri essenziali. La riga successiva lega l'evento selezione/cambiamento della casella combinata alla funzione `StitchSizeSelect` e l'ultima riga ha un elenco dei valori che saranno disponibili nella tendina.

Ogni altra cosa è roba abbastanza 'normale'. Ora impostiamo i valori predefiniti per i widget che ne necessitano. Di nuovo, useremo le variabili globali impostate nella funzione `__init__` e legate alle variabili di classe del widget.

```
ComboStitch.set(14)
```

```
ComboSize.set("15x18")
```

```
FabricWidth.set(15)
```

```
FabricHeight.set(18)
```

```
MaxColors.set(50)
```

```
self.lbl6 = Label(self.frm2, text="Max Colors: ")
self.entMaxColors = Entry(self.frm2, textvariable=MaxColors, width=3)
self.lbl7 = Label(self.frm2, text="Border Size: ")
self.entBorderSize = Entry(self.frm2, textvariable=BorderSize, width = 8)
self.frmLine = Frame(self.frm2, width=6, height=80, bd=3, relief="raised")
    self.lbl8 = Label(self.frm2, text="                Processed Image Colors: ")
self.lbl9 = Label(self.frm2, text="Processed Image Stitch Count: ")
self.lblProcessedColors = Label(self.frm2, width=10, textvariable=ProcessedColors,
    justify=LEFT)
self.lblProcessedSize = Label(self.frm2, width=10, textvariable=ProcessedSize,
    justify=LEFT)
self.btnDoIt = Button(self.frm2, text="Process", width=11, command = self.Process)
self.btnShowGrid = Button(self.frm2, text="Hide Grid", width=11,
    command=self.ShowHideGrid)
self.btnCreatePDF = Button(self.frm2, text="Create PDF", width=11,
    command=self.CreatePDF)
```

```
# ----- Bottom Frame -----
self.frm3 = Frame(self.frame, width=450, height=450, bd=4, relief=GROOVE)
self.lblImageL = Label(self.frm3, image=self.DefaultImage,
    height=400, width=400, borderwidth=2, relief=GROOVE)
self.lblImageR = Label(self.frm3, image=self.DefaultImage, height=400,
    width=400, borderwidth=2, relief=GROOVE)
```

```
BorderSize.set(1.0)
```

Occupiamoci ora del pannello inferiore. È davvero semplice, poiché dobbiamo impostare soltanto il pannello e due etichette che saranno usate per contenere le nostre

immagini.

Infine occupiamoci del pannello laterale, che conterrà un `ScrolledFrame` dalla libreria `PMW`. È facilissimo da usare e fornisce una graziosa interfaccia per le

informazioni sul floss che dovrebbe essere usato. Potete cercare lo `ScrolledFrame` per conto vostro, poiché qui abbiamo ancora molto di cui parlare.

Questo è tutto sui widget. Ora

```
#----- Side Frame -----
self.frm4 = Frame(self.frame, width = 300, height=580, bd=4, relief=GROOVE)
# Create the ScrolledFrame.
self.sf = Pmw.ScrolledFrame(self.frm4,
    labelpos = 'n', label_text = 'Processed Color List',
    usehullsize = 1,
    hull_width = 300,
    hull_height = 567,)
return self.frame
```

dobbiamo collocarli. Come ho detto prima, useremo il gestore geometrico di Grid anziché quello assoluto o del pacchetto.

Il metodo Grid posiziona il widget in una griglia (avete indovinato), referenziata dai titoli di righe e colonne. Userò il pannello superiore come esempio (mostrato in alto a destra).

Posizioniamo prima il pannello.

Potete vedere che posizioniamo il widget usando il comando {nomewidget}.grid, seguito dalle posizioni delle righe e delle colonne. Notare che stiamo dicendo al widget di inserire un intervallo di 5 colonne. I valori Padx e Pady piazzeranno alcuni spazi extra sia a sinistra che a destra (padx) che in alto e in basso (pady). Il parametro sticky è simile al comando giustificato per i testi.

Il pannello centrale è un po' più complicato, ma fondamentalmente lo stesso di quello superiore. Potreste notare un pannello extra al centro del codice (self.frmLine). Questi ci fornisce un grazioso divisore tra le sezioni option e display. Poiché non ci sono widget per le linee verticali o orizzontali, ho barato usando un pannello con una larghezza di 6 pixel e

ROW	Col 0	Col 1 - Col 6	Col 7	Col 9	Col 10
0	Label1	entFileName	btnGenFN	Label2	lblOriginalColorCount
1				Label3	lblOriginalSize

```
def PlaceWidgets(self, frame):
    frame.grid(column = 0, row = 0)
    # ----- TOP FRAME -----
    self.frm1.grid(column=0, row=0, rowspan=2, sticky="new")
    self.label1.grid(column=0, row=0, sticky='w')
    self.entFileName.grid(column=1, row=0, sticky='w', columnspan = 5)
    self.btnGetFN.grid(column=7, row = 0, sticky='w')
    self.label2.grid(column=9, row=0, sticky='w', padx=10)
    self.lblOriginalColorCount.grid(column=10, row=0, sticky='w')
    self.label3.grid(column=9, row=1, sticky='w', padx=10, pady=5)
    self.lblOriginalSize.grid(column=10, row=1, sticky='w')
```

```
# ----- MIDDLE FRAME -----
self.frm2.grid(column=0, row=2, rowspan=2, sticky="new")
self.lbl4.grid(column=0, row=0, sticky="new", pady=5)
self.lbl5.grid(column=0, row=1, sticky="new")
self.TComboBox1.grid(column=1, row=0, sticky="new", pady=5)
self.TComboBox2.grid(column=1, row=1, sticky="new")
self.lbl6.grid(column=2, row = 0, sticky="new", padx=5, pady=5)
self.entMaxColors.grid(column=3, row=0, sticky="new", pady=5)
self.lbl7.grid(column=2, row=1, sticky='new', padx=5)
self.entBorderSize.grid(column=3, row=1, sticky='new')
self.frmLine.grid(column=4, row=0, rowspan=2, sticky='new', padx=15)
self.lbl8.grid(column=5, row=0, sticky='new', pady=5)
self.lbl9.grid(column=5, row=1, sticky='new')
self.lblProcessedColors.grid(column=6, row=0, sticky='w')
self.lblProcessedSize.grid(column=6, row=1, sticky='new')
self.btnDoIt.grid(column=7, row=0, sticky='e', padx=5, pady = 5)
self.btnShowGrid.grid(column=7, row=1, sticky='e', padx=5, pady = 5)
self.btnCreatePDF.grid(column=8, row=0, rowspan=2, sticky='ew', padx=10)
```

un bordo di 3, rendendolo simile a una sottile linea.

Il pannello inferiore è semplice poiché c'è solo il pannello e le due

```
# ----- BOTTOM FRAME -----
self.frm3.grid(column=0, row=4, sticky="nsew")
self.lblImageL.grid(column=0, row=0, sticky="w")
self.lblImageR.grid(column=1, row=0, sticky="e")
```

etichette che contengono le immagini.

Il pannello laterale è bene o male la stessa cosa, tranne per lo ScrolledFrame, che consente a un pannello di essere impostato all'interno del pannello per il widget di scorrimento. Creiamo poi qui tre widget e li posizioniamo nelle loro griglie come intestazioni di colonna. Facciamo ciò poiché qui assegniamo il pannello interno per lo scorrimento e dobbiamo assegnare il genitore (self.sfFrame) dopo averlo creato.

Questo è tutto il lavoro difficile per ora. A questo punto, creeremo tutte le funzioni necessarie per avviare la GUI, abbozzando molte di loro fino al prossimo mese. Ce ne sono alcune con cui andremo avanti per completarle, ma sono abbastanza corte.

La prima funzione sarà l'opzione Exit dalla barra del menù. È sotto l'opzione di menù File.

```
def DoExit(self) :  
    sys.exit()
```

L'unica altra è la funzione Thumbnail. Ci occorre per riempire i rettangoli grigi nelle etichette dei pulsanti del pannello. Passiamo il

nome del file, l'altezza e la larghezza desiderati per la miniatura dell'immagine.

Poiché questo articolo è troppo lungo, vi darò un elenco di nomi di funzioni, e tutto quello che dovete fare è di abbozzarle usando il comando pass. Le riempiamo il prossimo mese. Vi fornirò la prima come esempio, ma dovrete già sapere come fare.

```
def GetFileName(self) :  
    pass
```

Per il resto delle funzioni, vi darò giusto le righe def. Assicuratevi di includerle tutte nel vostro codice.

Potete vedere che c'è molto lavoro da fare il prossimo mese. Abbiamo ancora quattro ulteriori righe da scrivere prima di chiudere per questo mese. Questo è al di fuori del codice della classe.

```
root = Tk()  
root.title("Cross Stitch
```

```
def ShowHelp(self) : , def ShowAbout(self) : , def OpenDB(self) : , def ShowHideGrid(self) :  
def StitchSizeSelect(self,p) : , def AidaSizeSelect(self,p) : , def Process(self) :  
def CreatePDF(self) : , def OriginalInfo(self,file) : , def GetColorCount(self,file) :  
def GetHW(self,file) : , def GetHW2(self,file) : , def GetColors(self,image) :  
def Pixelate(self,im,pixelSize) : , def ReduceColours(self,ImageName) :  
def MakeLines(self,im,pixelSize) : , def MakeLines2(self,im,pixelSize) :  
def Rgb2Hex(self,rgb) : , def FillScrolledList(self,filename) :  
def GetBestDistance(self,r1,g1,b1) :
```

```
# ----- SIDE FRAME -----  
self.frm4.grid(column=2, row=0, rowspan=12, sticky="new")  
self.sf.grid(column=0, row=1)  
self.sfFrame = self.sf.interior()  
self.lblch1 = Label(self.sfFrame, text="          Original")  
self.lblch2 = Label(self.sfFrame, text="          DMC")  
self.lblch3 = Label(self.sfFrame, text="Name/Number")  
self.lblch1.grid(column=0, row=0, sticky='w')  
self.lblch2.grid(column=1, row=0, sticky='w')  
self.lblch3.grid(column=2, row=0, sticky='w')
```

```
def Thumbnail(self, file, hsize, wsize) :  
    size = hsize, wsize  
    extpos = file.rfind(".")  
    outfile = file[:extpos] + ".thumbnail"  
    im = Image.open(file)  
    im.thumbnail(size)  
    im.save(outfile, "JPEG")  
    return im
```

```
Pattern Creator")
```

```
test = XStitch(root)
```

```
root.mainloop()
```

La prima riga imposta la finestra root TopLevel. La successiva ne imposta il titolo. La terza istanzia la nostra classe XStitch e l'ultima avvia il ciclo infinito che mostra la UI e fornisce il controllo su di essa.

Bene, questo è molto per questo mese, ma abbiamo finalmente finito. Potete avviare davvero il programma per vedere la GUI.

Come sempre, il codice è disponibili su Pastebin presso <http://pastebin.com/XtBawJps>.

Il prossimo mese arricchiremo il codice. Ci vedremo allora.



Immaginiamo uno scienziato, chiamiamolo Dott. Brown, che ha appena redatto un manoscritto per un libro in cui descrive la sua nuova teoria sul viaggio nel tempo. Il manoscritto è lungo qualche centinaio di pagine. Lo ha diviso in capitoli e sezioni, ma deve aggiungere un sommario e un indice che altri scienziati, che esalteranno e adoreranno il suo lavoro, potranno usare per scorrere con facilità il suo libro. Fortunatamente conosce LibreOffice e sa come usare gli strumenti indice e tabella di Writer per creare un sommario e un indice. Vediamo come fa.

IMPOSTARE LO STILE

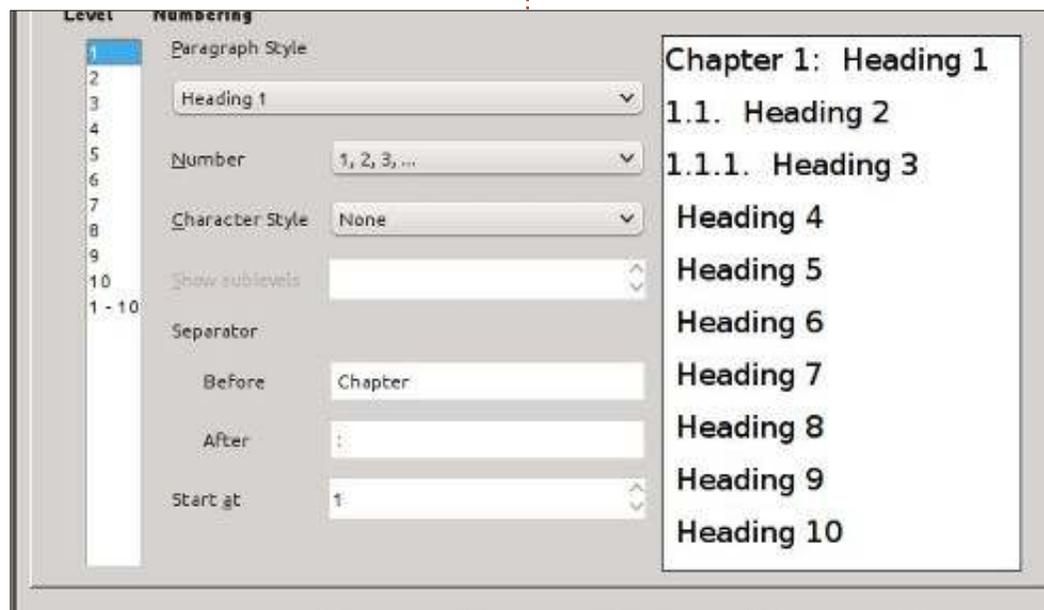
In molti dei miei articoli ho enfatizzato l'importanza di usare gli stili, ma nel caso che non aveste ancora recepito il messaggio, "usare gli stili è il modo migliore di risparmiare tempo e creare uniformità nei propri documenti". Fortunatamente, il Dott. Brown sa dell'importanza di usare gli stili e gli usa come aiuto per semplificare la creazione del suo

sommario. Questi sono gli stili Titolo "Titolo 1[...10]". Può modificarli in ogni modo voluto per l'aspetto, ma siamo interessati sul come li utilizza nello schema generale del documento.

Per impostare lo schema generale del suo documento, il Dott. Brown apre la finestra di dialogo 'Numerazione capitolo' da Strumenti > Numerazione capitolo. Selezionando ciascuno dei differenti livelli, nota che a ognuno è già assegnato uno stile

Titolo, ordinati da 1 a 10.

Lavorando con queste impostazioni predefinite, seleziona livello 1, a cui è assegnato lo stile del paragrafo "Titolo 1". Per l'impostazione 'Numero', seleziona '1, 2, 3, ...'. In 'Prima' inserisce 'Capitolo ' (notare lo spazio) e in 'Dopo' inserisce ':'. Usando questo metodo, ciascun 'Titolo 1' inserito nel documento dovrebbe avere il formato di 'Capitolo N: Titolo', dove N è il numero del capitolo.



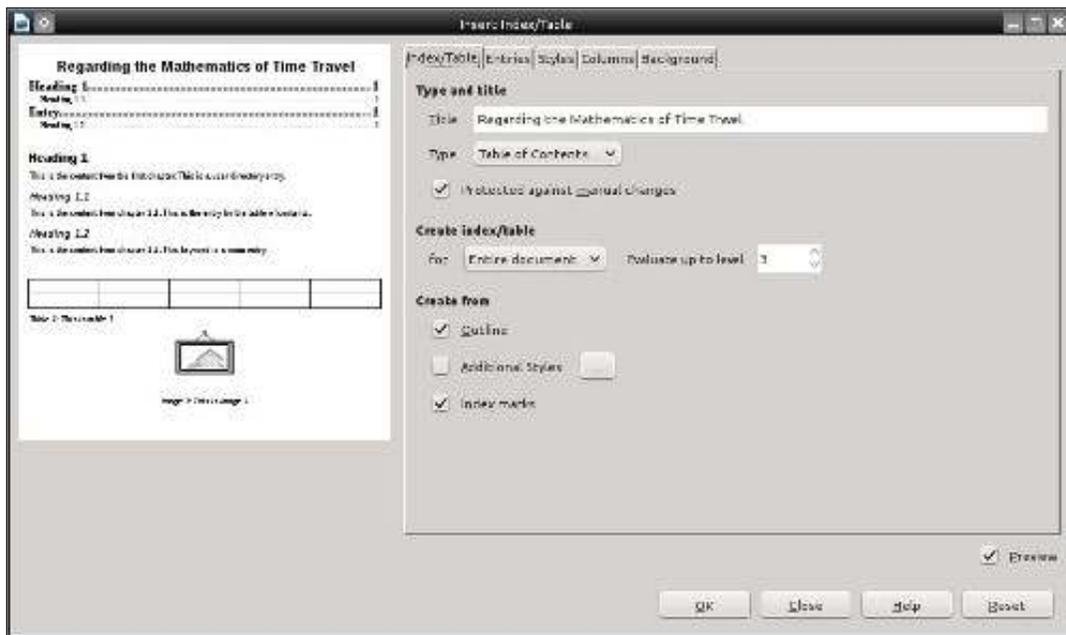
Il Dott. Brown decide inoltre che necessita dello schema di numerazione 1.1 per il secondo livello e di 1.1.1 per il terzo livello. In livello 2 cambia 'Numero' in '1, 2, 3, ...', impostando 'Mostra sottolivelli' con 2 e aggiungendo un punto e uno spazio in 'Dopo'. Per il livello 3, imposta 'Numero' con '1, 2, 3, ...', 'Mostra sottolivelli' con 3 e aggiunge sempre un punto e uno spazio in 'Dopo'.

Con tutti questi stili impostati, il Doc. Brown si appresta a lavorare sul suo documento. Utilizza 'Titolo 1' per tutte le intestazioni di capitolo, 'Titolo 2' e 'Titolo 3' per i paragrafi dentro ai capitoli. Poiché si è preso del tempo per impostare i propri stili, può creare facilmente il suo sommario una volta che il suo documento è finito.

CREARE IL SOMMARIO

A stesura fatta, il Dott. Brown è pronto per creare il suo sommario. Posizionando il cursore sotto l'ultima riga della





pagina del titolo, decide che il sommario deve iniziare in una nuova pagina. Inserisci > Interruzione manuale fa comparire la finestra di dialogo 'Inserisci interruzione', dalla quale seleziona 'Interruzione pagina' e fa clic su OK. Il cursore si sposta all'inizio di una nuova pagina.

Ora, per creare il sommario, Inserisci > Indici > Indici e tabelle, che farà apparire la finestra 'Inserisci indice/tabella'. Cambia il 'Titolo' in "In merito alla matematica dei viaggi nel tempo". Si accerta poi che in 'Tipo' sia selezionato 'Indice

generale'.

La sezione 'Crea indice/tabella' gli fornisce due opzioni: 'Documento intero' o 'Capitolo'. Se vuole, può posizionare un sommario all'inizio di ciascun capitolo ripetendo la procedura di cui sopra e selezionando 'Capitolo' nella sezione 'Crea indice/tabella'. Comunque lui crea il sommario per l'intero libro, quindi seleziona 'Documento intero'.

Infine, c'è l'opzione 'Valuta fino al livello'. Qui seleziona il livello di profondità del suo sommario. Se lo cambia in 1, vengono mostrati

solo i titoli dei capitoli. Dovrebbe poi creare un sommario per ciascun capitolo per mostrare i paragrafi. Alla fine, decide di mostrare 3 livelli di intestazione nel sommario e imposta tale opzione con 3.

Fa quindi clic su OK e crea il sommario. Senza nessuna modifica, vengono aggiunti al sommario i numeri di pagina per i tre livelli. Ciascun nuovo livello viene indentato un po' per mostrare che si tratta di un livello inferiore. Ogni titolo del sommario è un collegamento all'intestazione nel documento. Ciò diventa comodo quando si converte il documento in PDF ed Ebook. Potrebbe tenersi il suo sommario così com'è, e funzionerebbe alla grande, ma decide che sono necessari un paio di tocchi in più.

MODIFICARE IL SOMMARIO

Per cambiare l'aspetto dei differenti livelli nel sommario stesso, il Dott. Brown deve modificare gli stili 'Indice 1[...10]'. C'è anche lo stile 'Titolo indice', usato per lo stile del titolo del sommario.

Il Dott. Brown vuole centrare il titolo, allargarlo e renderlo in grassetto. Apre la finestra di dialogo 'Stili e formattazione' attraverso la nuova barra laterale (non più sperimentale nella versione 4.2). Potrebbe aprirla anche facendo clic sul relativo pulsante nella barra degli strumenti 'Formattazione', oppure attraverso il menù Formato > Stili e formattazione. Fa clic con il tasto destro sullo stile 'Titolo indice' e seleziona 'Cambia...'. Nella scheda 'Carattere', seleziona lo Stile Grassetto e imposta la Dimensione a 20pt. Passa poi alla scheda 'Allineamento' e

Regarding the Mathematics of Time Travel	
Chapter 1: Speed, The Foundation of Time Travel.....	3
1.1. Basic Concepts.....	3
1.1.1. Correlation Between Time and Speed.....	3
1.1.2. The Gain / Speed Ratio of the Flux Capacitor.....	3
1.1.3. The 88 MPH Sweet Spot.....	3
1.1.4. Trial Delorean Test.....	4

seleziona 'Al centro'. Preme OK e salva i suoi cambiamenti.

Poiché il Dott. Brown ha incluso solo i primi tre livelli, deve cambiare solo gli stili di paragrafo 'Indice 1', 'Indice 2' e 'Indice 3'. Il primo livello lo vuole un po' più grande e in grassetto, poiché si tratta dei titoli dei capitoli. Modifica lo stile 'Indice 1' selezionando Grassetto e cambiando la Dimensione a 16pt sulla scheda 'Carattere'. Per distinguere il secondo livello dal terzo, imposta il secondo con Grassetto ma lascia la Dimensione predefinita. Per il terzo, cambia il Carattere in Corsivo lasciando sempre la Dimensione predefinita.

Il Dott. Brown salva il suo documento con il suo sommario appena formattato. È ora a un passo dal pubblicare il suo libro e dal diventare famoso. Sorride immaginando le entusiastiche recensioni che riceverà dai colleghi ma, aspetta... che dire dell'indice alfabetico?

CREARE LE VOCI DELL'INDICE

In un libro di tale importanza

scientifico, un indice alla fine potrebbe aiutare i ricercatori a trovare un riferimento a determinate conoscenze scientifiche contenute nel libro. Con la stesura finale completata, il Dott. Brown inizia a leggere il suo manoscritto per determinare quali parole inserire nell'indice.

Prima di creare l'indice stesso, ha necessità di creare le voci dell'indice per le parole che decide di includere. Per iniziare, seleziona la prima parola da indicizzare; poi, dal menù, seleziona Inserisci > Indici > Voce. Appare la finestra 'Inserisci voce di indice'.

Lui lascia il campo Indice con il valore predefinito 'Indice analitico'. Se volesse creare un indice personalizzato, lo



potrebbe fare usando il pulsante affianco alla lista a tendina.

In 'Voce' c'è la parola o frase da indicizzare, che non deve essere necessariamente la stessa contenuta nel manoscritto. Per esempio, nel suo indice ha cambiato il termine 'angolo supplementare' in 'angolo, supplementare'. Continua a riferirsi alla stessa posizione nel manoscritto perfino se cambia l'ordine delle parole.

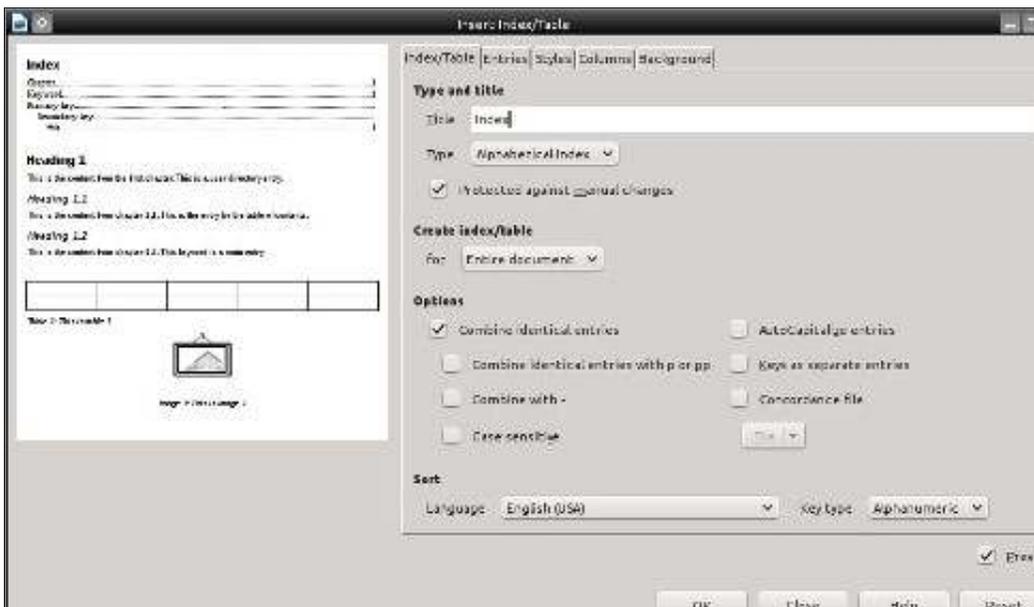
Writer consente due livelli di "criteri" o categorie per raggruppare insieme gli indici. Per esempio, il Dott. Brown decide che tutti gli indici relativi agli angoli dovrebbero apparire insieme nell'indice, tanto quanto i diversi operatori usati. Per la voce dell'angolo, inserisce 'angolo' in '1° criterio' e per la voce dell'operatore inserisce 'operatore' in '1° criterio'. Sebbene ha creato solo un livello di criterio per ciascun caso, poteva crearne due inserendo un secondo valore in '2° criterio'.

Ogni volta che si trova sulla pagina dove compare il testo principale per l'argomento, dovrebbe spuntare 'Voce

principale'. Ciò fa apparire in modo predefinito il numero di pagina in grassetto per quella voce (si può cambiare l'aspetto del numero di pagina della voce principale modificando lo stile del carattere in 'Indice principale').

Il Dott. Brown spunta la casella 'Applica a tutti i testi simili', che crea una voce ogni volta che la parola o la frase compare nel manoscritto. Lascia non spuntato 'Maiuscole/minuscole' poiché non vuole variazioni alla parola o frase indicizzata.

Una volta terminato con una parola, il Dott. Brown fa clic su 'Inserisci'. Lascia aperta la finestra e seleziona una nuova parola o frase nel suo documento. Quando fa clic sulla finestra, la nuova parola o frase compare nel campo 'Voce'. Apporta i cambiamenti necessari per tale voce e preme su 'Inserisci'. Questa capacità di passare dalla finestra al manoscritto rende più veloce la creazione delle voci dell'indice di quanto lo sarebbe aprendo ogni volta la finestra di dialogo.



CREARE L'INDICE

Una volta che ha finito di creare le sue voci dell'indice, il Dott. Brown è pronto per creare l'indice vero e proprio. Si porta sull'ultima pagina del manoscritto e, decidendo che l'indice deve partire in una nuova pagina, inserisce un'interruzione (Inserisci >

Interruzione manuale; 'Interruzione pagina'; OK).

Con Inserisci > Indici e tabelle, compare la finestra 'Inserisci indice/tabella'. Sulla scheda 'Indice/tabella' seleziona 'Indice analitico' in 'Tipo', cambia il 'Titolo' in 'Indice' e toglie la spunta in tutte le voci, tranne in 'Riunisci voci uguali'. Ciò

Index	
angles.....	BEDMAS..... 9, 16
Alternate interior angles..... 11	operators.....
Alternating external angles..... 12	addition..... 3, 4, 9, 15, 16
angles, right..... 12, 13	division..... 4, 5, 6, 9
angles, supplementary..... 10, 11, 12	Multiplication..... 3, 4, 5, 6, 9
Complimentary angles..... 10	subtraction..... 3, 9, 15, 16
Corresponding angles..... 10, 11	proportions..... 6, 7, 8, 9
vertically opposite angles..... 11	Speed..... 3, 8

impedisce la creazione di voci separate a causa del maiuscolo o minuscolo.

Il Dott. Brown decide che l'indice deve avere due colonne per conservare un po' di spazio. Nella scheda 'Colonne' cambia il numero delle colonne in 2. Per creare dello spazio tra le due colonne, cambia la 'Distanza' in 0.20" (0.50 cm). Soddisfatto delle impostazioni volute per il suo indice, fa clic su OK. L'indice appare quindi nella pagina nel modo in cui lo ha formattato.

Ora il manoscritto del Dott. Brown è pronto per la pubblicazione. Inizia a sognare le entusiastiche recensioni che riceverà dai colleghi. Grazie a LibreOffice, è in grado di aggiungere il suo sommario e indice piuttosto velocemente.



La storia lavorativa, di programmazione e informatica di **Elmer Perry** include un Apple IIE, con alcuni Amiga, un generoso aiuto di DOS e Windows e una spolverata di Unix, il tutto ben mescolato con Linux e Ubuntu. Il suo blog è <http://eeperry.wordpress.com>



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



Nella prima parte di questa mini-serie, ho spiegato le funzionalità base di GRUB (versione 2) e il suo file di configurazione grub.cfg. In definitiva, vogliamo realizzare un sistema multiboot dove cambiamenti o nuove installazioni di sistemi operativi (OS) non vadano a scombinare GRUB. Il vostro menu GRUB dovrebbe offrirvi la scelta fra i vari OS installati. Un pre requisito fondamentale è la conoscenza di come lavora GRUB. Seguitemi per scoprirlo!

Per ora, consideriamo una normale installazione di GRUB nel Master Boot Record (MBR) del vostro hard disk, che, per esempio, è stato organizzato per voi quando avete installato Ubuntu. Se avete una macchina libera su cui potete giocare con questa installazione di GRUB, fatelo! Potete imparare moltissimo sperimentando con GRUB (vedete anche l'articolo alla fine dell'articolo). Altrimenti fidatevi della spiegazioni seguenti, oppure siate più prudenti nelle vostre prove - l'esatta natura dei vostri esperimenti sarà non solo

determinata da come GRUB funziona, ma anche se funziona ancora...

Abbiamo già imparato che GRUB si avvia dal MBR al boot dell'hard disk, e questo si basa su grub.cfg che si trova in /boot/grub/ in una partizione specificata da GRUB durante l'installazione. Attualmente, questa "dipendenza" da grub.cfg è necessaria solo per mostrare il semplice menu dal quale potete scegliere l'OS usando le frecce e Invio. GRUB da solo può esistere senza grub.cfg, sebbene se necessita ancora il caricamento di specifici moduli da /boot/grub/ per accedere a tutte le sue funzionalità. Potete accedere al GRUB "nudo" dal suo stesso menu premendo 'c' (premete Esc per ritornare al menu). Benvenuti nel prompt dei comandi! Il sistema operativo GRUB sta ora attendendo che inseriate dei comandi - e questo vi permette di avere tutto sotto controllo! Questo può risultare utile quando, per qualche ragione, il menu GRUB non si carica oppure quando la conferma col pulsante Invio non funziona. Una discussione più approfondita è

molto lontana dall'obiettivo di questo articolo, e ne farò riferimento a fine articolo. Parlerò di alcuni comandi introduttivi alla fine dell'articolo, giusto per potervi far provare...

Sì signori e signorine, padroneggiare la linea di comando apre un nuovo mondo di possibilità - anche in GRUB!

Il suo menu sarà il nostro obiettivo ora. I suoi componenti sono controllati dai contenuti di /boot/grub/grub.cfg. Guardate bene grub.cfg. E' il file che GRUB legge. Che c'è dietro? Niente, ma solo comandi! Il manuale ufficiale su gnu.org lo descrive come "linguaggio di scripting integrato in GRUB". Osservando attentamente, potete già comprendere tanti dei comandi scritti in esso: svariati moduli vengono caricati con insmod, per esempio per gestire le partizioni msdos, o per visualizzare immagini png o jpeg. Più avanti, alcune delle cosiddette "voci di menu" (le linee del menu GRUB) sono elencate con il nome del loro OS più la versione del kernel, seguite ognuna dalle istruzioni

specifiche di cui ha bisogno per avviare il corrispettivo OS. Le istruzioni essenziali sono elencate di seguito ad ogni voce in modo da avviare un OS: l'hard disk e il numero delle partizioni dove l'OS risiede, l'indirizzo delle cartelle, il nome del kernel che verrà utilizzato e l'immagine ramdisk iniziale (che viene caricata per prima). Il comando per puntare al kernel Linux è... linux.

Sono sicuro che a questo punto non vogliate modificare grub.cfg, ed ad ogni modo non è raccomandato farlo. Non abbiate timore: la configurazione viene creata per voi quando digitate 'sudo update-grub' nel terminale. Il comando update-grub è rilasciato con il pacchetto grub-pc, che è inoltre responsabile dell'installazione del GRUB nel MBR. Questo comando legge i contenuti di svariati file: da una parte /etc/default/grub, che contiene vari settaggi personali, dall'altra gli script da eseguire in /etc/grub.d/. Giocheremo con gli script la prossima volta.

Per ora, giocheremo in /etc/default/grub. La prima parte di questo file assomiglia a quella mostrata nella prossima pagina in alto.

- la voce di menu che viene selezionata di default quando compare il menu di GRUB è determinata da GRUB_DEFAULT=x. Dovete contare il numero della riga, partendo da... zero. Sfortuna.

- il conto alla rovesca (in secondi), dopo il quale la scelta di default viene applicata se non viene premuto nessun tasto, viene determinato da GRUB_TIMEOUT (in secondi).

- GRUB_HIDDEN_TIMEOUT=0 dovrebbe essere commentato con un hash (#) se non volete che il menu venga nascosto. Questo potrebbe necessitare di un cambiamento per la vostra prima distro Linux installata se non avete Windows installato.

- GRUB_CMDLINE_LINUX_DEFAULT stabilisce i parametri del kernel da aggiungere ai comandi linux, per ogni voce di menu di default per distribuzioni Linux in grub.cfg. Voci di recupero escluse.

- aggiungendo GRUB_BACKGROUND=/path/nomefile si può cambiare l'immagine di sfondo del menu principale. In alternativa, aggiungendo semplicemente un'immagine (jpg o png) in boot/grub dovrebbe essere sufficiente per essere caricata dopo aver lanciato update-grub.

Cambiate queste impostazioni a vostro piacimento. Ora viene il momento di aggiornare il corrispondente /boot/grub/grub.cfg. Prima di tutto, fate un backup del vostro grub.cfg esistente. Poi eseguite questo comando nel terminale:

```
sudo update-grub
```

Vedrete vari messaggi durante il processo, che dovrebbe impiegare meno di un minuto. Dopodiché date un'occhiata a grub.cfg per verificare che sia tutto apposto. Riavviate e godetevi i vostri cambiamenti!

Eeguire il boot di avvio con un grub.cfg errato (o assente), vi lascerà nel terminale di GRUB, oppure, nel peggiore dei casi, nella modalità di recupero di GRUB.

```
# If you change this file, run 'update-grub' afterwards to update
# /boot/grub/grub.cfg.
# For full documentation of the options in this file, see:
#   info -f grub -n 'Simple configuration'
GRUB_DEFAULT=0
#GRUB_HIDDEN_TIMEOUT=0
GRUB_HIDDEN_TIMEOUT_QUIET=true
GRUB_TIMEOUT=4
GRUB_CMDLINE_LINUX_DEFAULT="quiet"
GRUB_CMDLINE_LINUX=""
```

Quindi è una buona idea esser preparati per questo (guardate la documentazione online). Il miglior modo per fronteggiare questo tipo di cose è fare pratica nel terminale di GRUB e imparare ad avviare i sistemi operativi da qui. Sarebbe conveniente imparare ciò, invece che sperimentare subito con grub.cfg (così da avere ancora un menu GRUB a vostra disposizione). Quando vedete il suddetto menu durante il boot, premete 'c' per giungere al prompt dei comandi (ed Esc per tornare al menu). Ora potete imparare ad avviare manualmente comandi (invece che lasciar fare tutto al menu). Ho fatto una lista di di alcuni comandi per cominciare:

```
set pager=1 # per evitare lunghi output sullo schermo;
```

```
help [comando] # senza argomenti, mostra una lista dei comandi disponibili; con argomenti, mostra l'aiuto per specifici comandi;
```

```
set # mostra una lista delle impostazioni
```

```
ls # mostra il contenuto di una cartella
```

```
cat # visualizza il contenuto di un file
```

```
boot # comincia la sequenza di boot; identico alla selezione di un OS dal menu di GRUB premendo Enter.
```

Questo comando funzionerà solo se è stato detto a GRUB dove risiede l'OS da avviare: potete trovare questi comandi essenziali sotto ogni 'voce di menu' in grub.cfg, oppure aspettate fino alla prossima volta! ;).



Floris Vanderhaeghe divenne un fan di Linux attraverso Ubuntu 10.10. Potete inviargli una mail a tux7546@gmail.com



HOW-TO

Scritto da Nicholas Kopakakis

Blender Parte 11c

Ok. Ora dobbiamo impostare la nostra scena.

Per questo progetto preferisco il render di Blender, per cui se siete sul Cycles modificatelo in Blender.



Prima di tutto dobbiamo impostare lo sfondo. Quindi andate su World nel pannello Properties e selezionate per il parametro Horizon color un bel nero.



Passiamo quindi a sistemare la macchina da presa.

Selezionate la cinepresa e, qualora fosse nascosto, premete N per aprire il pannello proprietà. Impostate X, Y e Z a 0 e la rotazione dell'asse X a 75 gradi.

Vogliamo quindi usare l'immagine con il logo di Star Wars scaricata in precedenza.

Per farlo, aggiungete un piano, create un materiale e sotto Texture selezionate Image or Movie. Quindi aprite il logo di Star Wars. Alla fine dovrete avere qualcosa di simile a questo per il materiale e la texture del nostro piano.

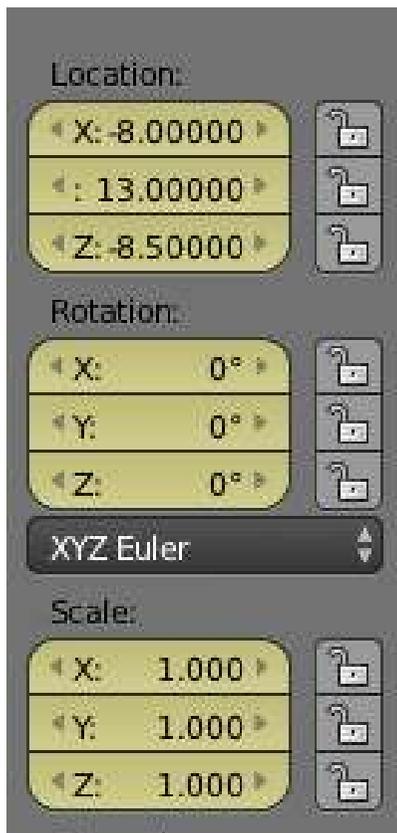
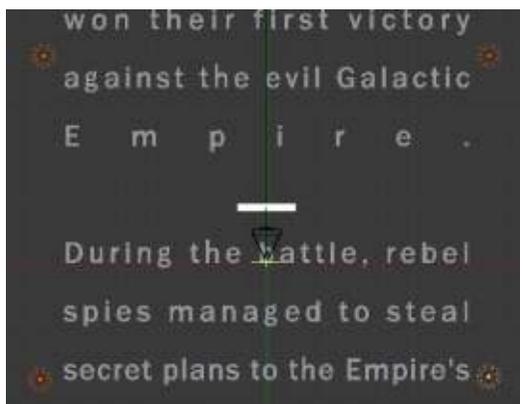
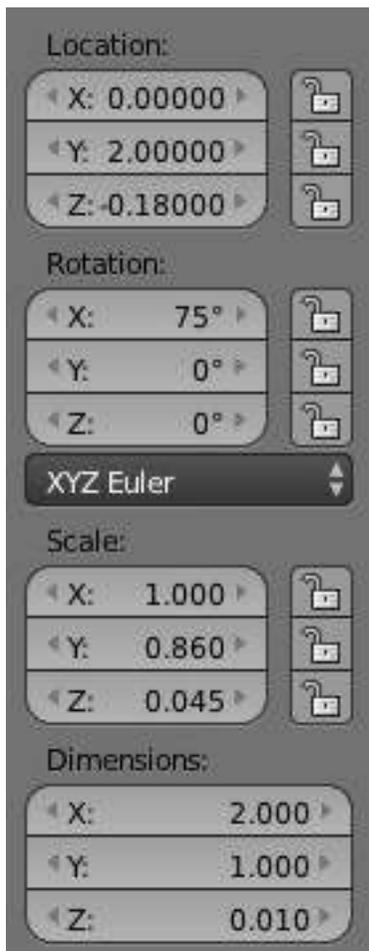
Un aggiustamento che dovrete fare riguarda lo Specular Color presente nella scheda Material, mentre nella scheda Texture bisogna modificare l'impostazione predefinita di Image Mapping Extension da Repeat ad Extend.

Ora dobbiamo posizionare il nostro logo verso la macchina da presa come nel pannello proprietà qui riportato (alla pagina seguente, sulla sinistra).



Un altro aspetto da considerare è la luce di scena. Siccome vogliamo un'illuminazione generalizzata vi suggerisco 4 luci disposte come vertici di un quadrato. Qualcosa come nell'immagine illustrata (pagina seguente, in basso a sinistra).

Finalmente possiamo sistemare il nostro oggetto di testo a scorrimento.



Dobbiamo anche applicare il materiale al nostro testo a scorrimento.

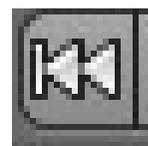
Selezionate l'oggetto testo scorrevole e sotto la scheda Material cambiate il valore di Diffuse Color su Red:0.898, Green:0.694 e Blue:0.227. Vi sarete chiesti: "Cosa sono questi numeri?" Beh, abbiamo preso nota dei colori direttamente dal sito <http://www.theforce.net/fanfilms/production/crawl/opening.asp>.

E come vengono fuori? Red:229,

full circle magazine nr. 86



Green:177 e Blue:58. Per convertire questi numeri nella percentuale di colore che Blender usa per l'RGB, fate i calcoli in Blender stesso, come nell'immagine in basso (ricordate che l'intervallo di colore è compreso tra 0 e 255). Per cui $229/255$ fa 0.898 per il valore Red, $177/255$ fa 0.698 per Green e $58/255$ fa 0.227 per Blue.



Adesso che ogni cosa è al suo posto è tempo di far partire la nostra animazione. Premete il

pulsante più a sinistra sulla Timeline per assicurarvi di essere sul fotogramma 1.

Premete A per selezionare tutto quello che è nella scena e premete I per inserire un fotogramma chiave. Dalla lista selezionate LocRotScale.

Recatevi al fotogramma 200 oppure digitate 8 (secondi) X 25 (fotogrammi)



Selezionate l'oggetto con il logo di Star Wars (ossia il piano che abbiamo creato prima) e cambiatene le proprietà di posizione a 100 per l'asse Y e -26 per l'asse Z.

Premete nuovamente il tasto I per inserire un nuovo fotogramma chiave.

Fatto ciò, selezionate l'oggetto con il testo scorrevole. Andate all'ultimo fotogramma premendo il pulsante più a destra tra quelli di navigazione della Timeline e cambiatene la posizione in 124 per l'asse Y e -24 per l'asse Z.

Premete il tasto I ancora una volta per inserire un nuovo fotogramma chiave sull'ultimo fotogramma.

Ecco fatto. Abbiamo terminato un'animazione super-extra-semplice. Ma, se riuscirete a capire che l'animazione non è altro che un lavoro di impostazione dei fotogrammi chiave, potrete animare qualunque cosa.

Salvate il vostro progetto.

Siamo pronti per renderizzare. Ma di questo parleremo il mese prossimo.



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



HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 26

Lo strumento Spray di Inkscape è l'equivalente della grafica vettoriale di strumenti analoghi dal mondo bitmap. È usato per creare adattamenti semi-casuali di oggetti, ma a differenza della versione bitmap, ogni oggetto può essere manipolato individualmente come qualsiasi altro elemento vettore. Questo lo rende particolarmente adatto per riempire rapidamente grandi aree con oggetti simili; pensate a una raffica di neve o a un sentiero coperto di foglie autunnali, ma può anche essere prezioso in scala minore per profili strutturati e forme.



Lo strumento Spray si attiva facendo clic sull'icona nella barra degli strumenti o premendo il tasto "A" oppure SHIFT+F3. Come al solito, la barra di controllo dello strumento consente di modificarne il comportamento mediante i pulsanti e i cursori, quest'ultimi con un clic del tasto destro sul menù contestuale, che espone una notevole gamma di valori e, forse ancora più importante, etichetta i valori predefiniti in modo da poter tornare rapidamente a qualcosa di ragionevole.

Per utilizzare lo strumento spray è

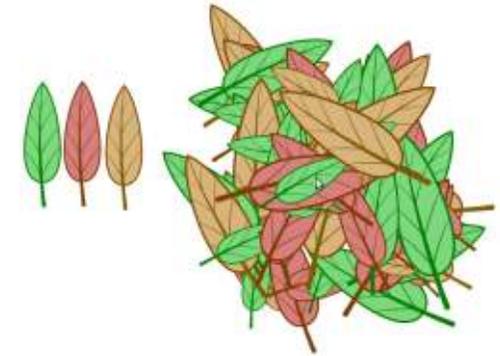


necessario prima un oggetto da spruzzare. Ho usato un semplice disegno di una foglia per questo esempio, costituito da alcuni percorsi raggruppati insieme. Successivamente, è necessario selezionare l'oggetto con lo strumento di selezione prima di passare allo strumento Spray. Con il primo pulsante "Modalità" selezionato e con tutti i cursori ai loro valori predefiniti, spostiamo il cursore nell'area della tela, teniamo premuto il tasto sinistro del mouse e spostiamolo. Copie dell'oggetto dovrebbero essere spruzzate sullo schermo con scala e rotazione casuale, che nel mio caso produce un cumulo di foglie (con la foglia originale a sinistra).



La cosa importante da notare è che ciascuna foglia creata dallo strumento Spray è un oggetto indipendente che può essere ulteriormente manipolato. Non ci piace la posizione di una delle foglie? Spostiamola o eliminiamola. Se la dimensione è sbagliata, ridimensioniamola utilizzando lo strumento Selezione. Ruotiamola, cambiamone i colori di riempimento e traccia, spostiamola verso l'alto o verso il basso in Z-index, o raggruppiamola con alcune vicine. Tutto ciò che ha fatto lo strumento Spray è lo stesso lavoro che si potrebbe fare copiando l'oggetto originale per poi incollarlo più volte, con alcune semplici regolazioni per ciascuna copia.

Se lo strumento Spray è solo un modo fantasioso per fare un lavoro di copia e incolla veloce, che cosa succede quando si ha più di un oggetto selezionato? In questo esempio, ho fatto manualmente due copie del disegno della foglia e ne ho cambiato i colori. Poi le ho selezionate tutte e tre e sono passato allo strumento Spray, utilizzando gli stessi parametri di prima.



Potreste forse aver creduto che avrei spruzzato tutte e tre le foglie sulla tela, ma guardate le rispettive posizioni e rotazioni: ciascuna di esse è spruzzata indipendentemente dalle altre. La trilogia originale forma una linea, con tutti i gambi orientati nella stessa direzione, ma il risultato spruzzato non conserva questo rapporto tra gli elementi. In questo caso ciò è esattamente quello che voglio, il mio sfondo frondoso non sembrerebbe proprio la stessa cosa se fosse interamente composto dal trio irreggimentato, ma se volete questo effetto, dovete prima raggruppare gli oggetti originali. In questo modo lo strumento Spray ha a che fare con un solo oggetto (composto) piuttosto che con tre separati.

Ora che ci sono le basi dello strumento, diamo un'occhiata ai controlli disponibili e agli effetti che ognuno di loro produce. Partendo da sinistra, i pulsanti Modalità sono senza dubbio i più importanti in quanto dettano il modo in cui verrà di fatto strutturato il risultato finale, sia che vi ritroverete con oggetti reali, con cloni, o con un singolo percorso complesso.

Una di queste parole, "cloni", è nuova in questa serie, ed è un argomento di cui mi occuperò molto più approfonditamente nei prossimi articoli. Per ora è sufficiente sapere che un clone è come un duplicato di un oggetto che mantiene un collegamento diretto con l'originale: ogni modifica apportata all'originale viene riflessa immediatamente sul clone. Prendete in considerazione il cambiamento dei colori delle foglie nel nostro mucchio. Con ogni foglia spruzzata come copia dell'originale, avremmo bisogno di sezionare il mucchio e colorare di nuovo ogni foglia singolarmente. Nondimeno, se selezioniamo il secondo pulsante Modalità al fine di creare invece dei cloni, allora la modifica del colore richiederà di modificare solo l'originale. Ogni modifica all'originale si propaga, così si può anche entrare nel gruppo e modificare i percorsi per cambiare la forma della foglia, con tutte le

modifiche riflesse immediatamente nelle versioni spruzzate.

Quando creare cloni e quando creare copie è, a volte, qualcosa di difficile da giudicare. Come regola generale, però, è di solito più sicuro creare cloni in quanto possono poi essere convertiti in copie effettive selezionandoli e poi usando il comando Modifica > Clona > Scollega clone dal menù, mentre non è possibile convertire nella direzione opposta. In questo stesso menù, la voce Seleziona originale selezionerà l'oggetto originale "genitore" per il clone attualmente attivo, un trucco che può essere prezioso quando il mucchio di foglie cresce abbastanza da oscurare gli originali.

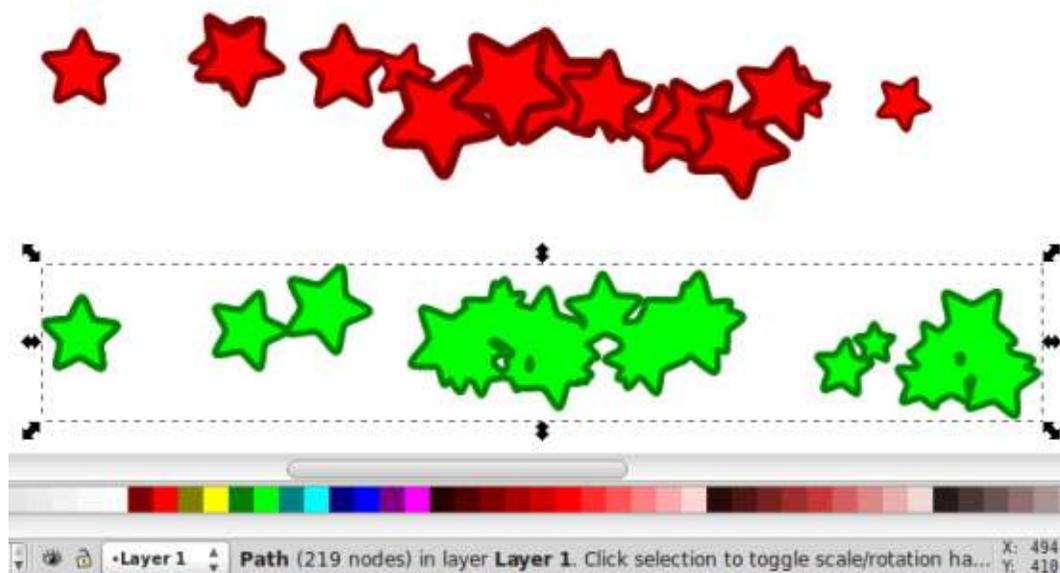
Il terzo pulsante Modalità funziona solo quando l'oggetto che si sta spruzzando è un unico percorso. Anziché creare oggetti o cloni separati, aggiunge ogni pezzo spruzzato come parte di un unico percorso complesso. In questa immagine, le stelle rosse sono state create come cloni dell'originale, mentre le stelle verdi sono state create utilizzando questa modalità "Percorso". Come potete vedere, le aree in cui gli oggetti spruzzati si sovrappongono differiscono considerevolmente e in modalità Percorso il risultato finale è un unico percorso che comprende anche quelle stelle che sembrano essere separate.

Avendo discusso dei pulsanti Modalità, è il momento di passare ai

restanti controlli sulla barra di controllo dello strumento. Con l'eccezione di un pulsante fuori luogo, sono tutti cursori che vanno fino a 100 partendo da 1 o da 0, a seconda del controllo.

Il primo cursore, Larghezza, altera semplicemente la dimensione dell'area di spruzzo. Questo valore si riflette nella dimensione del cerchio arancione che circonda il cursore quando è sulla tela. Si può pensare a questo cerchio come contenente tutte le possibili posizioni che potrebbero essere usate per posizionare il centro della forma spruzzata. Mantenendolo piccolo, permette di vincolare lo spray vicino al cursore del mouse, mentre un valore elevato posiziona gli oggetti su una superficie più ampia che è solo centrata sul cursore.

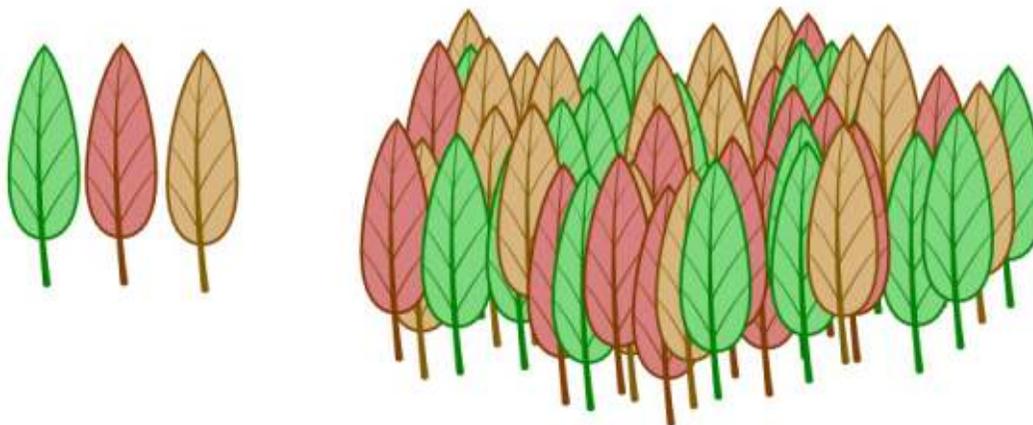
Il cursore successivo, Quantità, è usato per regolare la "velocità" della bomboletta spray, o il numero di oggetti che vengono creati in un determinato periodo. Il pulsante a sinistra può essere utilizzato per influenzare o meno la quantità in base alla pressione dello stilo su una tavoletta grafica sensibile alla pressione. Potreste ricordare di pulsanti simili dagli strumenti Calligrafia (vds. parte 18 di questa serie) e Tracciati (parte 23), ma in entrambi i casi il tasto è posizionato alla destra del cursore di



controllo, anziché a sinistra. Questa incoerenza nella UI è probabilmente solo una svista, ma se si utilizza una tavoletta grafica, è opportuno verificare i suggerimenti dei comandi per questi pulsanti, per confermare esattamente che controlli influenzano.

I comandi Rotazione e Scale sono abbastanza ovvi. Basta essere consapevoli che i valori dei cursori utilizzano una scala arbitraria che va da 0 a 100, piuttosto che mostrare i reali numeri rappresentati: per Rotazione, il cursore imposta la quantità massima per cui ogni copia può essere ruotata dall'originale, con 100 che significa più o meno 180°; per Scale, un valore di 100 indica che le copie spruzzate possono arrivare fino a due volte la dimensione dell'originale. Impostandoli entrambi a zero, le copie saranno tutte identiche tra loro, nonché all'oggetto originale. È un modo semplice e veloce per trasformare le nostre semplici foglie in una foresta per la vignetta.

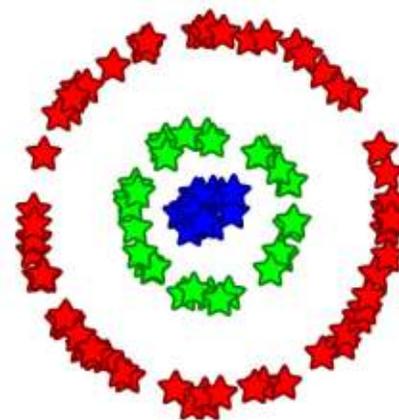
Gli ultimi due cursori determinano come sono distribuiti gli oggetti spruzzati su tutta l'area disponibile. I loro effetti sono più visibili quando il cursore Larghezza è abbastanza grande. Pensate allo strumento Spray mentre colloca le copie del vostro oggetto su un cerchio: il cursore Focus determina la dimensione del cerchio e il



cursore Scatter determina quanto vicino al cerchio è posta ogni copia.

Mantenendo basso il valore di Scatter, è facile vedere l'effetto del cursore Focus. Impostandolo a 0 manterrà tutte le copie in un cerchio chiuso sotto il cursore, indipendentemente dal valore in Larghezza. Impostarlo con qualsiasi altro valore fino a 100, disegnerà gli oggetti intorno alla periferia dell'area di spruzzo, creando un anello di copie la cui dimensione è determinata dal parametro Larghezza. In questo esempio, ho spruzzato nello stesso punto, con Scatter = 0, ma con differenti valori di Focus: le stelle blu con Focus = 0, le verdi con Focus = 20 e le rosse con Focus = 100.

Con il controllo Scatter impostato a zero, le copie sono poste molto vicino al



cerchio definito dai controlli Larghezza e Focus. Incrementare lo Scatter permette alle copie di posizionarsi più lontano da quel cerchio, sebbene siano ancora posizionate in modo casuale, così alcune cadranno inevitabilmente vicino ad esso. Mettere tutto a 100 dà libero sfogo a Inkscape di collocare oggetti ovunque all'interno della zona di spruzzo, a un punto tale che il valore di Focus cessa di avere un reale effetto.

Lo strumento Spray può essere

molto utile per creare una distribuzione casuale di oggetti o, vincolando alcuni dei valori, un percorso decorativo o contorno. È un peccato che non sia possibile controllare più parametri utilizzando la pressione o l'inclinazione di una tavoletta grafica. È anche inopportuno che lo strumento non si preoccupi della direzione del movimento; sarebbe bello disegnare facilmente una linea di impronte o frecce svincolate dal seguire il percorso mentre si sposta il mouse. Nonostante questi difetti, per alcuni effetti lo strumento Spray è prezioso e, se si vuole introdurre qualche casualità nei disegni, vale la pena di esplorarlo ulteriormente.



Mark usa Inkscape per creare tre webcomic, 'The Greys', 'Monsters, Inked' ed 'Elvie', che possono essere trovati tutti presso

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



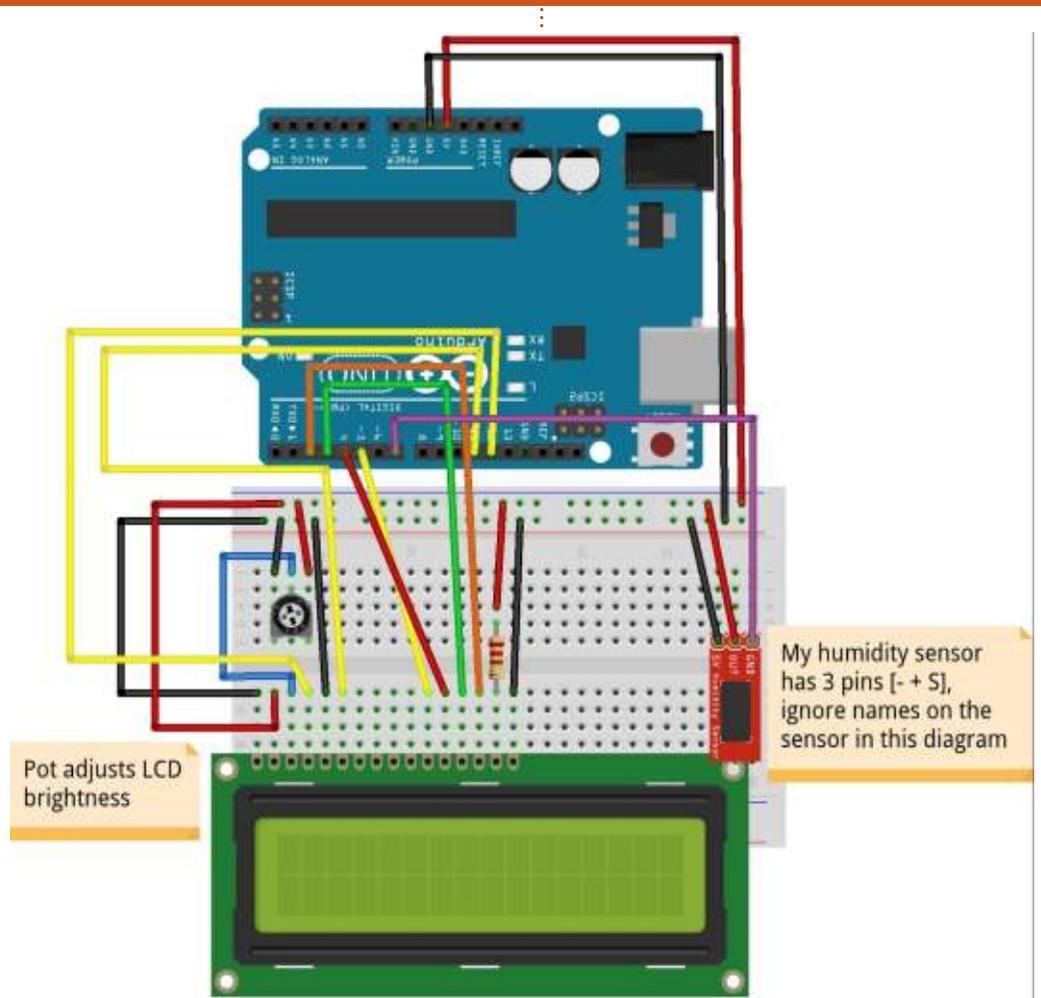
HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

È arrivato il momento di oltrepassare l'esitazione con gli schermi LCD e provare qualcosa di diverso dai display dei computer.

Devo essere onesto e ammettere che mi ci sono voluti cinque tentativi per riuscire a far funzionare lo schermo LCD correttamente. Il codice d'esempio nell'IDE di Arduino mostra che gli stati di cui ha bisogno l'LCD si basano solo su 6 collegamenti. Balle! Lo schermo richiede qualcosa come

12 delle 16 connessioni disponibili dato che sono necessari (ovviamente) l'alimentazione, la massa e almeno un collegamento al potenziometro (pot) o piedino PWM per controllare la luminosità dello schermo. Dopo i primi due tentativi ho cominciato a sentirmi frustrato e terminato col staccare tutti i collegamenti e ricominciare da capo. La quinta volta è stata quella fortunata! Finalmente ho ottenuto il messaggio "Hello World!" e potuto regolare la luminosità usando un



potenziometro da 10k.

SENSORE DI UMIDITÀ

Avevo già precedentemente armeggiato con il mio sensore di umidità. C'è voluta un po'

d'investigazione per ottenere un codice decente dato che quello corredato al sensore non si compilava. Alla fine ho trovato del codice qui:

<http://playground.arduino.cc/main/DHT11Lib> scritto per il modulo DHT11

(usato da questo sensore). Come specificato, bisogna copiare il codice contenuto nella pagina e incollarlo in due relativi file (dht11.h e dht11.cpp). Ora posso compilare il codice di quella pagina per fare in modo che il sensore di umidità visualizzi temperatura e umidità sul display seriale nell'IDE di Arduino. Collegare il sensore è abbastanza facile poiché per essere collegato gli servono soltanto 5v (piedino centrale, non contrassegnato); i pin terra (ground) e S(ensore) si collegano all'Arduino.

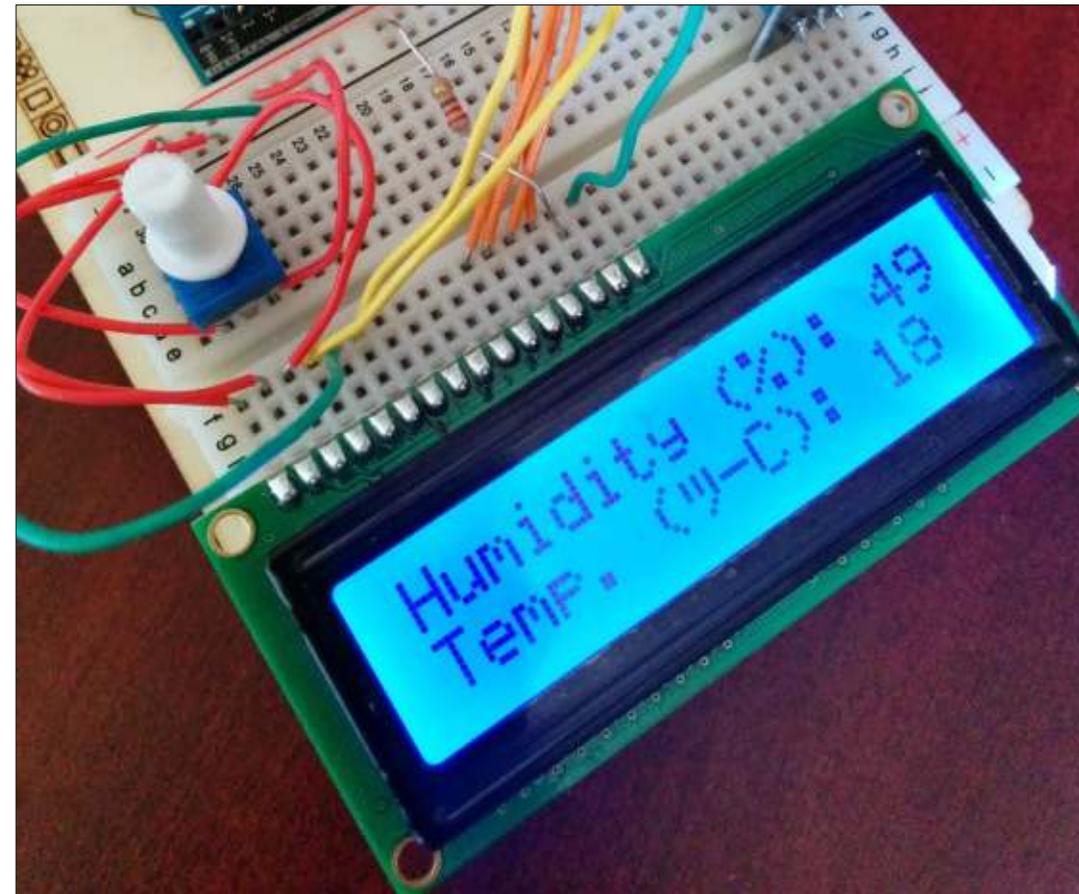
ASSEMBLAGGIO!

Con queste due componenti (indipendentemente) funzionanti è arrivato il momento di provare a combinare il codice (e quindi le parti stesse) su una singola scheda creando un termometro digitale. È stato più facile di quanto mi aspettassi. Aperto il codice del sensore di umidità, l'ho semplicemente copiato sopra l'include dell'LCD, la riga d'inizializzazione, e incluso la

```
// degree fahrenheit
byte degFChar[8] = {
  B01000,
  B10100,
  B01000,
  B00011,
  B00100,
  B00111,
  B00100,
  B00000
};

void setup()
{
  // ...
  lcd.createChar(3, degFChar);
  // ...
}

void loop()
{
  lcd.setCursor(0,0); //Start at character 0 on line 0
  lcd.print("Temp:");
  lcd.print(tempValue);
  lcd.write(byte(3)); //Degrees f
}
```



variabile d'umidità nel comando `lcd.print`; et voilà!

Il mio codice (per vostro piacere) è qui: <http://pastebin.com/jtkK38ES>

Come potete vedere, i gradi centigradi (°C) non vengono mostrati correttamente. Un gentile Redditor (n.d.t. utente del sito reddit) mi ha scritto il seguente messaggio e codice (non l'ho ancora testato).

Ecco un fantastico strumento che vi consente di creare i vostri caratteri personalizzati:

<http://fusion94.org/lcdchargen/>



Ronnie è il fondatore (e tuttora) editore di Full Circle. È quel tipo di ragazzo a cui piacciono arti e mestieri e ora è anche un riparatore di Arduino.



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

Traduzioni

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

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

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

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

Hardware

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

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

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



- 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**



Se seguite FCM su Facebook, Twitter, Google+ o se siete sulla nostra mailing list, avrete letto lo straziante racconto della mia grande perdita. La bellezza di 1 TB di dati del mio hard drive, corrispondenti ad anni di lavoro, inclusi i file scribus del numero 79 di FCM (per questo sembrava terminato a metà, e lo era!). Come esperimento decisi di provare a recuperare qualche dato solo per vedere se era possibile e cosa avrei ottenuto. Vorrei ringraziare tutti quelli che mi hanno inviato email di supporto e link a software di recupero dati.

IL CONTESTO

In breve: FreeNAS aveva formattato e ripartizionato il mio hard drive installandosi su una partizione di 4GB e lasciando 1 TB di spazio non allocato.

LA SOLUZIONE

Ho preso un DVD da una rivista e ho installato Mint 15. Ho ripreso il mio hard drive rimuovendo le partizioni create da FreeNAS e ho creato una partizione di 150 GB (root), una da 800 GB (/home) e una partizione da 50 GB

(swap - nella malaugurata ipotesi ne avessi dovuto aver bisogno). Tutte le partizioni sono state formattate ed è stato installato Mint 15.

LA SOLUZIONE, DI NUOVO

Dal momento che Mint 15 all'inizio mi ha dato dei problemi con il doppio monitor e con le impostazioni di visualizzazione, ho riformattato la partizione root ed installato Mint 16 RC. Quest'ultimo è andato molto meglio ed è il sistema operativo che ancora oggi utilizzo.

CURIOSITÀ OSSESSIVA

Quindi avendo installato Back In Time per un backup automatico (chiudendo la stalla dopo che erano scappati i buoi) cominciai a domandarmi che dati avrei potuto recuperare, sempre che fosse possibile. Avevo accettato l'idea che ormai tutto era andato perduto quindi qualsiasi tentativo di recupero era solo per una sete di curiosità.

PHOTOREC

Decisi di provare Photorec dato che era quello maggiormente consigliato. È possibile installarlo sia dal sito di Photorec (<http://www.cgsecurity.org/>) che dal gestore pacchetti della propria distribuzione.

Photorec è un'applicazione a linea di comando che può essere lanciata usando il comando:

```
sudo photorec
```

Quindi appariranno alcune opzioni:

```
PhotoRec 6.14, Data Recovery Utility, July 2
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

PhotoRec is free software, and
comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY.

Select a media (use Arrow keys, then press E)
Disk /dev/sda - 1000 GB / 931 GiB (RO) - WD
Disk /dev/sdb - 122 GB / 114 GiB (RO) - Max
Disk /dev/sdc - 60 GB / 55 GiB (RO) - ST360

[Proceed] [Quit]
```

Io ho proseguito con l'impostazione di default scegliendo il drive da 1TB (/dev/sda). Poi è possibile scegliere una partizione (del drive selezionato) sulla quale lavorare:

```
PhotoRec 6.14, Data Recovery Util
Christophe GRENIER <grenier@cgsec
http://www.cgsecurity.org

Disk /dev/sda - 1000 GB / 931 GiB

Partition
No partition 0
1 * Linux 0
2 E extended 18236
X extended 18236
> 6 L Linux Swap 18236
5 L Linux 24315
```

Per il mio esperimento scelsi quello che ora è il mio drive swap da 50 GB. Poi si deve scegliere il tipo di file system su cui i dati persi si trovavano:

```
PhotoRec 6.14, Data Recovery Util
Christophe GRENIER <grenier@cgsec
http://www.cgsecurity.org

6 L Linux Swap 18236

To recover lost files, PhotoRec r
file were stored:
> [ ext2/ext3 ] ext2/ext3/ext4 fil
[ Other ] FAT/NTFS/HFS+/Reis
```

Poi, scegliere (utilizzando le frecce della tastiera) dove si desidera che eventuali dati recuperati

```
PhotoRec 6.14, Data Recovery Utility, July 2013

Please select a destination to save the recovered files.
Do not choose to write the files to the same partition they were s
Keys: Arrow keys to select another directory
      C when the destination is correct
      Q to quit
Directory /media/ronnie
drwxr-x---  0  0    4096 25-Nov-2013 22:11 .
drwxr-xr-x  0  0    4096 24-Nov-2013 12:14 ..
>drwxr-xr-x 1000 1000 4096 25-Nov-2013 22:11 Backup
```

vadano salvati. Ora bisognerà lasciar fare il suo lavoro a Photorec.

Photorec ha impiegato circa 25 minuti per scansionare l'intera partizione di 50 GB presa in considerazione nel mio esempio e, sorprendentemente, mi ha recuperato oltre 5000 file perduti! Certamente non tutto il 100% è stato recuperato. Qualche file video era solo un quarto della sua originale lunghezza.

CONCLUSIONE

Sebbene 5000 file sembrano una gran cosa e lo sono per una doppia ripartizione e riformattazione, molti di questi file sono stati eliminati dalla cronologia del mio browser e non c'è modo di sapere di che file si tratta finché non lo si apre. Tutti i file sono rinominati come f0000000.xxx dove

0000000 è un numero e .xxx è l'estensione del file. Quindi non aspettatevi di riottenere la vostra struttura di file e directory con il loro nome originale. Sono rimasto colpito dal fatto di poter recuperare qualcosa figuriamo 5000 file. Non ho mai provato con la partizione da 800GB...

Maggiori informazioni su Photorec: http://www.cgsecurity.org/wiki/PhotoRec_Step_By_Step

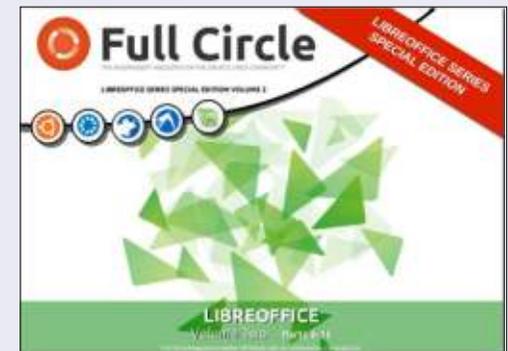


Ronnie è il fondatore (e tuttora) editore di Full Circle. È quel tipo di ragazzo a cui piacciono arti e mestieri e ora è anche un riparatore di Arduino.

EDIZIONI SPECIALI LIBREOFFICE:



<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-one/>

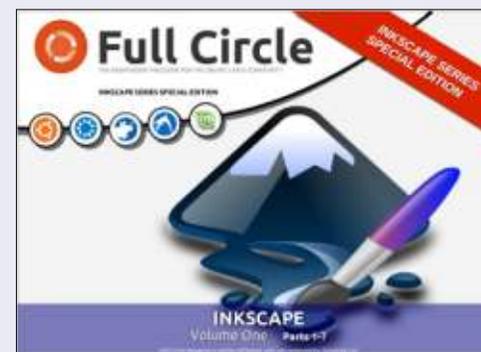


<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-two/>



<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-three/>

EDIZIONI SPECIALI INKSCAPE:



<http://fullcirclemagazine.org/inkscape-special-edition-volume-one/>



<http://fullcirclemagazine.org/inkscape-special-edition-volume-two/>



Sono sempre stato un appassionato di informatica fin da bambino. Ho cominciato nei tempi antichi in cui lo schermo visualizzava un'immagine blu e i giochi dovevano essere caricati da un dispositivo a nastro. Dopo un po' di tempo ho iniziato a imparare la programmazione a scuola e ho cominciato a scrivere dei piccoli programmi in Pascal. È stato uno dei periodi più belli della mia vita, ma è finito e non ho mai avuto la possibilità di usare C++. Successivamente il DOS diventò il sistema operativo più diffuso, con Norton Commander come gestore dei file e browser web testuale.

Ho comprato il mio primo computer quando ho iniziato l'università. Ovviamente, utilizzavo il sistema operativo Windows come chiunque altro. C'era solamente uno strano ragazzo nel vicino comprensorio, che utilizzava Linux. Arrivò poi Windows 2000 che sembrava abbastanza carino, ma dovevo reinstallarlo ogni sei mesi. Ho provato anche XP, ma il mio computer non era sufficientemente potente così ogni volta ero costretto a tornare alla versione precedente. Dopo qualche tempo ho cominciato a

lavorare e ho costruito la mia lista di programmi preferiti. Decisi che non avrei voluto cambiare ogni cosa; nuovo computer, nuovo sistema, nuovi programmi almeno ogni anno e mezzo. Così ho cambiato il mio modo di utilizzare il computer.

Ho iniziato a valutare nuove possibilità e ho provato Linux. La mia prima distribuzione fu Mandrake e la ottenni su due CD. Non mi piacque e non riuscii a sistemarla per poterci lavorare. Continuai a cercare per alcuni anni. Finalmente riuscii a trovare una distribuzione linux "human-friendly":

Ubuntu. La prima versione che sono riuscito a scaricare e installare insieme a Windows fu la 8.04. Me ne innamorai e cominciai a conoscerla; era chiara, pratica e molto veloce. Sfortunatamente non riuscii a sostituire completamente Windows a causa dei programmi che utilizzavo giornalmente per lavorare. I programmi per il design architettonico non potevano essere eseguiti su Linux, ma non oggi...

In ufficio avevamo un vecchio computer. Su questo installammo Ubuntu e lo sistemammo in un angolo.

Questo divenne il nostro server e l'unico computer con un accesso a internet. In questo modo risolvemmo tre problemi in una volta: 1) i virus non ci creavano più preoccupazioni, 2) non sprecaamo tempo su internet durante le ore di lavoro, 3) non abbiamo dovuto dismettere un vecchio pc. Questi risultati mi convinsero definitivamente sulla bontà di Linux. Così decisi di utilizzare Linux a lungo termine.

Quando poi creai la mia prima attività, mi posi seriamente una domanda. Dovevo scegliere: o avrei dovuto acquistare un nuovo computer con un nuovo sistema operativo e tutti i programmi che fino ad allora utilizzavo per lavorare, o avrei dovuto risolvere tutto con l'aiuto di Linux. Scelsi la seconda strada e cominciai di nuovo a cercare del software Linux che mi potesse aiutare nel mio lavoro di architetto.

Innanzitutto smisi di utilizzare la progettazione al computer e iniziai a disegnare a mano, cosa che mi risultò più appropriata. L'elaborazione dei dati doveva essere comunque eseguita con un computer: effettuare scansioni, lavorare con le immagini, creare

```
Turbo Pascal
File Edit Search Run Compile Debug Options Window Help
COUNT1.PAS
Error 3: Unknown identifier.
var
  invalid_operator : boolean;
  operator : char;
  number1, number2, result : real;
begin
  invalid_operator := FALSE;
  writeIn('Enter two numbers and an operator in the format');
  writeIn(' number1 operator number2');
  readIn(number1); readIn(operator); ReadIn(number2);
  if operator = '*' then result := number1 * number2
  else if operator = '/' then result := number1 / number2
  else if operator = '+' then result := number1 + number2
  else if operator = '-' then result := number1 - number2
  else invalid_operator := TRUE;

  if invalid_operator then
    writeIn('Invalid operator')
  else
    writeIn(number1:4:2, ' ', operator, ' ', number2:4:2, ' is ',
            result:5:2)
end.
7:17
F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu
```

LA MIA STORIA

documenti, scrivere bozze, tabelle ed effettuare stampe. Con Ubuntu 10.04 utilizzai programmi come OpenOffice, Xsane, Scribus, Gimp e Inkscape. LibreCad e Qcad sembravano adatti per la condivisione dati con i miei partner (per leggere e scrivere file DXF).

Poi ho scoperto DraftSight, questo software mi ha aiutato a risolvere quest'ultimo problema. Anche se non amavo particolarmente i programmi clone di Autocad, non sono riuscito a trovare un programma gratuito di disegno 2D semplice e intuitivo. Ho deciso di utilizzarlo a seconda delle mie esigenze. Ho anche provato programmi di modellazione 3D; Blender è molto complicato, FreeCad è molto difficile da utilizzare e gli altri non fanno per me.

Successivamente un amico mi ha mostrato una nuova distribuzione di Linux. Lui usava Linux Mint e ho deciso di provarla. Ubuntu ha deciso di usare Unity come desktop manager, ma non mi piace affatto. Linux Mint, d'altra parte, mi dà esattamente ciò di cui ho bisogno: la vecchia e familiare usabilità di Ubuntu, con in più un nuovo insieme di software da cui attingere.

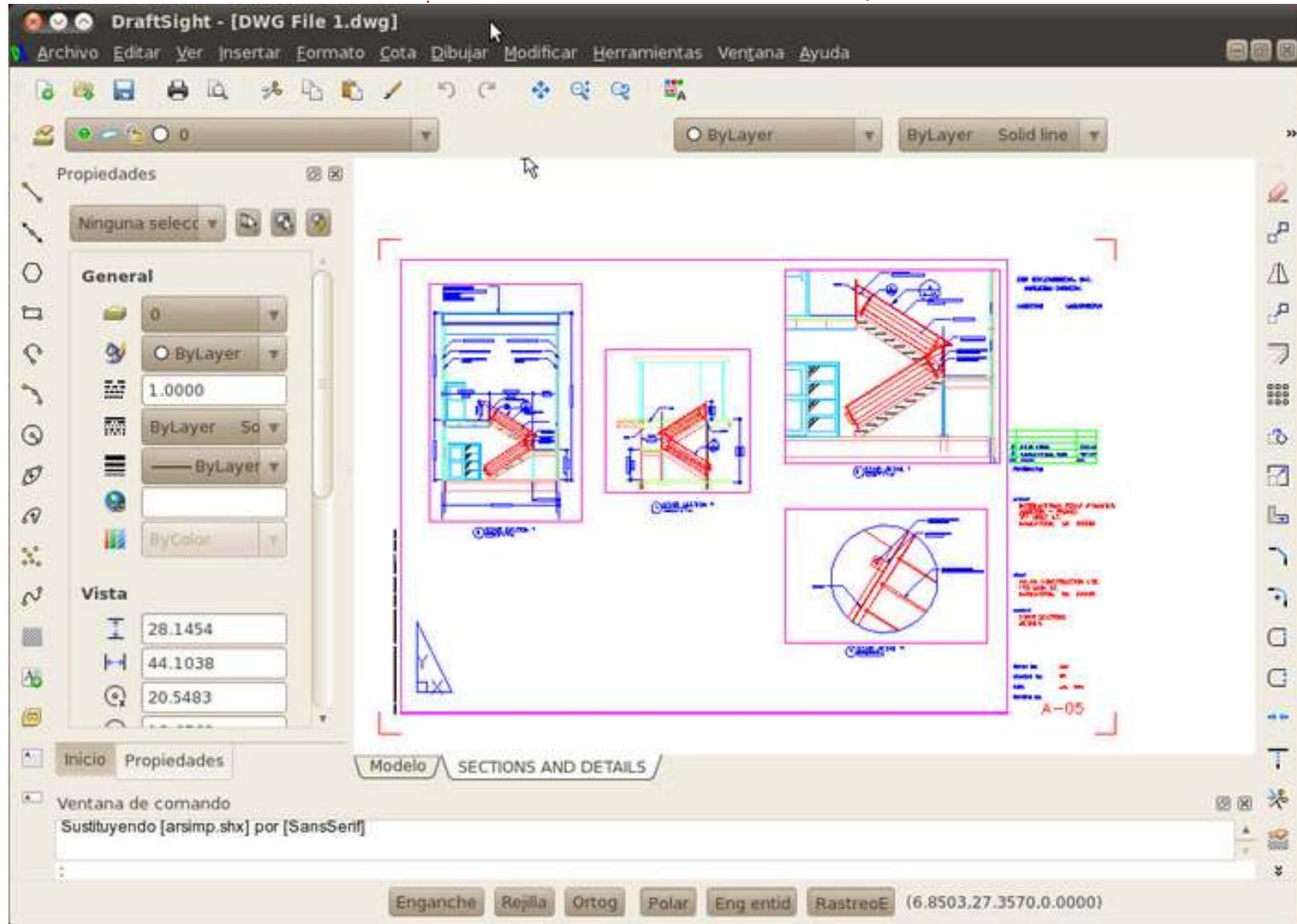
Negli ultimi anni ho utilizzato Linux Mint. Il mio unico dubbio rimane sulla scelta del desktop manager da

utilizzare: attualmente posso scegliere fra Cinnamon/Mate/KDE/XFCE. Ho cambiato il mio sistema molte volte provando diverse versioni.

Nel frattempo, ho fatto alcune scoperte e risolto alcuni problemi

relativi sia al software che all'hardware. L'idea Open mi piace sempre più, tanto da raccomandarla anche ad altri. Mi sforzo di convincere sempre più persone a provare Linux come sistema operativo alternativo a Windows. Alcune di loro hanno continuato a

utilizzarlo. Ancora oggi sono felice di consigliarlo a tutti quelli che hanno problemi con il loro computer. Ecco una semplice soluzione: inserisci un Live CD e tutto funzionerà nuovamente!





Questo disco fisso da 2.5" pollici per computer portatili ha, approssimativamente, uno spessore di 8mm, sufficiente per essere montato nella maggior parte dei computer in circolazione. Esso è formato da un classico disco magnetico da 1000 GigaByte e da uno a stato solido (SSD) da 8 GigaByte, insieme formano un unità ibrida che Toshiba ha chiamato Disco a Stato Solido Ibrido (SSHD). La parte di memorizzazione SSD è la più veloce ma più piccola, infatti è utilizzata per accedere ai dati a una velocità più alta di quella normalmente ottenibile con un disco non SSD, come se fosse una cache. Il costo è più basso di quello che potrebbe essere relativamente a un disco SSD di dimensioni simili, ma è più elevato di un disco fisso normale. La gestione dei dati è controllata dalla circuiteria interna, senza nessuna possibilità di intervento da parte del sistema operativo. A differenza dell'Apple Fusion Drive che permette al sistema operativo di gestire il trasferimento dati dalla zona SSD a quella non SSD.

Ho provato questa unità in un Acer Aspire AO-722. Un netbook con un display da 11.6" con un processore AMD

C-60 64-bit e che originariamente era provvisto di un disco magnetico con un capacità di 320 GigaByte. All'inizio decisi di aggiornarlo con un disco SSD in cerca di più velocità, il poco spazio fisico a disposizione mi costrinse a sostituire il disco originale con un Crucial M4 SSD. Questo disco ha funzionato senza problemi, i tempi di avvio del sistema

operativo e delle applicazioni diminuirono e le prestazioni erano in linea con quello che si sarebbe aspettato da un netbook con un disco veloce: il fattore limitante era diventato il processore e non più il disco. Comunque ottenni quei risultati al costo di un perdita enorme di spazio libero sul disco, perchè l'unità Crucial poteva

contenere solo 64 GB di dati. Erano disponibili altri dischi SSD allora, ma erano molto costosi. Nonostante il loro prezzo sia sceso negli ultimi anni, gli utenti dovrebbero ancora pagare circa \$1 a GigaByte: i grandi dischi SSD con una dimensione più grande di 500 Gigabytes potrebbero costare anche più di un computer. Se il disco ibrido



RECENSIONE - TOSHIBA SSHD

mantenesse le sue promesse, potrei ottenere il meglio delle due tecnologie nello spazio disponibile di questo piccolo computer.

Avevo già un sistema Xubuntu 14.04 funzionante ed ero felice di averlo, così ho deciso di clonare la configurazione esistente invece che reinstallare tutto quanto da capo. Il sistema operativo ha riconosciuto il nuovo disco, collegato con un adattatore usb, come unità singola senza nessun problema. Questa unità non era stata ancora inizializzata e non era presente nessuna tabella delle partizioni come riportato da gparted.

La tabella delle partizioni originale consisteva in una partizione ext4 per l'avvio del sistema operativo. Il resto dello spazio era configurato come una unità fisica LVM, nella quale vi era un volume logico di 15 GigaByte per la root di sistema e un altro per la home degli utenti. Ho lasciato dello spazio libero disponibile per applicazioni future.

```
/dev/sda2          243M
40M  187M  18% /boot
/dev/mapper/SSD--VG-System  15G
7,8G  7,1G  49% /
/dev/mapper/SSD--VG-Home    20G
5,0G  14G  27% /home
```

Dopo aver creato una tabella delle partizioni di tipo MS-DOS e partizionato

il drive ibrido Toshiba nello stesso modo, ho poi copiato tutti i dati da partizione a partizione, installato GRUB sulla nuova unità e riavviato il computer utilizzando come boot il nuovo disco, giusto per essere sicuri che ogni cosa stesse funzionando a dovere. In quel momento avevo a disposizione 901 GigaBytes liberi per i dati, o 850 GB quando 5% dello spazio viene riservato per un uso da parte di root.

```
/dev/sda1          976M
40M  870M  5% /boot
/dev/mapper/SSHD-System  15G
```

```
7,8G  7,1G  49% /
/dev/mapper/SSHD-Home    901G
5,0G  850G  1% /home
```

Ho spento il computer e ho tirato fuori il vecchio cacciavite per installare il drive nella sua locazione. Il disco fisso è nella parte in alto a sinistra della figura, con la CPU e la sua ventola visibile in alto a destra, in basso a destra le locazioni delle memorie e, infine, in basso a sinistra la scheda WiFi. Come si può notare non c'è molto spazio in questo computer.

Bene ora siamo pronti per effettuare qualche prova. Ho confrontato alcune azioni tipiche effettuate con il sistema operativo sia con il vecchio Crucial SSD che con il nuovo drive ibrido. Con entrambi i dispositivi il sistema operativo parte in 31s; non ci sono differenze misurabili. Con il nuovo disco, Gimp parte in 18s, mentre LibreOffice Writer solo in 5s. Questi tempi sono gli stessi misurati con il disco SSD, un vantaggio definitivo sul tradizionale disco magnetico con cui questo computer è stato fornito. Le

The screenshot shows the GParted interface for the device /dev/sdb (931.51 GiB). The main area displays a single unallocated partition of 931.51 GiB. Below this, there is a 'Device Information' panel and a table of partitions.

Partition	File System	Size	Used	Unused	Flags
unallocated	unallocated	931.51 GiB	---	---	

Device Information
Model: TOSHIBA MQ01ABD100H
Size: 931.51 GiB
Path: /dev/sdb
Partition table: unrecognized
Heads: 255
Sectors/track: 63
Cylinders: 121601
Total sectors: 1953525168
Sector size: 512

RECENSIONE - TOSHIBA SSHD

velocità sono maggiori e il sistema risulta più reattivo. In effetti, non ho visto alcun differenza sostanziale fra il disco ibrido di Toshiba e il disco puro SSD, almeno non nelle attività quotidiane.

Da un punto di vista tecnico, ci sono alcuni limiti. Il drive ibrido ha la stessa interfaccia SATA-III 6Gbps che oggi è montata sulla maggior parte dei dischi SSD. Comunque, anche per i tempi a venire, nessuna tecnologia di un disco fisso consumer sarà capace di utilizzare questa interfaccia completamente: inoltre i dischi fissi dei notebook a 5400 rpm sono limitati in termini reali di velocità di lettura nell'intervallo compreso fra i 100 -120 MByte/s, mentre gli SSD possono arrivare fino a 300-400 MByte/s. Questo vale anche per il disco ibrido che ha una velocità di lettura fino a 172 MByte/s (<http://hdd.userbenchmark.com/Toshiba-Notebook-SSHD-1TB/Rating/1957&tab=Benchmarks>). Comunque, bisogna notare che questo risultato dipende anche dalla posizione dei dati mentre viene effettuato il test, se vengono recuperati dalla parte SSD o dalla parte meccanica.

Nel caso in cui abbiamo la necessità di accedere a un gran numero di dati diversi fra loro come ad esempio quando lavoriamo con i montaggi video,

potremmo aspettarci che a maggior parte dei dati risiederà nella parte più lenta del disco, negando così i vantaggi che ci garantisce il disco ibrido. D'altra parte, un sistema operativo piccolo e compatto utile per l'accesso a internet e per piccoli lavori di ufficio risulterà adatto per un disco di questo tipo, ecco perchè questo sembra fatto apposta per un netbook che ha come sistema operativo Xubuntu. La maggior parte delle applicazioni di sistema e dei dati

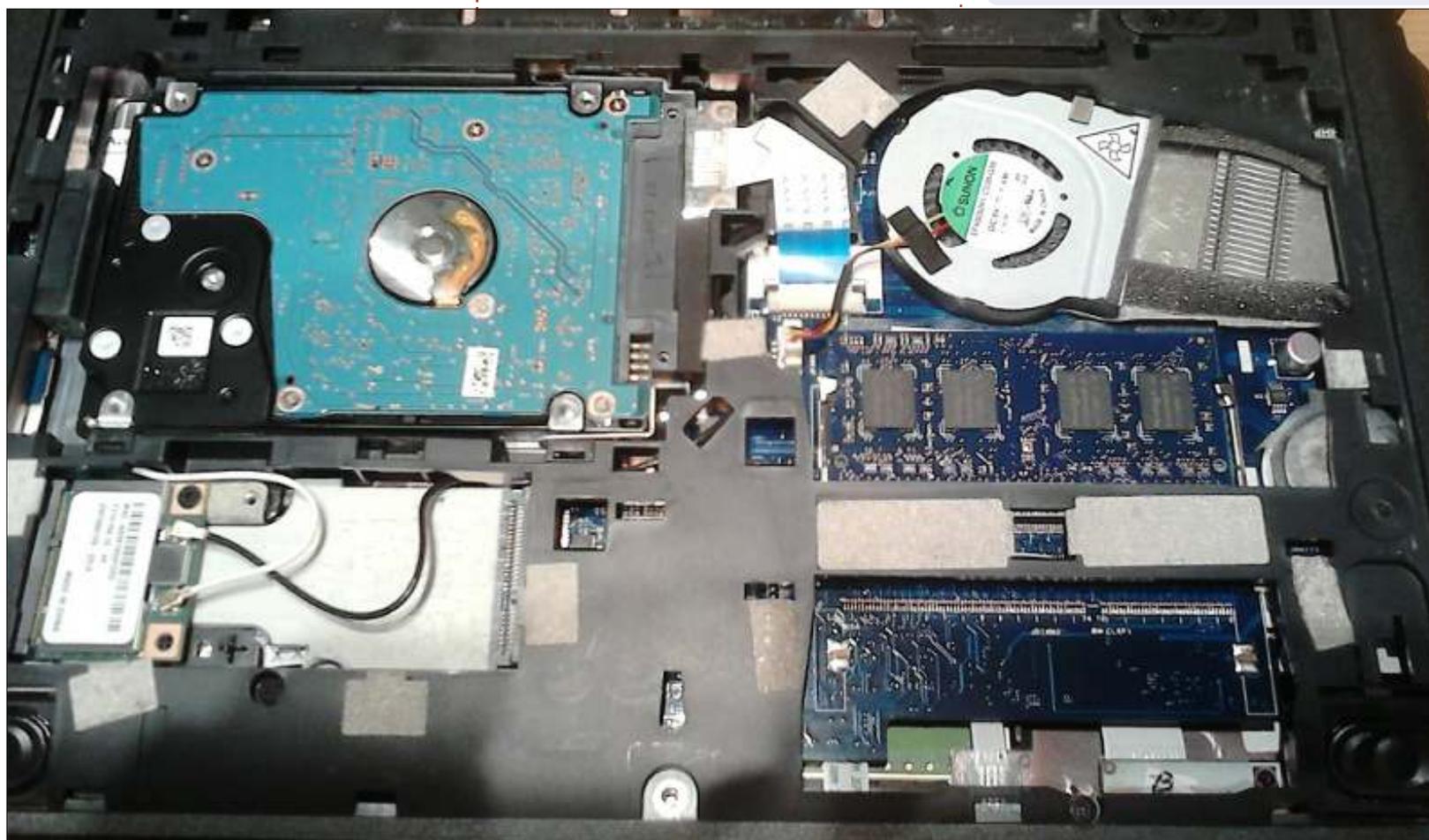
dell'utente riescono a risiedere negli 8 GigaByte di cache e vengono caricati alla velocità di un SSD. Gli altri, più grandi e con un accesso più raro, sono memorizzati nel disco da 1TeraByte e vengono caricati se necessario, anche se più lentamente.

Nel complesso, il concetto di disco ibrido è probabilmente la scelta migliore da fare per aggiornare un netbook, anche se è un po' poco per un

normale pc in cui si potrebbe montare un disco SSD aggiuntivo insieme all'originale.



Alan insegna informatica presso la scuola superiore Escola Andorana di Batxillerat. Insegna GNU/Linux presso l'università di Andorra e attualmente ha un corso di amministrazione di sistemi GNU/Linux presso l'Open University di Catalunya (UOS).





Come ha spiegato Oscar nel numero precedente (FCM #85), esistono diverse alternative ai Bitcoin o, come sono talvolta definiti, alt-coins. Il più conosciuto, secondo me, è il Dogecoin, fatti da persone con un altissimo profilo nel marketing quali il team jamaicano Bobsled e il più recente Josh Wise NASCAR race. Quindi scarichiamo il sorgente del portafoglio di Dogecoin e compiliamolo.

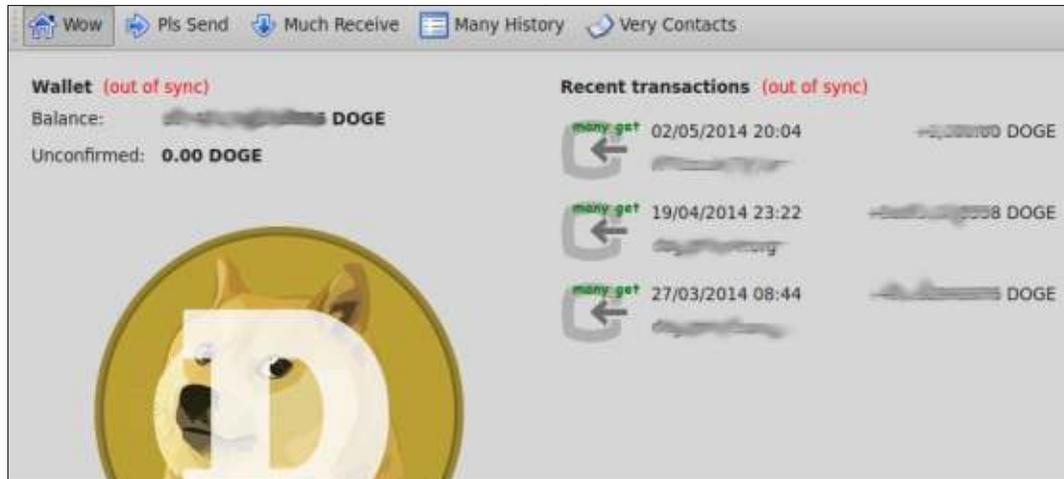
Nonostante questo articolo tratti del portafoglio di Dogecoin, questa procedura può essere utilizzata per la maggior parte dei portafogli di altre alt-coins.

Innanzitutto abbiamo bisogno di alcuni strumenti per compilare il sorgente. Quindi digitiamo nel terminale (tutto in una riga):

```
sudo apt-get install libssl-dev
libdb-dev libdb++-dev
libqrencode-dev qt4-qmake
libqtgui4 libqt4-dev
libminiupnpc-dev libminiupnpc8
libboost-all-dev build-essential
git
```

OTTENERE GIT

Adesso abbiamo bisogno dei file sorgente da compilare. Nella stessa finestra di terminale digitiamo:



```
git clone
https://github.com/dogecoin/dogecoin.git
```

Ciò che abbiamo appena fatto è stato scaricare il sorgente del portafoglio per i Dogecoin sul nostro computer in /home/dogecoin. Dopo di ciò, dobbiamo entrare all'interno di essa, quindi digitiamo:

```
cd dogecoin
```

Adesso siamo nel posto giusto; abbiamo bisogno di effettuare una modifica globale al file sorgente (-i = in place = nello stesso posto in cui ci troviamo). Allora digitiamo:

```
sed -i 's/-mgw46-mt-sd-1_53//g'
dogecoin-qt.pro
```

COMPILARE

Adesso possiamo finalmente fare qualcosa. Quindi digitiamo:

```
qmake USE_UPNP=0 USE_QRCODE=0
USE_IPV6=0
```

Quando tutto è completato, digitate:

```
make -j3
```

E quando anche questo è completato, saremo pronti. Per avviare il portafoglio per i Dogecoin dobbiamo digitare:

```
./dogecoin-qt
```

In alternativa possiamo usare l'ambiente desktop facendo doppio clic sull'icona di Dogecoin-qt.

Il portafoglio, al primo avvio, ha bisogno di sincronizzarsi con la rete Dogecoin e ciò potrebbe richiedere diverso tempo. Sto parlando di alcune ore. Effettivamente deve scaricare il "libro mastro" di ogni transazione, che sono un bel po'.

Se volete compilare il portafoglio per i Reddcoin, si dovrebbero semplicemente cambiare tutte le istanze di "dogecoin" (nei comandi precedenti) con "reddcoin". Lo stesso vale per i Litecoin. È molto semplice. Per esempio:

```
git clone
https://github.com/dogecoin/dogecoin.git
```

diventerebbe:

```
git clone
https://github.com/reddcoin/reddcoin.git
```

e così via.

Nel prossimo numero ci occuperemo del Widget Dualminer USB, che ho comprato qualche mese fa, per mostrare come finalmente sono riuscito a gestire le operazioni di coniazione in Linux.

Verso la luna!



CONTROLLO ORTOGRAFICO DI LIBRE OFFICE

Uso Xubuntu da molto tempo ormai. Considerato che la 14.04 è una LTS, ho deciso di fare una installazione pulita e sono piuttosto soddisfatto. Ho installato LibreOffice aprendo una finestra del terminale e digitando `sudo apt-get install libreoffice`. Fin qui tutto bene. LibreOffice si è installato rapidamente. L'ho usato per un po' senza rendermi conto che il controllo ortografico in realtà non funzionava. Alcuni controlli veloci non hanno evidenziato niente fuori posto, così, dopo una ricerca su internet, ho capito che il dizionario `myspell-en-gb` non era installato. In Synaptic basta digitare `myspell` e cercare il pacchetto `en-gb`. In Ubuntu Software Center se cercate esattamente `myspell-en-gb`, vi comparirà. Installato il pacchetto il controllo ortografico ha iniziato a funzionare. Spero ciò possa fare risparmiare tempo e frustrazioni a qualcuno.

Ian Mckeand

DIFFIDATE DA ROBO LINUX

Riguardo al primo pezzo delle news del numero 85, considerato che qualcuno ha iniziato a usarlo in Aprile, vorrei avvisare gli utenti Ubuntu che RoboLinux non è ancora pronto per il debutto.

Robolinux vanta di essere una distribuzione Debian; è uno dei peggiori reimpasti di pacchetti che io abbia mai visto e manca di tante cose che invece Ubuntu possiede. Non è un rimpiazzo di Ubuntu. L'unica vera capacità che può vantare è forse quella di poter riconfezionare una partizione Windows XP, con sistema e applicazioni, in una macchina virtuale di Virtualbox, la quale dovrebbe presumibilmente funzionare con Ubuntu.

Ciò può essere vero se non configurate il dual-boot con Ubuntu e Windows. Mi auguro che abbiano capito ciò quando ho detto che io uso il dual-boot. Se siete come molti degli utenti Ubuntu medi che usano Windows XP e Ubuntu in dual-boot con GRUB siete sfortunati: Robolinux non funzionerà.

In Aprile, Robolinux era una serie di

script che installava se stesso nel menù di Gnome. C'erano molti errori che ho segnalato nella speranza che ciò potesse essere utile per il progetto. A Maggio è stato rilasciato quindi un nuovo pacchetto.

Il nuovo pacchetto consiste di diverse utilità di sistema prese in prestito per consentire il partizionamento di Windows. Quindi, per quanto riguarda Ubuntu, i vecchi script sono riuniti in un pacchetto `.deb`. Un messaggio di Robolinux suggeriva che bisogna rimuovere GRUB e riparare l'MBR. Ho chiesto pertanto se esistevano alternative più semplici che rimuovere GRUB e MBR (avevo paura di rimanere tagliato fuori da Ubuntu e da Windows con uno script che non era stato sufficientemente testato). RoboLinux mi ha risposto dicendo che avevo violato i termini d'uso, sono stato quindi rimborsato della donazione che avevo fatto e mi è stato rifiutato qualsiasi ulteriore contatto.

Uso e ho usato altre macchine virtuali in passato, diverse macchine Windows e persino DOS, so quindi di poter mettere a punto correttamente una macchina. Mi piaceva l'idea di non dover reinstallare

Seguici su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



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 FullCircle** in questo numero per leggere le nostre linee guida di base.

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

tutto i miei software Windows (molti dei quali ancora mi servono).

RoboLinux è un'idea promettente ma necessità di un po' di prudenza nello sviluppo del software e, forse, di una nuova leadership.

Il fondatore John Martinson ha forse frainteso il mio modo di fare scambiandomi per una donna. Sembrava forse un po' innamorato della figura di utente femminile che io ero nella sua mente, chiamandomi "Cara" fino allo sfinimento in una serie di email. Sono fermamente convinto per l'uso del maschile nella persuasione, lo sono sempre stato. Questo suo errore è l'unica spiegazione che riesco a trovare per una email molto strana in cui mi contestava che io non avrei valutato lui e il suo lavoro. Il tutto con un livello di coinvolgimento secondo me troppo elevato per il livello tecnico dei messaggi che ci stavamo scambiando.

Robolinux potrebbe essere infatti un progetto gestito da una persona sola. Puoi ricevere messaggi da una gran varietà di "dirigenti", personale del "servizio clienti", ma tutte le comunicazioni giungono dalla stessa unica email. Non ho alcun problema con un programmatore dalla mentalità imprenditoriale (che poi, perché chiedere "donazioni" per aiutare presunti bambini

cambogiani in cambio di software?) almeno fino a che un unico uomo non si comporta in modo strano con "clienti" e "donazioni".

Ceciliaux Bois de Murier

SCARICARE TUTTI I NUMERI

Dopo aver perso il mio backup, ho trovato terribilmente scomodo scaricare tutti i numeri dal web. Per chi fosse interessato, ecco un semplice script in Python per scaricare tutti i numeri di FCM (in basso a destra).

Copiate o riscrivete il codice con un editor di testo, salvatelo, quindi dopo averlo reso eseguibile fatelo partire.

Nel vostro gestore file preferito aprite le proprietà di questo file e segnate come eseguibile (in genere nella scheda Permessi). Lo script non ha un'interfaccia utente quindi non vedrete nulla se lo eseguirete dal gestore dei file, ecco perché consiglio sempre di usare una finestra del terminale. Aprite una finestra del terminale e andate nella directory in cui avete salvato il file come per esempio:

```
cd ~/Downloads
```

Potete anche scaricare la versione

SCRIPT PER SCARICARE TUTTI I NUMERI DI FCM

```
import urllib.request

#download number of issues to current directory

#sample url http://dl.fullcirclemagazine.org/issue85_en.pdf
path = ''
server = 'http://dl.fullcirclemagazine.org/'
fname_pre = 'issue'
fname_post = '_en.pdf'
num_start = 2
num_issues = 85

for i in range(num_start, num_issues + 1):
    fname = fname_pre + str(i) + fname_post
    url = server + fname
    print('Downloading ' + url + ' ...')
    urllib.request.urlretrieve(url, path + fname)
```



con la GUI usando:

```
wget
www.liedler.at/dl/dl_fcm_gui.py
```

Quale che sia la versione che scaricate, ricordate di renderla eseguibile con:

```
chmod +x dl_fcm.py
```

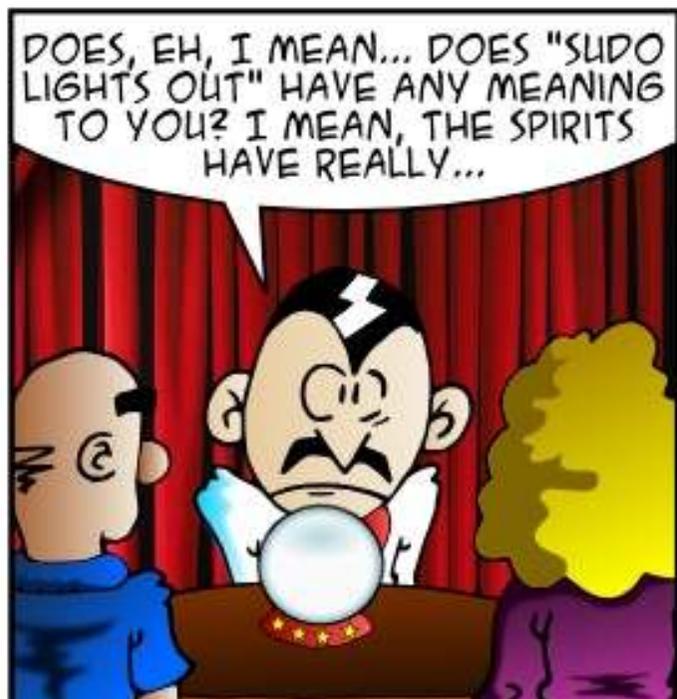
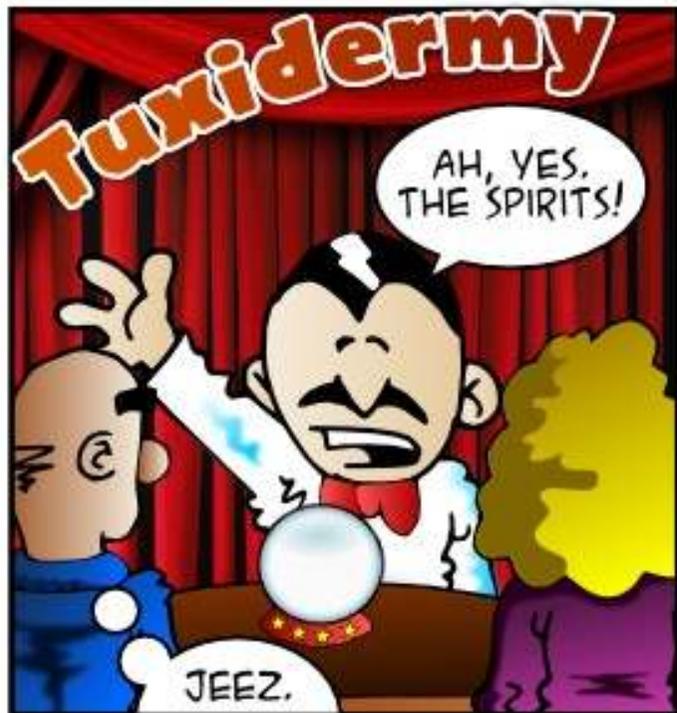
oppure:

```
chmod +x dl_fcm_gui.py
```

e, per entrambi, fate doppio clic su file della versione con GUI o avviate lo script con:

```
./df_fcm.py
```

Peter Liedler





D Come faccio a sbarazzarmi della noiosa schermata di scelta del boot di Grub nell'ultima Ubuntu 14.04 e andare direttamente alla schermata di login?

R C'è una buona ragione per mantenere la schermata di Grub: se si installa un nuovo kernel, e questo non funziona sul proprio sistema, Grub ti lascia scegliere un vecchio kernel.

Se pensi che Grub sta rallentando il tutto, premi semplicemente Enter.

D Quando stampo da Firefox, le immagini di sfondo non compaiono.

R (Grazie a **Barry** nel gruppo Yahoo UbuntuLinux) Premi Ctrl-P, seleziona la scheda Options, clicca su "Print Background Images".

D Attualmente sto lavorando su Ubuntu installato su un disco flash, attraverso l'opzione tryubuntu. Comunque, ogni volta che riavvio, i file che avevo salvato

non ricompaiono.

R (Grazie a **sudodus** nei Forum Ubuntu) Puoi creare un disco di avvio USB persistente con lo 'Startup Disk Creator' (alias usb-creator) o con Unetbootin. Questi programmi offrono l'opzione per creare uno spazio di salvataggio per la persistenza, dove è possibile salvare aggiornamenti, nuovi programmi, trucchi, documenti, immagini, ecc.

Se stai creando il disco di avvio USB da Windows, prova Pendrivelinux.

D Su Ubuntu 14.04, uso un programma ufficiale chiamato Lifeograph installato dal Software Center. Questo compare nella mia lista delle applicazioni e sono riuscito ad aggiungerlo sul mio dock. Provando a fare la stessa cosa usando l'ultima versione di Mint Debian con desktop Cinnamon, ho installato l'applicazione dalla loro versione del software center, ma non l'ho trovata sul mio sistema.

R Compare sotto Accessori per me. Il modo più veloce per trovare i file è quello di utilizzare il comando Locate, ma i nuovi file probabilmente non compaiono.

D Mi sto perdendo sempre dietro a una stranezza di Pulse Audio come il fatto che diventa muto quando si avvia Audacity. Posso non disinstallare Pulseaudio ed usare Alsamixer? Se è possibile, come potrei fare ciò? Ci sono problemi di cui dovrei preoccuparmi?

R (Grazie a **Temujin** nei Forum Ubuntu) E' tecnicamente possibile, ma ti converrebbe partire con una distribuzione che non lo utilizza come predefinito (per es. Lubuntu).

D Qualcuno conosce tablet ragionevolmente economici da 7" che abbiano Ubuntu preinstallato?

R Ubuntu Touch è stata lenta a prendere piede. Proprio questo mese, Dell ha annunciato un tablet con Ubuntu per \$450. (Ogni gestore

regionale Dell riporta quali prodotti saranno disponibili nel proprio paese, perciò potresti non avere accesso ad esso). Non ho visto nessun annuncio precedentemente per un tablet con Ubuntu Touch, ma non è una cosa a cui sto dietro.

Puoi installare Ubuntu Touch su un Nexus 7, che viene circa \$250. I tablet più economici probabilmente non hanno le specifiche minime per Ubuntu Touch (per es. Toshiba Excite 7-pollici, \$100).

Per prezzi bassi, vai su un netbook.

D Ho Windows7 che gira in Virtualbox unicamente su Ubuntu 14.04 perciò non devo modificare i dischi per iTunes. Devo dare un'occhiata a come impostare la sicurezza internet?

R Sì, installa Microsoft Security Essentials e tienilo aggiornato.

LE MIGLIORI NUOVE DOMANDE SU ASKUBUNTU

* Un lettore di testi e gestore di file musicali?

<http://goo.gl/PUOA8Q>

* Perché inserire stringhe commentate in una configurazione linux qualche volta funziona?

<http://goo.gl/ThOAit>

* Dove dovrei mettere un mio script per poterlo lanciare con un comando diretto?

<http://goo.gl/JrrQu4>

* Lanciare l'ultimo comando con tutte le lettere trasformate in minuscole?

<http://goo.gl/kDNQLF>

* Come posso essere sicuro che un servizio sia disabilitato all'avvio?

<http://goo.gl/9pRcbW>

* Come trovo la data di creazione di un file?

<http://goo.gl/EI7cr6>

* Unità di Temperatura della CPU?

<http://goo.gl/OCLso5>

* Qual è la differenza tra l'utilizzo di Windows 7 come Utente

Standard rispetto ad utilizzarla su Ubuntu?

<http://goo.gl/mVbAKd>

* Rinominare centinaia di file in un'unica volta per un certo ordinamento?

<http://goo.gl/zSB20j>

TRUCCHI E TECNICHE



Riciclare computer

Il mio ufficio ha rimpiazzato molti vecchi computer con Windows XP, con nuovi scintillanti computer. Cosa fare con le vecchie macchine?

La prima priorità è assicurare che non ci siano perdite di dati, perciò abbiamo installato Macrium Reflect sui vecchi computer e creato un'"immagine" del disco rigido di ogni vecchio computer. Questa va in un disco esterno, poi viene copiata nel nuovo computer dell'utente, che ha un disco molto più capiente. Abbiamo anche un sistema centrale che copia tutte le immagini. Quando un disco esterno è pieno, non eliminiamo i file, ma lo rimpiazziamo.

Siamo molto apprensivi riguardo al recupero di file confidenziali dai vecchi dischi rigidi, perciò abbiamo avviato Darik's Boot e Nuke da un CD e lanciati per cancellare completamente i vecchi dischi rigidi.

Adesso possiamo installare Linux. Una scelta è Linux Mint 17 32-bit con Mate. Queste sono macchine vecchie, dopotutto.

Infine, possiamo dare via i computer. A Toronto, abbiamo un progetto FreeGeek che sarà lieto di ottenere computer completamente funzionanti.

Perfetto!



Gord ha avuto una lunga carriera nell'industria dei computer, poi 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 41, Trusted To Fail!

Benvenuti al nostro nuovo format dello spettacolo, ci sono alcuni cambiamenti rispetto al precedente format, la più importante è che adesso stiamo registrando insieme in ufficio al Blackpool Makerspace. In questo episodio testiamo Ubuntu 14.04 e revisioniamo l'Official Ubuntu Server Book.

I nostri host:

- Les Pounder
- Tony Huges
- Oliver Clark

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



Download



Nelle ultime settimane (sto scrivendo verso la fine di aprile 2014) due eventi si sono incrociati per dare una grossa lezione di sicurezza al software Open Source, ma è importante sapere esattamente qual è la lezione giusta. Ho visto relazioni affermare che Heartbleed era una prova di qualcosa di fondamentalmente sbagliato nel modello Open Source perché negava l'accuratezza del famoso discorso di Eric Raymond: "Con tanti occhi tutti i bug saltano fuori". Il bug Heartbleed era in un numero significativo di sistemi (realmente in un sesto dei siti Internet, per quanto posso dire da un'analisi di quanti siti usano OpenSSL, e che percentuale di questi usano le versioni del software che sono affette dal problema). C'è stata un po' di enfasi su quanto brutta fosse la questione, ed è senza dubbio piuttosto brutta. Ma come è potuto accadere?

Suggerisco a tutti un eccellente articolo che ha tutti i dettagli. E' intitolato "How Did the Heartbleed OpenSSL Bug Happen?" (<http://www.digitaltrends.com/computing/how-did-the-heartbleed->

[openssl-bug-happen/#!FLdxR](https://tools.ietf.org/html/rfc6520)), e raccomando di dargli un'occhiata. E' corto e arriva al punto. In sostanza, c'è stata una richiesta di estendere OpenSSL per fornire qualcosa chiamato estensione TLS Heartbeat. Questa è una cosa perfettamente ragionevole da fare, ed è descritta nell'RFC 6520, Transport Layer Security (TLS) e Datagram Transport Layer Security (DTLS) Heartbeat Extension (<https://tools.ietf.org/html/rfc6520>). Come è chiaramente descritto nell'RFC, lo scopo è quello di fornire una funzionalità di "keep alive" senza ricorrere a una rinegoziazione. OpenSSL stava cercando soltanto di essere in linea nell'aggiungere una funzione che l'Internet Engineering Task Force aveva deciso che dovesse essere fornita. Ma come ha gestito questa cosa il progetto OpenSSL?

La prima cosa che notiamo è che OpenSSL ha un team centrale formato da sole 11 persone, molte delle quali volontari, e solo uno impiegato a tempo pieno nel progetto. Generalmente, queste persona raccoglievano circa 2000 dollari l'anno in donazioni, e tiravano

su qualche soldo da qualche contratto di supporto. In altre parole erano un po' tirati. Un volontario tedesco, Dott. Robin Seggelmann, ha scritto il codice per implementare l'RFC e l'ha sottoposto a revisione. Il dottor Seggelmann è un accademico rispettabile e un ricercatore in informatica, e non c'è nessun motivo che suggerisca della malizia o della stupidità nel suo codice. Non aveva nemmeno i diritti di commit nel repository di OpenSSL, così ha sottoposto il codice ai membri del progetto che hanno questi diritti, e loro l'hanno revisionato. Non notando nulla di sbagliato nel codice, e verificando che facesse quello che diceva di dover fare (ovvero implementare un Heartbeat) il codice è stato messo in produzione agli inizi del 2012.

Il problema è stato scoperto dai ricercatori di Google e da un'azienda Finlandese, Codenomicon, più o meno nello stesso periodo, ed è stato reso pubblico nell'aprile del 2014. Qualcosa suggerisce che ci sia stato un colloquio fra qualcuno di Google che ha indirizzato Codenomicon nella giusta direzione, ma forse le scoperte

sono state indipendenti. Queste cose succedono. Ma come ha detto Steve Maquess della OpenSSL Foundation "Il mistero non è che alcuni volontari oberati di lavoro si sono fatti sfuggire il bug; il mistero è perché non sia avvenuto più frequentemente."

TRUECRYPT

L'altro evento di cui voglio parlare riguarda l'audit su TrueCrypt, che ha rilasciato recentemente i risultati preliminari. Come potete ricordare, sull'onda delle rivelazioni di Edward Snowden, s'è scatenata un'ansia relativa alla sicurezza della cifratura, e le persone hanno iniziato a voler sapere se la loro cifratura è stata indebolita o se è stata inserita una qualche backdoor dall'NSA, da GCHQ, o altre agenzie governative. Nel caso di TrueCrypt, avete di nuovo un progetto open source, con la grinzina che gli sviluppatori sono deliberatamente anonimi (e con sede in Est Europa). Nel periodo pre Snowden questo non aveva sollevato troppe speculazioni, ma ora le persone vogliono risposte. La TrueCrypt Foundation ha fatto la cosa giusta. Hanno raccolto dei soldi

(ho contribuito alla campagna di crowdfunding) e hanno arruolato il dott. Matthew Green, un rispettabile esperto di crittografia che insegna alla Johns Hopkins University, per mettere in piedi un team per fare un controllo del codice. Questo è un compito lungo e difficile, ma la prima fase è stata completata, e mentre ci sono delle critiche su certi errori derivanti da trascuratezza, non c'è nessuna prova di errori deliberati. Potete leggere una buona relazione su novainfosec.com, e questo articolo ha un link all'intero rapporto se lo volete leggere. Questa prima fase è andata a guardare nel bootloader e nelle implementazioni del driver per Windows. C'è una seconda fase pianificata, per entrare nella crittografia stessa, che utilizzerà un team completamente differente di ricercatori.

Quindi quali sono stati i risultati? Bene, TrueCrypt non è perfetto, ma aspettarsi che lo fosse sarebbe irrealistico in ogni caso. Il team di controllo ha trovato un certo numero di trascuratesse, che derivano probabilmente dal fatto che il progetto era portato avanti da volontari e che era sistematicamente cresciuto. Ma il team di controllo nella Fase 1 non ha trovato nessuna evidenza che ci fossero problem

LEZIONI APPRESE

Questi programmi sono importanti su Internet, ma dov'era il supporto? Questo diventa un problema fondamentale per le aziende che usano l'Open Source come fosse un pasto gratis. Non lo è, dato che, dovrete saperlo, There Ain't No Such Thing As A Free Lunch (TANSTAAFL, Nessuno ti dà da mangiare in cambio di niente). L'Open Source è davvero solamente un diverso modello per sviluppare e supportare il software, che si affida alla partecipazione di tutte le parti interessate. Se tutte queste aziende facevano affidamento su OpenSSL, per esempio, dov'era la loro partecipazione? Dopo il fattaccio, sembra che molte di loro si siano svegliate. La Linux Foundation ha messo insieme un consorzio delle compagnie più grandi. Per citare l'articolo di Ars Technica (<http://arstechnica.com/information-technology/2014/04/tech-giants-chastened-by-heartbleed-finally-agree-to-fund-openssl/>) con oggetto "Amazon Web Services, Cisco, Dell, Facebook, Fujitsu, Google, IBM, Intel, Microsoft, NetApp, Qualcomm, Rackspace, e VMware si sono tutti impegnati a versare almeno 100000 dollari l'anno per tre anni alla "Core

Infrastructure Initiative" ha detto il direttore esecutivo della Linux Foundation Jim Zemlin. Questa iniziativa sarà estesa non solo a OpenSSL, ma questa è una cosa buona. Vuol dire che queste compagnie stanno prendendo seriamente in considerazione la loro responsabilità nel supportare il codice con cui lavorano. Questo è in netto contrasto con la mossa un po' ridicola di Theo de Raadt nel creare un fork chiamato LibreSSL. Questo suona più come una questione di ego che come mossa costruttiva. Vorrei restare con OpenSSL e provare LibreSSL solo dopo un lungo periodo di prove e di successi. Una buona regola generale nell'ambito della sicurezza è che il codice più giovane è più pericoloso del codice che è in giro da più lungo tempo.

La sicurezza è una cosa dura ed è un insieme di abilità differenti dalla gran parte della programmazione. Il dott. Seggelmann è un tipo intelligente che stava provando a implementare una specifica richiesta da un RFC. Il suo codice faceva infatti questo. E' stato revisionato da qualcun altro nel team di OpenSSL, nessuno ha ci ha visto dei problemi ed è stato messo in produzione. E' rimasto lì per due anni prima che qualcuno ci trovasse un potenziale

problema. La ragione per cui questo gruppo di persone intelligenti ha avuto questa svista consiste nel fatto che ci vuole un insieme di differenti capacità per implementare la sicurezza. Col senno di poi è facile dire che avrebbero dovuto ingaggiare uno specialista, e io penso che la Core Infrastructure Initiative aiuterà ad affrontare questa questione. I bug non vengono a galla se gli occhi non ci sono. Sia TrueCrypt che OpenSSL sono composti da piccoli gruppi di sviluppatori con risorse limitate. Chiunque altro dava per scontato che il codice fosse a posto e non ha mai provato a darci un'occhiata. E dato che la sicurezza richiede delle capacità specialistiche, solo aggiungere degli occhi non basta, c'è bisogno degli occhi giusti. Una domanda che mi sorge riguarda la governance dei progetti open source critici. Magari abbiamo bisogno di strutturare un po' di più il processo per evitare questo tipo di problemi.

Sistemare questa cosa richiede soldi, fra le altre cose. Una delle "key take-aways" circa il progetto OpenSSL è che si trovavano con un budget che chiamo "da pochi soldi", dove in media ricevevano 2000 dollari l'anno in donazioni. Confrontate la cosa con i costi per fare l'audit di TrueCrypt, dove sembra che abbiamo

finora raccolto circa 60000 dollari, e non credo che sia troppo. Hanno messo insieme un gruppo di professionisti che capiscono il lavoro, e possono costare ben più di 60000 dollari. Alle persone dico sempre che devono supportare il Software Libero, e questo include il supporto finanziario. Se siete interessati solo in quello che potete avere gratis, otterrete questo genere di risultati perché non ci saranno risorse.

Il vantaggio del software Open Source non sta nel fatto che sia esente da bug. Nessun software di nessun tipo è privo di bug. Se pensiamo questo commettiamo un grave errore. E probabilmente non è nemmeno corretto pensare che l'Open Source abbia meno bug. Come abbiamo visto, la debolezza della teoria "molti occhi, più bug che vengono a galla" è questa, per molti progetti Open Source, anche quelli critici, semplicemente non ci sono così tanti occhi e spesso quelli che ci sono potrebbero non essere quelli di cui abbiamo bisogno per individuare problemi sottili come quelli relativi alla sicurezza. Questo non significa l'opposto, comunque. L'idea che l'Open Source abbia dei problemi non significa che il Software Proprietario faccia molto meglio, come dimostra il recente bug di Internet Explorer

(mentre scrivo, viene consigliato di non usare più IE per un fondamentale problema di sicurezza. Date un'occhiata a "Operation Clandestine Fox" se volete maggiori dettagli). La superiorità dell'Open Source sta essenzialmente nel fatto che i problemi vengono affrontati più rapidamente. Le patch per il bug Heartbleed hanno iniziato a venir fuori nel giro di poche ore dalla divulgazione. Le patch per il bug di IE verranno rilasciate se va bene al prossimo giro di aggiornamenti rilasciati da Microsoft, che può voler dire dover aspettare un mese. Inoltre, con l'Open Source l'intero codice è visibile, quindi la qualità della nostra informazione è migliore. Con il software proprietario il codice non è mai disponibile, l'informazione circa un bug tende ad essere il più grossolana possibile e in alcuni casi le aziende cercheranno di evitare che circoli qualsiasi informazione perché potrebbe avere effetti negativi sui loro profitti.

Nel caso di OpenSSL, Simo Phipps ha scritto un articolo molto interessante (http://podcasts.infoworld.com/d/open-source-software/heartbleed-postmortem-openssls-license-discouraged-scrutiny-241781?source=rss_security), basato

sul lavoro di David Wheeler, che punta individua nella licenza una fonte di problemi. OpenSSL ha usato una licenza tutta sua che era copyleft, ma incompatibile con la GPL. E questo ha creato un disincentivo per chiunque volesse partecipare. Ha citato Eben Moglen dicendo che la licenza open source agisce come la "costituzione della community" che disciplina come ognuno partecipa. Avendo una licenza che non usa nessun altro, si è ottenuto l'effetto di mettere delle regole di base che nessun altro capiva. La lezione qui è che non dovrete provare a reinventare la ruota. C'è una gran quantità di buone e ben comprese licenze open source, in giro, e dovrete usare una di quelle così che verrà coinvolto il maggior numero di collaboratori. Questa è una delle ragioni per cui Phipps, direttore Esecutivo di OSI, sconsiglia vivamente qualsiasi impiego di nuove licenze. E' semplicemente un'idea non buona, e le persone devono smetterla con questa inutile proliferazione.

ADDENDUM

LO STATUS DI TRUCCRYPT?

10 giugno 2014

scritto da Michael Kennedy

Ironicamente, un evento avvenuto alla fine di marzo del 2014 ha fornito un'ulteriore e ancora estremamente misteriosa lezione relativamente alla sicurezza. Il sito di TrueCrypt era improvvisamente cambiato:

- Avvertiva che TrueCrypt (TC) era insicuro.
- Raccomandava agli utenti di migrare a BitLocker (un prodotto di Microsoft, proprietario, che gira su alcune versioni di Vista, Windows 7, Windows 8 e su Windows Server).
- Tutti i messaggi del forum erano spariti, cosa che ha infastidito molte persone.
- E i link per il download rimandavano alla versione 7.2 (per le piattaforme Linux, Windows e Mac OS X), ma queste versioni sembra che permettano a TC di gestire i dati già criptati con TC, ma non permettono la creazione di nuovi volumi.

SPECULAZIONE

C'è stata una grande speculazione su questo sviluppo. Alcuni esempi:

- Il sito è stato compromesso, forse

da qualche altra organizzazione che si occupa di cifratura, e gli autori/proprietari di TC non si sono sforzati a reagire?

- Questo recente audit (descritto da Kevin), o qualche simile recensione, ha scoperto qualche vulnerabilità, o qualche backdoor, e gli sviluppatori hanno abbandonato TC?
- Perché viene raccomandato proprio BitLocker?
- TC era troppo sicuro e qualche governo, l'NSA, ecc. ha provato a estromettere TC?
- Qualche governo ha fatto pressioni sugli sviluppatori (per infilarci delle backdoor, ecc.) e loro hanno rifiutato di farlo?
- Nascosto dietro TC c'era in prima persona qualche governo, l'NSA, ecc. e la loro copertura è saltata?
- Gli sviluppatori hanno semplicemente abbandonato TC? Non contenti? Poco pagati? Sono saltate fuori alcune backdoor o qualche hack?
- Questa lista continua...

E ADESSO?

Alla data del 10 giugno, non so a chi o a cosa credere. Usavo TrueCrypt per alcuni anni, sulle piattaforme Linux e Windows, e lo raccomandavo ai clienti. Da un punto di vista dell'utilizzo, TC è un prodotto eccellente, multiplatforma ed è un piacere installarlo e usarlo. Tuttavia, fino a che lo stato attuale non verrà chiarito, io consiglio:

- Se siete utenti di TC, e se state usando una versione precedente alla 7.2, se tutto va bene, è cosa buona continuarlo ad usare?
- Se usate la 7.2, o avete in mente di utilizzare TC, allora prendete in considerazione una versione più vecchia o un prodotto alternativo che si adatti alle vostre esigenze.

Ecco qualche commento, riferimento, alternativa:

- il sito stesso di TrueCrypt - <http://truecrypt.sourceforge.net/>
- TC Versione 7.1 a (tutte le piattaforme, eseguibili, alcuni sorgenti) - <http://truecrypt.ch/downloads/>
- Ars Technica -

<http://arstechnica.com/security/2014/05/truecrypt-is-not-secure-official-sourceforge-page-abruptly-warns/>

- Bruce Schneier (TrueCrypt WTF) - https://www.schneier.com/blog/archives/2014/05/truecrypt_wtf.html
- Bruce Schneier (Auditing TC, ora un po' datato) - https://www.schneier.com/blog/archives/2014/04/auditing_truecr.html
- Steve Gibson's take (GRC) - <https://www.grc.com/misc/truecrypt/truecrypt.htm>
- Slashdot - <http://it.slashdot.org/story/14/05/28/2126249/truecrypt-website-says-to-switch-to-bitlocker>
- Alternative a Wikipedia (Vedi anche 7-Zip, and VeraCrypt, DCrypt, ecc, su Sourceforge) - http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_disk_encryption_software - PS: Ottimo sommario su WindowsSecrets Newsletter - <http://windowssecrets.com/newsletter/the-life-and-untimely-demise-of-truecrypt/>

L'errore che hanno fatto questi sviluppatori sta nel credere che ancora "possedessero" TrueCrypt e che siano stati loro a ucciderlo.

Quelli che chiedono che di colpo qualcosa in TrueCrypt è diventato "sbagliato" perché i suoi creatori hanno deciso che non avevano più così tanto da offrire, si sbagliano.

Notate: una volta che TrueCrypt sarà stato visionato da un gruppo indipendente, questa sarà l'unica soluzione di cifratura per dischi ad essere stata sottoposta a questo controllo. Questa cosa posizionerà probabilmente TrueCrypt in cima alla classifica dei tool multiplatforma per la cifratura dei dischi.

- Steve Gibson
<https://www.grc.com/misc/truecrypt/truecrypt.htm>



Il 17 Aprile 2014, Canonical ha rilasciato Ubuntu 14.04 LTS. Mi piace utilizzare software aggiornati, ma allo stesso tempo adoro la stabilità, cosa che l'LTS, supporto a lungo termine, è chiamato a dare. Per cui, dopo due anni di utilizzo di Ubuntu 12.04 LTS, è giunto il momento di aggiornare, e l'ho fatto. Per molti di noi che hanno usato Steam per giocare ai videogame, un nuovo rilascio comporta la necessità di riscaricare e reinstallare un grandissimo numero di giochi; il che può richiedere un numero smisurato di ore, se non di giorni. Nessuno ha voglia di impiegare un'eternità per scaricare e installare i giochi che si possedevano, riuscendo poi a ricominciare da dove si era lasciato un gioco. Tuttavia, fortunatamente per noi, c'è un modo migliore e più rapido per trasferire TUTTI i nostri giochi Steam installati da un disco rigido all'altro.

Il concetto di base su come trasferire giochi della libreria di Steam da un disco rigido (o da una partizione) all'altro è piuttosto semplice da comprendere. In breve, tutto si riduce nel copiare la propria

libreria dalla vecchia posizione in una nuova, e riavviare il client Steam, il quale riconoscerà automaticamente i giochi, permettendovi di tornare a giocare da subito.

Farlo, però, è una storia differente. Sebbene non sia particolarmente complicato, dovrete seguire ogni passo con attenzione e nel corretto ordine. Quindi, lasciatemi spiegare quello che c'è da fare.

• Innanzitutto, DOVETE installare Steam sul vostro nuovo sistema (e ovviamente, se non avete mai installato il client Steam in precedenza, questa guida per voi non ha significato).

• Dopo aver installato Steam sul nuovo sistema, DOVETE avviarlo in modo che possa creare tutti i file e le cartelle che gli servono per funzionare.

• Dopo aver fatto partire Steam e aver effettuato l'accesso, DOVETE uscirne andando in alto a sinistra e selezionando Steam > Esci. Il semplice clic sul pulsante Chiudi (X) in alto a destra non va ugualmente bene, perché facendo così Steam non si chiude realmente; serve solo a chiudere l'interfaccia di Steam, ma il programma continua a funzionare in background.

• Aprite la cartella "Home" sul vecchio sistema e, una volta aperta, premete

Ctrl + H sulla tastiera per visualizzare le cartelle e i file nascosti della vecchia Home. Personalmente trovo più semplice tenere premuto Ctrl finquando premo H, ma di fatto andrebbero premuti nello stesso istante. Ripetete questa operazione per la cartella "Home" del nuovo sistema.

• Portatevi ora nella seguente cartella della vecchia Home:

`.local/share/steam` e copiatela.

• Incollate la cartella copiata nella nuova cartella `/home/nomeutente/.local/share/steam` e attendete che tutto il contenuto di



/home/nomeutente/.local/share/steam sia copiato nella nuova posizione. Avete quasi finito!

- Riavviate Steam e attendete che il client Steam riconosca i vecchi giochi appena copiati.
- Iniziate a giocare con il vostro nuovo sistema!

C'è anche un modo per fare quanto appena descritto direttamente dal terminale, ma trovo sia più facile farlo usando l'interfaccia grafica. Non solo, credo anche che se foste stati in grado di fare tutto questo dal terminale, non avreste avuto bisogno di questa guida. Come riferimento, ho usato la seguente pagina web, specialmente la risposta di Damienov:

<http://steamcommunity.com/app/221410/discussions/0/882965239721861812/?l=polish#p2>

Inizialmente avevo trasferito i miei giochi dalla vecchia installazione di Ubuntu alla nuova, ma per essere certo che la procedura descritta nei passaggi funzionasse efficacemente come sostenuto, l'ho verificato seguendo passo passo la guida su una installazione separata di Linux Mint. Il computer usato è il mio PC auto assemblato con processore AMD FX-

6100 3.3GHz, scheda madre Asus M5A97-EVO, scheda grafica Shapphire Radeon HD 5770, 8 GB di RAM Kingston Hyper X e disco rigido Seagate Barracuda da 1TB. Il software usato era Ubuntu 14.04 LTS con Unity e il driver grafico proprietario AMD 13.35.

COMPETIZIONE:

Come ultimo appunto, vorrei congratularmi con David ed Earl per aver risposto correttamente alla domanda dello scorso mese, vincendo un Humble Indie Bundle. La domanda di questo mese è la seguente:

Cosa si deve fare per vedere le cartelle e i file nascosti della vostra "Home"?

Invia un'email a 7bluehand@gmail.com con le domande.



Oscar graduated from CSUN, is a Music Director/Teacher, beta tester, Wikipedia editor, and Ubuntu Forums contributor. You can contact him via: www.gplus.to/7bluehand or email: www.7bluehand@gmail.com



IL MIO DESKTOP

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



Non voleva cambiare la barra del titolo delle finestre in cinnamon, e io non ho avuto ancora modo di provare Mate, perciò l'ho messa alla porta.

Ho trovato l'immagine di sfondo googlando "Dark Wallpaper" su Google Images. Potete trovarla qui: <http://wall.alphacoders.com/big.php?i=70225>.

Poi ho le ho installate utilizzando l'applicazione Appearance nel Control Center. Ho dovuto usare un espediente e utilizzare "sudo mv" per mettere l'immagine di sfondo nella cartella

Sto provando ognuna delle distribuzioni {K,L,X,}ubuntu 14.04, ma, per alcune ragioni, qualcosa non va in ognuna. Linux Mint ha appena rilasciato la versione 17 perciò ho provato Cinnamon.

Ogni cosa funziona già così com'è. Sapevo come volevo che apparisse il mio desktop perciò ho cominciato a vedere come cambiarlo e ho trovato questo tema su gnome-look.org: <http://gnomelook.org/content/show.php/Best-Of-Dark?content=164206>

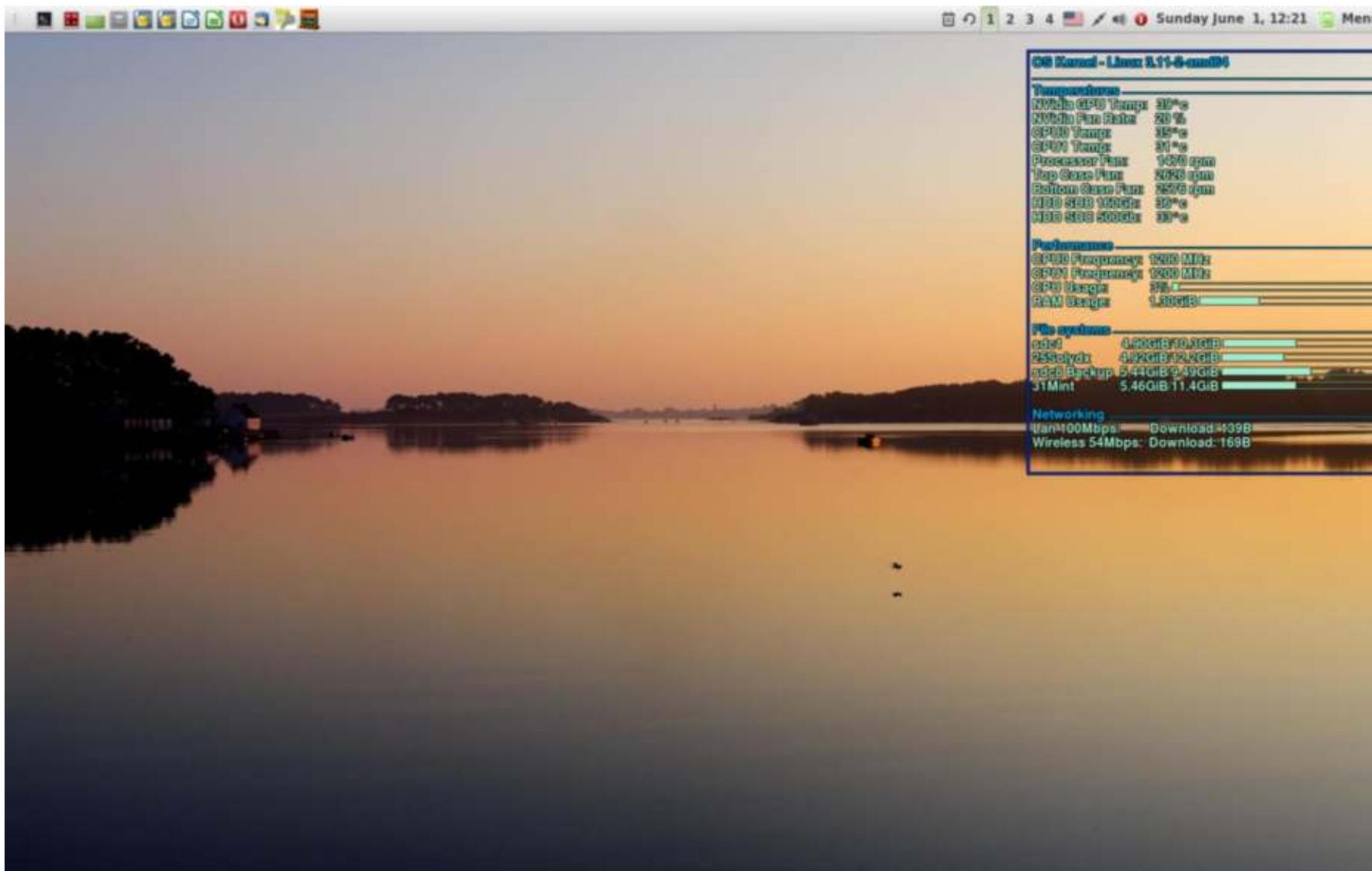
e <http://gnomelook.org/content/show.php/Best-Of-Darkblue?content=164207>.

Occorre che siano entrambi installati.

richiesta dal gestore del tema. Essa si trova qui:

```
/usr/share/backgrounds/linuxmint-qiana
```

David Harbour



Il mio desktop dovrebbe essere pulito e riposante visto che passo molte ore al computer. Sto utilizzando un computer dual-core di base con Gigabyte M7b e 4GB di RAM. Uso Linux 16 o LMDE da un disco SSD con 3 vecchi dischi di

ricambio per testare le distribuzioni alternative di Linux. Il monitor è un Samsung 22" wide (1650x1050). Uso un desktop Cinnamon con tema MintX. Cambio spesso lo sfondo; questo è "Morning Lake". Utilizzo conky per avere dati di

sistema globali senza invadere troppo la scena pacifica.

Michael Davies



COME CONTRIBUIRE

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

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

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

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

FCM #87

Scadenza:

Domenica 06 Lug. 2014

Rilascio:

Venerdì 25 Lug. 2014



Full Circle Team



Editor - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

Editing & Proofreading

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

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

Ottenere Full Circle Magazine:



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



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



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



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



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



IL GRUPPO FCM ITALIANO



ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

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

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

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

Oggi partecipare è ancora più facile!

Coordinatori del gruppo: Fabrizio Nicastro - Mattia Rizzolo

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Cecchin
Alessandro Cipriani
Alessio Ciregia
Emanuel Di Vita
Fabrizio Nicastro
Francesco Cargiuli
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Marco Letizia
Roald De Tino
vinniec

Revisori:

Antonio Allegretti
Diego Prioretti
Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Paolo Foletto
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Diego Prioretti
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>.